

# 国語科学習指導案

指導者 広島市立〇〇小学校 〇〇 〇〇

1 日 時 平成 30 年〇月〇日 (〇) ～ 平成 30 年〇月〇日 (〇)

2 学年・組 第 4 学年〇組

## 3 指導事項

(1) A 話すこと・聞くこと ア・オ

- 目的を意識して、日常生活の中から話題を決め、集めた材料を比較したり分類したりして、伝え合うために必要な事柄を選ぶこと。
- 目的や進め方を確認し、司会などの役割を果たしながら話し合い、互いの意見の共通点や相違点に着目して、考えをまとめること。

(2) 言葉の特徴や使い方に関する事項 オ

- 様子や行動、気持ちや性格を表す語彙の量を増やし、話や文章の中で使うとともに、言葉には性質や役割による語句のまとまりがあることを理解し、語彙を豊かにすること。

4 単元名 「クラスで話し合おう」

## 5 言語活動

互いの考えを伝えるなどして、グループや学級全体で話し合う活動。ウ

- 「台本型手びき」から話し合いのポイントを考えよう（「話し合い名人になろう」）

## 6 単元の評価規準と目指す児童の具体的な姿

国語への関心・意欲・態度	話す・聞く能力	言語についての知識・理解・技能
○ 自分の考えを進んで伝えたり、相手の考えを受け止めたりし、目的に向かって話し合おうとしている。	○ 目的を意識して話し合いたいことを考えて話し合いに臨み、互いの意見の共通点や相違点を考えながら話し合っている。 ○ 司会・提案者・参加者の役割を果たしながら、話し合っている。	○ 話し合うための語彙を増やし、話し合いの中で活用している。

※ この評価規準は、現行学習指導要領に準拠し、独自に作成した。

## 7 単元について

《児童の状況》

《教材の価値》

「クラスで話し合おう」：本単元は、「A話すこと・聞くこと」の「話し合うこと」に関する指導事項Aア「目的を意識して、日常生活の中から話題を決め、集めた材料を比較したり分類したりして、伝え合うために必要な事柄を選ぶこと。」とAオ「目的や進め方を確認し、司会などの役割を果たしながら話し合い、互いの意見の共通点や相違点に着目して、考えをまとめること。」に基づいて設定されている。本単元では、学級全体で話し合う活動を通して、考えをまとめるためにどのように話し合えば良いかを考えていく。また、司会、提案者、参加者など、話し合いにおける自分の役割を意識しながら、議題に沿って話し合うことができることをねらいとしている。この時期の児童は、自我の発達に伴い、物事を自分たちの意思で決めたいという気持ちが強くなっている。また、自分と異なる考えを受け止めることができるようになってきている。学級会をはじめとして特別活動や総合的な学習の時間など、様々な場面へつなげることができる教材である。

「台本型手びき」から話し合いのポイントを考えよう（「話し合い名人になろう」）：本単元では、「台本型手びき」を活用した言語活動を設定する。「台本型手びき」を話し合いの例として示し、「台本型手びき」の登場人物の発言について、よい点や改善すべき点を考えさせる。その後、よりよく話し合うためにはどのようにすればよいかを考えさせる。「よりよく話し合うためには

どのようにすればよいか」ということを話し合いのポイントとする。「台本型手びき」を活用することで、司会などの役割に着目し、具体的にどのような発言がよかったか検討することができる。また、話し合いの状況や流れと対応させながら、どのように話し合えばよいか検討することができる。さらに、「台本型手びき」を活用し、みんなが納得した話し合いの様子を具体的に知ることで、話し合うことの良さに気付くことができると考える。

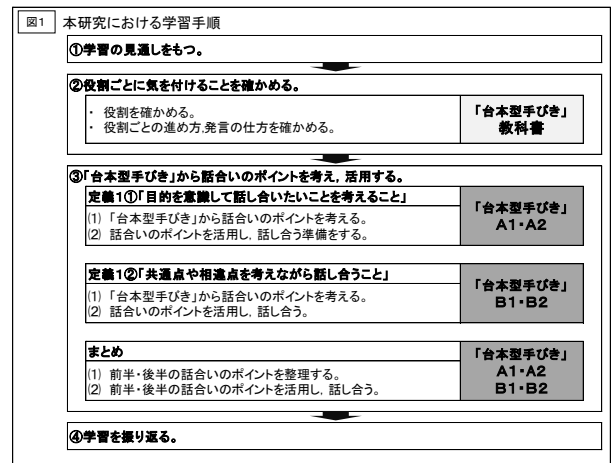
本単元で使用する「台本型手びき」の特徴は次の3点である。

- 1 話型を示し覚えさせて使用するのではなく、どのように話し合えばよいかを考えるために活用する。
- 2 本単元の指導事項ごとに焦点化した「台本型手びき」を4種類作成する。
  - ① Aア「目的を意識して話し合いたいことを考えること」について…A1・A2
  - ② Aオ「共通点や相違点を考えながら話し合うこと」について……B1・B2
- 3 「台本型手びきから話し合いのポイントを考える」、「話し合いのポイントを活用して話し合う」、「話し合いを振り返る」という学習過程を通して、どのように話し合えばよいか学習する。

また、それぞれの「台本型手びき」の活用場面を図1のように設定した。

指導事項Aア「目的を意識して話し合いたいことを考えること」に関する学習、指導事項Aオ「共通点や相違点を考えながら話し合うこと」に関する学習を行い、その後、学習した話し合いのポイントをまとめる学習を行う。

「台本型手びき」は図1のように、指導事項に応じて3回活用する。



#### 《指導の工夫》

目的を意識して、日常生活の中から話題を決め、集めた材料を比較したり分類したりして、伝え合うために必要な事柄を選ぶこと：話し合いを行う前に、「私は、〇〇だと思います。わけは△△だからです。」と考えをまとめさせると、子供たちは話し合う必要性を感じられず、意見を出し合うのみに終始してしまう。しかし、話題に対して、自分はどのように考えているか、みんなにどんなことを聞いてみたいかを考え、みんなで話し合いたいことを選ぶことが必要である。悩んでいる状況を素直に伝えたり、みんなに聞きたいことを質問したりすることが話し合いが必要であるということに児童が気付くようにしたい。そのために、「台本型手びきA1・A2」を活用する。「台本型手びきA1」は自分の考えと理由を順に出し合うだけの話し合いである。「台本型手びきA2」は、悩んでいることや質問など、話し合いたいことを伝え、それについてみんなで検討する話し合いである。A1とA2を比較することによって、話し合いの目的を意識して、話し合いたいことを考えることが必要であることを考えさせる。

目的や進め方を確認し、司会などの役割を果たしながら話し合い、互いの意見の共通点や相違点に着目して、考えをまとめること：話し合いをどのように進めればよいかという話し合いのポイントに気がつけるように「台本型手びきB1・B2」を活用する。B1とB2を比較することによって、共通点や相違点に着目することが必要であることに気付かせる。B1は、参加者が、意見に対して反応しない場面、共通点・相違点は取り上げず、どちらが良いか言い合いになる場面を入れる。また、司会は、意見をまとめず、最後に多数決をとる。B2は、参加者が、理由を尋ねる場面、共通点・相違点に着目する場面を入れる。また、司会が、目的を確認し、出された意見をまとめる場面を入れる。この二つの「台本型手びき」を比較することで、目的に沿った観点で意見を比べながら、共通点・相違点に着目することの良さに気付かせる。

