

全校授業	
1月26日	5校時
体育館	

第2学年特別活動学習指導案

指導者 岡田 健志

研修テーマ

人と人のかかわりを深めていく活動を通して、
豊かな人間性を身に付けた子どもを育てる教育の創造

1 単元名 なかよくあそぼう ～「ワープ・スピード」

2 指導の立場

<子どもの実態から>

本学級の子どもは、アクティビティー「うちゅう人おに」の学習では、「ありがとう」や「よくやったよ」といった、言われてうれしくなる「にこにこことば」を使いながら、楽しく活動することができた。ここでは、「さいてい」といった、言われて悲しくなる「しくしくことば」がでてきたが、「にこにこことばをふやす」や「しくしくことばをつかわない」といった、仲間と仲良く活動するためのコツを見出すことができた。また、アクティビティー「フープ・リレー」の学習では、「早いね」、「がんばれ」といった、「にこにこことば」を使いながら楽しく活動することができた。ここでは、「さいあく」といった、「しくしくことば」がでてきたが、「やさしく言う」や「せめない」といった仲間と仲良く活動するためのコツを見出すことができた。これらの活動の中で、子どもは、仲間と仲良く活動するためには、言葉遣いに気を付けなければいけないことに気付いている。このような子どもが、少し難易度が上がった課題解決型のアクティビティーでも、「にこにこことば」を使って活動することができるようになれば、日常生活の中でも、誰とでも仲良く活動できるようになると考える。

<題材について>

本題材は、アクティビティー「ワープ・スピード」という活動を通して、誰とでも仲良く活動できるようになることをねらいとしている。「ワープ・スピード」は、グループ毎に、どうしたら速くボールを全員に回すことができるかという課題を解決していくアクティビティーである。ボールを使うので「フープ・リレー」より課題解決の難易度が高いが、話し合うことで、人にあった投げ方（転がし方）や捕り方といった技術的な課題を克服したり、渡す順番の工夫やもらったかどうかわかりやすくする工夫を自分たちなりに見出しやすかったりするアクティビティーである。また、技術を伴うスピードを競うものなので、これまで使わなくなった「しくしくことば」や新たな「しくしくことば」が生まれやすいことも予想される。したがって、ここでは、どんな状況でも、誰とでも楽しく活動できるようになるためのコミュニケーションの取り方に気付かせることが大切である。そこで、作戦タイムやゲームを行いながら、その場で使用された言葉について話し合う「なかイイタイム」を設定する。子どもは、その場で使用された、「にこにこことば」や「しくしくことば」について考えながら、どんな言葉が人を喜ばせ、どんな言葉が人を傷つけるか理解することができるだろう。さらに、意識的に「にこにこことば」を使って、繰り返し作戦タイムやゲームを行わせることで、仲良く活動するために必要なことに気付くことができるようになるだろう。

<指導上の留意点>

- 1回目の作戦タイムでは、簡単なルールの説明をし、「順番の工夫」という作戦の視点を提示して話し合わせる。2回目の作戦タイムでは、「なげるときの工夫」、「とるときの工夫」という作戦の視点を提示して話し合わせる。3回目の作戦タイムでは、作戦がうまくいった班の作戦を紹介して話し合わせる。そうすることで、作戦を向上させるとともに、課題解決の達成感を味わうことができるようにする。〈研究の視点2〉
- まず、1回目と3回目のゲーム後に「なかイイタイム」を設定し、「にこにこことば」や「しくしくことば」があったかどうかを話し合わせるとで、嬉しかった「にこにこことば」や言い換えたい「しくしくことば」に気付かせるようにする。次に、活動の最後に、「にこにこカード」に、言葉や作戦、全体的な感想を振り返らせるようにする。そうすることで、仲間と仲良く活動するためのコツを見出すことができるようにする。〈研究の視点3〉

3 目標

- (1) 2年1組全員が仲間であることを意識し、仲間と仲良く活動することの楽しさを味わうことができるようにする。(感情)
- (2) 仲良く話し合いをしたり、ルールを守って楽しく活動したりすることができるようにする。(行動)
- (3) 言われてうれしい言葉や、悲しい言葉について振り返りながら、仲間ともっと仲良く活動するために大切なことに気付くことができるようにする。(認知)

