

平成30年2月8日(木) 公開授業Ⅰ

平成30年2月9日(金) 公開授業Ⅲ

会場 1階-① (U 1年特別活動)

授業者 新潟大学教育学部附属新潟小学校

教諭 八子 正彦

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

2 本議題の価値

本議題では、学級目標である「おにぎり」を目指して、1年間みんなががんばってきたことを認め合い、喜び合うイベントである「おにぎり祭り」に取り組む。「おにぎり祭り」では、前半をみんなで遊ぶ時間、後半を店員とお客になって出店を楽しむ時間とで45分を構成する。みんな遊ぶ前半部分について学級活動の時間に準備を行い、出店を楽しむ後半部分の準備については生活科の時間に行う。

本議題は、他者の思いに目を向けて話し合い、話し合いと活動とをつなげて考えることを通して、次のような資質・能力を育成できるところに価値がある。

一つめは、集団の課題に気付く力の育成である。「おにぎり祭り」の目標は、みんなが楽しむことである。みんなが楽しむためには、「楽しかった」「楽しくなかった」と感じたそれぞれの理由に目を向ける必要が生まれる。それぞれの思いを知り、学級目標に立ち返ることで「もっとみんなで楽しく遊びたい」と課題をもつ。

二つめは、集団の課題に対する理解を深めることである。「もっとみんなで楽しく遊びたい」という課題に正対した解決方法を考えるには、「楽しかった」「楽しくなかった」と感じた理由を再確認しなければならない。再確認することをとおして、一人一人の思いから課題が生まれたことに気付く。

三つ目は、誰とでも協力して課題解決しようとする態度の育成である。子どもは、話し合いと解決策を実演したり試したりする活動とを繰り返しながら、課題を解決していく。一人で活動することはできないので、活動の際は友達と協力することが必要となる。子どもは、意見の違いを乗り越え、ともに課題解決しようとする。

3 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

子どもは、試して気付いたことを根拠に話し合い、価値を感じる対象を、キャッチできた個数からみんなで協力できたことに移していく。具体的には、「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個ずつ投げて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」などと遊びの楽しさを感じる姿。

4 働かせる「見方・考え方」

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こと

5 育成する資質・能力

別紙、「指導計画」参照

6 指導の構想

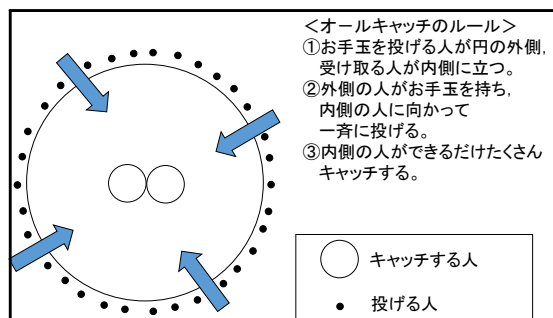
学年末に、全員で楽しんで学級目標「おにぎり」のように一つになるための活動として、「おにぎり祭り」を設定する。「おにぎり祭り」は、全員で遊んで盛り上げる部分と、店員とお客になって出店を楽しむ部分とで構成する。

全員で遊ぶ部分は、以前にCCT(20分間の朝活動)で取り組んだオールキャッチで遊ぶことにした。子どもは遊んでみて「楽しかった」「楽しくなかった」という感想とその理由とを書いた。

子どもは、自分の感想はもっているが、学級目標「おにぎり」のようになれていないことには気付いていない。このような子どもに、次のように働き掛ける。

働き掛け1

遊んで「楽しかった」「楽しくなかった」と感じた人数を予想させてから提示し、気付いたことを問う。



「見方・考え方」を引き出し、子どもに問いをもたせるための働き掛けである。

まず、祭りで行おうとしている遊びが「楽しかった」「楽しくなかった」と感じた、それぞれ
の人数を予想させる。子どもは、楽しく遊べた雰囲気があったことから、きっとみんなが楽しめ
たと考える。次に、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。
アンケート結果をはっきりした数値で示すことで、子どもに違和感をもたせる。子どもは、立場
が分かれていて学級目標の「おにぎり」のようにまとまっていないことに気付き、**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」を働かせ始める。このような子どもに、これからどうすれば学級目標に
近付くことができるかを問う。子どもは、楽しくなかった人も楽しく遊べるようになって、学級
目標に近付くために「もっとみんなで楽しく遊びたい」と課題をもつ。

