



第4回校内授業研究会



研究主題

平成24年7月17日(火)

学び合いを通して、自他のよさに気づき、豊かな生活を創り出す子ども

■ 2校時(9:40~10:25)1年2組教室

1年2組 大塚 由実 教諭

学級活動 「にこにこ集会をしよう」

■ 4校時(11:40~12:25)5年1組教室

5年1組 三浦 千恵 教諭

学級活動 「みんなが楽しめる全員遊びを考えよう」

■ 14:10~16:55 <事後研究会> 視聴覚室

司会:蜂谷 記録:沼澤

1. 開会のあいさつ
2. 校長あいさつ
3. 講師の先生のごあいさつ
4. 話し合い・助言
5. 全体指導
6. お礼の言葉
7. 授業者より一言
8. 閉会のあいさつ

講師 : 天童市教育委員会

石澤 明子 先生

山辺町立大寺小学校

秋葉 典子 先生



天童市立長岡小学校

本議題に関わるであろう問題の掘り起こしとして、主な教科・道徳との関連を図ってきた。

- ・国語「はなしましよ う ききましよ う」・・・話し方〔自分の考えを席の隣の友だちへ、グループの友だちへ、クラス全体の友だちへ発表する〕、話の聞き方

- ・生活「なかよし集会」・・・招待された集会への参加の仕方
- ・道徳「たのしいがっこう」「めだかのめぐり」・・・愛校心

これらのことを元に、自分の考えを言ったり、友だちの考えを聞いたりすることを大切にしてきた。

また、学級活動として「クラスのめあてを決めよう」「係り活動をしよう」について話し合い、日々の学級生活の中で、進んで取り組み始めた児童やその様子を認め励ましてきた。

(2) 視点2〈相手意識や目的を大切にしたい集会活動〉

一人一人がお別れすることになったこうき君との思い出や励ましについて言葉にすることができるよう、これまでの絵日記や写真などの映像を活用していきたい。

にこにこ1の2集会で、どんなことをするかを話し合うときには、「ありがとう。」や「元気でね。」などの気持ちを伝える会にすることを大事にしていく。

(3) 視点3〈よりよい自分・集団への高まり〉

学校は楽しい。集団活動は楽しいということが、はじめての「にこにこ1の2集会」を通して実感できるように、教師が主導して、楽しい集会活動を経験できるように工夫していく。幼稚園や保育園でのお別れ会などの経験を生かしながら、集会のプログラムや役割を決めるようにさせたい。

また、ふり返りカードを準備し、話し合い活動や集会活動のめあてにそった内容でふり返らせる。

4 活動計画

	日時	児童の活動内容	活動の場
事前	7月10日(火)	【話し合い】 ※こうき君が転校することを知る。 「4月からの学校生活をふり返ろう」 ・写真を見ながら、みんなでしたこと・がんばったことを振り返り、こうき君との思い出も振り返る。	学活の時間
	7月12日(木)	【話し合い】 ・おわかれ会で何をするかを話し合う。 ・「にこにこ1の2集会」と決まる。	学活の時間
	7月13日(金)	【集会の準備】 ・プレゼントを作る。	図工の時間
本時	7月17日(火)	【集会活動】 ・にこにこ1の2集会をしよう [こうき君ありがとう会]	本時指導案参照 学活の時間
事後	7月19日(木)	【ふり返り】 ・集会活動の振り返りをする。	学活の時間

