

## 第2学年 特別活動学習指導案

場 所 2年1組教室

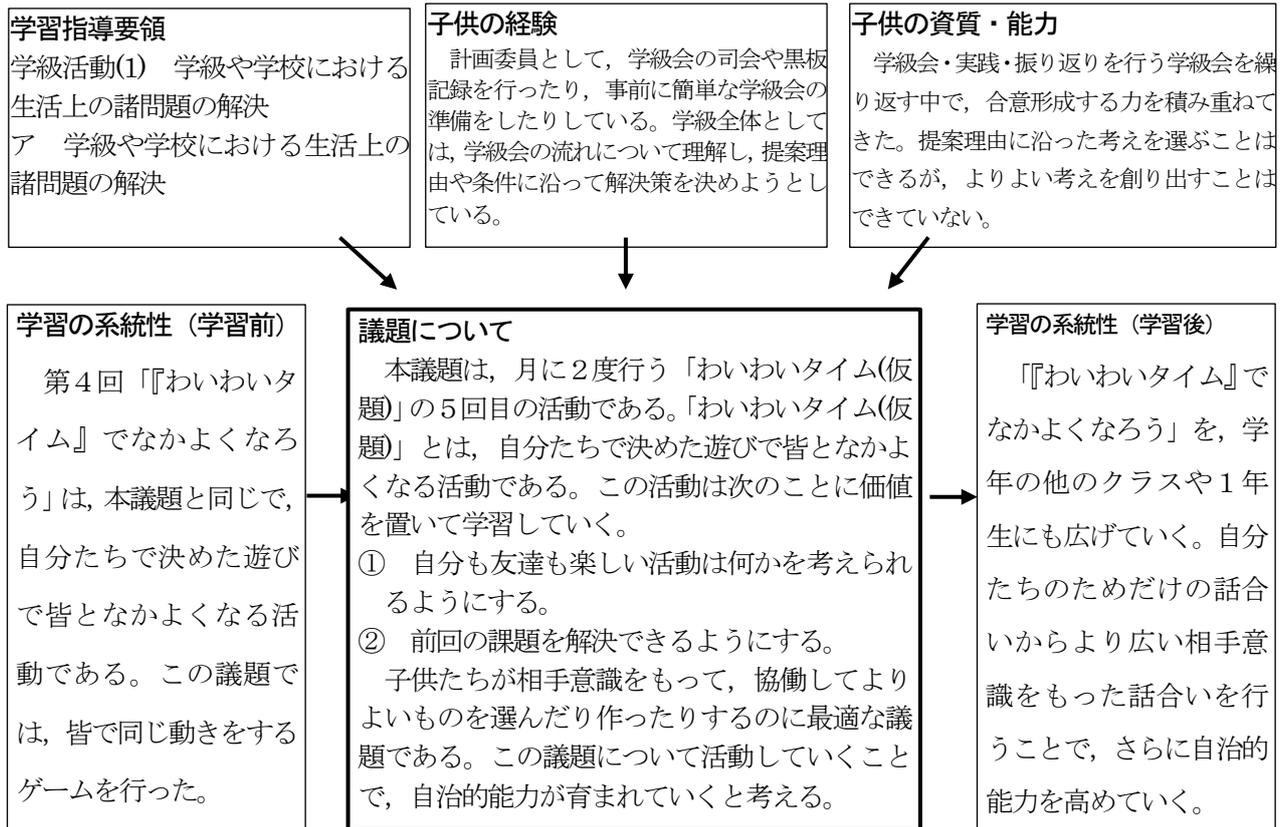
児 童 男21名 女14名 計35名

指導者 田村 直樹

### 1 議題名

「わいわいタイム」でなかよくなるう

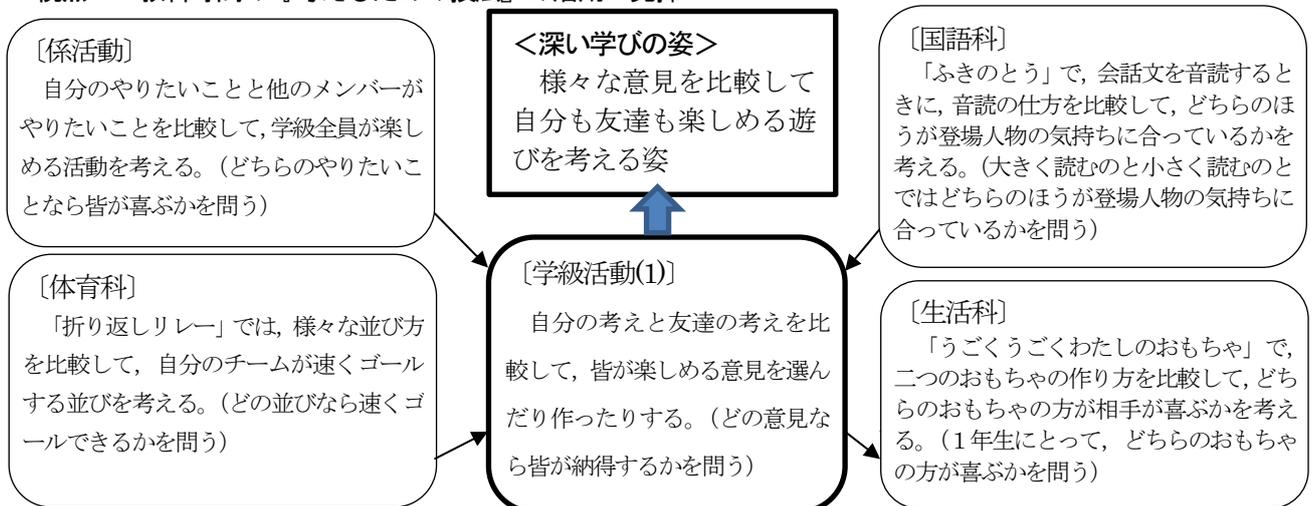
### 2 議題の指導構想



### 3 指導にあたって

そこで、協働して課題に取り組むことができる子供を育むために、その実現に向けて、以下のような手立てをとる。

#### 視点1 教科等間の『考えるための技法』の活用・発揮



## 視点2 深い学びの実現に向かう内容構成

- ・ 様々な考えがあることを知り、本時ですぐに比較することができるように、出された考えを掲示し、子供たちが友達の考えを確かめる時間を設ける。
- ・ 前回よりも皆が仲良くなれる遊びにすることができるように、前回の振り返りから遊びの課題点を探る時間を設ける。
- ・ 次の活動につなげることができるように、活動が終わった後に、「前回の遊びと比べてどうだったか」「提案理由に沿って活動できたか」を振り返るように助言する。

## 視点3 単位時間の考える活動の充実

- ・ 合意形成を図ることができるように、本時の前に計画委員と共に提案理由のキーワード化を行う。
- ・ それぞれの考えのよさを抽出しやすいように、キーワードごとに賛成意見を分類整理する。
- ・ 様々な考えをもとによりよい考えを選んだり作ったりすることができるように、キーワードごとに考えを分類整理し、賛成意見のよさを可視化する。
- ・ よりよい合意形成に向かうことができるように、「皆が納得して楽しめる遊びになっているか」を考えるよう助言する。

## 4 議題の活動計画

### (1) 目標

- ・ 「わいわいタイム」を通して、友達と仲良くすることの大切さを理解し、行動することができる。  
【知識及び技能】
- ・ 「わいわいタイム」を通して、多様な意見を生かして合意形成を図り、友達と協力して実践することができる。  
【思考力、判断力、表現力等】
- ・ 「わいわいタイム」で協働して実践することを通して、皆と仲良くなって学級の生活をもっと楽しいものにしようとしたり、自分の友達との関わりをよりよくしようとしたりする。  
【学びに向かう力、人間性等】

