

特別活動(学級活動)学習指導案

指導者 学級担任

1 グループのの実態「GRABBS」

※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>

みんなで集まって、楽しく活動する。(児童側)グループで活動する際の個人の反応と、グループがもつ課題を把握する。(指導者側)

R:レディネス<Readiness>

グループとして行動するための約束や行動基準などを意識する段階ではなく、今までの教育と与えられた価値観で、指示通りに決められた行動をしようとしている。

A:感情<Affect>

4年生として頑張ろうという気持ちを持続させている児童もいるが、自分自身の感情が優先して周囲に与える影響に気づかない児童もいる。楽しいことをみんなですることについては非常に積極的である。

B:態度<Behavior>

グループが集まるときは、指示をしなくても整列して集まる。教師の目が届いているときはお互いに注意し合ってまとまることができる。活動が始まると、活動の目的を忘れて走り回る児童もいる。

B:身体<Body>

身体能力に障害を有する児童は皆無である。

S:背景<Setting>

家庭環境による問題からか、自己を守るという防衛的な潜在意識からすぐには活動に感情移入ができない児童もいる。また、粗暴な言動が、友だちに対して向ける児童もいる。

S:グループの発達段階<Stage of Development>

4年生児童。集団としての約束を教えられて、管理下の中それが実行できる段階。グループとしての自立意識はこれから学んでいく必要がある。

2 授業の実際

(1) 実施について

- ① 対象児童…小学4年生(105名)
- ② 日時・場所…平成21年4月30日・小学校体育館
- ③ 学習形態…4年生全体からクラス毎(3クラス)の活動

(2) 題材名 「初めて4年生全員で集まったね」

(3) 題材設定の理由

4年生児童は、男子66名、女子49名、計105名である。進級にあたってクラス編成が行われており、新しいクラスで4年生として日々を過ごしている。家庭訪問も終わり、学級毎の活動は落ち着いてきたが、今のところ4年生全体としての活動は行われておらず、大きな集団の中の児童の様子を把握していない。これからの学年としての課題をつかむためにも、一度全体で集まって、児童の4年生としての意識を高めつつ、学級毎の児童の実態を把握しようと本題材を設定した。

(4) 目標

- (感情)グループの中で4年生らしい行動をしよう意識することができる。
- (行動)活動の約束を守りながら、楽しく活動することができる。
- (認知)楽しく活動するためには何が大切なのか考えることができる。

(5) 活動計画(本時)

- ① ねらい 4年生としての自分を意識しながら活動し、自分たち(クラス)の課題について考えることができる。(※児童の立場)
- ② 準備物 フラフープ(クラス数)
- ③ 学習の展開

活動の内容	AFPYの視点
1 今回の活動を確認する。 ・ 4年生のメンバー紹介をする。 ・ 児童はお互いに挨拶をする。	

- ・ 教師はそれぞれ自己紹介をする。
- ・ 4年生になった自分をふりかえる。

クイックチェック

- ・ 自分はどれくらい4年生だろう。

自分たちの実力を見て感じ、これから4年生として何が必要なのか考えてみよう。

- 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ベーション
 - ・ 普通のジャンケンで遊ぶ。
 - ・ ブルボディじゃんけんで遊ぶ。
 - ・ 負けジャンケンで遊ぶ。
- クラス毎に分かれて集まる。
 - ・ 非構成的にグループで集まる。
 - ・ ランダムに円形になって集まる。
 - ・ 誕生月ごとに順番に並び替える。

バースディラインナップ バーバル Ver.

- ・ 月ごとに集まって1月から順番に並んで円形を作る。
 - ・ 声を出しながらコミュニケーションをとってもよい。※バーバル Ver.
 - ・ 円形に並んだら自分たちで座る。
- グループで課題解決の活動をする。

フープリレー

- ・ クラス毎に手をつないで1つの円を作る。
- ・ 円周の一部にフープを入れてスタートの準備をする。
- ・ スタートの合図で、手を離さずにフープを回し1周する時間を計る。

ふりかえり・作戦タイム

- ・ 活動をふりかえり、時間を縮めるための作戦を立てる。
- ・ 時間制限3分間

フープリレータイムトライアル

- ・ フープリレーに再チャレンジし、タイムを計測する。
- これからの自分たちについて考える。
 - ・ 人の話をしっかり聞く。
 - ・ 自分で考える。
 - ・ 自分から動き始める。

C 自分自身の4年生度をチェックすることで、成長するという意味について意識する。

C 楽しく遊ぶことで今の自分たちが現れる。遊びの間に自分たち自身をふりかえる機会をもち、客観的に自分たちを見ることで、上手に遊べているグループなのか、今何が起きているのかについて気づくことができる。

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。

T バースディラインナップの簡易バージョン。簡単な課題で解決へのグループの力を探る。

C 結果を肯定的に評価（フィードバック）されることで、自分たちの行動に自信をもつことができる。

T 手をつなげない児童がいたら、ハンカチ等の干渉物を挟んでつなぐように伝える。

T 出てくる声や行動など、気になる言動について把握する。

C フープが1周するタイムを計り、この時点での自分たちの実力を知る。

C クラス毎の競争ではないことを知り、自分たちのタイムをより縮めるチャレンジであることを意識し、そのための話し合いをすることができる。

C タイムが縮んだことについては自他共に評価するが、目的のために自分たちがどう行動していたかについて気づくことができる。

T 今回の活動を肯定的に評価（フィードバック）し、4年生としての課題を言語化して伝え意識させる。

3 考察

4年部としての研修テーマを設定するためにも、まず児童の実態把握が大切だと考え、今回の活動を実施した。混乱が少なく活動に取り組めるという良さは随所に見られたが、話をしっかり聞きしっかり考えるという基本的な部分が未発達だという印象も受けた。

「学力向上」を多面的にとらえて実施していく意味でも、「人の話をしっかり聞く」「自分で考える」「自分から動き始める」というテーマを大切にしていけることが必要ではないかと感じた。