

第2学年 学級活動指導案

日 時 平成18年10月13日(金) 5校時
児 童 男17名 女14名 計31名
指導者 中 田 佳 織

- 1 題材名 「1年生に教えてあげよう」
- 2 題材について

(1) 題材設定の理由

2年生という学年は、学校生活にも慣れ、様々なことに興味や関心を示して活発に活動する時期である。学級の児童の様子を見ると、学習面でも生活面でも、自分たちで取り組み方法や解決策を考えて活動することを好む傾向にある。反面、見通しが甘かったり、個々の意欲が持続しなかったり、まだまだ、教師の支援を必要とするところである。

4月当初に学級目標を決める際、「1年生に親切にしたい」という気持ちを児童が強く持っていることが分かった。そこで、1学期には、1年生と仲良くなるための取り組み「1・2年きらきらなかよしプロジェクト」を児童による企画・運営で行った。この活動は、1年生と休み時間に一緒に遊ぶ活動で、児童は、「プロジェクトを成功させた」という満足感を味わうことができた。また、1年生と一緒に遊ぶ活動ということもあり、ルールの決め方や説明の仕方など、関わる相手を意識した活動の進め方も、いくつかの失敗を経験しながら学ぶことができた。1年生から「また、一緒に遊びたい」という手紙をもらったこともあり、児童は「2学期中にプロジェクトの第2弾をしたい」という気持ちを持っている。

そこで、今回は、仲良くなるために一緒に遊んだ1学期の活動から一歩前進し、1年生に自分たちの知っていることを教える活動に取り組みさせたいと考えた。その中で、児童一人一人が責任をもって自分の役割を果たしたり、お互いに知恵を出し合ったりしながら、学級全員の協力のもとに活動することができるのではないかと考えた。また、自分たちで決めたことを実践し、1年生と上手に関わって活動を進めることができれば、児童の自信につながり、今後様々な活動に自主的・自発的に取り組もうとする態度を養うことができるのではないかと考え、この題材を設定した。

(2) 児童について

児童は、学級活動の話合いの際、司会グループを班ごとの輪番制で担当しており、少しずつ話合いの進め方にも慣れてきている。しかし、議題によって話合いの進め方や板書の仕方が異なるので、事前の打ち合わせや話合いの中での教師の支援が不可欠である。2学期は、「2学期のめあて」「祖父母へ感謝を表す会の内容」などを議題に話合い活動を行ってきた。児童は、集会活動など、自分たちで話し合っただけで決め、活動することを好み、楽しんでいる。また、議題ポストを利用し、児童から出された意見を議題として話合い活動を行うのは、今回が3度目となる。

児童は話合いを好む傾向にあり、発言意欲も高い。話合いカードを使用し、話合いの前に個々の児童に自分の考えを持たせた上で話合いに参加させていることが、発言意欲につながっていると考えられる。けれども、自分の意見と友達の意見を比較しながら聞いたり、友達の意見を参考にして、よりよい考えを見つかったり、生み出したりすることのできる児童はまだ少なく、今後の課題である。

(3) 指導にあたって

本題材は、1学期に実践した「1・2年きらきらなかよしプロジェクト」の第2弾という位置づけである。1学期の取り組みが成功に終わったことをふりかえりカードや1年生の手紙から思い出させ、今度は、1年生に自分たちの知っていることを教える活動に取り組むことを確認して活動をスタートさせたい。話合いカードへの記入の際に、できるだけくわしく自分の考えに理由付けできるように、これまでにみんなで体験したゲームを思い出させ、必要に応じてゲームを実際にやってみる活動も取り入れながら、1年生に教えたいゲームについて具体的なイメージを持たせたい。司会グループには、話合いカードの記入状況から話合いの進め方を細かく指導したい。

本時は、児童が話合いの中で、1年生に教える遊びを選択していく活動となるので、一人一人の児童がそのゲームを選んだ根拠を明確にして話し合うことが重要になる。児童から出されるゲームを選んだ根拠は、ゲームのよさと考えられるので、比べ合いの中で、それぞれのゲームのよさがはっきりと分かるように板書の仕方を工夫したい。また、学び合いに入る前に、児童から出されたそれぞれのゲームのよさを確認し、もう一度、自分の考えを見つめ直して見るように助言した上で、学び合いに入っていきようにしたい。まとめ合いでは、賛成意見の多かったものを決定とし、賛成意見が同数程度の場合は多数決で決めることとしたい。決めていくタイミングについては、話合いの流れを見て教師が判断し、議長に指導したい。

実践活動については、児童の希望によるグループ分け(ゲームごと)を行い、グループごとに一人一人の役割を決めて、責任をもって準備を行えるように支援したい。1回の実践で1つのゲームを教えていく方法で行い、会の進行もその日にゲームを教えるグループが担当することとする。1回の実践ごとに活動をふりかえり、反省を次に生かせるように指導するとともに、一人一人の児童が達成感を味わえるように支援していきたい。

