鳴門教育大学研究紀要
第28巻　2013

学校において自己信頼心（自信）を育成するユニバーサル予防教育

―― 教育プログラムの実際 ――

佐々木　　恵*，山　崎　勝　之*,**

（キーワード：自己信頼心（自信），ユニバーサル予防教育，ベース総合教育，教育プログラム）

1．「自己信頼心（自信）の育成」の教育がめざすもの

「自己信頼心（自信）の育成」は，鳴門教育大学予防教育科学センターが開発・実践・効果検証を進めている，「『いのちと友情の』学校予防教育」（TOP SELF : Trial Of Prevention School Education for Life and Friendship）のベース総合教育のひとつとして位置づけられるものである。この教育の教育目標や，その理論的背景については，既に詳述されている（佐々木・山崎，2012）ため，ここでは割愛し，小学４年生における教育プログラムの実際について紹介する。

自己信頼心（自信）とは，自分には（外界をコントロールする）力があるという感覚（山崎・内田，2010）であり，他者比較からの優越性から来るものではなく，絶対的に規定される自信である（山崎他，2011）。この自己信頼心（自信）の育成という上位目標を達成するために，４つの中位目標が設定されている（佐々木・山崎，2012，詳細は表１を参照）。中位目標Ⅰ「自己と他者の価値を認めることができる」，中位目標Ⅱ「自己の心理的欲求を認識することができる」，中位目標Ⅲ「自己の心理的欲求に従って行動することができる」，中位目標Ⅳ「心理的欲求に基づく自己と他者の行動を前向きに評価することができる」，である。小学校４年生では，自己信頼心（自信）の基盤を確立するため，中位目標Ⅰ・Ⅱを教育プログラムの対象とし，中位目標の下にはさらに詳細な下位目標・操作目標が設定された上で，８時間の授業が構成される。以下に，各時間ごとの詳細について紹介する。各授業の詳細については，巻末の授業指導案，板書計画，授業台本に示されている。

2．教育プログラムの実際

⑴　第１時間目：「みんなのまわりのハッピー」

操作目標 a．正（楽しい，嬉しいなど）の出来事を想起し，正感情を高めることができる。

自己信頼心（自信）の育成では，自己や他者の肯定的側面を見出すという要素が数多く含められている。しかし，物事の肯定的側面に目を向けることは容易ではない。正感情（嬉しい，楽しい，など）は，人の注意を拡張する（Vermeulen，2010）ことが知られているため，まずは正の出来事を児童らが想起し，自ら正感情を高めるところから出発する。

本時では，個人活動において，各自が正の出来事を付箋に記入した後，クラス全体での発表を通して，教室内に正感情があふれるように運営する。

⑵　第２時間目：「みんなの個性って？」

操作目標 b．自己の特徴について認識することができる（外見，得意なこと，苦手なこと，大切にしていることなど）。

*鳴門教育大学予防教育科学センター
**鳴門教育大学人間形成コース

表１　自己信頼心（自信）の育成における教育目標と学年進行

構成上位目標	構成中位目標	構成下位目標	操作目標	小３	小４	小５	小６	中１
自己信頼心(自信)の育成	Ⅰ．自己と他者の価値を認めることができる。	１．自己の価値を探し，受容することができる。	a．正（楽しい，嬉しいなど）の出来事を想起し，正感情を高めることができる。	1*	1			
			b．自己の特徴について認識することができる（外見，得意なこと，苦手なこと，大切にしていることなど）。	2	2	1	1	1
			c．自己の長所を探すことができる。	3	3			
			d．自己の価値を受容することができる。	6	6	2	2	2
		２．他者の価値を探し，肯定することができる。	e．他者の長所を探すことができる。	4 CW**	4 CW			
			f．他者の価値を肯定することができる。	4 CW	4 CW			
			g．自分が気づいた他者の価値について，実際に相手に伝えることができる。	5	5			
	Ⅱ．自己の心理的欲求を認識することができる。 †「心理的欲求」とは，子どもの内から生ずる物事に対する意欲を指す（生理的欲求や，罰の回避のための消極的な欲求は除く）	３．心理的欲求に従って行動することの重要性を理解する。	h．自己の心理的欲求を満たすことの重要性を理解することができる。	7	7	3	3	3
			i．自己と同様に，他者の心理的欲求を尊重することの重要性を理解することができる。					
		４．自己の心理的欲求を抽出し，その充足・達成の是非を自分で考えることができる。	j．自己の心理的欲求を抽出することができる。					
			k．抽出した心理的欲求を満たすことの是非を考えることができる。					
	Ⅲ．自己の心理的欲求に従って行動することができる。	５．自己の心理的欲求を部分的にでも充足するための行動をとることができる。	l．自己の心理的欲求を満たすための現実的な目標と方法を考えることができる。			4	4	4
			m．自己の心理的欲求を満たすために，考案した方法を実行することができる。			CW	CW	CW
		６．自己の心理的欲求を充足するために，他者からのサポートを活用することができる。	n．自己の心理的欲求を満たすために必要な，他者からのサポートとその重要性を理解することができる。			5	5	5
			o．自己の心理的欲求の達成に他者からのサポートが必要なとき，適切なサポートを選び，求め，受けることができる。					
	Ⅳ．心理的欲求に基づく自己の行動を前向きに評価することができる。	７．自己の心理的欲求を充足・達成するための行動について，良い側面を認めることができる。	p．自己の心理的欲求を満たすための行動について，挑戦した自分を肯定することができる。			6	6	6
			q．自己の心理的欲求を満たすための行動がもたらした結果について，良い面をとらえることができる。			7	7	7
		８．他者が行った心理的欲求を充足・達成するための行動について，良い側面を認めることができる。	r．他者が行った心理的欲求を満たすための行動について，挑戦したことを肯定することができる。			6	6	6
			s．他者が行った心理的欲求を満たすための行動がもたらした結果について，良い面をとらえることができる。			7	7	7

* 数字は第何時目の授業かを示している（１時間に複数の教育要素が含まれる場合もある）。
** CW（Challenge Work）は授業時間外でのホームワークを意味する。
第８時は別途まとめの時間を設定している。

第１時間目で正感情が喚起された後，自己について多面的に認識することができるように促す。ワークシートに自己の特徴を記入した後，グループ内でペアを作り，自己の特徴をさらに見つけられるよう，児童同士で助言を与える。その後，各自の自分らしさを表現できるよう，ゲームを交えながらクラス全体で共有する。

⑶　第３時間目：「自分の良さって？」

操作目標 c．自己の長所を探すことができる。

第１時間目で正感情が喚起され，第２時間目で自己について多面的に認識した後，自分の個性の中から特に良いと思う部分を探すように促す。第２時間目で記入したワークシートを参考にしながら自己の良さを探し，各自が付箋に記入する。記入した付箋は黒板に掲示し，児童らが発表していくたびに，スクリーン上のキャラクターが元気になっていく様を提示し，発表への動機づけを高めながら進行する。

⑷　第４時間目：「友だちの良さをさがしてみよう」

操作目標 e．他者の長所を探すことができる。 f．他者の価値を肯定することができる。

第３時間目では自分自身で自己の長所を探したが，本時ではさらに各児童の良さを認識できるようにするため，児童同士で長所を探すよう促す。まずグループ・メンバーの良さを探して付箋に記入した後，互いにプレゼントし合う。そして，プレゼントされた付箋の中から１枚をグループ用のシートに貼付したものを黒板に掲示する。ゲームを通して授業者は記載内容を紹介し，さらに他の良さを探すよう児童らに促す。また，授業の最後には「チャレンジ・ワーク」（宿題）が児童らに課され，第５時間目の授業で活用される。

⑸　第５時間目：「みんなの良さを伝え合おう」

操作目標 g．自分が気づいた他者の価値について，実際に相手に伝えることができる。

第４時間目の授業で課された「チャレンジ・ワーク」は，日常生活の中で他児童の良さを具体的に見つけ，付箋に記入するというものである。第５時間目ではこの付箋を用いて授業が進行していく。

まず，他児童のために記入してきた付箋を互いにプレゼントし，そのうちの１枚を掲示用ボードに貼付する。さらにその良さの持ち主は誰かをクラス全体に予想してもらうための付箋を１枚選択する。クラス全体活動では，数グループがクラス全体へ向けてクイズを出題し，他児童はその良さの持ち主が誰かを予想する。授業者は，児童らの予想の理由を引き出しながら，複数の児童の良さが自然に発表されるように進行する。授業の末尾では，様々な良さが見出された当該クラスの良さを考えて黒板に掲示し，児童らが他者の良さを見つけることの重要性や，クラスの良さの認識を高めるようにしていく。

⑹　第６時間目：「自分の良さ・大切さについて見つめてみよう」

操作目標 d．自己の価値を受容することができる。

自己の価値を受容する（自己受容する）とは，短所や欠点があっても，全体としての自己を“これで良い”と受けとめることを意味する（佐々木・山崎，2012）。第５時間目までの授業で，自己を多面的に見つめるとともに，多くの長所への認識が高まっている。この状態であれば，短所や課題を持つ自己を受けとめやすくなると考

えられる。

本時では，これまでの授業を振り返り，自己の課題（今後改善していきたいこと）と，最も良いと思われる自己の良さをワークシートに記入する。クラス全体活動では，各児童がワークシートに記入した内容を発表するたびに，様々な動物の秘密が明らかになるという趣向となっており，児童の発表意欲を高めるように工夫されている。

⑺　第７時間目：「みんなの夢ってどんな夢？」

操作目標
h．自己の心理的欲求を満たすことの重要性を理解することができる。
i．自己と同様に，他者の心理的欲求を尊重することの重要性を理解することができる。
j．自己の心理的欲求を抽出することができる。
k．抽出した心理的欲求を満たすことの是非を考えることができる。

本時は，一連のプログラムの実質的な最終回となる。これまでの授業の教育目標が達成されていれば，自己の個性，長所，そして課題についての認識が高まり，自己を“これで良い”と受容していることが期待される。最終回では，そういった現実の自己をもとに，将来の理想とする自己の姿を認識するよう促す。文部科学省・国立教育政策研究所(2010)の調査によれば，将来の夢や目標を明確に持っている子どもが，小学６年生時点では70％以上となっているのに対し，中学３年生では40％台にまで落ち込むことが示されている。小学４年生の時点では，将来の夢や目標を明確に持っている児童が多いと考えられるが，予防的な観点から，さらにそれを強固にしていくことが必要と考えられる。

本時ではまず，他者の心理的欲求を妨げない範囲で，自分はどんな自分になりたいかを考え，付箋に記入する。この時，具体的にイメージしやすいように，「小学６年生の最高の自分」はどんな姿かを考えるよう促す。その後，児童同士でお互いを応援する言葉を記入し，クラス全体活動では，付箋をすごろくの掲示に見立て，ゲームをしながら児童の発表を促す。授業者は，個性や良さを活かして，各児童の夢が叶うよう応援しているという態度を一貫して提示する。

⑻　第８時間目：まとめ

本時は，それまでの７時間の授業の復習を行うとともに，教育後の評価を行うために設定されている。

復習の際には，一連の授業の中で学習したこと，各自の気づきについて再度問い直したり，授業内で行われたゲームを再度行うなどしながら，学習内容がさらに定着するように努める。また，各児童の授業への取り組みを讃え，「認定証」を配布する。本時については，授業台本のみが巻末資料に提示されている。

３．おわりに

以上，小学４年生を対象とした「自己信頼心（自信）の育成」の教育プログラムについて詳述した。本教育プログラムの教育効果の一部については，安田・山崎・佐々木（2013）で示されているので，そちらも参照されたい。また，より良い授業を展開するために，本授業の細部は改訂を重ねているため，最新版の詳細については，鳴門教育大学予防教育科学センター（e–mail : prevent–ctr@naruto–u.ac.jp）に確認することを推奨する。

本プログラムが数多くの小学校で実践され，児童らの心身の健康・適応の基礎力が育まれることが期待される。

引用文献

文部科学省・国立教育政策研究所　(2010)．平成22年度全国学力・学習状況調査

鳴門教育大学予防教育科学センター（編）（2012）．予防教育科学に基づく「新しい学校予防教育」（非売品）

佐々木恵・山崎勝之（2012）．学校において自己信頼心（自信）を育成するユニバーサル予防教育－教育目標の構成とそのエビデンス－　鳴門教育大学研究紀要，*27*，141－153.

Vermeulen, N.(2010). Current positive and negative affective states modulate attention : An attentional blink study. *Personality and Individual Differences*, *49*, 542－545.
山崎勝之・内田香奈子　(2010). 学校における予防教育科学の展開　鳴門教育大学研究紀要, *25*, 13－30.
山崎勝之・佐々木恵・内田香奈子・勝間理沙・松本有貴　(2011). 予防教育科学におけるベース総合教育とオプショナル教育　鳴門教育大学研究紀要, *26*, 1－19.
安田小響・山崎勝之・佐々木恵（2013）　学校予防教育プログラム TOP　SELF「自己信頼心（自信）の育成　－小学 4 年生での実施と効果－　鳴門教育大学学校教育研究紀要, *27*, 印刷中

自己信頼心（自信）の育成
小学校４年生版
第１時間目～第７時間目
授業指導案ならびに板書計画

第１時間目

Ⅰ-1-a #1	上位目標	自己信頼心（自信）の育成	中位目標	自己と他者の価値を認めることができる	下位目標	自己の価値を探し、受容することができる
授業名	みんなのまわりのハッピー		目標	・正の出来事を想起し、正感情を高めることができる		

Enjoy!　身のまわりのハッピーな出来事を探して、クラスに笑顔があふれます！

授業の流れ		教師と児童の動き	●準備物
導入(10分)	**身のまわりのハッピーを探してみよう！**		
1. 準備・注意 2. 本授業の目的 3. 導入ストーリー	・ネームプレート、キャプテン、記録係の確認、話し合いのルール ppt. 視聴 ・授業の目的を簡潔に伝える。 ・アニメ・ストーリー視聴	・使用する道具について説明する。 ・ルールを伝える。 ・グループにおける自分の役割を確認する。 ・身の回りの良かったことを思い出し、良い気分になることで、物事の見方が広がることを伝える。 ・アニメを通して児童の興味を引き付ける。 ・登場人物・授業目的について理解する。	●ネームプレート ●ツールボックス ●授業タイトル ●アニメ・ストーリー
活動(28分)	**どんなハッピーな出来事があったかな？思い出すとどんな気持ちがするかな？**		
4. 助走 【個人活動】	・各自付箋に記入していく(5分)	・身の周りのハッピーな(嬉しかった・楽しかった・元気が出た・ほっとした)出来事を想起し、付箋に記入し、記録係が授業者のところへ持ってくるよう促す。 ・自分が経験した正の出来事を思い出し、付箋に記入する。 ・記録係が付箋を回収し、授業者に渡す。	●「みんなのハッピーをさがしてみよう」シート(付箋付) ●「笑顔の花がさきました！」掲示
5. クライマックス 【グループ活動】 【全体活動】	・全体発表(20分) ・紹介されていない付箋の内容を紹介(3分)	・「にっこりさんは誰だ！ゲーム！」をしながら，発表していくことを伝え、ゲームのルールを説明する。 ・スクリーンに示された笑顔イラストと同じものをすばやく提示し、発表の権利を得たグループの中の１人が発表する。 ・スクリーンに不安そうにしている児童を示す→笑顔になる。 ・「さらに笑顔が増えるように元気に発表していきましょう」と促す。 ・紹介したものについては掲示にマグネットを貼る。 ＊以上を 4～5 回戦繰り返す ＊1 回戦目は 4 枚のカード中 2 枚、2 回戦目は 3 枚の笑顔カードを提示。3 回戦目はカードが 2 枚追加され、6 枚中 3 枚を、4 回戦目は 4 枚、5 回戦目は 5 枚の笑顔カードを提示。 ・ゲームに参加しながら他児童の発表を聞き、正感情を高める。 ・紹介されていない(マグネットがついていない)付箋について、「他にもたくさん笑顔の花が咲いています」と紹介し、最後に大きな拍手をするよう促す。 ・授業者が紹介した内容を聞き、正感情を高め、クラス全体に拍手を送る。	●板書① ●ゲーム用カード ●マグネット
ポイント　正の出来事を想起することで、自ら正の感情を増やせることに気づけたか			
まとめ(7分)	**嫌な気持ちで自分の良いところが見えなくなったら、ハッピーな出来事を思い出してみよう**		
6. シェアリング 7. 終結ストーリー 8. 授業プロセス 9. 意義	・本授業の感想を発表し、クラスで共有する。 ・アニメ・ストーリー視聴 ・授業の進行状況を示す。 ・授業が日常生活にどのように役立つのかを伝える。	・本授業の感想を発表する。 ・授業理解度を確認する。 ・授業の内容とストーリーとの関わりについて確認する。 ・1 回目のシール「みんなのハッピー探せたよ！」を貼る。 ・正の出来事を想起することでポジティブな気持ちになり、自分や友だちの良さに気づきやすくなることを伝える。	●ファイル ●進行シール ●強化シール ●授業進行ディスプレイ
10. 授業後の活動		・授業後に進行シールを配布する。 ・ネームプレート・ツールボックスを片づける。	

第１時間目

板書①(5.クライマックス)

メモ

ゲームの進行に合わせて、紹介した付箋には赤のマグネットを貼る

準備物一覧

●PC、液晶プロジェクター、スクリーン、スピーカー、ppt スライド(電子紙芝居) ●ストップウオッチ、指示棒、授業者用ネームプレート、マグネット、(グループバナー) ●授業メインタイトル・第１回タイトル ●多機能ネームプレート、ネームプレート用袋、ツールボックス、黒マジック ●「やくそく」掲示	●「みんなのハッピーをさがしてみよう」シート(付箋付：児童数分) ●「笑顔の花がさきました!」掲示 ●ゲーム用イラストカード(各グループ６枚) ●赤マグネット ●授業進行ボード、進行シール、強化シール(児童数分) ●ファイル(児童数分)

第 2 時間目

Ⅰ-1-b #2	上位目標	自己信頼心（自信）の育成	中位目標	自己と他者の価値を認めることができる	下位目標	自己の価値を探し、受容することができる
授業名	みんなの個性って？		目標	・自己の特徴について認識することができる		

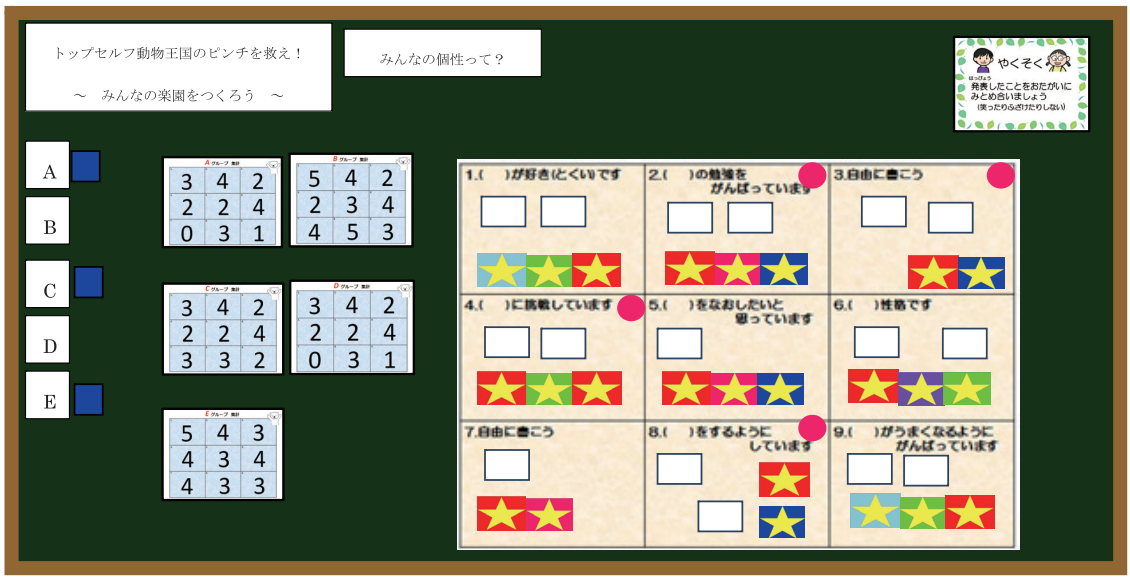
Enjoy!　子どもたちそれぞれの個性を見つめていきます！

授業の流れ		教師と児童の動き	●準備物
導入(5分)		**自分の個性を探してみよう！**	
1. 準備・注意 2. 本授業の目的 3. 導入ストーリー	・ネームプレート、キャプテン、記録係の確認、話し合いのルール ppt. 視聴 ・授業の目的を簡潔に伝える。 ・アニメ・ストーリー視聴	・使用する道具について説明する。 ・ルールを伝える。 ・グループにおける自分の役割を確認する。 ・自分らしさについて考えていくことを伝える。 ・アニメを通して児童の興味を引き付ける。 ・授業目的について理解する。	●ネームプレート ●ツールボックス ●授業タイトル ●アニメ・ストーリー
活動(32分)		**どんな個性が光っているかな？**	
4. 助走 【個人活動】 【グループ活動】	・個人シート記入(4分) ・アドバイスタイム(3分) ・グループの中で、各項目の該当者を集計する(3分)	・「個性発見シート」に自分らしさを記入するよう促す。 ・自分らしいと思うことをシートに記入する。 ・グループの中でペアになり、書き加えられるものをアドバイスし合うよう促す ・アドバイスし合いながらシートに加筆する。 ・グループの中で、各項目の該当者数を集計し、グループのシートに記入する。 ・9 項目の該当者数をシートに記入し、黒板に掲示する。 ・たくさんの個性を見つけられたことを肯定する。	●「(個性発見シート) ●グループ用ワークシート ●マジック
5. クライマックス 【全体活動】	・「個性アピール対戦」(15 分) ・「みんなの個性の一番星」(4 分) ・「みんなの個性の二番星」(3 分)	・授業者がルーレットで番号を提示し、その番号の個性について記入した児童は挙手・起立するよう促し、一番早く立ち上がれたグループにポイントを付与するとともに発表を促す。 ・該当者は起立し、自分の個性を発表する。 ＊以上を 3～4 回行う。 ・一番自分らしいと思うものをひとつ選び、ネームプレートで示すよう促す。 ・自分の「一番星」を選び、黒板の掲示にネームプレートを貼る。 ・2～3 の個性を取りあげ、該当者に発表を促す。 ・数名の児童が発表する。 ・二番目に自分らしいと思うものをひとつ選び、カードで示すよう促す。 ・自分の「二番星」を選び、黒板の掲示にカードを貼る。 ・誰にも素晴らしい個性が見つかったことを肯定する。	●板書① ●マグネット ●クラス全体掲示 ●ロボポイント・カード ●板書② ●「二番星」カード
ポイント　自分の個性を認識することができたか			
まとめ(8分)		**自分の個性を大切にしよう**	
6. シェアリング 7. 終結ストーリー 8. 授業プロセス 9. 意義	・本授業の感想を発表し、クラスで共有する。 ・アニメ・ストーリー視聴 ・授業の進行状況を示す。 ・授業が日常生活にどのように役立つのかを伝える。	・本授業の感想を発表する。 ・授業理解度を確認する。 ・授業の内容とストーリーとの関わりについて確認する。 ・2 回目のシール「自分の個性を見つめたよ！」を貼る。 ・似ている特徴を持っている人も異なった特徴を持っている人もいるが、それぞれ大切な自分らしさであることを伝える。	●進行シール ●強化シール ●授業進行ディスプレイ
10. 授業後の活動		・授業後に進行シールを配布する。 ・ネームプレート・ツールボックスを片づける。	

