

R4 小・中学校授業力パワーアップ研修【授業構想シート2】

【研修テーマ】 主体的・対話的で深い学びを具現化する授業づくり

11月18日(金)	豊前市立黒土小学校	ほっとルーム1組	授業者	末永 千恵
-----------	-----------	----------	-----	-------

教科名	自立活動	単元名	オリジナル巨大すごろくをつくろう
-----	------	-----	------------------

【授業づくりの3つのステップ】

① 実態を把握し、
身に付けさせたい力を
明確にする。
単元をデザインする。

② 本時の主眼を明確にし、
評価規準、まとめ、めあて
を考える。

③ 本時の導入、展開、
終末の手立てを
考える。

<ステップ1 単元をデザインしよう!>

① 学級の実態とその要因

- ・勝ち負けにとてもこだわる。負けた時は、泣いたり怒ったりして感情がコントロールできなくなる。
- ・教師や友達の話を最後まで聞くことが難しい。
- ・友達の意見を聞いて、自分の考えを付け加えたり、折り合いをつけたりすることが難しい。
- ・イライラしたり、腹が立つことがあったりすると、傷つく言葉を使ってしまう。

② 単元を通して身に付けさせたい力 (学習指導要領を参照)

4年生(Hくん) ゲームで劣勢になっても、最後までゲームに参加することができる。

5年生(Aさん) ゲームで劣勢になっても、最後まで楽しく参加することができる。

5年生(Tくん) 相手に対して、励ましの言葉がけができる。

5年生(Mくん) 相手に対して、優しい言葉を使うことができる。

③ ②を支える資質能力を基に、単元をデザインしましょう。

【秋祭りを開いて、1・2年生と仲良くなろう！(すごろく作成バージョン)】

第1時 秋祭りを開くことを知り、計画を立てる

(どんな遊びがあったら、1,2年生は喜んでくれるのかみんなで意見を出し合って計画を立てよう。)

第2時 オリジナル巨大すごろくを作る(1)

(どんなマスがあったら、みんな楽しく遊べるのか考えよう。)※タブレット活用

第3時 オリジナル巨大すごろくを作る(2)

(あつたら面白そうなマスを考えて、友達と意見交換をしよう。)※ジャムボード活用

第4時 オリジナル巨大すごろくを作る(3)

(画用紙に考えたマスを書いたり、絵を描いたりしよう。)

第5時 オリジナル巨大すごろくを作る(4)

(画用紙に考えたマスを書いたり、絵を描いたりしよう。)

第6時 オリジナル巨大すごろくで遊ぶときの約束と目標を決める

(どんな約束があったら、みんなが最後まで楽しく遊べるのか考え、個人の目標も立てよう。)

第7時 遊ぶ時の約束を守って、楽しくすごろくで遊ぶ

(本時)(友達と最後まで楽しく遊ぼう。)

(単元を通した問い)

- ① どんなすごろくを作ったら、みんなが楽しく遊べるのかな。
- ② ゲームで負けてしまっても、みんながにこにこになるには、どうしたらいいのかな。

授業実践を予定している授業

自立活動「オリジナル巨大すごろくをつくろう」

R4 小・中学校授業力アップ研修【授業構想シート3】

【研修テーマ】 主体的・対話的で深い学びを具現化する授業づくり

11月18日(金)	豊前市立黒土小学校	ほっとルーム1組	授業者	末永 千恵
教科名	自立活動	単元名	オリジナルすごろくをつくろう	
【授業づくりの3つのステップ】				
① 実態を把握し、身に付けさせたい力を明確にする。 単元をデザインする。	→	② 本時の主眼を明確にし、評価規準、まとめ、めあてを考える。	→	③ 本時の導入、展開、終末の手立てを考える。

<ステップ2 授業の内容を決めよう!>

<主眼>

- ・すごろくゲームを行う中で、自分の思い通りにならない時も、ルールを守って最後まで楽しく参加することができるようとする。
- ・腹が立つことがあっても、言葉でしっかり伝え、友達が頑張っている時は、励ましの言葉をかけるなど、優しい心で参加することができる。

