

第6学年 保健指導・指導案（学級活動）

日時 平成17年12月2日（金） 4校時

場所 6年1組教室

対象 6年1組 32名

（男子13名 女子19名）

指導者 井口 光美（養護教諭）

（柳寺 みえ・学級担任）

研究主題

考えよう 伝えよう 自分の力で

本指導の視点

- ・友だちの意見を聞くことで、自分のよいところに気づき、自分を肯定的に受け入れ自分を大切にしようとする気持ちを養う一つのきっかけになる。
- ・友だちの良いところを伝えることで、相手を理解し、認める気持ちを養う。
- ・グループの活動により、集団の中の自分について考え、人との関わりの中で成長していこうとする意欲を高める。

1. 単元名 思春期の心の健康 「自分を発見！」

2. 単元設定の理由 （児童の実態をふまえて）

青少年による様々な諸問題が取り上げられる中、自分で認めた自分自身のイメージに対する価値（セルフエスティーム）を形成していくことが、よりよい精神状態を築き、色々な問題に対して、よりうまく対処できるといわれている。

本校6年生は、最高学年として、真剣に一生懸命何事にも取り組む姿が、あらゆる場面でみられる。子どもらしく素直な子が多いが、思春期のまっただ中で、好奇心もおう盛であり、先の見通しを考えずに行動してしまう場面もみられる。また、自分や相手への投げやりな発言も時折耳にすることがある。

日頃あまり自分を見つめる機会の少ない子どもたちに、本時の活動により、自分自身を見つめ、自分のよさを発見し、一人しかいない自分を肯定的に受け入れ、セルフエスティームの形成を促すことを期待した。

（事前アンケート結果から）

	6年1組	6年2組
自分が好き	13名（42%）	4名（12%）
あまり好きではない	7名（23%）	15名（47%）
わからない	11名（35%）	13名（41%）

3. 単元のねらい

- ・児童一人一人が、相手のよいところに気づく（他者理解）ことで互いに認め合う心

を培う。また、自分のよいところに気づく（自己理解）ことで、自分に自信を持ち、自己のよさをさらに高めたいという意欲を培う。

- ・コミュニケーションゲームを通して、自然にふりかえりながら自分を見つめ、友だちとの関わり合いから、集団の中の自分について考えることができる。
- ・自分のよいところを認識したことで、自分を大切にすることを育て、薬物乱用防止などの指導につなげる。

4．研究主題との関わり

自分の考えをまとめ、相手に伝える力を高めるための手だて

- ・必ず参加できるように、2人組でお互いのよいところを伝えあうようにした。
- ・集団の中の自分について考えられるように、少人数のグループでの活動を取り入れた。
- ・言語を伴わない中で相手の気持ちをくみ取り、また同様に相手に伝えるためにテーマに沿った一枚の絵を完成させることにした。

5．活動計画（1．5時間）

児童は、事前にアンケートを記入している。

前時（0．5 / 1．5時間）

課程	学習活動	教師の働きかけ	評価
導入	・テーマについて知る	事前アンケートに触れる。 テーマを提示する。 自分を発見!	意欲をもって学習しようとしているか。
展開	・「あなたって、いいなゲーム」でお互いのよいところを出し合う。 ・自分のイメージと友だちの意見を通して自分のよさについて確認する。	例を示しながらルール説明をする。 隣の人とじゃんけんをする。 勝った方から相手のよいところを一つ探して言う。 ほめられたところは、覚えておくようにする。 お互いによりところを言い終わったら、カードにサインする。 握手をして相手をかえる。 10分でできるだけ多くの人とじゃんけんし、お互いのよいところが見つかるようにする。 よいところ探しの観点 ・能力、行動、努力などから、具体的に説明する。	ゲームに積極的に参加しているか 相手や自分のよいところに気づけたか
まとめ	・ワークシートに記入し、学習のまとめをする。	・ほめられてどんな気持ちだったかを記入させる。 ・何人かに感想を話してもらう。	・自分を大切にすることを高めること

	<p>・自分の意見を伝えたり、友だちの意見を聞いたりすることで自分のよさをさらに認識できるようにする。</p> <p style="text-align: center;">ワークシート</p>	<p>ができたか。</p>
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------

本時の指導 (1 / 1 . 5 時間)

	学習活動	教師の働きかけ	評価
導入	<p>前時の学習を振りかえり、今日の活動についてふれる。</p>	<p>「あなっただっていいな」ゲームの振りかえりをさせ、自分について考える気持ちを高めさせる。</p>	<p>意欲をもって学習しようとしているか。</p>
展開	<p>「一枚の絵」に取り組む。</p> <p>最優秀賞を決める。</p>	<p>「一枚の絵」について説明する。 テーマに合わせてグループで一枚の絵を完成させる。 どんな絵を描くかは、相談しない。 完成するまで、絵を描いている間も話をしない。 1筆か2筆ずつ描く。(たくさん描きたい人も必ず1回ずつペンを置く) 順番は、決めずに描きたい人が描く。</p> <p style="text-align: center;"> ルールの紙 ペン・画用紙 </p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> テーマは、「旅行」です。 制限時間は、5分です。 </p> <p>・楽しい雰囲気壊さないようにしながら、机間巡視しながら、終了時間の予告をする。</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> 話し合っ、題名をつけてください。 絵を回収し、黒板に貼り付ける。 代表に題名を発表してもらおう。 </p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> この中から最優秀賞を決めたいと思います。自分のグループ以外で、一番テーマに合っていると思う絵に一度だけ手を挙げてください。 </p> <p>他のグループとの比較で、ゲーム性をもたせ、意欲につなげる。</p> <p>次のテーマ、「動物」「おやつ」など時間があれば提示する。</p>	<p>ゲームに積極的に参加しているか</p>

	<p>グループ内でのそれぞれの役割について考える。</p>	<p>ゲームをしているとき、きっとその中には色々なタイプの人がいたと思います。 例えば、こんな人は、いませんでしたか。</p> <p>色々なタイプを黒板に貼る。 タイプ の板書</p> <p>「リーダーがよく、脱線する人は悪い」などの概念を取り除くように説明する。</p>	<p>集団の中の自分のことを考えられたか</p>
<p>まとめ</p>	<p>自分自身を振り返る。 ワークシートに記入する。</p> <p>ありのままの自分を受け止め、お互い認め合うことを再認する。</p>	<p>ゲームをしながら思ったこと、グループの中での役割などを振り返り、ワークシートに記入しましょう。</p> <p>ワークシート</p> <ul style="list-style-type: none"> ・何人かに発表させ、お互いの気づきを共有しあえるようにする。 ・ありのままの自分を見つめるきっかけになったか、「自分を発見」できたか問いかける。 	<p>自分自身をみつめ、振り返ることができたか。</p>

6. 成果と課題

成果

- ・心をテーマにして保健指導した中で、もっとも重視したことは、自己肯定感を高める手だての工夫である。クラスの集団の中での関わり合いを通して、自己をみつめる一つのきっかけになり、個の成長や集団の広がりの確かな一歩につながったと感じた。(事後の感想からも読み取れた。)
- ・相手に自分を理解してもらい、受け止めてもらう方法やその心地よさを児童一人一人が感じる事ができたようだった。

課題

- ・心を耕し、自信を持って自己表現するには、長い年月を要する。授業の中でもグループエンカウンターなどの手法を取り入れながら、校内の協力体制をより充実させ、学校全体で取り組めるとよりよいと思う。
- ・児童の実態やクラスの課題などにあわせて行うことが重要である。また、ゲーム感覚でその場だけのものにならないように、必ず振り返りをさせることが大切である。