

よさ その2 書くことへの抵抗感を低くできる

子どもたちが作文を嫌がることの一つに紙の大きさがあると言われています。この“心のメモ”はB6サイズという小さいものですので、書くことへの抵抗感を低くすることができます。

よさ その3 たまっていって喜びを味わわせることができる

子どもたちにはB6サイズのファイルを持たせます。毎日書くことで、そのファイルに少しずつたまっていきます。このたまり方がいいのです。2学期中頃になるとけっこうな厚さになっています。

活用法 その1 子どもたちの思いを知る

子どもたちが何か出来事について自分の思いを綴ってきますので、彼らの思いを知ることができます。それを通して学級づくりの布石を打つことも可能になるというわけです。行事等についての感想を書かせてもいいですね。

活用法 その2 キラリと光る表現を広げることができる

子どもたちの表現の中に、たまにキラリと光る表現を見つけることがあります。それはできるだけ学級通信等で紹介することにしていきます。そうすることによって、どのような表現がいいのかを、全員の子に知らせることができるのです。

活用法 その3 いろいろな表現の練習に使える(1)

例えば、「“今日は”で始まらない書き方をしなさい」「書き出しを音で始めなさい」「“うれしかったです”というように感情を一言で表す言葉を使わないで気持ちを書きなさい」というように、いろいろな表現の仕方の練習をさせることができます。

活用法 その4 いろいろな表現の練習に使える(2)

例えば、「3種類のつなぎ言葉を使いなさい」「“でも”というつなぎ言葉を必ず使いなさい」「文末に“～でしょう”を使いなさい」「“もしも～”で始まる文章を書いてきなさい」というように、文法などに関わる表現の仕方を練習させることができます。

活用法 その5 学び方を鍛えることができる

例えば、「発見したことを書いてきなさい」「予想したことを書いてきなさい」「箇条書きを入れて書いてきなさい」というように、学び方に関わる課題を出すことで、それらを鍛えることができます。

活用法 その6 文を書く楽しさを味わわせることができる

例えば、「万葉がなで書いてきなさい」「秘密の日記を書いてきなさい」「明日の予想を書いてきなさい」などのような課題で書かせます。子どもたちは、まさにゲ

ーム感覚で文を書くようになります。

活用法 その7 子どもたち同士の相互理解の手助けができる

子どもたちが、自分の思いを自由に語ることを嫌がる理由の一つに「こんなことを言っても大丈夫だろうか」という不安感を抱いていること」があげられると考えられます。それを解消するには、学級の中に子どもたちが居場所を見つけることができる必要があります。そのためには、「自分が思っていることは、みんなの中では普通のことなんだ」という感じ方を普通にできるようになることではないかと考えます。そこで、この心のメモに書かれていることをみんなに紹介するだけでなく、それに意見を書かせることによって、自己理解を進めること可能ではないかと考えたわけです。

2 ネットワークで考える学級づくりコーナー

～学級づくり・学級活動で困ったこんな場面Q & A

山口学級活動ネットワーク事務局

新コーナーです。

学級づくりについて、みなさんが困っていることにネットワーク事務局が答えていこうというものを始めることにしました。

最初のお題は

「私は、いつも、帰りの会の『よいこと見つけ』がマンネリ化してしまいます。どのような工夫があるでしょうか」

「よいことみつけ」

いまの学級で、1学期によりよい人間関係をつくるために以下のような実践をしました。週に1度、合計8回行いました。

- 1) あらかじめ、名刺サイズの用紙に児童の氏名印を押しておく（1枚に1名）
- 2) これをランダムに児童に配布する。
- 3) 今日一日、自分が手にした用紙に押されていた氏名印の子をよく観察し、その用紙にその子のいいところを書かせる。誰の事を書くかは絶対に秘密。もちろん用紙に自分の名前は書かない。
- 4) これを帰りの会の前に教師が回収し、全員分を読み上げる。

必ず全員分の「よいところ」が読み上げられること、また誰に書かれたのか分からないというところが面白く、子どもたちにも好評でした。

下関市立垢田小学校 西田智行

「ひみつのともだちゲーム」

「よいことみつけ」は子供同士が互いのよさを感じ合うことによさがあります。しかし、ともすれば、仲良しの友達のための紹介になってしまうことがあります。学級の中の誰のよさでも、見つけられるようになってほしいものです。そのためにも、いろんな友達とかかわり、その友達のよさを感じられるゲームに取り組んでみてはいかがでしょうか。ということで、「ひみつのともだちゲーム」を紹介します。