様子や行動、気持ちや性格を表す語彙の量を増やし、話や文章の中で使うとともに、言葉には性質や役割による語句のまとまりがあることを理解し、語彙を豊かにすること：「台本型手びき」を活用することで、場面や状況に応じて話し合うときに必要な語彙や表現を増やせるようにさせる。「台本型手びき」を話型として示すのではなく、話し合いの例として示すことで、実際にどのような言い方で話し合えばよいかを学ばせる。

8 単元の学習と評価の計画

次	時	学 習 活 動	観 点			評 価 方 法
			国語への関心・意欲・態度	話し合う能力	言語についての知識・理解・技能	
一	1	単元の学習課題及び単元計画を確認する。話し合いの中での役割と話し合いの進め方について知る。議題に沿って話し合いを行う。(●事前テスト)	○			ワークシート 発言内容
二	2	「台本型手びきA1・A2」から、話し合いのポイントを考える。		○	○	ワークシート
	3	「台本型手びきA1・A2」から考えた話し合いのポイントを活用し、話し合うための準備をする。		○		ワークシート
	4	「台本型手びきB1・B2」から、話し合いのポイントを考える。		○	○	ワークシート
	5	「台本型手びきB1・B2」から考えた話し合いのポイントを活用し、話し合いを行い、振り返る。		○		ワークシート 発言内容
三	6	4種類の「台本型手びき」から考えた話し合いのポイントを整理し、次時の話し合いに向けて話し合う。		○		ワークシート
	7	4種類の「台本型手びき」から考えた話し合いのポイントを生かして話し合い、振り返りを行う。	○	○		ワークシート 発言内容
四	8	単元の学習を振り返る。(●事後テスト)		○		ワークシート

〈第1時〉

(1) 本時の目標

- 話し合いをよりよく進めるためには、どうすればよいか考え、「話し合いのポイント」を見つけることができる。

(2) 本時の評価規準

観点	評価規準	具体的な児童の姿
国語への関心・意欲・態度	話し合いをよりよく進めるためには、どうすればよいか意欲的に考えている。	自分たちの話し合いを振り返り、話し合いをよりよく進めるための「話し合いのポイント」を意欲的に考えている。

(3) 本時の学習過程

学習活動	指導上の留意事項 (C：配慮を要する児童への支援)	評価規準・評価方法
1 既習事項を振り返る。	○ 第3学年「グループで話し合おう」の学習を想起させることで、より高い目標に向かって学習したいという気持ちをもてるようにする。	
2 本時のめあてを知る。	○ めあてについて、共通認識をもてるよう、「話し合いをよりよく進めるためには、どうすればよいか。」ということ「話し合いのポイント」と呼ぶことを説明する。	
「話し合いのポイント」を見つけよう。		
3 役割を決めて、クラスで話し合いを行う。 (1) 役割を知る。  (2) 議題について考える。 ・ ハンカチ落としが面白いと思う。 ・ フルーツバスケットがおもしろそう。 ・ クイズなら教室でできる。	○ 役割を意識できるように、司会、提案者、参加者という言葉をも3色に分けて板書する。  [議題：雨の日にできる、みんな遊びを決めよう。] ○ 児童が関心をもって話し合うことができるよう、身近な話題から議題を設定し、教師が提案する。  ○ 全員が意見をもって、話し合いに臨めるように、ワークシートに自分の意見を記入する時間を十分確保する。  C： 議題についての意見を書けていない場合には、教師と共に議題について、経験や思いを想起させながら、記入できるようにする。	

<p>(3) 話し合いを行う。</p> <p>4 話し合いを振り返る。        〈困ったこと〉</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 何を言えばいいか分からなくなった。</li> <li>・ みんなからの意見が出なくてこまった。</li> <li>・ みんなと違う意見のときは、発言できなかった。</li> <li>・ いつ、意見を言えばよいかわからない。</li> </ul> <p>〈できたこと〉</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 意見が出ないときに、みんなに意見を出すように呼びかけた。</li> <li>・ 理由を言うことができた。</li> </ul> <p>5 「話し合いのポイント」を考える。        〈司会〉</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 意見を出すように、みんなに呼びかける。</li> <li>・ 出された意見をまとめる。</li> <li>・ 時間を意識する。</li> </ul> <p>〈提案者〉</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 議題を設定した理由を言う。</li> </ul> <p>〈参加者〉</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 自分の意見を積極的に言う。</li> <li>・ 分からないときは、質問する。</li> <li>・ 理由をつけて発表する。</li> <li>・ いろいろな人の意見を聞けるように時間を気にかける。</li> </ul>	<p>○ 話し合いに目的意識をもって臨めるように、教師が提案理由を説明し、板書する。</p> <p>○ 役割ごとに把握できるように、司会と参加者に分けて、話し合っ困ったこと、できたことを板書する。</p> <p>○ 「話し合いのポイント」を各自がワークシートに書きやすいように、例として、提案者と司会者の「話し合いのポイント」を一つずつ示し、板書する。</p> <p>○ 役割ごとに「話し合いのポイント」をできるように、司会・提案者・参加者ごとに「話し合いのポイント」を記入できるワークシートを用意する。</p> <p>○ 自分の役割以外の「話し合いのポイント」についても考えられるように、話し合いの振り返りを書いた板書を基に考えさせる。</p> <p>○ 「話し合いのポイント」を書きやすいように、ワークシートのどの役割から記入してもよいことを伝える。</p> <p>C： 話し合いの振り返りを書いた板書を指し示し、話し合っ困ったことから一つを選ばせ、それについてどうすれば良いかを考えるようにさせる。</p>	<p>A： 司会・参加者について、よりよく話し合うための「話し合いのポイント」を合わせて三つ以上見つけている。</p> <p>B： 司会・参加者について、よりよく話し合うための「話し合いのポイント」を、一つずつ見つけている。        (ワークシート、発言内容)</p>
--	--	---

<p>6 学習を振り返り，単元の見通しをもつ。</p> <p>7 事前テスト（5分）</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 各自が考えた「話し合いのポイント」を共有するため，全体で発表させ，出された意見を板書する。</li> <li>○ 役割ごとの「話し合いのポイント」が明確になるように，出された意見の中から，司会・提案者・参加者の「話し合いのポイント」を教師がまとめ，ワークシートに赤で書き加えさせる。</li> <li>○ 単元の学習に意欲がもてるように，「話し合い名人になろう」という言語活動を知らせる。</li> <li>○ 単元の学習の見通しがもてるように，単元計画を視覚的に示し，確認する。また，「話し合いのポイント」を見つけ，活用しながら，「話し合い名人」を目指していくことを伝える。</li> </ul>	
--	--	--

