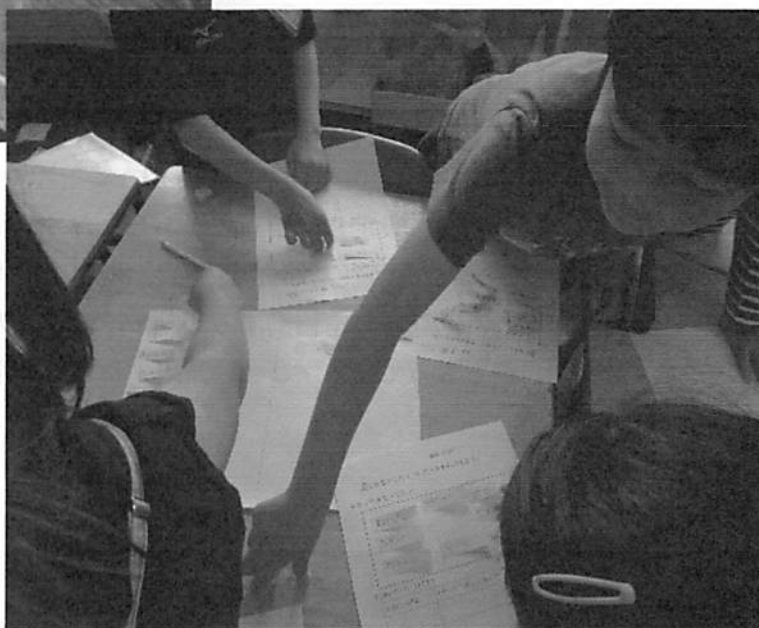


令和5年度

印旛教育研究集会
生活科分科会提案資料

研究主題

主体的に学び合う児童を育成する生活科授業のあり方
～人とかかわり合い、認め合う活動の場を通して～



第一部会

佐倉市立西志津小学校

長澤沙希

1 研究主題

主体的に学び合う児童を育成する生活科授業のあり方

～人とかかわり合いや、認め合う活動の場を通して～

2 主題設定の理由

(1) 学習指導要領から

生活科の教科目標は、「具体的な活動や体験を通して、身近な生活に関わる見方・考え方を生かし、自立した生活を豊かにしていくための資質・能力を育成すること」である。また、生活科の目標の構成は以下のようになっている。

【育成を目指す資質・能力】

(1) 活動や体験の過程において、自分自身、身近な人々、社会及び自然の特徴やよさ、それらのかかわりに気付くとともに、生活の場に必要の習慣や技能身に付けるようにする。

(知識及び技能の基礎)

(2) 身近な人々、社会及び自然を自分との関わりの中で捉え、自分自身や自分の生活について考え、表現することができるようにする。

(思考力、判断力、表現力等)

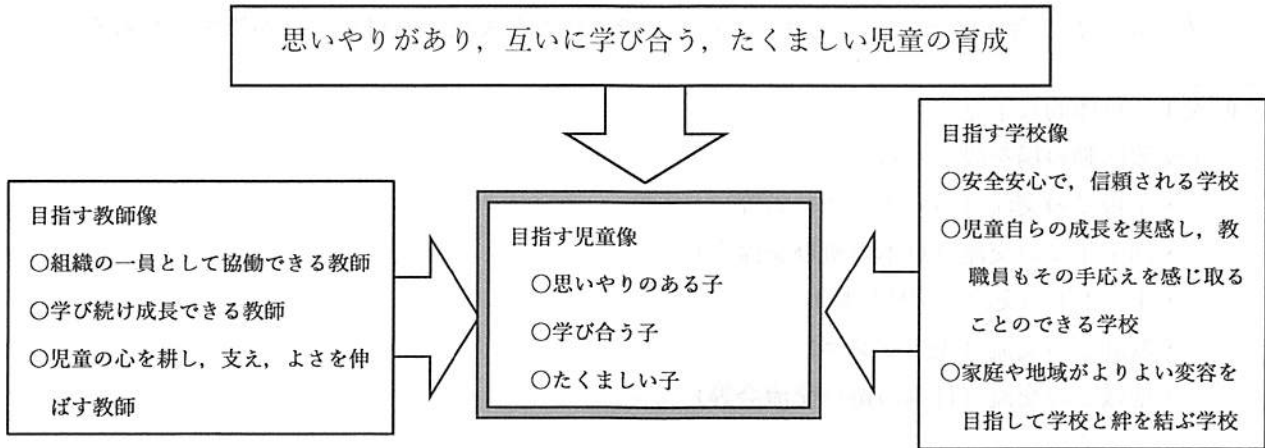
(3) 身近な人々、社会及び自然に自ら働きかけ、意欲や自信をもって学んだり生活を豊かにしたりしようとする態度を養う。

(学びに向かう力、人間性等)

生活科では、具体的な体験を通して、関わる対象への気付きが生まれることが大切である。その気付きは、多くの人とかかわり、様々な考えに触れることによって見出されるものである。低学年においては、生活科への関心が高く、「主体的」(個)に学ぶ児童は多いといえる。「主体的に学び合う」(集団)ことで、新たな視点を発見し、成功体験や満足感を得ることで意欲や気付きの質を高め、深い学びを実現することができると思う。「主体的に学び合う」ためには、児童の興味関心を踏まえ、「もっと知りたい。」「こんなことをやってみたい。」という思いや願いが膨らむような体験活動の場を設定し、相互でかかわり合って試行錯誤する学習活動を展開していくことが大切である。また、児童、教師、保護者、地域の方々などの身近にいる人とかかわる機会を設けたり、充実した話し合いや協働する活動多くを取り入れたりして、認め合う機会をつくることで、意欲や自信をもって自ら学び合い、夢中になって学習に取り組む児童の育成につながると考えた。

