



「小学校特別活動映像資料 学級活動編」

学級会の進め方や係活動など、特別活動のことが分かりやすく載っています！
インターネットで「国立教育政策研究所 特別活動」と検索してください。



「三つのOK」

名古屋市学校教育研究会
特別活動研究部会 会長

塩澤 ちかげ

ある雑誌に「三つのOK」というワードを見付け、「なるほど」と感心いたしましたので、ご紹介します。新学習指導要領では、小学校特別活動の内容に（3）一人一人のキャリア形成と自己実現」が新たに加わりました。獨協大学の安井一郎教授が『初等教育資料5月号』でこれについて論説を掲載しておられます。すなわち、特別活動における自己実現とは「自分らしく生きる」生き方を実現する過程であると述べておられます。では、自分らしくとは何か。それは「I am OK, You are OK, We are OK」を認め合うことによって成立する「自分らしく生きる」ことであるのだそうです。つまり、自分らしくと言っても、自分さえよければいいということではありません。自分がそうであるように、他者にもその人らしく生きることを認めることも大切だということだと思います。「〇〇したい」という一人一人の願いがあって、それを出し合い、比べ合う場面で、互いの「らしさ」を大切に活動を見直し、工夫し、よりよい活動を創造していく、そうした学級活動の積み重ねの中で、「三つのOK」を認め合える子どもたちが育っていくのだと思います。

特別活動 アイデアコーナー（小学校）

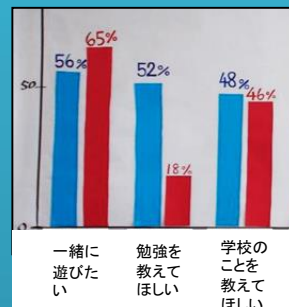


異学年交流活動がマンネリ化している…。

「思いを可視化したグラフ」
を使ってペア学級の児童が何をしたいかを
調査してみましょう！



- ① ペア学級に「どんな活動をしたいか」学習支援ソフトのアンケート機能を使って調査する。
- ② 自分たちの学級でも同じように調査する。
- ③ グラフを比較して話し合い、活動内容を検討する。



下学年の思いを大事にしながら、高学年の思いを生かすことができるとよいでしょう。
活動後の振り返りにもグラフを活用できます！



実践紹介

自己の可能性を信じて挑戦する児童の育成 —「ちりつもカード」を活用して— 6年生

「ちりつもカード」は、ロイロノートを活用したキャリアシートです！



- カード①** レーダーチャートで自分の言動や感情を振り返り、理想の自分の姿を設定することで、具体的な課題が見えてきます。
- カード②** 共有機能でたくさんの友達と意見を共有できるため、話し合いの中から自分では見付けられなかった課題解決の糸口を探ることができます。
- カード③** アンケートで取組の達成度を振り返り、課題解決の達成度を可視化することで解決方法の修正について話し合います。
- カード④** 課題やその解決方法が明確になることで児童のモチベーションが上がります。また、自己評価もしやすくなります。
- カード⑤** これまでのカードを見返し、自己の変容を捉えて評価をします。理想の姿に向けた好ましい変容に気づき、達成感を味わうこともできます。

【ロイロノート活用のポイント】

- ☆ 修正・追加が手軽で、共有機能を使って多くの友達と交流が可能です！
- ☆ いつでも振り返り、変容を見ることができます！

「ちりつもカード」は、授業（点）と授業（点）をつなぐ、線のような実践です。地道に活動に取り組むことで、児童は成長を味わうことができました。また、タブレット端末の活用で、担任は児童の様子を把握ができ、児童は意見の交流や課題の発見が容易になりました。



小坂小学校
愛知 佑太先生

『特別活動を学び合おう！』 6月17日(金)

それぞれの学校における実践や困っていること、もっと知りたいことなどについて、情報交換をしました。「明日から取り組みたいこと」を見付けることができました。

アクティビティの紹介 互いの意見を尊重し、協力できる学級の素地づくり

一つのビー玉を両手を使って最初の人から最後の人まで渡していく「ワープスピード」。10人程のチームを作り、仲間と意見を出し合い、協力して、いかに速くビー玉を最後の人に渡せるのかを競います。試行錯誤した結果たどり着いた方法は…？ そしてその結果は、1秒台？！



情報交換会 グループに分かれての学習・情報交換

「学級会・話し合い」「係活動」「児童会・生徒会」「キャリア教育」の中から学習したい分野を選び、グループに分かれて学び合いました。現在取り組んでいることや困っていること、もっと知りたいことなど、情報交換を通して、明日から取り組める活動のヒントを得ることができました。



『学級活動実技研修会』 8月4日(木)

「学級活動を学びたい！」というたくさんの先生方と研修会を行いました。

アイスブレイク

温かい雰囲気を作る、すきま時間にできるゲームを受講者の先生方と行いました。

＜カードじゃんけん＞

グー・チョキ・パーが書かれたカードを2枚ずつ持って、出会った相手とじゃんけんをします。勝ったら相手にそのカードを渡します。早くカードがなくなった人が勝ちです。



＜ぎょうざじゃんけん＞

グー＝肉、チョキ＝にら、パー＝皮に見立てて3人組でじゃんけんをし、肉・にら・皮が見事そろったら「いただきます！」と言います。「何個ぎょうざを食べられるか」を競います。



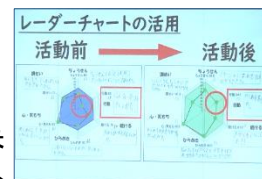
模擬学級会

基本的な学級会の進め方や、学級における課題のつかみ方について学びました。

ポイント① アンケートや議題ポストで課題を把握する。

学級目標の達成状況について、アンケートをとり、結果をグラフで提示することで、視覚的に学級の課題に気付かせます。

議題ポストを活用する際には、朱書きで「次の議題で扱います。」等、返事を書くことも大切です。



ポイント② 議題のめあてに沿って話し合いを進める。

学級会は、出し合う→比べ合う→まとめるの流れで行います。今はどの場面なのかを意識させると、めあてに沿った話し合いができるようになります。また、司会者が「今の考えに関連して何かありますか？」と発言するようにすると話し合いが深まります。

