

生徒指導の機能をいかす生活科学習活動案

1. 単元名

「ようこそ わくわくワールドへ」

2. 指導観

(1) 児童について

- ・ 1学期の学校探検では、入学してきたばかりの1年生を見守りながら、お世話をしっかりすることができた。
- ・ 学校探検を行った後は、一緒に運動場で遊んだり、教室で折り紙を折ったりなど、1年生に喜んでもらおうとこの活動を機に、相手意識をもつようになった子どもが見られるようになった。また、「たんけん・はっけん・大冒険」では、普段生活をしている東花畑の町を探検し、地域にある店や施設、出会った人や自然とのかかわりを深め、これまで以上に自分たちの町に親しみの気持ちをもつことができるようになった。探検を終えてのワークショップ形式での発表では、紙しばいやクイズ形式で発表し、自分たちの気づきや教えてもらったことや関心をもったことを報告した。その場で感動したことをもう一度友達に伝える活動を通して、表現力も高まりつつある。
- ・ 歌を歌うことが好きな子ども達が多く、1年生歓迎会では、1年生の時に学習した曲に自分たちで動作をつけて、替え歌をプレゼントし、2年生なりの表現方法を行うことができた。
- ・ 図工の学習では、「プカプカランド」に意欲的に取り組み、身近な材料を集めたり、材料と材料の接合部分を工夫したりして、素材を生かした工作に取り組む姿が見られた。
- ・ 国語の学習「書いて知らせよう」の単元では、観察するための着眼点に気をつけて書くことや、話す・聞くの単元で、「相手に自分の考えを伝えるために」ワークシートに書いて考えをまとめること、アナウンスごっこを通して「相手に正しく伝えるために」重要なことは何かを意識させることができた。

(2) 教材について

- ・ 「ようこそ わくわくワールドへ」の学習は、作る・遊ぶという子ども達が主体的に取り組める内容の教材である。子ども達の「みんなで楽しく遊びたい」という願いを実現するために、自分たちでアトラクションを計画し、ためしの遊びの中で、「もっと楽しくするためにどうしたらよいだろう」「他の人を招待して自分たちのわくわくワールドで遊んでもらいたいなあ。」と交流を深め、人とのふれあいを大切にできるような活動展開を考えている。地域で開催される行事に参加した経験やテーマパークなどで遊んだことを想起させることで、おもちゃの製作や・ゲーム・ショーなどの出し物など幅広い活動を広げさせ、自分たちの「わくわくワールド」の具体化を図り、自発的な活動へとつなげたい。その中で、自分達の活動が目的にあったものになっているか確かめるための振り返り活動を通して、もっと楽しい「よ

うこそわくわくワールドへ」にするために必要なことを自分なりに考え、次の活動につなげていくことができるようにしたい。このように、本単元では、子ども達が自ら活動を深め、子ども達が生き生きと表現できる教材であるとする。また、交流においては、話し方、聞き方、グループでの協力が大切になってくる。そこで、話すこと聞くこと、グループで協力する規範意識を高めることで、交流を活発にさせていきたいと考える。

(3)方法について

- ・ 自分たちで考えたり、必要なことを話し合ったりしながら、自分たちの「わくわくワールド」をつくることのできるように、アイデアカードやポイントボードを活用する。
- ・ 身の回りにある材料を集め、友達と協力しながら遊ぶものをつくることのできるように場作りを工夫する。
- ・ 作ったもので自分たちが試し遊びをし、1年生が楽しんでもらえるような「わくわくワールド」にするために、さらに工夫を加えたり改良したりすることのできるように“たのシール”や“もうすこシール”でアドバイスできるようにする。
- ・ 友達や招待した人々と楽しく遊び・かかわりを深めようとするためにわかりやすいルールで簡単な遊びにする。

3. 単元目標

- 身の回りの材料や自然物を利用しておもちゃを作ったり、遊びのルールを考えたり、自分たちの遊びを工夫することで1年生が楽しむ「わくわくワールド」を作ることができるようにする。
- 作ったおもちゃを友達と交流しあうことを通して、そのよさに気づいたりアドバイスしてもらったりしながら、自分達のおもちゃを工夫することのできるようにする。
- 相手に伝えるためにわかりやすく話すことのできるようにする。
- 相手の話を正しく聞くことのできるようにする。

2. 生徒指導の視点に立った単元の工夫

- 自己存在感
グループの友だちと協力して「わくわくワールド」を作ったり、他のグループとの交流を通して、グループの一員という安定感を持たせる。
- 共感的人間関係
ポイントボードに“たのシール”を貼ることで、他のグループの作品のよさに気づくことができる。
- 自己決定
試し遊びをした後に、友だちの意見を取り入れて自分たちの作品に工夫を加えたり、改良したりすることができる。

5. 単元計画 (24 時間)