(2) 学校教育目標から

<学校教育目標>



児童同士が交流する学習活動を行ったり、相互でかかわり合う機会を設けたりすることは、「主体的に学び合う」活動を充実させ、目指す児童像「学び合う子」を育成することにつながっていく。また、児童同士、教師、地域の方々など、様々な年齢の人とかかわりそれぞれの想いに触れることで、思いやりの気持ちが生まれ、切磋琢磨する姿勢の基盤が形成されたりと、心身へも大きな変化が期待できると考える。

(3) 児童の実態から

本校は、全学年4クラスの大規模校で、昨年45周年を迎えた。スーパーやコンビニ、図書館などが徒歩圏内にある住宅地の中に所在している。学習面においては、熱心に取り組む児童が多い中で、取り組み方や理解の仕方に大きな差が見られる。また、家庭の教育への関心にも違いがあり、生活経験も様々である。多くの出会いがあり、様々な児童とかかわりをもつことができる一方で、大人数に紛れて消極的になってしまう児童や、一部の人としかかかわろうとしない児童も少なくない。また、規模が大きいため、教師とかかわりがあまりないこともあり、他学年の担任や、学校のために尽力している職員の名前を知らない児童も多い。コロナ禍に入ってから、グループでの話し合いや身体接触のある活動に制限があったり、全校での学校行事が分散やリモートでの開催になったりと、ここ数年間「異学年交流」「地域との交流」はほとんど行っていない。そこで、同じ学級、学年の児童、他学年の児童、地域の方々など「人とかかわる」場を意識的に設け、一緒に体験したり、話し合いをしたりすることで「主体的に学び合う」児童の育成につなげたいと考えた。また、人とかかわり、相互の考えの違いやよさに触れることが、新たな気づきに結び付くと考え、本主題を設定した。

3 研究と手立て

仮説1

人とかかわり合う場を設定し交流をすることで、新たな視点に気づき学びが深まるだろう。

<仮説1の具体的な手立て>

①交流活動の場を設定する

- ・学級での交流（あいさつゲーム等）
- ・同学年での交流（日本の遊び交流会）
- ・1, 2年の交流（学校探検）
- ・教師との交流（先生ビンゴ）
- ・地域との交流（日本の遊び交流会等）

②関わる対象を意識して活動する

- ・動画撮影（日本の遊びのコツを撮影する）
- ・かかわる対象をイメージして活動を行う。（リハーサル等）

仮説2

他者と協働し、互いの良さを認め合う方法を工夫すれば、主体的に学び合う活動ができるだろう。

<仮説2の具体的な手立て>

①話し合い活動

- ・ハンドサイン
- ・自分のマーク、サイン
- ・思考ツールの活用（付箋）

②振り返り活動

振り返りカードでは、自分や友達の良いところをカードに書くなどして認め合う活動を行う。

4 授業実践 【1年生】

1 単元名 いろいろあるね、日本のあそび

2 単元について

(1) 単元観

本単元は、生活科学習指導要領の以下の目標と内容を受けて設定したものである。

目標 (2) 身近な人々、社会及び自然とふれ合ったり関わったりすることを通して、それらを工夫したり楽しんだりすることができ、活動のよさや大切さに気付き、自分たちの遊びや生活をよりよくするようにする。

内容 (8) 自分たちの生活や地域の出来事を身近な人々と伝え合う活動を通して、相手のことを想像したり伝えたいことを選んだりすることができ、身近な人々と関わることのよさや楽しさが分かるとともに、進んで触れ合い交流しようとする。

(9) 自分自身の生活や成長を振り返る活動を通して、自分のことや支えてくれた人々について考えることができ、自分が大きくなったこと、役割が増えたことなどが分かるとともに、これまでの生活や成長を支えてくれた人々に感謝の気持ちを持ち、これからの成長への願いをもって、意欲的に生活しようとする。

ここでは、日本の遊びの体験を通して、「もっと上手になりたい」という思いや願いを達成していく過程の中で、そのよさや楽しさに気付くことができるようになることをねらいとする。低学年にとって、「遊び」は人とのかかわりを深めるための重要な手段である。普段あまり取り組むことのない日本の遊びを繰り返し練習することで、達成感や満足感を得ることができる。また、年長者を招いて日本の遊びを教えてもらったり、話を聞かせてもらったりしながら関心を高め、地域の人との交流を深めることもできる。

このように、自分たちの遊びをより豊かにしようとする意欲をもたせ、自分の成長や相手のよさに気付く力を高めることができる単元である。

(2) 児童の実態

明るく活発で、様々な活動に意欲的に取り組む児童が多い。8割が生活科が好きで、これまでに学校探検やアサガオの栽培、季節ごとの公園探検などの活動を楽しみながら取り組んできた。印象に残っている学習内容としては、「公園探検」や「虫探し」、「シャボン玉遊び」を挙げている。その理由として、「友達と活動できたから。」や「グループ活動ができたから。」などと回答している。

遊びについてのアンケートでは、休み時間には、ドッジボールや鬼ごっこをして遊ぶ児童が多く、読書、折り紙、算数セットのすごろくなどが2割ほどいた。日本の遊びについては、ほとんどの児童が、幼稚園や保育園で遊んだ経験があることがわかった。中でも、かるた、コマ、けん玉などは、家庭でも取り組んだことがある児童が6割ほどだった。しかし、「楽しかった」と回答している児童の一方で、「上手にできなかった。」「やり方がわからなかった。」という児童も少なくなかった。また、日常的に遊んでいる児童はおらず、正月に遊んだ経験がある児童もいなかった。

