

学年部会 テーマ「放送番組を活用した授業実践部会」

実践内容 「友だちと関わり合いながら思考・判断・表現するための放送番組の活用」

教科・単元名 4年 学活「その友だちへの接し方大丈夫?」「言葉でのコミュニケーションの難しさ」

## 1. 実践活動のねらい

本学級は4年生で34名在籍している。日常的な生活の中で友だちへの接し方や言葉でのコミュニケーションに課題があり、トラブルになる場面があった。その都度その都度指導はしているが、授業の時間を通して友だちといっしょに「友だちへの接し方」や「言葉でのコミュニケーション」について考える必要があると考えた。「言葉でのコミュニケーション」に関しては、スマートフォンを使用してLINEやMessenger、ショートメールなど様々なアプリでコミュニケーションが実際に取られているという実態を事前に把握していたので、SNSに関する内容を取り入れた。

授業を展開していくために、学校放送番組のnhk for schoolを活用することで子どもたちが問題場面について考えるための手助けとなるのではないかと考えた。「友だちへの接し方」では、「いじめをノックアウト」を、「言葉でのコミュニケーションの難しさ」では、「スマホ・リアル・ストーリー」を視聴した。

## 2. 実践の内容・経過

○その友だちへの接し方大丈夫?

「いじめをノックアウト～その“いじり”、大丈夫?」

子どもたちが普段楽しくふざけ合う中で、お笑い番組の中で出てくるような「いじり」がある。その「いじり」は、本当にやっつけていいことなのか、それともよくないことなのか、相手はどう思っているのか。そういった日常的な友だちとのかかわり方を見直すために、自分で考える時間、全体で考える時間を組み合わせて授業を展開した。子どもたちが、同じ子どもである番組の子どもたちの意見や話し合いを視聴した後に話し合う中で、「自分のかかわり方がどうだったのか」「周りの友だちのかかわり方はどうだったのか」考え、気づけるようにしたい。

## ■具体的な手立て

## (1)「考える→視聴→もう一度考える」

「いじり」とは何か授業の導入で考え、個で考えた後、全体でイメージマップを作った。その後、「いじりは許されるのか」について全体で話し合い、子どもたちから出た考えを板書した。

その後、「いじりは許されるのか」ということについてもう一度考えながら番組を見るように話をしてから番組「いじめをノックアウト～その“いじり”、大丈夫?」を視聴した。そうすることで子どもたちが受動的に視聴するのではなく、自分で課題をもって番組を視聴できるようにした。

そして、視聴させた後に、もう一度「いじりは許されるのか」について話し合う。番組を視聴して自分の考えが深まったことや変化したことをもとに、クラス全体で話し合う中でみんなで友だちととのよりよいかかわり方について考えていくことをねらった。

## (2) 再考させるための部分的な再視聴

「いじりは許されるのか」ということについて視聴後、クラス全体で話し合うのだが、途中でもう一度「いじりは許されるのか」について、部分的に番組を再視聴する。(チャプターごとに見られるようになっているので、それを活用する)ある女子が勇気を出して「いじり」を受けているときの本当の気持ちを話す場面を視聴し、もう一度いじめを受けている友だちの気持ちを考えながら「いじりは許されるのか」について話し合う。子どもたちに「いじりは許されるのか」ということについてもう一度深く考えさせることをねらった。

## ○「言葉でのコミュニケーションの難しさ」

「スマホ・リアル・ストーリー」～たった一言のちがいが…～

授業の導入で、保護者のスマートフォンを借りてLINEやショートメールなどを使って実際に友だちとのやりとりに使っていることなどや「すぐに伝えたいことが伝えられるから便利」「スタンプがかわいい」「会えなくても連絡が取れるからうれしい」など、便利な部分について話題にした。その後、番組を視聴し、主人公の小学生がSNSを利用して友だちとやり

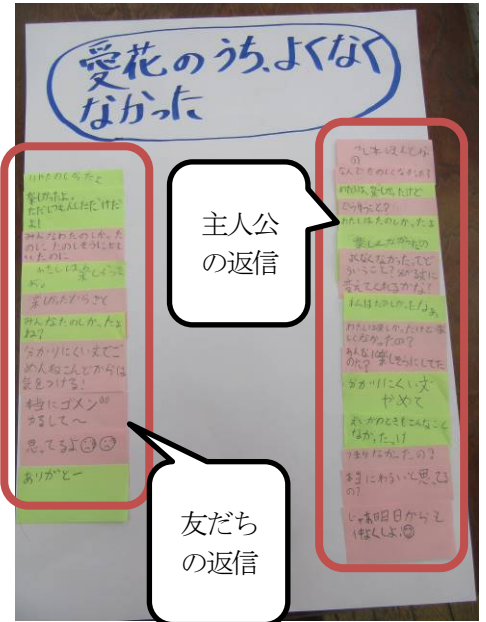
取りをする中でトラブルになってしまったケースについて考えていく。その中で実際のコミュニケーションとネット上でのコミュニケーションの違いや気をつけることがあるということについて気づかせていく。