第２時間目

板書①(5.クライマックス)

板書②(5.クライマックス)



準備物一覧

●PC、液晶プロジェクター、スクリーン、スピーカー、ppt スライド(電子紙芝居) ●ストップウオッチ、指示棒、授業者用ネームプレート、マグネット、グループバナー ●授業メインタイトル・第２回タイトル ●多機能ネームプレート、ネームプレート用袋、ツールボックス、黒マジック ●「やくそく」掲示	●「個性発見シート」(児童数分) ●グループ集計シート(グループに１枚) ●赤マグネット ●ロボポイント・カード ●クラス全体掲示 ●「二番星」カード(児童数分：グループ名と名字を記入しておく) ●授業進行ディスプレイ、進行シール、強化シール

第 3 時間目

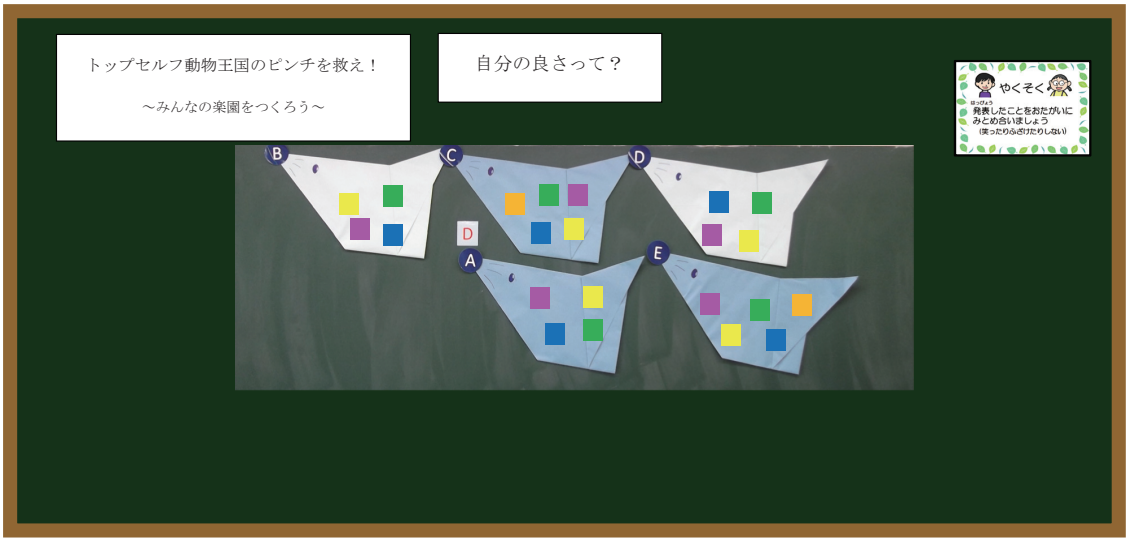
Ⅰ-1-c #3	上位目標	自己信頼心（自信）の育成	中位目標	自己と他者の価値を認めることができる	下位目標	自己の価値を探し、受容することができる
授業名	自分の良さって？		目標	・自己の長所を探すことができる		

Enjoy!　かけがえのない自分の良さを発見します！

授業の流れ		教師と児童の動き	●準備物
導入(10分)		**自分の良さを探してみよう！**	
1. 準備・注意 2. 本授業の目的 3. 導入ストーリー	・ネームプレート、キャプテン、記録係の確認、話し合いのルール ppt. 視聴 ・授業の目的を簡潔に伝える。 ・アニメ・ストーリー視聴	・使用する道具について説明する。 ・ルールを伝える。 ・グループにおける自分の役割を確認する。 ・自分の良さを見つけていくことを伝える。 ・アニメを通して児童の興味を引き付ける。 ・授業目的について理解する。	●ネームプレート ●ツールボックス ●授業タイトル ●アニメ・ストーリー
活動(27分)		**自分の良いところを見つけよう！**	
4. 助走 【個人活動】	・付箋に記入(5分)	・前時までの活動で学んだことを振り返って、特に好きな自分の特徴をひとつ選ぶよう促す。自分の良さを認識できるよう机間巡視しながら援助する。 ・特に好きな自分の特徴を付箋に書き、ロボ・ボードに貼る。	●付箋 ●ロボ・ボード ●グループ・バナー
5. クライマックス 【全体活動】	・グループごとの発表と質疑（22分）	・グループごとに自分の良いところの発表を促す。 ・ひとりひとり、「僕(私)の良いところは～です」と発表する。 ・発表内容を肯定し、児童の力でアニメ・ストーリーの登場キャラクターが元気になっていく様を提示する。授業者は「～の中で特に何が得意ですか？」「いつも元気でいられる秘訣は何ですか？」のように、児童の良さを引き出すように質問する。他の児童にも聞いてみたいことを質問するよう促す。 ・相互に質問し合い、自分の良さや仲間の良さについて理解を深める。 ・互いの良さを理解し合うことでさらにスクリーン上のキャラクターが元気になっていく様を提示する。 ・活動を通して、互いの自己認識を尊重することを理解する。 ・最後に全員で自分の良いところを声に出すよう促す。 ・自分の良さを再認識する。	●板書①
ポイント　自分の良さを見つけることができたか・互いに尊重し合えたか			
まとめ(8分)		**自分の良さを大切にしよう**	
6. シェアリング 7. 終結ストーリー 8. 授業プロセス 9. 意義	・本授業の感想を発表し、クラスで共有する。 ・アニメ・ストーリー視聴 ・授業の進行状況を示す。 ・授業が日常生活にどのように役立つのかを伝える。	・本授業の感想を発表する。 ・授業理解度を確認する。 ・授業の内容とストーリーとの関わりについて確認する。 ・3 回目のシール「自分の良さを探せたよ！」を貼る。 ・それぞれに自分の良さを大切に過ごしていくことが重要であることを伝える。	●進行シール ●強化シール ●授業進行ディスプレイ
10. 授業後の活動		・授業後に進行シールを配布する。 ・ネームプレート・ツールボックスを片づける。	

第３時間目

板書①(5.クライマックス)



メモ

板書①：グループごとにロボ・ボードを掲示 発表の際，発表グループのボードは中央に移動し，質問するグループをグループ・バナーで示す

準備物一覧

●PC、液晶プロジェクター、スクリーン、スピーカー、ppt スライド(電子紙芝居) ●ストップウオッチ、指示棒、授業者用ネームプレート、マグネット、グループバナー ●授業メインタイトル・第３回タイトル ●多機能ネームプレート、ネームプレート用袋、ツールボックス、黒マジック ●「やくそく」掲示	●付箋(児童数分) ●ロボ・ボード(グループ数分) ●授業進行ボード、進行シール、強化シール

第４時間目

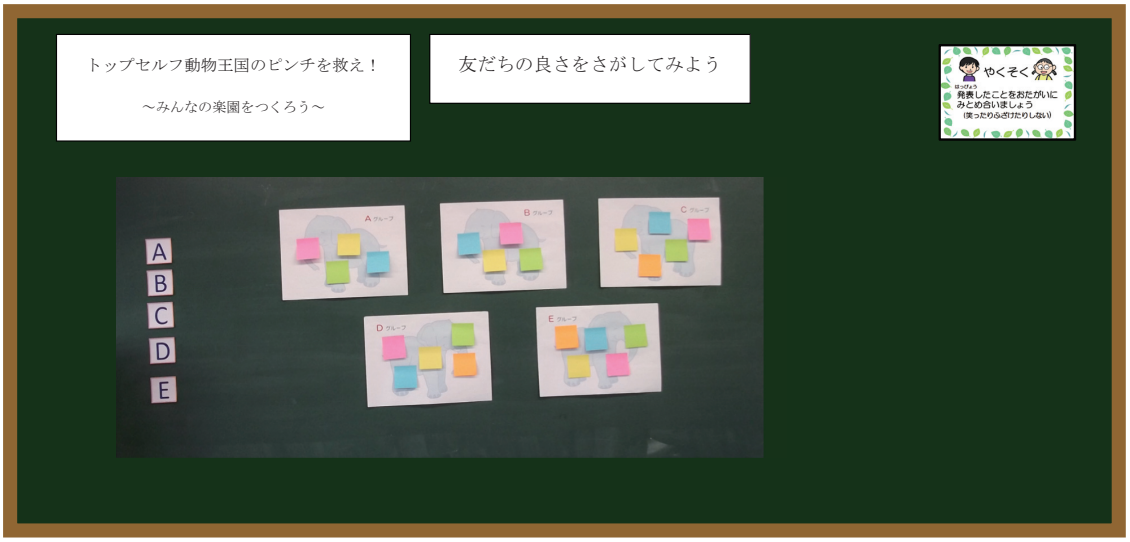
Ⅰ-2-e, f #4	上位目標	自己信頼心（自信）の育成	中位目標	自己と他者の価値を認めることができる	下位目標	他者の価値を探し、肯定することができる
授業名	友だちの良さをさがしてみよう！		目標	・他者の長所を探すことができる ・他者の価値を肯定することができる		

Enjoy!　子どもたちが互いの良さを発見します！

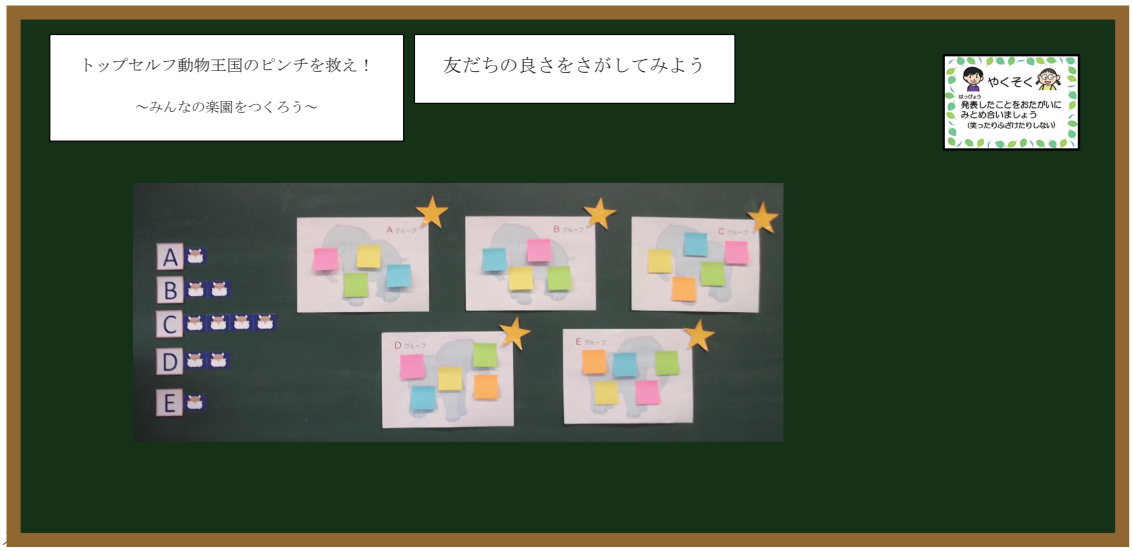
授業の流れ		教師と児童の動き	●準備物
導入(10分)		**友だちの良さを探してみよう！**	
1. 準備・注意 2. 本授業の目的 3. 導入ストーリー	・ネームプレート、キャプテン、記録係の確認、話し合いのルール ppt. 視聴 ・授業の目的を簡潔に伝える。 ・アニメ・ストーリー視聴	・使用する道具について説明する。 ・ルールを伝える。 ・グループにおける自分の役割を確認する。 ・友だちの良さを探していくことを伝える。 ・アニメを通して児童の興味を引き付ける。 ・授業目的について理解する。	●ネームプレート ●ツールボックス ●授業タイトル ●アニメ・ストーリー
活動(25分)		**友だちの良さ、たくさん集まるかな？**	
4. 助走 【個人活動】	・グループ・メンバーの良いところを付箋に記入(8分) ・プレゼントされた付箋の中から１枚を選び、ボードに貼付(2分)	・グループ・メンバーひとりひとりに、良いと思うことを付箋に書くよう促す。 ・グループ・メンバーの良いところを探し、付箋に書く。 ・付箋を互いにプレゼントするよう促す。 ・付箋を「良いところプレゼント・シート」に貼っていく。 ・プレゼントされた付箋の中から、隣席の児童からもらったものをグループ用シートに貼るよう促す。 ・隣席の児童からもらった付箋をグループ用シートに貼付する。他の児童がどのような良さを見つけたのか共有する。	●付箋 ●「良いところプレゼント」シート ●グループ用シート
5. クライマックス 【全体活動】	・クラス全体意見交換（15分）	・1グループずつ付箋に書かれたことを読み上げ、そのグループ・メンバーの他の良さを先着で回答するよう促す（1グループずつ，全グループ行う）。 ・発表された内容以外で知っている仲間の良さを発表し、クラス内で共有する。 ・ゲームの進行に応じてポイントを表示し、発表内容に応じて、さらに良いところを引き出せるよう言葉かけを行う。 ＊前半は各グループのスティックは１本のみだが，後半は２本に増やし、子どもたちの発表を促す。 ・仲間の良さを共有するとともに、仲間の良さを見つけることの大切さを認識する。	●板書① ●☆印 ●スティック ●ポイント・カード ●板書②
ポイント　仲間の良さを探し、肯定することができたか			
まとめ(10分)		**これからも互いの良さを見つけていこう**	
6. チャレンジ・ワークの説明 7. シェアリング 8. 終結ストーリー 9. 授業プロセス 10. 意義	・次回までの宿題について説明する。 ・本授業の感想を発表し、クラスで共有する。 ・アニメ・ストーリー視聴 ・授業の進行状況を示す。 ・授業が日常生活にどのように役立つのかを伝える。	・次回までに日常生活の中で友だちの良さを見つけ，所定の付箋に書いてくるよう伝える。 ・本授業の感想を発表する。 ・授業理解度を確認する。 ・アニメ・ストーリーを提示し、４回目のシール「友だちの良さをさがせたよ！」を貼る。 ・日常生活の中でも互いの良さを探していくことの大切さを伝える。	●チャレンジ・ワークのシート ●進行シール ●強化シール ●授業進行ディスプレイ
11. 授業後の活動		・授業後に進行シールを配布する。 ・ネームプレート・ツールボックスを片づける。	

第４時間目

板書①(5.クライマックス)



板書②(5.クライマックス)



板書①：グループごとにシートを掲示
板書②：授業者が記入内容を紹介した後で，内容を肯定し，☆印をつける
　　早押しゲームの回答状況に応じてポイントを表示

準備物一覧

●PC、液晶プロジェクター、スクリーン、スピーカー、ppt スライド(電子紙芝居) ●ストップウオッチ、指示棒、授業者用ネームプレート、マグネット、グループバナー ●授業メインタイトル・第４回タイトル ●多機能ネームプレート、ネームプレート用袋、ツールボックス、黒マジック ●「やくそく」掲示	●付箋(児童数分) ●「良いところプレゼントシート」(児童数分) ●グループ用シート(グループ数) ●☆印 ●スティック(各グループ２本) ●マグネット(ポイント表示用) ●チャレンジ・ワークのシート(児童数分) ●授業進行ボード、進行シール、強化シール

第５時間目

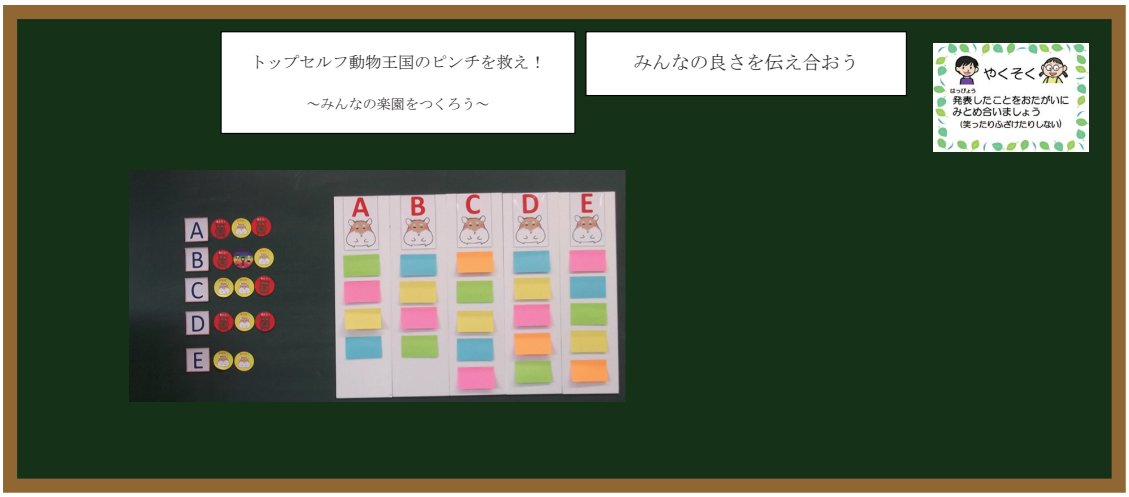
Ⅰ-2-g #5	上位目標	自己信頼心（自信）の育成	中位目標	自己と他者の価値を認めることができる	下位目標	他者の価値を探し、肯定することができる
授業名	みんなの良さを伝え合おう！		目標	・自分が気づいた他者の価値について，実際に相手に伝えることができる		

Enjoy!　日常生活の中で見つけたお互いの良さを伝え合います！

授業の流れ		教師と児童の動き	●準備物
導入(8分)		チャレンジ・ワークはどうだったかな？	
1. 準備・注意 2. 本授業の目的 3. 導入ストーリー	・ネームプレート、キャプテン、記録係の確認、話し合いのルール ppt. 視聴 ・授業の目的を簡潔に伝える。 ・アニメ・ストーリー視聴	・使用する道具について説明する。 ・ルールを伝える。 ・グループにおける自分の役割を確認する。 ・チャレンジ・ワークで見つけた友だちの良さを伝え合っていくことを伝える。 ・アニメを通して児童の興味を引き付ける。 ・授業目的について理解する。	●ネームプレート ●ツールボックス ●授業タイトル ●アニメ・ストーリー
活動(30分)		日常生活で見つけた友だちの良さ、報告しよう！	
4. 助走 【個人活動】 【グループ活動】	・チャレンジ・ワークで書いてきた付箋をグループ内でお互いにプレゼントする(4分) ・隣の児童からもらった付箋をグループのボードに貼る(1分)	・チャレンジ・ワークで書いてきた付箋をそれぞれのワークシートに貼るよう促す。 ・お互いに付箋をプレゼントし合い、他の児童が見つけてくれた自分の良さを確認する。 ・隣の児童からもらった付箋をグループのボードに貼るよう促す。 ・自分の付箋をグループのボードに貼る。	●「みんなで発見！○○くん・さんの良いところ！」シート ●板書① ●グループ用ボード
5. クライマックス 【全体活動】	・クラス全体発表 「クイズ！わたしは誰でしょう？」 （17分） 「クラスの笑顔の花をさかせよう！」（8分）	・グループの付箋の中からひとつ、クラスのみんなに持ち主を当てて欲しいものを選ぶよう伝える。 ・グループで１つ選び、付箋に〇印をつける。 ・出題したいグループを募り、前へ出るよう促す。 ・授業者は付箋内容と出題対象を紹介する。 ・他グループは持ち主を考えてホワイト・ボードに答を書く。 ・各グループの答の理由を聞き、児童らの良さを引き出す。 ・友だちの良さを見つけた状況等について説明する。 ・正解を発表し、答に対応したマークを貼付し、いずれも素晴らしい気づきであることを伝える。 ・クラスの良さを考えてホワイト・ボードに書くよう促す。 ・考えたことをホワイト・ボードに書き、掲示する。 ・書かれた内容を紹介し、クラスの素晴らしさを伝える。 ・クラスの良さを認識する。	●ホワイト・ボード ●マーカー ●イレーサー ●「あたり」「新発見」「最高の発見」カード ●木の掲示 ●引っかけマグネット ●花
ポイント　日常生活で見つけた仲間の良さを伝え合うことができたか			
まとめ(7分)		日常生活の中でもお互いの良かったところを伝え合っていこう	
6. シェアリング 7. 終結ストーリー 8. 授業プロセス 9. 意義	・本授業の感想を発表し、クラスで共有する。 ・アニメ・ストーリー視聴 ・授業の進行状況を示す。 ・授業が日常生活にどのように役立つのかを伝える。	・本授業の感想を発表する。 ・授業理解度を確認する。 ・アニメ・ストーリーを提示し、５回目のシール「ふだんの生活で気づいたみんなの良さを伝え合ったよ！」を貼る。 ・日常生活の中でも互いの良さを伝え合っていくことの大切さを伝える。	●進行シール ●強化シール ●授業進行ディスプレイ
10. 授業後の活動		・授業後に進行シールを配布する。 ・ネームプレート・ツールボックスを片づける。	