(3) 指導観

これらの実態から、昔遊びの経験はあるが、あまり児童にとって身近なものではないことがわかった。そこで本単元では、〇〇遊び名人を目指して、友達との交流活動を取り入れながら学習を進めていく。まず、導入では、挑戦してみたい遊びをいくつか選んで目標を立て、地域の方を招いて日本のあそび交流会を行う。交流会後は、極めたい遊びを選び、〇〇遊び名人を目指してグループごとに練習を行う。練習では、見つけたコツを付箋に書いてボードに張り付け、話し合い活動の際にグループ全体で共有することで、児童同士で試行錯誤し、新たな視点にも気付けるようにする。また、隣の学級と合同授業を行い、同じ遊びを選んだグループで練習をしたり、コツを共有したりすることで、教え合いをさらに深化できるようにする。振り返りカードを記入する際には、友達の良かったところを書き、次時への意欲につなげられるようにする。また、それをグループで見合い、サインをすることで、認め合い活動ができるようにする。単元のまとめには発表会を行い、達成感や満足感を味わわせたり自分や友達の成長に気付いたりすることで、主体的に取り組む姿勢を持続させ、次単元へつなげられるようにしたい。

3 単元の目標

- ・日本の遊びのおもしろさや、友達の工夫のよさに気付くことができる。(知識及び技能の基礎)
- ・繰り返し練習しながら、遊びのコツを見つけることができる。
- ・活動を通して気付いたことを言葉で表現し、伝えることができる。
(思考力・判断力・表現力等の基礎)
- ・日本の遊びに興味をもち、友達と教え合いながら練習したり、みんなで楽しく遊んだりする。
(学びに向かう力、人間性等)

4 仮説との関わり

仮説1

人とかかわり合う場を設定すれば、新たな視点に気づき、学びが深まるだろう。

①交流活動の設定

- ・単元の導入では、地域の「四季の会・福寿会」の方を招いて交流会を行い、日本の遊びを教してもらうことで、遊びのコツをつかめるようにする。地域の方々の想いに触れ、意欲的に取り組めるようにする。
- ・授業の最初に「あいさつゲーム」を行い、教え合いをしやすい雰囲気づくりができるようにする。
- ・名人になりたい遊びを選び、小グループで教え合いながら活動することで、新たなコツを発見するなど、気づきが生まれるようにする。(同じグループ、他学級の同じ遊びのグループ)
- ・練習しながら発見したコツを付箋に書き、それを利用して話し合う時間を設けることで、新たな遊びのコツを発見する手立てとなるようにする。

②関わる対象を意識して活動する

- ・他の遊びを選んだ児童や来年の1年生へ向けて、練習してできるようになったコツを動画撮影する。「教え方」を意識することで、深い学びにつながるようにする。

仮説2

他者と協働し、互いの良さを認め合う方法を工夫すれば、主体的に学び合う活動ができるだろう。

①話し合い活動の工夫

- ・友達の学習カードなどに目を通した際に、自分のサインを書くことで、積極的に考えを書いたり、意欲を高めたりできるようにする。
- ・話し合い活動では思考ツールを活用（付箋）し、自分の考えをまとめたり、友達と考えを比べたりすることで、新たな気づきにつながるようにする。

②振り返りの工夫

- ・振り返りカードでは、自分や友達の良いところをカードに書いたりして認め合う活動を行う。小グループで見合う、全体で発表をする、教師が読み上げる等、様々な方法で称賛することで達成感や満足感を得られるようにする。

5 指導計画（7時間）

単元名	時配	主な学習活動	評価規準
いろいろあるね 日本のあそび	1	<ul style="list-style-type: none"> ・日本の遊びについて知り、みんなでかるた遊びをして楽しむ。 ・挑戦してみたい日本の遊びを選び、目標を記入する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・昔遊びのおもしろさに気付いている。[行動観察・つぶやき]（知識・技能） ・日本の遊びに興味をもって取り組んでいる。[行動観察・つぶやき]（主体的に学習に取り組む態度）
	2 3	<ul style="list-style-type: none"> ・地域の昔遊び名人を招き、遊び方を教えてもらう。（昔遊び交流会） 	<ul style="list-style-type: none"> ・遊びに対して自分の思いや願いをもち、それを達成するために考えたり、工夫したりしている。[行動・付箋・ワークシート]（思考・判断・表現） ・日本の遊びのおもしろさや、友達やお年寄りとかかわりながら活動する楽しさに気付いている。[行動観察・つぶやき]（知識・技能） ・地域の方との交流を楽しもうとしている。[行動観察・つぶやき]（主体的に学習に取り組む態度）

<昔遊び交流会の様子>



4 【本時】 5 / 7	<ul style="list-style-type: none"> ・極めたい技を選び、遊びのコツを探しながら練習する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・日本の遊びのおもしろさや、友達の工夫のよさに気付いている。[行動観察・つぶやき・ワークシート] (知識・技能)
6 7	<ul style="list-style-type: none"> ・名人発表会を行い、単元の振り返りをする。 <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <名人発表会の様子> </div> 	<ul style="list-style-type: none"> ・遊びに対して自分の思いや願いをもち、それを達成するために考えたり、工夫したりしている。[行動・付箋・ワークシート] (思考・判断・表現) ・友達と遊びのコツを教え合いながら練習しようとする。[行動観察・つぶやき] (主体的に学習に取り組む態度)

6 本時の展開

(1) 目標

- ・日本の遊びのおもしろさや、友達のよさに気付いている。 (知識・技能)
- ・友達とかかわりながら繰り返し遊び方を練習し、名人になるためのコツを見つけることができる。 (思考・判断・表現)