3 指導目標

1年生にゲームを教える会の企画・運営をみんなで協力して行うことにより、関わる相手を意識した活動の進め方を学ばせるとともに、一人一人が自分の役割をきちんと果たしながら、自分たちで決めたことを実践していく喜びや楽しさを味わわせることで、様々な活動に自主的・自発的に取り組もうとする態度を養う。

4 指導計画

	活動内容	期日	参加児童	指導上の留意点
自 事 考 え 動 機	1 1学期の「1・2年きらきらなかよしプロジェクト」の取り組みをふりかえり、その第2弾を行うことを確認する。	9月11日 朝の会	全 員	・1年生となかよくなるために実施した「1・2年きらきらなかよしプロジェクト」で、1年生と一緒に遊ぶことにより、以前より仲良くなれたこと、1年生が2年生との交流を望んでいることを確認し、プロジェクト第2弾への意欲を高める。
	2 問題の発見 ・議題カードに1年生に教えてあげたいことを書く。	9月11日～ 9月15日	全 員	・「仲良くなった1年生に2年生が教えてあげたいこと」について、議題ポストに意見を入れるように呼びかける。
	3 議題の選定 ・出された議題について検討し、取り扱いを決める。 「1年生にゲームを教える」活動を行うことに決める。 ・議題と提案理由を吟味する。	9月21日～ 9月22日 昼休み 放課後	学級執行部	・議題カードを読み合い、議題としてふさわしいものを選択できるように指導する。議題として取りあげないものについての対応の仕方も指導する。
	4 議題の決定 ・学級執行部から議題の説明 ・取り組みのネーミング決定	9月25日 朝の会 9月26日 朝の会	全 員	・議題ポストに入れられた意見を議題化したこと、取り組みのネーミングをみんなで決めることで、児童に活動意欲を持たせる。
	* 1年生に教えてあげたいおすすめのゲームを考えながら生活する。	9月27日～ 10月5日	全 員	・お楽しみ会やなかよし班集会などで行った自分たちの知っているゲームを思い出させ、1年生にぜひ教えてあげたいゲームを考えておくように指導する。
	5 話合いカードの記入 ・ゲームについて	10月5日 帰りの会	全 員	・話合いカードへの記入の際、できるだけくわしく自分の考えに理由付けできるようにさせる。考えを持ってない児童への支援を行う。
伝 え 合 い 活 動	6 話合いの計画 ・司会グループの役割分担 ・掲示物の準備	10月10日～ 10月12日 昼休み 放課後	計画委員会	・話合いカードへの記入状況を確認し、話合いの進め方を細かく打ち合わせる。
	7 話合い 第9回学級会 「1・2年きらきらなかよしプロジェクトパート2」(仮称)のゲームについて話し合う。	10月13日 5校時 学活(本時)	全 員	・進行の仕方や発表の仕方について適宜支援を行う。
高 事 め 後 合 活 動	8 事後活動 ・準備 ・グループ分け ・役割分担 ・ゲームの説明の仕方 や会の進め方の練習 ・実践	10月16日～ 10月20日 休み時間 放課後 10月23日～ 10月25日 昼休み	各グループ 全 員	・各グループの準備がきちんと進むように支援する。 ・1回の実践ごとに帰りの会で活動をふりかえり、反省を次に生かせるように指導する。
	9 ふりかえり ・活動全体をふりかえり、次の活動への意欲を持つ。	10月25日 帰りの会	全 員	・活動がねらいに沿っていたか、責任をもって、自分の役割を果たせたか、友達のがんばった点などをふりかえらせる。

5 評価規準

【関心・意欲・態度】

1年生にどんなゲームを教えてあげたいか考えようとし、積極的に自分の考えを発表するとともに、進んで活動しようとする。

【思考・判断】

それぞれのゲームのよさに着目しながら、友達と自分の考えを比較し、よりよい意見はどれか判断している。

【技能・表現】

自分の考えに理由を付けて話したり、友達の考えをしっかりと聞いたりしている。

【知識・理解】

話合いの進め方、準備の進め方、実践活動の進め方が分かる。

6 本時の指導

(1) ねらい

「1年生に自分たちの知っているゲームを教えてあげたい」という気持ちを持ち、それぞれのゲームのよさに着目しながら、友達の意見をよく聞き、自分の考えを発表して、ふさわしいゲーム3つを決めることができる。

