

未来そうぞう科学習指導案

1年2組 榎本 博美

1. 単元名 B領域 「1年2組をパワーアップ！」

2. 研究主題との関連

未来を「そうぞう」する子どもを育成するためのカリキュラム開発

(1) 単元について

本単元は、未来そうぞう科のA領域（自分自身を対象とする内容）とB領域（集団や人間関係を対象とする内容）を往還しながら、一人ひとりの自己肯定感を高め、まわりとあたたかい関係性を築くことにより、学級や学年としての集団の力を高めていく活動である。

子どもたちは、小学校に入学してから様々な学習や活動に興味をもって取り組んできた。そんな中で、自分に自信がなく発言ができない、自分の考えをうまく相手につたえられない、人の話を最後まで聴けない、友だちとどう関わってよいのかわからない子どもたちが多くいた。今後の学校生活や社会で子どもたちを支えるのは自分らしさを発揮しながら自信をもって行動する力と人とうまく関わる力であると考え。そのため、ある程度学校生活に慣れてきた時期に、改めて自己肯定感とコミュニケーション力を高めるための活動に取り組むことにした。

まず、普段から教師が進んで子どもたちのよさを認めて励まし、価値づけする。そして、子どもたちはお互いの良いところを伝え合う活動（ほめことばのシャワー）で自己肯定感を高める。この活動は、これまでの教師や自分自身の評価だけではなく、『子ども同士で評価する』ことに価値をおく。さらに、簡単なコミュニケーションゲームや話し合いを繰り返すことで、自分を表現する、相手を受け入れる、対話の楽しさを知る、新しいアイデアを創り出す、折り合いをつける等の学習活動や生活でも役立つ力をつけていく。一人ひとりが人とうまく関わる力を身につけ、あたたかい関係性を築くことによって、学級や学年といった集団の力を高め、主体的・対話的で深い学びにつながると思う。

コミュニケーション力は学習活動や生活の中で自然に身につけていくものと考えてのではなく、その力をつけることを目的とした活動を意図的に繰り返すことで子どもたちの横のつながりを強くし、あたたかい関係性を築く。このように低学年でコミュニケーションの土台・根幹となる力を育み、中高学年では、学級や学年だけでなく友だちタイム、委員会・クラブ活動、行事等の異学年の中でもその力を発揮し、さらに高めていくようにする。子どもたちが楽しみながら基本的なコミュニケーション力を鍛えることがこの単元の目標である。

(2) 単元の目標

【創造的実践力】	
・ゲームや話し合い活動をとおして、人と関わることへの楽しさをみつけることができる。	
【主体的実践力】	【協働的実践力】
<ul style="list-style-type: none"> ・楽しんで活動に参加することができる。 ・自分の考えを進んで伝えることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・友だちと関わりながら、自分とは違う考え方があることを知り、協力することができる。

(3) 活動構成の仮説

- ①お互いの良いところを伝え合う、ゲームや話し合いを繰り返すことで、子ども同士をつなぎ、楽しみながら人とうまく関わる力を育む。
- ②活動後にふり返りカードを書き、感想を伝え合うことで、自分自身の成長や友だちの成長に気づく。

この実践では、簡単なゲームや話し合いをとおして自分を表現する、相手の意見を受け入れる、新しいアイデアを創り出す、折り合いをつける等の対話の楽しさを知る経験を繰り返し子どもたちにさせる。また、活動後にはふり返りカードを記入し、感想を伝え合うことで、自分自身にどんな力がついたのか、友だちはどんな成長をしたのか、相互評価を行う。この経験により、今後の学校生活だけでなく社会生活でも子どもたちを支える人とうまく関わる力（協働的实践力）を育むことにつながると考える。

3. 指導計画（全 20 時間 本時 16 時間目）

■■■ 必修

■■■ 選択

■■■ 毎時間

■■■ 教師のすること

学習活動と問題意識	子どもの意識	評価の視点と方法			
		① 没頭	② 協力	③ 発信	④ レジリエンス
<p>1. いいところを見つけよう！ 【1 時間】</p> <p>・紙を使ってお互いをほめ合う活動をする。</p> <p>→ ほめられた時やほめたときの気持ちや心地よさを実感する。</p> <p>2. コミュニケーションゲームをしよう！【週1時間又はモジュール】</p> <p>・ペアやグラフループ、クラス全体で簡単なコミュニケーションゲームを繰り返す。</p> <p>→ 友だちと話をすることの楽しさや難しさを知る。</p> <p>3. ほめ言葉のシャワーをはじめよう！ 【帰りの約10分間】</p> <p>・その日の主人公を一人決めて、その日一日じっくり観察し、帰りに全員が主人公のいいところを伝える。</p> <p>・主人公は、最後にお礼のあいさつをする。</p> <p>→ 自分が気づいてなかったところをほめられる体験をする。 相手に伝える時の工夫を考える。</p>	<p>どんなことを書こうかな。ドキドキするなあ。</p> <p>そういえば、この子とはあんまり話したことがなかったかも。</p> <p>どんなことをかいてくれているのかな。</p> <p>こんなふうにも思っていたんだね。うれしいな。</p> <p>手紙に気持ちがこもったから、重くなったよ。</p> <p>どんな質問をしようかなあ。</p> <p>へえ、いちごが好きなんだね。</p> <p>やったあ！10個達成したよ。</p> <p>「そうですね。」と言われると、なんだかうれしいな。</p> <p>今日は、〇〇さんをじっくり観察しよう。</p> <p>今日、〇〇くんは、休み時間にトイレのスリッパをそろえていました。すごいなおもいました。</p> <p>みんながたくさんほめてくれたので、まだまだいいことができそうです。ありがとうございました。</p> <p>今度は、□□さんみたいに〇〇力をつかってほめてみよう。</p>	<p>姿勢・表情 興味をもって活動に取り組んでいる。 ●楽しんで活動に参加する（主）</p>	<p>コミュニケーションゲーム ペアやグループでゲームをする。 ●自分とは違う考え方を知る（協） ●自分の考えを進んで伝える（主）</p>	<p>手紙に書く 相手のよいところを文章に書いて伝える。 ●人と関わることへの楽しさを感じる（創）</p> <p>ゲームを実際にして見せながら説明する。 ペアで質問し合ったり、あるテーマにそって会話を続けたり、話を聴いてもらうことの良いところを体験させたり対話を中心に行い、どんなことが大切か実感させる。</p> <p>プラスの声かけ 「こんなときはどうすればいいかな。」 「この姿勢・笑顔がイイね。」 ほめることで対話をレベルアップしていく。</p> <p>写真・映像の蓄積</p>	<p>書き方の例を示す。</p> <p>コミュニケーションゲームを繰り返すふりかえりカード どうすれば、もっとうまく伝わるか考える。 ●人と関わることへの楽しさや難しさを感じる（創）</p> <p>友だちのよいところを見つけて伝える 相手に伝える時の工夫を考える。（言葉や表情・態度） ●人とかかわることへの楽しさや難しさを感じる（創）</p>

