

【ソーシャル・スキル・トレーニング5 仲間の誘い方】

初級

1 プログラム名 「仲間の誘い方」

2 指導のねらい

友だち関係が学校生活の楽しさを左右する度合いは高い。そのため、集団で生活する児童にとって「仲間の誘い方」は重要なスキルとなってくる。また、良好な人間関係を築かせ、人間関係の幅を広げさせるためにも学校生活の早い段階でこのスキルを獲得することが望ましい。ここでは、友だちを誘うスキルを身に付けることに加え、だれに対しても声をかけられるような姿勢を身に付けさせたい。

3 獲得目標とするスキル

①笑顔で相手に近づき、「相手の目を見て」「相手に聞こえる声で」話しかける。

②誰にでも「一緒に遊ぼう」などの言葉をかける。

4 展開

場面	教師の発問 (○)・指示 (●)	児童の反応・行動	留意点	時間
インストラクション	●この絵（長縄をしている子どもたちと一人ぼっちでいる子ども）を見てください。 ○一人ぼっちの子どもは、どんな気持ちだと思いますか。 ○遊んでいる子どもたちの中の一人が、一人ぼっちの子どもに気付きました。どうすればいいでしょうか。 〔ヒント発問〕 ・声をかける言葉だけ、気を付けられればいいかな？ ○誘ってもらおうとどんな気持ちですか。 ●一人ぼっちの時、誘ってもらおうとうれしいよね。今日は「仲間の誘い方」の勉強をします。	・さびしい。 ・いいなあ、うらやましい。 ・誰か声をかけてくれないかな。 ・誘って、仲間に入れてあげる。 ・一緒に遊ぼうって言う。 ・仲間に入りなって言う。 ・笑顔で近づく。 ・優しく声をかける。 ・明るく元気に話しかける。 ・うれしくなる。	・「仲間の誘い方」が集団生活の中で、進んで人と関わりあうために大切であることに気付かせる。 工夫のポイント 言語面では学年に応じて「一緒に遊ぼう」などの言葉で統一してトレーニングを实践すると日常生活で使いやすい。	5
モデリング	●それでは、実際に「仲間の誘い方」を先生が2つのパターンでやってみます。 ・場面1の2つのパターンをモデルで示す。 ○どちらの仲間の誘い方がよかったでしょう？ ○どういうところがよかったでしょう？ 〔ヒント発問〕 近づき方は？ 目は？ 表情は？ 声の大きさは？ 仕草は？ ・児童の意見を板書し、整理していく。	(パターン2) ・笑顔で近づいていた ・相手（みんな）を見ていた。 ・明るくはっきり言っていた。 ・気持ちがこもっていた。 ・声の大きさがちょうどいい。 ・笑顔で言っていた。	・相手役は事前に代表の児童を選び、リハーサルを実施しておく。 ・誘われた児童にも気持ちを聞き、うれしくなる誘い方を確認する。 ・悪い点ではなく、よい点に注目させる。	10
リハーサル	●それでは、みなさんもやってみましょう。4人組の生活班で、「誘う人」1人、「誘われる人」1人、「一緒に遊んでいる人」2人を決めます。 ●役割が決まったようですね。黒板を見て、どのような「仲間の誘い方」がよかったのかをもう一度確認しましょう。みなさんは、パターン2のみを行います。それでは始めてください。 〈4人がそれぞれ異なった役割を実施できるように4回繰り返して行う〉 ●もう一度やりますが、今度は振り返りもします。 ●一人が終わったら、どこがよかったのかを4人で振り返りましょう。また、「こういう点があるのもっとよい」ということがあれば、それも伝えてください。	・4人組をつくり、最初の役割を決める。 ・身に付けたいスキルを確認しグループで実際にトレーニングを行う。 ・振り返りを行い、スキルが獲得できたかどうかをグループ内で確認する。	・生活班など利用して行ない、割り切れない場合は5人組で対応する。 ・グループの様子を確認しながら、必要に応じてアドバイスを与え、スキルの獲得を支援する。 ・一通り終わったところで、いくつかの班に全体の前で行わせ、指導者がアドバイスをしながら、振り返りの仕方を知らせる。	20
フィードバック	●ワークシートに好ましい仲間の誘い方について学んだことをまとめましょう。みなさん、とてもいい誘い方ができるようになりましたね。気持ちよく仲間に誘ってもらえるとどんな気持ちでしたか。 ●「仲間の誘い方」は授業で終わりではありません。日常の生活のいろいろな場面で、さびしそうな友だちに自分から気付いて誘いかけ、友だちをたくさん増やしましょう。	・ワークシートをまとめる。 工夫のポイント 学校全体で班別学習の場を増やし、授業を通して学んだスキルを般化させていく。 また、「仲間の入り方」と連結させて指導していく。	・スキルの獲得が不十分な場合は、再度リハーサルを行い、スキル獲得を支援する。	10