	学習活動と内容	生徒指導の視点に立った支援
よめ みれる・さぐる	① 自分たちの地域のお祭りや行事など催しごとについて思い出したり、聞いたりして、楽しいイベントがあることを知る。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 夏祭りで出店があったよ。 ・ キャンプでゲームをしたよ。 ・ ハーモニーランドでキティーちゃんにあったよ。 ・ ハウステンボスで遊んできたよ。 ・ 児童集会のゲームは楽しかったなあ。 ・ 1年生とハロウィーンパーティをしたよ。 ・ マリンワールド見学に行ったよ。 	○ 地域には、どんなお祭りや行事があるかを振りかえらせる。
	② 自分たちもテーマを決め、楽しい場をつくる計画をたてる。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 自分たちの力でできそうなことや出し物は何か。 ・ 会の名前はなにしよう。 ・ 去年の2年生がぼくたちを招待してくれておもちゃランドをしてくれたよね。 ・ ぼくたちも今年の1年生を招待して楽しい会をしたいな。 ・ どのような会をしたいか話し合う。 	○ 昨年どんな「わくわくワールド」があったかを振り返らせ、自分たちは、どんなテーマで「わくわくワールド」をしたいかアイデアカードに書かせる。【自己決定の場】
つたえあう ふりかえる	③ 材料を集め、準備にとりかかる。 <ul style="list-style-type: none"> ○ どんな材料が必要か、身の回りのものを見直す。 ○ 道具の紹介をして作りたいおもちゃのイメージを膨らませる。 ○ 設計図・イメージ図を書く。 ○ 材料や道具を選択して、製作に取りかかる。 ○ 作ったものを試す。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 名人やお家の人に尋ねてみよう。 ・ 本で調べてみよう。 ○ みんなで遊んでみよう。 <ul style="list-style-type: none"> ・ アドバイスを考えて、カードに書く。 ・ アイディアを出し合うための話し合いをする。 ○ 作ったものを改良する。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 材料を加えたり、ルールを変えたりして、手直しをする。 	○ 集めた材料をもとにグループで話し合わせ、自分たちの「わくわくワールド」を決める。【共感的人間関係】 ○ 他のグループの良いところを見つける。【共感的人間関係】【自己決定】 ○ 友だちのアドバイスを聞き自分たちの作品をより良いものにする。【自己決定】
	④ わくわくワールドに招待するための話し合い、計画をたて、準備をする。 <ul style="list-style-type: none"> ○ 早く1年生の人を招待したいあ。 ○ 時間は？ ○ 場づくり ○ 招待状書き ○ プログラムぎめ 	○ 自分たちの「わくわくワールド」のルールを決めさせる。【自己決定】【自己存在感】
	⑤ わくわくワールドを開く。 ⑥ 楽しかったことを話し合う。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 友達を協力し、できた達成感を感じ、自分たちの成長や友達のよさに気づく。 	○ カードに感想を書かせ、楽しかったことを振り返らせる。【自己存在感】

6. 本時 平成19年10月30日(火)

場所：体育館

7. 本時目標

- 楽しく遊びながら、友だちのつくったもののよさに気づくことができる。
- 友だちにわかりやすく説明したり、興味をもって説明を聞いたりすることができる。

8. 規範意識を高めるための本時授業の工夫

○規範意識を高める本時の価値

授業を成立するためには、話し方、聞き方が大変重要なものになる。特に低学年の子どもは自分の思ったことを発表する意欲はとともあるが、教師との一対一の授業に陥りやすい。子ども達の交流を中心に授業を深めていくなれば聞き方も特に重視される。なぜなら友だちの意見から自分の意見を考え発表していかなければ授業は深まらないからである。そこで、話し方、聞き方の規範意識を高め、交流活動を活発にするために、この単元では、アドバイスカード、ポイントボードやルール説明を順序立てて説明できるようにヒントカードなどを使い交流活動が深まる手だてを取った。

○自己存在感をもたせるための工夫

1年生を招待しての「わくわくワールド」にするためにグループでの活動を多く取り入れた。グループでの協力の中で活動することにより、自己存在感をもたせるためである。子どもたちは、自分たちのグループで協力して活動する中で自分の役割や意見を出して話すことにより、自己存在感を意識することができるからである。また、一人ひとりが1年生に招待状を書くことにより、自分たちの「わくわくワールド」を楽しんでもらおうという実感を味合わせるためでもある。

○評価の工夫

「わくわくワールド」を体験しての交流場面で1年生からの感想を聞いたり、1年生の様子や態度から「わくわくワールド」を振り返らせた。また、活動を終えての1年生からのお手紙を通して、自分たちの活動をもう一度振り返らすことができた。

9. 本時指導の考え方

本時までには、子ども達は、自分の体験から引き出された思いの中から、自分たちでも出来そうな遊び場をつくりたいという意欲をもっている。「わくわくワールド」に向け、自分の得意なことをもとに、グループをつくり表現活動や製作活動に取り組んでいる。ある程度できたグループはためしの遊びを行い、より楽しいものにするために作ったものを改良している。しかし、子ども達は、自分たちのつくったものにおおむね満足しており、じょうぶさや形・相手が喜んでもらえるような楽しいものづくりという意識まで高まっておらず、むしろ、作ったもので楽しみにとどまり、他のクラスのもので遊んでみたいという思いをもっている。