〈第2時〉

本時の学習

(1) 本時の目標

- 「台本型手びき」(A1・A2)を比較し、意見を出し合う場面について、話し合いをよりよく進めるためには、どうすれば良いか(「話し合いのポイント」)を考えることができる。

(2) 本時の評価規準

観点	評価規準	具体的な児童の姿
話す・聞く能力	○ 目的を意識して話し合いたいこと(話し合いの内容)を考えることができる。	○ 意見を出し合う場面の「話し合いのポイント」を見つけている。

(3) 本時の学習過程

学 習 活 動	指導上の留意事項	評価規準・評価方法
1 前時の学習を振り返る。	○ 単元全体の見通しがもてるように、単元計画を拡大した図を示し、本時の学習を確かめる。	
2 本時のめあてを知る。		
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">意見を出し合う場面</div> について、「話し合いのポイント」(話し合いをよりよく進めるには、どうすれば良いか)を考えよう。		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 前時と同様に、本時の学習の見通しがもてるように、本時の流れを小黒板に掲示する。</li> <li>○ 話し合いの進め方を確認するため、教科書から話し合いの進め方を確かめる。</li> <li>○ 話し合いのどの場面について学習するのか、視覚的に分かるように、「意見を出し合う場面」について学習することを板書する。</li> </ul>	
3 「台本型手びき」から、「話し合いのポイント」を考える。	○ 「台本型手びき」(A1・A2)の呼び方について、児童が分かりやすいように、A1を「話し合い その①」、A2を「話し合い その②」とする。	
(1) 「台本型手びき」の内容をつかむ。	○ 「台本型手びき」の内容がつかめるように、まずは、「台本型手びき」を配付せず、スライドを使って示しながら、登場人物の	

(2) 「台本型手びき」(A1・A2)を比較し、A2の良さを考える。  
(個人→ペア→個人→全員)

- ・ 参加者が、「みなさん、どう思いますか。」と聞いているところが良いと思う。わけは、みんながこたえることができるからです。
- ・ 参加者が、「クイズがいいと思う。」と言うだけではなく、どんなクイズが良いかまで、詳しく考えようとしているから、いろいろな意見が出て良いと思います。
- ・ 友達の意見に反対せずに、聞いているから良いと思う。わけは、反対するとけんかみたいになったり、反対ばかりだと、どれにするか決まらなくなったりするからです。
- ・ 友達の意見を聞いて、考えたことを伝えているところが良いと思う。わけは、みんなが考えていることを伝えたら、協力して話し合えるからです。
- ・ 意見を聞いて、「分かりました。」と返事をするのではなく、自分の考えを言っているのが、良いと思う。わけは、分かりましたただだと、どう思っているか分からないからです。
- ・ 参加者が、聞かれたことにこたえ

せりふを教師が音読する。

- 登場人物の具体的な発言に着目して比較できるように、「台本型手びき」を児童に、A1、A2の順に配付する。
  - 登場人物全員が協力して話し合っているかどうかを観点にし、A2が話し合いをよりよく進められていることを全員で確認する。
  - A1と比べ、A2の話し合いがより良く進んだのは、なぜかを考えさせるため、A2の良いところを探し、「台本型手びき」に、印を付けさせる。(個人)
  - 印をつけた理由を明確にするために、印をつけた箇所とその理由をペアで話し合わせる。(ペア)
  - ワークシートを配付し、ペアでの話し合いをもとに、A2の良さを□に記入させる。(個人)
- C: 印を付けた箇所を確認し、どんなところが良いと感じたのか教師が尋ねながら、ワークシートに記入させる。印を付けた理由をうまく説明できない場合は、ペアで話し合ったことを教師が尋ねながら、A2の良いところを考えさせる。



<p>ているところが良いと思う。相談したのに、こたえてもらえなかったら、どんどん発言しにくくなるからです。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 司会が、「他に意見はありませんか。」ではなく、「みんなに相談したいことはありませんか。」と聞いているので、参加者が発表しやすい。</li> <li>・ 司会は、どんな意見が出たか整理しているところが良いと思う。そうすると、参加者が分かりやすいからです。</li> <li>・ 参加者が、「教えてください。」と尋ねているから、いろいろな意見を出せて、良いと思う。</li> <li>・ 友達の見解につなげて、自分の考えを伝えているので、みんなで考えることができていると思う。</li> </ul> <p>(3) 「話し合いのポイント」を全員で考える。  (「話し合いポイント」の具体例)</p> <p><b>【司会】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ みんなに相談したいことを尋ねること。</li> <li>・ どんな意見が出たか整理すること。</li> </ul> <p><b>【参加者】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ みんなに相談したいことを言うこと。</li> <li>・ 聞かれたことに答えること。</li> <li>・ 意見をつなげて、みんなで考えること。</li> </ul> <p>4 今日の学習を振り返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 意見を出し合う場面で、議題について、友達に相談したいことを言うこと、みんなで話し合いを進めることができるようになった。</li> <li>・ 司会の人、「みんなに相談したいことはありませんか。」と尋ねると良</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ どのように話し合えば良いか（「話し合いのポイント」）を考えていくために、まず、各自が記入したA2の良さを発表し、全員で共有する。</li> <li>○ 役割ごとの良さが分かりやすいように、表に整理して板書する。その際は、登場人物と役割が一致するように、登場人物のイラストを合わせて使用する。</li> <li>○ A2の良さを全員で確かめながら、司会、参加者の「話し合いのポイント」を見聞の言葉を使って板書し、共有する。</li> <li>○ 今日の学習を振り返られるように、本時のめあてを板書から確認する。</li> <li>○ 友達の発表を聞いて、新しく分かったことをワークシートの振り返りに記入させる。</li> </ul>	<p>A: 司会の「話し合いのポイント」と、参加者の話すとき、聞くときそれぞれの「話し合いのポイント」を見つけることが</p>
---	--	---

<p>いことが分かった。</p> <p>5 次時の学習を確認する。</p>	<p>○ 単元計画図を指し示し，学習の見通しをもてるようにする。</p>	<p>できた。</p> <p>B： 司会の「話し合いのポイント」と，参加者の話すとき，聞くときどちらか一方の「話し合いのポイント」を見つけることができた。</p> <p>(ワークシート・発言内容)</p>
---------------------------------------	--------------------------------------	--

〈第3時〉

本時の学習

(1) 本時の目標

- 議題について話し合いたいこと（相談したいこと）を考えることができる。

(2) 本時の評価規準

観点	評価規準	具体的な児童の姿
話す・聞く能力	○ 議題について、話し合いたいことを考えている。	○ 議題について、みんなに相談したいことを考えている。

(3) 本時の学習過程

学 習 活 動	指導上の留意事項	評価規準・評価方法
<p>1 前時の学習を振り返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>参加者が、相談したいことを言うと話し合いがよりよく進むことが分かった。</li> <li>参加者が、「教えてください。」「どちらがいいか悩んでいます。どう思いますか。」と相談すると良いと分かった。</li> <li>司会が、「相談したいことはありませんか。」とたずねると、みんなが意見を言いやすくなると分かった。</li> </ul> <p>2 本時のめあてを知る。</p>	<p>○ 「話し合いのポイント」（「意見を出し合う場面」）を想起させるため、児童のワークシートを紹介する。</p>	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">                     議題について、みんなに相談したいことを考えよう。                 </div>		
<p>3 「話し合いのポイント」（「意見を出し合う場面」）を使って、話し合いの準備をする。</p> <p>(1) 議題を知る。</p>	<p>○ 本時の学習の見通しがもてるように、学習の流れを小黒板に板書する。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>議題：みんな遊びの日に、みんなが楽しめる遊びを考えよう。</p> </div> <p>○ 全員が案を出すことができるように、身近な話題を議題として、教師が提案する。</p> <p>○ みんな遊びの目的を意識できるように、議題設定の理由（①みんなが楽しめる②なかよくなれる）を板書する。</p>	

