

第1学年1組 特別活動学習指導案

授業日 平成29年9月29日(金) 6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パイプラインをしよう

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。自分と異なる意見の根拠を理解することが共感することにつながり、話し合ったことをすぐに試して振り返らせることで、話し合いと実践とのつながりを実感できると考える。

本活動では、パイプラインを題材として取り上げる。パイプラインは、以下のようなルールで行う。

- ・ 1人1つハーフパイプ(円柱状のお菓子の箱を半分にしたもの)を用意する。
- ・ チームで1列になる。
- ・ 子ども同士でハーフパイプを合わせ、そこに小さな玉を転がしていく。
- ・ 自分の持っているハーフパイプに玉が乗っているときは、足を動かして移動することはできない。
- ・ ゴールに入るまでのタイムを測定する。

以上のルールを基本に行うが、遊んでいるうちに子どもから違うルールを試してみたいという声が上がったら、そのルールでも遊んでみる。例えば、チーム対抗で競いたいという意見と、全員でチャレンジしてみたいという意見が出されたとする。チーム対抗にすると、早くゴールして相手に勝ちたいという競争心が生まれたり、自分のところにたくさん玉が回ってきたりして、遊びが盛り上がるが、学級としての一体感はあまり得られない。全員チャレンジにすると、学級としての一体感は生まれるが、玉が自分にあまり回ってこなくなり、遊びが盛り上がらなくなる。そこで、子どもはチーム対抗にしても学級の一体感が生まれる方法や、全員チャレンジにしても遊びが盛り上がる方法を考える。そして、すぐに試してみることで、それぞれの方法のよさが分かる。他にも、玉を変えたりコースを変形させたりするなど、遊びがシンプルな構造になっているために、子どもが豊富なアイデアを出す場面が期待できる。

このように、出された意見を子どもがすぐに試すことでよさを共感できることが、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、「はじめは、あまり玉が回って来なくてつまらなかった。でも、全員チャレンジで列を伸ばしてみたら、結構玉が回ってきたし、列がすごく長くなっておもしろくなった。みんなでいろいろ試したり意見を言ったりして、パイプラインが楽しくなってよかった」などと、遊びが楽しか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

9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、ミニ集会を開きみんなで遊

ぶことで仲良くなるとういうことになった。遊びの内容は、子どもと教師とでパイプラインを行うことに決めた。まず学級全体を4つに分け、号車ごとにパイプラインを行った。その後、2つの号車を1つに合体させ、学級を2つ分けて行った。さらに「次は全員でやってみよう」という子どもからの意見を受け、学級全員で行った。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)。尚、7月から話し合いの準備となる計画委員会(おにぎり委員会)を、子どもと行っている。

このような子どもに、以下のように働き掛ける。

※ 学級目標は「おにぎり」である。おにぎりのように、みんなでぎゅっと一つになりたいという子どもの願いが込められている。

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し、感じたことを問う。

「見方・考え方」を引き出し、問題意識をもたせるための働き掛けである。

子どもが書いたパイプラインを全員チャレンジで遊んだ感想を集約し、「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、この結果を見てどう感じたか問う。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、学級目標に立ち返り、もっとみんなで楽しくパイプラインをしたいと考える(③態度)。

働き掛け2

遊んで「楽しかった」「楽しくなかった」と感じた理由と、もっとみんな楽しく遊ぶための解決策を問う。

「見方・考え方」を明確化させ、楽しくなかった原因の解決策を考えさせるための働き掛けである。

パイプラインを全員チャレンジで遊んで「楽しかった」「楽しくなかった」と感じた、それぞれの理由を問う。子どもは、それぞれの立場から理由を発表する。教師は、出された理由をTチャートに整理しながらまとめ、楽しかった理由と楽しくなかった理由のどちらについて考えたら、もっとみんなが楽しく遊べるか問う。

子どもはTチャートを見ながら、楽しくなかった理由について考えていけば、もっとみんなが楽しく遊べるようになるかと考える(ツール活用能力)。そこで、楽しくなかったと感じた理由から、もっとみんな楽しくパイプラインを遊べるようになるための解決策を問う。その際、どの楽しくなかった理由からそう考えたのかを明確にして考えさせる。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、楽しくなかったという理由に寄り添った解決策を考える(①知識・技能)。このとき、ルールの確認等すぐに取り入れることができる解決策については、その場で共通理解を図る。出された解決策を、全体や計画委員と教師とでいくつかにしぼる。