1) 準備

学級の児童数分のわりばしを準備し、わりばしの一端に学級児童の氏名を書いて、くじをつくる。

2) 行い方・ルール

- *朝の会の時間などを利用して、全員にくじを引いてもらう。(自分のくじをひいてしまったらやり直し)
- *くじにかいてあって名前が今日優しくする「ひみつのともだち」。帰りまで絶対に他言してはならない。
- *自分に優しくしてくれる「ひみつのともだち」もいるが、一体誰なのかは、わからない。
- *帰りの会の中で、秘密の友だちの当てっこを行う。

◇帰りの会の行い方

Aくん「今日、ぼくに～をしてやさしくしてくれたBさん、ありがとう」

Bさん「ありがとう、どういたしまして・・・」

Cさん「今日、わたしに～をとってくれたDさん、ありがとう」

Dさん「ありがとう、でもわたしじゃありません」

Eくん「本当はぼくです!」・・・などなど

(予想がはずれても、やさしくしてくれた人の紹介なので、優しい雰囲気のままで行える)

このようにすることで、日頃のかかわりの少なかった友達とのかかわりが生まれたり、そのよさに気付くことにつながったりします。

山口大学附属山口小学校 吉田哲朗

3 山口学級活動ネットワークから「冬の学習会」のお知らせ

本年度も、恒例の冬の学習会を実施いたします。

今回は、新学習指導要領実施に合わせて、特別活動の「不易と流行」に焦点を当ててみようと思っています。

期日 22年1月10日(日)

会場 山口県セミナーパーク 103号室

後援 山口県教育委員会（津村さんが申請中）

内容

9：00～9：10 開会行事

9：10～9：50 基調提案～不易と流行

10：00～12：00 実践「不易と流行」

佐賀大附属小 中村尚志先生

福岡から一人

岡山から 岸本勝義先生

12：00～13：00 昼食

13：00～15：00 ワークショップ（小集団討議）

…「不易」の部分として、基本的な学級づくりの手法に
「流行」の部分として新しい考え方をどう仕組むかを
グループごとに討論する

コーディネーター

下関市立名池小学校 教頭 梶田 崇 晴

15：10～16：40 特別講演

文部科学省 教科調査官 杉田調査官

～「新学習指導要領の特別活動実践上の不易と流行について（予定）」

16：40～16：50 閉会行事

会の後、新山口駅前のホテルで懇親会を予定しています。

参加申込みは

下関市立垢田小学校 西田までお願いします。

電話：083（253）5433 ファックス：083（255）0374

メールでの申込みは、t-nishida@sepia.plala.or.jp へ

4 メルマガ編集部からのお知らせ

◆次号の予告◆◇◆

第84号は、11月上旬ごろ発行予定です。

次号も、引き続き「元気が出る学級づくり」についてお知らせします。

◆山口学級活動ネットワーク メールマガジンの登録について◆◇◆

現在の購読者は243名です。これまで以上に内容を充実させていく必要を感じています。もっともっとメルマガ仲間が増えるといいなと思っています。お知り合いの方にこのメルマガを紹介してください。登録については、山口学級活動ネットワークのホームページをご参照ください。

url: <http://www.yamakoshu.org/gakkatu-net/>

◆内容の充実について◆◇◆

このメールマガジンでは、読者のみなさんのニーズに応える紙面作りに取り組んでいこうと思っています。

今回から、新コーナーとして「ネットワークで考える学級づくりコーナー～学級づくり・学級活動で困ったこんな場面Q&A」を始めました。

取り上げてもらいたいお題をお知らせください。

sugi-net@c-able.ne.jp または sugi-net@jewel.ocn.ne.jp

◆実践投稿のお願い◆◇◆

読者のみなさん、みなさんが取り組まれている情報を送ってください。学級づくりの実践を広げ、共有していきましょう。

どんな小さな事でもけっこうです。情報をお待ちしています。

みなさんも、ぜひ以下のアドレスまでよろしくお願いします。

sugi-net@c-able.ne.jp または sugi-net@jewel.ocn.ne.jp

=====

山口学級活動ネットワーク メールマガジン

☆ご感想・ご意見は

sugi-net@c-able.ne.jp または sugi-net@jewel.ocn.ne.jpまで

☆編集・発行 山口学級活動ネットワーク メールマガジン編集部

梶田崇晴（下関市立名池小）

津村元文（美祢市立伊佐小）

吉田哲朗（山口大学附属山口小）

西田智行（下関市立垢田小）

福永博一（萩市立椿西小）

=====