時配	学習内容と活動	指導・支援・評価※	資料
3 1	1 あいさつゲームをする。 2 本時の学習のめあてを確認する。	<ul style="list-style-type: none"> ・友達とじゃんけんをしたり挨拶をしたりすることで、教え合いができる雰囲気作りを行い、意欲的に活動できるようにする。 ・同じ遊びの児童で集まり、本時の学習を確認することで、各自の目標を明確にさせる。 	めあてカード
名人になるためのコツを見つけよう。②			
2 0	3 自分の目標に向かって、友達と交流しながら練習する。	<ul style="list-style-type: none"> ・遊びの場が十分に確保できるよう、教室中は机を下げ、けん玉グループは廊下で活動する。 ・コツを発見したら、各自で付箋に書いて画用紙に張り付けることで、共有できるようにする。(1回目のコツは青、2回目のコツは黄色の付箋に書く。) ・うまく遊びができない児童には、繰り返し挑戦するよう児童同士で教え合って活動するよう声をかける。 	画用紙 画板 付箋

<他学級の児童と教え合いをしている様子>



・他クラスの児童とも交流しながら練習をすることで、様々なコツに気付くことができるようにする。
※友達とかかわりながら繰り返し遊びの練習をし、名人になるためのコツを見つけることができる。[付箋・つぶやき] (思考・判断・表現)

めあて
カード
ワーク
シート

8 4 グループごとに話し合いを行う。

・練習後にはグループごとに話し合いを行い、同じ意見を重ねたり、新たに発見したコツや、実践したがうまくいかなかったコツを外したりして試行錯誤できるように声をかける。

<コツを話し合っている様子>



<付箋に書いたけん玉のコツ>



8 5 本時の振り返りを行い、自分が頑張ったことや友達の良いところを発表する。

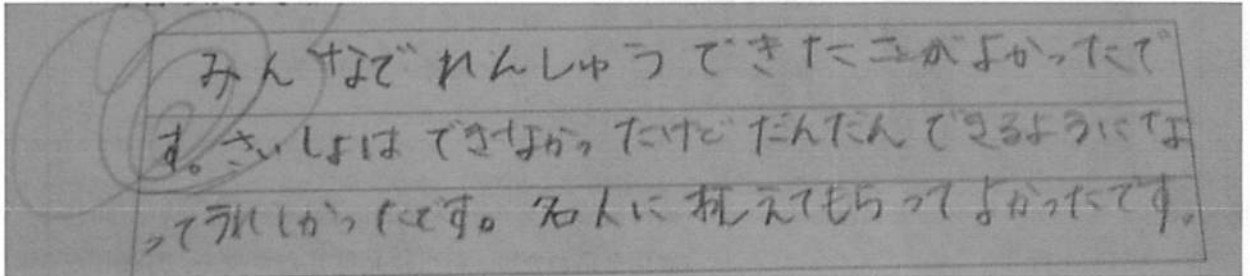
・「上手だった友達」や「がんばっていた友達」を発表することで、他の児童の頑張りにも気付くことができるようにする。
※日本の遊びのおもしろさや、友達のよさに気付いている。[行動観察・ワークシート] (知識・技能)

振り返り
カード

7 成果と課題

【仮説1】

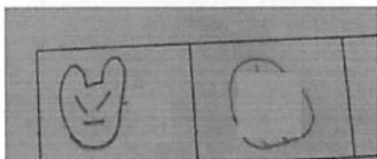
- 昔遊び交流会では、年長者の方々や学年全体で交流ができ、直接話をしたりやり方を教わったりしながら一緒に活動することで喜びや楽しさを感じ、「もっと上手になりたい」という思いや願いをもつ良いきっかけとなった。



- 他学級の児童と教え合いをする時間を設けることで、楽しみながら試行錯誤し、新たなコツを探すことができた。
- ▲かかわる対象を意識して、保育園、幼稚園児へ向けて昔遊びのコツを動画撮影したが、活用できる場面が限られてしまい、児童の頑張りを披露する機会が少なくなってしまった。

【仮説2】

- 話し合い活動では、付箋を使ってコツを書き出し共有することで、友達と積極的に意見を伝え合い、主体的に学び合いができた。また、付箋の色を変え、前回と比較することで、対話をしながら考えを深めることができたところも良かった。
- 友達の感想を読んだ後にサインを書くことで、「自分の考えを見てもらっている」という安心感や満足感が生まれ、積極的に友達の良いところを探したり、自分の意見を書いたりすることができた。



【名前を入れた自分のサイン】

- ▲振り返りカードでは、頑張っていた児童を称賛することで、認め合いの場として役立ったが、「上手な児童」にばかり目がいってしまい、偏りが生じてしまった。

8 児童の変容

<A児>

今日がんばっていたともだち

ともだちの名前	りゆう (がんばっていたこと)
〇ちゃん	がんばってけん玉を していた。
〇ちゃん	けん玉が びょうすいにできていた。

今日のかんそう

たくさんけん玉をして楽しかった。
みんなでやったらコツがたくさんみ
つかったよかった。

【5時間目の振り返りカード】

今日がんばっていたともだち

ともだちの名前	りゆう (がんばっていたこと)
〇ちゃん	みんなにおしえてくれた。
〇ちゃん	できる!!とかけこえを かけたらできた。すごい。

今日のかんそう

〇ちゃん、けん玉のコツを教わったら
できるようになった。みんなも
できるようになった。すごい。
けん玉は楽しかった。

【7時間目の振り返りカード】

5時間目の「今日のかんそう」では、コツを見つけられたことについてのみ書かれていたが、7時間目では、友達とのかかわりの中でコツを見つけ、自分なりに様々なやり方に挑戦できたことがわかる。また、「今日がんばっていたともだち」では、技術面だけではなく、教え合いや具体的なコツについて書かれており、学びが深まっている。

