

1 議題「3年生学級ゲーム大会をしよう」

提案理由 クラスのみんなともっと仲良くなって、楽しい思い出を作りたいから。

2 議題選定までの経過

(1) 議題選定の理由

議題ボックスを設置し、話し合っ決めてたいことや困っていることなどを集めた。議題の中には「クラス全員で遊びたい」というものが多かった。理由としては「クラスのみんなと仲良くしたいから」、「学校を楽しくしたいから」などである。本学級の児童の実態から考えると、学級内でのよりよい人間関係作りが必要であると考えた。そこで、計画委員会で話し合い、「3年生学級ゲーム大会をしよう」という議題を選定した。活動内容を話し合っ計画し、実践する過程を通して、児童に「よりよい学級を作るために自ら考え、積極的に行動しようとする態度」、「友達の意見を尊重しながら、話し合う態度」を身に付けさせたい。

3 学級の実態

(1) 児童の実態

本学級の児童は、活発で明るい児童が多い反面、自己中心的な発言や行動が見られる。また、学級の一員としての自覚に欠け、学級のために行動しようとする児童が少ない。

(2) 学級活動 内容 (1) 学級や学校の生活づくりの実態

(ア) 話し合い活動

年度初めに、どんなクラスにしたいかという担任の思いや3年生としてあるべき姿を子どもたちに伝え、これからどのようなことをがんばりたいかを発表させ、学級目標を設定した。

「やさしいキラキラ3年生 元気・真剣・思いやり」という学級目標である。

学級目標の言葉の周りに子どもたちの似顔絵を貼り、クラスへの所属感や一体感を高めるために、行事や学級での問題にぶつかったときは学級目標に立ち返るようにし、意識させている。

話し合い活動の経験は少なく、発言する児童が限られていたり、根拠のない意見を述べたりしてしまう課題がある。また、友達の意見を最後まで聞き、その意見を尊重しようとする態度もあまり見られない。

(イ) 係活動

4月に係活動オリエンテーションを行い、当番活動との違いを説明した。クラスをよりよく楽しいものにするために行う活動であることを指導した。希望、調整を経ていくつかの係が発足し、活動が行われている。係活動に取り組む姿勢には個人差があるが、計画から準備までを休み時間を使って取り組んでいる。朝の会で係からの連絡の時間を設けて告知し、昼休みに実施したりしている。

2学期の初めに、1学期の係活動の振り返りをした。活動の内容が似ているものや必要性を感じないものを統合・削除し、新たに係活動を編成した。

(ウ) 集会活動

1学期末にお楽しみ集会を計画し、活動内容を全体で話し合った。全員で希望を出し合い、二つの遊びを学級全体で行うことに決まった。レクレーション係が中心となり、実施日を告知したり休み時間に全員を並ばせたりしながらお楽しみ集会を実践することができた。1学期のお楽しみ集会を終えた時点で、2学期の係活動では中心となって活動したいという声も聞かれ、既に2学期の学級活動に対して展望をもっている児童も出てきた。

(3) 学級活動 内容(2) 日常生活や学習への適応及び健康安全の実態

学級活動の時間には日常生活での課題や学級内で困っていることなどを話し合ってきた。また、学級活動の時間だけでなく、朝の会・休み時間・給食の時間・清掃の時間・帰りの会など一日の中の短い時間を使って様々な指導をしている。めあてカードの作成、当番活動の意義や取り組み方についての指導、よりよい人間関係作りのための話し合いなどをこれまでに指導してきた。

4 目標

- 「3年生学級ゲーム大会をしよう」という議題に関心を持ち、話し合いの柱に沿って話し合おうとしている。(関心・意欲・態度)
- 3年生学級ゲーム大会の内容を「みんなが楽しめるものか」、「みんなができるものか」という視点で選び、よりよい遊びを判断し、選択しようとしている。(思考・判断・実践)
- 折り合いをつける話し合い活動の進め方を理解している。(知識・理解)