5 本時の指導計画

(1) 本時のねらい

「にこにこ1の2集会 [こうき君ありがとう会]」に楽しく参加することを通して、転校していくこうき君への気持ちを言葉や態度で表すことができる。

(2) 指導過程

集会のながれと予想される児童の活動	指導上の留意点と支援・評価 (◆)
1 先生の話 (はじめのことば)	
<p>今日は、1年生になってからはじめての「にこにこ1の2集会 (こうき君ありがとう会)」です。みんなの気持ちをこめて、楽しい会にしましょう。</p>	
2 うた「友だちシンドバッド」	<ul style="list-style-type: none"> ・2番は、シンドバッドをこうき君に変えて歌う。
3 あそび「フルーツバスケット」	<ul style="list-style-type: none"> ・なかよくゲームを楽しむ。
4 プレゼント	<ul style="list-style-type: none"> ・各自が選んで準備したプレゼントを、一人ずつ言葉を添えてこうき君に手渡す。
校歌	<ul style="list-style-type: none"> ・サプライズのプレゼントとして、入学式や遠足など、こうき君との思い出深い写真をテレビに映し出す (スライドショー)。
5 こうき君からひとこと	<ul style="list-style-type: none"> ・言葉は予め書かせてはおくが、会をしながら思ったことを付け足すことが大事であることを事前に話しておく。
6 先生の話	
<ul style="list-style-type: none"> ・はじめの「にこにこ1の2集会」をこうき君ありがとう会としてみんなでできたことがうれしい。 ・お別れするときには、その人のことについて一生懸命考える。その気持ちを伝えようとする事は、心があたたかくなる大事な事。 ・みんなのあたたかな心は、きっとこうき君にもしっかり伝わり、新しい学校でもまた友だちをたくさん作ろうというこうき君のやる気につながると思う。 	
<ul style="list-style-type: none"> ◆こうき君への気持ちを、プレゼントやメッセージに込めて伝えることができたか。(態度) ◆みんなと楽しく会に参加できたか。(態度) 	

第5学年1組 学級活動指導案

平成24年7月17日(火)4校時

男子17名 女子16名 計33名

指導者 三浦 千恵

1 議題名 「全員遊びをふり返り、みんなが楽しめるように考えよう」

2 議題について

(1) 本学級の児童

新学期当初、担任も替わりクラス替えをしたばかりであっても、子どもたち同士はお互いをわかり合い誰とでも仲良くしていこうとしていた。しばらくすると、この人はこういう人だとか、前からそうだったからという、先入観やイメージをなかなか取り払えずにいる状況があることがわかってきた。正しいことや、より良い方向に進もうという気持ちが強すぎて、できないことやまちがうことを受け入れられないといったことや、わかってはいるが行動の伴わないといったことも多々見られた。そのような中で、みんなと仲良くということはわかってはいるが、A児を汚いもの扱いしてしまうということが重ねて起きた。触れると菌がついたと人にタッチしたり、ノートを集める時は外されたりといった具合である。この現実について話し合い、さらに宿泊学習を経験し、少しずつではあるがA児に対しての差別は和らいできた。

これまでの学級活動の中で、みんなで遊ぼうという計画をイベント係の子どもたちが進んで企画し行い、それなりに楽しく活動することができた。しかし、何のためにするのかという目的やめあてがあいまいだった。

話し合いでは、一部の話すのが比較的得意な子どもに偏ることがある。発言しなくても友達の話の聞いている子どももいるが、うわの空で話し合いに参加していない子ども、人任せな子どももいる状態である。その中で、「楽しいクラス、友達と仲良くしたい」などは、みんなが望んでいることである。一人一人が参加して「みんな」になること、すらすら話さなくてもいい、考えながら話すときはたどたどしくもなるということを繰り返し伝えながら、一人一人が自己解放でき、自分らしくいられる学級を、子どもたちと一緒につくっていきたいと考えている。

(2) 議題設定の理由

自分たちの学校や学級が、今よりもっといい学校やクラスになるために、どんなことをしたいか子どもにアンケートをとったところ、大きく3つにわかれた。

- ① イベント系の企画でみんなで遊ぶ
- ② 休み時間にみんなで遊ぶ
- ③ あいさつを広める

① ②ともにみんなで遊ぶということで、子どもたちは遊びを共通体験することで、まず自分たちが仲良くなりたい、休み時間などに普通に気楽にみんなで遊べるようになりたいと思っていることがわかった。自分のクラスを居心地よくしたいと願っていることがうかがえた。

