

第1学年1組 特別活動学習指導案

授業日 平成29年6月29日(木) 2校時

授業者 附属新潟小学校 教諭 八子 正彦

会場 1年1組教室

1 活動名

ミニおにぎり集会で木とリスをしよう

2 本活動の価値

本議題は、次期学習指導要領の学級活動における低学年の内容の取扱いを受けて設定する。

3 内容の取扱い

(1) 指導に当たっては、各学年段階で特に次の事項に配慮すること。

〔第1学年および第2学年〕

話合いの進め方に沿って、自分の意見を発表したり、他者の意見をよく聞いたりして、合意形成して実践することのよさを理解すること。

学習指導要領では、子どもが話し合って合意形成したことを実践し、そのよさを理解させることが求められている。合意形成を図るには、自他の意見の違いに気付き、それぞれの意見の合理性を吟味して集団にとっての最適解を導き出さなければならない。入門期の1年生にとって、このような合意形成を図ることは容易ではない。なぜなら、1年生はまず自分の意見を聞いてほしいという思いが先に立ってしまったたり、自分と他者との意見の違いに目を向け、話し合って折り合いを付けた経験が乏しかったりするからである。

このような子どもに、自分と異なる意見をもつ人に共感して話し合い、その話し合いを基に遊んだら楽しかったという経験を積み重ねさせたい。他者の意見を聞いただけでは、共感する姿にはつながらない。共感するためには、実際に異なる立場に立って考えることが必要である。

本活動では、木とリスを題材として取り上げる。木とリスは、以下のようなルールで行う。

- ・ オニを全体で1人決める。(オニは、最初は以下に述べる3人組には入らない)
- ・ 3人組をつくり、2人は向かい合って手をつなぎ、木になる。残りの1人は、リスになって木の真ん中に入れてもらう。
- ・ オニが「オオカミが来たぞー」と言ったら、リスは別の木に移る。
- ・ オニが「木こりがきたぞー」と言ったら、木は別のリスのところでは他の人と木になる。
- ・ オニが「嵐が来たぞー」と言ったら、新しい3人組で木とリスになる。
- ・ オニは、リスや木が移動している間に3人組に入る。あふれた1人が次のオニになる。

以上のルールを基本に、3人組になる条件を付加するなどして、いろいろな子ども同士で3人組をつくることできるようにしていく。遊んでみると、すぐに誰とでも3人組をつくることのできる子どもと、なかなか3人組に入ることができない子どもが出てくる。それが、この遊びの難しさや楽しさにつながる。遊びの楽しさを感じている子どもには難しさを、難しさを感じている子どもに楽しさを考えさせる。子どもは、今まで気付かなかった遊びの難しさや楽しさに気付くことで、互いの気持ちに共感する。その後、出された難しさを軽減する方法を考えさせる。この遊びでは、3人組をつくることは変えることのできないルールなので、3人組をつくる難しさを軽減することが、みんなでもより遊びを楽しむことにつながっていく。そして、考え出された難しさを軽減する方法の中から、自分に生かせそうな方法を選んで遊ぶ。子どもは、前回よりも楽しく遊ぶことができたのは、みんなが遊びの難しさを軽減する方法について話し合って実践したからだということに気付く。

このような共感と気付きを生むことが、本活動の価値である。さらに、共感して話し合ったことを生かして遊んだら楽しかったという経験を積み重ねさせることが、中・高学年で求められている自分と異なる意見を受け入れようとしたり、多様な意見のよさを積極的に生かそうとしたりしながら合意形成して実践する姿につながっていく。

3 本単元で目指す姿

他者の意見に共感して話し合い、見いだしたことを生かして遊びを楽しむ子どもの姿

具体的には、「1回目はなかなか3人組をつくれなかった。でも、2回目はいろいろな人が私を呼んでくれて、すぐに3人組ができて楽しかった。学級会で3人組をつくれなくてない人を呼ぼうって決めたから、そうしてくれたんだと思う」などと、遊びが楽しくなった理由を振り返る姿。

