



# 第2回校内授業研究会



平成25年6月17日(月)

研究主題

自他のよさに気づき、豊かな生活を創りだす子ども

■ 2校時(9:40~10:25) なかよし教室

なかよし学級 指導者 石山 裕

学級活動 たのしいなかよし「たつきゅうチャレンジ！」をしよう

■ 3校時(10:50~11:35) 2年2組教室

2年2組 指導者 大塚 由実

学級活動 「お楽しみ会(ゲーム集会)をしよう」

■ 14:10~16:55 <事後研究会> 会議室

司会:長谷部 記録:佐藤

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

講師 : 天童市教育委員会

伊藤 顕吾 先生

#### 4 活動計画

	日時	児童の活動内容	期待する子どもの姿
事前	6月14日(金) 朝の会	【議題の確認と共通理解】 ・次の「チャレンジ」の確認をする	・今度は卓球で「チャレンジ」ができないかな ・みんなでやってみよう
本時	6月17日(月) 学級活動	【話し合い活動】 ・たのしいなかよし「たっきゅうチャレンジ」について話し合う ・みんなでためしにやってみよう	・もっと楽しくなるようにルールを変えてみよう ・〇〇君上手だね
事後	6月19日(水) 生活科	【実践活動・振り返り】 ・「たっきゅうチャレンジ」を楽しもう ・今日の「チャレンジ」の振り返りをする	・みんなで決めた「たっきゅうチャレンジ」は楽しいね ・楽しかったね。もう一度やってみたいね。 ・次はバレーボールでやってみたいね

#### 5 本時の指導計画

##### (1) 本時のねらい

- ① 「たっきゅうチャレンジ」のルールや順番、目標を決めることができる。
- ② ルールを守って、目標達成をめざして励まし合って活動する

##### (2) 個別の目標

YM女 2年	①自分の意見を発表し、目標を決めることができる。 ②目標達成をめざして、なかよく活動を楽しむことができる。
KM男 3年	①友だちの意見も聞きながら、ルールや目標を決めることができる。 ②ルールを守り活動し、目標達成をめざして、なかよく活動を楽しむことができる。
HR男 6年	①新しいルールを考えたりしっかり発表したりし、目標を決めることができる。 ②ルールを守って、目標達成をめざして協力し合って活動を楽しむことができる。

HH男 6年	①ひとりよがりにならず、ルールや順番を決めることができる。 ②ルールを守って、目標達成をめざして協力し合って活動を楽しむことができる。
--------	--

(3) 活動計画

学級会活動計画 平成25年6月17日(月) 2校時	
議題	たのしいなかよし「たっきゅうチャレンジ!」をしよう
役割分担	【当番】 ※当日決定する 【議長】 【記録】
めあて	ルールや順番を守って、たのしいなかよし「たっきゅうチャレンジ」をしよう。そして、みんなで決めた目標達成のためにがんばろう。
使うもの	卓球台2台, ラケット, ボール, ホワイトボード
活動の流れと予想される児童の反応 (◎)	指導上の留意点と支援・評価 (◆)
1 はじめのあいさつ ・今日の当番  2 議題と今日の活動の確認 ・ルールを決めよう ◎先生とやってラリーが何回続くかがいいな ◎回数を数える人も決めよう ・順番を決めよう ◎ぼくが最初にやるよ ・目標を決定(自分・みんな)しよう ◎〜〜くんが△回だったら、ぼくは◇回にしよう  3 「たっきゅうチャレンジ!」1回目 ◎まず、1回目をやってみよう  4 プレイクタイム ◎どうもうまく行かないぞ。ルールを変えてみよう	・決まったことを短冊に書いて貼る。 ・最初のルールは、できる限り児童の発想や考えを優先して決定していく ・KM男とHH男から、ころがし卓球の要望があった場合は、HK男の了解の上で認めていく ・ここまでの話合い活動は教室で行い、次の実践活動からは、2階学習室を使用する  ・「バッチリ・ファイトカード」を使うなどして、自分の姿や友だちの姿を捉えさせていく  ・バッチリの人、ファイトの人を励ましていく ・児童だけでは解決が難しい場面は、整理