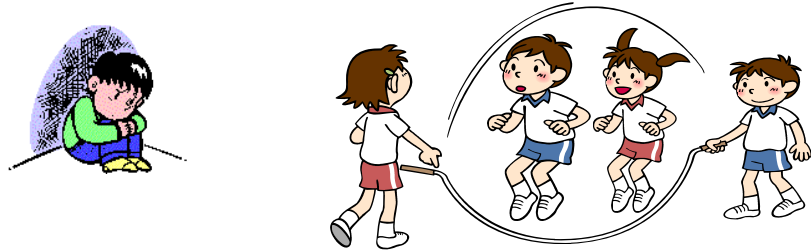
5 その他

学級の実態に応じてプログラムを実施する。このプログラムの実施に当たっては、学級児童の現在のスキルの獲得状況を見極めた上で、場面1及び場面2を活用する。

板書例

「相手に近づく」「相手の目をきちんと見る」「相手に聞こえる声で言う」「笑顔で言う」

〔長なわの場面〕



場面 1

- 1 場面
 - ・休み時間に何人かの子どもたちで、楽しそうに長なわとびをして遊んでいる。
 - ・長なわとびをしている子どもたちの中の子どもAが、一人でぽつんと遊んでいる子どもBに気づく。
- 2 役割設定

・子どもA	一人でぽつんと遊んでいるBに気づき、「いっしょに遊ぼう」と長なわにさそう子ども
・子どもB	一人でいて「いっしょに遊ぼう」と長なわにさそわれる子ども
- 3 役割演技の流れ
 - ・子どもAは、下の2つのパターンで子どもBに対応する。
 - 《パターン1》
 - ・前に先生が「みんなでなかよく遊びなさい」といったことを思い出し、しかたなく子どもBに「いっしょに遊ぼう」と子どもAが声をかける。
 - 《パターン2》
 - ・元気よく近づき、相手の目を見て、笑顔で「〇〇君、いっしょに遊ぼう」と明るく話す。
 - ・「うん、ありがとう」と入ってきたら、いっしょに長なわをして遊ぶ。

場面 2

- 1 場面
 - ・たてわり遊びの時間
 - ・みんなで、おにごっこをして遊んでいる。高学年の子どもAが、すみっこで一人ぽつんと立っている低学年の子どもBに気づく。
- 2 役割設定

・子どもA	自分たちの遊びに入って、「いっしょに遊ぼう」とさそう高学年の子ども
・子どもB	遊びに入らず、一人ぽつんと立っていて「いっしょに遊ぼう」とさそわれる低学年の子ども
- 3 役割演技の流れ
 - ・子どもAは下の2つのパターンで子どもBに対応する。
 - 《パターン1》
 - ・顔も見ず、そっけない声で遠くから、「いっしょに遊ぼう」という。
 - 《パターン2》
 - ・笑顔でそばまで行き、顔を合わせて、明るく「いっしょに遊ぼう」という。
 - ・「うん、ありがとう」と入ってきたら「よかったよ」といって、いっしょに遊ぶ。

『 上手な仲間の誘い方をするには・・・ 』

- (例) ○ (一人でいる友だちに気づく)
 ○ 笑顔で明るく近づいていく。
 ○
 ○