

# 【学級活動・小4・「いじめのないクラスにする楽しい集会をしよう」①】

## 育成を目指す資質・能力

- (知識・技能) 学級や学校の生活上の諸問題を話し合っ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ている。
- (思・判・表) 学級や学校の生活をより良くするための課題を見出し、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、協力して実践している。
- (学びに向かう力・人間性等) 学級や学校における人間関係をより良くし、他者と協働しながら日常生活の向上を図ろうとしている。

## ICT活用のポイント

- ・楽しい集会で遊ぶ決める際に、一人一人がアンケート機能を利用してどの遊びが良いか回答し、クラス全員の回答を把握しながら理由とともに自分の意見を発表する。
- ・遊びのルールを話し合う際に、事前アンケートでつかんだ「休み時間でつまらない時」についてテキストマイニングした画面を提示することで、話し合いの参考にすることができるようにする。

### 【つかむ】

学級の思いや願いから設定した議題を確認する。

### 【出し合う】【比べ合う】

集会での遊びやルールの工夫について意見を出し合い、友達の意見と比べながら話し合う。

### 【まとめる(決める)】

集会における遊びとルールの工夫について合意形成し、決定する。

## 事例の概要

- 楽しい集会に向け、アンケート機能でクラス全体の意見を共有し、話し合いに生かす。

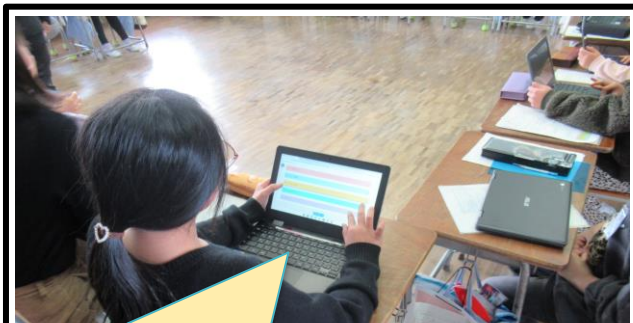
**議題：いじめのないクラスにする楽しい集会をしよう**

## 【事例におけるICT活用の中心場面】

- アンケート機能を利用し、どの遊びが良いか、クラス全体の意見を把握しながら、自分の意見を理由とともに発表する。
- 事前にアンケート機能で回答した、「休み時間でつまらない時」について、クラス全体の傾向を知り、そのことを意識しながら遊びのルールや気を付けることなどを決める。
- 本時の振り返りを行い、I C T 端末を利用して自分が一番頑張った項目について色カードで示して提出する。その後、学級会ノートに振り返りを記入する。

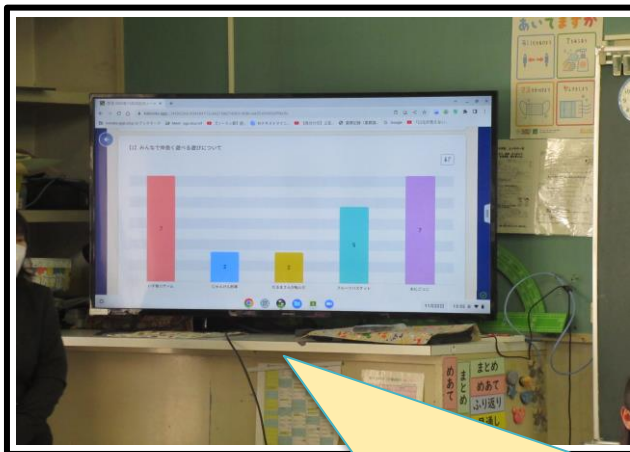
# 【学級活動・小4・「いじめのないクラスにする楽しい集会をしよう」②】

## 【事例におけるICT活用の主な場面①】



学級ノートから事前に5つに絞った遊びの中から選んで回答した。

遊びを選んで回答する児童

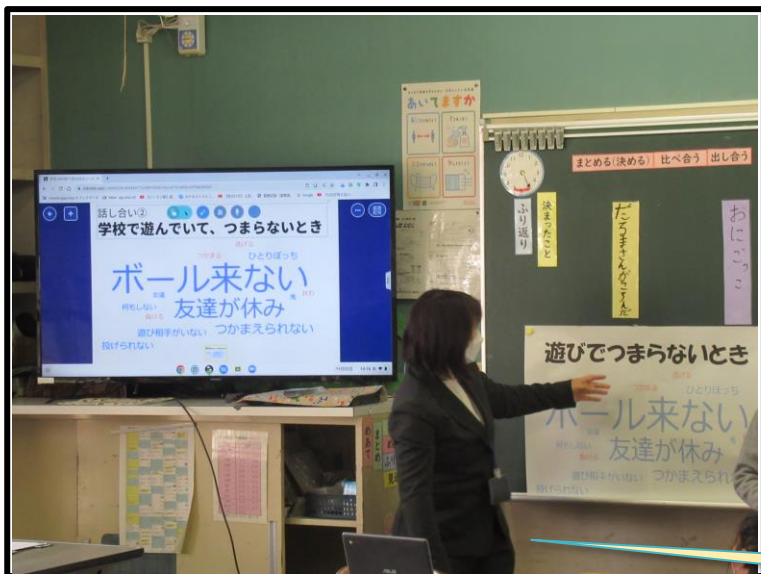


集会で遊ぶ遊びについて、アンケート結果をグラフにして示すことで、クラス全体の回答を即座に確認し、意見を出し合った。

### 〈話し合うこと①〉「集会の遊び」

- いじめのないクラスにするために、楽しい集会で行う遊びを決める際に、一人一人がアンケート機能を利用してどの遊びが良いかを回答した。
- アンケートの結果を即座に把握することができるとともに、教師と司会の児童は、どの児童がどの回答をしたかを把握できるので、意図的に指名して発表してもらうことができた。
- 一人一人が全体の意見を把握しながら、理由とともに自分の意見を発表することができた。

## 【事例におけるICT活用の主な場面②】



事前アンケートによるクラスの回答を集約した結果

### 〈話し合うこと②〉「遊びのルールのかふう」

- 話し合うこと①で決定した遊びを行うにあたり、ルールの工夫や気を付けることについて話し合った。その際、事前アンケートで回答した「休み時間に遊んでいてつまらない時」について、一人一人の回答を集約してテキストマイニングした画面を提示し、話し合いの参考にすることができるようにした。
- 話し合いのめあてにもある「みんなが楽しめる」というポイントを常に意識し、それを根拠として意見を出し合うことができた。また、司会者も、「みんなが楽しめる」からずれていないかを確認しながら話し合いをスムーズに進めていた。
- 教師が、本時のめあてや「みんなが楽しめる」ことについて意識しながら話し合いが展開されるように、揺さぶりや問いかけ等、適切な働きかけを行った。

事前のアンケートで、「遊んでいてつまらない時」について回答を集約した結果を提示することで、その内容を意識しながら話し合いを進めた。

【活用したソフトや機能】 学習支援ソフト、表計算ソフト、意見集約機能（テキストマイニング）