第５時間目

板書①(5.クライマックス)



板書②(5.クライマックス)

メモ

板書①：クイズを出題するグループのボードから掲示。各グループの回答に応じて「あたり！」「新発見！」「最高の発見！」マークをグループ・バナー横に貼付する。最終的には全グループのボードを掲示し、友だちの良さを伝え合うことができたことを肯定する。
板書②：木の掲示を貼付した後、各グループが考えた「このクラスの良いところ」をホワイト・ボードにごと掲示(引っかけマグネットを用い、グループ・バナーを併せて掲示。発表に沿って花を貼付していく。

準備物一覧

●PC、液晶プロジェクター、スクリーン、スピーカー、ppt スライド(電子紙芝居) ●ストップウオッチ、指示棒、授業者用ネームプレート、マグネット、グループバナー ●授業メインタイトル・第５回タイトル ●多機能ネームプレート、ネームプレート用袋、ツールボックス、黒マジック ●「やくそく」掲示	●「みんなで発見！○○くん・さんの良いところ！」シート(児童数分) ●発表用ボード(グループに１枚) ●クイズ用カード(「あたり」「新発見」「最高の発見」) ●木の掲示、花 ●ホワイト・ボード、マーカー、イレーサー、引っかけマグネット(グループ数分) ●授業進行ボード、進行シール、強化シール

第 6 時間目

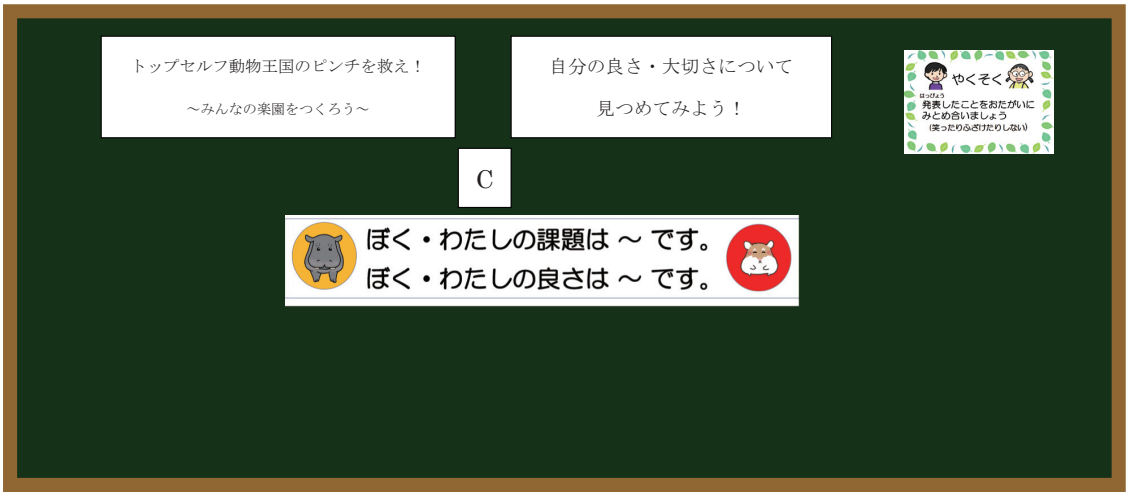
Ⅰ-1-d #6	上位目標	自己信頼心（自信）の育成	中位目標	自己と他者の価値を認めることができる	下位目標	自己の価値を探し、受容することができる
授業名	自分の良さ・大切さについて見つめてみよう！		目標	・自己の価値を受容することができる		

Enjoy!　自分の課題を受けとめながら自分の良さを再認識します！

授業の流れ		教師と児童の動き	●準備物
導入(5分)	今まで自分や友だちの特徴や良いところについて考えてきました		
1. 準備・注意 2. 本授業の目的 3. 導入ストーリー	・ネームプレート、キャプテン、記録係の確認、話し合いのルール ppt. 視聴 ・授業の目的を簡潔に伝える。 ・アニメ・ストーリー視聴	・使用する道具について説明する。 ・ルールを伝える。 ・グループにおける自分の役割を確認する。 ・今までの授業で考えてきたことをもとに，これからの課題と自分の良さ・大切さについて考えることを伝える。 ・アニメを通して児童の興味を引き付ける。 ・授業目的について理解する。	●ネームプレート ●ツールボックス ●授業タイトル ●アニメ・ストーリー
活動(33分)	これからの自分の課題と自分の良さ・大切さについて考えてみよう！		
4. 助走 【個人活動】	・自分にとってのこれからの課題と、自分の良さ・大切さをまとめる(4分) ・特に発表したいものに〇をつける(1分)	・これまでの授業を振り返って、自分がもっと良くしていきたいことと、自分の良さ・大切さについてまとめるよう促す。 ・ワークシートに自分なりに考えたことをまとめる。 ・一番発表したいものに〇をつけるよう促す。 ・発表したいものに〇をつける。	●「自分の良さ・大切さシート」
5. クライマックス 【全体活動】	・クラス全体発表（28分） ①グループごと(15分) ②個人(13分)	・1グループずつ前に出て発表するよう促す。発表の際にはスライドでキャラクターを提示し、キャラクターの声かけに合わせて発表するよう伝える。 ・自分の課題や良さ・大切さを発表しながら再認識する。 ・発表内容を肯定し、発表グループにはスクリーンに提示される動物のうち、いずれかを選ぶよう促す。 ・クラス全体で番号を呼ぶ。 ・スクリーン上に、選んだ動物の素晴らしさが提示される。(以上を3グループ) ・さらに発表したい児童を募り、発表を促す。 ・新たに気づいた点を発表する(最大5名まで)。 ・児童の気づきを肯定する。 ・自分には短所や課題があったとしても，自分なりの良さを持った大切な存在であることを認識する。	●板書① ●発表ガイド掲示 ●グループ・バナー
ポイント　課題のある自分も、自分の良さとともに受けとめることができたか			
まとめ(7分)	自分の良いところを活かして、苦手なことも克服していこう		
6. シェアリング 7. 終結ストーリー 8. 授業プロセス 9. 意義	・本授業の感想を発表し、クラスで共有する。 ・アニメ・ストーリー視聴 ・授業の進行状況を示す。 ・授業が日常生活にどのように役立つのかを伝える。	・本授業の感想を発表する。 ・授業理解度を確認する。 ・アニメ・ストーリーを提示し、6回目のシール「自分の良さや大切さが分かったよ！」を貼る。 ・苦手なことがあっても、各自の素晴らしい良さを活かして克服していけることを伝える。	●進行シール ●強化シール ●授業進行ディスプレイ
10. 授業後の活動		・授業後に進行シールを配布する。 ・ネームプレート・ツールボックスを片づける。	

第 6 時間目

板書①(5.クライマックス)



メモ

板書①：発表をガイドする掲示を貼る 発表グループをグループ・バナーで表示し，整列を促す ＊キャラクターからの問いかけや動物の秘密については、Power Point にてスクリーン上に提示

準備物一覧

●PC、液晶プロジェクター、スクリーン、スピーカー、ppt スライド(電子紙芝居) ●ストップウオッチ、指示棒、授業者用ネームプレート、マグネット、グループバナー ●授業メインタイトル・第 6 回タイトル ●多機能ネームプレート、ネームプレート用袋、ツールボックス、黒マジック ●「やくそく」掲示	●「自分の良さ・大切さシート」(児童数分) ●発表ガイドの掲示(「ぼく・わたしの～」) ●授業進行ボード、進行シール、強化シール

第７時間目

Ⅱ-3，4 #7	上位 目標	自己信頼心（自信）の育成	中位 目標	自己の心理的欲求を認識することができる	下位 目標	・心理的欲求に従って行動することの重要性を理解する ・自己の心理的欲求を抽出し、その充足・達成の是非を考えることができる
授業名	みんなの夢ってどんな夢？		目標	・自己の心理的欲求を満たすことの重要性を理解することができる ・自己と同様に、他者の心理的欲求を尊重することの重要性を理解することができる ・自己の心理的欲求を抽出することができる ・抽出した心理的欲求を満たすことの是非を考えることができる		

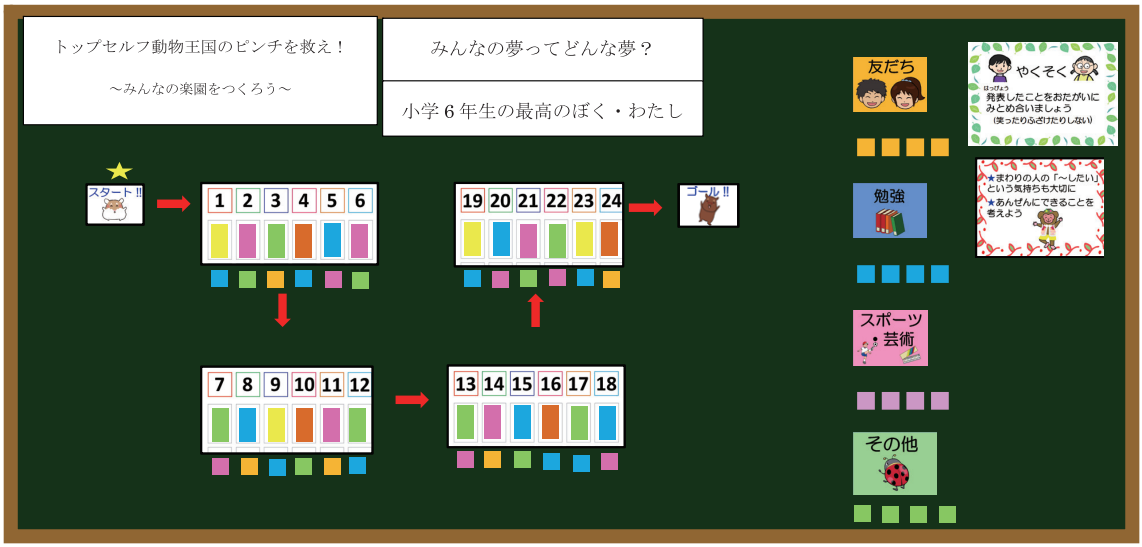
Enjoy!　これからの自分の夢・願いについて考えていきます！

授業の流れ		教師と児童の動き	●準備物
導入(7分)		**今日はこれからの自分について考えていきます**	
1. 準備・注意 2. 本授業の目的 3. 導入ストーリー	・ネームプレート、キャプテン、記録係の確認、話し合いのルール ppt. 視聴 ・授業の目的を簡潔に伝える。 ・アニメ・ストーリー視聴	・使用する道具について説明する。 ・ルールを伝える。 ・グループにおける自分の役割を確認する。 ・自分の個性や良さを活かして、これからやってみたいことや夢について考えることを伝える。 ・アニメを通して児童の興味を引き付ける。 ・授業目的について理解する。	●ネームプレート ●ツールボックス ●授業タイトル ●アニメ・ストーリー
活動(30分)		**「小学６年生の最高のぼく・わたし」について考えてみよう**	
4. 助走 【個人活動】	・「小学６年生の最高のぼく・わたし」について考える(5分) ・隣のメンバーの付箋に，励ましの言葉を記入(3分) ・黒板に掲示(2分)	・小学６年生になった時，自分がどんな風になっていたら良いかを考えて付箋に書くよう促す。 ・付箋に「小学６年生の最高のぼく・わたし」を記入する。 ・「注意点」に照らして，隣席の児童の記入内容が OK かどうかと，励ましの言葉を書くよう促す。 ・「注意点」の基準を満たしていれば「OK」と書き，励ましの言葉を書き添える。 ・各自の付箋を「友だち」「勉強」「スポーツ・芸術」「その他」のカードと併せて黒板に貼るよう促す。 ・自分の付箋を黒板のシートに貼る。	●付箋 ●注意点の掲示 ●板書① ●掲示用シート ●「友だち」「勉強」「スポーツ・芸術」「その他」カード
5. クライマックス 【全体活動】	・クラス全体発表（20分） 「〇〇はどこだ？ゲーム」	・ゲームの進行に応じて、すごろくの要領でクラス全体発表をすることを伝える。 ・指定された動物がどこにいるかを当てる。 ・答の数字の分だけすごろくを進め、該当する児童を指名して発表を促す。 ・指名された児童が発表し、クラス内で共有・肯定し合う。	●板書② ●すごろく用掲示セット
ポイント　自分の夢や願いについて認識することができたか			
まとめ(8分)		**夢や願いをぜひ実現していこう**	
6. シェアリング 7. 終結ストーリー 8. 授業プロセス 9. 意義	・本授業の感想を発表し、クラスで共有する。 ・アニメ・ストーリー視聴 ・授業の進行状況を示す。 ・授業が日常生活にどのように役立つのかを伝える。	・本授業の感想を発表する。 ・授業理解度を確認する。 ・アニメ・ストーリーを提示し、7回目のシール「自分の夢について考えたよ！」を貼る。 ・各自の素晴らしい良さを活かして夢が実現するよう願っていることを伝える。	●進行シール ●強化シール ●授業進行ディスプレイ
10. 授業後の活動		・授業後に進行シールを配布する。 ・ネームプレート・ツールボックスを片づける。	

第７時間目

板書①(4.助走)

板書②(5.クライマックス)



メモ

板書①：各自で自分の付箋とミニ・カードを黒板に貼る 板書②：すごろく用掲示セットを追加し、ゲームの進行に応じて★マークを移動する

準備物一覧

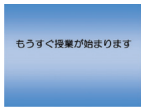
●PC、液晶プロジェクター、スクリーン、スピーカー、ppt スライド(電子紙芝居) ●ストップウオッチ、指示棒、授業者用ネームプレート、マグネット、グループバナー ●授業メインタイトル・第７回タイトル ●多機能ネームプレート、ネームプレート用袋、ツールボックス、黒マジック ●「やくそく」掲示	●注意点の掲示 ●付箋(児童数分) ●「小学６年生の最高のぼく・わたし」 ●カテゴリー・カード(友だち、勉強、スポーツ・芸術、その他：大各１、小各 20 枚) ●すごろく用掲示セット(ロボイラスト・カピ王イラスト・矢印・★) ●ピンポン・ブー(○×提示用具) ●授業進行ボード、進行シール、強化シール

自己信頼心（自信）の育成
小学校４年生版
第１時間目～第８時間目
授業台本

第１時間目

４年生　自己信頼心(自信)の育成　#1
a. 正の出来事を想起し，正感情を高めることができる

【事前準備】
授業タイトル・第１回タイトルは掲示，ツールBOXを各グループへ配布
グループごとの着席・ネームプレートの装着を指導



チャイムが鳴るまでこのスライドを。挨拶前にもう１度クリック(文字が消えます)。

((導入：10分))
授業者：これからみなさんと一緒に授業をしていく〇〇です。よろしくお願いします。ネームプレートに，「キャプテン」「記録係」のエンブレム，印がついている人がいます。その人は，キャプテンまたは記録係さんの役割をお願いします。どんな役割があるのかはこの後で詳しく説明します。キャプテンは順番に回っていきます。記録係さんは４日間のうちの前半と後半で交代します。

【授業時の注意：ルール確認】
授業者：この授業では，グループでの話し合いをたくさんします。その時のルールを確認しますので，スクリーンに体を向けて下さい。口を閉じましょう。始めます。
＜クリック：ルール説明フル・バージョン＞

授業者：それから，発言する時には手を挙げて発言するようにしましょう。キャプテンや先生から「〇〇さん」「〇〇くん」とあてられてから発言しましょう。

＜「やくそく」を黒板に掲示＞
＊黒板のスペースが小さくなるようであれば，ボードごと棚などにたてかける

授業者：もうひとつ，みんなに守って欲しい約束事があります。この授業では，自分自身のことや，自分の考えを発表する場面がたくさんあります。その時には，発表したことをお互いに認め合いましょう。決して笑ったりふざけたりしないようにしましょう。笑われたら，誰だって嫌な気持ちになりますよね。みんなの考えを大事にしましょう。守れますか？(返事の声が小さければ，再度促す)

【本授業の目的】
授業者：この授業は，トップセルフ動物王国のピンチを救え！みんなで楽園をつくろう，という題の授業です。「トップセルフ」には，最高の自分という意味があります。この授業では，みんなが自分や友だちの良いところを見つけながら，自分を大切に思う気持ちを持てるようになることを目標としています。ひとりひとりの最高の自分を見つけられるようになると良いですね。
　そして，１回目のこの時間は，「みんなのまわりのハッピー」という題で，みんなの身の回りのハッピーな出来事を探していきます。みんなは自分や友だちの良いところをすぐ見つけることができますか？なかなか難しいときもありますよね。特に，イライラしたり，落ち込んだりしている時には，自分や友だちの良いところも見つけにくいと言われています。ハッピーなことを探して，少し良い気分になることで，みんなの良さが気づきやすくなるようにしていきます。この時間のめあてはわかりましたか？

【導入ストーリー】
＜クリック＞

授業者：この授業は，アニメ・ストーリーに沿って進んでいきます。まずストーリーをみんなで見ましょう。スクリーンに体を向けて下さい。

＜クリック＞　**4’04”**

ナレーター：第１話　みんなのまわりのハッピー
セルフィー：今日はどの本を読もうかな。
ともる：迷っちゃうなぁ。
はなまる：ともるはいつもの動物図鑑じゃないの？

ともる：実はそうなんだ。何回見てもあきないんだよなぁ。
ともる：へぇ～カピバラって世界最大のネズミなんだって。
ともる：ロボロフスキー・ハムスターは一番小さいハムスターなのかぁ。カピバラと正反対だなぁ。

ロボ：ともる！ともる！ぼくらを助けて！ともるにはぼくの言葉が分かるでしょう？
ともる：えっ!?ロボロフスキー・ハムスターがしゃべった！
ロボ：ぼくはロボだよ。時間がないんだ！とにかくぼくに着いて来て！トップセルフ動物王国が大変なんだよ！ともるならきっと王国を救えるから，早く早く！

はなまる：ちょっとともる。学校にペット連れてきちゃいけないのよ。
ともる：違うよ！ロボの動物王国が大変なことになっているから助けてくれって。ぼくひとりじゃ心細いから 2 人とも一緒に行こうよ。
セルフィー：一緒に行くってどうやって？
ロボ：こっちだよ！早く！

ロボ：ここが動物王国だよ。
ともる：え？カバもゾウもみんな元気がないよ。
はなまる：どうしてこんな風になっちゃったのかしら？
ナレーター：かつて，トップセルフ王国はゾウ一族が王の座を受け継いでいました。
ナレーター：ところが，ベヒモスというゾウがあまりにも自分勝手だったので，ベヒモスは動物王国から追放され，ゾウ一族も王家を継ぐ資格を失ってしまったのです。
ナレーター：ゾウ一族に代わって王を継いだのがカピバラ一族。しかし何者かが悪い空気を動物王国に送り込み，動物たちのエネルギーを吸い取っているのです。

ロボ：みんな！このお方がトップセルフ動物王国のカピ王だよ。
カピ王：みんなよく来てくれたな。わしには王国を立て直すパワーがもうないんじゃ。王国が以前のように力を取り戻せば，みんなももとの世界に戻ることができるだろう。頼んだぞ。
ロボ：まずはシロクマ・ビレッジへ行ってみよう！

ともる：やっぱり，シロクマ元気がないね。どうしたんだろう？
しろべぇ：こんにちは。ぼくはシロクマ・ビレッジのしろべぇ。最近，楽しいとか嬉しいとか，そんな気持ちになれないんだ。楽しくないから，ますます嫌なことばかり考えちゃうよ。はぁあ～。何かハッピーなこと，ないかなぁ。

ロボ：みんな！動物王国に力を貸して！みんなのハッピー，しろべぇに教えてあげるっちゅ！
＜スライド自動停止＞

授業者：登場人物は分かりましたか？(必要に応じて確認する)ハムスターのロボからお誘いがありましたね。みんなで一緒に読んでみましょう。さん，はい，「みんなのハッピー，しろべえに教えてあげるっちゅ！」

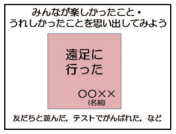
((展開：28 分))

【活動助走(5 分)】
＜クリック＞

授業者：それではみんなのまわりのハッピーを探してみましょう。記録係さん，ツール BOX の「3 時間目」のファイルの中から，「みんなのまわりのハッピーをさがしてみよう！」のシートを取り出して，グループのみんなに 1 枚ずつ配ってあげて下さい。配られたら，組と名前を書きましょう。準備ができたら，顔を上げて下さい。

授業者：それでは説明します。スクリーンに注目して下さい。左側に付箋が貼ってありますね。この付箋に，みんなが最近経験した，楽しかったこと，嬉しかったことをひとつ，書いて下さい。

＜クリック＞



授業者：書き方の例です。たとえば，遠足に行ったことが楽しかったなと思った人は，このように「遠足に行った」と書きます。そして，右下に，名前を書いて下さい。先生だったら，○○××という風に書きます。友だちと遊んだ，テストでがんばれた，など，どんなことでも良いです。