◎新しいルールを加えてみよう

5 「たつきゅうチャレンジ！」 2回目

◎もう一度やってみよう

6 結果発表

◎自分の目標を達成したぞ

◎みんなの目標もクリアしたぞ

7 振り返り

・自分のがんばったこと  
友だちのがんばったこと

8 先生の話

しみんながわかりやすいようにしていく

・改善点が生かしている場合は、取り上げて多めに賞賛していく

・目標達成の時はもちろん、達成できなかった場合でも、がんばったところをほめていく

◆ルールや順番、目標をみんなで決めることができたか。  
ルールを守って楽しく活動できたか。  
目標達成のため、励まし合って活動できたか。

#### (4) 板書計画

たのしい なかよし「たつきゅうチャレンジ！」をしよう

今日の活動

1 はじめのあいさつ

2 今日の活動

①ルールを決めよう

②順番を決めよう

③目標決定 (自分・みんな)

3 「たつきゅうチャレンジ」 I

4 ブレイクタイム

※ルール変更など

5 「たつきゅうチャレンジ」 II

6 結果発表

7 振り返り

8 先生の話

★ルール

①

②

③

かわったところ

④

⑤

結果

名前	1回目	2回目	目標
合計			

## 第2学年2組 学級活動指導案

平成25年6月17日(月) 3校時

男子19名 女子10名 計29名

指導者 大塚 由実

### 1 議題 お楽しみ会(ゲーム集会)をしよう

#### 2 議題について

##### (1) 本学級の児童

新学期に1名の転入生があり、4月当初は、緊張感をもったスタートであった。子どもたちは、新しい友だちとも打ち解け、仲よく楽しく学校生活を送りたいと思っている。

学級活動では、係活動を自分たちで考え、取り組みはじめている。係を決める時は、学級生活でどんな係が必要かをみんなで考えた。自分がやりたい係を選び、みんなのために自分ができることも考えて選んで決定した。

学級目標を決める話し合いでは、1年生のときの『にこにこ1の2』を合言葉に学校生活を送ってきたことをふりかえり、今の学級はどんなクラスかを出し合った。そして、これからどんなクラスにしたいのか一人ひとりが短冊に書いた。みんなの想いは「たのしいクラス」「がんばれるクラス」「話し合えるクラス」に分類でき、この三本柱をもとに『かがやけ2の2』を新しい合い言葉にすることが決まった。

男女の仲はよいものの、休み時間は、男子はサッカー、女子はかくれんぼやお絵かきなどに別れて遊んでいる。子どもたちは、自主的な係活動を通して、「みんなで～したい」という思いがあるが、具体的にどのように提案し、実行していいのかわからずに、個人の思いにとどまっている状態である。

##### (2) 議題設定の理由

今回の議題は、学級活動の内容「共通項目(1)学級や学校の生活づくり」に位置する。集会を成功させるために、教師とともに自分たちで計画し実行するための話し合い活動である。児童が簡単な役割や準備をみんなで分担し、誰とでも仲よく集会活動を楽しむための内容を集団決定できることをねらいとしている。

この話し合い活動を通して、楽しい集会活動を自分たちで計画し、みんなと仲良く実行することができたという自信をつけていきたいと考え、本議題を設定した。

### 3 指導の構想

本校研究テーマ「自他のよさに気づき、豊かな生活を創り出す子ども」に関わって、以下の三つの点から指導・支援する。

#### (1) 視点1〈生活から立ち上げる議題設定〉

子どもたちは、「みんなで何かを作って食べたい」「みんなでお楽しみ会をしたい」「みんなで学級のマークをつくりたい」など、やりたいことをたくさん考えているが、個人の思いとして終わってしまっている。

そこで、議題ボックス・カード(クラスが楽しくなること・みんなのためになること・みんなにおねがいしたいことなどをカード記入し議題ボックスにいれる。)を活用し学級全体に広げ、学級会に提案する方法を学び、「みんなで～したい」を実践できるようにしていく。