### (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 事前に確認した話合いの進め方をもとに、学級会の進行に努めている。(計画委員)	① 解決すべき問題を見つけて提案理由や学級会ノートを作成し、全員から出された意見を提案理由に沿って分類・整理している。(計画委員)	① 事前に掲示された皆の意見を読み、自分の考えとは違う様々な考えがあることを受け止めようとしている。(学級全員)
② 学級会で決まったことに対して、集団の中での自分の役割を理解し、友達と協力したり楽しんだりしている。(学級全員)	② 提案理由と前回の課題の反省点をもとに、今回の遊びを考えている。(学級全員)	② 今回のわいわいタイムの成果と課題を振り返り、次のわいわいタイムに生かそうとしている。(学級全員)
	③ 前回の課題を解決するために話し合い、友達の考えと自分の考えを比較して、皆が仲良くできる遊びを作ったり選んだりしている。(学級全員)	③ 友達と協力して実践する中で、友達と仲良くなろうとしている。(学級全員)

### (3) 活動計画

#### 【計画委員会の活動】

	日時	子供の動き	指導上の手立て	考えるための技法	評価規準 (評価方法)
事前	6/20 業間	・ 学級会ノートを作成する。	・ 前回のわいわいタイムの課題を解決できるような提案理由を作成することができるように、計画委員と前回の課題を確認する。	関連付ける	<ul style="list-style-type: none"> <li>解決すべき問題を見付けて提案理由や学級会ノートを作成し、全員から出された意見を提案理由に沿って分類・整理している。</li> <li>【思①→観察】</li> </ul>
	6/21 朝活動	・ 学級会ノートを全員に配付し、考えを書くように指示を出す。	・ 何を話し合うかの理解を深めることができるように、提案理由の補足説明をする。		
	6/22 昼休み	・ 全員から出された意見を掲示する。	・ 本時によりよい意見に辿り着くことができるように、計画委員にどのような遊びなのかを詳しく提示するよう促す。	比較する	
	6/23 業間・昼	・ 学級会の流れを確認する。	・ 本時によりよい意見に辿り着くことができるように、学級会の見通しを計画委員と一緒に確認する。		
本時	6/24	・ 学級会の進行を行う。	(本時の展開参照)	比較する 関連付ける	<ul style="list-style-type: none"> <li>事前に確認した話合いの進め方をもとに、学級会の進行に努めている。</li> <li>【知①→観察】</li> </ul>
事後	6/24	・ わいわいタイムの進行をする。	・ 会をスムーズに進行することができるように、進行の補助をする。		<ul style="list-style-type: none"> <li>学級会で決まったことに対して、集団の中での自分の役割を理解し、友達と協力したり楽しんだりしている。</li> <li>【知②→観察】</li> </ul>

#### 【学級全員の活動】

	日時	児童の動き	指導の手立て	考えるための技法	評価規準 (評価方法)
事前	6/21 朝活動	・ 学級会ノートに自分の考えを書く。	・ 今までよりも、友達と仲良くなれる遊びを書くことができるように、前回の課題点を振り返るよう促す。	関連付ける	<ul style="list-style-type: none"> <li>提案理由と前回の課題の反省点を基に、今回の遊びを考えている。</li> <li>【思②→学級会ノート】</li> </ul>
	6/22 道徳の授業	・ 「きれいな羽」(学研)を学習する。	・ 議題と関連付けて、友達と仲良くなろうとする気持ちを高めるために、主人公の行動の理由を問う。	関連付ける	<ul style="list-style-type: none"> <li>仲の良い友達になるには、友達のことを心配したり、助け合ったりすることが大切だということについて考えを深めている。</li> <li>【道徳的信条→発言】</li> </ul>
	6/23 朝活動	・ 壁面に出された意見について、グループで話し合う。	・ 様々な考えがあることを受け止めることができるように、一つ一つの考えをじっくり読むように助言する。	比較する	<ul style="list-style-type: none"> <li>事前に掲示された皆の意見を読み、自分の考えとは違う様々な考えがあることを受け止めようとしている。</li> <li>【態①→観察】</li> </ul>
本時	6/24	・ 学級会に参加し、話し合う。	(本時の展開参照)	比較する 関連付ける	【思③→発言】
事後	6/24	・ わいわいタイムをする。 ・ ふり返りをする。	・ 提案理由に沿って活動できていたかを確認し、さらによりよい活動につなげていくことができるように、「提案理由に沿っていたか」「次の活動に向けて」の二つの観点で振り返るよう助言する。	関連付ける	<ul style="list-style-type: none"> <li>今回のわいわいタイムの成果と課題を振り返り、次のわいわいタイムに生かそうとしている。(学級全員)</li> <li>【態②→観察】</li> <li>・ 友達と協力して実践する中で、友達と仲良くなろうとしている。</li> <li>【態③→振り返り】</li> </ul>

