

単元や題材など内容や時間のまとまりを見通した、主体的・対話的で深い学びの実現に向けた授業改善（例）

【学 年】 小学校第3学年

【議題名】 学級活動（1）ア 「みんな、ともだち」（2時間扱い）

【育成する資質・能力】

〔知識及び技能〕	〔思考力、判断力、表現力等〕
学級の生活上の諸問題を話し合って解決することや他者と協働して取り組むことの大切さを理解し、合意形成の手順や活動の方法を身に付けるようにする。	学級の生活をよりよくするための課題を見だし、解決するために話し合い、多様な意見を生かして合意形成を図り、協働して実践することができるようにする。

【主な学習活動と留意点】

日常生活からのつながり：クラス替え後、みんなが早く仲よくなれるように話し合い、決まったことを協力し合って実践し、振り返る活動。

働かせる見方・考え方：集団の問題を捉え、よりよい集団生活の構築に向けた実践に結びつけること。

段階	学習活動（時間）	留意点
事前の活動	<p>問題の発見から 問題の意識化へ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・クラス替えをしたから、みんなのことを知って早く仲よくなれるような会を開きたい。 ・学級会で「仲よくなろうの会」について話し合おう。 	<p>「話し合いの充実」を図る学級会の事前の指導</p> <p>☞課題解決の必要性を共有するとともに、話し合いの計画を立て、解決に向けて自分の考えがもてるようにします。 ①問題の発見 → ②議題の選定 → ③議題の決定 → ④活動計画の作成 → ⑤問題の意識化</p>
「仲よくなろうの会」をしよう		
学級会	<p>学級会（1）</p> <p>① 「新しい友だちがふえるような会の内容と工夫を決めよう」 「なるべく多くの人のアイデアを生かせるようにしよう」</p> <p>② 「いすとりゲームがしたいな」 「ハンカチおとしがいい」 「名し交かんもとりたい」 「どれも仲よくなれそうだぞ」 「ゲームの前に自こしょうかいをしてあくしゅしてもいいかも」</p> <p>③ 「名しこうかん&あくしゅゲームと、ハンカチおとしゲームをして、友だちのことをもっと知って仲よくなろう」</p>	<p>議題や話し合いの進め方の理解</p> <p>☞議題の内容や話し合うことを理解し、提案理由やめあてにもとづいて、一人一人が自分の考えを再確認したり、学級会の時間配分や進め方を共通理解したりします。</p> <p>解決方法の話し合い</p> <p>☞【出し合う】一人一人の思いや願いを大切にしながら、「話し合うこと」について自分の考えを発表し合います。</p> <p>☞【比べ合う】よりよい解決方法等を見つけるために、質疑応答を通して意見の共通点や相違点を確認めたり、賛成意見や反対意見などを述べたりしながら話し合います。</p>
事後の活動	<p>実行する ふり返り（1）</p>	<p>解決方法の決定</p> <p>☞【まとめる（決める）】いろいろな意見の違いを認め合い、折り合いをつけるなどして、みんなの考えをまとめ、合意形成を図ります。</p> <p>決めたことの実践→ふり返り→次の課題解決へ</p>

次議題へのつながり：本議題の一連の実践をふり返ったあと、「運動会を成功させよう」の実践へ