<p>(2) 議題について、自分の案を出す。(個人)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ドッジボールが楽しそう。</li> <li>・ おにごっこもできそうだな。</li> </ul>	<p>○ 議題について、思いついた案を複数書くことができるワークシートを配付する。</p> <p>C：一つに決めるのではなく、思いつく案を自由に書いてよいことを伝える。経験を想起させながら、ワークシートに書かせる。</p>	
<p>(3) みんなに相談したいことを考える。(個人)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ドッジボールと長なわとびのどちらがいいか、相談したい。(A2の考え方)</li> <li>・ みんなが楽しめるおにごっこを考えるけれど、思いつかない。みんなが楽しめそうなおにごっこを知っていたら教えてほしい。(A2の考え方)</li> </ul> <p>4 相談したいことを出し合う。(全体)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ドッジボールと長なわとびのどちらがいいと思うか相談したい。 (二つの意見のうちどちらがよいか。)</li> <li>・ おにごっこの種類を教えもらいたい。 (…を教えてください。)</li> </ul>	<p>○ 「台本型手びき」A2の発言を例として、テレビ台の前に掲示し、どのような相談をしていたか想起させる。</p> <p>○ ワークシートの□をもとに、ワークシートの□(話し合う前)に、相談したいことを記入させる。</p> <p>C：テレビの前に掲示している「台本型手びき」を指し示しながら、悩んでいることやみんなに教えてもらいたいことを記入させる。</p> <p>○ 全体で話し合う前に、みんな遊びの目的(①みんなが楽しめる②なかよくなれる)を再度、確認する。</p> <p>○ A2の良さを実感するために、「二つの意見のうちどちらがよいか。」と「…を教えてください。」と記入している児童を指名する。</p> <p>○ 「二つの意見のうちどちらがよいか。」を①、「…を教えてください。」を②とし、二つの型が分かるように板書する。</p> <p>○ どちらの型にあてはまるかを判断させ、ワークシートに、記入させる。</p>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>こおりおにと色おにのどちらがみんなで楽しく遊ぶことができるかなやんでいます。みなさんどう思いますか。</li> <li>みんなで楽しめるおにごっこを考えているのですが、思いつきません。みんなで楽しめるおにごっこを教えてください。</li> </ul>	<p>○ どちらの型にあてはまるか挙手をさせ、その後、数名、発表させる。</p>	
<p>5 相談したいことを考える。 (個人)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>サッカーとドッジボールのどちらがいいか、悩んでいます。みなさん、どう思いますか。</li> <li>こおりおにと色おにのどちらがいいか悩んでいます。こおりおには、なかまを助けるから、なかよくなれると思います。色おには、今までみんなでしたことがないので、楽しめると思います。みなさん、どちらがいいと思いますか。</li> </ul>	<p>○ 実際の話合いを想定して、相談したいことをワークシートのふき出しに記入させる。</p>	<p>A: 議題について、みんなに相談したいことをどちらかの型で書いている。また、みんな遊びの目的を意識して、相談したい理由も書いている。</p> <p>B: 議題について、みんなに相談したいことをどちらかの型で書いている。(ワークシート)</p>
<p>6 今日の学習のまとめを行う。 (全体)</p>	<p>○ 机間指導を行い、既習した型で書いている児童を見取り、発表させ、本時のまとめを行う。</p>	
<p>7 今日の学習を振り返る。</p>	<p>○ 今日の学習を振り返られるように、本時のめあてを板書から確認する。</p>	
<p>8 次時の学習を確認する。</p>	<p>○ 単元計画図を指し示し、学習の見通しをもてるようにする。</p>	

〈第4時〉

本時の学習

(1) 本時の目標

- 「台本型手びき」(B1・B2)を比較し、みんなで考える場面について、話し合いをよりよく進めるためには、どうすればよいか(「話し合いのポイント」)を考えることができる。

(2) 本時の評価規準

観点	評価規準	具体的な児童の姿
話す・聞く能力	○ 目的を意識して、互いの意見の共通点や相違点を考えながら話し合うことが必要であると分かっている。	○ みんなで考える場面の「話し合いのポイント」は、目的を意識して、互いの意見の共通点や相違点を考えながら話し合うことであると分かっている。

(3) 本時の学習過程

学 習 活 動	指導上の留意事項	評価規準・評価方法
1 前時の学習を振り返る。	○ 単元全体の見通しがもてるように、単元計画を拡大した図を示し、本時の学習を確かめる。	
2 本時のめあてを知る。	<p>「みんなで考える場面」について、 「話し合いのポイント」(話し合いをよりよく進めるには、どうすればよいか)を考えよう。</p>	
3 「台本型手びき」(B1・B2)から、「話し合いのポイント」(みんなで考える場面)を考える。	○ 前時と同様に、本時の学習の見通しがもてるように、本時の流れを小黒板に掲示する。	
	○ 本時が、「みんなで考える場面」について学習することが分かるように、板書する。	
	○ 「台本型手びき」(B1・B2)の呼び方について、児童が分かりやすいように、B1を「話し合い その③」、B2を「話し合い その④」とする。	
(1) 「台本型手びき」(B1・B2)の内容をつかむ。	○ 「台本型手びき」(B1・B2)の内容をつかめるように、まずは、「台本型手びき」(B1・B2)を配付せず、スライドを使って示しながら、登場人物のせりふを教師が音読する。	