そこで、今回は休み時間にみんなで遊ぶということで話し合いをしたいと考えた。宿

泊学習を経験し、失敗から学ぶということ、ふり返りの大切さに気づきつつある今だからこそ、活動後うまくいったことやうまくいかなかったことをふり返り、自分達を見つめさせ、そこからまた自分たちの新たな課題をつかませていきたい。根底にあるものは、他人を気づかうことであり心をよせることであることに、一つ一つの話し合いや活動を通して気づいていってくれることを願っている。

3 指導の構想

本校研究テーマ「学び合いを通して、自他のよさに気づき、豊かな生活を創り出す子ども」をうけて、これまで関わる機会がなかったり、苦手だと思って関わろうとしなかったりしていた友達も自分と同じクラスで生活していて、共にクラスをつくっていく。特別に仲がいいわけではないけれど、それなりにつきあっていける。やってみたら案外楽しくやれたということを実感できる子どもをめざしたい。

(1) 視点1 心の耕し

5年生の大きな行事「宿泊学習」で子どもたちは話し合いにより「学年オープン」の班で活動することを決め実行した。クラス替えをしたばかりなこともあって、あわよくば昨年仲が良かった友達と…と考えていたところもあったようだが、めあての「友情」を達成するために誰とでもいいということでくじびきで班を決めた。様々あったが、結果的にはそれなりに誰とでもやっていけると自信をつけた子どもが少なからずいた。

日々の学習の中でも、偶発的なペアや3人組、もしくは4、5人での話し合いを大事にしている。

(2) 視点2 相手意識や目的意識を大切にした話し合い活動

共通体験しているからこそ、楽しく感じていた子どもが、つまらなかったと感じた子どもに心をよせて改善策を考えたり、自分事として考えたりできると思う。友達の意見を聞くことによって、自分と相手の感じ方の違いにも気づいて行けるのではないか。何のために話し合っているのかということ、意識させるような言葉がけをしていきたい。

(3) 視点3 よりよい自分・集団への高まり

ふり返りで改善策を出した後に、もう一度実践の場を設ける。最初の実践よりは、楽しいと感じる子どもが増えることが予想される。よりよい集団活動をめざして話し合ったこと、結果事態が好転した事などを、ふり返りの中で言葉にさせていく。それでもうまくいかないこともきっとあると思われるので、そのことも実践したからこそわかることであり、実践してわかることが価値のあることであることに気づかせていく。大切なのは、相手のことを気にしたり思いをよせたりしていくことであって、遊びの中で具体的な事実と言葉を結びつけたふり返りに注目し、紹介していく。

4 活動計画

	日時	児童の活動内容	活動の場
事前	6月26日(火)	アンケート ・学級活動でやりたいことの表出	学活の時間
	7月3日(火)	議題の確認 ・教室背面黒板で議題を知る	教室の背面黒板
	7月5日(木)	司会団との打ち合わせ ・話し合い活動の流れ ・議長・黒板書記への支援	よつばタイム
	7月6日(金)	話し合い活動 ・休み時間にみんなで何をして遊ぶかの話し合い	学活の時間
	7月9日(月)	話し合い活動 ・ルールの話し合い	学活の時間
	7月12日(木)	実践活動 ・休み時間にみんなで遊ぶ	ワイド昼休み
	7月12日(木)	実践してみでの個人・班のふり返り	学活の時間
	7月13日(金)	司会団との打ち合わせ ・話し合い活動の流れ ・議長・黒板書記への支援	放課後
本時	7月17日(火)	実践してみでの振り返りの発表と話し合い ・実践の振り返り (班→全体) ・みんなが楽しめるための話し合い (改善点)	学活の時間
事後	7月18日(水)	話し合いを受けての再実践活動	休み時間
	7月19日(木)	ふり返り ・実践の振り返り(個人→全体)	よつばタイム

