

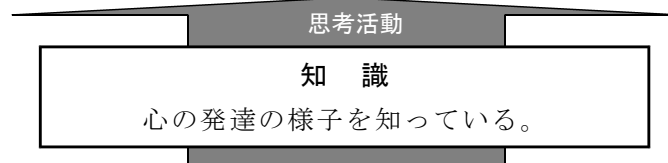
3 思考活動を保障するユニバーサルデザインの授業づくりの実際

「わたしたちの心 - 『心の健康』 -」（第5学年）

（1）育成したい「思考力」と思考に必要な要素

【単元で育成したい「思考力」】


今の成長段階として求められる心の状態と自分の心の状態とを照らし合わせながら、不安や悩みへの対処法を見いだす力



思春期は、個人差は見られるものの、心と体が急速に発育・発達する時期である。それに伴って、心は不安定になりやすく、自分自身のこと、学校生活や友達のこと等、複雑な不安や悩みを抱くようになる。しかし、心は目に見えないため、何が課題となっており、どのように対処すればよいのかが捉えにくい。そのため、悩みを抱え込んで追い詰められてしまうことも少なくない。そこで、今の成長段階として求められる心の状態と、現在の自分の心の状態とを照らし合わせることで、不安や悩みの原因や解決すべき課題が明らかになる。そして、その課題に対して、今の自分ならどのように考えたり行動したりすればよいかを考え、不安や悩みへの対処法を見いだしていくのである。これが、本「思考力」である。

この「思考力」の育成には、上記「知識」が必要である。心の発達の様子を知ることで、今の心の状態と目指すべき心の状態を明確に認識できるようになる。そこから「なりたいイメージ」をつかみ、自分がどうすればよいかという課題を捉えられるようになるのである。一方で、子どもたちは、心の発達の様子を手がかりに過去から現在までの自分の心の成長に気付き、それにふさわしい不安や悩みへの対処法を見いだしていくことができると考えた。

（2）本実践におけるユニバーサルデザインの授業づくりと詳細

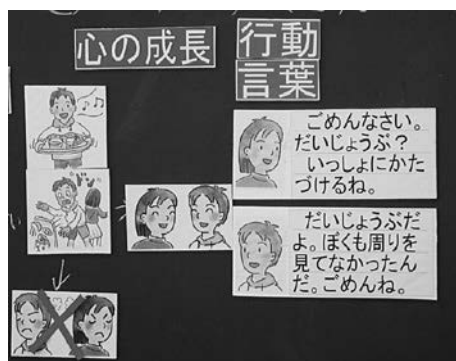
授業づくり	実践の詳細
<p><学習問題の設定></p>  <p>【心が発達してきたことを振り返る】</p>	<p>前時、これまでの自分の発達を振り返らせ、「社会性」「思考力」「感情」等、心の働きが年齢とともに高まっていくことに気付くようにした。子どもたちは、親との関係の変化や友達とのトラブル等から、人との関わりに課題があることにも気付いていった。</p> <p>そこで、本時、子どもたちの感じている不安や悩みは、人との関わり方が原因になっていることに着目し、学習問題を「どうすれば人とうまく関われるのだろう」と設定した。</p>
<p><「知識」への働きかけ></p> <p>○ 想定されたつまずき</p> <ul style="list-style-type: none"> 心の発達を教科書のことばや図 	<p>心の発達の様子を自分のこととして理解できるようにするため、日常的な場面でトラブルになりやすい事例を題材にロールプレイを行うこととした。</p>

のみで示しても、一般的な特徴を表しているために、自分と関わるものであると捉えられない。

- 相手の立場に立って物事を考えたり、場の雰囲気を讀んだりすることが苦手で、人の意見を受け入れにくい。

○ 働きかけ

- イラストでロールプレイを行う状況を提示し、「人との関わりがうまくいった場面であること」を全員が共通理解できるようにした（補：イメージ化）。
- 現在の心の成長に応じたせりふを用いたロールプレイを行う。実際に相手の立場に立ち、人とうまく関わる体験をすることで、心の発達の様子を捉えることができるようにした（主：配列・作業化）。