<p>(2) 「台本型手びき」(B 1・B 2)を比較し、B 2の良さを考える。 (個人→全員)</p> <p>① 個人でワークシートにB 2の良さを書く。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 司会が、お楽しみ会の目的を確かめているから、話し合いがよりよく進んだと思う。(目的意識)</li> <li>・ 参加者が、全員で遊びに参加できるかどうかで比べているから、よいと思う。(目的意識)</li> <li>・ 司会が、意見の同じところとちがうところを整理しているから分かりやすくよいと思う。(共通点・相違点)</li> <li>・ 司会が、二つの意見を確認して、みんなにどう思うかをたずねているから、話しやすいと思う。(共通点・相違点)</li> <li>・ 参加者が、同じところやちがうところを見つけているから、よいと思う。(共通点・相違点)</li> </ul> <p>② 全員で話し合う。</p> <p>「参加者が、<u>意見を比べている</u>から、よりよく話し合えていると思います。」</p> <p>「みんなが楽しく遊べるかどうかについて、<u>比べています</u>。」</p> <p>「お楽しみ会の目的にあっているかどうかで、<u>比べています</u>。」</p>	<p>○ 登場人物の具体的な発言に着目して比較できるように、「台本型手びき」を児童に、B 1、B 2の順に配付する。</p> <p>○ 登場人物全員が意見を関連させながら、話し合っているかどうかを比べ、B 2の方が話し合いをよりよく進められていることを全員で確認する。</p> <p>○ B 2の良さを書きやすいように、「台本型手びき」B 2に印をつけてから、考えてもよいことを伝える。</p> <p>C: B 2の中でよい発言だと考えたところに丸印をつけさせる。丸印をつけた理由を教師が尋ねながら、ワークシートに記入させる。</p> <p>○ 各自が記入したB 2の良さを発表させ、全員で共有させる。</p> <p>○ 「<u>意見を比べていること</u>」については、「どのようなことを比べていますか。」と教師が尋ね、B 2は、目的に沿って比べていることに気付かせる。</p>	
--	--	--

<p>(3) 「話し合いのポイント」(みんなで考える場面)を全員で確認する。</p> <p>【司会】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 目的を確かめている。</li> <li>・ 意見の同じところ、ちがうところを整理している。</li> </ul> <p>【参加者】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 目的を意識して、意見を比べている。</li> <li>・ 意見の同じところ、ちがうところを見つけながら比べている。</li> </ul> <p>4 今日の学習で、新しく分かったことをまとめる。(個人→全体)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 目的に合っているか、意見を同じところやちがうところで比べるとよりよく話し合いを進めることができると分かった。</li> <li>・ 参加者は、目的を意識して、意見の同じところとちがうところで比べるとよいと分かった。司会になったら、目的をみんなに伝えて、確認したい。</li> <li>・ 前時に司会が、意見を整理するとよいと学んだ。今日の学習で、さらに、同じところとちがうところに整理して発言するとよいと分かった。</li> </ul> <p>5 今日の学習を振り返る。</p> <p>6 次の学習を確認する。</p>	<p>○ 「みんなで考える場面」の「話し合いのポイント」を児童の言葉を使って板書し、共有する。</p> <p>○ 今日の学習で、新しく分かったことをワークシートの□に記入させる。(個人)</p> <p>○ 「目的を意識して、互いの意見の共通点や相違点を考えながら話し合うとよいこと」について記入している児童を指名し、発表させ、本時のまとめを行う。</p> <p>○ 今日の学習を振り返ることができるように、本時のめあてを板書から確認する。</p> <p>○ 単元計画図を指し示し、学習の見通しをもてるようにする。</p>	<p>A : 目的を意識して、互いの意見の共通点や相違点を考えながら話し合うとよいと分かっている。また、役割ごとにどのように発言すればよいかも分かっている。</p> <p>B : 目的を意識して、互いの意見の共通点や相違点を考えながら話し合うとよいと分かっている。 (ワークシート)</p>
---	--	---



〈第5時〉

本時の学習

(1) 本時の目標

- 前時で既習した「話し合いのポイント」(「みんなで考える場面」)を使って話し合うことができる。

(2) 本時の評価規準

観点	評価規準	具体的な児童の姿
話す・聞く能力	○ 互いの意見の共通点や相違点を考えながら話し合うことができている。	○ 互いの意見の共通点や相違点を考えながら話し合うことができている。

(3) 本時の学習過程

学 習 活 動	指導上の留意事項	評価規準・評価方法
1 前時の学習を振り返る。 2 本時のめあてを知る。	○ 単元全体の見通しがもてるように、単元計画を拡大した図を示し、本時の学習を確かめる。	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">                     みんなで考える場面                 </div> の「話し合いのポイント」を使って話し合おう。		
3 「話し合いのポイント」(みんなで考える場面)を確かめ、話し合いを行う。  (1) 議題を確かめる。  (2) 話し合いの進め方を確かめる。  (3) みんな遊びの目的を意識して、遊びについて考える。(個人)	○ 前時の学習(共通点や相違点を考えること)を想起できるように、板書する。  <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;">                     議題：みんな遊びの日に、みんなが楽しめる遊びを考えよう。                 </div> ○ みんなで考える場面の話し合いがスムーズにできるように、三つの遊び(こおりおに、ドッジボール、長なわ)について話し合うことを伝える。  ○ 前時と同様に、本時の学習の見通しがもてるように、本時の流れを小黒板に掲示する。  ○ 目的を意識できるように、みんな遊びの目的を板書する。 ①みんなが楽しめる。 ②なかよくなれる。	

【こおりおに】

「①みんなが楽しめる。」について

〈よいところ〉

- ・ タッチされても、なかまに助けてもらったら、生き返ることができるので、最後まで楽しい。
- ・ にげるときに、スリルがあって、もりあがる。

〈心配なところ〉

- ・ おにの人は、つかれてしまう。

「②なかよくなれる。」について

〈よいところ〉

- ・ なかまを助けるので、なかよくなれる。
- ・ すぐに始められるので、みんなで遊べる時間が長くて、なかよくなれる。

〈心配なところ〉

- ・ にげるとき、みんながはなればなれになってしまう。

【ドッジボール】

「①みんなが楽しめる。」について

〈よいところ〉

- ・ 逃げるのが、スリルがあって楽しい。

〈心配なところ〉

- ・ ボールにさわれない人がいる。

「②なかよくなれる。」について

〈よいところ〉

- ・ 声をかけ合うので、なかよくなれる。

〈心配なところ〉

- ・ セーフかアウトかで、もめることがある。

【長なわ】

「①みんなが楽しめる。」について

〈よいところ〉

- ・ すぐに始められるから、みんなで楽しめる時間が長い。

〈心配なところ〉

- ・ 苦手な人がいる。

「②なかよくなれる。」について

○ クラスを三つのグループに分けて、グループごとに一つの遊びを割り振る。その遊びのよいところ、心配なところをワークシートに記入させる。(個人)

○ さらに、目的を意識してよいところ、心配なところが考えられるように、「①みんなが楽しめる。」についてと、「②なかよくなれる。」について、表に分けて記入することを説明する。

C: 割り振られた遊びについて、経験を想起させながら、よいところや、心配なところを尋ね、記入させる。

〈よいところ〉

- ・ みんなで応援するから、なかよくなれる。
- ・ みんなで集まってできるので、なかよくなれる。

〈心配なところ〉

- ・ 応援をしない人がいると、なかよくなれない。

(4) 目的を意識して、同じところとちがうところを考えながら話し合う。

「ドッジボールは、逃げるからスリルがあって楽しいという意見は、こおりおにも、同じだと思います。」

「こおりおには、みんなが、離れ離れになってしまうけれど、ドッジボールと長なわは、こおりおと違って、近くに集まっているから、なかよくなれると思います。」

「ドッジボールは、声をかけるからなかよくなれるという意見は、長なわも同じだと思います。」

「どうしてそう思うのですか。教えて

○ まず、全員で確認するため、遊びについて、よいところを一つ、代表者に発表させる。その後、自分の意見と共通点があったかを挙手させ、どこが共通していたのかを説明させる。