4 本単元で育成する資質・能力

単元カード参照

5 指導計画 全2時間（60）

単元カード参照

6 指導の構想

子どもは、4月にみんなよろしくの会での自己紹介ゲーム、5月にはミニおにぎり集会でなんでもバスケットを行った。それらの活動から、友達の意見を聞いて自分の意見に広がり生まれることや、みんなで遊ぶことが楽しいという経験をした。

6月の学級力アンケートでは、なかよしパワーが低かったことを受け、ミニおにぎり集会を開きみんなで遊ぶことで仲良くなろうということになった。遊びの内容は、子どもと教師とで木とリスを行うことに決めた。CCTで遊びを行いながら、3人組をつくる時に、グループのメンバーが男子だけや女子だけにならないようにしたり、同じメンバーでグループをつくったりしないことを、子どもの気付きを基にルールとして付加した。そして、その感想を書いた。子どもは、人により様々な感想をもっていることには何となく気付いているが、その理由までは気付いていない。(C0)。

このような子どもに、以下のように働き掛ける。

※ 学級目標が「おにぎり」であるため、その目標に近付くための学級における1単位時間の集会活動を「おにぎり集会」と呼んでいる。また、20分程度の短時間で行うものを「ミニおにぎり集会」と呼んでいる。

働き掛け1

遊んで「楽しかった」「楽しくなかった」と感じた人数を提示する。

子どもに問題意識をもたせるための働き掛けである。

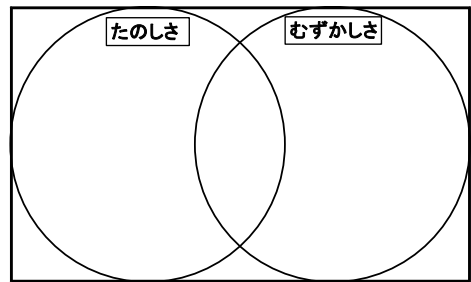
子どもが書いた遊びの感想を集約し、「楽しかった」と「楽しくなかった」それぞれの人数を提示する。子どもは、同じ遊びをしても自分と違う感想をもった人がいることに明確に気付く。教師は、学級目標である「おにぎり」の姿になっているか問う。これを問うことで、子どもはみんなであつて目標に向かってるか考えて挙手をする。子どもは、**所属する集団や自己の目標と実態とを、比較して考える**という「見方・考え方」を働かせて、みんなで解決しなければいけない問題を見だし(②思考力・判断力・表現力)、楽しくなかった人も楽しく遊べるようにしたいと考える。子どもは、木とリスの難しさや楽しさを考え始める。

働き掛け2

遊びの難しさと楽しさ、共通するものを問う。

他者の立場に立たせ、共感を生ませるための働き掛けである。

「楽しかった」と感じた子どもには遊びの難しさを、「楽しくなかった」と感じた子どもには遊びの楽しさを問う。ここでは、なかなか他者の意見の理由には目を向けることができない子どもの実態から、意図的に異なる立場に立たせることで、他者の意見の根拠や願いに気付かせる。子どもは**他者の立場で類推して考える**という「見方・考え方」を働かせ、異なる立場の根拠に目を向け、楽しさや難しさ考えて発表する(②思考力・判断力・表現力)。教師は、出された難しさと楽しさをベン図の形式で板書していく。教師は、難しさと楽しさに共通するものを問う。すると、子どもはベン図を基に、木とリスの3人組をつくるというルールは、難しさにも楽しさにも共通して含まれているということに気付く(⑤ツール活用能力)。この3人組をつくるというルールは、木とリスの中心となるルールであり、変えることができないことを確認する。そのような子どもに、これから考えていきたいことを問う。子どもは、3人組をつくる難しさを軽減する方法を考え始める。