5 本時の指導計画

(1) 本時のねらい

休み時間の全員遊び「おにごっこ」で、良かったところ・うまくいかなかったところを出し合い話し合うことで、またやろうと思えるような改善策を考える。

(2) 指導過程

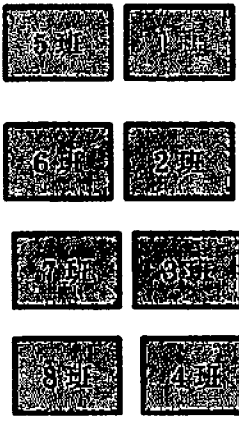
話し合いの流れと予想される児童の意見など	指導上の留意点と支援・評価 (◆)
<p>【議長】谷川真琴【進行・副議長】鈴木楓 【黒板】江口莉彩【ノート】岩部翔太</p> <p>1 はじめの言葉</p> <p>2 議題の確認と提案理由の説明</p>	<p>・話し合いに先立ち、教師からの提案理由を述べ、願いを児童に伝えたい。</p>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>5の1をより楽しく仲のよいクラスにするために、休み時間の全員遊びを実行しました。楽しかったという声も聞こえてきましたが、つまらなかったという声も聞こえてきました。やったからこそいろいろな感想が聞こえてきたのです。そこで、みんなでどうだったのかを話し合いみんなが楽しいと思えるように改善してほしいと思い提案しました。</p> </div>	
<p>3 めあての発表と話し合いの見通し</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>今日のめあては「休み時間の遊びのふり返りをしよう」です。楽しかったところもあったと思います。一方、つまらなかったとかうまくいかなかったところもあったようです。そこで、まず、金曜日に班毎話し合った、こんなことが楽しかった・良かったということと、こんなところがうまくいかなかった・困ったということなどを発表してください。次にその出された意見をもとに、より楽しくするためにはどうしたらいいかを話し合います。</p> </div>	
<p>4 話し合い</p> <p>・休み時間の全員遊びのふり返り</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>良かった姿や楽しかったこと・つまらなかったことを発表しよう。</p> </div> <p>【柱1】つまらなかった理由を考える</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>つまらなかった一番の理由や思い当たることを考えてください。</p> </div> <p>【柱2】改善策を考える</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>(同じ遊びで) こうすれば楽しくなるということや、みんなで守るルールを班で話し合いましょう。</p> <p style="text-align: center;">↓班</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px auto; width: 80%;"> <p>班への質問、意見交換をしよう。</p> </div> <p style="text-align: center;">↓全体</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px auto; width: 80%;"> <p>みんなが仲良く楽しく遊ぶためにどうしたらいいかルールを決めよう。</p> </div> </div>	<p>・良かったこと、つまらなかったことを、より具体的に出させたい。</p> <p>・班の意見は画用紙に書き、黒板に貼る。</p> <p>・自分達が気づけなかった問題点も含めて、つまらない理由を個人ごとに考えさせる。状況に応じて班でも話し合わせる。</p> <p>・理由を受けて改善策を班で話し合わせる。</p> <p>・気持ちのこと、ルールのことを分けて板書できるように支援する。</p> <p>・みんなで守りたいルールを集団決定させる。できれば話し合いで折り合いをつけたいが、状況によっては多数決で決める。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>◆自分ごととして、具体的な案を書いたり選んだりすることができたか。(考えをもつ)</p> </div> <p>・話し合い活動で、友だちに心をよせて考えたり、自分以外の立場に立って考えたりして、多様な意見のよさを生かそうとすることの大切さを伝える。</p>
<p>5 先生の話</p> <p>6 終わりの言葉</p>	

板書計画

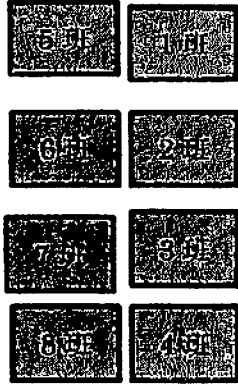
議題「全員遊びをふり返り、みんなが楽しめるように考えよう」

一 ふり返り

(よかった姿・楽しかったこと)



(つまらなかったこと)



二 改ぜんさく
ルール

マナー

(差_レ替え案)