<B児>

けん玉は難しいけど、けん玉をすればできるよ。
の(がんばり)たい。

〇ちゃんのけん玉は、とてもよかった。ひとりだ
たらむずかしいけど、みんなでけん玉をしたら
うまくなったよ。けん玉のあそびは楽しい。

【5時間目の振り返りカード】

【7時間目の振り返りカード】

B児は、友達と教え合いながら練習を行い、様々なコツを見つけたことでけん玉を皿に乗せることができた。また、学び合いの中で自己の成長にも気付くことができた。

授業実践【2年生】

1 単元名 どんな2年生になろうかな

2 単元について

(1) 単元観

本単元は、生活科学習指導要領の以下の目標と内容に基づいて設定したものである。

目標 (2) 身近な人々、社会及び自然とふれ合ったり関わったりすることを通して、それらを工夫したり楽しんだりすることができ、活動のよさや大切さに気づき、自分たちの遊びや生活をよりよくするようにする。

内容 (1) 学校生活に関わる活動を通して、学校施設の様子や学校生活を支えている人々や友達、通学路の様子やその安全を守っている人々などについて考えることができ、学校での生活は様々な人や施設と関わっていると分かり、楽しく安心して遊びや生活をしたり、安全な登下校をしたりしようとする。

(8) 自分たちの生活や地域の出来事を身近な人々と伝え合う活動を通して、相手のことを想像したり伝えたことや伝えたいことを選んだりすることができ、身近な人々と関わることのよさや楽しさが分かるとともに、進んで触れ合い交流しようとする。

(9) 自分自身の生活や成長を振り返る活動を通して、自分のことや支えてくれた人々について考えることができ、自分が大きくなったこと、役割が増えたことなどが分かるとともに、これまでの生活や成長を支えてくれた人々に感謝の気持ちを持ち、これからの成長への願いをもって、意欲的に生活しようとする。

ここでは、2年生に進級した喜びを感じ、1年生を歓迎する会の準備や学校案内など1年生とかわる活動を通して、自分の成長に気付くことができる単元である。また、1年時を振り返り、「どのようにしたら1年生を喜ばせることができるか。」という思いや願いをもって活動することで、相手のことを想像し、進んで交流しようとすることを目指している。下学年と触れ合うことで、自分が周りに支えられて生きていることに気づき、意欲的に生活しようとすることもねらいとしている。

(2) 児童の実態

生活科の学習が好きな児童は8割ほどで、学習に意欲的に取り組んでいる。昨年は、幼稚園児におりがみのプレゼントをしたり、新1年生にアサガオの種を準備し、メッセージを書いたりする活動を行った。新しい学年がスタートしたことに加え、1年生が入学したことで、「いろいろなことを教えてあげたい。」という思いが生まれてきている。また、様々な活動の制限が解除され、今年度は3年ぶりに交流会ができることを知り、うれしく思っている児童も多い。しかしながら、昨年度まで人とかわる活動をあまり経験していないことを鑑み、コミュニケーションの仕方や、かわる対象をイメージすることなどを意識させていくことが必要である。感染予防をしつつ、1年生のために今できることを精一杯行う活動の中で、人とかわることのよさや楽しさを味わわせるとともに、自分の成長や可能性にも気付かせていきたい。

(3) 指導観

導入では、どんな2年生になりたいかを考え、1年生のためにどんなことができるのか、どんな活動をしたら1年生が喜ぶかを考える活動を行う。その際、思考ツールを使い、かかわる対象（1年生）をイメージしながら、実際にできるのか、1年生が楽しめる内容なのかを話し合う。また、学校探検当日を想定してリハーサルを行うことで、どのような配慮が必要なのか、2年生としてどのような行動をとることが望ましいのかを考える手立てとする。また、当日は学校探検に加え「1年生となかよくなる会の会」（全体会）も行い、1年生とかかわりをもつ活動を多く取り入れ、交流を楽しみながら主体的に取り組めるようにしていきたい。振り返りでは、今回の活動を通して、これから1年生とどのようにかかわりをもっていきたいかを話し合い、今後につなげられるようにしていきたいと考える。

3 単元の目標

- ・1年生とかかわる活動を通して、自分も周りの支えがあって進級できたことに気付くことができる。
(知識及び技能の基礎)
- ・どのようにしたら1年生を楽しませることができると考えることができる。
- ・活動をして気付いたことなどを言葉で表現し、伝えることができる。
(思考力・判断力・表現力等の基礎)
- ・自分自身の思いや願いをもって、進んで1年生と交流しようとしている。
(学びに向かう力、人間性等)

4 仮説との関わり

仮説1

人とかかわり合う場を設定すれば、新たな視点に気づき、学びが深まるだろう。

①交流活動の設定

- ・1年生とどんな活動をしてみたいかを付箋に書き、それを利用して小グループで話し合う時間を設けることで、一人一人が自ら考え、対話的な意見交流ができるようにする。
- ・授業の最初に「あいさつゲーム」を行い、教え合いをしやすい雰囲気づくりができるようにする。
- ・学校探検では、ミッション（1年生と協力して行う活動）を考え、対象児童と積極的にかかわれるようにする。また、「1年生となかよくなる会の会」（全体会）を設定し交流活動を行うことで、新たな気づきが生まれるようにする。
- ・先生ビンゴを行い教師とかかわりをもつことで、様々な人に支えられて生活していることに気付くことともに、学びに向かう姿勢が身に付けられるようにする。

