

みどり	学級活動	「お楽しみ会をしよう」		6時間
単元の目標	2学期のみどりB学級のお楽しみ会について、みんなが楽しめる遊びを相談し、お楽しみ会ができるようにする。		【期待目標】 長期的 各個人に期待する最大限のレベルや成果を目指していく。	
单元的な児童の姿	<ul style="list-style-type: none"> ・ B学級全員が楽しめる遊びを実施し、自分の仕事に最後まで取り組む。 ・ お楽しみ会を実施し、次回のお楽しみ会に向けて、反省を生かし、より良い意見を考えることができる。 	実際	<ul style="list-style-type: none"> ・ 自分の仕事に最後まで取り組んでいた。下級生のことを考え、全員が楽しめる遊びを実施した。 ・ 次回のお楽しみ会に向けて、自分たちの活動に向き合い、改善案を出すことができた。 	
個人間差異		手だて		効果
①進度の違い	①教師と相談したり、事前に意見を書き込んだりすることで、自分の意見に自信をもって発言できるようにする。			◎
②言語化する力の違い	②自分の意見を教師と相談し、提案理由を確認することで、みんなが楽しめる活動であるかを考えられるようにする。			○
③話を聞く力の違い	③教員が適宜説明し、内容を整理することで、友達の意見の良さに気付くことができるようにする。			○
④感じ取り方の違い	④下級生のことを想像させることで、今まで経験した遊びの中から選んだり、自分で新しく考えたりするようにする。			○
成果	<ul style="list-style-type: none"> ・ 自分の意見に自信をもち、発言できていた。 ・ 自分の目標を意識し、発言したり、言いたいことを我慢したりする姿が見られた。 ・ 友達の意見の良さに気付いていた。 ・ 友達の意見を聞いて、怒りの感情が沸いてきても、ぐっとこらえて爆発させずに我慢する姿が見られた。 ・ 提案理由を基に、出てきた意見をみんなが楽しめることかどうかを考えようとする姿が見られた。 	課題	<ul style="list-style-type: none"> ・ 提案理由を意識しようとしているが、前時に行った意見を出すところで、ルールを理解することに時間がかかったことを忘れてしまい、ルールを理解して楽しめるといふ部分を子供たちが意識できなくなってしまった。前時を思い出させる手だてが必要であった。 ・ 時間内で内容を決めようとするあまり、意見が割れたときに多数決になってしまった。意見が割れた時には、もう少し意見交換をさせ、合意形成ができるようにしたい。 	

