

# すきなもの いっぱい

## ～すてきタイムで伝えよう～

小学校・1～2年生

### I プログラムについて

#### 1 人権教育上のねらい（普遍的な人権課題「人間の尊厳・価値の尊重」）

＝【人権感覚育成のための視点】

自分の「好きなもの・こと」を絵に描き、認め合う活動を通して、自分及び全ての友達などをかけがえのない人間として尊重できるようにする。

#### 2 関連する教科等について

- 図画工作 A表現（1）イ（2）イ ※活動1
- B鑑賞（1）ア ※活動2、3
- ☆「すきなものいっぱい」（開隆堂）

#### 3 人権教育上の視点

- （1）自分自身や友達を大切にしようとする。（価値・態度）
- （2）相手の気持ちを想像したり、その立場に立って考えたりできる。（技能）

### II アクティビティーについて

#### 1 概要（3時間扱い）

- 活動1（個人）（1／3）  
各自の「好きなもの・こと」を画用紙にたくさん描く。  
状況によっては、次の活動2の途中まで描く時間を確保する。
- 活動2（全体）（2／3）  
ロールプレイを通して、友達の描いた「好きなもの・こと」を認め、共感したり、絵の表現の面白さや楽しさに気付いたりする「すてきタイム」について知る。
- 活動3（ペアもしくはグループ）（3／3）本時  
活動2で学んだ「すてきタイム」をローテーションで行う。

## 2 準備するもの

- 画用紙
- クレヨンなどの描画材
- すてきカードまたは鑑賞カード
- すてきカード用のシール
- ロールプレイ用の作品
- 振り返りシート
- 「すてきタイム」の話型

## 3 アクティビティーの進め方

- 活動1 「すきなものいっぱい」
  - ① 自分の「好きなもの・こと」を画用紙に描く。
- 活動2 「すてきタイムを知ろう」
  - ① 「すてき」の定義を知る。
    - ・ 友達の好きな「もの・こと」を知って、自分と友達との共通点や相違点を伝え合い、認め合う楽しさや喜びを味わう。
    - ・ 表現の面白さや楽しさに気付く（形や色等）。
  - ② 「すてきタイム」を知り、ロールプレイをする。
    - ・ 話型を用意し、実際に行う。
    - ・ 教師が用意したいくつかの作品の「すてき」を伝え合う。
- 活動3 「すてきタイムでやってみよう」（本時）
  - ① グループになり、ローテーションで「すてき」を伝え合う。
  - ② 「すてき」を伝えられて、どんな気持ちになったのか、全体で意見交流をする。

## 4 アクティビティーを指導する際のポイント

- 教師が、友達の作品のよさを見付けられた児童を共感的に受け止め、友達だけでなく友達の「すてき」を見付けられた児童自身も「すてき」であることを言葉で伝える。児童が自信をもてるようにすることが大切である。
- 児童同士の共通点や相違点を言葉で伝え合い、認め合う楽しさや喜びを味わうことを大切にし、「すてきカード」や「鑑賞カード」への記入が目的とならないようにする。
- 児童が具体的かつ自信をもって「すてき」を伝えるために、話型を活用すると効果的である。
- 「すてきカード」や「鑑賞カード」は、学年や学級の実態に応じて使い分ける。
- 事前指導または事後指導として、「すてき週間」を設け、褒め合う機会をつくるとより効果的である。

第1章 理論編  
 第2章 事例編  
 人間の尊厳  
 生命尊重  
 自己尊重の感情  
 共感と連帯感  
 公平・公正  
 多様性の尊重・共生  
 コミュニケーション  
 権利と責任  
 参加・参画  
 第3章 資料編

### III 授業の実際

時間	学習活動 発問 (T) 児童の反応例 (C)	教師の働きかけ (・) 人権教育上の配慮 (◎)
5分	1 アイスブレイキング 「おとなりさん すてきタイム」 T おとなりさんの「すてき」を20秒間でできるだけたくさん言ってみましょう。 T 言われてどんな気持ちになりましたか。 C うれしくなった。	・ ルールの説明を簡潔に行う。 ・ 例として、担任が学級の「すてき」を挙げるのもよい。 ・ 「すてき」をたくさん見付けられるというよさを称賛する。
25分	2 学習内容の確認 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px 0;">すてきタイムでつたえよう</div> 3 グループによる絵の紹介 T 1人ずつ、絵に何を描いたのか紹介してください。 T 「自分もすき」と感じたときは赤色のシール、「形や色がすてき」と感じたときには青色のシールを貼りましょう。 4 グループによる「すてきタイム」 T 1人ずつ絵の「すてき」を伝えていきましょう。	・ 前時の振り返りをする。 ・ 何を描いたのか、どんなところが気に入っているのかなど、絵に対する思いを伝えるように促す。 ◎ 友達の絵の紹介を聞き、共感した際には手元のすてきカードにシールを貼るよう指示する。 (価値・態度) ◎ 話型を用意して、スムーズに「すてき」を伝え合い、互いを認め合う楽しさや喜びを味わえるように支援する。(技能)
	5 振り返り T グループの人から、「すてき」を伝えられて、どんな気持ちになりましたか。 C 心があたたかくなった。 C もっと仲よくなれそうだった。 C 友達と同じものが好きだと分かってうれしかった。	・ 視覚でも本時の振り返りができるように振り返りシートにすてきカードを貼らせる。 ・ 互いを認める楽しさや喜びを振り返ることができるように、振り返りシートに自分の考えを記入させる。 ・ すてきカードをもらった気持ちを学級全体で共有できるように、発表し合う時間を設ける。

IV 資料

(1) すてきカード

( ) さんへ

すてきポイント①  
「じぶんも〇〇がすき！」と  
かんじたらシールをはりましょう。

すてきポイント②  
「このかたちやいろがすてき！」と  
かんじたらシールをはりましょう。

( ) より

( ) さんへ

すてきポイント①  
「じぶんも〇〇がすき！」と  
かんじたらシールをはりましょう。

すてきポイント②  
「このかたちやいろがすてき！」と  
かんじたらシールをはりましょう。

( ) より

( ) さんへ

すてきポイント①  
「じぶんも〇〇がすき！」と  
かんじたらシールをはりましょう。

すてきポイント②  
「このかたちやいろがすてき！」と  
かんじたらシールをはりましょう。

( ) より

( ) さんへ

すてきポイント①  
「じぶんも〇〇がすき！」と  
かんじたらシールをはりましょう。

すてきポイント②  
「このかたちやいろがすてき！」と  
かんじたらシールをはりましょう。

( ) より

(2) 鑑賞カード

( ) さんへ

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

( ) より

( ) さんへ

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

( ) より

(3) 振り返りシート

ふりかえりカード

「すてき」をもらったよ！

( )年( )くみ 名まえ( )

※もらったすてきカードをはりましょう。

すてきカードをもらってどんなきもちになりましたか。

(4) 「すてきタイム」の話型例

① ともだちの「すきなもの・こと」を きいたとき

- ・～がすきなんだね。どんなところがすきななの？
- ・なるほどね。そのきもち わかるよ。
- ・わたしも～がすきだよ。いっしょだね。

ともだちの めをみて はっきりとつたえましょう！

② ともだちがかいた えの 「すてき」を みつけたとき

- ・このいろは とてもきれいだね。
- ・かたちが とても かわいいね。
- ・このいろは、〇〇のイメージにぴったりだね。

かたち や いろに  
ちゅうもくして、「すてき」  
を みつけましょう！

(5) 授業風景のイメージ



自分の「すきなもの・こと」を、  
画用紙に描いている様子



「すてきタイム」で伝え合う様子