

# 主体的・対話的で深い学びの実現に向けた学習過程〈小・学級活動〉

特別研修員 特別活動 倉林 寛幸（小学校教諭）

題材名『テレビ・ゲーム・インターネットとの関わりを見直そう』（第6学年）


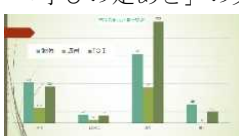

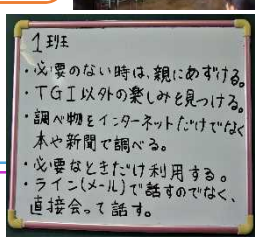


学級活動 内容（2） 日常生活や学習への適応と自己の成長及び健康安全

本時のねらい

テレビ・ゲーム・インターネットとの関わりを見直す話し合いを通して、健康的で節度ある生活をするための目標が立てられるようにする。

## 人的資源を活用した授業構想

本校では、「学びの足あと」を用いた一週間の生活調査を行い、勉強、読書、テレビ・ゲーム・インターネットの時間を集計しています。その中で、テレビ・ゲーム・インターネットの時間が多く、学習面や健康面での影響が心配されます。今回、学習面と健康面の2点から学力向上担当と養護教諭に協力を呼び掛け、ゲストティーチャーとして助言や激励をしてもらうことで、解決に向けての手助けとなると考えました。さらに、事後の活動では中学生から助言をもらうことにより、解決意欲を高める工夫をしました。テレビ・ゲーム・インターネットと関わる時間や使い方を見直すことで、健康的で節度ある生活ができると考えました。

過程	主な学習活動	人的資源を活用する
事前の活動	<p><b>1. 問題を発見・確認する</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○1週間の生活記録「学びの足あと」の結果について話し合うことを知る。</li> <li>○計画委員が「学びの足あと」を集計し、分かることをまとめる。</li> <li>○分析結果から、テレビ・ゲーム・インターネットをしている時間が必要以上に多いことについて話し合うことを決める。</li> <li>○計画委員が、学力向上・養護教諭・学校司書にインタビューする。</li> <li>○計画委員が中心になり、活動計画書や分析資料を作成する。</li> <li>○帰りの会で計画委員が、題材や話し合うことを伝えておく。</li> </ul>	<p>計画委員に専門的な立場の教員にインタビューさせることより、説得力のある資料を作成させる。</p>  <p><b>課題を把握し、めあてをつかませるために情報機器を活用する</b></p> <p>計画委員に表計算ソフトやプレゼンテーションソフトを使いグラフを作成させることで、全体に分かりやすく伝えさせる。</p>
本時の活動	<p><b>2. 解決方法等話し合い、決定する</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○計画委員が、「学びの足あと」の集計結果やそれから分かることを発表する。</li> </ul>   <p>テレビ・ゲーム・インターネットがこんなにも多い。大変だ!!</p> <p><b>【めあて】</b> 健康的で、学習に集中できる生活習慣を身に付けるためにテレビ・ゲーム・インターネットとの関わりを見直そう</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ゲストティーチャー（学力向上、養護）の追加の助言や激励を聞く。</li> </ul> <p>悪いことばかりではありません。うまく関わるのが大切です。勉強が大変になるので、自分に合った時間の使い方をしましょう。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○自分がテレビ・ゲーム・インターネットとどのように関わっているか考える。</li> <li>○課題を解決するためにどのような方法があるかを話し合い、ホワイトボードに書く。</li> <li>○意思決定した内容を短冊状の紙に書く。</li> </ul> 	<p><b>人的資源を活用する</b></p> <p>時間を減らすことばかりが解決方法でないという意識をもたせるよう、テレビ・ゲーム・インターネットの役立つ点について助言をしてもらう。解決に向けての見通しがさらによくなるよう、多様な視点から追加のアドバイスをもらう。</p> <p><b>小グループでの話し合いを工夫する</b></p> <p>共感し、本音が出せるように事前調査の数値が同じような小グループで話し合わせる。担任とゲストティーチャーが巡回し、適宜助言することで考えを深めさせる。</p> 
事後の活動	<p><b>3. 決めたことを実践し、振り返る</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○個人目標を達成できるように生活をする。</li> <li>○生活ノートに、学習時間やテレビ・ゲーム・インターネットの時間を書く。</li> <li>○職場体験の中学生から助言をもらう。</li> </ul> <p><b>【児童の振り返り】</b> 今までの生活では、中学校で勉強についていけなかったり、寝不足になってしまったりすることが分かった。無駄な時間をなくし、生活習慣を見直していきたい。最近では、時間を意識して生活できるようになってきた。</p>	<p><b>地域の人材を活用する</b></p> <p>中学生から助言を受ける場を設定することにより、継続や改善していく意欲を高める。中学生には、今から中学校生活を意識した生活を児童ができるように助言してもらう。</p> 