＜クリック＞

授業者：付箋に書けたら，右側の欄に，どんなことが楽しかったのか，嬉しかったのかを，書いて下さい。遠足だったら，動物園で大きなゾウに会えて楽しかったとか，テストだったら，算数のテストでいつもよりがんばって良い点がとれたとか，書けるだけ詳しく書いて下さい。あとで，何人かの人に発表してもらいたいと思います。質問はありませんか？それでは，付箋と，この右側の欄を書くところまで，3 分くらいで取り組みます。分からないところがあったら，手を挙げて先生に教えて下さい。スタート！

＜クリック→BGM 開始，次のクリックで BGM 停止＞

＊右側は書けていなくても OK：3 分で切ること

＊早くできているグループは，鉛筆をしまうなど，不要な道具の片づけを促す

授業者：では鉛筆を置きましょう。右側は書けていなくても大丈夫ですよ。

【活動クライマックス(28 分)】

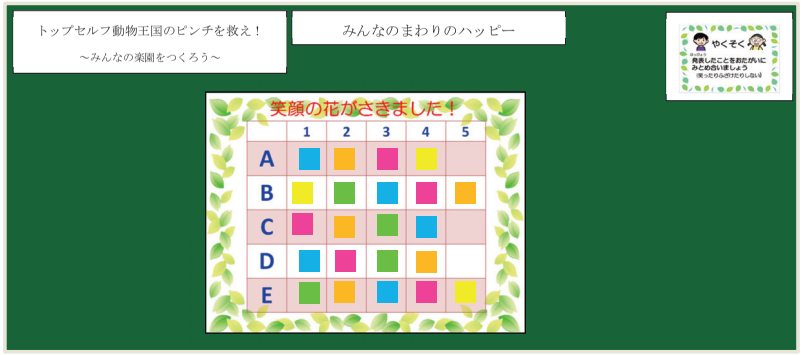
＜クリック＞

この掲示を黒板に貼る

授業者：それではみんなで笑顔の花をさかせましょう。

記録係さん，グループのみんなの付箋を集めて，先生のところに持って来て下さい。

　＊付箋は色が偏らないように授業者が手早く貼る



授業者：うわぁ。とっても素敵な笑顔の花が咲きましたね！どんなハッピーなことが集まったのか，楽しみですね。今から，ゲームをしながら，みんなが考えたことを発表していきましょう。

＜クリック＞

授業者：にっこりさんは誰だ！ゲーム！拍手！キャプテン，ツール BOX のファイルの中から，このような笑顔のカードを 4 枚取り出して下さい。カードはグループの真ん中に広げます。

＜クリック＞

→　クリック

→

授業者：今から，音楽に合わせて，この 4 人の顔が出てきます。音楽が止まると同時に，2 人がにっこり笑います。その 2 人と同じカードを持って，元気に「はい！」と立ち上がって下さい。一番早く，正しくカードを挙げられたグループは，この付箋の中身を発表するチャンスをゲットすることができます。では，練習してみましょう。立ちやすいように少しイスを後ろに引きましょう。手は頭の上に置きます。スタート！

授業者：ルールは分かりましたか？それでは本番です。第 1 回戦！

＜クリック＞＊同じ要領でスライドが動く

授業者：○グループが早かった！正解ですね！それでは○グループで

発表したい人，手を挙げて下さい。
授業者：(手を挙げた児童の名前を言う)〇〇くん！
授業者：〇〇くんの笑顔の花は，〜〜です！では〇〇くん，シートの右側に書いてくれたことを発表してもらえますか？特に楽しかったこと，嬉しかったことはどんなことかな？
児童：〜〜〜。
授業者：素敵ですね。みんな拍手！
＜クリック＞

自主的に手が挙がらない時は，番号のくじを引いて指名：自主性を重視すること

授業者：あれ？不安そうな顔をしている女の子がいますよ。ハッピーな気持ちで，この女の子も元気にしてあげましょう。先生が，せーの，と言いますので，みんなで大きな声で「ハッピー！」と言いましょう。準備は良いかな？せーの！(ハッピー！)
＜クリック＞

授業者：にっこりさんになりました！もっともっと教室中をハッピーな気持ちにしていきましょう。第 2 回戦です。今度は笑顔になる子が 3 人になります！間違えないように気をつけて下さいね！

2 回戦　＊同じ要領で

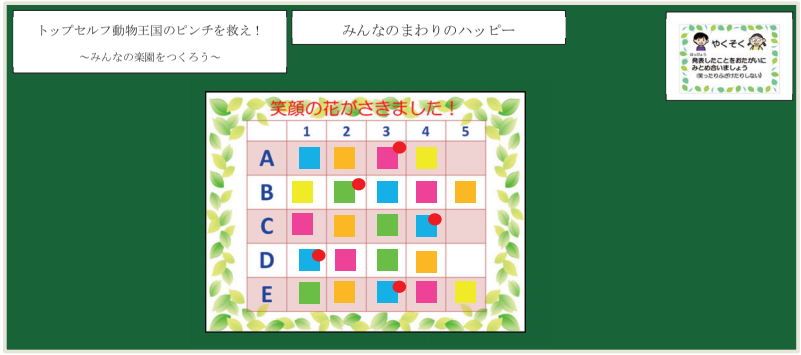
授業者：男の子も加わって，笑顔が増えましたね！その調子です！3 回戦からはちょっと難しくなります。(猫と犬のカードを見せる)カードが 2 枚増えます！(各グループに配布)4 人と 2 匹の中から，3 つ笑顔になりますよ！

3 回戦

既にゲームに勝って発表したグループが再度ゲームに勝った時には，勝利を讃えつつ「〇グループさんはさっき発表してくれたので，他のグループに譲ってもらえるかな？」と尋ね，別のグループを指名するよう促す

4 回戦　6 枚中 4 枚が笑顔に

5 回戦　6 枚中 5 枚が笑顔に



＊取り挙げたものにはマグネットで印をつける

授業者：他にもたくさん笑顔の花が咲いています。〇〇さんは〜〜，〇〇くんは〜〜･･･(授業者が読み挙げる)〇組さんの笑顔の花が咲きました！最後に大きな拍手をしましょう！
＊時間がない場合には，「他にもこんなにたくさんの笑顔の花が咲いています。後で 1 枚 1 枚しっかり読ませてもらいますね」とまとめる。

((まとめ：7 分))

【シェアリング】
＜クリック＞

授業者：今日の授業の感想や，授業を通して気づいたことを発表してくれる人はいませんか？みんなのまわりのハッピーを探してみて，今の気分はどうですか？(3 名発表)

【終結ストーリー】
授業者：それでは，ともるたちがどうなったのか，アニメ・ストーリーの続きを見てみましょう。スクリーンに体を向けて下さい。始めます。

＜クリック＞　**0’46”**

ともる：ハッピーな出来事って，意外とぼくらのまわりにあるんだね。
はなまる：しろべぇにもハッピーな気持ち伝わったかな？
ともる：あっしろべぇに赤いストーンが降りてきた！
ロボ：ストーンが破裂して元気エネルギーに変わったよ！
しろべぇ：うわぁ～。みんなのおかげでハッピーな気持ちになれたよ。僕もこれからはいろんなハッピー，見つけられそうな気がする。
ともる：良かったぁ。きっとカピ王も喜んでくれるね。
セルフィー：今度はどんな動物たちに会えるのかしら？

【授業プロセス確認】
授業者：みんなのおかげで，しろべえが元気になりました。授業進行ディスプレイにシールを貼りましょう。動物王国はまだ闇につつまれています。みんなの力で元気にしていけると良いですね。

授業者：シートは先生の方で見せてもらいますので，ツール BOX にしまって下さい。挨拶の後で，みんなにもシールと，この授業で使うファイルも配ります。シールはファイルの内側の 1 のところに貼って下さい(実物を見せながら説明)。次の時間からはこのファイルにプリントも綴じていきます。使った道具は挨拶の後でツール BOX にしまいましょう。

【授業で学んだことの意義】
＜クリック＞

授業者：この時間は，みんなのまわりのハッピーな出来事を探して，ハッピーな気持ちになりました。ハッピーなことを思い出して良い気持ちになると，自分や友だちや身の回りの良いところにさらに気づきやすくなります。嫌な気持ちになることがあったら，今日のように身の回りのハッピーを思い出してみて下さい。

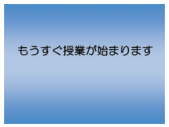
＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝＝

回収するシート：「みんなのまわりのハッピーをさがしてみよう！」

第２時間目

４年生　自己信頼心(自信)の育成　#2
b. 自己の特徴について認識することができる(外見・得意なこと・苦手なこと・大切にしていることなど)

【事前準備】
授業タイトル・第２回タイトル・「やくそく」は掲示,
グループごとの着席・ネームプレートの装着を確認



チャイムが鳴ったら　→

((導入：５分))
【授業時の注意：ルール確認】
＜クリック：ルール説明音なしバージョン＞

授業者：この時間もグループでの話し合いをたくさんします。引き続き，グループで協力して進めていきましょう。

【本授業の目的】
授業者：前回は，みんなのまわりのハッピーな出来事を探して，ハッピーな気分になりましたね。今，嫌な気持ちを感じている人はいませんか？もしそうだったら，３時間目にみんなで発表し合ったハッピーな出来事を思い出してみて下さいね。この時間は，「みんなの個性って？」という題の授業です。個性というのは，みんなひとりひとりの自分らしさのことです。みんなにどんな個性があるかを考えていきます。この時間のめあてはわかりましたか？

【導入ストーリー】
＜クリック＞

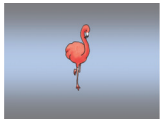
授業者：それでは今日もアニメ・ストーリーを見てみましょう。スクリーンに体を向けて，口を閉じましょう。始めます。

＜クリック＞　**3’04”**

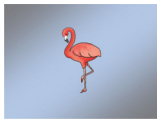
ナレーター：第２話　みんなの個性って？
ナレーター：ともるは小学 ４ 年生。ある日，トップセルフ動物王国から来た，ロボロフスキー・ハムスターのロボと出会い，友だちのセルフィーやはなまると一緒に，活気をなくした動物王国を救う旅に出発しました。

ナレーター：前回は，身の回りのハッピーなことを探して，元気がなかったシロクマのしろべぇを笑顔にすることができました。今日は，どんな動物たちのところへ行くのでしょう。

ロボ：あれ？しろべぇどうしたの？せっかく元気になったと思ったのに、
しろべぇ：うん，僕はみんなからパワーもらって元気になれたよ。でも，動物王国には，まだまだたくさんの仲間がいるだろう？特にフラミンゴ・ビレッジのみんなのことが心配なんだよ。
ともる：そうかぁ。それじゃぁ次は，フラミンゴ・ビレッジへ行ってみよう！

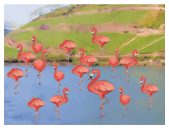
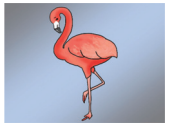


しろべぇ：フラミンゴ・ビレッジのみんなだよ。
セルフィー：みんな疲れているのかしら。
はなまる：ともる，動物の言葉が分かるんでしょう？どうしたのか聞いてみて。
ともる：う･･･うん。こんにちは。どうしたの？元気がないみたいだね。
フラミン：おやまぁ，私たちの言葉が分かるのかい？私はフラミン。



ともる：フラミン。なぜだか僕には動物王国のみんなの言葉が分かるんだよ。
フラミン：おやまぁ。私たちの言葉が理解できる人間は，動物王国を救うことができると

カピ王が言っていたなぁ。ともるのことだったのね。
フラミン：私たちはこれと言って特徴もないし，動物王国の中でも地味な存在なのよ。羽を広げるパワーもないの。どうしたものか･･･。

ともる：フラミン，フラミンゴって片足で立つことが得意なんでしょう？片足で眠ることもできるって，この間動物図鑑で読んだんだ。すごいなぁ。
しろべぇ：え！1本足で眠れるの？ぼくなんか1本足じゃ1秒も立っていられないよ。おっとっとー。
フラミン：だからなんだっていうの？私たちの仲間なら，そんなこと誰でもできるわ。はぁ～。

ロボ：みんな！今日もよろしくね！みんなの個性について，フラミンといっしょに考えるっちゅ！

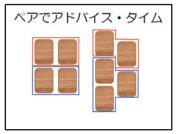
授業者：この時間も，ロボからメッセージが届きました。みんなで一緒に読んでみましょう。「みんなの個性について，フラミンと一緒に考えてみるっちゅ！」

((展開：32分))

【活動助走(10分)】
授業者：それではみんながどんな個性を持っているのかを考えるための活動をします。記録係さん，ツール BOX の中から，このような「個性発見シート」というのを出して(見せる)みんなに配って下さい。配られたら，組と名前を書きましょう。
＜クリック＞

授業者：スクリーンを見て下さい。字が小さくて見にくいと思うので，みんなが持っているシートと見比べながら聞いて下さい。ここには9個の枠があります。今から3分くらい時間を取りますので，みなさんの自分らしさについて，書き込んでいって下さい。たとえば1番だったら，絵を描くことが得意です，2番だったら，算数の勉強を頑張っています，というようにです。3番と7番は空欄になっています。ここには，下に例が書いてありますが，自由に書いて下さい。食べ物の好き嫌いはありません，兄弟と仲が良いです，というようにです。たとえば好きなことが2つ以上ある人は，書ききれない分を3や7に書いても良いですよ。全部埋めなくても大丈夫ですが，なるべくたくさんの自分らしさが書けるように頑張りましょう。まわりの人とは相談せずに，口を閉じて取り組みましょう。
＜クリック：BGM開始　→　次のクリック：BGM停止＞
★かなり書けている場合には，3分を待たずに止めてOK(アドバイス・タイムで加筆可能なため)

＜クリック＞



授業者：時間です。たくさん書けていなくても大丈夫ですよ。今からグループの中でペアを作って，お互いの特徴を発見していきます。ペアはこのように分かれます。4人のグループと，5人のグループがあります。前の2人が赤チームです。赤チームの人，手を挙げて！後ろの2人または3人が青チームです。青チームの人，手を挙げて！確認できましたか？シートを見せ合って，他にもこういうところ頑張っているよとか，こういう性格だと思うよ，というように，アドバイスし合って下さい。相手の人が傷つくようなことは言わないようにしましょう。アドバイスをもらって，自分でもそうだなと思ったら，個性発見シートに書き加えていって下さい。2分くらい時間を取ります。アドバイス・タイム，スタート！
＜クリック：BGM開始　→　次のクリック：BGM停止＞

授業者：書き込めましたね。それでは，今からグループのみんなの特徴をまとめていきます。記録係さん，ツール BOX の中から，このような「グループ集計」というシートを取り出して下さい。黒のマジックも持って下さい。
＜クリック＞

クリック　→　数字が表示される
授業者：今から，グループの中で，1～9の自分らしさを発見した人の数を集計していきます。キャプテン，1に書いた人，手を挙げて，2に書いた人手を挙げて，というようにみんなに手を挙げてもらって，数を数えて下さい。その数を，記録係さんはこのように人数を書き込んでいきます＜クリック＞。集計は2分間でやります。キャプテン，話し合いの交通整理をお願いします。質問はありませんか？書き終わったグループから，記録係さんは黒板に貼りに来て下さい。スタートします。
＜クリック：BGM開始　→　次のクリック：BGM停止＞

＊黒板左側に掲示　右側には9つのマスの掲示を貼る
　黒板のスペース上，左右の貼るのが難しければ，9つマスの掲示の上に，各グループのシートを重ねて貼る

【活動クライマックス（22 分）】

授業者：グループ集計が揃いました。○組のみんな，色々な素晴らしい個性を持っていますね。特に～や～のところでの個性が光っているようです（数字の多いところなどを大まかにとりあげる）。

＜クリック＞

授業者：それでは今から，発表をしていきますが，ただ発表するのではつまらないので，ゲームをしながら発表していきます。その名も，「個性アピール対戦！」拍手！

授業者：ルーレットを使って，みんなの個性アピール対戦をします。今からルーレットで先生が数字をひとつひきます。個性発見シートの中で，その数字のところに自分の個性を書いた人は，いっせいに，はい！と立って手を挙げます。番号が出る前に立ったり，個性発見シートに書いていないのに立つのはダメですよ。ここにグループ集計の数が出ています。この人数の人が，一番早く元気に立つことができたグループには 1 ポイント，ロボ・ポイントが入ります。先生が見本を見せます。先生が「ルーレット！」と言うので，みんなは「スタート！」と大きな声で言って下さい。（授業者「ルーレット！」児童「スタート！」授業者「ピコピコピコピコピコ，ピーン！」「はい！」）分かりましたか？1 度練習してみましょう。みんな，すぐ立てるようにいすを少し引いておきましょう。手は頭の上に置きます。ではルーレットを回します。数字が出たらすぐ立って下さいね。ルーレット！（児童「スタート！」）
＜クリック→①＞

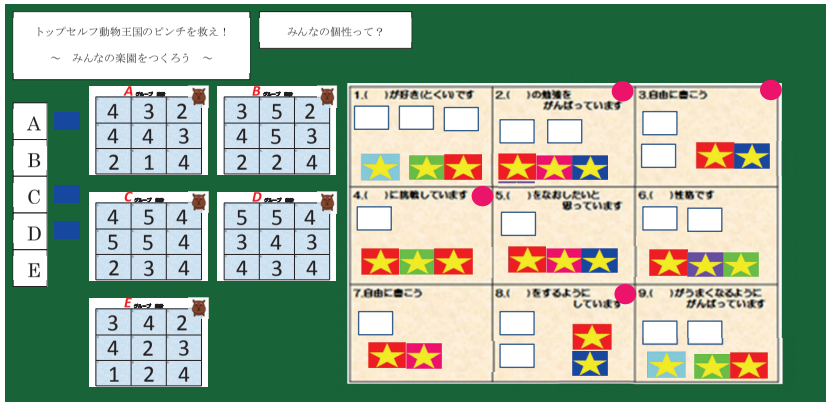
授業者：はい，今は○グループが早かったですね。そういう風に進めていきます。やり方は分かりましたか？では，対戦は 3 回くらい行います。1 回目のルーレットです。ルーレット！（スタート！）
＜クリック→②：右の掲示の②にマグネットを貼る＞
授業者：○グループさんです！○グループさんは●人ですね。全員立てました。1 ポイントゲットです。今立っている人は全員そのまま立っていて下さい。○グループさん，どんな勉強を頑張っているのか，キャプテンから右回りで，○○の勉強をがんばっています，というように教えて下さい。～です。～です。・・・素晴らしい個性をアピールできました。○グループさんと今立っているみんなに拍手をしましょう。それでは 2 回戦です。

＜クリック→④：右の掲示の④にマグネットを貼る＞
授業者：○グループさんが早かった！◇グループさんが 2 番でしたね。○グループさんは●人全員立てました。1 ポイントゲットです。ここは人数が少なかったようですが，○グループさん，「○○に挑戦しています」というように発表して下さい。・・・自分のことをよく見つめられていますね。○グループさんと，立っているみんなに拍手！
＊もし誰も出なかった時には，「お一残念，出ませんでした。でもきっとみんなは他にも色々な個性を持っていると思いますよ。では 3 回戦いきましょう。」と進める

＜クリック→③：右の掲示の③にマグネットを貼る＞
　先と同様に進める

＜クリック→⑧：右の掲示の⑧にマグネットを貼る＞　＊時間なければカット
＊4 回戦まで進んだ場合：まだ発表していない最後の 1 グループで手を挙げた児童がいた場合には，「○グループさんにも手を挙げた人がいるので聞いてみましょう」と発表を促し，「○グループさんも素敵な自分らしさを見つけられましたね」とロボ・ポイントを与える

授業者：個性アピール対戦は，○グループ，○グループ・・・がポイント獲得でした（全グループが get できました）。おめでとうございます！拍手！



＜クリック＞　＊個性アピール対戦の４回戦目をカットした場合には「33+Enter」で以下へ

授業者：色々な個性が見つかりましたね。次は･･･「みんなの個性の一番星！」今までいくつかの自分らしさを見つけたと思いますが，その中でも特に自分らしいなと思うものをひとつ決めてもらって，あてはまるところにネームプレートを貼ってもらいます。ネームプレートの中身を出しましょう。キャプテンと記録係さんは，エンブレムをつけたままで良いです。個性発見シートに書いていなくても，みんなの意見を聞いて気づいたものでも OK です。みんなが選ぶからこれにしよう，ではなくて，一番自分らしいなと思うものをよく考えて選びましょう。それでは．まず A・B・C グループさん，貼るところを決めた人からネームプレートを貼りに来て下さい。次にD・E グループさんどうぞ。

授業者：では，先ほどの個性アピール対戦で意見を聞いていないものから見てみましょう。⑦(自由に書こう)に貼ってくれたみんな立って下さい。自分らしさをクラスのみんなに伝えましょう。･･･(1 人 1 人の発表に対して)素晴らしい個性ですね。拍手！
＊⑦該当者がいなければカット
＊⑦　→　⑨　→　(時間があれば⑤)　の順でとりあげる

＜クリック＞

授業者：それでは，今度は･･･「みんなの個性の二番星！」今度は２番目に自分らしいなと思う自分の個性はどれですか？記録係さん，ツール BOX にこのような名前が書かれた★カードがありますので，みんなに配って下さい。ここでも，自分で選ぶことが大切です。D・E グループさん，決まった人からあてはまるところに貼りに来て下さい。A・B・C グループさんどうぞ。

＊授業者は，★が色とりどりに見えるよう，偏らないようにカードを散らして貼りなおす

授業者：はい，素敵な二番星も見つけることができました。〇組さんの素敵な個性がこんなにたくさん集まりましたね。みんなすばらしい個性ですね。

((まとめ：8 分))

【シェアリング】
＜クリック＞

授業者：今日の授業の感想や，授業を通して気づいたことを発表してくれる人は？自分の個性について考えたり，友だちの発表を聞いたりしてどうでしたか？(3 名ほど発表)