主な教科・道徳との関連を図ってきた。

- ・ 国語「知らせたいことを話そう」・・・メモの取り方、発表の仕方、話の聞き方
- ・ 生活「なかよし集会」・・・1年生を招待し、学校案内や、アサガオ集会を行ってきた。
- ・ 道徳「きれいな羽」・・・友情・信頼・助け合い

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「係り活動をしよう」「クラスのめあてを決めよう」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ている。

#### (2) 視点2〈相手意識や目的を大切にしたい話し合い活動〉

話し合いに自分の考えをもって臨めるように、「お楽しみ会」でみんなで遊べる遊び〔ゲーム〕などについて事前にアンケートを取っておく。話し合い活動の際には、なぜその遊び〔ゲーム〕がよいのか具体的に理由を考えて話したり、友だちの意見をしっかりと聞き集団決定ができるようにしていく。

今回の遊び〔ゲーム〕を何にするか決めるために、期日と時間、体育でのゲームの内容などの条件を提示する。

何をすることが決まったら、どのようにするとみんなで楽しめるかについての工夫を出し合うことを重視していく。

#### (3) 視点3〈よりよい自分・集団への高まり〉

話し合い活動の後、教師が子どもたちのよかった姿や、態度を子ども達に伝えて、振り返りを行う。振り返りでは、自分の考えが発表できたか、友だちの考えを聞けたか、決まった遊びについて自分の考えをもつことができたなどについて、振り返りカードを書かせていく。

振り返りカードを帰りの会などに紹介し、気持ちの共有化を図りたい。

4 活動計画

	日時	児童の活動内容	期待する子どもの姿
事前	6月7日(金) 学級活動	【学級会の進め方について】 ・話し合いの仕方について ・司会グループの役割について	自分たちで学級会をするんだ、できるんだという気持ちで意欲的に取り組んでいる。
	6月11日(火) 朝活動	【議題ボックスの使い方について】 ・議題ボックスの役割について ・議題カードの記入の仕方について	学級会で話し合いたいことを議題カードに書くことができる。
	6月13日(木) ワイド昼休み	【司会グループとの打ち合わせ】 ・議題カードをもとに司会グループで議題選定をする。	学級集団として意見をまとめる話し合いについて教師とともに計画することができる。
	6月14日(金) 帰りの会	【議題のたしかめ】 ・司会グループより次回の学級会で話し合う議題についてたしかめる。 ・「みんなで～したい」遊び〔ゲーム〕のアンケートを記入する。	次回の議題をうけ学級生活を楽しくするための遊びを考えアンケートに書くことができる。
本時	6月17日(月) 学級活動	【話し合い活動】 ・「みんなで～したい」遊び〔ゲーム〕を決めよう。	本時指導案参照
事後	6月18日(火) 図工	【お楽しみ会の準備】 ・プログラムを決め、集会の準備をする。 ・プログラム作りなど	自分たちの集会の準備をすることができる。
	6月19日(水) 体育	【活動の実践・振り返り】 ・お楽しみ会に参加し誰とでも仲良く楽しむ。 ・実践の振り返り	集会に参加し、活動全体を振り返ることができる。

5 本時の指導計画

(1) 本時のねらい

お楽しみ会の遊び(ゲーム)について話し合うことを通して、友達の見解をよく聞いたり、自分の意見を言えるようにしたりして、楽しい集会にするための工夫等を集団決定することができる。