指導例: 『テレビ・ゲーム・インターネットとの  
関わりを見直そう』 (第6学年)

指導のポイント

1 つかむ (課題の把握)

○計画委員が現状を分析して、課題を発表する。

K: 今回の題材は、「テレビ・ゲーム・インターネットとの関わりを見直そう」です。計画委員が、1週間の生活調査「学びの足あと」を分析して、関係の先生にアドバイスをいただいたので聞いてください。

K: テレビ・ゲーム・インターネットの時間が多く、スマホ首になるそうです。家庭学習の時間をもっと増やした方がよいという助言をもらいました。

K: 今日は、ゲストティーチャーとして、学力向上担当の先生と養護の先生に来ていただいています。追加の助言をお願いします。

T2: これから中学生になると、勉強が大変になります。一人一人生活の様子が違うと思うので、自分のためになる時間の使い方を見付けてほしいと思います。

T3: テレビやインターネットは、悪いことばかりではありません。うまく付き合うことが大切です。そのためには、自分でルールを作ることが大切です。

K: 以上から、今日のめあてを次のように設定します。

めあて 健康的で、学習に集中できる生活習慣を身に付けるために、  
テレビ・ゲーム・インターネットとの関わりを見直そう。

本時の課題を把握させる

○表計算ソフトやプレゼンテーションソフトを利用することで、効率よく情報を分析し、グラフに表すことで問題を分かりやすく伝えさせる。

人的資源を活用する

○専門的な立場にある教員から直接アドバイスをもらうことにより、話し合う意欲を高める。

自己の生活の特性を捉えさせ、  
解決に向けさせる

○失敗経験を話し合うことにより、どんな失敗をする傾向にあるか捉えさせる。

○役立った経験を話し合うことにより、必要なことでもある意識をもたせる。

2 さぐる (原因の追求)

○テレビ・ゲーム・インターネットでの失敗経験や役立った経験を発表する。

K: 初めに、失敗した経験を発表してもらいます。

S: ゲームが楽しくて、気付いたら寝る時間になっていました。

S: 遅くまでテレビを見てしまい、翌日授業に集中できませんでした。

K: 次に、役立った経験を発表してもらいます。

S: 分からないことを簡単に調べることができました。



多様な視点で考え、  
視野を広げさせる

○事前の生活調査が似た児童を同じグループにすることにより、共感を得た中で素直な意見を出させる。

○全体で、自分とは生活調査の結果が異なるグループの意見を聞くことにより、考えを広げさせる。

○教師が巡回し、適宜助言することにより、考えを深めさせる。

3 見付ける (解決方法等の話し合い)

○小グループでどのような解決方法があるか話し合い、発表する。

K: 解決方法を話し合います。いろいろな意見を出すために小グループになって話し合います。話し合った結果は、ホワイトボードに書いてください。

T1: いい考えです。もっと具体的に書いてみましょう。

T2: この解決方法のよいところはどんなところか考えて見ましょう。

T3: この解決方法は、どんな子に向いていますか。

K: 1班から発表してください。

S: 1班では、「他に夢中になれることを探す」「どれくらい使ったか記録する」という解決策を考えました。



4 決める (個人目標の意思決定)

○意思決定した内容を短冊状の紙に書き、発表する。

K: 小グループで考えた解決策を参考に、個人目標を書いてください。

S: 私は、「平日はゲームをすることを止める」という目標を立てました。平日は、これからもっと忙しくなると思うので、ゲームをやると生活のリズムが崩れてしまうからです。

【振り返り】

S: 自分がテレビ・ゲーム・インターネットをやり過ぎていたために、大切な時間を失っていることに気がきました。個人目標を達成させて、将来のために時間を使いたいと思います。

