

## 第2学年 特別活動（学級活動）学習指導案

場 所 2年2組教室

児 童 男17名 女16名 計33名

指導者 藤 原 充 利

### 1 議題

「あくしゅゲーム」でもっとなかよくなる

### 2 児童について

児童は、日常の学級生活の様子から、明るく元気で、よりよい学級にしたいという気持ちをもっている（人間関係形成）。また、同じ友達との生活が2年目であり、仲良しの友達のことにはよく知っている。児童の日記や日常のつぶやきなどからもっと仲良くなりたいたいという思いや、もっと友達のことを知りたいという思いをもっている。しかし、実際に仲良くするための具体的な行動をとったり、そこに至るための手立てを考えたりすることはできていない。

学級会については、1年生のときに司会や黒板記録などを組織立てた話し合い活動は十分に行われていない（社会参画への方法）。話し合いにおいては、自分の意見を言うだけで、友達の意見と合わせて考えたり、まとめたりしようという考えをもっている児童は少ない。折り合いを付けて決めたことを自ら進んで実践できる喜びを味わう体験が不足している（自己実現できていない）。

以上のことから、計画委員会のそれぞれの役割について理解し、折り合いを付けて決めたことを実践するよさを実感していく必要があると考える。

### 3 活動の指導構想

#### （1）議題について

今回の議題は、新学習指導要領第3章第1節2学級活動の内容（1）学級や学校における生活づくりへの参画 ア学級や学校における生活上の諸問題に関わることである。

集団で行うゲームは、他者と出会い、物事に出会い、自ら関わることで社会性を養うことができる。学校生活の基盤は学級にあることから、学級でゲームについて考え実践することで、社会参画のよさや意義について体験することができるよい活動である。また、学級全員でゲームを行うことで児童同士のコミュニケーションが深まり、友達のよさや自分のよさに気付くこともできると考える。さらに、ゲームをより楽しくしたり、友達との仲を深めたりするための話し合いをすることにより、学級という小社会に対して主体的、積極的に関わり、学級の問題を解決しながらよりよい学校生活にしていこうという態度につながると考える。

そこで、児童の「友達と仲良く遊んで、学級をもっと楽しくしたい。」という思いをもとに、話し合いやゲームを行い、自分たちで決めたことを実践しながら、自主的・実践的に活動する素地を養いたい。

#### （2）指導にあたって

児童の深い学びの姿を次のように捉え、その実現に向けて、以下のような手立てをとる。

#### 〈育てたい資質・能力〉

- ・ 学級の友達と仲良くなるために、話し合いの進め方や、よりよい合意形成の方法を身に付けることができる。【知・技】
- ・ 話し合いの中で、自分の考えをもち、友達の意見と折り合いを付けながら話し合い、よりよい遊び方を決めることができる。【思・判・表】
- ・ 遊びを通して、友達との人間関係や学級をよりよくしていこうという気持ちを高め、お互いの違いを認め合いながら遊ぼうとする態度を身につけている。【学】

#### 〈深い学びの姿〉

- ・ ゲームを通して、友達と仲良くなるための工夫の必要性を感じ、話し合い、自分の意見を主張し折り合いを付けながらまとめ、自分たちで決めたことを協力しながら実践することで、達成感や充実感を感じながら、次の実践をよりよくしようと感じている姿

## 視点1 深い学びを実現する活動構成

- 「人間関係形成」「社会参画」「自己実現」の三つの視点をもとに、事前の活動、学級会での話し合いによって決まったことをもとにしたゲームの実践、振り返り等の一連の活動を繰り返し行うことによって、次の実践をよりよくしようと感じることができるようにする。

## 視点2 問題解決的な学習展開の充実

### (1) 主体的な学びを促す手立て

|       |  |
|-------|--|
| 事前の活動 | ・ 前回ゲームの振り返りを掲示することで、「次に何をしたいか」等の思いを共有し、学級会への意欲を高めることができるようにする。(主①)  |
| 学級会   | ・ 話し合いが停滞したり、提案理由からそれたりしたときには、話し合いの根拠となるキーワードを示し、それに沿って進めるよう助言することで、自分の考えを明らかにし、みんなで話し合いを進めることができるようにする。(主②)                 |
| 事後の活動 | ・ 「自分がどれだけ楽しめたか」や、「友達ともっと仲良くなったか」「次にどんなことをしたいか」という観点で実践し、振り返りの際、できたことを具体的に書くよう助言することで、自己の考えを確かめ、次の活動への意欲を高めることができるようにする。(主③) |