【終結ストーリー】1’56”
授業者：それでは，ともるたちがどうなったのか，アニメ・ストーリーの続きを見てみましょう。スクリーンに体を向けて下さい。始めます。
＜クリック＞

ともる：みんなひとりひとり，いろんな個性を持っているね。
セルフィー：フラミンは，すてきな羽を持っているだけじゃなくて，おっとりした雰囲気もあるよね。
はなまる：私は逆にさばさばしたところがあるなぁ。

ともる：フラミンに青いストーンが降りてきた！
ロボ：あ！また元気パワーに変わったよ！
フラミン：みんな，一緒に私の個性について考えてくれてありがとう。1 本足で眠ることができる動物なんて，他にはいないわよね。それに，このピンクの羽も，おっとりした性格も私らしさなのね。
ともる：フラミンが元気になって良かった。カピ王にもみんなのパワー，伝わっているかなぁ。
カピ王：へっくしょーい。ん？誰かわしの噂をしておるのかのう。気のせいか，わしもちょっと元気が出てきたぞ。おお，知らぬ間に夜になっておる。
★授業者は教室の電気を消す(ピアノの音楽が流れる)
カピ王：見てごらん。星があんなにたくさん。どの星も自分たちの個性で輝いておる。すばらしい。地球の誰もが，同じように美しいのう。

授業者：(スクリーンを示しながら)うわぁ～みんなのとっても素敵な個性の星が，夜空に輝いていて綺麗ですね。

【授業プロセス確認】
授業者：みんなのおかげで，フラミンが元気になりました。授業進行ディスプレイにシールを貼りましょう。動物王国にパワーが少し戻ってきたようです。さらに元気にしていけるでしょうか？
授業者：あいさつの後で，みんなにもシールを配ります。シールはファイルの内側の 2 のところに貼って下さい。「個性発見シート」は今ファイルに綴じて下さい。使った道具は挨拶の後でツール BOX にしまいましょう。
★照明をつける

【授業で学んだことの意義】

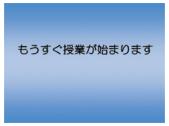
＜クリック＞

授業者：この時間は，みんなの個性について考えました。似ているところがある人もいれば，違う特徴をもっている人もいました。みんなひとりひとりの自分らしさを大切にしていけると良いですね。

第3時間目

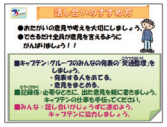
4年生　自己信頼心(自信)の育成　#3
c．自己の長所を探すことができる

【事前準備】
授業タイトル・第3回タイトル・「やくそく」は掲示，ツールBOXを各グループへ配布
グループごとの着席・ネームプレートの装着を指導



チャイムが鳴ったら→

((導入：10分))
【授業時の注意：ルール確認】
授業者：今日もグループでの話し合いをたくさんしますので，ルールを確認しましょう。スクリーンに体を向けて下さい。口を閉じましょう。始めます。
＜クリック：ルール説明短縮バージョン(音声あり)＞



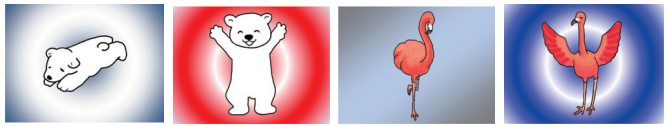
【本授業の目的】
授業者：前回は，自分の特徴について振り返って，みんなの個性について考えました。続くこの時間は，「自分の良さって？」という題の授業です。みなさんがそれぞれ持っている自分らしさの中から，特に良いところを探していきます。この時間のめあてはわかりましたか？

【導入ストーリー】
＜クリック＞

授業者：それでは今日もアニメ・ストーリーを見てみましょう。スクリーンに体を向けて，口を閉じましょう。始めます。

＜クリック＞ **3'14"**

ナレーター：第3話　自分の良さって？
ナレーター：ともるたちは，トップセルフ動物王国の危機を救うため，ハムスターのロボと一緒に頑張っています。



ナレーター：みんなのパワーで，これまで元気がなかったシロクマのしろべえや，フラミンゴのフラミンに，笑顔が戻りました。今日は，どんな動物と会えるのでしょうか？

セルフィー：フラミン，どうしたの？まだ何か悩んでいるの？
はなまる：悩みすぎると，きれいな羽もツヤがなくなっちゃうよ。他の仲間のことを心配しているのかしら。
フラミン：そうなの。私と同じで，首のながーい仲間がいるのよ。
セルフィー：あれ？私たちも動物と言葉が通じるようになってる！？
はなまる：やったぁ！ちょっとパワーアップしたのかもしれないよ！

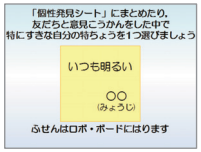
はなまる：首の長い仲間というと･･･
＜自動停止：＞みんな，どの動物だと思いますか？みんなで大きな声で言ってみましょう。せーの，(児童の反応を待つ「きりん！」)フラミン，どうですか？
＜クリック＞
フラミン：そのとおり。キリンのきりりっていう友だちがいるんだけど，きりりも最近とっても元気がないらしいのよ。キリン・ビレッジへ行ってきてくれる？
ロボ：よし！きりりに会いに行こう！

きりり：のっし，のっし，のっし，ふぅ～。首が長いから,歩くのにも疲れるな～。
きりり：痛っ！あぁもう！こんな枝もよけられないなんて情けないなぁ。
ともる：こんにちは。君がきりり？
きりり：そうだよ。どうして僕のこと知っているの？
ともる：フラミンゴのフラミンが，きりりのこと心配していたんだ。最近元気がないって。

きりり：う･･･。そうなんだよう。なんだか自分なんて，背がでっかいだけでなんの取り柄もないし，どんくさいし,そう思ったら悲しくなってきちゃったんだよぅ･･･。
ともる：え･･･？そんなこと言われたら，僕も自分の良いところなんて，何もないように思えてきたよ。
セルフィー：やだぁ，涙出てきたよぉ。
はなまる：ちょっとぉ，もらい泣きしてきちゃったじゃないのよぉ。
ロボ：自分の良さってどんなところかな？きりりと一緒に考えてみるっちゅ！

授業者：ロボからのメッセージをみんなで一緒に読みましょう。せーの，「自分の良さってどんなところかな？きりりと一緒に考えてみるっちゅ！」

((展開：27 分))
【活動助走(5 分)】
＜クリック＞



授業者：それでは，自分の良いところをさがす活動します。みなさん，前の時間で使った「個性発見シート」を見て下さい。自分でまとめたり，友だちと意見交換をした中で気づいた，特に好きな自分の特徴を 1 つ選びましょう。前回発表したものと同じ人もいれば，違う人もいるだろうし，新しく見つけた人もいると思うので，今みなさんが考える自分の良いところを選びます。

授業者：そして，付箋に選んだことを書きます。記録係さん，ツール BOX からこのような(見せる)付箋が貼ってあるシートを出して，みんなに 1 枚ずつ配って下さい。書き方を説明します。ここにあるように，たとえば「いつも明るい」と書いて，下に名字だけで良いので名前を書きます。書けた付箋は今から配るこのロボ・ボード(見せる)に貼っていきます。早くできた人は，他の人はどんなことを書いているかよく見ていて下さい。口は閉じましょう。それでは，ボードに貼るところまで，3 分くらい時間を取ります。始めます。
＜クリック：BGM スタート　→　次のクリック：BGM 停止＞

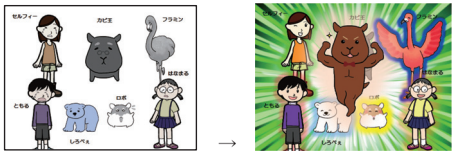
【活動クライマックス(22 分)】
授業者：みんなの良いところが集まりましたね。記録係さん，ロボ・ボードを前に持ってきて下さい(掲示する)。

＊発表グループのボードは中央など目立つところへ移動
＊質問するグループをグループ・バナーで表示

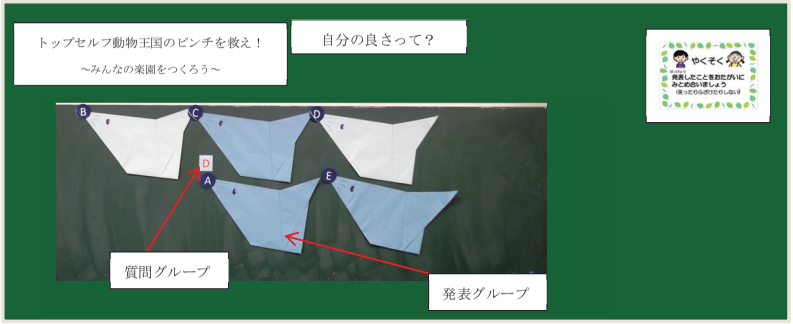
授業者：今からグループ発表をしていきます。もう一度「やくそく」を見て下さい。みなさんひとりひとりが真剣に考えて選んだ良いところなので，発表したことをお互いに認め合いましょう。笑ったりふざけたりしないようにしましょう。

授業者：発表してくれるグループのみなさんには，前に出てもらいます。ひとりひとり，「私の僕の良いところは～です」と順番に発表していきます。その後，お互いに詳しく理解できるように質問タイムをとります。

＜クリック＞　＊発表と質疑応答は 1 グループ 5～6 分見当



授業者：おや？動物王国のみんな，元気がありません。ともるくんたちも泣いていますね。みんなが上手に発表したり，質問をし合うことができると，動物王国のみんなを元気にすることができます。みんなでで頑張って発表していきましょう。「僕の良いところは～です。私の良いところは～です。」と付箋に書いたとおりに発表して下さい。それでは，3 つくらいのグループに発表してもらいますが，最初に発表してくれるところは？



＊発表グループのボードは中央へ移動
＊質問するグループをグループ・カードで表示(質問を担当したグループのバナーは黒板に残しておく)

授業者：●グループさんが早かったですね。前に出てきて下さい(立ち位置を明確にする：発表グループのボードは黒板の中央など目立つところへ移動)。自分が書いたものは覚えていますね。クラスのみなさんに聞こえるように，前を向いて発表しましょう。聞いているみなさんは，後で質問ができるようによく聞いていて下さい。(発表グループを除いた状態でグループのくじを引く)みんなに質問がないか聞きますが，特に○グループさんから聞きますので，そのつもりでいて下さい(質問グループのグループ・バナーを黒板に表示)。では，先生が名前を呼んだら，「～です」と発表して下さい。僕・私の良いところは･･･●●さん･･･○○くん･･･(名前をひとりひとり呼び，発表ごとに拍手を促す)

授業者：とっても素敵なみんなの良さをきちんと発表できましたね。拍手をしましょう(拍手を促す)。●グループのみんな，誰が元気になると思いますか？予想して下さい。相談は15 秒です。スタート！(相談)終了です！●グループさん，誰と予想しましたか？せーの，「○○！」それでは，先生が○○と言うので，みんなで大きな声で，「カモン！」と声をかけて下さいね。せーの，○○，「カモン！」
<クリック>→ともるが笑顔に　ともるでした！
　あたりなら　→　あたりです！　拍手！
　はずれなら　→　はずれです！　残念！　でも上手に発表して，ともるくんが元気になりました！拍手！

授業者：もっと王国のみんなが元気になるように，●グループさんに上手に質問をしていきましょう。それでは最初に先生からしていきますね。(お手本を示す)○○さんに質問です。○○さんは，●●が得意とのことですが，どうやって上手になったのですか？
　＊質問例：～を頑張っているとのことですが，何がきっかけで始めたのですか？
　　頑張ってみてどんな気持ちですか？
　　～が好きとのことですが，特にどんな～が好きですか？
　　～が得意とのことですが，上手になるためにどんな練習をしましたか？　など

　それでは，○グループさん，●グループさんの良いところについて，質問をして下さい(授業者は，発表グループのロボ・ボードを質問グループのところ持って行く：質問できる児童から発言を促す，難しそうにしている児童には援助を：ボードは質問が終わったら黒板へ)。
　質問者「○○さんに質問です。～？」
　回答者「～です」
　＊各質疑の後は拍手

★最初の発表グループはなるべく 5 人グループを選ぶ(1 人分は授業者が質問の例を示すため)
★2 回目以降も，発表グループが 5 人，質問グループが 4 人の場合には，1 人目は授業者が質問する(児童が質問しにくいと思われる付箋を選ぶこと)
★発表グループが 4 名，質問グループが 5 名の場合，5 番目の質問者は質問しなくても良い(他に聞きたいことがあれば質問して良い)。
★授業者は，ロボ・ボード上の付箋の中から，既に質問が終わっているものを除いて「この中から」と示す
・質問できる児童から促していく
・難しそうにしている場合には既に発表した他の児童から助けてもらうように促す
・児童の側で発表グループ全員に質問ができない場合には，「色々質問したいことがあって選ぶのが難し

授業者：上手に質問をして，●グループさんのみんなの良さがさらに良く分かりましたね。王国のみんなはどうなるでしょう？今度は質問した○グループのみんな，誰が元気になると思いますか？予想して下さい。相談は 15 秒です。スタート！(相談)終了です！誰と予想しましたか？せーの，「○○！」みんなで大きな声で呼びます。せーの，「○○カモン！」
<クリック>→ロボが元気になる　今度はロボでした！

＊以下同様に，段階を追うごとにクリックする：2 グループ発表→2 グループ質問
ともる　→　ロボ　→　はなまる　→　セルフィー

授業者：あと 1 グループがまだ発表も質問もしていませんね。○グループさん，発表しましょうか(促す)。質問するグループは，今まで発表してくれた○グループと○グループのどちらかにお願いしましょう。質問してくれるグループは？(挙手がなければすばやくくじで決める)○グループさん，質問お願いします。発表を始めます。○○くん･･･○○さん･･･。しっかり発表することができました。拍手！さぁ，残るはしろべえ，カピ王，フラミンです。今度は 1 人 1 人予想して下さい。後で，手を挙げて立ってもらいます。考えタイム 15 秒！終わり！しろべえだと思う人手を挙げて立って下さい。座って下さい。カピ王だと思う人！フラミンだと思う人！(前に出ている児童は，予想したもの以外はしゃがむように指導)みんなの予想が決まりました。先生が合図をしたら，ひとりひとり予想したキャラクターの名前を呼んで，「カピ王カモン！」のように大きい声で言って下さい。せーの，○○カモン！しろべえでした！

授業者：では，○グループさんに質問してもらいましょう(同様に)。上手に質問できましたね。拍手！では，今度はカピ王かフラミンかで予想します。ひとりひとり考えて下さい。考えタイム 15 秒！終わり！カピ王だと思う人！フラミンだと思う人！今度はどうかな？せーの，○○カモン！フラミンでした！

授業者：質問を担当してくれた○グループさんと○グループさんのみんなにもこんなに素敵な良さがあります。○○くんは･･･○○さんは･･･とっても素晴らしいですね。拍手！

授業者：みんな素敵な良さを見つけましたね。まだカピ王の元気が戻っていません。最後にみんなで自分の良いところを声に出してカピ王を元気にしてあげましょう。先生がロボ・ボードを各グループに戻しますので，自分が書いたことを確認して下さいね。

授業者：それではその場で立ちましょう(児童に起立を促す)。準備は良いですか？先生が「僕・私の良いところは･･･」と言いますので，続けて「〇〇です」と声に出しましょう。そして，カピ王が元気になるように，「カピ王カモン！」と大きな声で言いましょう。「僕・私の良いところは･･･」「〇〇です！」「せーの」「カピ王カモン！」

＜クリック＞→カピ王がむきむきと元気になる　うわぁ！おじいさんのはずなのに，みんなのパワーのおかげでとっても元気になりましたね！最後に大きな拍手をしましょう！

((まとめ：8分))

【シェアリング】
＜クリック＞

授業者：今日の授業の感想や，授業を通して気づいたことを発表してくれる人は？自分の良いところを考えて発表したり，友だちの発表を聞いたりしてどうでしたか？(3 名ほど発表)

【終結ストーリー】
授業者：それでは，アニメ・ストーリーの続きを見てみましょう。スクリーンに体を向けて下さい。始めます。
＜クリック＞　**0’50”**

ともる：みんなの良いところ，たくさん見つかったね。
セルフィー：きりりはお友だちを大事にできるところがとっても素敵よね。
はなまる：ほんとね。フラミンのこと，これからも大事にね。
ともる：泣いていたきりりに，星型のストーンが降りてきたよ！
ロボ：あ！今日も強力な元気パワーに変わった！
フラミン：そうだね！僕の良いところは友だちを大事にできるところ。これからも大切にしていくよ。
ロボ：やっぱり，きりりさんは笑顔でいるのが一番っちゅ！
セルフィー：元気になれて良かったね。

【授業プロセス確認】
授業者：みんなのおかげで，きりりが元気になりました。授業進行ディスプレイにシールを貼りましょう。動物王国にさらにパワーが戻ってきたようです。もっともっと元気にしていけるでしょうか？

授業者：挨拶の後で，みんなにもシールを配ります。シールはファイルの内側の 3 のところに貼って下さい。記録係さん，ツール BOX の中に，前回の授業のシートがあるのでグループのみんなに配って下さい。今，ファイルに綴じましょう(時間がなければ挨拶の後)。ロボ・ボードは付箋を貼ったまま集めます。使った道具は挨拶の後でツール BOX にしまいましょう。

【授業で学んだことの意義】
＜クリック＞

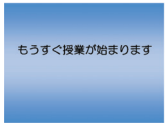
授業者：この時間は，みんなの良いところについて考えました。とっても素敵な良いところがたくさんありましたね。自分で見つけた良いところを，これからも大切にしていって下さい。

＝＝＝
配布するシート：#1「みんなのまわりのハッピーをさがしてみよう！」
回収するもの：ロボ・ボード(付箋を貼ったまま：次回フィード・バック)

第４時間目

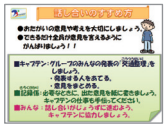
４年生　自己信頼心(自信)の育成　#4
e.他者の長所を探すことができる。
f.他者の価値を肯定することができる。

【事前準備】
授業タイトル・第４回タイトル・「やくそく」は掲示，ツールBOXを各グループへ配布
グループごとの着席・ネームプレートの装着を指導



→　チャイムが鳴ったら

((導入：５分))
【授業時の注意：ルール確認】
授業者：この時間もグループでの話し合いをたくさんしますので，ルールを確認しましょう。スクリーンに体を向けて下さい。
＜クリック：ルール説明短縮バージョン(音声なし)＞



【本授業の目的】
授業者：前回は，自分の良いところを見つけましたね。この時間は，「友だちの良さをさがしてみよう」という授業です。前よりももっとみなさんの良いところが見つかるように，友だち同士でお互いにさがしてみましょう。この時間のめあてはわかりましたか？

【導入ストーリー】
＜クリック＞

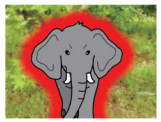
授業者：それでは今日もアニメ・ストーリーを見てみましょう。スクリーンに体を向けて，口を閉じましょう。始めます。
＜クリック＞　**2’56”**

ナレーター：第４話　友だちの良さをさがしてみよう

ナレーター：前回は，自分の良さが分からなくて悲しんでいたキリンのきりりを見て，一緒に悲しくなってしまった，ともるたち３人。
ナレーター：でも，自分の良いところをたくさん見つけることができ，きりりも元気になりました。

ベヒモス：このままではいかん。あいつらの思うようにさせてたまるか！
(紙芝居自動停止)
授業者：なんだかベヒモスは何か企んでいるようですね。どうなるのでしょうか？続きを見ていきましょう。
＜クリック：紙芝居再開＞

ともる：ロボ，今日はどのビレッジへ行ったら良いかな？セルフィーやはなまるも，ロボたちの言葉が分かるようになったんだ。どこへでも行けるよ！
ロボ：それは頼もしいっちゅ！それじゃぁ今日はゾウ・ビレッジへ行こうかな。最近ゾウたちが怒りっぽくて困っているって，カピ王が心配していたんだ。
セルフィー：それじゃぁ今日はゾウ・ビレッジへレッツ・ゴー！

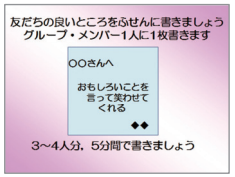


エレファ：まったく，この王国のやつらはどいつもこいつも･･･。
エレファ：うわぁああ！(穴に落ちる)
エレファ：いててててて。誰だ！こんなところに穴掘ったやつは！自慢の大きな耳のせいで足下が見えなかったじゃないか！
エレファ：なんだお前たち。見慣れないやつらだな。俺はエレファだ。
ともる：ぼくら，ロボの友だちだよ。ゾウ・ビレッジのみんなが怒りっぽくなっているみたいだから，心配で様子を見に来たんだよ。
はなまる：エレファ。どうしてそんなに怒っているの？

エレファ：はん！お前たちには関係ねぇことさ。だいたいな，どいつもこいつもろくなやつじゃない。俺のことを悪く言うやつばかりだ。お前たちだってそうだろうが！
セルフィー：どうしてこんなにまわりの仲間のことを信じられないのかしら？エレファの

良いところ，きっとみんな知っているはずよ。
はなまる：エレファの良いところをきちんと探してあげないと，この怒りはおさまりそうにないわね。
ロボ：あわわわわわー。今日はいつもよりも難しそうだっちゅ。みんなで協力することが大事っちゅ！
ロボ：ともるたちといっしょに，友だちの良さをさがしてみるっちゅ！

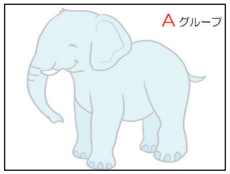
（(展開：25 分)）
【活動助走(10 分)】
授業者：それでは，友だちの良いところをさがす活動します。記録係さん，ツール BOX にこのような付箋が貼ってあるシートがありますので取り出して下さい。下に，名前が書いてありますので，その人に渡してあげて下さい。4 人グループは 1 人 3 枚，5 人グループは 1 人 4 枚あります。
＜クリック＞