5 本議題に関わる活動計画

(1) 活動計画

	計画委員会		学級全体	
事前	10月8日(水)	議題・提案理由の説明 (議題決定まで)	10月9日(木)	議題・提案理由の発表
	10月20日(月)	学級会の進め方の確認 掲示用短冊・議題・提案理由の 作成	10月17日(金) ～22日(火)	自分の意見をワークシートに記入する。
	10月22日(水)	学級会の直前の確認		
本時	10月23日(木) 2校時目	学級会		
事後	10月27日(月) ～	準備を進めていく。		

6 本時

(1) ねらい

3年生学級ゲーム大会の内容が「みんなが楽しめるものか」、「みんなができるものか」という視点に即して話し合う学級会を通して、よりよい学級を作るために自ら考え、積極的に行動しようとする態度を育てる。

(2) 指導上の留意事項

- 司会の進行にずれや遅れが生じた場合には、司会グループに助言をすることで軌道修正を図る。
- 発言しやすい雰囲気をつくるために、話を聞くときのルールを確認する。
- 話し合う場面において、集団決定の重要性を確認し、決まったことには気持ちよく従わなければならないことを伝える。

(3) 本時の活動展開

日時：平成26年10月23日（木） 第2校時

場所：3年教室

第4回 学級会の計画 平成26年10月23日（木曜日） 第2校時	
議 題	「3年生学級ゲーム大会をしよう」
提 案 理 由	「クラスのみならずともっと仲良くなりたいたいから。」
め あ て	「みんなが楽しめるゲームを考えて発言したり、友達のよい意見を見つけたりしよう」
話し合いの柱	「3年生学級ゲーム大会で何をするか決めよう」
役 割 分 担	司会、副司会、黒板記録、ノート記録
主な活動内容	教師の指導・支援等と本時の留意点
1 はじめの言葉	○話し合いの記録を取り、活動を見守る。 ○雰囲気作りのために、司会グループには立って自己紹介をさせ、児童は拍手をするように声かけをする。 ○本時のめあてを理解させるために、話し合いに参加する態度について確認する。
2 司会グループの紹介	
3 議題と提案理由の確認	
4 決まっていること・めあての確認	
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: fit-content; margin: 0 auto;"><p>決まっていること</p><ul style="list-style-type: none">○実施日時：11月7日（金）○場 所：体育館（運動場）○内 容：2つまで<p style="text-align: center;">全員が楽しめるもの</p></div>	

<div data-bbox="331 235 1209 398" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>めあて みんなが楽しめるゲームを考えて発言したり、友達のよい意見を見つかりましょう。</p> </div> <p>5 話し合い 「3年生学級ゲーム大会で何をするか決めよう」</p> <p>6 決まったことの発表</p> <p>7 ふり返り ・ふり返りカードの記入 ・ふり返りの発表</p> <p>8 先生の話</p> <p>9 終わりの言葉</p>	<p>○発言しやすい雰囲気を作るために、話を聞くときのルールを確認する。</p> <p>○話し合いの前に、学級会で決まったことは集団決定であることを確認し、決まったことについて気持ちよく従うことを助言する。</p> <p>○児童の発言や司会グループの進行について記録を取り、終末の助言に生かす。</p> <p>○自治的活動の範囲を超えたときや人権上の問題が出てきて、自分たちで注意できていない場合は助言をする。</p> <p>○児童のふり返りの様子を記録し、終末の助言に生かす。</p> <p>○記録をもとに、次の視点で助言をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・司会グループへの賞賛 ・個人や学級としての成長やがんばりの評価 ・前回の学級会と比べて良かった点 ・次回の学級会に向けての課題点

(4) 評価

①個人の変容に関する評価

○学級での決定に向けて、話し合いの視点に即した発言をしたり、友達の意見の良さを判断しながら聞いたりして意欲的に話し合いに参加することができたか。

②集団の変容に関する評価

○決定した取り組みに対して、目的意識・参加意欲を高めることができたか。