5 本時の指導計画

(1) 本時のねらい

休み時間の全員遊び「おにごっこ」で、楽しかったこと・つまらなかったところを出し合い話し合うことで、またやろうと思えるような改善策を考える。

(2) 指導過程

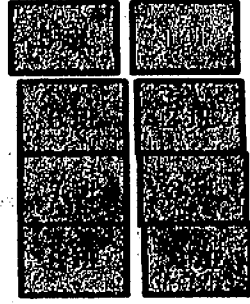
話し合いの流れと予想される児童の意見など	指導上の留意点と支援・評価 (◆)
<p>【議長】谷川真琴【進行・副議長】鈴木楓 【黒板】江口莉彩【ノート】岩部翔太</p> <p>1 はじめの言葉 2 議題の確認と提案理由の説明</p>	<p>・話し合いに先立ち、教師からの提案理由を述べ、願いを児童に伝えたい。</p>
<p>5の1をより楽しく仲のよいクラスにするために、休み時間の全員遊びを実行しました。楽しかったという感想がたくさんでした。ですが、つまらなかったこともあったようです。やってみたらこそいろいろな感想が出てきました。日記を紹介します。～日記～ これとは違ってまたしたいという感想や日記もすごくたくさんありました。なので、みんなで話し合い、またする時につまらないと感じた人も「またしたいな」と思えるようになればいいと思い、提案します。</p>	
<p>3 めあての発表と話し合いの見通し</p> <p>今日のめあては「休み時間の遊びのふり返りをしよう」です。楽しかったところもあったと思います。一方、つまらなかったところもあったようです。そこで、まず、金曜日に班毎話し合った、こんなことが楽しかった・良かったということと、こんなところがうまくいかなかった・困ったということなどを様子がわかるように、つまり具体的に発表してください。次にその出された意見をもとに、より楽しくするためにはどうしたらいいかを話し合います。</p>	
<p>4 話し合い</p> <ul style="list-style-type: none"> ・休み時間の全員遊びのふり返り <p>楽しかったこと・つまらなかったことを様子がわかるように発表しよう。</p> <p>【柱1】つまらなかった理由を考える</p> <p>つまらなかった一番の理由や思い当たることを考えてください。</p> <p>【柱2】改善策を考える</p> <p>(同じ遊びで) こうすれば楽しくなるということや、みんなで守るルールを班で話し合いましょう。</p> <p>↓班</p> <p>班への質問、意見交換をしよう。</p> <p>↓全体</p> <p>みんなが仲良く楽しく遊ぶためにどうしたらいいかルールを決めよう。</p> <p>5 先生の話 6 終わりの言葉 7 感想を書く</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・楽しかったこと、つまらなかったことを、より具体的に出させたい。 ・班の意見は画用紙に書き、黒板に貼る。 ・自分達が気づけなかった問題点も含めて、つまらない理由を個人ごとに考えさせる。状況に応じて班でも話し合わせる。 ・理由を受けて改善策を班で話し合わせる。 ・気持ちのこと、ルールのことを分けて板書できるように支援する。 ・みんなで守りたいルールを集団決定させる。できれば話し合いで折り合いをつけたいが、状況によっては多数決で決める。 <p>◆自分ごととして、具体的な案を書いたり選んだりすることができたか。(考えをもつ)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・話し合い活動で、友だちに心をよせて考えたり、自分以外の立場に立って考えたりして、多様な意見のよさを生かそうとすることの大切さを伝える。

板書計画

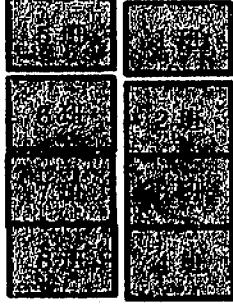
議題「全員遊びをふり返りみんなが楽しめるように考えよう」

○ ふり返り

(楽しかったこと)



(つまらなかったこと)



↳ つまらない理由・思い当たること

○ スルーされる。追いかけられない。

○ 同じ人がおにになっている

二 かいぜんさく
ルール

マナー