○ 共通点や相違点が分かりやすいように、よいところ、心配なところを2色の短冊を使って、板書する。

○ 共通点を視覚的にも自覚させるため、自分と同じ意見があったら、ワークシートに印を付けることを教材提示装置で例示する。

○ 共通点と相違点を考えさせるために、他の遊びの良いところとちがうところを聞く時に、例示と同様にワークシートに印をつけさせる。

○ 共通点と相違点を全員で話し合うため、まず、三つの遊びについて、よいところ、心配なところを出し合う。その後、共通点、相違点を発表させる。

○ 全員が、共通点・相違点を共有できるように、理由を詳しく知りたいときは、質問するように伝える。

A： 目的を意識して、互いの意見の共通点や相違点を考えながら話し合うことができています。

B： 互いの意見の共通点や相違点を考えながら話し合うことができています。(ワークシート・発言内容)

<p>ください。」</p> <p>「長なわも、応援したり，励ましたりするからです。声をかけてなかよくなれるところが同じだと思います。」</p> <p>「たしかに，長なわも声をかけるから，なかよくなれそうですね。」</p> <p>4 今日の話し合いをふり返り，学習のまとめを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>こおりおにとドッジボールを比べて，同じところは，（逃げるからスリルがあって楽しいところ）です。ちがうところは，（こおりおには，すぐ遊ぶことができるということ）と（ドッジボールは，集まって遊ぶことができるということ）です。</li> <li>ドッジボールと長なわを比べて，同じところは，（みんなで集まってできるところ）です。ちがうところは，（ドッジボールは，生き返ることができること）と（長なわは，すぐに始められること）です。</li> <li>ドッジボールと長なわを比べて，同じところは，（声をかけ合ってなかよくなれるところ）です。ちがうところは，（ドッジボールは，逃げるからスリルがあって楽しいところ）と（長なわは，てきみかたに分かれないから，みんながなかよくなれること）です。</li> </ul> <p>5 今日の学習を振り返る。</p> <p>6 次の学習を確認する。</p>	<p>○ 話し合いをふり返り，共通点・相違点はどんなところだったか，整理させるため，まず，こおりおにとドッジボールの共通点・相違点を全員で確認する。</p> <p>○ 本時の話し合いでの共通点・相違点を確認するため，「ドッジボールと長なわ」，「長なわとこおりおに」のどちらかを選ばせ，共通点と相違点をワークシートに記入させる。</p> <p>C：一緒に話し合いの記録を板書から確かめ，共通点，相違点を探しながら，ワークシートに記入させる。</p> <p>○ 全員で，今日の話し合いでの共通点・相違点を確認するため，「ドッジボールと長なわ」，「長なわとこおりおに」の両方について，発表させ，本時のまとめを行う。</p> <p>○ 今日の学習を振り返ることができるように，本時のめあてを板書から確認する。</p> <p>○ 単元計画図を指し示し，学習の見通しをもてるようにする。</p>	
---	---	--

〈第6時〉

本時の学習

(1) 本時の目標

- よりよく話し合うために、司会がどのような役割を果たせばよいか分かる。

(2) 本時の評価規準

観点	評価規準	具体的な児童の姿
話す・聞く能力	○ よりよく話し合うために、司会がどのような役割を果たせばよいか分かっている。	○ よりよく話し合うための司会の「話し合いのポイント」が分かり、司会がどのような役割を果たせばよいか分かっている。

(3) 本時の学習過程

学 習 活 動	指導上の留意事項	評価規準・評価方法
1 前時の学習を振り返る。	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 単元全体の見通しがもてるように、単元計画を拡大した図を示し、本時の学習を確かめる。</li> <li>○ 役割ごとに「話し合いのポイント」があったことを想起させ、「話し合いのポイント」が司会にもあることを確認する。</li> </ul>	
2 本時のめあてを知る。	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;">                     司会の「話し合いのポイント」を整理し、話し合いの進め方を確かめよう。                 </div>	
3 話し合いの場面を確かめる。(全員)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 前時と同様に、本時の学習の見通しがもてるように、本時の流れを小黒板に掲示する。</li> <li>○ 今までの学習をふり返り、「議題を確かめる場面」、「意見を出し合う場面」、「みんなで考える場面」、「意見をまとめる場面」があることを想起させ、板書する。</li> <li>○ 司会の「話し合いのポイント」がどの場面で必要か全員で確かめるため、既習のポイントを四つ提示する。</li> </ul>	
4 司会がどのように話し合いを進めるとよいか確かめる。	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 司会の言葉に着目して、話し合いの進め方を確かめるために、1枚目のワークシート(No.1)を配付する。</li> </ul>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>・ (みんなに相談したいこと) はありませんか。</li> <li>・ みんなで話し合っ、一つに決めたいと思います。まず、(目的をたしかめます。)</li> </ul> <p>5 司会を決めて、話し合いを行う。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 司会の「話し合いのポイント」である、みんなに相談したいことを尋ねること、目的を確かめることを確認するため、ワークシートに司会の言葉を記入させる。</li> <li>C : 既習の「台本型手びき」を見せて、司会の言葉を一緒に確認し、ワークシートに記入させる。</li> <li>○ 視点を共有するために、隣同士で記入したことを確認させる。</li> <li>○ 「みんなで考える場面」について、同じところと違うところを整理することを想起させるため、前時の話し合いの板書の写真をテレビに映す。</li> <li>○ 「意見をまとめる場面」の進め方を確かめるため、ワークシートを確認する。その際、意見がまとまらなかった場合の司会の言葉も確かめる。</li> <li>○ 第3時、第5時と同じ議題について、話し合いを行うことができるように、議題とみんな遊びの目的(①みんなが楽しめる、②なかよくなれる)を板書する。</li> </ul> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>議題：みんな遊びの日に、みんなが楽しめる遊びを考えよう。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 話し合いを進めるときに参考になるワークシート (No.1) を手元に用意し、話し合いをさせる。</li> <li>○ 全員が司会を経験できるように、グループで場面ごとに役割を変えて、話し合いをさせる。</li> <li>○ 各場面を全て行うことができるように、時間を設定し、途中であっても、次の場面に進む。</li> </ul>	
--	---	--

<p>6 話し合いをふり返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 四つの「話し合いのポイント」を使うことができ、みんなから意見がたくさん出た。</li> <li>・ 四つの「話し合いのポイント」を使って、司会をすると、話し合いを進めることができた。今度の話し合いでは、意見を整理するとき、みんなが分かったか確かめたり、同じところ・ちがうところを伝えるときに、理由を言ったりしたい。</li> </ul> <p>7 今日の学習を振り返る。</p> <p>8 次時の学習を確認する。</p>	<p>○ 司会の「話し合いのポイント」について、振り返ることができるように、ワークシート（No.2）に記入させる。</p> <p>○ 司会の「話し合いのポイント」について全員で共有できるように、児童に発表させ、学習のまとめを行う。</p> <p>○ 今日の学習を振り返ることができるように、本時のめあてを板書から確認する。</p>	<p>A： 司会がどのように話し合いを進めればよいか、四つの「話し合いのポイント」について、分かっている。また、次の話し合いに向けて目標を立てることができている。</p> <p>B： 司会がどのように話し合いを進めればよいか、四つの「話し合いのポイント」について、分かっている。 (ワークシート)</p>
---	---	--

