


こすもす4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供の姿							
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 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> 前時までのかだいをかいけつし、楽しく活動しよう。 </div>	<p>○ 教師や友達のモデリングを実際に行うことやどのルールが自分にとって難しいか自由に選択できるようにしたこと、どのようにしたらルール違反になるのか考えたり、ルールを守って楽しく遊ぼうとするような姿が見られた。</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> <ul style="list-style-type: none"> ○ ルール説明を行い、自分に当てはまる課題を考える。 	<p>また、改善策を考えることで、より楽しくルールを守って遊ぶために考える児童の姿が見られた。</p>							
根拠	<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> <ul style="list-style-type: none"> ○ 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 style="text-align: center;">【内容選択】</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>ボードを投げる</td> <td>ボードをむりやり取る</td> <td>友達にぶつかるとおしよける</td> <td>友達をあおる</td> <td>途中でやめる、ふざける</td> <td>負けたら怒る</td> <td>ルールが分からなくなる</td> </tr> </table>	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よける	友達をあおる	途中でやめる、ふざける	負けたら怒る	ルールが分からなくなる	 <p style="text-align: center;">【資料 課題と改善点】</p>
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よける	友達をあおる	途中でやめる、ふざける	負けたら怒る	ルールが分からなくなる			
内容	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <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>次へ切り替え発散</td> <td>先生や友達に聞く</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。 <ul style="list-style-type: none"> ○ 自分が考えた改善策をもとに陣取り遊びを行う。 <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。 ・二回戦に向けて、自分の改善策を整理する。 	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	次へ切り替え発散	先生や友達に聞く	<ul style="list-style-type: none"> ○ 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ことで、「どうしたらルールを守りながら、陣取りゲームに勝てるかな。」「ルールを守って陣取りゲームすることができた。」と実感する姿が見られた。 ○ モデリングをすることでルール遊びでの課題を視覚化され自分のこれまでの経験から課題と結びつけることができた。
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	次へ切り替え発散	先生や友達に聞く			
終末	<p>4 学習をまとめ、振り返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 振り返りシートに書く。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> 自分のかだいを見つけ、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。 </div> <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。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 振り返り場面では、課題や改善策を立てることでルールを守ることができた反応や、ルールを守り切れなかった所は教師と一緒に振り替えることで何処がだめでどうすればよかったか考える姿が見られた。また、これまでの経験を踏まえてどうだったか自分自身を見直すことができた。 							

- 教師や児童がモデリングをすることで、時間に余裕があるときには、ルールを守って楽しく陣取りゲームをすることができた。
- ICTを活用した課題を選択できるようにしたこと、児童が自信をもって陣取りゲームに挑むことができ、自らの課題を解決するために、改善策を考える姿が見られた。
- △ 内容選択をあらかじめ決めていたことで、どれも当てはまらない児童がいた。また、陣取りゲームの時間終了間際や負けそうになると諦めてルールを破ってしまう姿が見られた。