そこで、本時は、わくわくワールドを開くクラス・お客さんになるクラスにわかれ、リハーサルを行った後、それぞれのよい点や工夫する点を出し合う活動を行う。

まず、本時の学習は、ためしの遊びであることをなぜ行うのか「めあて」を確認する。お互いに遊ぶことで、自分たちのつくったものが4つのポイントを満たしているかという意識をもたせる。そして、それぞれにわかれ、自分たちがつくったものについて説明したり、客になったりして楽しむ。その際、ポイントボードに観点別に評価のシールをはり、後の交流活動に活用する。交流活動ではポイントボードを見ながら、どのような

ポイントが満たされていたか、また不十分であったかを出し合い、よりよいものに改良しようとする気持ちをもたせ、これからの製作活動への意欲が高まるようにつなげたい。

10. 準備

ポイントボード・ポイントノート・たのシール・もうすこシール・自分たちでつくったもの

11. 本時の展開

学習活動	具体的な支援
① 前時までの活動を振り返り、本時のめあてを確認する。	<ul style="list-style-type: none"> 「今日の学習」を掲示する。
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> わくわくランドで1年生が楽しめるようにリハーサルをしよう。 </div>	
○ 今日の学習の流れを確認する。 ② リハーサルをする。 <ul style="list-style-type: none"> 遊びの説明をする。 実際に遊んでみる。 「ポイントボード」にシールを貼る。 ③ ポイントボードをもとに話し合う。 <ul style="list-style-type: none"> □□グループの○○は、おもしろかったよ。 □□グループの○○は、工夫していたね。 ルールが分からなかったよ、○○したらどうかな。 こわれていたよ。○○したらどうかな。 数を増やしてみたらどうかな。 <p style="text-align: right;">など…</p> ④ 今日の学習をふり振り返り、次時へ意欲をもつ。 <ul style="list-style-type: none"> ポイントボードを見て次の時間に修正する場所を確かめる。 	<ul style="list-style-type: none"> どこを見直すのかを明確にしてからリハーサルを始める。 自分達のポイントノートを用意し、4つの視点を意識させる。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p><視点></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. サービス (気持ちのよい説明, 態度など) 2. 場の作り方 3. ルール 4. 道具 </div> <ul style="list-style-type: none"> シールを貼ることにより、評価のわけをグループ内で話し合うことが出来る。 ポイントボードを見ることにより、それぞれのアトラクションの「よい点」や「工夫する点」に気づかせる。 アドバイス取り入れて、どう作りなおしたり、遊び方を工夫したりすればよいか考えをもたせる。

1 2. 結果と考察

低学年の担任として規範意識を高めるために、話し方・聞き方に重点をおいて指導をしてきた。言葉遣いにおいては、ソーシャルスキルワークトレーニングを使っての「ふわふわ言葉ちくちく言葉」を学級活動でおこなった。この学習でどんな言葉が人を傷つける言葉なのか、人をうれしくさせる言葉なのかを体験的に知ることができた。その活動の結果、人を傷つけるような激しい言葉遣いがかかなり減った。話し方、聞き方においては、国語科と生活科の単元に関連を持たせながら指導してきた。その結果、1学期よりも語彙力もつき、表現力も高まってきている。今後も継続して指導していく必要がある。また、学校や学級のルールを守れない児童においては、その都度指導したり、帰りの会などで今日一日の良かったことや困ったことについても取り上げ、そのことを学級で話し合う取り組みもおこなってきた。特に正義感が強い年頃でもあるので、決まったことはみんなで意識して取り組むことができた。また、Q Uなどのアンケートをすることで、普段学級で目立たない子どもにおいても意識することができた。アンケート結果から気になる子どもにおいては、言葉書けや友だち関係を大切に支援をすることができた。

1 3. 資料

わくわくワールド 2年組 はれ

★1年生がわくわくするアトラクションを作ろう!

わくわくするための4つのポイント

たのしい アドバイスされたことを配ろう! セウすこし

1. サービス

かみや物のつぎき (えががらE)
せつめい (大きな声でわかりやすく)
しんせつ・ていねいな態度

2. 場作り

楽しい
すぐできる
ほごべる

3. ルール

楽しい
わかりやすい
すぐできる (1~3分)

4. どうぐ

楽しい
あぶなくない
ごわれない

★今日の学習で

わくわくワールド 2年組 はれ ポイントボード

★アトラクション名

わくわくするための4つのポイント

たのしい シール
セウすこし シール

1. サービス

かみや物のつぎき (えががらE)
せつめい (大きな声でわかりやすく)
しんせつ・ていねいな態度

2. 場作り

楽しい
すぐできる
ほごべる

3. ルール

楽しい
わかりやすい
すぐできる (1~3分)

4. どうぐ

楽しい
あぶなくない
ごわれない

★1年生になったつもりで、たのしいシールをセウすこしシールを ポイントボードにはろう!