4 指導計画

アクティビティー	にこにこことば	しくしくことば	友達と仲良く活動するこつ	教科等
言われてうれしい言葉はなあに	「にこにこことば」や「しくしくことば」はどんなものがあるか考え、「にこにこことば」が多く使われ、「しくしくことば」が少ない楽しいクラスにしていこうという目標を設定した。			学活
進化じゃんけん	みんなで遊ぶのは、楽しいな。			体育
手つなぎおに				体育
全員おに				体育
増えおに				体育
宇宙人おに	・ありがとう ・だいじょうぶ ・やったー	・さいてい	・「にこにこことば」を使う ・「しくしくことば」を使わない ・助け合う	体育
フープ・リレー	・早いね ・がんばれ ・ナイス	・さいあく	・優しく言う ・励ます	学活
ワープ・スピード (本時) 1 / 1	・その調子 ・いいよ ・もう少し ・がんばろう	・ちゃんとして ・作戦を聞いていたの ・早くしろ ・へた	・ミスを責めない ・作戦を理解できるように、人の話をよく聞く ・文句を言わない ・決まったことを守る	学活
<p>「ワープ・スピード」は学級を3グループに分け、グループ毎に、1個のボールを、順番を決めて回していき、速さを競うものである。</p> <p>前時のアクティビティーの最後に、一度「ワープ・スピード」を行い、1回目のタイムを計っている。このタイムを縮めていくことが次の活動の目標になることは伝えてある。簡単なルールは理解しているが、作戦会議は行っていない。</p>				
<p>ルール</p> <p>①初めにボールを持っていた人にボールが戻ればゴール。</p> <p>②必ず、一人一回しかボールにさわれない。</p> <p>③隣の人には渡せない。</p> <p>④ボールを渡す。投げても、転がしてもよい。(このルールは伝えない)</p> <p>⑤バスケットのサークルの上に並ぶ。</p>			<p>予想される作戦</p> <ul style="list-style-type: none"> ・順番を決める ・ボールをもらった人がわかるようにする。 ・もらい方 ・渡し方 	

5 本時案

- (1) **主眼** 「ワープ・スピード」を行いながら、速さを追求する過程から生じた、「にこにこことば」や「しくしくことば」について話し合う活動を通して、仲間と仲良く活動していくためのこつに気付くことができるようにする。
- (2) **準備** 小さいカラーボール ストップウォッチ 「にこにこカード」

(3) 学習の展開

過程	学習活動・内容	教師の手立て
見通す	<p>1 これまでの活動を振り返り、本時の活動内容やめあてを理解する。</p> <p>○「いいよ」って言ってあげたいな</p> <p>○「がんばって」って励ましたいな</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>ルール</p> <p>①初めにボールを投げた人にボールが戻ればゴール。</p> <p>②必ず、一人一回しかボールにさわれない。</p> <p>③隣の人には渡せない。</p> <p>④ボールを渡す。投げても、転がしてもよい。(このルールは伝えない)</p> <p>⑤バスケットのサークルの上に並ぶ。</p> </div>	<p>T どんな「にこにこことば」が嬉しかったか</p> <p>○ 前時までに使われた「にこにこことば」や「しくしくことば」を提示し、「にこにこことば」を言われて嬉しかった場面を想起させることで、本時に使ってみたい「にこにこことば」を明確にできるようにする。</p> <p>○ 前時までに見出した仲良く活動するためのコツを発表させることで、本時の学習課題を意識付けることができるようにする。</p>
	<p>仲良く活動しながら、自己ベストタイムをだそう。</p>	
追求する	<p>2 作戦タイムやゲームを行い、「なかイイタイム」でゲームが楽しかった理由について話し合う。</p> <p>①作戦タイム</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>◇順番を決める（1回目）</p> <p>◇渡し方を工夫する・転がす（2回目）</p> <p>◇渡し終わった人がわかるようにする（3回目）</p> </div> <p>・作戦の工夫</p> <p>②ゲーム</p> <p>○「その調子」って言えたよ</p> <p>○「早くしてよ」って乱暴に言った</p> <p>○人によって渡し方を変えたらいいよ</p> <p>・課題解決の確認</p> <p>・新たな課題の発見</p> <p>③「なかイイタイム」（1回目と3回目のゲーム終了後）</p> <p>○「がんばれ」が嬉しかったよ</p> <p>○ミスしたら「なにしてるの」って言われて悲しくなったよ</p> <p>○「早く」が「大丈夫、落ち着いて」って言い方変わったよ（3回目）</p> <p>・相手への言葉がけの工夫</p>	<p>T ゲームは楽しかったか</p> <p>○ 言葉によって楽しくなったり、悲しくなったりしたことがなかったか問うことで、ゲームがうまくいったことだけが楽しさの根拠となっているのではなく、「にこにこことば」や「しくしくことば」もその根拠となっていることに気付かせるようにする。</p> <p>○ 「にこにこことば」ができた状況や嬉しかった根拠を問うたり、本時に見出した「にこにこことば」を板書に加えたり、使わなくなった「しくしくことば」を板書から消したりすることで、次の活動で意欲的に「にこにこことば」を使っていくことができるようにする。</p> <p>○ 「しくしくことば」が使われた場面を再現し、この時、どういう言葉をかけたらいいか想起させることで、同じ場や状況でも、「しくしくことば」が「にこにこことば」に変わること気付かせるようにする。</p> <p>○ 言葉だけでなく、仲間がしてくれて嬉しくなった行動についても価値付けることで、より仲間と楽しく活動に取り組むことができるようにする。</p>
	振り返る	<p>3 仲良く遊ぶためのコツについて話し合う。</p> <p>○失敗したとき、文句を言ったりその人のせいにしたりするのではなく、ミスを責めないで励ましてあげる</p> <p>○何度も「にこにこことば」をなげかけてあげたら楽しくなるよ</p> <p>○きちんと話を聞いて、作戦を覚えてやってみるといいよ。</p> <p>・仲間と仲良くなるためのコツの理解</p>