働き掛け3

遊びの難しさを軽減する方法を問う。

資質・能力を発揮させ、課題を解決する方法を考えさせるための働き掛けである。

もっとみんなで楽しく遊ぶために、3人組をつくる難しさが少しでも軽減できそうな方法を問う。子どもは、**集団の課題に着目する**という「見方・考え方」を働かせ、少しでも難しさを軽減しようとし(③態度)、難しさを感じている人のためにできることや、自分が3人組をつくる難しさを軽減するためにできることを考える。全体で発表し合う前にペアで話し合わせ、難しさを軽減する方法を考えたり発表したりしやすくする。「3人組を簡単につくるために、～をしたい」という型に沿って発表する(①知識・技能)。教師は、見いだされた遊びの難しさを軽減する方法を記録し、掲示しておく。

働き掛け4

もっとみんなで楽しく遊ぶために自分に生かせそうな方法を問い、試しの活動を行わせる。

話合いで見いだしたことを実践につなげさせるための働き掛けである。

話合いによって見いだした、木とリスの難しさを軽減する方法の中から、ミニおにぎり集会で自分がやってみようと思う方法を問う。子どもは、**所属する集団や自己の目標と実態とを、比較して考える**という「見方・考え方」を働かせて、難しさを軽減するために自分ができそうな方法を選択する(②**思考力・判断力・表現力**)。その後、自分が選んだ方法を用いて、試しの活動を行わせる。子どもは、もっとみんなで楽しく遊ぼうと、自分が選んだ方法を試して遊ぶ(④**協働性**)。こうして、子どもは**他者の意見に共感して話し合い、見いだしたことを生かして遊びを楽しむ子ども**(Cn)となる。

働き掛け5

ミニ集会を設定する。

子どもに、話合いで見いだしたことを実践させるための働き掛けである。

ミニおにぎり集会を設定し、行わせる。子どもは、みんながもっと楽しく遊ぶための自分のめあてをもち、ミニおにぎり集会を行う。

7 本時の構想 (本時1~3Q/6Q)

(1) ねらい

集団の課題に着目する、他者の立場で類推して考えるという「見方・考え方」を働かせ、木とリスで3人組をつくる難しさを軽減する方法を考えることができる。

(2) 主張(展開) 3Q(45分)

このような子どもに(C0)

- 友達の意見を聞くと、自分の意見に広がりがあることを知っている。
- 学級みんなで遊ぶことは、楽しいと思っている。
- CCTで遊んだ木とリスの感想は、何となく自分と違う人もいそうだと思っている。
- いろいろな人と3人組をつくるできるように、男子だけ女子だけの3人組や同じメンバーでの3人組にならないことを、ルールとして付加している。
- 木とリスでなかなか3人組をつくることができず、楽しくなかった子どもがいる。
- 木とリスでいろいろな友達と3人組をつくることができ、楽しかったと感じている子どもがいる。
- 木とリスで遊んだことから生まれた学級の課題に、気付いていない。
- 自分の意見は主張するが、友達の意見を理解しようとする子どもは少ない。
- 話し合ったことを基に遊ぶと楽しくなったという経験に乏しい。

このように働き掛けると【働き掛け1】

- 遊んで「楽しかった」「楽しくなかった」と感じた人数を提示する。
 - ・指示「木とリスの遊びをして、みんなは楽しかったと思いますか。楽しくなかったと思いますか。考えてください」
 - ・指示「これが結果です。見てください」
 - ・発問「これは、みんなが目指す学級目標の『おにぎり』になっていますか」
 - ・指示「なっていると思う人は、手を挙げましょう。なぜ、そう思うのですか」
 - ・指示「なっていないと思う人は、手を挙げましょう。なぜ、そう思うのですか」
 - ・説明「このまま遊んだら、一つにならずバラバラになってしまいそうですね」

このようになり(C1)