授業者：書き方を説明します。みんなが知っている，グループの友だちの良いところを付箋に書きましょう。グループ・メンバー1 人につき 1 枚書きます。「○○さんへ」のところと，みなさんの名前は先生の方で書いています。真ん中に，その人の良いところを書いて下さい。後でお互いにプレゼントしたり，クラスの中で発表していきます。相手の人のことを思って真剣に書きましょう。相手の人が傷つくようなことは書かないように，もらって嬉しくなることを書きましょう。5 分くらい時間を取ります。口を閉じて取り組みましょう。始めます。
＜クリック：BGM 開始　→　次のクリック：BGM 停止＞
★書きにくそうにしている児童には，相手の児童の「個性発見シート」を見せてもらい，書かれていることの中から特にすごいな，素敵だなと思うものを選んで書くように，早い段階で援助する

授業者：それでは，今から付箋をプレゼントし合います。書ききれなかった人は，今日中に必ず書いて相手のお友だちにプレゼントして下さいね。今は書けた分だけプレゼントしましょう。記録係さん，ツール BOX の中に，このような「良いところプレゼント・シート」というシートがありますので(見せる)みんなに配って下さい。配られたら，組と名前を書きましょう。今からそのシートを回していくので，手元にきた友だちのシートに付箋を貼ってあげて下さい。では，右の人にシートを渡して下さい。付箋を貼ります。もう一度右に渡します。さらに右へ渡します。もう一度右へ。4 人のグループはここまでです。5 人のグループ，もう一度右へ。はい，では，もう一度右へ渡して，自分のシートが手元にくるようにして下さい。

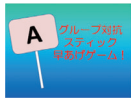
個人シート(A4)



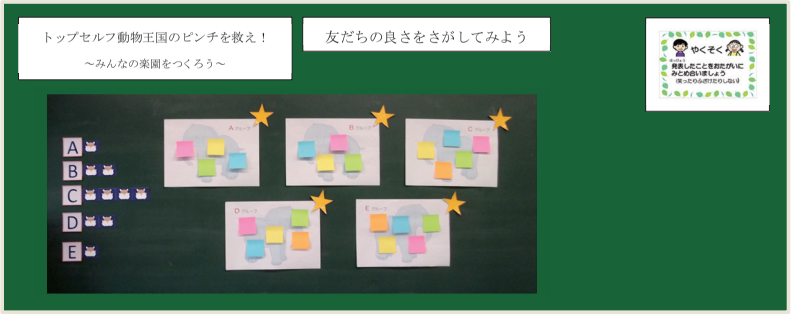
グループ用シート(A3)

授業者：お互いにプレゼントし合えましたね。今からクラスの中で発表していきたいと思います。記録係さん，ツール BOX からこのような(見せる)シートを出して下さい。どの付箋にも素敵な良さが書かれているとは思いますが，プレゼントしてもらって特に嬉しいかったものひとつをこのシートに貼ります。貼れたグループから，キャプテンは黒板に貼りに来て下さい。1 分でできるかな？スタート！(BGM なし)

【活動クライマックス(20 分)】
授業者：お互いに見つけた良いところがたくさん集まりました。今からゲームをしながら，みんなの良さをさらに見つけていきます。
＜クリック＞



授業者：「グループ対抗スティック早あげゲーム！」拍手！ルールを説明します。まず先生が A グループのものを読んでいきます。聞いているみんなは，発表されたこと以外で，A グループさんのメンバーの良いところを他に知っていたら，早押しで発表することができます。良いところの見つけ名人グループにはロボ・ポイントが入ります。もし，他のグループでどこも見つけられなかった時には，発表したグループにポイントが入ります。キャプテン，ツール BOX の中にこのようなスティックがあるので取り出して下さい(見せる)。グループの中の誰でも良いので，他に知っているよ！という人はそのスティックを挙げて下さい。発表グループの人も，ここに出ていること以外で知っていることがあればスティックを上げることができます。お友達の目に入らないように気をつけて下さいね。立ちやすいように，少しイスを後ろに引きましょう。



＊授業者が紹介したこと以外で，発表グループのメンバーの良いところを発表→ロボ・ポイント■をひとつずつ
＊他のグループで手が挙がらなかったとき→発表グループにロボ・ポイント■をひとつ

授業者：こんな風にやります。準備の姿勢は「手は頭の上」です。A グループさん，まるまるさんへ，ほにゃらら，まるまるくんへ，ほにゃらら，最後まで読みました。3・2・1・ゴー！（スティックを持ち，元気に「はい！」と言って立つ）

授業者：では A グループさんから本番いきます。みんなよく聞いていて下さい。先生が 3・2・1・ゴー！と言ったらスティックを挙げることができます。ゴーという前にスティックを挙げたらやり直しになります。
「●●さんへ　○○××」･･･　3・2・1・ゴー！

手が挙がったら：○グループ早かったですね！2 人発表して下さい。（「○○さんには○○という良さもあると思います」「○○くんには○○という良さもあります」）素敵な良さを見つけましたね。○グループさんに 1 ポイント入ります(ロボ・ポイントを掲示)。A グループの中でも素敵な良さが見つかりましたね。みんな素敵ですね(★マークをつける)。拍手！
＊もし 2 人とも発表できなかった場合には，「残念！」とやり直し

他のグループの手が挙がらなかったら：おっと，他のグループは誰も発見することができませんでした。それだけ，A グループさんの中ではお互いによく見つけることができていたということですね！A グループさんポイント獲得です。素晴らしかったですね(★マークをつける)。拍手！

＊同じ要領で 2 グループ分を発表：スピーディに
＊「○グループさんは◆ポイントとトップです！他のグループも追いつけるでしょうか？」など，参加意欲を高める言葉かけをする

★2 グループ目までの発表が終わったら(3 グループ目の前に)
＜クリック＞

（ファンファーレ音）

1 回戦：1 ポイント×2 回
2 回戦：1 ポイント×2 回
3 回戦：2 ポイント×2 回
＝＝スティックが 2 本に＝＝
4 回戦：2 ポイント×1 回
5 回戦：4 ポイント×1 回

授業者：ダブルポイント・チャンスです！この回は獲得ポイントが倍，2 ポイントになります。まだポイントの少ないグループは逆転のチャンスがありますので特に頑張って下さいね。

＝＝＝
授業者：それでは後半戦突入です。今度はスティックが 2 本になります(授業者は各グループに追加で 1 本ずつスティックを配る)。今度は，2 人手が挙がった 1 グループだけ発表のチャンスがあり，きちんと発表できたらそのグループは 2 ポイント獲得できます。
＊もし 2 人とも発表できなかった場合には，「残念！」とやり直し

★5 グループ目のはじめに
＜クリック＞

（ファンファーレ音）

授業者：さぁ再びダブルポイント・チャンスです！これで最後の発表になります。1 つのグループだけ，2 ポイントの 2 倍，4 ポイント get のチャンスがありますよ。●グループさん，逆転目指して頑張って下さい！

授業者：優勝は○グループさんです！拍手！みんなよく頑張りました！

授業者：みんな友だちの良さをたくさん見つけることができていて素晴らしいですね。今からグループのシートを返しますので，自分の付箋を「良いところプレゼント・シート」に貼って下さい。

((まとめ：10 分))
【チャレンジ・ワーク説明】
授業者：とっても素敵な良さがたくさん見つかりましたね。みんなに見つけてもらえて嬉しかったんじゃないかなと思います。それで，来週の授業までにみんなにやってきて欲しいことがあります。キャプテン，ツール BOX の中に「チャレンジ・ワーク」と書いてあるファイルを取り出して，シートをみんなに配って下さい。

授業者：来週までの 1 週間，日常生活の中で友だちの良さを見つけて付箋に書いてきて下さい。例が書いてあります。まず一番上にグループの友だちの名前を書きます。『○月○日の体育の時間に，鉄棒のコツを教えてくれて，とてもやさしいなと思ったよ！』というように，いつ，どんな良さを見つけたのか書いて下さい。今日の活動でやったように，1 人の友だちに 1 枚書きます。書き方は分かりましたか？来週の授業で，プレゼントし合うので，必ず持ってきて下さい。

【シェアリング】
＜クリック＞

授業者：今日の授業の感想や，授業を通して気づいたことを発表してくれる人は？友だちの良いところをさがしたり，友だちの発表を聞いたりしてどうでしたか？(3 名ほど発表)

【終結ストーリー】1’30”
授業者：それでは，アニメ・ストーリーの続きを見てみましょう。スクリーンに体を向けて下さい。始めます。

<クリック>

ロボ：エレファはリーダーシップがあって，頼りになるっちゅ！
セルフィー：堂々としていて，すてきよね。
はなまる：そうだよ。カピ王と一緒に動物王国を守っていけると思うわ。
ともる：あっ！エレファにオレンジ色のストーンが降りてきた！
ロボ：おっきなパワーになーれ！
エレファ：パオーン！そうか，俺にも良いところ，あるんだな。確かに，みんなをひっぱっていくのは得意だな。
セルフィー：エレファが笑顔になって良かった！

ベヒモス：エレファ！何をやっておる！これではともるたちの思うつぼではないか！行け！エレファ！
セルフィー：きゃぁぁ！

ともる：セルフィーが！
はなまる：エレファにつれて行かれちゃう！
エレファ：セルフィーを返して欲しければ，俺の言うことを聞くんだ！

【授業プロセス確認】
授業者：みんなのおかげで，エレファが元気になりました。授業進行ディスプレイにシールを貼りましょう。でも大変なことになってしまいましたね。次回も楽しみにしていて下さい。

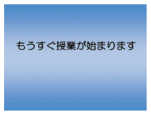
授業者：使った道具はツール BOX にしまいましょう。挨拶の後でシールを配ります。シールはファイルの内側の 4 のところに貼って下さい。「良いところプレゼント・シート」は，今ファイルに綴じましょう(時間がなければ挨拶の後)。キャプテンは，ツール BOX を先生のところに持って来て下さい。

【授業で学んだことの意義】
授業者：この時間は，友だちの良いところを探しました。友だちから良いところを伝えてもらって，嬉しかったですよね。日常生活の中でも友だちの良さをさらに見つけていけたら，みんなの自信につながっていくことでしょう。

佐々木　恵・山崎勝之

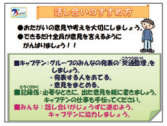
４年生　自己信頼心(自信)の育成　#5
g.自分が気づいた他者の価値について,実際に相手に伝えることができる

【事前準備】
授業タイトル・第５回タイトル・「やくそく」は掲示，ツール BOX を各グループへ配布
グループごとの着席・ネームプレートの装着を指導



チャイムが鳴ったらクリック→

((導入：8 分))
【授業時の注意：ルール確認】
授業者：今日もグループでの話し合いをたくさんしますので，ルールを確認しましょう。
＜クリック：ルール説明短縮バージョン(音声なし)＞



【本授業の目的】
授業者：前回は，友だちの良さをお互いに見つけましたね。この 1 週間，チャレンジ・ワークがありましたが，どうでしたか？この時間は，「みんなの良さを伝え合おう」という授業です。みんなが日常生活の中で見つけたお互いの良いところを伝え合って，それぞれの自信につなげていきます。この時間のめあてはわかりましたか？

【導入ストーリー】
＜クリック＞

授業者：それは今日もアニメ・ストーリーの続きをまず見ましょう。スクリーンに体を向けて下さい。口を閉じます。始めます。

＜クリック＞　**3’00”**

ナレーター：第５話　みんなの良さを伝え合おう
ナレーター：パワーを失っていたトップセルフ動物王国に，少しずつ笑顔が戻ってきた頃。

ナレーター：みんなから良いところを探してもらって一度は笑顔になったエレファは，何者かにあやつられるかのように怒りに満ち，セルフィーを連れ去ってしまいました。ともるたちは，エレファの怒りを鎮めることができるのでしょうか。セルフィーはどうなるのでしょう。

ともる：エレファは，なんてことをするんだ！動物王国のみんなが元気になって何がいけないっていうんだよ！
はなまる：セルフィー，どこに連れて行かれちゃったの？私たちに，助けられるのかしら？
カピ王：ロボ！ロボ！
ロボ：カピ王？どこ？セルフィーがエレファに連れ去られてしまって大変なんだよ！
カピ王：胸騒ぎがしたと思ったら，こんなことに･･･。良く聞くんじゃ。おそらくこれは，ゾウ一族がカピバラ一族を恨んでのこと。怒りを鎮めるには，怒りにまかせて戦ってはだめじゃ。

しまさん：ロボ，こんにちは。
ロボ：あ！しまうまのしまさん！
しまさん：私，最近元気が出ないの。困ったわ。
しまさん：以前はミス動物王国にまでなって，モテモテだったのに･･･はぁ～。ロボたちも困っている様子ね。
ロボ：さっき，カピ王がゾウ一族の恨みがなんとかって言っていたけど，どういうこと？

しまさん：昔ね，この王国はゾウ一族が王の座についていたそうよ。でも，訳あってカピバラ一族に王の座を譲ったらしいの。その時の恨みがエレファに乗り移っているみたい。
しまさん：エレファはまだ，私たちが自分のことをよく思っていないって信じているらしいの。もっとエレファの良いところを伝えないと，彼の怒りは静まらないわ。

ともる：そうか，エレファの良いところをもっと伝えれば良いんだね！
はなまる：セルフィーを助けるためなら，怒りを抑えて頑張ってみるわ！
ロボ：しまさんと一緒に，みんなの良さを伝え合うっちゅ！
授業者：みんなでロボからのメッセージを読んでみましょう。せーの，「しまさんと一緒に，みんなの良さを伝え合うっちゅ！」

((展開：30 分))
【活動助走(7 分)】
授業者：それでは，このチャレンジ・ワークのシート(前回配布したシートを見せる)を出して下さい。それから，記録係さん，ツール BOX の中から「みんなで発見！○○くん・さんの良いところ！」というシートを取り出して，グループのみんなに 1 枚ずつ配って下さい。

配布するシート

＊チャレンジ・ワークを忘れてきた児童については，今日中に必ず友だちに付箋をプレゼントするよう伝える(付箋を紛失していた場合には休み時間中に渡す：本時については，忘れてきても授業進行上は問題なし)

授業者：配られたら，自分の名前の名字を線の上に書いて，さん・くんのどちらかに○をしましょう。

授業者：それでは，今からみんなが書いてきた付箋をプレゼントし合います。自分のシートを右隣の人に渡して下さい。手元にシートが 1 枚ありますね。そのお友達の良いところを書いた付箋を，どのところでもいいので貼って下さい。貼れましたか？ではさらに右へ回して下さい。貼れましたか？(最後まで進める)

授業者：今友だちからもらったものは，どれも素晴らしいものだったと思いますが，その中で，特に嬉しいと感じたものや，自分では気づかなかったなと思ったものひとつを選んで下さい。今から先生がこのようなボードをグループに配っていきます。選んだ付箋をこのボードに貼っていって下さい。1 分で取り組みます。よーい，スタート！(BGM なし)

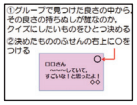
グループのボード

授業者：それでは，みんながどんな良いところを見つけたのか，見ていきましょう。

【活動クライマックス(23 分)】
＜クリック＞

効果音

授業者：クイズ！わたしは誰でしょう？拍手！グループで見つけたみんなの良さについて，グループ同士でクイズを出し合います。
＜クリック＞



授業者：グループのボードにみんなの素敵な良さが貼ってありますね。その中から，その良さの持ち主が誰なのか，クイズにしたいものをひとつ決めて下さい。決めたら，付箋の右上にこのように鉛筆で○を書きます。後で，他のグループの人に，持ち主を当ててもらいます。○をつけるところまで，1 分で取り組みます。スタート！(BGM なし)

授業者：それでは，3 つくらいのグループに，クイズを出してもらいたいと思います。最初にクイズを出したいところはどこですか？○グループさんの手が挙がりました。では，○グループさんのみんな，ボードを持って前に出てきて下さい。

授業者：(当該のグループのボードを持つ：自分に向ける，児童らには見えないように)今から先生が，○グループさんの良さを，名前を言わずに紹介します。そして，1 枚，他のグループのみんなに持ち主を当てて欲しいものを，「問題です。～～～」と読みます。○グループのみんなは，大きな声で，「私は誰でしょう？」とクラスのみんなに言って下さい。今から各グループにホワイト・ボードを配ります(配布)。グループのみんなで，この良さは○○さんの良さだと思うというように相談して，記録係さんが答をホワイト・ボードに書いて下さい。相談時間は 20 秒しかありません。準備は OK ですか？

授業者：○グループさんの良さを発表します。～～，～～(**名前を伏せて中身だけ読み上げる：児童が本文中に氏名を書いていることがあるので読まないように注意**)。どれも素晴らしい良さですね。それでは問題です。

＜クリック＞

効果音(じゃじゃん！)

授業者：～～(○がつけられたものを再度読み上げる)。せーの
○グループの児童：私は誰でしょう!?(声が小さければもう一度促す)
＜クリック：考え中の BGM が 20 秒流れた後，終わりの合図のゴングが鳴る＞
＊出題グループは，待っている間に正解が誰かを確認しておく

授業者：終了です！みんなの答を見てみましょう。3・2・1・オープン！おっと違う答があります。予想した理由を発表してくれるところはありますか？(自主的になければ，答の違うグループを 2 グループほど指名)なるほど，○○さんの○○な様子に気づいていたんですね。素晴らしいですね(不正解であっても，肯定するコメントを)。

＜クリック＞

授業者：それでは正解を発表します。今からじゃかじゃかじゃかと音が流れます。どんな音か出してみますね。＜クリック：例示＞この最後のだーん！と音がしたら，○グループのみんなは，正解の人だけ万歳をして，他のみんなは座って下さい。行きますよ。正解は？
＜クリック＞

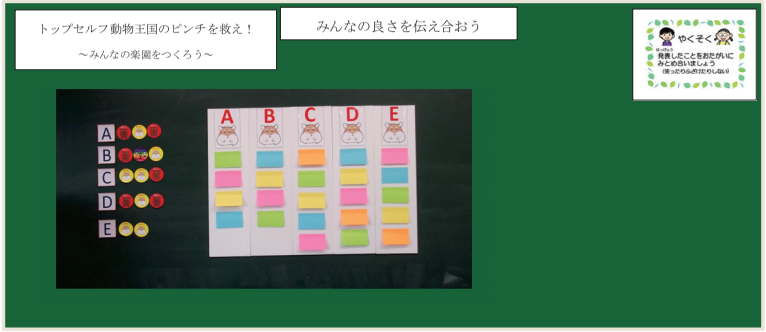
(正解児童のみ万歳)○○くんでした！ホワイト・ボードをもう一度先生に見せて下さい！○グループさんと○グループさん，正解です！(「あたり」マークを貼る)そして，他の 2 つのグループは，残念ながらあたりではありませんでしたが，他のみんなの良さを見つけていたので，新発見マークを貼りたいと思います！
＊もし 4 つのグループいずれも不正解の場合には，出題グループに，「○グループさんだけが気づけた良さなので，「最高の発見」マークを貼りましょう」とマークを貼る
＊最後にクイズを出題したグループのボードを黒板に貼る

→

→

＊同様に，第 2 問・第 3 問と続ける

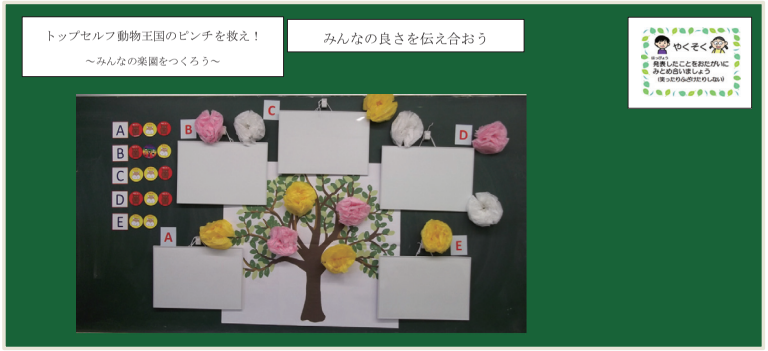
授業者：私は誰でしょうクイズはここまで！○グループさんは多くの新発見をしましたね！○グループさんと○グループさんは見事あたりました！○グループさんと○グループさんは最高の発見をすることができましたね！拍手！



＊出題していない 2 グループのボードも掲示
授業者：○グループさんと○グループさんも素敵な友だちの良さを見つけられています。○グループさんは･･･○○さんへ～～～○○，○○くんへ～～～○○･･･拍手！(と紹介して肯定)。素晴らしい○組さんの良さが見つかりました。では，このボードをグループに返します。自分の付箋を「○○くん・さんの良いところ発見！」シートに貼りましょう。
＊この間に木の掲示を貼る

＜クリック＞

授業者：クラスの笑顔の花をさかせよう！拍手！みんなひとりひとりの素敵な良さが見つかりましたね。では，そんな素敵なみんなが集まっている，○組さんの良さはどんなところでしょうか？グループで相談してひとつ決めて，記録係さんがホワイト・ボードに書いて下さい。時間は 2 分です。書けたら記録係さんは前に持ってきて下さい。スタート！
＜クリック：BGM 開始　→次のクリックで BGM 停止＞



＊あらかじめ引っかけマグネットとグループ・カードを貼っておき，できたグループからボードを掲示する
＊授業者は木の掲示をなるべく下に貼り，ボードや花が拡がりを持って見せられるよう留意する
授業者：〇組さんの良さが集まりました！見ていきましょう。A グループさん，〜〜〜！素敵な笑顔の花が咲きました！(花をボードのそばに添える)B グループさん･･･E グループさん〜〜。〇組さんの笑顔の花，こんなに咲きましたよ！(木の中央などにも花を散らす)とっても素晴らしいですね。拍手！

