

# 仲よし学級1・2組 生活単元学習 学習指導略案

教科等	生活単元学習	単元名	つたえて なかよく	本時	全15時間扱いの10時間目
学級	仲よし学級1・2組	授業者		教室等	1階 仲よし学級 1組教室

## <本時の指導>

<b>&lt;本時のねらい&gt;</b> 自分の思いを表現し、楽しく活動しようとする。	
<p>主な学習活動【4つの視点】</p> <p>主な発問:T 予想される児童の反応:C</p> <p>○研究主題にせまる6つの手立て</p> <p>□…指導上の留意点 ☆…評価 ※UD</p>	<p>○話し合いの話型の提示</p> <p>具体的な場面から、よりよいやり取りの姿を提示し、思いの言語化や活発なコミュニケーションにつなげられるようにする。※視覚化</p>
<p>導 1.前時までの学習を振り返り、めあてを確認する。【発見】</p> <p>T:「ことばのたからばこ」を振り返りましょう。</p> <p>T:今日のめあてを確認しましょう。</p> <p>□「みんなで、「もっと楽しい」ゲームにしよう。」</p>	<p>□どのような姿が望ましい姿なのかを具体的に示すことで、めあてである「みんなで」や「もっと楽しい」姿を分かりやすくする。※焦点化</p>
<p>入 T:「みんなで」とは、どういうことですか?</p> <p>C:みんなで 話し合う。C:みんな 一緒に</p> <p>C:みんな 笑顔で C:みんなで 楽しく</p> <p>T:「もっと楽しい」とは、どういうことですか?</p> <p>C:もっと長く C:もっとたくさん C:もっとカラフルに</p>	<p>○話題設定の工夫</p> <p>友達やチームで互いに関わり合う必然性をもち、協力せざるを得ない状況になるようなテーマを設定する。※焦</p>
<p>展 2.1回戦を行う。</p> <p>①作戦会議をする。&lt;グループ&gt;【対話】</p> <p>T:「もっと楽しい」ゲームは、どんなゲームですか。それぞれのチームで考えましょう。</p> <p>C:ぼくたちは、もっと長いものをつくらうよ。</p> <p>C:わたしたちは、たくさんつくってみよう。</p> <p>②ゲームを行う。&lt;グループ&gt;【表現】</p> <p>T:それでは「もっと楽しい」ゲームを始めましょう。</p> <p>C:どうすれば、うまくいくかな。</p> <p>C:あなたは、どう思う。</p>	<p>○交流の目的と視点の明確化</p> <p>「もっと楽しく」という目的のもと、コミュニケーションが活発になるポイントを視点として意識させる。</p>
<p>開 ③ゲームを振り返る。&lt;全体&gt;【対話】</p> <p>T:ゲームはどうでしたか。</p> <p>C:みんなで考えたら、うまくできました。</p> <p>3.2回戦を行う。</p> <p>①作戦会議をする。&lt;全体&gt;【対話】</p> <p>T:1回目よりも、「もっと楽しい」ゲームは、どんなゲームですか。</p> <p>C:人数を増やして、もっともっと長いものをつくりたい。</p> <p>②ゲームを行う。&lt;グループ/全体&gt;【表現】</p> <p>T:それでは「もっともっと楽しい」ゲームを始めましょう。</p> <p>C:いっしょにやろうよ。</p> <p>③ゲームを振り返る。&lt;全体&gt;【対話】</p> <p>T:ゲームはどうでしたか。</p> <p>C:人数が増えたら、もっと楽しくなった。</p>	<p>□関わりが活発になるような仕掛けや手立てを意図的に設定する。</p> <p>□各グループを見取り、望ましいやり取りの姿(表情や態度、行動など、ノンバーバルなやり取りも含めて)を取り上げ、共通のモデルとする。※共有化</p> <p>□より楽しくなるための工夫がしたくなるような仕掛けや手立てを意図的に設定する。</p> <p>□1回目を踏まえてできるようになったことを価値付け、比較することで成果を実感させやすくする。※視覚化</p> <p>☆自分の思いを表現し、楽しく活動しようとしている。【発言・観察】</p>
<p>終末 4.授業を振り返り、次時を確認する。</p> <p>T:今日の学習はどうでしたか。</p> <p>次の時間はどんなゲームにしていきたいですか。</p> <p>C:もっと人数を増やして、みんなでゲームをしたい。</p>	<p>□児童の感想に加え、教師より本時の中での成長や望ましいやり取りの姿を伝え、価値付ける。</p>

## 【板書計画】

つたえて なかよく

**みんなで、「もっとたのしい」ゲームにしよう**

「みんなで」 「もっとたのしく」  
○みんなで はなしあう ・もつとながく

○みんなで いっしょに ・もつとたくさん

○みんな えがおで ・もつとカラフル

ことばのたからばこ

あなたは いっしょにやろうよ

どうおもう? やったあ、できたね!

すごいわ!

ふりかえり

<きょうのゲームのながれ>

1. **1かいせん**  
さくせんかいぎ  
「もっとたのしい」ゲーム  
ふりかえり ○◎

2. **2かいせん**  
さくせんかいぎ  
「もっともつたのしい」ゲーム  
ふりかえり ○◎◎

## 【研究主題にせまる6つの手立てとの関連】

(1) 「自分の考えを言葉で表現する」ための手立て

### 話題設定の工夫

本時をはじめ、本単元では「思いや考えを伝えることで、友達ともっと仲良くなる」という目的のもと、様々なゲームや活動を意図的、計画的に設定している。これらの活動は、ゴールとなる問題解決のために、自然と友達やチームで相談したり、思いを伝え合ったりと、互いに関わり合う必然性をもたせているものである。協力せざるを得ない状況、関わり合わなければならない状況を意図的につくることで、自分の考えや思いを言葉や表情、動作などでの、自然なやり取りにつなげていく。

### 話し合いの話型の提示

学級全体を通して、「ことばのたからばこ」に取り組んでいる。児童から出てきたよりよい言葉ややりとりの姿を取り挙げ、価値付け、具体的な場面とともに提示している。実際に使っている場面を添えることで、その場面を想起させやすくし、具体的な場面として印象付け、自らも活用できるようにした。「言葉」をより生きた場のものとして意識付け、思いの言語化や活発なコミュニケーションにつなげていく。



(2) 「学び合う」ための手立て

### 交流の目的と視点の明確化

「もっと仲良くなる」という目的のもと、コミュニケーションが活発になるポイントを視点として提示する。めあてである「もっと楽しく」というのはどういうことか、具体的な言葉ややり取り、またその際のお互いの思いを確認することで、「どんな言葉(やりとり)」を「どうやって話したり、行ったりしていけばいいか」「そのことが互いにとってどんな関係づくりにつながっていくのか」を児童に分かりやすく提示し、積極的な交流活動につなげられるようにする。