

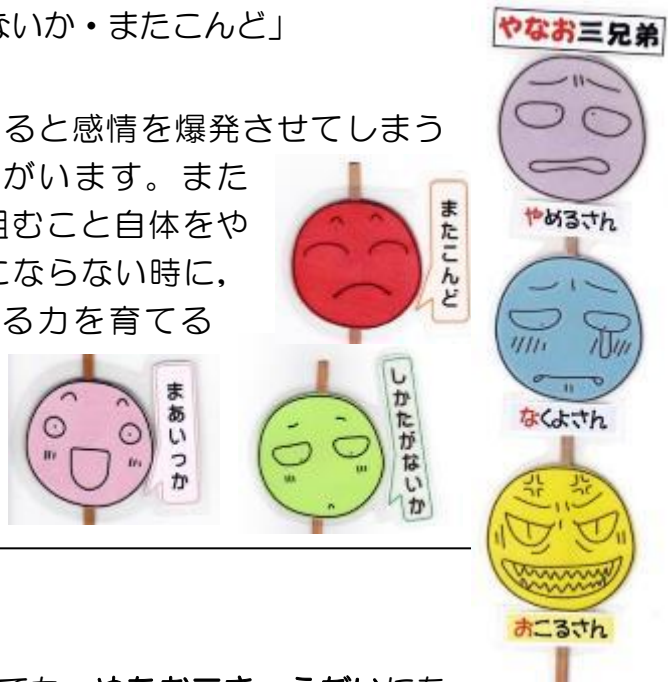
授業づくり

○自己肯定感を味わうことができる評価

○合言葉 「**や** **な** **お**三きょうだい」 ← **や**めるさん, **な**くよさん, **お**こるさん
「まあいっか・しかたがないか・またこんど」

【なぜこの支援が有効になるのか】

勝ち負けにこだわりが強く、負けると感情を爆発させてしまう子やいつまでも結果を引きずる子がいます。また「うまくできない」と思うと取り組むこと自体をやめてしまう子もいます。思い通りにならない時に、諦めない気持ちや折り合いをつける力を育てることは、社会生活を送る上で大切なソーシャルスキルを身につけることにつながります。



〈支援・指導の実践例〉

1. 勝ち負けのあるゲームの場合

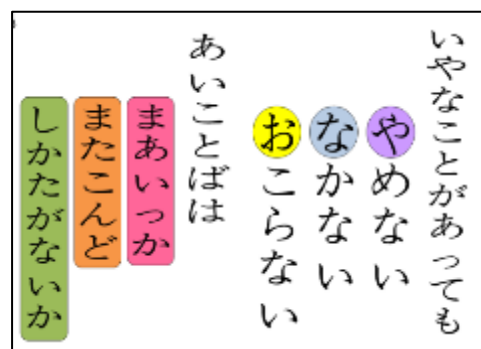
ゲームを始める前に、「負けそうでも、**や**な**お**三きょうだいにならないこと」を約束します。そして、勝敗が決定した時に、負けたことを悔しがりながらも「また今度」「しかたがないか」という態度を示したことを褒めます。また、勝った時に「やったあ」と喜びながらも、自慢しすぎなかったことも褒めます。このように、「**か**っこいい**勝**ち方**や**負け方」ができるようにしていきます。

2. 集団で記録に挑戦する場合

大縄大会の本番、焦って練習の時より失敗する子が多く良い記録を出すことはできないとわかっているにもかかわらず、(や**な**お三きょうだいにならないで)必死に跳び続けたことを褒めます。

3. 個人で取り組む場合

国語で「**シ** (さんずい) のつく漢字を5分で10個見つけよう」という課題に取り組み、多い子は20個、少ない子は10個見つけたとします。数の多さだけを褒めると、必死で10個見つけた子は課題をクリアしたにも関わらず、「やっぱり自分はだめなんだ」と自尊



感情が低下してしまいます。「5分間集中して最後まで(や**め**るさんにならないで)がんばったこと」を認め励ますことが、一人一人の意欲を高め、よりよい学習集団を育てていきます。