②かかわる対象を意識して活動する

- ・「1年生とやってみたいこと」を考える際に、「1年生が楽しめるか」を常に想起させ、話し合いを行う。

- ・学校探検前に役割を決めてリハーサルを行う。1年生を連れていくことをイメージして歩くことで、どのような配慮が必要かを考える手立てとし、1年生の立場に立って考えることで気付きが生まれるようにする。

仮説2

他者と協働し、互いの良さを認め合う方法を工夫すれば、主体的に学び合う活動ができるだろう。

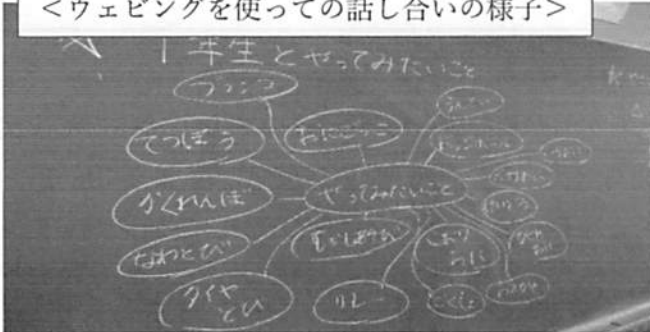
①話し合い活動の工夫

- ・ハンドサインを使い、友達の意見に対して反応したり、話し合いを深めたりできるようにする。
- ・友達の学習カードなどに目を通した際に、自分のサインを書くことで、積極的に考えを書いたり、意欲を高めたりできるようにする。
- ・話し合い活動では思考ツールを活用（付箋）し、自分の考えをまとめたり、友達と考えを比べたりすることで、新たな気付きにつながるようにする。

②振り返りの工夫

- ・振り返りカードでは、自分や友達の良いところをカードに書くなどして認め合う活動を行う。小グループで見合う、全体で発表をする、教師が読み上げる等、様々な方法で称賛することで達成感や満足感を得られるようにする。

5 指導計画（9時間）

单元名	時配	主な学習活動	評価規準
どんな2年生になろうかな	1	○どんな2年生になりたいかを考え、1年生に伝えたいことや一緒にしたいことを話し合う。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <ウェブングを使っでの話し合いの様子>  </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・1年生に伝えたいことや、一緒にやってみようということがあることに気付いている。[行動観察・つぶやき]（知識・技能） ・1年生を楽しませたいという思いや願いをもって、話し合いをしている。[行動観察・つぶやき・振り返りカード]
	2 【本時】	○「1年生となかよくなる会の会」でしてみたいことを話し合う。 <ul style="list-style-type: none"> ・前時の話し合いを想起し、1年生と楽しめる内容なのかどうかを考え、話し合う。 ・役割分担を決める。 	<ul style="list-style-type: none"> (主体的に学習に取り組む態度)

<p>3 4 5</p>	<p>○グループに分かれ、学校探検のルートや特別教室等での説明を考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・地図を使ってルートを確認する。 ・特別教室で行っていることや、その場所についてどのように説明するのかを考える。 <p>○グループごとにリハーサルを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1年生役を決め、実際に学校探検をしている様子をイメージしながら校内を巡る。 ・振り返りを行い、1年生と学校探検をする際はどのようなことに気を付ける必要があるのかを考える。 <div data-bbox="422 723 1045 1093" data-label="Image"> </div>	<p>・自分の思いや願いをもち、それを達成するために考えたり、工夫したりしている。 [行動・ワークシート] (思考・判断・表現)</p> <p>・友達とかかわりながら活動する楽しさに気付いている。[行動観察・つぶやき] (知識・技能)</p> <p>・地域の方との交流を楽しもうとしている。[行動観察・つぶやき] (主体的に学習に取り組む態度)</p> <div data-bbox="1077 907 1444 1142" data-label="Image"> </div>
<p>6 7 8</p>	<p>○「1年生となかよくなる会の会」の練習を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・司会進行に沿ってリハーサルをする。 ・1年生役を決め、実際にどのように動くのかを想定しながら動けるようにする。 <p>・「学校探検」・「1年生となかよくなる会の会」を行う。</p> <div data-bbox="422 1444 1045 1904" data-label="Image"> </div>	<p>・1年生とかかわることの喜びや、友達よさに気付いている。[行動観察・つぶやき・ワークシート] (知識・技能)</p> <p>・1年生との交流を楽しもうとしている。[行動観察・つぶやき] (主体的に学習に取り組む態度)</p> <div data-bbox="127 1467 438 1724" data-label="Image"> </div>

<なかよくなろうの会の様子 (かもつれっしゃ) >



・振り返りを行う。

9

<まとめの活動>



単元外
(休み
時間)

・先生ビンゴを行う。

<先生に質問をしている様子>



<先生ビンゴのワークシート>



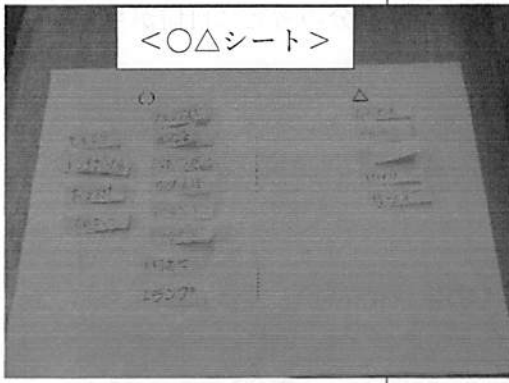
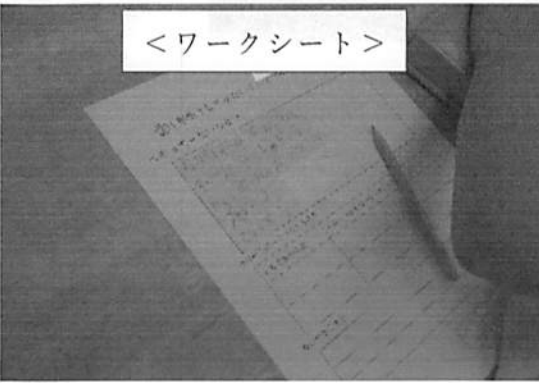

