

特別活動(学級活動) 学習指導案

1 グループのの実態「GRABBS S」

※PA(プロジェクトアドベンチャー)の参加者把握の手法

G: 目標 < Goals >

R: レディネス < Readiness >

A: 感情 < Affect >

B: 態度 < Behavior >

B: 身体 < Body >

S: 背景 < Setting >

S: グループの発達段階 < Stage of Development >

2 授業の実際

(1) 実施について

- ① 対象児童…小学2年生(126名)
- ② 日時・場所…平成21年6月25日・小学校体育館
- ③ 学習形態…2年生全体の活動

(2) 題材名 「上手に遊ぼう」

(3) 題材設定の理由

2年生児童は、男子62名、女子64名、計126名である。明るく楽しい雰囲気では学校生活を行っているが、時に元気が余って集団としての規律が守れないこともある。以前に行った活動では、2人組を作ることが難しい子どもたちも多く、開放的は雰囲気の中での規律の保持や感情のコントロールに課題を感じる場面も多い。約束を守って活動すること、ルールを理解して実行できること、周囲に気を配り、自己の感情を抑えることなど、2年生の発達段階として求めるレベルを探るためにも、また集団の中での個々の動きとグループの動きを観察するためにも、本題材を設定した。

(4) 目 標

- (感情) 友だちのことを考えながら楽しく活動することができる。
- (行動) 遊びの約束を理解しそれを守ることができる。
- (認知) 楽しく活動するためには約束を守ることが大切だと分かることができる。

(5) 活動計画(本時)

- ① ねらい ジャンケンやおにごっこなどの遊びを通して、楽しく上手に遊ぶためには約束を守ることが大切なのだと意識することができる。(※児童の立場)
- ② 準備物 とくになし
- ③ 学習の展開

活動の内容	AFPYの視点
<p>1 今回の活動を確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p style="text-align: center;">クイックチェック</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ お勉強が好きな人</li> </ul>	<p>C 自分自身の遊び度をチェックすることで、「楽しく遊ぶ」という意味について意識する。</p>

- ・遊びが好きな人
- ・みんなで遊ぶことが好きな人
- ・上手に遊ぶことができる人

楽しく上手に遊ぶためにはどんなことが大切でしょうか。

- ・けんかをしない
  - ・約束を守る。
  - ・友だちに優しくする。
- 2 ジャンケンをして楽しく遊ぶ。
- ・活動をとめる時の約束（合図）を知る。
- 手話でするスタンディングオペレーション
- ・普通のジャンケンで遊ぶ。
  - ・負けジャンケンで遊ぶ。

じゃんけんあいこ

- ・じゃんけんをして、あいこになるまでじゃんけんをする。あいこになったら仲間になる。
  - ・仲間同士でじゃんけんをして、どんどん仲間を増やしていく。
- 3 おにごっこをして楽しく遊ぶ。

みんなおに（歩くVer.）

- ※ 開始の時間と活動の可能性があれば実施する。
- ・歩くスピードを確認する。
  - ・誰に当てられてもそこにしゃがむ。
  - ・走った人はそこにしゃがむ。

ふりかえり・作戦タイム

- ・楽しく遊ぶための約束についてふりかえる。
- ・けんかをしない
- ・約束を守る。
- ・友だちに優しくする。

T 楽しく遊ぶために大切なことを確認することで、今回の活動のふりかえりにつなげる。

T 指示をどこまで理解してどのように実行することができるグループなのかを把握することができる。

- ・2人組が作れるか
- ・2人組を解体できるか
- ・2人組を再生できるか

C じゃんけんをする意志のある人とじゃんけんをすることができる。

T 個々とグループの様子を把握する。

- ・ルールがわかるか
- ・実行できるか

T ルールを守るという意味では大変難しい活動になる。

- ・スピードが保たれるのか。
- ・ケンカや相手への中傷が起こらないか。
- ・すなおにしゃがむことができるか。

C ふりかえりは声かけや挙手によって行う。自分自身を客観的にふりかえることは、発達段階を考えると大変難しいことではあるが、活動毎に行うこのふりかえりの流れをインプット（体験）することで、ふりかえりの練習につなげていきたい。

### 3 気づき