

第1学年 学級活動（1）指導案

特別活動研究室

1 議題「6年生とにこにこレストランをしよう！」

2 議題設定までの経過

- これまでに子どもたちは、1学期に6年生と一緒に歓迎遠足に行ったり、お話タイムでいろいろな話を聞いてもらったりしながら交流活動を行ってきた。1学期の最後には、6年生に夏祭り集会に招待され、楽しい集会を経験し、集会の基本的なやり方を学ぶことができ、「今度は、自分たちも集会をしてみたい」「6年生にお礼がしたい」「自分たちも誰かを喜ばせたい」という思いを強くもつことができた。また、1学期には、5年生と一緒にランチルーム交流給食を経験しており、5年生から、招待状をもらったり、一緒に昼休みに遊んだり、楽しい経験をする中で、「また、ランチルームに行って他の学年とで給食を食べたい」という思いを強くもっている。このような経験から、1学期の終わりに、入院していた友達の退院祝いと1学期にみんなが学級目標である「なかよく・げんきで・たのしく」過ごすことができたこととあわせて、「学級レストラン集会」をしている。ここでは、6年生から集会に招待された経験をいかし、司会や始めのことばなどの係をつくり、自分たちの力で集会を進めることができ、大きな自信をつけることができた。この経験から、「2学期もまた集会がしたい」「1学期のお礼に6年生と集会がしたい」という思いを強くもつことができた。2学期の始めには、4年生との「ランチルーム交流給食」を経験し、子どもたちはマナーよく食べることができ、自信をつけることが出来た。それと同時に、「今度は、6年生と一緒にランチルームで給食を食べたい」という思いを強くもち、子どもたちから「6年生と一緒にランチルームでレストラン集会がしたい」という議題が出され、本議題が設定された。

本学級の子どもたちは、元気いっぱい、大変素直で優しい子が多い。自分のことだけでなく、友達のことをも考えて行動することもでき、みんなで仲良く過ごしたいという願いを強くもっている。しかし、自分の気持ちをなかなか言葉にできない児童、自信がなく失敗をおそれている児童もいる。教師が指示をすれば、意欲的に取り組むことができるが、自分たちでアイデアを出し合って行動する経験は少ない。

年度当初にどんな学級にしたいかを一人一人が出し合いながら学級目標を話し合い、「にこにこもりもり わっくわく ～なかよく げんきで たのしいクラス～」に決定した。この目標達成のために、毎日、学級目標に対する自己評価を行い、日々学級目標を意識しながら様々な活動を行っている。1学期の活動としては、一人一役の係活動、学級会を開いての学級レストラン集会を経験している。2学期には、係をきめよう、クラスの歌を決めようなどで学級会を経験しており、教師と一緒に司会や記録を進めながら学級会を行うことが出来た。子どもたちは、司会グループが輪番で回ってくることを楽しみにしている。

給食時間に関しては、給食が大好きで、たくさん食べることができる。給食の準備・片付けも自分たちで上手にできるようになった。最初は、給食での有り難みを感じ、感謝の気持ちをもってマナーよく食べることができていた。しかし、慣れてくるにつれ、後片付けがきちんと出来なかったり、食べながら歩いてが出来なかったり、給食での課題もたくさん出てきた。そこで、学級活動（2）で、「食事のマナーについて考えよう」という題材で授業を行い、保護者の協力も得ながら、子どもたちは、「はしの持ち方に気をつける」「ごはんつぶをのこさず食べる」「食事の話に気をつける」などそれぞれが自己決定した活動を1週間取り組んできた。そのことで、給食時間でのマナーも改善されてきた。子どもたちは、そのマナーよく食べる経験を4年生との「ランチルーム交流給食」でも実践し、自信をつけることが出来た。

また、本学級で行ったアンケートによると、一人で食事をする「孤食」を頻繁に行っている子どもは、6割にも及んだ。そのことから、たくさんの人と食べる喜びやマナーを守って食べることや、食事を通じた好ましい人間関係をつくることを経験させることは、とても意義深いと考える。

- 本活動にあたっては、事前に5年生や4年生との交流給食について想起させ、マナーを守って食べることの必要性を確認させたい。そのため、4年生とのランチルームでの振り返りから、話し合いの柱をマナーでの課題、食後のゲームに決めることにした。

本時では、柱1では、まずマナーについての課題をランチ係から提案させる。次に、具体的な体験を生

かしてグループで課題の解決方法についての話し合いをする。その際、試しの体験活動を取り入れ、子どもたちが活動しながら話し合いができるようにする。柱2では、好ましい人間関係を形成醸成のための食後の過ごし方～ゲーム～について選択型の話し合いをする。その際、時間や場所を意識した現実性、めあてにそっているかの課題性、ひとりひとりが楽しめることが出来るか相互性の3つの観点から話し合いを深めていきたい。