(2) 展開

	活動の流れ	児童の活動	支援(・)と評価()
つかむ	1 はじめの言葉 2 司会グループの紹介 3 議題の確認	・ 司会は副議長が行う。 ・ 学級副会長が開会する。 ・ 司会グループが自己紹介する。 ・ 議長が議題を知らせる。	・ はっきりと話せるように事前に練習をさせておく。
5分	4 提案理由の確認 5 話し合うことの確認	・ 学級会長が理由を述べる。 〔1学期のプロジェクトが大成功したので、こんどは、1年生に2年生の知っているゲームを教えてあげたいと考えたから。〕 ・ 議長が話し合うことを知らせる。 「1・2年生きらきらなかよしプロジェクトパート2」(仮称)で、1年生に教えるゲームを3つ決めることと、ゲームの条件 グループゲーム 楽しいゲーム 体育館でできるゲームを確認する。	・ 議題と提案理由は、あらかじめ提示しておき、全員で確認できるようにする。 ・ 話し合っで決めるゲームの数やゲームの条件を明確にする。
	6 話合いのめあて どうしてそのゲームを1年生に教えたいと思うのか、ゲームをえらんだわけをつけて話しあおう。		・ 話合いのめあては、教師から提示する。たくさんあるゲームの中から、自分が1年次に教えたいと思った根拠を明確にして意見を出し合うことを確認する。元気に返事をしたり、集中して話を聞いたりして、話合いへの意欲を高めているか。【行動観察】
話し合う 30分	7 話合い ・ 出し合い ・ 比べ合い	・ 話合いカードを活用しながら、自分の意見を発表する。 (例)・ しりとりにレー ・ 伝言ゲーム ・ エッフェル塔 ・ 山手線ゲーム ・ 王様じゃんけん ・ 言葉さがしゲーム ・ レイ送り ・ 出された意見の中でどれがよいか理由を付けて発表する。 (例)・ 「しりとりにレー」 速くたくさん答えられるように答えを友達同士で教え合え	・ 理由はつけずにゲーム名だけ発表させる。 ・ 進んで話合いに参加できるように、話合いカードを活用させる。また、教師が一人一人の考えを把握しておき、必要に応じて議長に支援する。 ・ 黒板書記が発表を聞いて、スムーズに理由を提示できるように支援する。 ・ 自分の意見に理由を発表させ、ひとつひとつのゲームのよさにふれた意見を出させることでどんなところが今回の活動

		<p>て楽しいから。 ・「山手線ゲーム」 グループの友達と相談して答えを決めたり、声をそろえて答えを言ったりするところが楽しいから。</p> <p>・出された意見を比較検討し、考えの変更や反対の意見を発表する。 (例)・「王様じゃんけん」から「山手線ゲーム」に変更 王様じゃんけんは、一人一人じゃんけんをしていくリレーなので、友達と協力するところが少ないから。 ・「エッフェル塔」に反対 体育館には、重ねる道具がないから。</p>	<p>に適しているのか、考えることができるように支援する。</p> <p>・学び合いに入る前に、児童から出されたそれぞれのゲームのよさを確認し、もう一度、自分の考えを見つめ直してみるように助言する。</p>
	<p>・学び合い</p> <p>・まとめ合い</p> <p>・きまったことの確認</p>	<p>・出された意見を収束させる。 賛成意見が多かったものを決定とし、さらに意見を出し合って2つ目、3つ目と順番に決めていく。 賛成意見が同数程度のものについては、多数決で決める。 ・決定事項の発表をノート書記が行う。</p>	<p>・決めていくタイミングについては、話合いの流れを見て教師が判断し、議長に指導する。 自分の考えを進んで発表できたか。 【発表・行動観察・話合いカード】 友達の意見をよく聞いて、話合いに参加できたか。 【発表・行動観察・話合いカード】</p>
ふりかえる	<p>8 ふりかえり</p> <p>9 感想発表</p> <p>10 先生から</p> <p>10分</p> <p>11 終わりの言葉</p>	<p>・話合いカードに記述する</p> <p>・感想を発表する。 ・先生の話聞く。</p> <p>・学級副会長が閉会する。</p>	<p>・教師がふりかえりの観点についてひとつひとつ説明しながら、記入させる</p> <p>・感想は、話合いについての自己評価・今後の活動意欲・友達のがんばりについて記述させる。</p> <p>・めあてや話合いの内容、態度などを評価し、次の活動への意欲づけを行う。 話合いをふりかえり、自分や友達のがんばりに目を向けた感想や今後の活動への意欲を持つことができたか。 【話合いカード・発表】</p>

(3) 板書計画

	<p>はなしあひのめあて</p> <p>どうしてそのゲームを一年生に教えたいと思うのか、ゲームを選んだわけをつけて話しあおう。</p>	<p>はなしあひのめあて</p> <p>「一年生からきらなかくよしプロジェクト2」で、一年生に教えるゲームを三つきめる。</p>	<p>はなしあひのめあて</p> <p>「一年生からきらなかくよしプロジェクト2」で、一年生に教えるゲームを三つきめる。</p>	<p>はなしあひのめあて</p> <p>「一年生からきらなかくよしプロジェクト2」で、一年生に教えるゲームを三つきめる。</p>
--	---	--	--	--