働き掛け2

「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」を明確化し、学習の見通しをもたせるための働き掛けである。

まず、祭りで行おうとしている遊びが「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、自分の立場から思いを述べる。次に、出された意見を整理し、楽しかつ
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、もっとみんな楽しく遊べそうなのか
を問う。子どもは、もっとみんな楽しく遊ぶためには、楽しくなかった理由について考える必
要があることに気付く。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遊べ
るようになるための解決策を問う。子どもは楽しくなかった人も楽しく遊べるようになるため
はどうしたらよいかを考え、**もっとみんな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、見通しをもつ。そし
て、課題を理解したうえで、楽しくなかったという思いに寄り添った様々な解決策を考える(①
知識・技能、②**思考力・判断力・表現力**)。楽しかった、楽しくなかったという立場を意識付け
てから解決策を問うことで、学級目標の「おにぎり」のように一つになっていないということ
を実感させ、課題解決する必要感をもたせる。※本時の前にここまで終わらせる。

働き掛け3

解決策の実演を見て気付いたことと、はっきりさせたいことを問う。

それぞれの解決策のよさを共有させ、試しの活動の目的をもたせるための働き掛けである。

まず、一方のグループに解決策を実演させ、見ているグループに気付いたことを問う。子ども
は、解決策について説明したことを実演し、見ているグループは解決策のよさや疑問を考える(①
知識・技能)。実演したりそれを見たりすることで、念頭だけでは理解が難しい1年生でも解決
策の内容が理解できる。次に、はっきりさせたいことを問う。子どもは、みんなで試してみる必
要があることに気付き、試しの活動の目的をもつ。もう一方の解決策についても、同様に行う。

働き掛け4

解決策を試させる場を設定し、どちらの解決策を取り入れるかを問う。

話し合いと活動とをつなげさせ、解決策の有効性を明らかにさせるための働き掛けである。

まず、試しの活動で明らかにすることを確認し、試しの活動の場を設定する。子どもは、何を
明らかにするのかを意識して、解決策を用いて遊ぶ(**協働性**)。次に、試しの活動後、その解決策
で、初めに学級全員で遊んだときよりも、みんながもっと楽しむことができたかを問う。子ども
は、解決策を試してみて解決策のよさを理解する。もう一方の解決策についても、同様に行う。
そして、どちらの解決策を取り入れるかを問う。子どもは、試して遊んだことを基に、「おにぎ
り祭り」ではどちらの解決策でみんながより楽しく遊べるかを話し合っ
て決める(②**思考力・判
断力・表現力**、③**態度**)。

働き掛け5

「おにぎり祭り」を設定し、**振り返り作文を書かせる。**

実践全体を振り返らせ、発揮した資質・能力の自覚を促すための働き掛けである。

「おにぎり祭り」を設定する。子どもは、話し合っ
て決めた解決策を用いて遊ぶ。その後、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、振り返り作文を書かせる。子どもは「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個ずつ投げて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」などと発揮した資質・能力を自覚する。この
ような姿が、**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
した遊びの楽しさを感じる子ども**である。

7 指導計画 全4時間

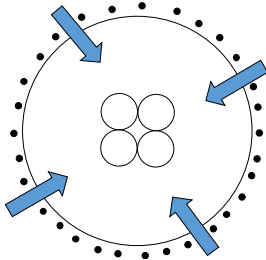
別紙「指導計画」参照

8 本時の構想<第1日目> 2/4時間(45分授業)

(1) 本時のねらい (本時 2/4時間目)