- 遊んで「楽しかった」「楽しくなかった」と感じた人数を見て、自分と異なる感想をもった人がいることに気付く。
- ※ 子どもは椅子に座り、車座になって話し合う。
 - ・ みんな楽しそうだったから、きっと楽しくない人はいないよ。
 - ・ なかなか3人組をつくれなかったから、みんなあまり楽しくなかったと思うな。
 - ・ えーっ。楽しくなかった人がいるんだ。
 - ・ 私は全然楽しくなかったのに、どこが楽しかったのかな。
- 学級目標の「おにぎり」になっているか考える。
- ※ 「楽しかった」「楽しくなかった」と感じている状況は、学級目標の姿になっていると思うか、**挙手で意思表示する。** ☆特別活動②
 - ・ 学級目標のおにぎりにみたいに、みんなまとまってない。 (◎課題)
 - ・ バラバラになっている感じがする。 (◎課題)
 - ・ もっとみんなで楽しく遊びたい。 (◎課題) ☆特別活動②

※ のような「見方・考え方」を働かせ、 のような学級の課題について発言や同意を示す挙手が見られたら、資質・能力を発揮したと見なす。

このように働き掛けると【働き掛け2】

- 立場を明確にして遊びの難しさと楽しさを問う。
 - ・説明「前になんでもバスケットをして遊んだとき、自分と違う気持ちの人のことを考えたら、楽しく遊べるようになりましたね。覚えていますか。」
 - ・指示「木とリスを遊んで楽しかった人は、白にして帽子を被りましょう。楽しくなかった人は、赤にして帽子を被りましょう」
- ※ どちらとも言えない子どもも、必ず立場を決めさせる。
 - ・指示「木とリスが楽しかった人は、立ってください」
 - ・発問「木とリスの難しさは何だと思えますか」
 - ・指示「木とリスが楽しかった人は立ってください」
 - ・発問「木とリスの楽しさは何だと思えますか」
- ※ それぞれの発問後、ワークシートのどこに何を書くかを説明する。
 - ・指示「ワークシートに書きましょう」
- ※ ペン図のワークシートを配付する。その際、まずどちらの枠から書くか確認する。
 - ・指示「まず、木とリスが楽しかった人が、木とリスの難しさを発表してください」
 - ・指示「次に、木とリスが楽しくなかった人は、木とリスの楽しさを発表してください」
- ※ それぞれの難しさや楽しさは、どのルールによるものなのか確認しながら進める。
- ※ 必要に応じて動作化させながら発表させ、具体的な場面のイメージを共有させる。
- ※ 相手の立場に本当にそう感じていた人がいたか、その都度確認しながら進める。
- 難しさと楽しさに共通することを問う。
 - ・発問「木とリスの難しさと楽しさのどちらにも入っていることは何ですか」
 - ・補助発問「黒板のペン図を見て、どちらにも書かれていることは何ですか」
 - ・説明「3人組をつくることは、難しさでもあり楽しさでもあるので、なくすことはできませんね」
 - ・指示「もっとみんなで楽しく遊ぶために、これからどんなことを考えていきたいか教えてください」
- ※ 「3人組を簡単につくるためにはどうしたらいいか」など、子どもの言葉が議題になるように、その場で子どもと教師とで考える。

このようになり (G2)

- 立場を明確にして、遊びの難しさと楽しさを考える。
(木とリスが楽しかった子ども)
 - ・男子も女子も入って3人組をつくるのが難しいと思うよ。
 - ・女子が2人で木を作っていると、男子しか入れないから難しい。
 - ・今までと違う人で3人組をつくるのが難しいんじゃないのかな。
 - ・いっしょになってない人を探すのが難しいかも。
 - ・オニが「○○が来たぞー」と言うのを、大きな声で言うのが難しい。
- (木とリスが楽しくなかった子ども)
 - ・男子も女子もまざって、いっしょに3人組をつくるのが楽しいと思う。
 - ・いろいろな人と3人組になるのが楽しい。
 - ・あまり話したことがない人とも遊べて楽しいのかも。
 - ・オニになって「○○が来たぞー」と言うと、みんながあわてて動き出すのがおもしろい。
- ※ 3人組についての内容でなくても、異なる立場に立って記述したり発言したりしていれば、相手の気持ちに共感しているものとする。
- 難しさと楽しさに共通することを考える。
 - ・3人組になることは、どちらにも入っているよ。
 - ・3人組になるルールをなくしたら、楽しかった人も楽しくなくなってしまうな。☆特別活動②
 - ・3人組を簡単につくるにはどうしたらいいか考えようよ。☆ツール活用能力
- ※ のような「見方・考え方」を働かせ、 のように異なる立場から遊びの難しさや楽しさを考える記述や発言が見られたら、資質・能力を発揮したと見なす。

