

# 実践報告Ⅱ

東京都杉並区立沓掛小学校 三芳 摩由香

学年 第5学年

## 【議題】

「クラスが一つにまとまるようなクラスのオリジナルキャラクターを作ろう」

## 【提案理由】

- 外見や中身について話し合うことで支持を集められればクラスが1つにまとまる  
と思うから。
- 他のクラスに自慢できるキャラを作りたいから。

## 【話し合い1】

キャラクターの要素

## 【話し合い2】

どんな場面でオリジナルキャラクターを使用するか。

## 【話し合い3】

キャラクターの名前

## 【決まったこと】

話し合い1：顔をつけること。事前にとったアンケートの結果を生かすこと。

話し合い2：授業や学級での集会などあらゆる場面で使用していく。

話し合い3：未定

学習過程から捉える実践

	事前の活動	本時の活動	事後の活動
<p>◇児童の活動内容</p> <p>◆教師の手立て</p>	<p>◇一学期に集めた議題の中から「クラスの象徴的なキャラクターを作りたい」という提案が複数出る。(個)</p> <p>◇司会グループ、議題提案者と議題設定について計画委員会をもつ。(計画)</p> <p>◇児童がオリジナルのキャラクターを学習時のアイコンに用いては?と考えるようになった。(個)</p> <p>◇タブレット端末を用いて、5-2らしさを考えるアンケートを実施する。(全体)</p>  <p>◇柱①「キャラクターに必要な要素」を事前に児童から集めた。(全体)</p> <p>◇学級会ノートを作成する。(計画)</p> <p>◆「5-2の象徴=クラスの象徴的なキャラクター」をどう捉えていいか、提案者たちが悩んでいたため、タブレット端末を利用したアンケートの実施を提案する。(計画)</p> <p>◆問題意識を高めるため一人一人が自分のめあてをもつ指導を行う。(全体)</p> <p>◆司会グループへ学級会の進行に関わる話合いで助言をする。(計画)</p>	<p>◇黒板上部に5分ごとに時間を記入しておき、掲示物をずらすことで、話合いの見通しをクラス全体がもてるようにする。(計画)</p> <p>◇提案された意見を短くキーワードにして、短冊に記入し、掲示する。(計画)</p> <p>&lt;児童から出た意見&gt;</p> <p>柱①「ガッツポーズ」「サングラス」「笑顔」「バナナの仲間を増やす」「帽子をかぶる」「お辞儀をする」</p> <p>柱②「授業中の大事なことを書く場面で登場させる」「係のカードなどに書き込む」「集会などのイベントで使う」</p> <p>◇どのような考えが出されているか把握し、自分の考えと比較する。(個)</p> <p>◆比べ合う際には、「賛成」「心配」という言い方にして、「反対」を使用しない。⇒意見を出した児童への配慮</p> <p>◆賛成意見が0でも黒板下部に短冊を移動して、掲示しておく。</p> <p>⇒意見を出した児童への配慮と比べ合いの際の材料になり得るため</p> <p>◆合意形成の際に、スムーズに進むように心配意見を出す場合は、できる限り代替案を出すようにする。</p> <p>⇒心配だけを出していくと、話合いが長引くため</p> <p>⇒心配だと考える意見も板書に残すようにした</p>	<p>◇提案者が学級会で話合いを基にして、マスコットキャラクターを具現化した。</p>
<p>◎成果</p> <p>●課題と改善策</p>	<p>◎学級会の議題がなかなか出にくい傾向があるため、学級で時間を取り、一斉に議題提案カードを書かせた。(全体)</p> <p>◎これまでの集会活動とは異なる議題について話合いを成立させたこと (全体)</p> <p>◎計画委員会で課題の本質、解決への見通しについて話し合い、提案理由の内容を練り上げることで、課題解決に向けての見通しをもてたこと⇒計画委員会の中からアンケート実施の案が出た。</p> <p>◎児童一人一人が今回の学級会に臨むに当たり、めあてを決めたことで、課題解決に向け意欲の高まった児童が増えたこと⇒学級会ノートへの記述内容から</p> <p>●話合いの柱1</p> <p>計画委員会で話し合った結果、事前にクラス全体の考えを共有するために2つの活動を、タブレット端末を用いて行った。</p> <p>① 5-2らしさとは何かを考えるためにアンケートを取った。</p> <p>② オリジナルキャラクターの具体的内容について、「これは取り入れたい」と思うものを事前回答で集めた。</p> <p>議題提案者の思いから「バナナ」をベースにしたオリジナルキャラクターが考えられた。様々な意見が出る中で全員がキャラクターを使う必要性や「書きたい人だけが書きたいバナナを書けばいいのでは?」などの意見から話合いが逸れていく場面も見られた。そこで、「中心になるバナナを作る」「使う場面は、自由で強制力などはない」ことで合意した。</p>	<p>◎板書がとても見やすく、まとめられた。</p> <p>◎司会グループを輪番で行っているため、司会原稿を基にスムーズに話合いが流れた。</p> <p>⇒話し合う内容が大きく逸れることはなかった。</p> <p>◎「2組は、仲よしで上下関係がないからお辞儀は必要ない」</p> <p>「ユーモアの象徴であるサングラスだけ威圧感があるのでは?」</p> <p>⇒代替案や納得できるラインを出すことで、強い思いをもって提案した児童の意見を潰さずに残すことができた。</p> <p>&lt;決まったこと&gt;</p> <p>柱①オリジナルキャラクターに必要な要素として、特徴を際立たせる。(小さくて書きやすい・笑顔・どんなクラスなのかが見て分かる)</p> <p>柱②授業や集会などあらゆる場面で使う。</p> <p>◎各自がめあてをもち、自分事として話合いに参加した。</p> <p>⇒自分の意見に対して、反対される心配がないために自信をもって発表できる環境づくり</p> <p>⇒学級会ノートの準備</p> <p>●時間配分を考えて掲示物を動かしていたが、話合いが盛り上がると司会グループもフロアの児童も分かってはいるが話合いを止めることができない。なかなか時間内に複数の話合いの柱をこなすことが難しい。</p> <p>●クラスの中でも何度も考えを発表する子が一部に偏ってしまっていた。学級会ノートには考えは書いているが意見を言えない子が見られた。</p>	

(タブレットを活用した事前アンケート)

＜アンケート結果をふまえて取り入れる要素＞

顔 手足 何かのポーズ

たくさんのバナナ

＜入れたいと思った理由＞

顔や手足があると表情がわかるし、

ソーランでの目標も一心同体だったから

＜アンケート結果をふまえて取り入れる要素＞

元気=はちまき、バトン 頑張る力=汗、ガッツポーズ 挨拶ができる=お辞儀か敬礼 ユーモア=変顔、これらを組み合わせた態勢 明るい=音符、太陽の帽子 仲が良い=手を振る

＜入れたいと思った理由＞

はちまきとバトンは、運動会で元気に走る子がイメージによくでてくるからです。汗は頑張った人がよくかかと思ったからです。ガッツポーズは自分は頑張ったぞというのを示す時に思ったからです。お辞儀か敬礼は挨拶をする時によくやると思ったからです。ユーモア=面白いというイメージなので、みんなが笑える変顔です。これらを組み合わせると面白い態勢になるからです。手を振るは、帰る時に友達に手を振るからです。

(学級会後に議題提案者たちが考えた5-2オリジナルキャラクター)