たのしかったりゆう	たのしくなかったりゆう

働き掛け3

解決策を共有させ、その有効性を問う。

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。

教師は、解決策が具体的にどのような方法なのか問う。子どもは、出された解決策について動作化しながら説明し、共有する。教師は、子どもにその方法で何を解決できそうなのか問う。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、もっとみんな楽しく遊べるようになると(③態度)、解決策の有効性について話し合う(②思考力・判断力・表現力)。具体的には、パイプラインの全員チャレンジが楽しかったと感じていた子どもは、解決策についての有効性が低いという意見に対して寄り添う意見を考える。楽しくなかったと感じていた子どもは、その解決策で自分が楽しめそうか考える。

働き掛け4

出された解決策を試させる場を設定し、どの解決策を取り入れるか集団決定させる。

話し合いで見いだしたことを実践につなげさせ、共感を生ませるための働き掛けである。

話し合いによって見いだされたパイプラインをもっとみんな楽しく遊ぶための解決策について、試してみないと分からないことを問う。子どもは、試しの活動で何を明らかにするのかを話し合い、確認する。教師は、明らかにすることを板書し、試しの活動を設定する。子どもは、何を明らかにするのかを明確にして実際に遊んでみる(協働性)。試しの活動後すぐに、その解決策でみんながもっと楽しむことができたか問う。子どもは、一方の解決策を試してみても前よりもみんながパイプラインを楽しめたか意見を出し合う。もう一方についても、同じように行う。教師は、どちらの解決策を取り入れるか問う。異なる意見の理由に目を向けさせながら話し合わせる。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、試したことを基に、どちらがもっとみんな楽しく遊ぶ解決策になっていたか考え、話し合っって集団決定する(②思考力・判断力・表現力)。

働き掛け5

ミニ集会を設定し、振り返りを書かせる。

子どもに、話し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。

ミニ集会を設定し、その中でパイプラインを行わせる。その際、ミニ集会のめあてと、話し合っ取り入れることになった解決策の方法やどんな人のための解決策だったかを確認する。子どもは、みんながもっと楽しく遊ぶために、話し合っ決めて解決策を用いてミニ集会を行う。その後、活動全体を通しての振り返りを書かせる。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。

7 本時の構想（本時2～4Q／6Q）

(1) ねらい

集団の課題に着目するという「見方・考え方」を働かせ、パイプラインで楽しくなかったと感じた原因を基に、もっとみんなで楽しく遊ぶための解決策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）

- CCTで遊んだパイプラインの感想は、何となく自分と違う人もいそうだと思っている。
- チーム（17人）でパイプラインの遊びを経験したことはあるがチームで競争したことはない。
- 全員チャレンジで遊んだことがある。
- パイプライン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。

このように働きかけると【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し、感じたことを問う。
 - ・指示「パイプラインで全員チャレンジをしてみても、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。予想してください」
 - ・指示「これが結果です。見てください」
 - ・発問「みなさんは、これを見てどう思いますか」
- ※補助発問「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」

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。
 - ・あんまり玉が回って来なかったから、楽しくなかったと思うな。
 - ・えーっ。楽しくなかった人がこんなにいるんだ。
 - ・ぼくは楽しかったのに、どうして楽しくなかったんだろう。
 - ・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みたいなくて、みんなバラバラだから、みんなでぎゅっとおにぎりになりたい。（◎課題）
 - ・もっとみんなで楽しく遊びたい。 ☆特別活動③
- ※ 「おにぎり」のような「見方・考え方」を働かせ、「おにぎり」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。