(2) 児童の活動計画

第4回 学級会活動計画		平成25年6月17日(月) 2校時
議題	お楽しみ会をしよう	
役割分担	司会〔佐藤 花恵〕 副司会〔須藤 真央〕 黒板書記〔遠藤 星〕 ノート書記〔高橋 莓〕	
提案理由	お楽しみ会をして、みんなともっと仲よくなりたいから。	
めあて	みんなで楽しくできるあそびを決めよう。	
使うもの	短冊カード ニコニコカード 氏名マグネット 振り返りカード ありがとうボックス	
話し合いの順序	気を付けること	資料・準備物等
1 はじめの言葉 2 司会グループの紹介 3 議題の確認 4 提案理由の説明 5 めあての確認	<ul style="list-style-type: none"> <li>・元気に明るく言う。</li> <li>・分かりやすく大きな声で言う。</li> <li>・めあてが分かるようにみんな で音読する。</li> </ul>	
6 話し合い活動 はしら1(15分) 遊びを決めよう	<ul style="list-style-type: none"> <li>・アンケートをとった遊びの中 で、みんなでやりたい遊びを 理由をつけて話す。</li> <li>・やりたい遊びの箇所にニコニ コカードを使い黒板にはって いく。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・アンケートをとつ た遊びのカード</li> <li>・ニコニコカード</li> <li>・条件貼り出し</li> <li>・短冊カード</li> </ul>
はしら2(20分) 仲良しになる遊び方を工 夫しよう	<ul style="list-style-type: none"> <li>・短冊カードにどうしたらみん なで楽しく遊べるか書く。</li> <li>・意見を出し合う。</li> <li>・意見の内容を、仲間分けする。</li> <li>・みんなの意見をまとめる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ありがとうボック ス</li> </ul>
・出し合う	・意見を出し合う。	
・くらべる	・意見の内容を、仲間分けする。	
・まとめる	・みんなの意見をまとめる。	



7 決まったことの発表	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 黒板を見て決まったことを確かめる。</li> <li>・ 次にやる活動もみんなに知らせる。</li> </ul>	
8 話合いの振り返り		
9 先生の話		
10 終わりの言葉		

(3) 教師の活動計画

話合い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 はじめの言葉	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 自信を持って、はっきりと話すことができるように、事前に司会グループを励ましておく。</li> </ul>
2 司会グループの紹介	
3 議題の確認	
お楽しみ会をしよう	
4 提案理由の説明	<p>みんな一年生の時からずっと同じクラスで仲良しだけど、まだもめたりするときもあるから、楽しい会でみんなでもっと仲良くなりたいから。</p>
5 めあての確認	<p>みんなで楽しくできるあそびを決めよう。</p>
6 話合い活動	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ これから何のために話し合うのかをはっきりさせるために、めあてを黒板に掲示する。</li> <li>・ アンケートをとった遊びの中で、みんなでやりたい遊びを理由をつけて選べるようにしておく。</li> <li>・ やりたい遊びの箇所にニコニコカードを使い黒板に貼れるようにしておく。</li> <li>・ 条件(期日と時間、体育でのゲームの内容)を貼り出しておく。</li> </ul>
はしら1 (15分)	
<p><b>遊びを決めよう</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ドッジボール</li> <li>・ しっぽとり</li> <li>・ はんかちおとし</li> </ul>	
はしら2 (20分)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 楽しく遊ぶための工夫を一つずつ短冊に書き出す。</li> <li>・ 短冊を動かして、チーム、ルールや決まり、遊び方などの視点で仲間分けできるようにする。</li> </ul>
<p><b>仲良しになる遊び方を工夫しよう</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 出し合う</li> <li>・ くらべる</li> </ul>	

<p>・ まとめる</p> <p>7 決まったことの発表</p> <p>8 話合いの振り返り</p> <p>9 先生の話</p> <p>10 終わりの言葉</p>	<p>◆楽しい集会にするための遊びの工夫などを考えることができたか。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>みんなで仲よくお楽しみ会をするために、遊びを選び、その工夫を考え話し合えたことをほめる。 さらに、お楽しみ会が待ち遠しくなったことをつたえる。</p> </div>
---	---

6 板書計画

第4回 学級会

議題 お楽しみ会をしよう

提案理由 お楽しみ会をしてみんなと、もっと仲よくなり  
たいから

めあて みんなで楽しくできるあそびをみんなで話し合おう。

はしら1 遊びを決めよう

はしら2 仲良しになる遊び方を工夫しよう

出し合う

くらべる

まとめる

決まったこと