<評価規準と評価の方法>

- ・ゲーム中に自分が劣勢になっていても、最後までチャレンジすることができる。(観察・ふり返り)
- ・頑張っている友達を励ますことができる。(観察)
- ・腹が立つことがあっても、自分の嫌だった気持ちを言葉で伝えることができる。(観察・ふり返り)

<めあて>

- ・ルールを守って最後までチャレンジしよう。
- ・優しい言葉や励ましの言葉を使おう。
- ・イライラした時は、気持ちを言葉で伝えよう。

<まとめ>

- ・ルールを守って最後までチャレンジすると、みんなが楽しくゲームを終えることができる。
- ・友達が困っている時に、優しい言葉や励ましの言葉をかけると、相手も頑張ることができるし、自分もうれしくなる。
- ・言葉でイライラを表現した方が、相手によく伝わって、気持ちがすっきりする。

<ステップ3 授業の方法を決めよう!>

	主な学習活動・内容	主な手立て
【導入】	<p>○作ったすごろくの工夫したところを振り返る。 【予想される児童の反応】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「このマスに止まつたら、歌を歌う」は〇〇さんが考えていたね。面白そう！ ・このクイズを考えた〇〇くん、ナイスアイディアだね。 ・早くみんなが作ったすごろくしたいな。 <p>○すごろくで遊ぶときの約束やうれしくなる言葉を確認する。</p> <p>【みんなで遊ぶ時の約束】</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 友達がうれしくなる言葉を使う。 ② 嫌なことがあったら、言葉で伝えよう。 ③ 負けても勝ってもみんなニコニコでおわる。 <p>【うれしくなる言葉】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ナイス！ ・いいね ・すてき ・すばらしい ・がんばったね ・すごいね <p>【励ましの言葉】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・がんばれ ・ファイト ・君ならできる ・トライ ・チャレンジ ・その調子 	<p>○教師が、製作中の児童の様子を写真に撮っておき、導入で提示することで、今までの頑張りや工夫したことを探る。</p> <p>○今までの頑張りを振り返ることで遊びたい意欲を高める。</p> <p>○前時に考えたみんなが楽しく遊べるためのルールを振り返り、個々の目標を発表する。その際、ホワイトボードを提示してわかりやすくする。</p>
		めあて ルールを守り、みんなで楽しくすごろくゲームをしよう。

【展開】	<p>○ゲームの終わりの時間を提示し、タイマーをセットして、ゲームを始める。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・終わりの時間を守ってゲームをしよう。 ・みんなで楽しく終わりたいな。 <p>○みんなで片付けを行う。</p>	<p>○終わりの時間を意識させ、時間が来てもやめられるように指導する。</p> <p>○みんなで決めた約束を黒板に掲示し、意識できるようとする。</p> <p>○教師もそばで見守るが、【うれしくなる言葉】や【励ましの言葉】を使っている児童がいたら、素早く褒め、価値付けを行う。また、教師自身がゲームで劣勢になっている子に励ましの言葉をかけ、真似をしている児童を褒める。</p>
【終末】	<p>○めあてや目標を再度確認し、ふり返りを行う。 【予想される児童のふり返り】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・僕は、はなまるカードにしました。理由は、目標だった「ゲームで負けても泣かない」を守ることができたからです。 ・僕は、○カードにしました。理由は、友達に「がんばれ」とか「すごいね」などのうれしくなる言葉を使ってゲームができたからです。 ・私は、△です。ゲームの途中で悔しくなって少し泣いてしまったからです。でも、最後の方は楽ししく遊べました。 	<p>○「△、×、○、はなまるカード」の中から自分で選び、ホワイトボードに貼りに行く。一人一人、その理由や達成できたことを発表し、互いに賞賛しあう。教師からも児童のできていたところを積極的に褒めて達成感を感じられるようにする。</p> <p>○子どもたちのふり返りの言葉からキーワードを板書し、ルールを守ったり、嬉しくなる言葉を使ったりして遊ぶと、みんなが楽しく遊べることに気づかせていく。子どもの言葉でまとめをする。</p>
	<p>まとめ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ルールを守って遊ぶと、最後までみんなが楽しく遊べる。 ・うれしくなる言葉を使うと、みんながパニコニコになる。 <p>○次時の活動に繋げて授業を終える。</p>	<p>○秋祭りの時に出店することを想起させ、わくわく感をもって授業を終える。</p>