〈第7時〉

本時の学習

(1) 本時の目標

- 司会・参加者・提案者の役割を果たしながら、話し合することができる。

(2) 本時の評価規準

観点	評価規準	具体的な児童の姿
話す・聞く能力	○ 司会・参加者の役割を果たしながら、話し合っている。	○ 司会・参加者の役割を果たしながら、話し合っている。

(3) 本時の学習過程

学 習 活 動	指導上の留意事項	評価規準・評価方法
1 前時の学習を振り返る。	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 単元全体の見通しがもてるように、単元計画を拡大した図を示し、本時の学習を確かめる。</li> <li>○ どのように話し合いを進めればよいか想起させるため、前時に児童が記入したワークシートを紹介する。</li> </ul>	
2 本時のめあてを知る。		
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">                     それぞれの「話し合いのポイント」を使って、話し合いをしよう。                 </div>		
3 「話し合いのポイント」を確かめ、話し合いをする。	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 前時と同様に、本時の学習の見通しがもてるように、本時の流れを小黒板に掲示する。</li> <li>○ 「話し合いのポイント」を想起できるように、「話し合いのポイント」を掲示する。  <b>【司会】</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>①相談したいことをたずねること。</li> <li>②意見を整理すること。</li> <li>③目的を確かめること。</li> <li>④共通点・相違点を考えること。</li> </ul> <b>【参加者】</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>①相談すること。</li> <li>②目的を意識すること。</li> <li>③共通点や相違点を考えながら話し合うこと。</li> </ul> </li> <li>○ 話し合いの進め方を確認できるように、前時のワークシートを手元に用意させる。</li> </ul>	



(1) 「議題を確かめる場面」を行う。

○ 役割を決めて話し合うために、司会を2名指名して、話し合いを行うことを説明する。

○ 議題を確かめるために、提案者も指名し、議題を提案させ、板書する。

議題： 雨の日にできる、みんな遊びを、歌、ばくだんゲーム、何でもバスケットから選ぼう。

みんな遊びの目的

①みんなが楽しめる

②教室でも安全に遊べる

(2) 「意見を出し合う場面」を行う。

(例) 何でもバスケットとばくだんゲームのどちらがよいか悩んでいます。何でもバスケットは、いつも楽しく遊べているので、みんなで楽しめると思います。ばくだんゲームは、教室で安全に遊べる場所がいいと思います。どちらがよいと思いますか。

○ 相談したいことを各自が考えられるように、ワークシートに記入させる。

○ 自分の意見をもって、話し合うことができるように、ワークシートの□によいところ、心配なところをメモさせる。その際、三つの遊びから、一つもしくは、二つを選んで考えさせる。

「爆弾ゲームと何でもバスケットのどちらがいいか悩んでいます。爆弾ゲームは、教室で安全に遊べし、何でもバスケットは、みんなが参加できるので楽しいと思うのですが、みなさん、どう思いますか。」

「たしかに、爆弾ゲームは安全に遊べると思います。」

「何でもバスケットも、みんなが安全に楽しめるという目的に合っていると思います。」

「それでは、爆弾ゲームと何でもバスケットという案はどちらも目的に合いますね。ほかに、相談したいことがある人はいませんか。」

A: 司会または、参加者の役割を果たしながら話し合っている。また、話し合いをよりよく進めることが出来ている友だちにも気がついている。

B: 司会または、参加者の役割を果たしながら話し合っている。  
(ワークシート・発言内容)

「みんなで、歌を歌うのが良いと思  
ったのですが、歌ならどんな歌が  
よいと思いますか。」

「みんなが知っている歌が良いと思  
います。」

「今月の歌の中から決めるのはどう  
ですか。」

(3) 「みんなで考える場面」を行う。

『何でもバスケット』と『歌』と  
『爆弾ゲーム』の案が出ていま  
す。いまから、どれにするか話  
し合います。まず、みんな遊び  
の目的を確かめましょう。

目的は、①みんなで楽しめること  
②教室でも安全に遊べること  
です。」

「何でもバスケットのよいところ  
は、全員参加できるところで  
す。」

「たしかに、何でもバスケットは、  
みんなで参加できるね。」

「みんなで参加できるということ  
は、みんなが楽しめますね。」

「そうですね。でも、少し心配な  
ところもあると思います。何で  
もバスケットは、動くときにぶ  
つかることがあるので安全にで  
きるか心配です。」

「歌のよいところは、全員参加で  
きるところと、走らないので、  
教室でも安全にできるところで  
す。」

「なるほど。たしかに教室で安全  
にできるという目的に合ってい  
ますね。」

「爆弾ゲームのよいところは、走  
らないので、教室でも安全に出  
来るところです。」

「そうだね。爆弾ゲームはいつも、

○ 共通点・相違点を考えながら話し合うこ  
とができるように、ワークシートの□に、  
赤鉛筆でメモを取りながら話し合わせる。

○ 話し合いが進まなくなったときには、話し  
合いを中断し、話し合いを進めるにはどうすれ  
ば良いか、全員で考えさせる。

○ 話し合いの途中で、話が大きく逸れたとき  
には、話し合いを中断し、目的を意識した話し  
合いになっているか考えさせ、再度話し合い  
の目的を確認させる。また、話が逸れている  
ときには、どのように発言すれば良いか  
考えさせる。

安全に遊んでいるね。」

「同じところやちがうところはありますか。」

「何でもバスケットと歌は、全員参加できるところが同じです。」

「歌は、みんなで歌うので、心が一つになるところが、他の遊びと違います。」

(4) 「意見をまとめる場面」を行う。

「今日の話し合いで、決まったことは、歌を歌うことです。みんなの知っている歌がよいと決まったので、どの歌にするかを今度、話し合いましょう。」

「今日の話し合いでは、二つの意見が出ました。歌と爆弾ゲームです。同じところは、どちらも教室で安全に出来るところです。ちがうところは、歌は、全員参加できるところ、爆弾ゲームは、盛りあがるので、みんなが楽しめることです。」

4 話し合いを振り返る。

(個人)

- みんなで考える場面で、意見が言えました。目的にあっているか考えたら、何でもバスケットと歌とばくだんゲームは、どれもみんなに参加できるところが同じだと分かりました。
- ばくだんゲームについて、あまり意見が出ていなかったけれど、□□くんが、「安全にできる場所は、歌と同じです。」と言っていたので、話し合いが進みました。
- 司会が、「他に相談したいことはありませんか。」とたずねたら、たくさん手があがったので、よかったです。
- 司会が、同じところとちがうところ

○ 考えが最終的に一つにまとまらない場合には、司会に、どのような意見が出たか、どのような点で考えが異なっていたかを確かめさせる。

○ 「話し合いのポイント」について、各自で振り返ることができるように、ワークシートに話し合いのよかったことを記入させる。自身のことだけでなく、友達の良かったことについても記入するように伝える。