それぞれの解決策のよさを共有し合い、みんなで試してみないと分からないことについて話し合うことを通して、試しの活動の目的を理解する。

(2) 展開

学習活動と子どもの姿 ☆資質・能力	教師の働き掛け
<p>1 前時までの学習を振り返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> あまりお手玉を取ることができなかった人がいたよね。 ちょうどよい所に投げたのに、お手玉を取ってもらえなかったからです。 楽しくなかった理由をなくそうと思った。 もっとみんなと楽しく遊んで、おにぎりみたいにぎゅっと一つになりたいと思った。 	<p>○発問「前にオールキャッチで遊んだときに楽しめなかった人がいた理由は何でしたか」</p> <p>※ ペアで確認させてから、全体で発表させる。</p> <p>○発問「皆さんは、そのような理由を知ってどうしようと思ったのですか」</p> <p>○課題を提示する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>もっとみんなと楽しく遊びたい。</p> </div>
<p>2 生活班でキャッチする方法を実演し、よさや疑問について共有する。</p> <ul style="list-style-type: none"> はい。 ぼくは、たが考えたり生活班でキャッチする方が楽な方法が、あとお手玉を取れなくして楽しくなりました。 今までの生活班で4人組は、たたく人を取られるように、おにぎりみたいな形になって楽に遊ぶことができました。 では、やってみます。 <p style="text-align: right;">☆特別活動①</p>	<p>○説明「もっとみんなと楽しく遊ぶための方法として、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とがありまして。これからは、それぞれの方法ともってみんなと楽しめる秘密を紹介してもらいます」</p> <p>○指示「まず、生活班でキャッチする方法の皆さん、お願いします。」</p> <p>※ 子どもが作成した掲示物(生活班でキャッチする方法や秘密が書かれたもの)を貼る。</p> <p>※ 生活班でキャッチするグループは、赤白帽子を赤にして被らせる。</p> <p>※ 実演の前に、方法や楽しめる秘密が分かったかを確認する。</p> <p>※ 下図のようにセッティングし、実演させる。</p>
<div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 20px;"> <p>① 3～4人の生活班でキャッチする。</p> <p>② 1回投げ終わったら、次の生活班が中に入ってキャッチする。</p> <p>③ これを繰り返す。</p> <p>※ 1人1つずつお手玉を投げる。</p> <p>※ ここはグループに分かれての実演のため、実際に行う人数や回数とは異なる。</p> </div> </div>	
<ul style="list-style-type: none"> これで終わります。 キャッチする人が4人になって、お手玉がたたくさん取れるようになって楽しそうでした。 前よりもたくさん取れて、楽しそうだと思います。 確かに、おにぎりみたいな形になっていました。 4人じゃあんまり変わらないんじゃないかな。 結構お手玉が落ちていたよ。 今は生活班でキャッチするグループの人たちだけがやっていたので、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分かりません。 全員でやってみよう。 	<p>○発問「見ていた皆さんは、どんなことに気づきましたか」【働き掛け3-①】</p> <p>※ 解決策のよさや疑問を取り上げる。</p> <p>○発問「はっきりさせたいことは何ですか」【働き掛け3-②】</p> <p>※ はっきりしていないことに対して、どうしたいのかを問い返す。</p>

3 2つ投げて8人でキャッチする方法を実演し、よさや疑問について共有する。

- ・はい。
- ・わたしたちが考えた2つ投げて8人でキャッチする方法は、あまりおもしろくない方法になるという意見や、8人でキャッチする方法は、1人2つずつ投げます。楽しめるといふ秘密は、キャッチする人数を増やしたので、お手玉がたくさん取れることでした。