このように働き掛けると【働き掛け3】

- 3人組をつくる難しさを軽減する方法を問う。
 - ・発問「3人組を簡単につくるには、どんなことができそうですか」
 - ・指示「まず、ペアで話し合ひましょう」
 - ・補助発問「それは、どんな人(誰)のための意見ですか」
- ※ 議題について考えたり発表したりしやすくするために、ペアで話し合わせてから全体で

- 発表させる。
- ・指示「ペアで話し合っ出て意見を教えてください」
 - ※ 「3人組を簡単につくるために、～をしたい」の型に沿って発表させる。
 - ※ 同じようなことを考えた子どもには、挙手を求める。
 - ※ 具体的な方法のイメージを共有できない場合は、動作化させる。
 - ※ 自分ができそうな方法があるか確認させ、なければ全体でさらにほかの方法を考えさせる。

このようになり (C3)

- 3人組をつくる難しさを軽減する方法を考える。
 - ・ 3人組を簡単につくるために、入るグループを探している人を呼びたい。
 - ・ 3人組を簡単につくるために、「リスの男子来てー」と分かりやすく呼びたい。
 - ・ 3人組を簡単につくるために、「あそこが空いているよ」と、入れそうなグループを教えたい。
 - ・ 3人組を簡単につくるために、「リス入れてー」と言いながら、入れる木を探したい。
 - ・ 3人組を簡単につくるために、「誰かいっしょに木をやるう」と言いながら、いっしょに木になる人を見つけたい。 ☆特別活動①
- ※ ルールの大きな変更等、集団決定が必要な意見については、本時では扱わない。 ☆特別活動③
- ※ のような「見方・考え方」を働かせ、 のように3人組をつくる難しさを軽減する具体的な方法についての発言や同意を示す挙手が見られたら、資質・能力を発揮したと見なす。

このように働きかけると【働き掛け4】

- もっとみんなで楽しく遊ぶために、自分に生かせそうな方法を問う。
 - ・ 発問「次のミニおにぎり集会で、自分がやってみようという方法はどれですか。」
 - ・ 指示「自分の選んだ方法にネームプレートを貼りましょう」
- 試しの活動を行わせる。
 - ・ 指示「試しの活動をして、木とリスの難しさを減らすために自分の選んだ方法をやってみましょう」
- ※ 椅子を移動して遊ぶ準備ができれば、再度自分の選んだ方法を確実にやってみることを確認する。
- ※ 5分程度遊んだら、元の場所に椅子を持って戻らせる。
 - ・ 指示「前回の遊びよりミニ集会は楽しく3人組をつくって遊べたか振り返りましょう。また、その理由を書きましょう」
- ※ 書いたことを教師が指名して、数人に発表させる。
- 最初の遊びより楽しくなった理由を問う。
 - ・ 指示「前回の遊びよりミニ集会は楽しく3人組をつくって遊べたか振り返りましょう。また、その理由を書きましょう」
- ※ 最初の遊びの感想や3人組をつくる難しさを軽減する方法を確認し、3人組をつくる難しさをそれを軽減するために話し合ったことを想起させる。

このようになり (C4) (Cn)

- 3人組をつくる難しさを軽減する方法を選択する。
 - ・ 3人組をつくれな人がいたら、自分のグループに呼んであげよう。
 - ・ 男子か女子の足りない方を、分かりやすく呼ぼう。
 - ・ 近くにいっしょに3人組になってくれる人がいなかったら、呼びながら探そう。
- 試しの活動を行う。

(行動例)

