

# 児童生徒会 指導略案

日 時：平成 29 年 6 月 7 日（水）第 5 校時

場 所：多目的室 1

授業者：清水 裕樹

## 1 本時のねらい

- ◎A さんが、なりたい自分を強くイメージし、自分の弱さに負けないように活動してきたことで「5月はいいい1か月であった」と言う姿を感じることを通して、それぞれが自分の1か月を振り返り6月は「いい1か月だった」と言えるようにしたいと願い、そのためには他を意識し、「自分のなりたい姿とは何か」を考えていかないといけないなということに気付くことができる。

## 2 展開の大筋

内 容	指導・援助
<p>1 本時のねらいについて確認する。 「5月はどんな1か月でしたか。6月はどんな1か月にしたいですか。今月どのように動いていくとよいのか考えていく時間にしましょう」</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・事前に、5月を振り返っての自分の姿の成果と課題については各自話し合っておく。</li> </ul>
<p>2 仲間のこの1か月の姿を思い返す。 「5月の姿で、あの子すごいなって気付いた姿ってあるかな？」</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・なぜ「すごい」と思ったのかその理由を明確にして相互評価させる。</li> </ul>
<p>3 Aさんにとって5月がどんな1か月だったのかを聞く。 『5月はいいい1か月だったな…』これは誰の言葉か分かりますか？ 「実は B さんがこの間の振り返りのときに話した言葉なんです。B さん、なんでいい1か月やったんやろう？」 A：苦手と向き合って活動することができた。 ここまで続けることができた。 もう中学生だから、周りから見て自分はどうなんだろうという気持ちで活動することができた。 学級目標の「ねばり強く、がむしゃらに～苦手なことにでもやりきる自分」に近づいている気がする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「5月はいいい1か月だったな」と書いた紙を用意し、「誰が言ったんだろう」ときよろきよろするような雰囲気にする。</li> <li>・話を A さんに振り、足りない分は、問い返ししながら彼が自分と向き合いながら、なりたい自分に向かってきた5月だったことを語らせる。</li> </ul>
<p>4 Aさんの思いを聞いて、どう感じたのかを交流する。 「Bさんの話を聞いて、自分の1か月を振り返ってみよう。」 C：Bさんは自分のなりたい姿をイメージして活動していたのだな。私のなりたい姿ってなんだろう…。 D：私もBさんのように、苦手な整頓をがんばれた1か月だったから、いい1か月だったと言ってもいいのかな。 E：私もいい1か月だったかな。前よりも給食が早く食べられるようになった。遊びの方はどうだろうな。 F：私は「どんなリーダー活動がいいのかな」と考えた1か月だったな。 1か月みんなの姿を見ながらやっぱり私は「坂内小中の本当のリーダー」にならないうといけないと思った。</p> <p>→Aさんの姿から、こんなにも自分のことを見つめることができたんやね。どんな自分になりたいのかな…なんて考えながら活動していくと、Bさんみたいに「いい1か月やった！」っていえるような6月になりそうだね。リーダー活動について見直したい人は、担任の先生とお話してください。何か変更があったら、清水先生で教えてね。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Eさんに「あなたはどんな自分になりたいの」と問い返し、そのために「遊びリーダー」として何が大切なかに目を向けさせる。</li> <li>・Fさんに「今『坂内のリーダー』として、こうの方がいいんじゃない？と感じていることはある？」と問い返し、他の4人の活動がさらによくようになるような視点を与えられるように促す。</li> </ul>
<p>5 コミュニケーションゲーム（エッグシェルター）を行う。 「今日は仲間の姿から、自分のことをぐっと見つめられる皆さんがいたことが、僕は本当にうれしかったです。今日はさらにみんなにもっともっとこの5人の仲間と共に協力して、活動をしてほしいので1つゲームを用意してきました。」</p> <p>①ルール説明 →チーム分け ②約束確認「どの時間も必ずみんなが活動していること」「邪魔しないこと」 ③質問 ④ゲーム ⑤測定 ⑥振り返り→価値付け</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チーム分けは小中分けて2つに分けさせる。 Aチーム：小2、中1 Bチーム：小1、中1 Cチーム：〇〇、〇〇</li> <li>・担任の先生方は、それぞれがどんな様相かを見ていてください。</li> <li>・ゲームの時間は前半の様子にもよりますが、15分くらいは取りたいな…</li> </ul>
<p>6 教頭先生のお話を聞く。 ・エッグシェルターの様子を見て、気付かれた仲間同士のつながりや弱さに向かっていくとする姿があれば価値付けていただきたいです。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・塔が高くならなくても、楽しかったのは、仲間と協力しながら活動できたからなのだということ価値付ける。</li> </ul>