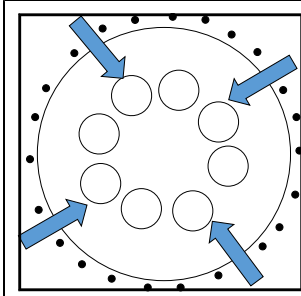
★特別活動①

○指示「次に、2つ投げて8人でキャッチするグループの皆さん、お願いします。」

※ 子どもが作成した掲示物（2つ投げて8人でキャッチする方法や秘密が書かれたもの）を貼る。

※ 実演の前に、方法や楽しめる秘密が分かったかを確認する。

※ 下図のようにセッティングし、実演させる。



- ① 8グループでキャッチする。
- ② 1回投げ終わったら、次のグループが中に入ってキャッチする。
- ③ これを繰り返す。

※ 1人2つずつお手玉を投げる。
 ※ ここはグループに分かれての実演のため、実際に行う人数や回数とは異なる。

- ・これで終わります。
- ・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。
- ・みんなでキャッチしてるみたいな感じでした。
- ・お手玉を2つなげるのも楽しそうだね。
- ・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。
- ・今は、投げる人が少なかったから、みんなですらないと本当にたくさんお手玉をキャッチできるかは分からないな。
- ・全員でやってみよう。

○発問「見ていた皆さんは、どんなことに気が付きましたか」【働き掛け3-③】
 ※ 解決策のよさや疑問を取り上げる。

○発問「はっきりさせたいことは何ですか」【働き掛け3-④】
 ※ はっきりしていないことに対して、どうしたいのかを問い返す。

4 本時を振り返り、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。

○発問「今日の授業から、どんなことを試したいですか」

○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。
 ※ はっきりしていないことを明らかにするためだという内容について、具体的に書かれているものを発表させる。

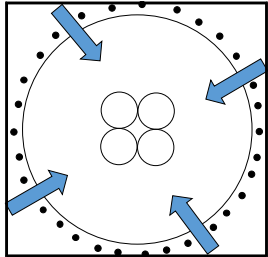
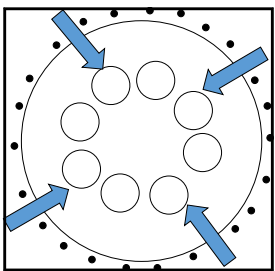
(3) 評価

試しの活動の目的を理解している。(発言、ワークシート)

8 本時の構想<第2日目> 3/4時間(45分授業)

(1) 本時のねらい (本時 3/4時間目)

それぞれの解決策を試し、どちらの解決策を取り入れるのかを話し合うことを通して、どちらの解決策のよさも理解したうえで自分の意見を決めることができる。

学習活動と子どもの姿 ☆資質・能力	教師の働き掛け
<p>1 前時までの学習を振り返る。</p> <p>※ 議題, 提案理由, 話合いの柱を述べる。</p> <p>・八子先生お願いします。</p> <p>・生活班と2つ投げて8人でキャッチする方法とでは、どちらがたくさん取れて楽しいか試すんだよね。</p> <p>・ぼくは、昨日は片方しかやっていないから、もう片方もやってみたい。</p>	<p>※ 子どもが作成した掲示物(解決策の方法や秘密が書かれたもの)を貼っておく。</p> <p>○指示「では、司会チームの皆さん、今日のおにぎり会議の議題, 提案理由, 話合いの柱を発表してください」</p> <p>※ 学級会の進行については、教師が適切に支援しながら、できる限り子どもに任せる。</p> <p>○発問「今日は、それぞれの方法について何を試すのでしたか」</p> <p>※ ペアで確認させてから、全体で発表させる。</p> <p>※ それぞれの解決策について、どんな楽しくなかった理由が根拠となっているかを思い出させる。</p>
<p>2 生活班でキャッチする方法を試し、有効性を明らかにする。</p> <p>・みんなでやっても、本当にたくさん乗るのかな。</p> <p>・昨日みたいにもうまくいくかな。</p> <p>・せーの!</p> <p style="text-align: right;">☆協働性</p>	<p>○指示「では、まず生活班でキャッチする方法から試してみよう」 【働き掛け4-①】</p> <p>※ 全ての生活班にキャッチする役を体験させる。</p> <p>※ キャッチした個数を記録していく。</p>
 <p>① 3～4人の生活班でキャッチする。 ② 1回投げ終わったら、次の生活班が中に入ってキャッチする。 ③ これを繰り返す。</p> <p>※ 1人1つずつお手玉を投げる。1班ずつ9回行う。</p>	<p>○発問「生活班でキャッチする方法を試してみて、前よりもっとみんなで楽しく遊べましたか。」</p> <p>※ まず、お手玉がたくさん取れたかについて、意見を出させる。</p>
<p>3 2つ投げて8人でキャッチする方法を試し、有効性を明らかにする。</p> <p>・上手にたくさん取れるかな。</p> <p>・2つ投げるのは難しそう。</p> <p>・せーの!</p> <p style="text-align: right;">☆協働性</p>	<p>○指示「次に、2つ投げて8人でキャッチする方法を試してみよう」 【働き掛け4-②】</p> <p>※ 3グループが順番に投げるよう促す。</p> <p>※ キャッチした個数を記録していく。</p>
 <p>① 8人のグループでキャッチする。 ② 1回投げ終わったら、次のグループが中に入ってキャッチする。 ③ これを繰り返す。</p> <p>※ 1人2つずつお手玉を投げる。</p>	<p>○発問「2つ投げて8人でキャッチする方法を試してみて、前よりもっとみんなで楽しく遊べましたか。」</p> <p>※ まず、お手玉がたくさん取れたかについて、必ず意見を出させる。</p>