### (2) 対話的な学びを促す手立て

|       |  |
|-------|--|
| 事前の活動 | ・ 次のゲームの遊び方を友達と確認し合ったり、自分が気を付けたいことを交流したりすることで、他者との考えの違いやそのよさに気付くことができるようにする。(対①)   |
| 学級会   | ・ ゲームの仕方の工夫について、小グループで話し合う際、肯定的に評価することで自分の考えを広めたり深めたり、友達の意見を認めたりすることができるようにする。(対②)<br>・ 賛成意見について、ゲームでもっと仲良くなるための提案理由をキーワード化し、整理することで、どの意見が提案理由に沿っているかが明確になり、合意形成に向かうことができるようにする。(対③) |
| 事後の活動 | ・ 協働して実践したことを確かめるために、「自分がどれだけ楽しめたか」や、「友達ともっと仲良くなったか」「次にどんなことをしたいか」の三つの観点を示し、振り返りを共有する際、自分の考えと比べながら聞くよう助言することで、友達のよさを確かめたり、自分の考えを深めたりすることができるようにする。(対④)                               |

## 4 活動の指導計画

### (1) 目標

友達ともっと仲良くなるための活動を通して、学級全体がお互いを理解し、信頼し合える集団となるゲームの仕方を考え、実践と振り返りを行うことによって、よりよい学級生活を目指すことができる。

### (2) 評価規準

| 知識・技能  | 思考・判断・表現  | 主体的に学習に取り組む態度  |
|--|---|--|
| ① 学級会で決まったゲームの中で、自分がすることを理解している。(人間関係形成)                             | ① 事前・事後などの場面で友達と協力して話し合ったり、協力してゲームをしようとしていたりしている。(人間関係形成)                 | ① 友達と仲良くなるために進んでゲームに参加したり、友達と協力してゲームを盛り上げようとしていたりする中で、よりよい人間関係を築こうとしている。(人間関係形成) |
| ② 話し合いの仕方や、合意形成の仕方を理解している。(社会参画)                                     | ② 仲良くなるための課題点を把握し、解決するために話し合い、友達の意見を認めながら合意形成を図っている。(社会参画)                | ② 課題を解決するための話し合いや、合意形成を図る中で、集団の一員として、よりよい学級生活をつくらうとしている。(社会参画)                   |
| ③ 話し合いを通して、折り合いを付けて決めることができる喜びを感じながら、学級でゲームをすることの意義を理解し実践している。(自己実現) | ③ 折り合いを付けて決めることの喜びを体感するために、自分の意見と友達の意見をつなげて考え、よりよい合意形成の仕方を考え実践している。(自己実現) | ③ 主体的に活動することのよさに気づき、今後も折り合いを付けて決め、自ら進んで実践しようとしている。(自己実現)                         |

### (3) 活動計画

#### 【計画委員会の活動】

|    | 日時                | 児童の動き【評価規準】  | 指導上の留意点   |
|----|-------------------|--|---|
| 事前 | 6/13 (木) 業間休み     | ・ 前回ゲームの振り返りの掲示と議題カードをもとに遊びを選定する。【学②】                                    | ・ 前回ゲームの振り返りの掲示を示しながら、「次に何をしたいか」等の思いを全員に伝えることで、フロアの意識を高めることができるようにする。(主①) |
|    | 6/17 (月) 昼休み      | ・ 当日遊ぶゲームについて壁面に掲示する。【知②】  | ・ 次のゲームを見通すことで、意欲を高めることができるようにする。   |
|    | 6/18～20 (火)～(木)   | ・ 学級会の流れや、どのような意見が出るか予想したり、進行や板書の仕方を確認したりする。【知②】                         | ・ 学級会の見通しを示すことで、話し合いの仕方を理解できるようにする。(対①)                                   |
|    | 6/21 (金) 朝活動〈仮実践〉 | ・ 振り返りシートを配付し、書き方を確認する。【思②】<br>・ ゲームの進行をする。【知②】                          | ・ 必要に応じて書き方の説明や進行の助言をすることで、自分たちの力で会の進行ができるようにする。                          |
| 本時 | 6/21 (金)          | ・ 学級会の進行を行う。【知②】<br>・ 決まったことをもとにゲームの進行をする。【知②】<br>・ 振り返りシートの記入を指示する。【知②】 | (本時の展開参照)<br>(主②, 対②③)  |
| 事後 | 6/24 (月) 業間休み     | ・ 計画委員会の活動の振り返りをする。【学③】  | ・ 一連の活動の頑張りを賞賛することで、自分たちの力で取り組むことのよさを体感できるようにする。                          |

