

第1回低学年授業研究会

令和5年6月5日

【研究主題】主体的に学び、考えを広げ、深め、表現する児童の育成

～自らの考えをもち、話し合いによって解決を目指す学級活動を核として～

付けたい力を明確にした話し合い活動の段階的指導・援助の在り方

②話し合いを活発化させるための事前指導の工夫

- ・問題意識や興味関心を高める工夫
- ・児童の思いを汲み上げるための工夫
- ・議題提案につながる問題提起の場の工夫

<研究会について>

1. 授業提供

- ①日 時：令和5年6月5日(月) 第5校時
- ②学 級：1年1組
- ③授業者：
- ④議題名：学級活動（1）ア 学級や学校における諸問題の解決
『もっと楽しい学級遊びになるように考えよう』

2. 研究の視点

<2-② 話し合いを活発化させるための事前指導の工夫>

掲示によってこれまでの学級遊びの記録を残し、それを振り返ることで、学級遊びの楽しさを実感したり、問題点があったことを思い起こしたりして、誰もが議題について考えられるようにしたことは、話し合いを活発化させることに有効であったか。

3. 授業研究会

1. 挨拶
1. 授業者の反省
1. 質疑応答
1. 討議
1. ご指導
1. 挨拶



学級活動指導案

令和5年6月 5日（月） 第5校時

1年1組 指導者

1 議題名

学級活動（1）ア 学級や学校における諸問題の解決

『もっと楽しい学級遊びになるように考えよう』

2 議題について

<p>初めの児童の意識</p> <p>▽学級のみならず、もっと仲良くなりたい。 ▽どうしたら仲良くなれるか、分からない。 ▽どんな遊びができるのか、分からない。</p>	<p>四月十九日 学級遊びをきめよう</p> <p>もっと やりた いな</p> <p>違う遊 びがし たいな</p> <p>雨が降っ たとき、 遊べな か った</p> <p>五月十五日 室内でできる 遊び（体育）</p> <p>六月 五日（本時） もっと楽しい学級遊びになる ように考えよう。</p> <p>楽しく遊べるよう に、ルールを考えよ う。雨の日の遊びを 考えよう</p>	<p>目指す児童の意識</p> <p>○自分たちで考えた学級遊びで、みんなで仲良く遊ぼう。そして、仲良しの一年一組を目指そう。</p>
<p>行事などとの関わり</p>	<p>一年生を迎える会 わくわく班遊び</p>	

3 研究主題との関連

研究内容2② 話し合いを活発化させるための事前指導の工夫・・・問題意識を高める工夫

掲示によって、これまでの学級遊びの記録を残す。それを振り返ることで、学級遊びの楽しさを実感するとともに、「時間に間に合わないと、いっぱい遊べなかった。」「前もって、鬼やチームを決めておかないと、スムーズに遊びに入れなかった。」などの、問題点があったことにも気付けるようにする。そして、その問題点を解決し、これからもっとみんなで楽しく学級遊びができるようにするための話し合いであることを理解して、活発に意見が出せるようにしていく。

4 本時のねらい

これまでの学級遊びを振り返り、より楽しい学級遊びにするための解決策を話し合っ
て、次の学級遊びを決めることができる。

5 本時の展開

話し合い活動	教師の指導・援助	評価基準と評価方法
<p>1 これまでの学級遊びについての振り返り</p> <ul style="list-style-type: none"> • どんな遊びをしてきたか • 楽しかったか • 困ったことはなかったか <p>2 議題の提示</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>もっと楽しい学級遊びになるように考えよう。</p> </div> <p>3 めあての確認</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>なかまの かおを みて はなしを きこう。</p> </div> <p>4 問題点を話し合う</p> <ul style="list-style-type: none"> • かくれ鬼では、かくれるところがなくて普通の鬼ごっこと変わらなかった。 • ドッチボールで、当たったのに外野に行かない人がいた。 • ドッジボールのやり方がよく分からなかった。 • ルールがよくわからない遊びがあった。 <p>5 これからの学級遊びでやりたいことを話し合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> • ふやしおには、楽しかったからまたやりたい。 • 新しい遊びもやってみたいな。わくわく班でやって楽しかったよ。 • 花いちもんめも、楽しかったよ。またやりたいな。 <p>6 雨の日の学級遊びを考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 今まで雨の日は読書やお絵かきばかりだったけれど、教室でも学級遊びができないかな。 • 体育でやったなんでもバスケットが楽しかったよ。 • わくわく班で、爆弾ゲームをやったよ。 <p>7 話し合いの振り返り</p> <p>8 先生の話</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 掲示により、これまでの遊びを思い起こすことができるようにする。 • 本時の出口で、次の遊びを考えることを伝え、それに向けての話し合いであることを意識できるようにする。 • 遊びの後のつづやきから指名する。 • どの遊びの場合の意見を明確にし、焦点化して意見が出せるようにする。 • 意見を板書にまとめ、後から参考にしやすいようにする。 • ドッチボールのルール確認などは、授業で行うことを提案する。 • 室内遊びをしたことを想起し、やってみたいと思う遊びを出させる。 • 話し合いに積極的に参加した児童、間話の話をよく聞いていた児童を位置付け、学級遊びが決定できたことを認める。 	<p>【思考・判断・表現】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 自分たちの経験から、楽しくなるためにどうしたらよいかを考えて、進んで意見を出している。 〈発言〉 <p>【知識・技能】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 自分の経験から積極的に提案している。 〈発言〉