このように働きかけると【働き掛け2】

- 遊んで「楽しかった」「楽しくなかった」と感じた理由を問う。
 - ・指示「パイプラインで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。
 - ・発問「楽しかった人は、なぜパイプラインが楽しかったのですか」
 - ・発問「楽しくなかった人は、なぜパイプラインが楽しくなかったのですか」
- ※ 理由を聞き、その気持ちが分かる子どもにも代弁させるなどして理由を共有させていく。
- ※ それぞれの理由と併せて、似ていることを根拠としている子どもの名前や人数をTチャートに書いておく。
- ※ 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。
 - ・指示「Tチャートを見てください。みなさんは、もっとみんなで楽しく遊ぶために、楽しかった理由と楽しくなかった理由のどちらについて考えていったらよいと思いますか。教えてください」
- ※ 挙手させて意思を確認する。

- 楽しくなかったと感じた理由から、もっとみんなで楽しく遊べるようになるための解決策を問う。
- ・発問「楽しくなかった理由を見て、どうしたらもっとみんなで楽しく遊べるようになると思いますか」
- ・指示「ワークシートに書きましょう」
- ※ ワークシートを配付する。
- ※ 「○○という理由を見て、～すればいいと思った」の形で書かせる。
- ※ どの理由に対する解決策を考えるのか、確認する。
- ※ ルールが分かっていたいなかったなど、すぐに解決可能な内容については全体で確認する。
- ・説明「次の学級会では、みんなが考えた解決策について話し合います」
- ※ 楽しくなかった理由に正対している解決策を書いている子どもを、指名して発表させる。
- ※ 出された解決策を、賛成者が多いものを中心に全体でいくつかにしぼっておく。しぼりきれなければ、実行委員と教師とでしぼる。

このようになり (02)

- 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。
 - ・パイプラインで遊んで楽しかった人は白、楽しくなかった人は赤にして赤白帽子を被る。
- (全員チャレンジが楽しかった子ども)
 - ・2つに分かれないで、みんなでやったから。
 - ・列がすごく長くなって、おもしろかったから。
 - ・今までと違うやり方でやって楽しかったから。
- (全員チャレンジが楽しくなかった子ども)
 - ・待ってる時間が長かったから。
 - ・自分のところに1回しか玉が回って来なかったから。
 - ・そういえば、私も玉が1回しか来なかったな。
- 楽しくなかったと感じた理由から、その原因を解決する方法を考える。
 - ・待ってる時間が長かったという理由を見て、チームで競争すればいいと思った。
 - ・自分のところに1回しか玉が回って来なかったという理由を見て、ゴールをもっと遠くして列を伸ばせばいいと思った。
- ※ 「自分のところに1回しか玉が回って来なかった」という理由を見て、ゴールをもっと遠くして列を伸ばせばいいと思った。のような「見方・考え方」を働かせ、「待ってる時間が長かった」という理由を見て、チームで競争すればいいと思った。のように楽しくなかった原因を基にもっと楽しく遊ぶための解決策を考える記述が見られたら、資質・能力を発揮したと見なす。

☆ツール活用能力
☆特別活動①

本時ここから

このように働きかけると【働き掛け3】

- 子どもの考えた、楽しくなかった原因を基に考えたもっと遊びが楽しくなるための解決策を共有させ、その有効性を問う。
- ※ ここでは「全員チャレンジの列を伸ばす」「チーム対抗にする」の解決策を取り上げる。
 - ・説明「前の時間には、楽しくなかった理由を見て、もっとみんなで楽しく遊ぶ方法を考えてもらいました。そして、みんなでいくつかにしぼりました。これから、それを計画委員の人たちに説明してもらいます」
 - ・指示「計画委員のみなさん、お願いします」
- ※ 計画委員に今回のクラスで話し合う解決策と取り上げることにした理由、どんな人のための解決策かを紹介させる
 - ・発問「全員チャレンジで列を伸ばすというのは、どういうことか分かりますか」
 - ・発問「自分のところにあまり玉が回って来なくて楽しくなかったという人は、これで前より楽しく遊べそうですか」
- ※ この解決策に納得できないという意見が出たら、その理由を他の子どもにも代弁させるなどして共有させ、寄り添う意見を考えさせる。
- ※ 前回の遊びを思い出させたり、動作化させたりしながら発表させる。
 - ・発問「チーム対抗にするというのは、どういうことか分かりますか」
 - ・発問「待っている時間が長かったという人は、これで前より楽しく遊べそうですか」
- ※ この解決策に納得できないという意見が出たら、その理由を他の子どもにも代弁させるなどして共有させ、寄り添う意見を考えさせる。
- ※ 前回の遊びを思い出させたり、動作化させたりしながら発表させる。
 - ・指示「全員チャレンジで列を伸ばした方がみんなが楽しめると思う人は白、2つに分かれてチーム対抗にした方がみんなで楽しめると思う人は赤にして赤白帽子を被ります」