目上の人と話す
ときに気をつけ
ることは…。

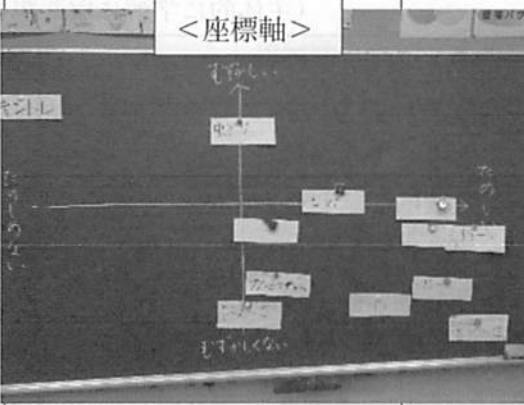

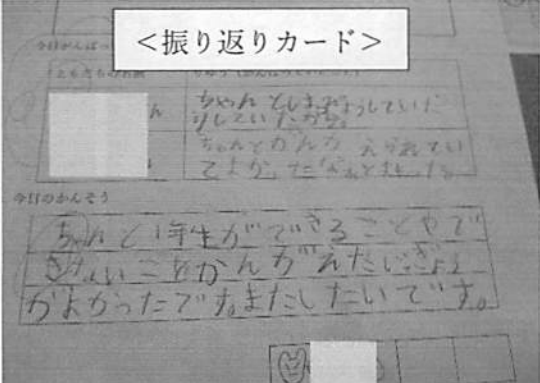
6 本時の展開

(1) 目標

- ・1年生に伝えたいことや、一緒にやってみたいことがあることに気付いている。(知識・技能)
- ・1年生を楽しませたいという思いや願いをもって、話し合いをしている。

(主体的に学習に取り組む態度)

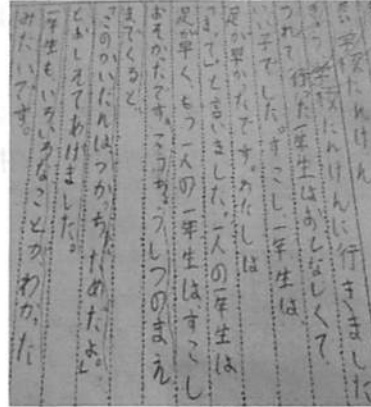
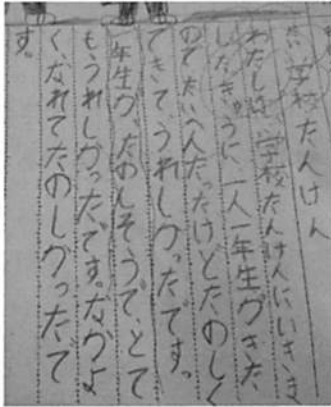
時配	学習内容と活動	指導・支援・評価※	資料
2	1 あいさつゲームをする。	・友達とじゃんけんをしたり挨拶をしたりして雰囲気作りを行い、意欲的に話し合い活動ができるようにする。	
1	2 本時の学習のめあてを確認する。	・前時を想起し、話し合いの内容についてそれぞれが意識できるようにする	ワークシート
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> 「1年生となかよくなるうの会」でやってみたいことをかんがえよう。 </div>		
1 5	3 内容を考え、グループで話し合う。	・各自で1年生とやってみたいことを付箋に書き、それをもとにグループで話し合いをする。 ・同じ意見は重ねたり、似たような遊びは仲間分けをしたりするなど、積極的に話し合いができるよう声をかける。	付箋 ○△シート 短冊
			
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <○△シートを使って意見を分類している様子> </div>		
		・意見が多数出ることが予想されるので、グループの意見をいくつかに絞り、まとめるようにする。 ・話し合いが進まないグループには声をかけ、分類をしたり意見をまとめたりできるようにする。	

<p>1 4 全体で話し合う。</p> <p>6</p>	 <p><座標軸></p>	<p>※どのようしたら1年生を喜ばせることができるかを考え、工夫しながら話し合いをしている。</p> <p>(思・判・表)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・グループで話し合いをした○△シートをもとにし、座標軸を使って意見をまとめる。 ・各グループの意見は、あらかじめ短冊に書いておき、黒板に貼れるようにしておく。 ・発表をする際には、ハンドサインを使うことで、友達や他のグループの意見をしっかりと聞き、活発な話し合いができるようにする。 <p>・自分たちだけではなく、「1年生が楽しめるかどうか」を意識させることで、話し合いが深まるようにする。</p> <p>※1年生を楽しませたいという思いや願いをもって、話し合いをしている。(主体的に学習に取り組む態度)【付箋・つぶやき】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・感想を読み合った後に、友達の振り返りカードにサインを書くことで、自分の考えに自信がもてるようにする。 	<p>ワークシート (振り返りカード)</p>
<p>1 5 本時の振り返りを行い、自分が頑張ったことや友達のいいところを発表する。</p> <p>1</p>	 <p><ハンドサインの表示></p>	 <p><振り返りカード></p> <ul style="list-style-type: none"> ・「がんばっていた友達」を発表することで、他の児童の頑張りに気付いたり、満足感を得たりできるようにする。 ・教師が振り返りカードを読み上げることで、今後の活動への意欲につなげられるようにする。 	