事後では、役割分担をし、一人一人が役割を持って交流給食までの準備をする。その際、6年生に招待状を渡したり、6年生との交流も取り入れたりしながら準備を進める。交流給食当日では、食事の準備や後片付けも1年生で行う。教師は、ひとりひとりの役割をしっかりと発揮できるように、支援を行う。振り返りでは、ひとりひとりのがんばりや、自分たちの力で成功させることが出来たこと、6年生とのよりよい人間関係が形成されたことを賞賛することで、満足感や達成感を味わわせ、次の学級活動への意欲を持たせたい。

3 目標

- 楽しい活動にするために話し合い、自ら進んで活動することができる。(関心・意欲・態度)
- 自分の考えを提案理由と結びつけながら、考えをもち発表することができる。(思考・判断)
- 一人一人の考えを生かしながら話し合い、自分の役割を果たして交流給食をすることができる。(技能・表現)
- 楽しい交流給食にするために自分の役割がわかり、活動の楽しさを味わうことが出来る。(知識・理解)

4 食育の視点

- 協力して給食の準備や後片付けをすることができる。(社会性)
- はしの使い方や食器の並べ方、話題の選び方などマナーを意識しながら給食を食べることができる。(社会性)
- 6年生や友だちとの会話を楽しみながら気持ちよく会食をすることができる。(社会性)
- ゲーム等で食後の休養を過ごし、6年生や友だちと好ましい人間関係をつくることができる。(社会性)

5 指導計画 (全2時間+給食時間)

(1)事前の活動

子どもの活動	教師の指導と援助 (○) 食育で目指す子どもの姿 (●)	日時
1 司会グループと教師で話し合うことを決める。	○ 今までのランチルーム交流給食や6年生との交流を振り返りながら、議題を選ぶことができるようにする。 ● 食育に関する議題を選ぶことができる。	10月1日 昼休み
2 計画委員会で話し合いのはしらを決め、司会グループの役割分担をする。	○ 話し合いのはしらについては、適宜助言しながら特に話し合いが必要なものを計画委員会で決められるようにする。	10月2日 昼休み
3 1年生にマナーについてと食後のゲームについてのアンケートをとる。	○ 計画委員会で話し合い、アンケートを作成する。	10月3日 朝の時間
4 アンケートをもとに、計画委員で話し合うことを決める。	○ みんなの意見をできるだけ反映させ、条件、提案理由を考えて絞り込むようにする。 また、朝の時間や、みんなで遊ぶ日を利用して、ほんの少しずつ試しの体験活動を行う。 ● 6年生となかよくなるためのゲームについて考えることができる。	10月4日 昼休み
5 自分の考えを個人ノートに書く。	○ 理由も必ず書くようにする。その際、提案理	10月5日

<p>6 計画委員会で、話し合いの進め方について打ち合わせをする。</p>	<p>由に立ち返らせる。また、3つの観点を意識して書くようにする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 気持ちよく食べるためのマナーや工夫について考えることができるようにする。 <p>○ 十分に打ち合わせを行い、自信をもって取り組めるようにする。</p>	<p>朝の時間</p> <p>10月9日 朝の時間</p>
---------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------

(2)本時の活動

本時 平成19年10月11日(木) 第5校時

①ねらい

- 提案理由やめあてに沿って実践活動を生み出すことができる。(思考・判断)
- 自分の考えを発表したり、友だちの意見に反応を返したりすることができる。(技能・表現)