((まとめ：7 分))

【シェアリング】
＜クリック＞

授業者：今日の授業の感想や，授業を通して気づいたことを発表してくれる人は？（3 名ほど発表）

【終結ストーリー】1’05”
授業者：それでは，アニメ・ストーリーの続きを見てみましょう。スクリーンに体を向けて下さい。始めます。
＜クリック＞

ともる：エレファ！聞こえる!?エレファは笑顔がとっても素敵だと思うんだ。この前みたいに笑っていた方がかっこいいよ。
はなまる：本当は優しいんだよね。私，知ってるよ。この間，小さなゾウに優しく声かけてあげているの，見たもの。
しまさん：エレファは王国になくてはならない存在よ。みんな待っているわ。
エレファ：パオーン
ともる：あっ！しまさんに，もこもこしたストーンが降りてきた！
ロボ：元気パワー，カモーン！
しまさん：うわぁ。エレファやみんなの良いところを伝え合うことができて，私もとっても元気が出てきたわ。きっともうすぐセルフィーを救うことができるわ！頑張りましょう！

【授業プロセス確認】
授業者：みんなのおかげで，しまさんが元気になりました。授業進行ディスプレイにシールを貼りましょう。動物王国が活気にあふれるのももうすぐでしょうか？

授業者：挨拶の後で，みんなにもシールを配ります。シールはファイルの内側の 5 のところに貼って下さい。ツール BOX には，前回の授業でみんなが見つけた自分の良さのシートが入っています。そのシートと，この時間のワークシートは今ファイルに綴じましょう(時間がなければ挨拶後とする)。使った道具は挨拶の後でツール BOX にしまって下さい。

【授業で学んだことの意義】

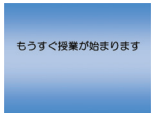
授業者：この時間は，日常生活の中で見つけた，友だちの良いところを探しました。これからの普段の生活の中でも，友だちの良いところを見つけたら，伝えていけると良いですね。

＝＝＝＝＝
配布するシート：#3「ぼくのわたしの良いところ見つけた！」
　＊第 3 回授業時に自分で見つけた良さをロボ・ボードに貼った状態で回収したもの
　　1 人分ずつフィードバック・シートに貼付し，授業者からのメッセージを添える
回収するシート：なし

佐々木　恵・山崎勝之

4年生　自己信頼心(自信)の育成　#6
d.自己の価値を受容することができる

【事前準備】
授業タイトル・第6回タイトル・「やくそく」は掲示
グループごとの着席・ネームプレートの装着を確認



→　チャイムが鳴ったらクリック

((導入：5分))
【授業時の注意：ルール確認】
授業者：この時間もグループで協力して授業を進めていきましょう。
＜クリック：ルール説明短縮バージョン(音声なし)＞

【本授業の目的】
授業者：今まで，自分らしさを探したり，自分やお友達の良さを探したりしてきましたね。この時間は，「自分の良さ・大切さについて見つめてみよう」という授業です。今までの授業で学んだこと，分かってきたことをもとに，ひとりひとりの良さ・大切さについて見つめていきます。この時間のめあてはわかりましたか？

【導入ストーリー】
＜クリック＞

授業者：それではアニメ・ストーリーをまず見ましょう。スクリーンに体を向けて下さい。口を閉じましょう。始めます。

＜クリック＞　**3'08"**

ナレーター：第6話　自分の良さ・大切さについて見つめてみよう

ナレーター：元気を失っていたトップセルフ動物王国に，少しずつパワーが戻ってきた頃，セルフィーは怒りに満ちたエレファにさらわれてしまいました。
ナレーター：困ってしまった，ともるとはなまるでしたが，シマウマのしまさんと一緒に頑張って，また少し動物王国に元気が戻ってきました。でも，セルフィーはまだ，エレファに連れ去られたままです。今日こそ，ともるたちはセルフィーを救えるのでしょうか。

はなまる：セルフィー，どこへ行っちゃったの？私たちはどうすればいいの？
ともる：まったく，エレファのやつ，なんで僕たちの思いを分かってくれないんだろう。動物王国のみんなが仲良く元気に暮らせればそれでいいのに。
ヒポさん：わしはカバのヒポ。河の馬と書いてカバと読むそうじゃ。それになぁ，カバは赤い汗のようなものをかいて，体を守っているのだよ。みんな知っていたかい？わしも若い頃だったら馬みたいに軽々と走っていただろうが，今はすっかり老いぼれちまったなぁ。

ヒポさん：おやおや，みんなこんにちは。
ロボ：ヒポさん，こんにちは。動物王国が元気になってきたのはいいんだけど，ともるたちの友だちのセルフィーが，エレファにさわられちゃったんだよ。どうしたらいいと思う？
はなまる：せっかくみんなでエレファの良いところ伝えたのに，まだセルフィーを返してくれないのよ。
ヒポさん：そうか･･･。エレファはあぁ見えて，繊細だからなぁ。自分に弱点があるのを隠そうとして，強がるところがあるんだよ。みんな欠点や短所はあるものだから，素直になれば良いのだがなぁ。

ともる：あっ，僕もエレファと似ているかも。苦手なことがあると，できるフリしたり，強く見せようとしたりして，友だちにつっかかったりしちゃったことあるよ。
ヒポさん：短所や弱点があっても，みんなひとりひとり素晴らしい人だということを，忘れて欲しくはないんだがなぁ。
はなまる：ついつい，だめな自分のことを考えちゃうよね。
ロボ：よーし，それじゃぁ，ヒポさんと一緒に，みんなの良さ・大切さについて見つめてみるっちゅ！

((展開：33 分))

【活動助走(5 分)】

＜クリック＞

→

クリックで例示

授業者：それでは，今から活動をしていきます。記録係さん，ツール BOX の中から，「自分の良さ・大切さシート」を出して，みんなに 1 枚ずつ配って下さい。配られたら，組と名前を書きましょう。

授業者：上半分に「ぼく・わたしの課題は」というのがあり，下半分には「ぼく・わたしには」というところがあります。今までの授業で，自分の考えをまとめたり，お友達の意見をたくさん聞いたりしました。振り返ってみて，これからもう少し良くしていきたいな，これができるようになったらいいなと思うことを上に書きます。たとえば，「積極的に発表することです」というようにです。そういう課題があるということは，まだまだみなさんが成長していけるということですよ。そして，みんなにはひとりひとり良いところが見つかりましたね。その中でも自分の一番好きなところ，良いと思うところを下に書いて下さい。「みんなと仲良くなれる」というようにです。書くことは分かりましたか？3 分くらい時間を取ります。口を閉じて取り組みましょう。始めます。

＜クリック：BGM 開始　→　次のクリック：BGM 停止＞

授業者：それではこの後みんなで発表をしていきます。上の段と下の段と書いてもらいましたが，特に発表したい方をひとつ決めて，ワークシートの左側に鉛筆で○をして下さい。30 秒で取り組みます。スタート！(BGM なし)

【活動クライマックス(28 分：前半 15 分＋後半 13 分)】

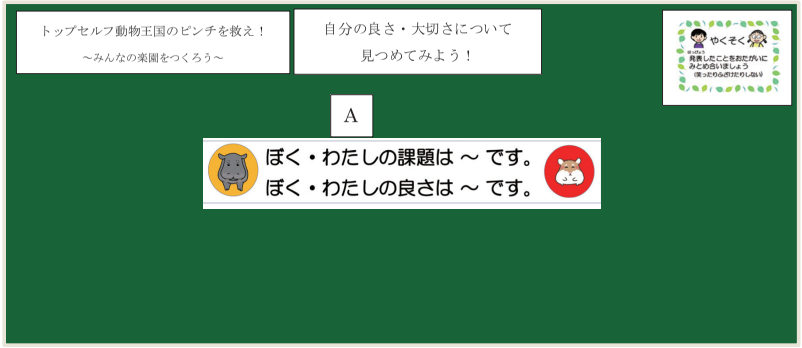
授業者：みんな書けたようですね。

＜クリック＞

授業者：今からスクリーンにキャラクターが登場します。キャラクターが質問をしますので，質問されたら，先ほど○をつけたところを発表して下さい。

スライド 22

授業者：最初はしろべえです！発表するグループの人は，前に 1 列に並んで，しろべえからの質問に答えるようにして発表して下さい(発表ガイドの掲示を貼る)。1 番左の人からぼくの・わたしの課題は～です，とか，ぼくの・わたしの良さは～です，と発表して下さい。しろべえと一緒に発表したいグループは？(挙手がなければくじで迅速に決める)●グループです！シートを持って前に出てきて下さい(発表グループのグループ・バナーを黒板に掲示)。それではスタートしますよ。みんなに聞こえるように，大きな声で発表しましょう。



＊発表グループのカードを掲示(黒板上部)し，児童が黒板の前にしっかり並ぶように

＜クリック＞

しろべえ：みんなの課題や良いところは何かな？

児童：～です。～です･･･～です。

＜クリック＞

しろべえ：とっても素敵だね！自分の良いところをのばして，苦手なことも克服していけるといいね

＊1 グループが全員前に出て発表

授業者：みんな上手に自分の良さ・大切さについて発表できました。拍手！

＜クリック＞

スライド 23

授業者：じゃーん。動物がたくさんいますね。○グループのみんな，このうちのどれかひとつを選んで下さい。その動物のすごい秘密が隠されています。みんなのパワーで動物の秘密をさぐっていきましょう！決まりましたか？何番ですか？(○番です！)先生がせーのと言うので，クラスのみんなで○番！と大きな声で言って下さい。せーの！

児童：○番！

例)　ガラパゴスゾウガメは･･･175 才まで生きられる

授業者：うわぁすごいですね。みんなで大きな声で「すごーい！」と伝えましょう。せーの，すごーい！＜クリック：カメが「世界一ご長寿」として表彰される＞

1 番(ガラパゴスゾウガメ)　→　**41** + Enter　175 才まで生きられる(世界一ご長寿なんてすごいね！)
2 番(キリン)　→　**42** + Enter　1 日に 20 分しか寝ない
(体が大きくてたくさん食べないといけないので，ずーっとお食事なんですね！)
3 番(シロナガスクジラ)　→　**43** + Enter　新幹線と同じ大きさ
(ダイナミックに潮吹き：新幹線より迫力がありますね！)
4 番(チーター)　→　**44** + Enter　100 メートルを 3.5 秒で走る
(オリンピックに出たら金メダリストですね！)
5 番(コアラ)　→　**45** + Enter　1 日に 20 時間は寝る(すやすや気持ち良さそうですね！)
6 番(チビトガリネズミ)　→　**46** + Enter　世界最小のほ乳類(うわぁ，なんて小さいんでしょう！)

＜24+Enter＞

スライド 24

授業者：今度は，はなまるちゃんと一緒に発表します。発表したいグループは？今度は 2 グループ募集します！
はなまる：これから良くしていきたいと思っているところや，自分の好きなところを教えてくれる？
はなまる：みんなとっても素敵な良さを持っているから，きっと今の課題も乗り越えていけるわ！
＊2 グループが全員前に出て，1 回目と同様に発表
＊発表が終わったら，「23+Enter」で動物を選ぶスライドへ

＜25+Enter＞

スライド 25

授業者：今度はわんこさんと一緒に発表します！ではまだ発表していない，○グループさんと○グループさんのみんな，前に出てきて下さい！
ワンこさん：ワンワン！みんなの課題や，自分の好きなところ，教えてくれるかワン？
しまさん：とても素晴らしいワン！これからのみんなが楽しみだワン！
＊2 グループが全員前に出て，1 回目と同様に発表
＊発表が終わったら，「23+Enter」で動物を選ぶスライドへ

＝＝＝　個人発表　3 名（時間があれば＋ 2 名まで可）　＝＝＝

＜23＋Enter＞

授業者：まだ 3 種類動物が残っていますね。これらの動物の秘密，知りたくありませんか？ワークシートに書いていた，○がついていない方の内容や，新しく気づいたことを発表すると，教えてくれるかもしれません。誰か発表しませんか？

授業者：○○くん手が挙がりましたね。では，前に出てきて下さい。

＜26+Enter＞

スライド 26

授業者：今度はロボと一緒に発表します。
ロボ：みんなの課題や一番好きなところを教えてくれる？
～児童が発表～
ロボ：うわーすごいっちゅ！しっかり自分のことを見つめることができているね！
＊これ以降は 3 回目までと同様：個人発表 3 名まで

＜27＋Enter＞

スライド 27

授業者：今度はフラミンと一緒に発表します。
フラミン：みんなの課題や一番好きなところを教えてくれるかしら？
～児童が発表～
フラミン：まぁすごい！自分の良さを活かして，苦手なことも克服できるといいね。

＜28＋Enter＞

スライド 28

授業者：今度はヒポさんと一緒に発表します。
ヒポさん：みんなの課題や一番好きなところを，わしに教えてくれるかのぉ？
～児童が発表～
ヒポさん：なんとすばらしい！みんななら，まだまだ成長していけるぞ！

＝＝＝　時間に余裕がある時は　＝＝＝
＜クリック＞

スライド 29

授業者：あれれ？みんながとっても元気に発表してくれたので，動物王国のみんなからスペシャルな秘密を教えてもらえるみたいですよ。発表したい人？

＜29＋Enter＞

スライド 30

授業者：今度はにゃんこさんと一緒に発表します。
にゃんこさん：みゃーみゃーっ，みんなの課題や良さはどんなところかにゃー？
～児童が発表～
にゃんこさん：みんなならきっと，さらにのびていけるにゃー！

＜29＋Enter＞

授業者：○○さん，A と B どちらにしますか？○ですね。みんなで大きな声で呼びましょう。
せーの，○！
　A　→　「47＋Enter」
　　ヤギには･･･胃袋が 4 つある（よく消化できるように 4 つも胃があるんですね！）
　B　→　「48＋Enter」
　　ワニは，水の底に長くもぐっていられるように･･･石をのみこむ
　　（石を重りにしてしまうなんてすごいですね！）

＜31＋Enter＞

スライド 31

角刈りくん：みんなの課題や一番好きなところを教えて！
角刈りくん：うわぁ，みんなだったらもっと成長していけるぜ！
授業者：うわぁすごい！みんなのパワーが集まって，たくさんの動物の秘密を探ることができましたね！拍手！

（（まとめ：7 分））

【シェアリング】

＜32＋Enter＞

授業者：今日の授業の感想や，授業を通して気づいたことを発表してくれる人は？（3 名ほど発表）

【終結ストーリー】1’00”

授業者：それでは，アニメ・ストーリーの続きを見てみましょう。スクリーンに体を向けて下さい。始めます。
＜クリック＞

はなまる：苦手なことや足りないところがあっても，私たち，ひとりひとり大切よね。
ともる：僕も，みんなみたいに，自分の良いところ活かして，苦手なところも克服できるように頑張るよ！
ヒポさん：エレファにも，伝わると良いなぁ。
ともる：あっ！ヒポさんに，ピンクのもこもこストーンが降りてきた！
ロボ：元気パワー，セルフィーを助けて！
ヒポさん：うわぁ。みんなのパワーでものすごく元気出てきたぞ！みんなありがとう！
セルフィー：みんな！エレファが笑顔になったよ！
エレファ：パオーン！
はなまる：あ！セルフィーが戻ってきた！

【授業プロセス確認】

授業者：みんなのおかげで，ヒポさんが元気になりました。セルフィーも戻ってくることができましたね。授業進行ディスプレイにシールを貼りましょう。あともうひといきです。

授業者：挨拶の後で，みんなにもシールを配ります。シールはファイルの内側の 6 のところに貼って下さい。ワークシートはファイルに綴じましょう。使った道具は挨拶の後でツール BOX にしまって下さい。

【授業で学んだことの意義】

＜クリック＞

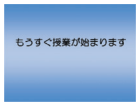
授業者：この時間は，みんなのこれからの課題について考えた上で，みんなの良さ・大切さについて見つめました。誰にでも足りないところや，課題はありますが，みんなが持っている素晴らしい良さを大切にしながら，乗り越えていけると良いですね。

第７時間目

４年生　自己信頼心(自信)の育成　#7

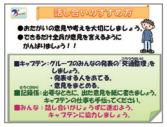
h. 自己の心理的欲求を満たすことの重要性を理解することができる
i. 自己と同様に，他者の心理的欲求を尊重することの重要性を理解することができる
j. 自己の心理的欲求を抽出することができる
k. 抽出した心理的欲求を満たすことの是非を考えることができる

【事前準備】
授業タイトル・第７回タイトル・「やくそく」は掲示，ツールBOXを各グループへ配布
グループごとの着席・ネームプレートの装着を指導



→　チャイムが鳴ったら

((導入：７分))
【授業時の注意：ルール確認】
授業者：今日もグループでの話し合いをたくさんしますので，ルールを確認しましょう。スクリーンに体を向けて下さい。
＜クリック：ルール説明短縮バージョン(音声なし)＞



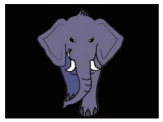
【本授業の目的】
授業者：この時間は，「みんなの夢ってどんな夢？」という授業です。今までの授業で，自分らしさや，自分の良さ・大切さについて考えてきました。今日は，みんなが自分の個性や良さを活かして，これからどんなことをしていきたいかな？どんな自分になりたいかな？ということを考えていきます。この時間のめあてはわかりましたか？

【導入ストーリー】
＜クリック＞

授業者：それは今日もアニメ・ストーリーの続きをまず見ましょう。スクリーンに体を向けて下さい。口を閉じましょう。始めます。

＜クリック＞**2’53”**

ナレーター：第７話　みんなの夢ってどんな夢？
ナレーター：前回は，みんなのパワーのおかげで，トップセルフ動物王国に元気が増え，怒りに満ちていたエレファも笑顔にすることができました。
ナレーター：セルフィーも，ともるたちのもとへ戻ることができました。今日はどんな動物たちに出会えるのでしょう。ともるたちは，もとの世界に戻ることができるのでしょうか。



ベヒモス：私の負けだ。隙をついて再び王国を支配しようと思ったが，思いのほか王国の皆の者は団結力が強い。私の出る幕ではないようだ。さらば！
ロボ：ねぇみんな。今日はとってもかわいい動物がいるビレッジへ行ってみない？僕の友だちなんだ。
はなまる：かわいい子なの？行きたい！
セルフィー：ロボは友だちがいっぱいいるのね。行ってみようよ！
ともる：レッツ・ゴー！

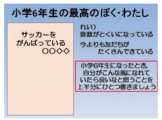
ウッキー：こんにちは。僕はニホンザルのウッキー。まだ子ザルなんだ。ロボと同じくらいの年だよ。
はなまる：うわぁ，かわいい！
ロボ：久しぶり！ウッキー，この間，将来どんなサルになりたいかって話したよね。あの時はまだ決まってなかったみたいだけど，何かやりたいこと見つかった？
ウッキー：うん！僕はね，歌って踊れるスーパー・モンキーになりたいのさ。かっこいいだろう？だから，最近は，夜中でも音楽がんがんかけて，一所懸命ダンスと歌の練習しているんだ。

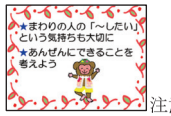
ともる：ウッキー，とっても素敵な夢だし，僕もぜひスーパー・モンキーになったウッキーを見たいけど･･･
セルフィー：夜中に音楽かけてダンスや歌の練習をしたら，まわりの動物たちは困らないのかしら？

はなまる：静かに過ごすことが好きな動物たちもいるわよね。
ウッキー：う･･･き？
ともる：ウッキーが固まっちゃった。まわりの人のやりたいことや気持ちも大切にしながら，自分のやりたいことを考えれば良いよね！
セルフィー：みんなで考えてみましょう。
ロボ：ウッキーと一緒に，みんなの夢について考えてみるっちゅ！

授業者：みんなで一緒にロボからのメッセージを大きな声で読みましょう。「ウッキーと一緒に，みんなの夢について考えてみるっちゅ！」

((展開：30 分))
【活動助走(10 分)】
授業者：それでは，みんながこれから，どんなことをやってみたいのか，どんな人になりたいのか，みんなの夢について考えていきます。記録係さん，ツール BOX の中に，ふせんシートがありますので取り出して下さい。付箋はひとり 1 枚取るように配って下さい。
<クリック>

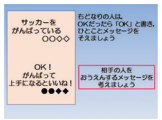




注意点の掲示

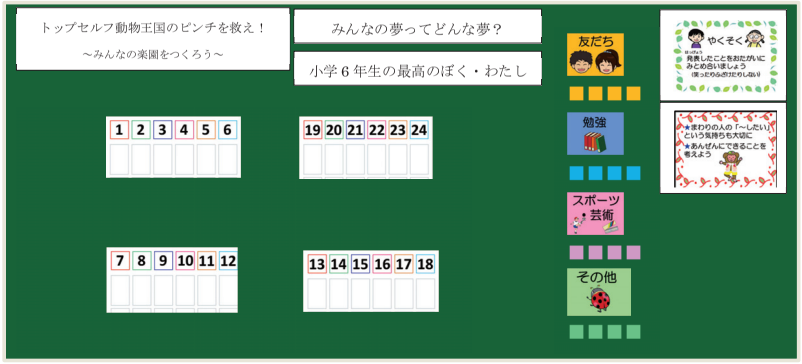
授業者：書き方を説明します。今みんなは小学 4 年生ですが，小学 6 年生になった時，どんな自分になっていたいかを考えます。小学 6 年生の最高のぼく・わたしはどんな姿でしょうか。考えたことを付箋に書きます。たとえば，サッカーをがんばっている，算数がとくいになっている，今よりも友だちがたくさんできている，などのように書いて下さい。今までまとめたプリントを参考にしても良いですよ。