<p>るを整理して伝えていたので、よかったです。</p> <p>5 次時の学習を確認する。</p>	<p>○ 単元計画図を指し示し、学習の見通しをもてるようにする。</p>	
---	--------------------------------------	--

〈第8時〉

本時の学習

(1) 本時の目標

- 単元の学習をふり返り、これまでの学習を生かして、話し合いをすることができる。

(2) 本時の評価規準

観点	評価規準	具体的な児童の姿
話す・聞く能力	○ 目的を意識して、互いの意見の共通点や相違点を考えながら話し合うことができる。	○ これまでの学習を生かし、目的を意識して、互いの意見の共通点や相違点を考えながら話し合うことができる。

(3) 本時の学習過程

学 習 活 動	指導上の留意事項	評価規準・評価方法
<p>1 前時の学習を振り返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ みんなで考える場面で、意見が言えました。目的に合っているか考えたら、フルーツバスケットといす取りゲームは、みんなで参加できるところが同じだと分かった。</li> <li>・ フルーツバスケットについて、あまり意見が出ていなかったけれど、□□くんが、「安全にできる場所は、クイズと同じです。」と言っていたので、話し合いが進んだ。</li> <li>・ 司会が、「他に相談したいことはありませんか。」とたずねたら、たくさん手が挙がったので、よかった。</li> <li>・ 司会が、同じところとちがうところを整理して伝えていたので、よかった。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 「話し合いのポイント」を整理した表を黒板に掲示し、これまでの学習を想起させる。</li> <li>○ 前時の学習を想起させるため、前時に記入したワークシートから、話し合いを振り返って、よかったことについて紹介する。</li> </ul>	
<p>2 本時のめあてを知る。</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">                     これまでの学習を生かして、話し合おう。                 </div>	
<p>3 これまでの学習を生かして話し合いを行う。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 話し合いの進め方を確認できるように、第6時のワークシートを手元に用意させる。</li> </ul>	

○ 役割を決めて話し合うために、司会を2名、提案者を1名指名して、話し合いを行うことを説明する。

議題：みんな遊びの日に、みんなが楽しめる遊びを考えよう。

みんな遊びの目的  
みんなで力を合わせて楽しめること

(例)

- ・ ドッジボールと長なわのどちらがいいか、相談したい。ドッジボールは、チームで力を合わせてできると思う。長なわは、全員がとべるように力を合わせるの、目的に合っていると思う。どちらがよいと思いますか。
- ・ 目的に合っているおにごっこを考えているけれど、思いつかない。目的に合っているおにごっこを知っていたら教えてほしい。

「ドッジボールと長なわのどちらがいいか、相談したいです。ドッジボールは、チームで力を合わせてできると思います。長なわは、全員がとべるように力を合わせるの、目的に合っていると思います。どちらがよいと思いますか。」

「たしかに、どちらも力を合わせてできると思います。」

「長なわは、全員が協力するので、チームで協力するドッジボールよりもよいと思います。」

「目的に合っているおにごっこを考えているけれど、思いつきません。」

○ 相談したいことを各自が考えられるように、ワークシートに記入させる。

○ メモの取り方をおさえるため、話し合いの前に、①同じところは赤、違うところは青で印をつけること、②自分の書いていない遊びについては記号で簡単にメモすることを説明する。

○ 共通点・相違点を考えながら話し合うことができるように、ワークシートの□にメモを取りながら話し合いをさせる。

目的に合っているおにごっこを知っていたら教えてください。」

「手つなぎおにがいいと思います。おにが協力するのでよいとおもいます。」

「こおりおにも、仲間どうしが助け合うので、力を合わせて楽しめると思います。」

「けいどもチームで力を合わせるのでよいと思います。」

4 話し合いを振り返る。  
(個人→全体→ペア→全体)

【今日の話合いを振り返って】

・ **自分の役割について (参加者)**

意見を出し合う場面では、相談をすることができた。悩んでいたことについて、みんなから意見をもらうことができたので、スッキリした。みんなで考える場面では、みんなで力を合わせてできるかどうかを考えて話し合うことができた。話し合いで、チームで力を合わせる遊びと、全員で力を合わせる遊びがあることが分かった。全員で力を合わせてできるので、長なわが一番目的に合っていると話し合っただけで決めることができた。

・ **他の役割について (司会)**

司会が、どんな意見がでたか整理していたので、話しやすかった。まず、前に学習した「話し合いのポイント」を使って、司会を進めることができていた。同じところとちがうところを整理するのは、難しいけれど、みんなで力を合わせる遊びとチームで力を合わせる遊びに分けて整理してくれたので、どちらが目的に合っているか考えやすかった。

○ 「話し合いのポイント」を意識して、話し合いを振り返ることができるように、各自でワークシートに振り返りを記入させる。

C: 板書から既習の「話し合いのポイント」を確認し、今日の話合いについて、感じたこと・気付いたことを尋ねながら、ワークシートに記入させる。

A: 目的を意識し、互いの意見の共通点や相違点を考えながら話し合うことができています。また、自分の役割以外についても、よりよく話し合うことができたところを振り返ることができています。

B: 目的を意識し、互いの意見の共通点や相違点を考えながら話し合うことができています。  
(ワークシート)

<p>5 これまでの学習を振り返る。</p> <p>【「話し合いのポイント」を使ってみて感じたこと・気付いたこと】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 「話し合いのポイント」を使って話し合うと、どのように話し合いを進めればよいか分かって、進んで意見を言うことができるようになりました。</li> <li>・ 「話し合いのポイント」を使って話し合うとみんな協力して、考えることができました。目的を確かめて話し合いをすると、意見を比べるときに、どうしていいと思うのか理由を考えることができました。</li> </ul> <p>【今後、話し合いをするときの目標】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 学級会や帰りの会で、話し合うときも、「話し合いのポイント」を使いたいです。相談したり、目標を意識して同じところとちがうところを考えたりして、よりよく話し合いたいです。</li> <li>・ 長なわ大会にむけて、どのように練習すればよいか話し合いたいです。</li> <li>・ お楽しみ会でどんな出し物をするか話し合いたいです。</li> </ul> <p>6 事後テストを行う。(7分)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ よりよく話し合えるようになったことを自覚させるため、発言できなかった児童のワークシートを紹介する。発言の機会はなくても、「話し合いのポイント」を使って、友達の意見を考えながら話し合いに参加できたことを価値付ける。</li> <li>○ 「話し合いのポイント」を生かして話し合えたことを共有するため、ペアで交流させる。その後、全体でも発表させる。</li> <li>○ 「クラスで話し合おう」の学習を各自で振り返るために、これまでの学習を振り返って、「話し合いのポイント」を使ってみて感じたこと・気付いたこと、今後、話し合いをするときの目標をワークシートに記入させる。</li> <li>○ 今後、話し合ってみたいことを発表させて、学級会や帰りの会などでの話し合いとのつながりを意識させる。</li> </ul>	
---	--	--