■具体的な手立て

(1)グループで問題となった場面について登場人物になったつもりでどのように対処するのかを考える。

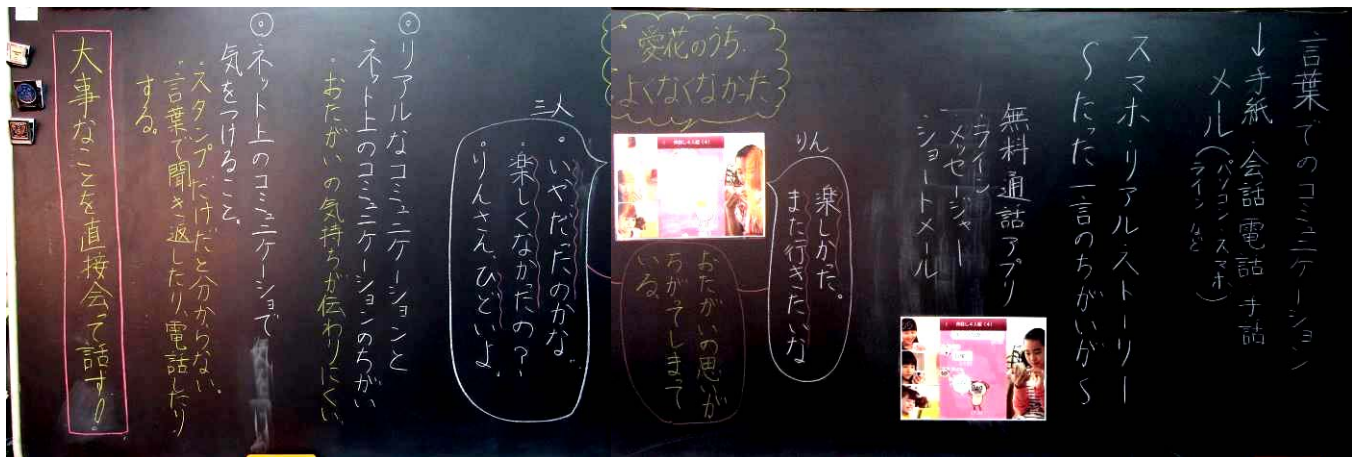
「愛花のうち、よくなかった」というトラブルのきっかけになった主人公の言葉の後、自分が友だちだったらどのように返事をするのか、またそれに対して主人公がさらにどのように返事をするのかをグループでロールプレイングをして考えた。

付箋にコメントを書き入れ、「友だち」の返信と「主人公」の返信の位置を分けて画用紙に貼り付けていくことで実際にメッセージを送っているような形にした。子どもたち同士で話し合い、考え合いながら付箋を貼っていく場面をねらった。



(2)各グループでの考えを共有するために拡大提示

番組のトラブルの場面をどのように対応したのかグループ内でロールプレイングした内容(画用紙)を実物投影機で見せながら、全体に共有した。番組のようなトラブルにならないためには、どのようなことに気を付ければよいかみんなまで考え合うことをねらった。



3. 考察・成果や課題

今回の実践では、2つの番組を活用することで、子どもたちが友だちと関わり合いながら本時の課題について自分で考えたり、判断したり、表現したりする姿をねらった。番組を視聴後に子どもたちの考えが多方向に広がり、その後の活動が活発になるということ、2つの実践を通して気がついた。そして、番組を見るときに、どんなことに着目して番組を見るのかを伝えたり、視聴前に学習課題を提示したりするなど手がかりを与えると、番組で得た情報をもとに考える活動となった。また、番組視聴したことについてグループ、全体など様々な形態で考え合うことでさらに学習内容に深まりと広がりが出た。

放送番組を活用する中で気を付けていきたいと思ったことは、番組を視聴してそのままの流れでこの考えがよいと一つの考えで進んでしまうことだ。その授業の流れでは、大部分の子どもたちは思考や判断、表現することなく授業を終えてしまう。なので、教師はその授業を通してどんなことを子どもたちに学ばせたいか、その番組をなぜ見せるのか、どこの部分を特に見せたいのかを明確にもっておくことがまず大切である。そして、子どもたちの考えが一つの考えで進んでしまいそうになったときに、子どもたちの考えを揺さぶるような問いを投げかけることでもう一度子どもたちが課題について考えるようにしたい。