(1) 目標

4月に、「思いやりの心」、「がんばる心」、「がまんする心」の「3つの心をこだてよう」を学級目標として、日々の学習活動に取り組んできている。学習規律が身に付いてきたり、相手の立場を考えた行動ができるようになってきたりしてきている。しかし、徐々に言葉遣いが悪くなり、それが原因で悲しい気持ちになっている児童も少なくない。保護者から家庭での言葉遣いが悪くて気になるという話も出てきている。そこで、11月から「にこにこことば」を多くして、「しくしくことば」を少なくしていくよう投げかけ、学級活動や体育、道徳の中で振り返るようにしている。12月の懇談会では、家庭で、兄弟に「それはしくしくことばよ」とか、「にこにこことばをつかわないといけないのよ。」と意識している子どもの話も聞くことができた。

(2) レディネス

4月当初、一人遊びが多かったが、徐々に少人数の遊びへと変わっていった。各教科等で、グループ活動を多くしていった結果、2～5名程度の小集団で遊ぶようになってきた。主に体育で鬼ごっこ系の運動を多く取り入れることで、集団遊びの楽しさを味わわせるようにした。子どもは、「一人で遊ぶより、みんなで遊ぶ方が楽しい。」と感じる子どもが多くなった。休み時間には、サッカーや鬼ごっこをして遊ぶ子どもが増えてきた。しかし、誘ってもらえなかったり、「入れて」と言えなかったりして、一人や少人数での遊びの子どももいる。また、グループや大人数で遊んでいても、もめ事がおこり、翌日から、一人や少人数での遊びに変わる子どももいる。仲良しグループでも、特に言葉によるトラブルが多い。

課題解決においては、各教科や学級活動の中で、自分たちで考え、実践していく機会を多くしている。そこで、教師の指示を待つのではなく、試行錯誤しながら課題解決していこうという態度は養われている。

(3) 感情

みんなで、同じことに喜んだり、悲しんだりすることができる。しかし、自分の感情のままに行動するなど、自制心に欠ける子どもも多い。相手の立場に立って物事を考えることができず、相手を傷つける言動をしたり、思い浮かぶ言葉が適切かどうか考えられないで思いつくままに話したりする子どもも少なくない。

(4) 態度

初めは、正しい行いを、正しくできる子どもが少なく、落ち着きがなかったり、今何をすべきか考えられないで行動したりする子どもが多かった。特に、時間の切り替えが聞かず、指示がないと次の行動に移れない子どもが多かった。現在では、徐々に改善してきたが、持続性が無く、楽な方に流れてしまう傾向がある。言葉遣いが悪く、意識しないで人を傷つけている子どももいる。自閉傾向の子どももいる。

(5) 身体

活動に際して、身体的な配慮をようする子はいない。

(6) 背景

特に、配慮を要する背景はない。

(7) 発達段階

この9ヶ月で、主体的に行動する子どもが増えてきた。しかし、集中を切らしたり、楽な方に逃げたりして、継続性に欠ける子どもも少なくない。正しい行動や言動を、正しく行える子どもが増えることを期待している。

○これまでに出てきた「にこにこことば」と「しくしくことば」

にこにこことば	しくしくことば
<input type="checkbox"/> やったー (みんなで)	<input type="checkbox"/> さいてい
<input type="checkbox"/> ありがとう	<input type="checkbox"/> ばかやろう
<input type="checkbox"/> がんばって	<input type="checkbox"/> さいあく
<input type="checkbox"/> だいじょうぶ	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> いえーい (みんなで)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> ブラボー	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> やったー (みんなで)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> よくやったよ	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> じょうず	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> やくにたったよ	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> よっしゃー (みんなで)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> 早いね	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> がんばろうね	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> もう少し	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> がんばれ	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> ナイス	<input type="checkbox"/>

○仲良くするために大切なこと

フープ・リレー	うちゅう人おに
<input type="checkbox"/> にこにこことばをつかう	<input type="checkbox"/> しくしくことばをつかわない
<input type="checkbox"/> はくしゅ	<input type="checkbox"/> いじわるしない
<input type="checkbox"/> 人の話を聞く	<input type="checkbox"/> にこにこことばをふやす
<input type="checkbox"/> せめない	<input type="checkbox"/> くりかえしにこにこことばを言う
<input type="checkbox"/> みんながわらっている	<input type="checkbox"/> こころをつなぐ
<input type="checkbox"/> 話し合う	<input type="checkbox"/> うそをつかない
<input type="checkbox"/> やさしく言う	<input type="checkbox"/> さくせんをまもる
<input type="checkbox"/> はげます	<input type="checkbox"/> いっしょうけんめいやる
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 助け合う
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> えがおでいる

太字は、みんなが共通理解し、納得したもの。

○本時では、「はげます」や「話し合う」、「人の話を聞く」などを共通理解し、納得していただくろう。
 ○「せめない」という共通理解し納得したことが、ゲームの中で実践できず、もう一度課題になるだろう。