【心の成長を体験する】

<個々の考えを関わらせる場>

- 交流を繰り返すことによって、他者の意見と関わりながら、自分の考えをまとめていく場を保障した。
- 学び合いの手順を明確に示し、

まず、人との関わりがうまくいった場面を設定し、子どもたちに、そのやり取りから手がかりを探っていくよう助言した。ただ、ことばや写真での説明では、状況や設定を捉えにくい子どもがいると想定されたため、その状況を焦点化して表したイラストを示し、ぶつかった2人はけんかにならなかったことを捉えさせた（場面・状況の明確化）。子どもたちは、場面を見て「絶対けんかになる」「自分なら怒る」等、自分たちならうまくいかないと考えていた。

続いて、ロールプレイを行う際には、心が発達することで、ことばや行動に変化が表れてくることに着目させ、なぜ2人の関わりがうまくいったのかを考えながら行うようにした。



【うまくいった関わりを体験】

ロールプレイを実際に行い始めると、ペアで向かい合い相手に優しくことばをかけたり、真剣に謝ったりする様相が見られた。

ロールプレイ後、「なぜこの2人の関わりはうまくいったのか。」と尋ねると、「お互いが相手のことを考えているから。」「ことばに反省を込めたから。」等と、ことばのよさや言い方のよさに気付いていた。また、声に出すことでよさを感じている様相も見られた。

高1児：お互いに人を責めなくて、自分が悪いと思ったからうまくいった。

高2児：女の子はまず自分で謝って一緒に片づけようと協力している。男の子も自分の悪いところを認めている。

低1児：けなさなかった。給食が落ちてても、相手に意地悪を言わなかった。

低2児：お互いに自分の悪いところを出して、人の悪いところを言わなかったから。

子どもたちはロールプレイを通して、人との関わりについての発達している心が、自分の中にもあることを捉えていった。

心が発達してきている自分たちに気付いた後、先程とは違う場面で、人とうまく関わるために今の自分ならどうするのか考える場を設定した。

まず、自分でせりふを考えさせ、その後ペアで意見を出し合って交流することとした。交流の中で相手のせりふのよさに気付いた場合は、自分のせりふに付け

スムーズに学び合えるようにした。

【学び合いの手順】

- ① 自分でせりふを考える。
- ② ペアで吟味する
- ③ ペアとペアで関わる様子を見せ合う。



【ペア同士での学び合い】

加えたり、修正したりして完成させた。その際、抽出児からは次のような様相が見られた。

高1児：（お互いに読み合い）ペアのせりふを自分のせりふに付け加え、完成させた。

低2児：（お互いに読み合い）さらに、せりふを自分で考え付け足した。

さらに、2組のペアでロールプレイする様子を交流することで、人と人が関わる様子を客観的に捉えられるようにした。その際、自分ではよいと考えていることばや言い方が、実は相手に嫌な印象を与えたり、分かってもらえなかったりすることに気付いた子どもも見られた。

C1：（自分の考えたロールプレイを、ペアの友達と行う）

C2：（C1ペアのロールプレイを見てアドバイスする）

最初に「痛い。」と言うのは、やめたほうがいいよ。相手に失礼だよ。

子どもたちは学び合いを通して、今の自分ならどのような行動ができるか、心の発達と結び付けながら、よりよい人との関わり方を見いだしていった。

（3）成果と課題

① 量的な検証

本実践の前後で筆記テスト（11点満点）を行い、「思考力」の伸びを検証した。その結果、平均値で0.8点向上した。この差についてt検定を行ったところ、有意差が見られた [$t(38) = 3.62, P < .01$]。このことから、本実践を通し「思考力」の向上が図られたと言える。

② 考察

上記、量的検証の結果から、ねらいとした「思考力」の向上が図られたと言えるだろう。

本単元では、心の発達、心と体のつながり等を課題解決の手がかりとしながら、自分に合った不安や悩みへの対処法を見いだしていく活動を行った。そこでの子どもたちのワークシートからは、自分の感情をコントロールしたり、相手の気持ちを理解したりしていこうとする記述が多く見られ、自分の心の成長や発達と不安や悩みの対処法を結び付けて考えられていることが分かった。

しかし、実践後のリフレクションでは、本時は具体的なせりふや行動を考える活動が中心となり、ねらった「思考力」ではなくソーシャルスキルを高める学習だったのではないかという意見も出された。もっと思考場面を設定する必要があると考える。そのためには、ロールプレイによって捉えた心の発達を手がかりに、子どもたちから今の自分の心の状態を表出させる場面が必要であった。

また、設定した場面が単純すぎたという意見もあった。もっと、子どもたちに葛藤が生まれるような場面を設定すれば、より「思考力」を働かせていったのではないかと考える。