

自立活動学習指導案

1 単元名 CDごまで 楽しく遊ぼう (5/6)

2 単元・児童について

学級の児童は、自己主張はするが人の意見に耳を傾けることは苦手である。また、勝ち負けにこだわるあまり、負けを認められない児童もいる。そこで、対戦順を相談する中で人の意見を聞いたり、勝っても負けてもいばったり怒ったりしないで、楽しく参加できることを願って、この一連の学習を計画した。

4月に手作りしたCD独楽を用いて、二つの班に分かれて対戦する。これまで個人のタイムをはかりながら自己ベストを目指してきた。これは、不器用さをもつ児童が独楽を回すことを通して、指先のトレーニングをはかったり、時間の感覚を身に付けたりすることを目的としたものである。軸のある独楽と異なり、ビー玉の独楽は、親指、人差し指、中指の3本でつかんで回さないと、うまく回すことができない。3本の指で持つことは鉛筆や箸を持つことにも通じる大切な指先のトレーニングでもある。

個人のタイムの記録やチーム内の順位を参考にしながら順番を相談する場では、自分の意見を言ったり、相手の意見を受け入れたりする場面が生まれてくる。誰が相手になるかも含めて全て運である事を受け入れて、たとえ負けても、次のゲームに気持ちを切り替えることができることを願っている。そのために、「ゲームは運。」「勝っても威張りません。負けても凹みません。」「など、普段から繰り返している言葉を互いにかけ合うことで、楽しくゲームができるようにしたい。温かく思いやりのある言葉や行動がとれた児童を紹介しながら、使う言葉で居心地のよい仲間関係が築けることを感じさせたい。

3 本時の目標

チームで温かな言葉を掛け合うと、ゲームが楽しくなることに気づき、実践することができる。

4 本時の展開

	学習過程	学習活動	支援
導入	1 紙芝居を見て主人公の言動に対する意見を発表する。 研究1(2)	○「このチームでよかった!」の紙芝居をみる。 ○感想を交流する。 ・後から文句を言われるのは嫌だ。「がんばったね。」と言われてよかった。 ・誰でも自分のせいにされたくないから、「次、がんばろう。」と言われると、うれしい。 ・ぼくも失敗したときは「だいじょうぶだよ。」と言ってほしい。	・視覚的に場面が捉えられるように、紙芝居で提示する。
課題提示	2 学習の見通しをもち、課題を確認する。	○授業の流れを確認する。 チームでさくせんをたてて、たのしくあそぼう。 ・ホワイトボードを用いて相談をする。 ・チームは高学年2人と中低学年2人の4人で構成する。	・作戦タイムでは対戦順と、仲間が勝った時と負けた時にかける言葉を相談することであることを確認する。
展開	3 作戦を相談して、練習やゲームを行う。 研究2(1)	○班で作戦を相談する。 ①対戦順 ネームプレートを並べる。タイム順や学年順、じゃんけんなど、相談して決めた根拠を話せるようにしておき、チームのリーダーが発表する。 ②応援や声かけ 勝った時、負けた時にかける言葉を相談して選ぶ。 ○チームで一斉に練習をする。 ○本番のゲームを行う。	・話し合いの時間を短縮するためにネームプレートを準備し、かける言葉はいくつか用意したものから選ぶ。 ・待ちきれない児童もいるため話し合いが済んだ班から練習をする。 ・対戦の様子が全員にわかるように対戦場を設ける。 ・結果が一目でわかるように表で示す。
振り返り	4 振り返りをする。	○振り返りカードを記入する。 ・自分と友達のがよかったところをカードに書く。	・ペアの相手のタイムを測定し、勝敗だけでなく、タイムの伸びも確認できるようにしておく。
まとめ	5 仲間や自分のよさを交流する。 研究3(1)	○自分が感じた仲間や自分のよさを交流したり、担任や支援員さんが見つけた児童のよさを紹介する話を聞いたりする。	