 - ・ 3人組に入れていない人を自分のグループに呼ぶ。
 - ・ 男子がいないときに、「リスの男子来てー」などと分かりやすく呼ぶ。 ☆協働性
 - ・ 近くに入れそうなグループがなかったら、「誰か入れてー」と言いながら、入れそうなグループを探す。 ☆特別活動②
- ※ のような「見方・考え方」を働かせ、 のように見いだしたことを生かして遊びを楽しんだという記述する姿をCnとする。
- みんなで話し合ったことを基に行動したことが、遊ぶ楽しさにつながることに気付く。
 - ・ 前はなかなか3人組をつくれなかった。でも、今日はいろいろな人が私を呼んでくれたり、自分でもがんばって大きな声で「入れてー」と言ったりしたから、すぐに3人組ができて楽しかった。学級会で3人組をつくれな人を呼んだり、自分で声を出して探そうって決めたから、楽しかったんだと思う。 ☆特別活動②
- ※ のような「見方・考え方」を働かせ、 のように見いだしたことを生かして遊びを楽しんだという記述する姿をCnとする。

----- 本時ここまで -----

このように働き掛けると【働き掛け5】

- ミニおにぎり集会を行わせる。
- ※ ミニおにぎり集会の準備をさせる。
- ※ 遊ぶ前に、自分のめあてを確認させる。
- ・ 指示「3人組を簡単につくる方法を使って、ミニおにぎり集会をしましょう」

このようになる

- 話し合ったことを生かして、ミニおにぎり集会を行う。
 - ・ みんなが3人組をつくれるように、たくさん呼んであげよう。
 - ・ 黙っていると入れてもらえないことがあるから、自分でもがんばって「入れてー」と言ってみよう。
 - ・ いろいろな人と3人組をつくれて楽しかったな。

8 検証

(1) 検証すること

- ① 構想した働き掛けにより、想定したC_nになったか。
- ② 構想した働き掛けにより、想定した「見方・考え方」を働かせることができたか。
- ③ 構想した働き掛けにより、想定した資質・能力を発揮することができたか。

(2) 検証の方法

- ① 働き掛け2を受けて、 のように他者の意見に共感して話し合い、働き掛け4を受けて のように見いだしたことを生かして遊びを楽しむことができたかどうかを、子どもの発言やワークシートの記述、聞き取りから判断する。（ と のセットでC_nとする）
- ②-1 働き掛け1、4を受けて、 のように学級の課題に気付いた発言や挙手があったり、振り返りをワークシートに記述したりしていたら、所属する集団や自己の目標と実態とを、比較して考えるという「見方・考え方」を働かせたと判断する。
- ②-2 働き掛け2を受けて、それぞれの立場から のような木とリスの難しさや楽しさについての発言やワークシートへの記述があれば、他者の立場で類推して考えるという「見方・考え方」を働かせたと判断する。
- ②-3 働き掛け3を受けて、 のように「3人組を簡単につくるために」のような話形を用いて発言したり、そのような発言に挙手して賛成する様子が見られたら、集団の課題に着目するという「見方・考え方」を働かせたと判断する。
- ③-1 働き掛け1を受けて、 のように挙手したり学級の課題について発言したりする様子が見られたら、所属する様々な集団や社会、自己の生活上の課題を見いだしたと判断する。
- ③-2 働き掛け2を受けて、 のように異なる立場から遊びの難しさや楽しさについて考える発言や記述があったら、話し合いについての合意形成を図る力を発揮したと判断する。
- ③-3 働き掛け3を受けて、 のように3人組をつくる難しさを軽減する具体的な方法を考えていたら、協力して目標を達成しようとしていたと判断し、また のように示された話形に沿って発表することができていたら、話し合い活動の進め方についての知識や技能を発揮したと判断する。
- ③-4 働き掛け4を受けて、 のように3人組をつくる難しさを軽減する方法を選んだり実践していたりしたら、課題解決のために考えたり話し合ったりしたことを基に、自分の意思を決定したと判断する。