
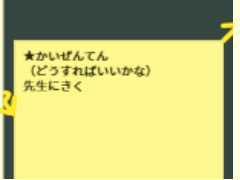

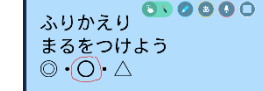


こすもす3組 自立活動 「ルールを守って活動しよう」

段階	学習活動・予想される児童の反応	本時見られた深く学び続ける子どもの姿														
導入	<p>1 ウォーミングアップのミニゲームを行う。</p> <p>2 前時の振り返りから、本時のめあてをつかむ。</p> <ul style="list-style-type: none"> 遊びでもルールが必要 ルールがあると楽しく遊べる 	<p>○ 前時までのルール遊びの経験からめあてにつながられた。</p>														
展開	<p>3 教師のモデリングをもとに、自分に当てはまる課題を考える。</p> <p>○ ルール説明を行い、自分に当てはまる課題を考える。</p>	<p>○ 陣取り遊びのルールを確認した後に、遊びの課題をイラストとともに提示することで自らの課題が何かを考えようとする姿が見られた。</p>														
	<p>4 陣取り遊びでのルールの中で自分の気を付ける課題と改善点を考えて、臨めるようにする。</p> <p>○ 陣取り遊びに向けて、自らの課題を選択し、改善策の内容を考える。</p> <p style="text-align: center;">【内容選択】</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 15%;">根拠</td> <td style="width: 15%;">ボードを投げる</td> <td style="width: 15%;">ボードをむりやり取る</td> <td style="width: 15%;">友達にぶつかるとおしおける</td> <td style="width: 15%;">友達をあおる</td> <td style="width: 15%;">途中でやめる、ふざける</td> <td style="width: 15%;">負けたら怒る</td> </tr> <tr> <td>内容</td> <td>やさしく置く</td> <td>取り合いになる前に置く。</td> <td>ぶつからないように自分のところだけ</td> <td>友達を応援、アドバイス</td> <td>最後まで参加する</td> <td>次への切り替え、発散</td> </tr> </table> <p>【個別と協働の一体的充実】</p> <ul style="list-style-type: none"> 自分の課題に当てはまるカードを選択し、課題に対する改善策(内容)を考える。 改善策を考えるのが難しいときは、先生や友達に聞いて、一緒に考える。 	根拠	ボードを投げる	ボードをむりやり取る	友達にぶつかるとおしおける	友達をあおる	途中でやめる、ふざける	負けたら怒る	内容	やさしく置く	取り合いになる前に置く。	ぶつからないように自分のところだけ	友達を応援、アドバイス	最後まで参加する	次への切り替え、発散	<p>○ 陣取り遊びを行う前にルールの中で気を付ける課題と改善点を考える場を設定したことで「ぼくは、ルールが分からなくなるから、先生に聞こう。」や「ぼくは、ボードを投げてしまいそうだから、素早く動いてひっくり返すことを意識しよう」と考える姿が見られた。</p>    <p>○ 全員の課題を共有する場を設定したことで、ルールや課題を意識しながら陣取り遊びに取り組む姿が見られた。</p>
根拠	ボードを投げる	ボードをむりやり取る	友達にぶつかるとおしおける	友達をあおる	途中でやめる、ふざける	負けたら怒る										
内容	やさしく置く	取り合いになる前に置く。	ぶつからないように自分のところだけ	友達を応援、アドバイス	最後まで参加する	次への切り替え、発散										
終末	<p>○ 自分が考えた改善策をもとに陣取り遊びを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> 一回戦が終わった後に振り返りを行い、自分や友達の姿はどうだったかを共有する。 二回戦へ向けて、自分の改善策を整理する。 <p>5 学習をまとめ、振り返る。</p> <p>○ 振り返りシートに書く。</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 5px;">自分の課題を見つけ、改善策を考えると、ルールを守って楽しく活動することができる。</p> <ul style="list-style-type: none"> 自分の課題を見つけ、意識することでルールを守ることができた。 友達の姿を見ることで自分も楽しくできた。 	<p>○ 振り返りの際にめあてにあるように楽しく遊べたかを聞くと、「楽しかった。」と答える子どもが多かったため、日頃の遊びにつながられるように話した</p>  <p>★ぼくは、自分の改善策を考え、ルールを守って活動することができた・できなかった。</p> <p>りゅう 自分が守らなかったことがあるルールをえらんでかいげんてんを考えられたから。</p>														

- 日々の生活の中の遊びの場面での課題や改善点を考える活動を主としたので、一人一人が自分自身の遊びでの課題を振り返っている姿が見られた。
- 課題や改善策を考える際に、子どもの実態に応じて、周りの先生に聞いたりするようにしたことで、自分の考えていることと比べることができた。
- △ 説明の際のモデリングが不十分だったため、ルールが理解しきれていない子どもが見られた。
- △ 選択・決定の場と活動をより結び付けられるための内容を精査する必要があった。