②活動計画

話し合いの順序	指導上の留意点
<p>1 始めの言葉</p> <p>2 司会者の紹介</p> <p>3 議題の確認と提案理由の説明</p> <p>○議題</p>	<p>○ 明るく大きな声で、あいさつや紹介ができるように伝えておく。</p> <p>○ 提案理由の大切な部分を、板書でも強調しておく。</p>
<p>6年生となかよくなるための、にこにこレストランにするために、マナーと食後のゲームについて話し合おう。</p>	
<p>○提案理由</p>	<p>○ みんなで大きな声で読み、大切な部分を確認する。</p>
<p>いつもお世話になっている6ねんせいといっしょにきゅうしょくをたのしく食べて、もっとなかよしくなりたいから。そしたら、1ねん2くみも「にこにこ もりもり わっくわく」になれるから。</p>	
<p>4 話し合いのめあての確認</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ・ 友だちの考えをよく聞いて、自分の考えをすすんではびょうしよう。 ・ 次のことを考えながら、話し合いをしよう <ul style="list-style-type: none"> ○ 6年生ともっとなかよくなれるか。(相互性) ○ みんな楽しく給食を食べることができるか。(課題性) ○ 時間内にできるか(現実性) 	
<p>5 先生の話</p> <p>6 話し合い</p>	<p>○ 提案理由，話し合いのめあてに沿った話し合いになるよう，もう一度強調しておく。</p>
<p>柱1 みんなできもちよく食べるためのマナーを考えよう。</p>	
<p>(1) アイディアタイム (提案) ランチ係から、マナーについてのアンケートの掲示をして、自分たちのマナーの実態について把握する。</p> <p>(2) なるほどタイム (意見を出す)</p>	<p>○ 話し合いの流れを、子ども達1人ひとりに確認させておく。</p> <p>○ 意見が言いやすいように、個人ノートに励ましのコメントなどを書いておく。</p> <p>○ 個人ノートに書いていないことでも、友だちの意</p>

<p>(3) まとめタイム (意見を整理する)</p>	<p>見を聞いて付加・修正をしてよいことを伝えておく。</p> <p>○ 話し合いが行き詰りそうになったら、子どもたちが提案理由や話し合いのめあてに立ち返ることができるような助言をする。</p>
<p>柱2 もっとなかよくなれる、にこにこレストランにするために食後のゲームを1つ決めよう。</p>	
<p>(1) アイディアタイム (ゲームの原案を掲示する)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「たべものしりとり」 ・「きゅうしょくクイズ」 ・「すきなたべもの○×ゲーム」 <p>(2) 質問タイム (質問する)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・提案者にしつもんする。 <p>(3) なるほどタイム (意見を出す)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・体験活動を取り入れて、みんなでゲームをやってみる。 <p>(4) まとめタイム (意見を整理する)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・体験活動などをもとに集団決定する。 <p>(5) にこにこタイム (意見の確認)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・決まった意見を確認する。 <p>8 話し合いの振り返り(自己評価と感想)</p> <p>9 先生の話</p> <p>10 終わりの言葉</p>	<p>○ 話し合いの流れを、子どもたち一人一人に確認しておく。</p> <p>○ 6年生と一緒に体験活動させ、実感を伴った集団決定ができるようにする。</p> <p>○ 6年生と一緒に体験活動させ、実感を伴った集団決定ができるようにする。</p> <p>● 6年生と人間関係をよりよくするようなゲームについて考えることができる。</p> <p>○ はっきりと大きな声で言うように伝えておく。</p> <p>○ 子ども達の感想を見て、先生の話で生かせるようにする。</p> <p>○ 話し合いで決まったことよき、司会者グループへの労い、集会への意欲付けなどを行う。</p>

(3) 事後の活動

子どもの活動	教師の指導と支援	日時
1 実行委員で活動計画、係分担計画、プログラムなどを作成し、提案する。	○ プログラムから、必要と思われる係を作り、全員で分担できるようにする。	10月28日 昼休み
2 集会の準備をする。	○ 見通しを持って活動できるように、計画表を掲示したり、可能な限り時間を確保したりする。	10月31日 ～11月14日 昼休み
3 集会のリハーサルをする。	○ できるだけ子ども手に任せるが、みんなが楽しめるように、随時適切な助言や励ましの言葉かけを行う。	11月15日 学級活動の時間 (1時間)
4 にこにこレストラン集会を実施する。		11月15日 給食時間
5 活動を振り返る。	○ みんなで作上げた集会のよさについて、話し合い、準備、本番のあらゆる場面に目を向けるようにする。 (感想、アンケート)	11月15日 帰りの会

7 評価

- 楽しい活動にするために話し合い，自ら進んで活動することができたか。(関心・意欲・態度)
- 自分の考えを提案理由と結びつけながら，考えをもち発表することができたか。(思考・判断)
- 一人一人の考えを生かしながら話し合い，自分の役割を果たして交流給食をすることができたか。
(技能・表現)
- 楽しい交流給食にするために自分の役割がわかり，活動の楽しさを味わうことが。(知識・理解)

8 食育の視点

- 協力して給食の準備や後片付けをすることができたか。(社会性)
- はしの使い方や食器の並べ方，話題の選び方などマナーを意識しながら給食を食べることができたか。(社会性)
- 6年生や友だちとの会話を楽しみながら気持ちよく会食をすることができたか。(社会性)
- ゲーム等で食後の休養を過ごし，6年生や友だちと好ましい人間関係をつくることができたか。(社会性)