授業者：その時，ひとつ頭に入れておいて欲しいことがあります(注意点を掲示)。みんなが，こういうことができるようになりたい，こんな人になりたい，と思っていることは，まわりの人の～したいという気持ちも大切にできているかな？まわりの人の迷惑にはならないかな？ということを考えて下さい。それから，どんなにみんながやりたいことでも，安全でないことはみんなにとって良くないし，まわりの人も心配します。これらのことを考えながら，どんな自分になりたいかを見つけて付箋に書いて下さい。3 分ほど時間を取ります。スタート！
<クリック：BGM 開始　→　次のクリック：BGM 停止>
<クリック>



授業者：みんな書けたようですね。それでは，お互いの夢や願いについて，グループの中で励ましの言葉を贈ります。付箋を右隣の人に渡して下さい。手元に友だちの付箋がありますね。書いてあることを読んで，(注意点の掲示を指す)まわりの人の～したいという気持ちも大切にしながらできることかな，安全にできることかなというのを考えて，OK だと思ったらこのように「OK！」と書きましょう。難しかったら先生を呼んで下さい。一緒に考えます。そして，その人の願いや夢を応援する言葉を書きます。「がんばって！上手になるといいね！」というようにです。一番下に，自分の名前も書いて下さい。それでは 3 分くらい時間を取ります。スタート！
<クリック：BGM 開始　→　次のクリック：BGM 停止>

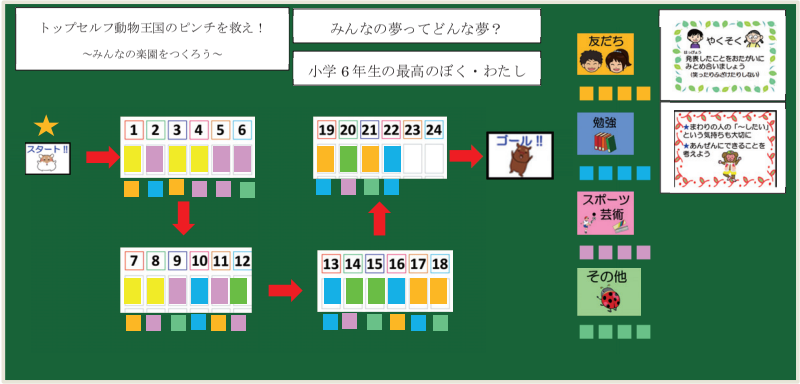
(児童が活動している間に下記の掲示を貼る：ミニ・カードは左端にも貼り，児童らが取りやすい位置へ)



授業者：みんな書けたようですね。では，もとのお友達に付箋を返しましょう。今，先生は黒板にこのようなシートを貼りました。これからみんなが書いてくれたことをこのシートに貼ってもらいます。その時に，自分が書いた内容が，たとえば友だちとのけんかが少なくなっている，とか，友だちが今よりもいっぱいできている，など，お友達に関するものだったら，このカードを 1 枚とって，一緒に貼ります(見本を見せる)。勉強に関するものだったらこのカード，スポーツや芸術に関するものだったらこのカード(「絵を描くとか，音楽もこれにあてはまります」)，その他だったらこのカードです。自分が思うとおりで OK です。まず A・B グループのみんな，自分の付箋を持って好きな番号のところに貼りに来て下さい(だいたい貼れてきたら C グループ･･･D グループ･･･E グループ･･･と促す)。
＊出てきた児童から貼っていく(各クラスの出席人数の番号まで：印を板書する)
＊ミニのカードが減ってきたら，授業者と TT は予備のカードを補充していく

【活動クライマックス(20 分)】
授業者：みんなの 6 年生になるまでの願いや夢が集まりました。○組さんは，○○に関する夢が多いみたいですね。他にも，○○，○○，○○についても素敵な願いや夢が集まりました。では今から発表していきましょう。

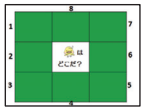
授業者：(すごろくの掲示を貼る)じゃーん。みんなの付箋ですごろくができました！すごろくをしながら発表していきます。でもただのすごろくではありません。



＜クリック＞

授業者：ほにゃららはどこだゲーム！拍手！
＜クリック＞

→＜クリック＞



授業者：スクリーンの真ん中に○○はどこだ？とありますね。ここには，８つのマスがあります。スタートすると，緑の部分がだんだん薄くなって色々な動物が見えてきます。１回戦はこのひよこさんがどのマスにあるのかを探して，分かった人は「はい！」と元気に手を挙げて下さい。正解だったら，その数字の分だけすごろくは進んでいきます。立ちやすいように少しイスを引きましょう。手は頭の上に置きます。

◆1 回戦
授業者：では１回戦いきますよ。スタート！

クリック　→

だんだん見えてきます

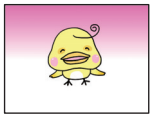
＊児童の手が挙がったら＜クリック＞→BGM が消え画面が真っ黒になります
1 回戦の正解：<u>6</u>

授業者：○○くんが早くて元気でした！何番ですか？
児童：○番です！

＜正解だったら＞
授業者：さぁ，どうでしょうか？
＜クリック＞画面が出ると同時に，「ピンポン・ブー」の○側の面を児童に見せ，×側のボタンを押す(ピンポン！)
授業者：正解です！○○くん，よく見ていましたね(「難しいのによく見つけられましたね」など，取り組みに対して肯定する)。

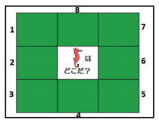
＜不正解だったら＞
授業者：残念！「ピンポン・ブー」の×側の面を児童に見せ，○側のボタンを押す(ブッブー！)もう一度いきますよ。＜「22+Enter」で No.1 のスライドを出してから＜クリック＞→正解になるまで

授業者：6 進むことができます。(★を動かして)ここです！この付箋は○○さんです！○○さん，前に出てきて下さい！
授業者：○○さんの小学６年生の最高の私はどんなことですか？
児童：○○です。
授業者：素敵な夢ですね。拍手！では席に戻って下さい。1～5 にもとても素敵な願いや夢がありますよ。○○くんは～～(と５人分読み挙げる)。
＜クリック＞
授業者：みんなが見つけたひよこさんが何か言いたいみたいです。
＜クリック＞ひよこ：うわーみんなの夢について教えてもらったら，私も色んなことやりたくなったわ！これからが楽しみね！



授業者：素敵でしたね。拍手！

2 回戦
授業者：それではほにゃららはどこだ？2 回戦です。
＜クリック＞



→

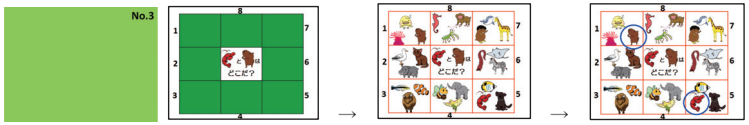
→

授業者：今度はタツノオトシゴはどこだ？です。準備は良いですか？スタート！
＊児童の手が挙がったら＜クリック＞→BGM が消え画面が真っ黒になります
2 回戦の正解：<u>3</u>　不正解の場合には＜26+Enter＞で No.2 のスライドに戻ってやり直す

授業者：今度は3進むことができます。(★を動かして)ここです！9番の付箋は○○くんです！今度は○○くんと，励ましの言葉を書いてくれた○○さんも一緒に前に出てきて下さい！
授業者：○○くんの小学6年生の最高の私はどんなことですか？
児童：○○です。
授業者：○○さんはどんな励ましの言葉をかけましたか？
児童：～～～
授業者：素敵な夢と励ましの言葉ですね。拍手！では席に戻って下さい。7と8にもとても素敵な願いや夢がありますよ。○○くんは～～(と2人分読み挙げる)。
＜クリック＞
授業者：みんなが見つけたタツノオトシゴくんが何か言いたいみたいです。
＜クリック＞タツノオトシゴ：みんなの夢や願いがかなうといいな!僕も応援しているよ！

授業者：素敵でしたね。拍手！

3回戦
授業者：それではほにゃららはどこだ？3回戦です。今度はちょっと難しくなりますよ。
<クリック>



授業者：探す動物が 2 つになります！ロブスターと蝶ネクタイをしたカピ王です。別々のマスにいますので，何番と何番！という風に答えて下さい。今度は，2つのマスの合計の数字の分だけ，すごろくは進むことができます。スタート！＜クリック＞
＊児童の手が挙がったら＜クリック＞→BGMが消え画面が真っ黒になります
3回戦の正解：**1と5**　不正解の場合には＜30+Enter＞でNo.3のスライドに戻ってやり直す

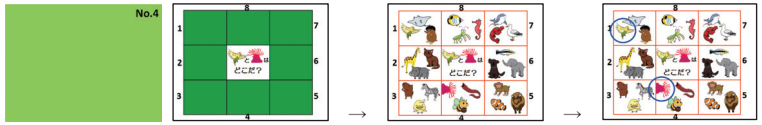
授業者：1と5が正解だったので，合計で6進みます！(★を動かして)15番ですね。
15番の付箋は○○くんです！○○くん，前に出てきて下さい！
授業者：○○くんの小学6年生の最高の私はどんなことですか？
児童：○○です。
授業者：それはどうしてこうなりたいと思ったのかな？(などその児童の夢が詳しく分かるように質問する)
　＊○○のレギュラーになりたいんだね。どんな選手になりたいですか？あこがれの選手はいるかな？
　＊お菓子づくりが上手になりたいんだね。たとえばどんなお菓子が作れるようになりたいのかな？　など
児童：～～～
授業者：しっかり発表できましたね。10～14番にも素敵な夢がたくさんあります(読み挙げる)。

★時間に余裕がある場合には，励ましの言葉を書いた児童に発表を促す，質問を詳しく掘り下げる，他の付箋の中で特に紹介したいものを取りあげるなどして意見交換を深める。

＜クリック＞
授業者：みんなが見つけたロブスターくんが何か言いたいみたいです。
＜クリック＞ロブスター：うわぁ素敵だな！ひとりひとりの最高の自分に近づけるといいね！

授業者：とっても素敵でしたね。拍手！

4回戦
授業者：それではほにゃららはどこだ？4回戦です。これで最後です。
<クリック>



授業者：今度も探す動物は 2 つです！インコとイソギンチャクです。別々のマスにいますので，何番と何番！という風に答えて下さい。2つのマスの合計の数字の分だけ，すごろくは進むことができます。スタート！＜クリック＞
＊児童の手が挙がったら＜クリック＞→BGMが消え画面が真っ黒になります
4回戦の正解：**1と4**　不正解の場合には＜34+Enter＞でNo.4のスライドに戻ってやり直す

授業者：1と4が正解だったので，合計で5進みます！(★を動かして)20番ですね。
20番の付箋は○○さんです！○○さん，前に出てきて下さい！
授業者：○○さんの小学6年生の最高の私はどんなことですか？
児童：○○です。
授業者：それはどうしてこうなりたいと思ったのかな？(などその児童の夢が詳しく分かるように質問する)
＊3回目と同様に掘り下げた質問をする
　児童：～～～
授業者：しっかり発表できましたね。16～19番にも素晴らしい夢がありますよ(読み挙げる)。

＜クリック＞
授業者：みんなが見つけたインコさんが何か言いたいみたいです。
＜クリック＞インコ：素敵素敵！みんななら きっとできるわ!6 年生になった時のみんなのことを，私も楽しみにしているわ！

授業者：とっても素敵でしたね。拍手！さぁ，ゴールまであといくつですか？5 ですね。
＜クリック＞

授業者：ルーレットが出てきました。みんなの夢や願いの強力なパワーで，5 番が出るように，大きな声で「5 番カモーン！」と言いましょう。せーの！
児童：5 番カモーン！
＜クリック＞ルーレットがまわり 5 が出ます

＊カピ王の「ゴール！」と同時に★マークをゴールへ移動

カピ王：ゴーーーーーーーール！みな，キラキラ輝いておるぞ！みなの未来が楽しみじゃ！
授業者：ゴールできましたね！21～24 番の付箋も紹介しましょう（読み挙げる）。こんなに素敵な夢や願いが集まりました！〇組さんに大きな拍手を！

（（まとめ：8 分）
【シェアリング】
＜クリック＞

授業者：この時間の授業の感想や，授業を通して気づいたことを発表してくれる人は？（3 名ほど発表）

【終結ストーリー】1’47”
授業者：それでは，アニメ・ストーリーの続きを見てみましょう。スクリーンに体を向けて下さい。始めます。
＜クリック＞

ともる：みんな，とっても素敵な夢を持っているね。
セルフィー：私も実はウッキーと同じで，ダンスが上手になれたらいいなって思っているの。
はなまる：素敵ね。いつかウッキーと共演できたらいいね。
ともる：あっ！今日はウッキーのところにキラキラストーンが降りてきたよ！
ロボ：元気パワーになぁれ！
ウッキー：みんなありがとう！自分勝手にやりたいことしようとしていたよ。これからは，まわりの人のやる気も大切にしながら夢をかなえていくよ。

カピ王：ともる，はなまる，そしてセルフィー。みんなよくやってくれた。みんなのおかげで，動物王国のみんなはこんなに笑顔になれた。もう大丈夫だ。学校に戻っていいぞ。
ともる：えっ？もうみんなとお別れ？せっかく楽しくなってきたところなのに。
はなまる：ロボ，私のこと忘れないでね。
ロボ：忘れないよ！みんな，元気でね！

セルフィー：ともるー！ともるー！いつまで本読んでるのー？休み時間終わるよー！
ともる：あ，いっけない！次の授業遅れちゃう！

【授業プロセス確認】
授業者：みんなのおかげで，ウッキーは一層元気になりました。授業進行ディスプレイにシールを貼りましょう。挨拶の後で，みんなにもシールを配ります。シールはファイルの内側の 7 のところに貼って下さい。使った道具は挨拶の後でツール BOX にしまって下さい。

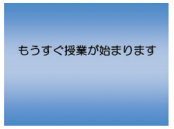
【授業で学んだことの意義】

授業者：この時間は，みんなの夢・願いについて考えました。自分が何をしたいのか，どんな自分になりたいのかを知っているということはとても大切ですね。みなさんの良さを活かして，みんなが思い描いている 6 年生になれるように，ぜひ願いを実現していって下さい。

第 8 時間目

4 年生　自己信頼心(自信)の育成　#8　まとめ
＊レッド・カーペットを用意

【事前準備】
授業タイトル・「やくそく」のみ掲示
グループごとの着席・ネームプレートの装着を確認



→　チャイムが鳴ったら

授業者：それではこの時間は前半の 15 分～20 分くらいでまとめをします。後半はみんなにアンケートをお願いしたいと思っています。ではまず始めに，これまでの授業の復習をしていきましょう。まとめのアニメ・ストーリーを見ますので，スクリーンに体を向けて下さい。始めます。

＜クリック＞

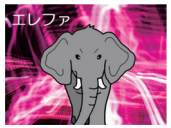
ナレーター：ともるは小学 4 年生。ある日，トップセルフ動物王国から来た，ロボロフスキー・ハムスターのロボと出会い，友だちのセルフィーやはなまると一緒に，活気をなくした動物王国を救う旅に出発しました。

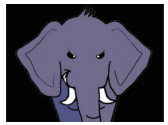
ナレーター：最初に出会ったのは，シロクマのしろべえ。みんなで身の回りのハッピーなことを探して，しろべえを元気にすることができました。

== 活動① ==　最近のハッピーな出来事を発表
授業者：1 時間目の授業では，みんなで身の回りのハッピーなことを思い出して，少し良い気分になることで，自分自身や友達の良いところに気づきやすくなるというお話をしましたね。最近のハッピーな出来事を発表してくれる人はいますか？(手が挙がらなければ)どんなに小さなことでも良いので，ちょっと嬉しかったなという出来事がこの 1 週間であった人，手を挙げて下さい。(挙手した児童の中から)では●●くん，教えて下さい(3 名ほど指名)。
＊挙手がなければ，「たとえば先生だったら･･･」と例を示す

これからも，嫌な気持ちがわいているなと思ったら，今のようにハッピーな出来事を思い出してみて下さい。続きを見てみましょう。

ナレーター：次に出会ったのはフラミンゴのフラミン。羽を広げる元気もなかったフラミンでしたが，みんなと一緒に自分の個性を見つけて元気になりました。
ナレーター：そして，自分には良いところが何もないと泣いていたキリンのきりり。みんなと一緒に自分の良さを見つけて，素敵な笑顔になりました。

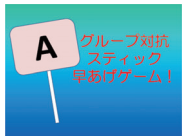




ナレーター：エレファは怒ってばかりのゾウでしたね。みんなに良いところを探してもらって笑顔になれたエレファでしたが，かつて王国を追われたゾウ，ベヒモスの恨みがエレファに乗り移り，セルフィーを連れ去ってしまいました。

ナレーター：そんな中で出会ったシマウマのしまさん。日常生活で見つけた友だちの良さを伝え合って，しまさんを笑顔にすることができました。

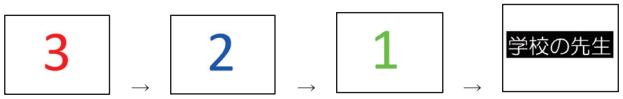
== 活動② ==　グループ対抗スティック早挙げゲーム
授業者：4 時間目の授業やチャレンジ・ワークでは，友だちの良さを見つけましたね。ゲームもとても盛り上がりました。もう 1 回やりたいですか？
＜クリック＞



授業者：グループ対抗スティック早あげゲーム！拍手！もう一度，みんなの良さを見つけていきましょう。キャプテン，ツール BOX からスティックを出して下さい。グループの真ん中に置きましょう。
＜クリック＞

授業者：今日はちょっとルールが違います。今からこんな風に画面に出てきます。よく見ていて下さい。

＜クリック＞時報とともにお題が表示される



授業者：もし「学校の先生」と出たら，この〇〇小学校の先生の良いところを発表して下さい。4 回戦やっていきますが，何が出てくるかはお楽しみです。では本番！1 回戦！手は頭の上に置きましょう。

＜クリック＞　1 回戦：「クラスの男子」
授業者：●グループさんが早くて元気でした！誰のどんな良さを見つけましたか？
児童：～～(もし「やさしい」など抽象的な場合には，「どんな時そう思った？」と当該児童の良さが引き出せるように質問)
授業者：言ってもらった〇〇さん，どんな気持ちですか？
児童：うれしいです(ちょっと照れます･･･など)
授業者：では，〇グループさんは，スペシャルなカピ王ポイントゲットです！拍手！他のグループのみんなも頑張って下さいね！

＊カピ王ポイント：グループ・バナーの横に貼っていく

(2 回戦に入る前に)
＜クリック＞
授業者：ダブル・ポイント・チャンス！2 回戦は 2 ポイント・ゲットすることができます。

2 回戦：「クラスの女子」

	スティック	ポイント
1 回戦	1 本	1
2 回戦	1 本	2
＝＝スティック追加＝＝		
3 回戦	2 本	2
4 回戦	2 本	4

(3 回戦に入る前に)
授業者：ではここから先は，スティックが 2 本になって，1 本あたり 1 ポイント，合計 2 ポイント･ゲットすることができます！(追加分を配布)　2 人スティックを挙げて下さいね。
3 回戦：「学校以外の人(だれでも OK)」

(4 回戦に入る前に)

授業者：ダブル・ポイント・チャンス！これで最後の対戦です。4 回戦は 4 ポイント・ゲットすることができます。
4 回戦：「クラスの人(だれでも OK)」

授業者：優勝は〇グループさんでした！みんな頑張りました！こういうことが当たり前の毎日になれば，みんなの自信はもっとアップしていきそうですね。

授業者：それでは，続きを見ていきましょう。

ナレーター：そして次に出会ったのはカバのヒポさん。自分のこれからの課題を見つめながら，自分の良さ・大切さについて考えました。みんなの発表を聞いてヒポさんはとっても元気になり，エレファもセルフィーを連れて，笑顔で帰ってきました。

ナレーター：最後に出会ったのはニホンザルのウッキー。歌って踊れるスーパー・モンキーを目指しています。みんなと一緒に，まわりの人のやる気や気持ちを大切にしながら，自分の夢について考えることができ，一層元気になりました。

== 活動③ ==　授業全体についての感想発表
授業者：最後に，この授業全体を通しての感想とか，気づいたこと，印象に残ったことを発表してくれる人はいませんか？(3 名ほど指名：時間なければ短縮・カット)
続きを見てみましょう。
＜クリック＞

ナレーター：こうして，トップセルフ動物王国は以前のように元気に満ちあふれた王国に戻ることができました。みんなが一所懸命取り組んでくれたおかげです。

【認定証の配布】5 分　レッド・カーペットを敷いて実施
グループの代表者を前に呼ぶ→1 グループ目のみ全文読み挙げ→次グループからは代表者の名前のみ。各グループにしっかり拍手を送る。
＊クリアポケットに#2 で使用した★カードが入ったものを配布
　→各自これを取り，認定証を入れる

【教育後評価】20 分：　座席を通常の配置に戻し，落ち着いてから開始

A School–Based Universal Prevention Education Program for Development of Self–Confidence : Educational Methods for 4th–Grade Children at Elementary Schools

SASAKI Megumi* and YAMASAKI Katsuyuki*,**

(Keywords : self–confidence, universal prevention education, comprehensive base education, educational practice)

As introduced by Yamasaki, Sasaki, Uchida, Katsuma, and Matsumoto (2011), a universal preventive education named "TOP SELF" (Trial Of Prevention School Education for Life and Friendship) has been developed under the science of prevention education. Sasaki and Yamasaki (2012) presented the educational purposes and their scientific evidences for one of the comprehensive base education, development of self–confidence. This educational program consists of eight 45–minute lessons. This paper especially introduced the educational methods for 4th–grade children at elementary schools in detail. It also provided the implementation manuals for school teachers. School teachers are expected to implement this educational program for promoting children's well–being.

*Center for the Science of Preventive Education, Naruto University of Education
**Department of Human Development, Naruto University of Education