T1: 上手に話し合いができました。決めた目標をこれから実行していくことが大切です。健康的で、学習に集中できる生活習慣を身に付けましょう。



自己の目標を決定させる

○小グループになり、みんなで出した考えを参考に、意思決定させる。

○短冊状の紙に書き、掲示することにより目標を達成する意欲を高める。

○目標を達成できているか、次回の調査や生活ノートを通して確認させる。

# 学級活動学習指導案

令和元年10月 第6学年 指導者 倉林 寛幸

I 題材名 「テレビ・ゲーム・インターネットとの関わりを見直そう」

## II 学習指導要領上の位置付け

(2) 日常の生活や学習への適応と自己の成長及び健康安全

ア 基本的な生活習慣の形成

身の回りの整理や挨拶などの基本的な生活習慣を身に付け、節度ある生活にすること。

## III 目 標

テレビ・ゲーム・インターネットとの関わりを見直す活動を通して次の事項を身に付けることができるよう指導する。

ア テレビ・ゲーム・インターネットに関する諸課題の改善に向けて取り組むことの意義を理解して、健全な生活を送るための知識や行動の仕方を身に付けることができる。 (知識及び技能)

イ テレビ・ゲーム・インターネットとの関わりについての諸課題を認識し、解決方法などを話し合い、自分に合ったよりよい解決方法を意思決定して実践することができる。

(思考力、判断力、表現力等)

ウ テレビ・ゲーム・インターネットとの関わりをよりよくするために、見通しをもったり振り返ったりしながら、自主的に課題解決に取り組み、他者の意見を参考にして、よりよい生活を形成することができる。 (学びに向かう力、人間性等)

IV 指導計画 ※別紙参照

## V 本時の展開

- ねらい テレビ・ゲーム・インターネットとの関わりを見直す話合いを通して、健康的で節度ある生活をするための目標が立てられるようにする。
- 展開

学習活動(分)	○:留意点	点線囲:評価	☆:振り返りの子供の意識
1 つかむ(課題の把握) (10分)	<p>○計画委員が作成した事前調査の結果を提示し、テレビ・ゲーム・インターネットの時間が全体的に多いことや極端に多い児童がいることを、グラフを使って分かりやすく伝えさせる。</p> <p>○計画委員が学力向上コーディネーターや養護教諭にインタビューした結果を用いて、現状の問題点や児童の疑問に対して、専門的な立場からの助言を受けた結果を発表させる。</p> <p>○学力向上コーディネーターや養護教諭がゲストティーチャーとして参加し、解決に向けた期待を示すことで意欲を高める。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;">めあて 健康的で、学習に集中できる生活習慣を身に付けるために、テレビ・ゲーム・インターネットとの関わりを見直そう。</div>		
2 さぐる(原因の追求) (10分)	<p>○テレビ・ゲーム・インターネットでの失敗経験や自己の課題を発表するよう促す。</p> <p>○テレビ・ゲーム・インターネットが役に立った経験や自己の関わりがうまくいっている点を発表するよう促す。</p>		
3 見付ける(解決方法等の話合い) (15分)	<p>○事前の調査結果の数値が同じような意図的な小グループを作り、解決方法を話し合わせる。</p> <p>○グループで考えた意見がどのような課題の解決につながるかを、理由と共に発表するよう促す。</p> <p>○話し合った解決方法をホワイトボードに書かせ、全体に発表させる。</p>		
4 決める(個人目標の意思決定) (10分)	<p>○自他のグループでの意見を参考に、自分に合った個人目標を決めさせる。</p> <p>○個人目標とそのためにならなければならないことを書かせ、具体的な手段を示させるようにする。</p> <p>○自身で課題を解決することで、成長できることを話す。</p> <p>○計画委員と代表児童に感想を発表させ、振り返りを行う。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 10px;">自己の行動特性を理解して、自分に合ったよりよい解決方法を意思決定している。 (思考・判断・実践)【ワークシート・発表】</div> <p>☆この目標が達成できれば、テレビ・ゲーム・インターネットとうまく関われ、健康的で勉強と遊びのバランスがとれたよりよい生活ができると思います。</p>		