## 5 本時の指導計画

### (1) 目標 (活用する「考えるための技法」・比較するまたは関連付ける)

「わいわいタイム」の遊びを決める活動を通して、出された考えを比較して合意形成を図ることができる。

【思考力、判断力、表現力等】

### (2) 見取りの視点

友だちの考えと自分の考えを比較して、皆が仲良くできる遊びを作ったり選んだりしているか。

(3) 展開

段階	主な学習活動・学習内容	教師の支援	資料等
導入 (5分)	1 はじめの言葉 2 役割紹介 ・ 司会グループが自己紹介する。 3 めあての確認 4 議題の確認 「わいわいタイム」でなかよくなるろう 5 提案理由の説明 ・ 提案者が理由を述べる。 (提案理由について) いつもやっている「わいわいタイム」。今日も次の提案理由で話し合い、みんなで遊びを決めて仲良くなるろう。 ① もっとなかよしのクラスになれる遊びがいい。 ② 負けても楽しい遊びがいい。 これを考えてみんなで遊ぶことで、もっとなかよくなると思う。 6 決まっていることの確認 いつ・・・6月24日2校時ラスト10分間 どこ・・・学習室 だれ・・・全員 何を・・・遊び(柱①) 7 先生から	・ 合意形成を図りやすくするために、議題や提案理由等を書いたものを掲示する。 ・ 話し合いを焦点化することができるようにするために、事前に提案理由をキーワード化したものを計画委員が提示するように支援する。 ・ 提案理由に沿った話し合いをすることができるように、キーワードの確認をして、それに沿った話し合いをするよう助言する。	・ 議題や提案理由等を書いたもの
展開 (35分)	8 話し合い (1) 柱①「みんなでやる遊び」 ア 王様じゃんけん イ ばくだんゲーム ウ 犯人はだれだ ○ 賛成意見の発表 ・ アに賛成。たくさんの友達とジャンケンして仲良くなれる。 ・ イに賛成。いろんなお題で友達のことを知ることができる。 ・ ウに賛成。みんなで同じ動きをするから仲良くなれる。 ○ 心配な点の発表 ・ アに心配。じゃんけんは勝ち負けになるのではないか。 ・ イに心配。最後に爆弾を持っていた人は負けになるのではないか。 ・ ウに心配。一人だけ同じ動きをしない人がいる。 ○ 決める (2) 決まったことの発表 ・ ノート記録が決まったことを発表する。 9 実践 ・ 話し合いで決まった遊びを行う。	・ 賛成意見を見ながら話し合いができるように、教師が短冊に賛成意見を短く書く。 手立て① それぞれの考えのよさを抽出しやすいように、キーワードごとに賛成意見を分類整理し、考えのよさを可視化する。 手立て② 皆が納得して合意形成を図ることができるように、提案理由や前回の遊びをもとにして自分も友達も楽しめる遊びを選ぶよう助言する。 ・ 提案理由に沿って決まった遊びを実践することができるように、提案理由を確認するよう助言する。	
まとめ (5分)	10 振り返りをする ・ 「提案理由に沿っていたか」「次の活動に向けて」の観点で振り返りをする。 11 先生から 12 おわりの言葉	・ 次の活動へとつなげることができるように、「良かった点」「課題点」「計画委員への労い」「今後に向けて」の観点で話す。	