このようになり (03)

- 自分たちの考えた、楽しくなかった原因を解決する方法を共有し、その有効性を考える。(計画委員で取り上げることにした解決策について)
 - ・ぼくたちは、全員チャレンジの列を伸ばすという方法がよいと思いました。理由は、自分のところにあまり玉が来なかったという人がいて、列を長くすれば何回も玉がみんなのところに回って来て、楽しくなかった人が楽しくなると思うからです。
 - ・わたしたちは、チーム対抗にすればよいと思いました。理由は、待ってる時間が長かったとい

う人がいて、前みたいに全体を2つに分ければ、待ってる時間が短くなって、楽しくなかった人が楽しくなると思ったからです。それで、もっと盛り上がるようにチームで競争すればいいと思います。

(全員チャレンジで列を伸ばすという方法について)

・(動作化しながら) CCTでやったときは、教室の端までだったからすぐに終わっちゃったけど、終わった人がすぐに移動して、もっとこっちの廊下とか階段の方まで来れば、みんなのところに何回も玉が来るということです。

・前は1回しか玉が来なくて楽しくなかったけど、これなら自分のところにもたくさん玉が来て楽しくなりそうだと思います。

(2チーム対抗でやるという方法について)

・(動作化しながら) 前に2つに分かれてやったみたいに、こことここに並んでパイプラインをすることだよ。

・前は違ったけど、今度はチームで対決するということです。

・全員でやったら待ってる時間が長くてあんまりできなかったけど、けど、前は2つに分かれたらたくさん遊べたから、また楽しくなりそう。

・前は別々にやってみんなで遊んでる感じじゃなかったけど、競争するなら盛り上がりそう。

・やり方は分かったけど、本当に楽しめるかどうかは、やってみないと分からない。

・遊んで確かめてみたい。

・全員チャレンジで列を伸ばす方法に賛成は白、チーム対抗に賛成は赤にして赤白帽子を被る。

☆特別活動②

※ のような「見方・考え方」を働かせ、 のようにパイプラインの楽しくなかった原因を解決する方法についての発言が見られたら、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4】

○ 話し合いで見いだしたことを実践につなげさせ、互いの意見に共感させる。

・発問「では、それぞれの方法について、試してみないと分からないことは何ですか」

・指示「では、もっとみんなが楽しく遊べるようになるか試してみましょう。まず、全員チャレンジで列を伸ばす方法を試してみましょう」

※ 板書を基に、試すことを確認する。

※ 実際に遊ばせる。適当なところで終わりにする。

・発問「全員チャレンジで列を伸ばしてみ、前より玉がたくさん回ってきましたか」

※ チーム対抗に賛成の子どもにも、意図的に尋ねる。また、同じようなことを感じた子どもにも挙手させる。

※ 補助発問「楽しくなかった人は楽しめましたか」

・指示「では、2つに分かれて競争する方法を試してみましょう」

※ 板書を基に、試すことを確認する。

※ 実際に遊ばせる。適当なところで終わりにする。

・発問「2つに分かれて競争してみ、前よりもたくさん玉が回ってきたり、競争して盛り上がりましてしたか」

※ 全員チャレンジに賛成の子どもにも、意図的に尋ねる。また、同じようなことを感じた子どもにも挙手させる。

※ 補助発問「楽しくなかった人は楽しめましたか」

○ どちらの解決策が課題を解決できそうなのか問う。

・発問「みなさんは、どちらの方法だともっとみんなが楽しく遊べるとおもいますか」

※ それぞれの理由を発表させ、もっとみんなが楽しんで遊ぶにはどちらの方法がよいか話し合わせ、集団決定させる。

※ 折衷案や条件付き賛成が出たら、それも認める。

・指示「話し合いの振り返りをワークシートに書きましょう」

※ ワークシートを配付する。

このようになり (G4)

