

第4学年 特別活動学習指導案

平成24年11月3日(土)5校時

4年1組 39名 授業者 仲村 守弘

2組 40名 授業者 大城 祐子

3組 40名 授業者 中原 砂織

1 主題

「友だちのよいところを探そう」

2 題材名

「新聞の見出しですごろくづくり」

3 主題設定の目標

肯定的な自己受容ができ、学習の充実感と成就感を体験的に得ることができる。

(1) 題材について

すごろくはサイコロをふって、出た「目」にしたがってコマを進め、「あがり」に近づけるゲームで児童にとって身近なものである。新聞の見出しを使うことで新聞への興味・関心を深めるとともに、話し合い活動を通してすごろくの特性を生かしたゲームを工夫させることにより、選んだ見出しについての意見を述べたり、他者の意見を認めたりすることができる題材である。

また、学習をふりかえることにより、自分の活躍を評価してもらうことで肯定的な自己受容ができ、学級に支持的風土の形成が期待できる。

(2) 児童観

本学年の児童は、明るく活発な児童が多い。しかし、話し合い活動において、自分の意見を言える児童は一部であり、協力して物事をすすめることが苦手である。

自分たちで協力して作ったすごろくで遊ぶことで、相手を認め合う態度を育てたい。

(3) 指導観

見出し集めで新聞に興味を持ち、大まかな内容を読み取らせたい。また、すごろくを作る過程において、どの見出しにするのかを折り合いをつけてグループで話し合う体験を重ねたい。

すごろくで遊ぶ場面では、友だちのよいところを気づかせたい。

うるま市実践9項目とのかかわり

ねらいを明示した授業の実践	めあてを板書し、やるべきこと・めざしたいことを明確にすることで学習意欲を持たせる。
教材・教具・説明の工夫	効果的な教材・教具を工夫し、認め合う場の設定をする。
自己評価の実施	ふりかえりをすることで、肯定的な自他受容の心を育てる。
学習習慣の確立	協力してすごろくを作成し、ルールを守る態度を育てる。

4 本時の学習 (2 / 2)

(1) ねらい

すごろく作成・遊びを通して、お互いのよさを認め合うことができる。

(2) 授業仮説

協力して活動する楽しい場を設定することにより、お互いを肯定的に見合い認め合うことができるであろう。

(3) 展開

	学習活動	指導上の留意点 (実践 9 項目)	評価
導入 5分	1 前時の確認をする。 2 本時のめあてを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> グループで工夫して楽しいすごろくを作ろう。 </div>	<ul style="list-style-type: none"> 前時で準備した新聞の見出しを見合う。 学習の流れを確認し、意欲を持たせる。 ねらいを明示した授業の実践 	<ul style="list-style-type: none"> 本時のめあてを理解し、意欲を持つことができる。
展開 30分	3 グループですごろくを作る。 <ul style="list-style-type: none"> 見出しの紹介 見出しの配置を話し合う 貼り付けて完成させる <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> この見出しは、明るい記事だから、「5つ進む」にしよう。 この見出しは、悲しい記事だから、「1回休み」にしよう。 </div> 4 グループですごろくをする。 <ul style="list-style-type: none"> ルールを守って楽しく遊ぶ。 	<ul style="list-style-type: none"> 青と赤の色分けに注意させながら、意見を出し合い、話し合わせる。 教材・教具・説明の工夫 楽しくなるように配置を工夫させる。 折り合いを意識させ、協力しながら作成させる。 教材・教具・説明の工夫 ルールを守りながら自由に遊ばせ、お互いを意識させる。 学習習慣の確立 	<ul style="list-style-type: none"> グループで話し合い活動ができる。 ルールを守ってすごろくを楽しむことができる。
まとめ 10分	5 ふりかえり <ul style="list-style-type: none"> ワークシートを書く グループで発表し合う。 発表 	<ul style="list-style-type: none"> 作成、遊びを通して、友達のよさを探させる。 グループで認め合い、評価し合う。 自己評価の実施 これからの学習意欲につながるよう握手して終わる。 	<ul style="list-style-type: none"> 友達のよさを探すことができる。

(4) 評価

すごろく作成・遊びを通して、お互いのよさを認め合うことができたか。