#### 【学級全員の活動】

|       | 日時           | 児童の動き【評価規準】   | 指導上の留意点   |
|-------|--------------|---|---|
| 事前    | 6/17 (月) 昼休み | ・ 当日行うゲームについて、壁面の掲示を見て確認し、交流する。【学②】   | ・ 次のゲームの遊び方を友達と確認することや、自分が気を付けたいことの交流促すことで、他者との考えの違いやそのよさに気付くことができるようにする。(対①) |
|       | 6/21 (金) 朝活動 | ・ ゲームの仮実践をする。【学①】   | ・ 初発の提案理由を念頭において活動することを促し、学級でゲームをするよさに気付くことができるようにする。                         |
| 本時・事後 | 6/21 (金)     | ・ 学級会に参加し、話し合う。【思②③, 学③】<br>・ 決まったことに沿って遊びを実践する。【知①③, 思①, 学①】<br>・ 振り返りをする。【学①】 | (本時の展開参照)<br>(主②, 対②③)  |

## 5 本時の展開

### (1) 目標

仲良くなるための課題点を把握し、解決するために話し合い、友達の意見を認めながら合意形成を図ることができる。【思・判・表】

## (2) 教師の指導計画

## (主) 主体的な学びを促す手立て・(対) 対話的な学びを促す手立て

| 段階         | 主な活動内容  | 教師の支援 (◇評価)   | 資料  |   |
|------------|---|---|---|---|
| 導入<br>5分   | 1 はじめの言葉<br>2 役割紹介<br>・司会グループが自己紹介する。<br>3 めあての確認<br>4 議題の確認      | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 事前に指導することで、自分のめあてを述べるができるようにする。</li> <li>・ 提案理由をキーワード化したものを提示することで、話し合いを焦点化することができるようにする。</li> </ul>   | ・ 振り返りシート   |   |
|            | あくしゅゲームでもっとなかよくなるよう   |   |   |   |
|            | 5 提案理由の説明<br>・提案者が理由を述べる。   | <p>提案理由<br/>今までは同じ友達と遊んでいました。それは、みんなと仲良くなるとうことを考えずに、遊びたい友達と、やりたい遊びをしているからだと思います。いつもと違う友達とゲームをすることで、学級全員の仲がよくなると思います。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・いろいろな人と遊びたい。(全員と仲良くなる)</li> </ul>        |   |   |
|            | 6 決まっていることの確認   |   |   | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 日時や場所については、あらかじめ教師の方で決めておくことで、提案理由から逸れずに話し合うことができるようにする。</li> <li>・ 提案理由を根拠にすることを助言することで、話し合いを進めることができるようにする。</li> </ul> |
|            | いつ……6月21日(金)3時間目<br>どこ……教室<br>だれ……2年2組全員<br>何を……ゲーム<br>どれくらい……10分 |   |   |   |
|            | 7 先生から  |   |   |   |
|            |   |   |   |   |
| 展開<br>20分  | 8 話し合い<br>柱「ゲームの遊び方を考える」<br>・ 男女順番<br>・ 進化の種類を増やす。                | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 話し合いが混乱したり、逸れたりした場合は、提案理由に沿って話し合うよう助言することで、合意形成に向かうことができるようにする。(主)</li> <li>・ 小グループで話し合いの際、肯定的に評価することで、自分の考えを広めたり、深めたり、友達の意見を認めたりしながら合意形成できるようにする。(対)</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 提案理由の掲示</li> <li>・ 名前マグネット</li> <li>・ 座席表</li> <li>・ 短冊</li> </ul> |   |
|            |   |   |   |   |
| 終末<br>5分   | 9 振り返りをする<br>・ 話し合いの振り返りをする。                                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 話し合いの進行や参加する態度を賞賛したり、活動の意欲付けとなる励ましの声を掛けたりすることで、達成感を味わうことができるようにする。</li> </ul> <p>◇ 折り合いを付けて決めることや学級でゲームをすることのよさに気付いている。</p> <p>【知 発言・シート】</p>                    | ・ 振り返りシート   |   |
| 本実践<br>15分 | 10 「あくしゅゲーム」をする   | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 話し合ったことを踏まえてゲームをするよう声掛けをすることで、多くの友達と関わることができるようにする。</li> <li>・ 友達と仲良く活動している姿を認めることで、友達とのよりよい関わり方に気付くことができるようにする。</li> </ul>                                      | ・ 振り返りシート   |   |
|            | 11 本実践の振り返りをする  |   |   |   |
|            | 12 終わりの言葉   |   |   |   |