○ 話し合いによって出された解決策を試す。

・全員チャレンジで列を伸ばすと、本当にみんなに玉が回ってくるか分からない。

・2チームで競争すると、本当に盛り上がるかどうか分からない。

(全員チャレンジで列を伸ばすという方法で遊んでみて)

・前はほとんど玉が回って来なくて楽しくなかったけど、列を伸ばしたら自分のところに3回も玉が回ってきて楽しかった。

・列が長くなって階段の方までいっちゃっておもしろかった。

・この方法なら、結構玉が回ってくるし、みんなできて楽しいかも。

(2チーム対抗でやるという方法で遊んでみて)

・前は待ってる時間ばかりで楽しくなかったけど、たくさん玉が来て楽しかった。

- ・ 競争したらすごく盛り上がって興奮した。
 - ・ 2チームにすると、待つ時間が少なくなって、出番が増えて楽しいんだな。 ☆協働性
 - どちらの方法が課題を解決できそうなのか、集団決定する。
(全員チャレンジで列を伸ばすという方法に賛成の子ども)
 - ・ 玉が何回も回ってくると楽しいから、全員チャレンジで列を伸ばすのがいいと思う。
 - ・ 全員でやるとすごく列が長くなってわくわくするから、全員チャレンジで列を伸ばすのがいい。
(2チーム対抗でやるという方法に賛成の子ども)
 - ・ 2つに分かれた方がたくさん玉が来て楽しいから、2つに分かれた方ががいいと思う。
 - ・ 競争するとみんなで盛り上がって楽しいから、2つに分かれるのがいい。 ☆特別活動②
(全員チャレンジで列を伸ばすという方法に決まった場合)
 - ・ 全員チャレンジで列を伸ばすことになったから、玉をつないでみんなで楽しく遊びたいです。
 - ・ 本当はチームで競争する方がよかったけど、全員でやるのも楽しかったから、仲良く遊びたい。
(2チーム対抗でやるという方法に決まった場合)
 - ・ 2チームで競争することになったから、がんばって勝てるようにしたい。
 - ・ 負けたら楽しくないという人がいたから、勝っても拍手してあげたい。
 - ・ 本当は全員がよかったけど、競争したら盛り上がって楽しかったから、それでもいいと思った。 ☆特別活動③
- ※ のような「見方・考え方」を働かせ、 や のような発言や記述が見られたら、資質・能力を発揮したと見なす。

----- 本時ここまで -----

このように働きかけると【働き掛け5】

- ミニ集会を行わせる。
- ※ ミニ集会の準備をさせる。
 - ・ 指示「ミニ集会をして、みんなで楽しく遊びましょう」
 - ・ 指示「今回の活動の感想を書きましょう」

このようになる (Cn)

- 話し合ったことを生かして、ミニ集会を行う。
(全員チャレンジで列を伸ばすという方法に決まった場合)
 - ・ はじめは、あまり玉が回って来なくてつまらなかった。でも、全員チャレンジで列を伸ばしてみたら、結構玉が回ってきたし、列がすごく長くなっておもしろくなった。みんなでいろいろ試したり意見を言ったりして、パイプラインが楽しくなってよかった。
- ※ のように他者の意見に共感して話し合い、 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。

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Cn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4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5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Cnとする)
- ② 働き掛け1, 2を受けて、 のように学級の課題についての発言、記述、意思を示す挙手が見られたら、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、集団の課題を把握したと判断する。
- ③-2 働き掛け2を受けて、 のように楽しくなかった原因に対する解決策についての発言や記述があったら、集団や人間関係をよりよく構築していくための知識や技能を発揮したと判断する。
- ③-3 働き掛け3を受けて、 のようにそれぞれの解決策の有効性を考えていたら、合意形成を図る力を発揮したと判断する。
- ③-4 働き掛け4を受けて、 のように決定したことについて、みんなで楽しく遊ぼうという記述があったら、他者と協働してよりよい生活をつくろうとする態度を発揮したと判断する。