・2つ投げると、思った所にいかなかったです。

4 「おにぎり祭り」で、どちらの解決策で遊ぶか話し合う。

・ぼくは、生活班でキャッチする方法に賛成です。理由は、前よりよくなったからです。
・私も、生活班でキャッチする方法に賛成です。お手玉が1つだと、よくねらって投げられなかったからです。
・私は、2つ投げて8人でキャッチする方法に賛成です。大勢でキャッチできて楽しかったです。
・ぼくは、2つ投げて8人でキャッチする方法に賛成です。理由は、2つ投げたらどっかでもキャッチしてもらえて、楽しかったからです。

・生活班の方が、周りに人が少なくて、取りやすいから楽しかったんです。
・生活班でキャッチする方法は、みんなで投げている感じがしていいですね。
・それなら、2つ投げて8人でキャッチする方法も、取る人が増えてみんなできるといい感じですね。
・でも、生活班の方が全部合わせてたくさん取れたよ。あんまり取れなくてもいいっていいよ。
・取れた方がいいけど、8人で取ると、みんな取れないと、おにぎり祭りにならない感じがします。
・おにぎり祭りで遊ぶんだから、おにぎりになりたいな。

・はい。

※ 生活班でキャッチする方法に賛成する人は挙手をする。
※ 2つ投げて8人でキャッチする方法に賛成する人は挙手をする。

5 本時を振り返り、どちらの方法のよさも理解する。

・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す。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取ってみたいと思いました。「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

○発問「では、皆さんは生活班でキャッチする方法と2つ投げて遊ぶ方法のどちらを好みますか」【働き掛け4-③】

※ まず、それぞれの賛成意見や反対意見を聞き、その後異なる意見への質問や反対意見を述べさせる。
※ 試したことが意見の根拠となるように問い返す。
※ 必要に応じて動作化させて発表させる。
※ 子どもも発言を板書する。

○説明「どちらの方法も2人取りで楽しむことができます。生活班の方法は、みんなで投げるといいですね。2つ投げて8人でキャッチする方法は、みんなが楽しくなるといいです。」

○発問「それ以外に、他にどんな方法がありますか」
※ 初めは、生活班でキャッチする方法以外の方法を話し合わせる。
※ だれか決めた方法があれば、それを決めた理由を話し合わせる。

○発問「では、時間がきたので、多数決をとってもいいですか」
○指示「生活班でキャッチする方法に賛成の人は手を上げてください」
○指示「2つ投げて8人でキャッチする方法に賛成の人は手を上げてください」
○説明「多数決の結果、キャッチ方法は2つ投げて8人でキャッチする方法に決まりました」

○指示「今日のおにぎり会議を終えて、今日の自分のおにぎり作りをワークシートに書きました。そのおにぎり作りについて、おにぎり祭りに参加する子どもに発表させたい内容を書いておいてください」

(3) 評価

どちらの解決策のよさも理解したうえで、自分の意見を決めることができる。
(発言、挙手、ワークシート)