指導計画 学級活動 第6学年 題材名「テレビ・ゲーム・インターネットとの関わりを見直そう」

目標	テレビ・ゲーム・インターネットとの関わりを見直す活動を通して次の事項を身に付けることができるよう指導する。 ア テレビ・ゲーム・インターネットに関する諸課題の改善に向けて取り組むことの意義を理解して、健全な生活を送るための知識や行動の仕方を身に付けることができる。(知識及び技能) イ テレビ・ゲーム・インターネットとの関わりについての諸課題を認識し、解決方法などを話し合い、自分に合ったよりよい解決方法を意思決定して実践することができる。(思考力、判断力、表現力等) ウ テレビ・ゲーム・インターネットとの関わりをよりよくするために、見通しをもったり振り返ったりしながら、自主的に課題解決に取り組み、他者の意見を参考にして、よりよい生活を形成することができる。(学びに向かう力、人間性等)		
過程	基本的な学習活動 ◇学級全体 ◆計画委員	主体的・対話的で深い学びの実現に向けた授業等のポイント	◎目指す児童の姿(観点)【評価方法】
事前の活動	1 問題を発見・確認する。 ◇題材を設定する。 1週間の生活記録「学びの足あと」の結果について話し合うことを知る。 ◆問題を確認する。 「学びの足あと」を集計し、分かることをまとめる。 ◆共通の課題を設定する。 結果から、テレビ・ゲーム・インターネットが多いことについて話し合うことを決める。 ◆活動計画を作成する。 計画委員が中心になり「活動計画書」や「分析資料」を作成する。 ◇問題意識を高める。 帰りの会で計画委員が、題材や話し合うことを伝えておく。	○年度を跨ぐ継続した指導ができるよう、学校全体での取組である「学びの足あと」を活用する。 ○問題を発見する力や課題に気付く力を高められるよう、計画委員に表計算ソフトを使って「学びの足あと」を分析させる。 ○テレビ・ゲーム・インターネットとの関わりを見直す必要があるという意識をもたせるよう、分析結果から時間が長いということに気付かせる。 ○説得力ある分析資料になるよう、養護教諭や学力向上コーディネーターなどの専門的な意見を取り入れさせる。 ○問題を解決する意欲を高めるよう、もうすぐ中学生になる段階として、解決すべき課題であることを教師の話で示す。	◎テレビ・ゲーム・インターネットに関する諸課題の改善に向けて取り組むことの意義を理解している。(知識・理解)【観察】
本時の活動	2 解決方法等を話し合う。 ◇課題を把握する。 計画委員が、「学びの足あと」の結果やそれから分かることを発表する。 ◇原因を追求する。 自分がテレビ・ゲーム・インターネットとどのように関わっているか考える。 ◇解決方法を見付ける。 課題を解決するためにどのような方法があるかを話し合う。 3 解決方法を決定する。 ◇個人の意思決定をする。 意思決定した内容を短冊状の紙に書き、代表者が発表する。	○意欲を高められるよう、ゲストティーチャーから解決の期待を示してもらう。 ○自己の特性や生活の特徴が捉えられるよう、うまくいっていない点とうまくいっている点を考えさせる。 ○素直な意見が出るよう、事前の調査結果の数値が同じような小グループにする。 ○個人の意思決定の際に参考にできるように、小グループで話し合った解決策をホワイトボードに書かせ、黒板に掲示する。 ○今後の取組を明確にさせるよう、目標とそのために取り組むことを書かせる。 ○自己の生活の改善の参考にできるように、他者の意見を聞かせる。	◎自己の行動特性を理解して、自分に合ったよりよい解決方法を意思決定している。(思考・判断・実践)【ワークシート・発表】
事後の活動	4 決めたことを実践する。 ◇意思決定したことを実践する。 個人目標に示した生活をする。 5 振り返る。 ◇実践を定期的に振り返る。 生活ノートに、学習時間やテレビ・ゲーム・インターネットの時間を書く。 中学生に中学校生活についての質問をし、生活を改善する意識を高める。	○保護者に取組の様子を見守ってもらい、取組が継続的に行われるよう、学級通信に記す。 ○今回の活動が成長につながったことを気付かせるよう、事後の調査結果から学習、読書、テレビ・ゲーム・インターネットとの関わりの変化を発見させる。 ○時間を大切にする意識をもたせるよう、職場体験の生徒を活用して、中学校生活では、自由な時間が減ることに気付かせる。	◎他者の意見を参考にしながら、自主的に課題に取り組み、よりよい生活をしようとしている。(関心・意欲・態度)【観察・生活ノート】