

みんなでぎゅっ!と「おにぎり祭り」を盛り上げよう — もっと楽しく遊ぼう —

1年特別活動 2月〈4時間〉
附属新潟小学校 教諭 八子 正彦

- 1 本議題で目指す姿
楽しくなかった思いや解決策のよさに共感して話し合い、見いだしたことを大切にしたい遊びの楽しさを感じる子ども
 具体的には、**もっとみんなで楽しく遊べるようになりたいという課題に着目し、学級目標と解決策とを関係付けるという「見方・考え方」を働かせ、それぞれの解決策の有効性を見いだす力等の資質・能力を発揮しながら、話し合う姿。**

2 本議題で育成する資質・能力（評価基準）

	①知識・技能	②思考力・判断力・表現力	③態度
特別活動	<ul style="list-style-type: none"> ○ 集団の課題に対する理解 ○ 自分の考えた解決策を言葉や図、動作等で伝える技能 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 集団の問題に気付く力 ○ それぞれの解決策の有効性を見いだす力 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 誰とでも協力して、もっとみんなが楽しく遊べるように課題を解決しようとする態度

3 単元の計画

次	【学習活動】☆資質・能力	【働き掛け】	時
	<ul style="list-style-type: none"> ○ CCTでオールキャッチに取り組み、感想を書く。 ○ 「楽しかった」「楽しくなかった」と感じた人数を見て、違和感を感じ、学級目標のようになっていないことに気付く。 ・え～っ、こんなに楽しくなかった人がいるんだ。 <p>○ 学級目標のおにぎりみたいにまとまっていなくて、バラバラだよ。</p> <p>もっとみんなで楽しく遊びたい。(学習課題)</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 遊んで「楽しかった」「楽しくなかった」と感じた理由を発表する。 (楽しかった子ども) ・たくさんお手玉が取れて楽しかった。 ・投げたお手玉を取ってもらえてよかった。 (楽しくなかった子ども) ・2人でキャッチするのは難しすぎる。 ・全然お手玉が取れなくて楽しくなかった。 ○ 楽しくなかったと感じた理由から、もっと楽しく遊べる方法を考える。 <p>○ 2人でキャッチするのは難しすぎるという意見を聞いて、生活班でキャッチすればいいと思った。</p> <p>○ 全然お手玉が取れなくて楽しくなかったという意見から、2つ投げて8人でキャッチすればいいと思った。 ☆特別活動①②</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 「おにぎり祭り」をすることを伝え、みんなで遊びたい内容に取り組み、感想を書かせる。 ※ 出店については、生活科の時間に取り扱う。 ◆ 遊んで「楽しかった」「楽しくなかった」と感じた人数を提示し、気付いたことを問う。【働き掛け1】 ※ 「おにぎりになっていない」などの発言が出たら、「おにぎりになっていないってどういうこと」と問い返す。 ◆ 「楽しかった」「楽しくなかった」と感じた理由を問う。【働き掛け2-①】 ※ それぞれの理由を板書する。 ※ できるだけ全員が具体的な場面を共有できるように、必要に応じて動作化させて発表させる。 ◆ もっとみんなで楽しく遊ぶための解決策を問う。【働き掛け2-②】 <p>※ それぞれの解決策について、実演する準備や練習をさせる。</p>	1時間
	<ul style="list-style-type: none"> ○ 解決策を実演し、気付いたことを考える。 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 解決策を実演させ、見て気付いたことを問う。【働き掛け3-①】 	

・それぞれの解決策を実演し、見合う。

★特別活動①

(生活班でキャッチする方法)

- 前よりもたくさん取れて、楽しそうだと思います。
- みんなでやったらお手玉が多くなって、本当にたくさん取れるかは分かりません。(2つ投げて8人でキャッチする方法)
- キャッチする人数が増えて、お手玉がたくさん取れて楽しそうだったね。
- あんなにいっぱいキャッチする人がいたら、私はキャッチできないかも。

- 試しの活動の目的をもつ。
 - ・ぼくは、生活班でキャッチする方法で、本当に今までよりももっと取れるようになるのかを試したい。
 - ・わたしは、2つ投げて8人でキャッチする方法で、取る人が増えても本当にたくさんキャッチできるかを試したい。

- どちらの解決策もみんなで試す。 ★協働性

- 前よりもみんなで楽しく遊べたかを考える。(生活班でキャッチする方法)
 - ・4人になって、前よりたくさん取れて楽しかったよ。
 - ・でも、落ちてるお手玉の方がうんと多かったから、もっと取ってほしいな。
- (2つ投げて8人でキャッチする方法)
 - ・8人で取ったから、すごくたくさん取れて楽しかったよ。
 - ・取る人がたくさんいて、1つも取れなかった。

- それぞれの解決策のよさを整理し、自分の考えを再構築する。 ★ツール活用能力

- どちらの解決策が課題を解決できそうか話し合う。

- わたしは、生活班でキャッチする方法の方が、たくさん取れたから楽しいと思いました。でも、2つ投げて8人でキャッチする方法は、おにぎりみたいにみんなで取ってる感じがして、楽しいと思いました。「おにぎり祭り」は、みんなが楽しくなるといいです。

★特別活動②③

- わたしは、生活班で遊ぶ方が、お手玉をたくさんキャッチできて楽しいと思っていました。でも、キャッチする人数が少ないとお手玉が取れなくて楽しくないという意見を聞いて、2つ投げて8人でキャッチする方法を試してみました。そうしたら、たくさんお手玉が取れたり、みんなでキャッチしてる感じがしたりして楽しかったです。みんなが楽しく遊べるようになってよかったです。

- 話し合ったことを大切にしておにぎり祭りを行い、実践全体を通して振り返る。

※ 生活班でキャッチする方法と2つ投げて8人でキャッチする方法のグループとに分かれ、お互いの実演を見合わせる。

※ それぞれの解決策のよさや疑問を取り上げる。

- ◆ 今日の授業から、はっきりさせたいことを問う。【働き掛け3-②】

- ◆ 解決策を試させる場を設定する。【働き掛け4-①】

- ◆ それぞれの解決策を試した後、みんながもっと楽しく遊ぶことができたかを問う。

- ◆ それぞれの解決策のよさを問い、Tチャートに記入させる。

- ◆ どちらの解決策を取り入れるかを考えさせる。【働き掛け4-②】

※ 試したことが意見の根拠となるように問い返す。

※ 解決策が一つにまとまらないときは多数決をとる。

- ◆ 話し合いの振り返りを書かせる。

- ◆ おにぎり祭りを設定し、振り返り作文を書かせる。【働き掛け5】

※ 今まで話し合ったり活動したりしてきた振り返りの記録(話し合いや活動の振り返りカード等)を見せながら、実践全体を振り返らせる。