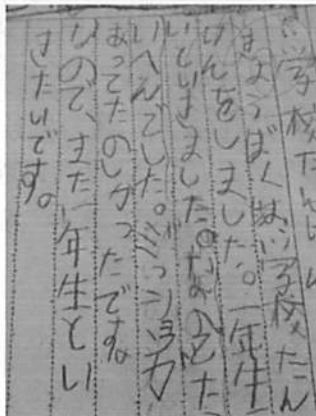
7 成果と課題

【仮説1】

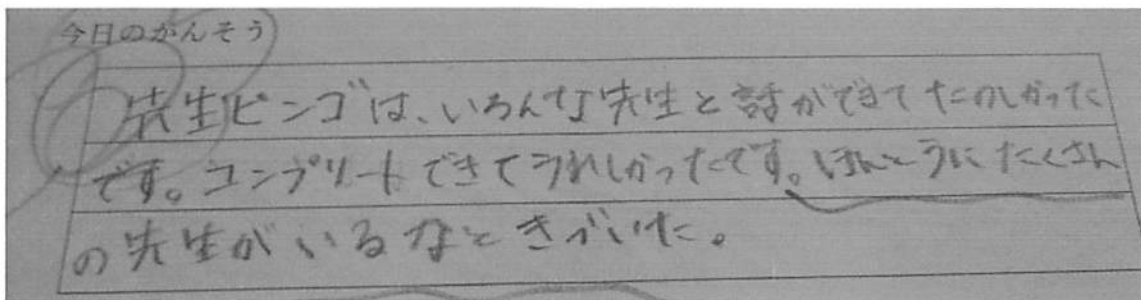
- 「1年生となかよくなるろうの会」を設定し、2学年合同で交流したことによって、下学年への慈しみの気持ちや、新たな気づきが生まれた。



- かかわる対象（1年生）を常に意識して話し合いや学校探検のリハーサルを行うことで、「1年生と活動をする時に大事なこと」を念頭に置いて活動することができ、主体的に学び合う姿につながった。
- 学校探検では、ミッション（1年生と協力して行う活動）考えることで児童同士のかかわりが増え、楽しみながら学習に取り組むことができた。



- 先生ビンゴを行ったことで、学校のためにたくさんの先生方が働いているということを知るいい機会となった。



- ▲交流を深めることを重点としたため、学校を案内するという観点から見ると、内容が希薄になってしまった。

【仮説2】

- 思考ツールは2年生でも有効的に使うことができた。一人一人が主体的に考え、それをグループで共有し、全体でまとめる活動を通して、学年に応じた対話的な深い学び合いにつながる話し合いができた。
- ハンドサインは、目的や対象を明確にしたことにより、友達の見解に対して反応したり、話し合いを深めたりすることに役立った。
- ▲話し合い活動に時間がかかってしまい、振り返りカードを書く時間をとることができなかったことが多かった。時間内に活動できるよう時間配分や指導計画を練り直す必要がある。

8 児童の変容

<児童A>

今日がんばっていたこと	
子どもの名前	リゆう（がんばっていたこと）
[Redacted]	ぼつぼつとをぐんぐん書いていた。
[Redacted]	は、は、は、と大きな声で叫んでいた。

今日のかんそう

たのしい

【1時間目の振り返りカード】

今日がんばっていたこと	
子どもの名前	リゆう（がんばっていたこと）
[Redacted]	1年生のことについて、
[Redacted]	みんなが1年生にはまだわからないことについて、
[Redacted]	この行いあって1年生のことを考えている。

今日のかんそう

【5時間目の振り返りカード】

1時間目は一言しか書いていなかった児童が、5時間目の振り返りカードでは、他の児童が1年生のことを考えて活動していることに気付いている。児童同士がかかわる機会を増やしたり、振り返りカードの記入を繰り返し行った成果と言える。

5 研究のまとめ（成果と課題）

仮説1

人とかかわり合う場を設定すれば、新たな視点に気づき、学びが深まるだろう。

- 様々な体験を通して、色々な人とかかわり合いその考えに触れることで、新たな気づきが生まれた。
- かかわる対象を意識して活動することで目的が明確になり、自分がどのように活動したいか（想いや願い）を明らかにすることができた。
- ▲学級数（人数）が多いため、感染症対策として様々な活動に制限を設ける必要があった。
- ▲他学年や地域との交流会等を行う機会をさらに増やすことで、さらに学びを深めることができると考える。今後も継続していくことで、次学年や中学年以降の学習へつなげていきたい。

仮説2

他者と協働し、互いの良さを認め合う方法を工夫すれば、主体的に学び合う活動ができるだろう。

- お互いの良いところを探すという視点をもって授業にのぞむことで、児童同士の関わりが増え、主体的に学び合う姿勢を作る良い手立てとなった。
- ハンドサインや自分のサインを書く活動を行ったことにより、積極的に感想を書いたり意見を述べたりすることができるようになってきた。（他教科でも同じように応用したことで、やり方が定着してきた。）
- 振り返りカードを使ったことで個々の課題が明らかになったり、お互いの良いところを認め合ったりすることに役立った。
- ▲振り返りカードを書く時間を十分にとることができなかつたことが多かった。低学年の実態に応じて、振り返りの時間をしっかり確保できるよう、授業計画や内容の見直しをする必要がある。