

話し合い活動スモールステップ表 (例)

	型式	話し合う内容例	時間	進行・場の設定
ステップ①	<p><b>即時解決型</b> 「解決学級会」</p> <p>小さな問題をその場で解決していく学級会</p>	<p>○日々の実践の中で、みんなで解決したいこと</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 順番を決めるとき</li> <li>・ 遊びを決めるとき</li> </ul>	5分	<p>(進行) 教師</p> <p>(場) いつもの座席 その場所に座らせて</p>
ステップ②	<p><b>短学活型</b> 「帰りの会学級会」</p> <p>クラスの問題として、場を設定し話し合う学級会</p>	<p>○学級全体に関わる問題で、少し時間をとって話し合いたいこと</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 学級の約束が守れず、子どもたちに困りが生じているとき など</li> </ul>	5分 ～ 10分	<p>(進行) 教師</p> <p>(場) いつもの座席</p>
ステップ③	<p><b>学習内相談型</b> 「相談学級会」</p> <p>学習活動の中で新たに出てきた問題を相談する学級会</p>	<p>○授業時間の活動の中で、相談したいこと</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ お楽しみ集会を準備しているときに、新たに作りたいものが出てきたとき など</li> </ul>	5分 ～ 10分	<p>(進行) 教師</p> <p>(場) いつもの座席</p>
ステップ④	<p><b>話し合い&amp;実践型</b> 「お楽しみ学級会」</p> <p>前半を話し合い活動にあて、後半を集会活動の時間にした学級会</p>	<p>○あまり時間をかけずに、みんなで楽しい活動をして、クラスを盛り上げたいとき</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ みんなでする遊びを考え、簡単なお楽しみ集会を開く</li> <li>・ 係を盛り上げる方法を話し合い、残りの時間を実践に充てる など</li> </ul>	(活動) 15分 ～ 20分 ～ 25分 ～ 30分	<p>(進行) 教師主導または議長団をおいて</p> <p>(場) いつもの座席 円形 コの字型</p>
ステップ⑤	<p><b>話し合い&amp;準備型</b> 「準備型学級会」</p> <p>前半を話し合い活動にあて、後半を準備活動の時間にした学級会</p>	<p>○話し合い活動と集会活動を分けて行い、準備の時間を設け、少し時間をかけて取り組ませたいとき</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 各グループでお店や出し物を出す集会を開くときに、何をするか決め、残りの時間を準備の時間に する など</li> </ul>	(準備) 15分 ～ 20分 ～ 25分 ～ 30分	<p>(進行) 教師主導または議長団をおいて</p> <p>(場) いつもの座席 円形 コの字型</p>



1 単位時間の話し合い活動へ

「○○学級会」としておくことで、学級会はクラスのものに関わることを話し合う場であることを意識できるようにする。

学習モデル案④ 「話し合い活動スモールステップ表活用例」

話し合いステップ④ 話し合い活動指導計画 [1 単位時間 話し合い→実践]

1. 本時のねらい クラスがもっと仲良しになるために、何の活動をするか考えて話し合う。  
 2. 話し合い活動の指導計画

話し合いの流れ	時間	予想される活動	○活動の支援 ・留意点	評価の視点 【評価の重点】 (評価の方法)
1 はじめのことば 2 議題の確認 3 提案理由の確認 4 話し合いの柱確認 5 教師の話  6 話し合いのめあて	3分		<ul style="list-style-type: none"> <li>クラスがもっと仲良しになるためにどのような活動にしたらいかという意識で話し合えるようにうながす。</li> </ul> ○めあてを掲示することで、意識できるようにする。	自分の意見を、理由をつけて、話し合いカードに書いている。 【技能】 (話し合いカード)
7 話し合い 柱(1) 『お楽しみ集会でどの活動をするか決めよう』	10分	<ul style="list-style-type: none"> <li>何をするかについて</li> <li>① はんかちおとし</li> <li>② クイズたいかい</li> <li>③ フルーツバスケット</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 事前に話し合いカードに意見と理由を書いておくことで、みんなが発表できるようにする。</li> <li>・ 時間の関係上、多数決となった場合は、選ばれなかった意見の処理を教師が必ず行う。</li> </ul>	④ どの活動をすれば、みんなが楽しめるか考えながら、話し合いのきまりを守って、自分の意見を発言したり、友だちの意見を聞いたりしている。 【思考・判断・表現】 (行動観察)
8 決定事項の確認  9 話し合いのまとめ 10 教師の話  11 終わりの言葉	5分	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 決まった事を話し合いカードに記入する。</li> <li>・ ふりかえりをする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 子どもたちの話し合いの様子や発言についてよかったことや次の話し合いで意識させたいことを話す。</li> </ul>	話し合いの仕方がわかり、進んで話し合いに対する振り返りをしようとしている。 【関心・意欲・態度】 (話し合いカード)
12 実践活動	20分	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ みんなと楽しく活動する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ みんなが楽しめるように声かけをする。</li> </ul>	みんなと楽しく活動している。 【関心・意欲・態度】
13 振り返り	5分	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 活動を振り返る。</li> </ul>		
【話し合いの中で気づかせたい規範】 きまりを守って話し、友だちの意見を聞くこと。				

学習モデル案④ 「話し合い活動スモールステップ表活用例」

話し合いステップ⑤ 話し合い活動指導計画〔1 単位時間 話し合い→準備〕

1. 本時のねらい 夏休みまでのまとめとして、クラスのよい思い出をつくるために、何の活動をするか考えて話し合う。
2. 話し合い活動の指導計画

話し合いの流れ	時間	予想される活動	○活動の支援 ・留意点	評価の視点 【評価の観点】 (評価の方法)
1 はじめのことば 2 議題の確認 3 提案理由の確認 4 話し合いの柱の確認 5 教師の話  6 話し合いのめあて	5分	・ 提案理由を発表する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ クラスのよい思い出となるためにどのような活動にしたらいいかという意識で話し合えるようにながす。</li> <li>・ プログラム例を見せる。</li> </ul> ○ めあてを掲示することで、意識できるようにする。	
7 話し合い 柱(1) 『夏休みまでの 良い思い出に なるような活 動を考えよ う。』	10分	・ 何をするかについて  <div style="border: 1px dashed black; border-radius: 50%; padding: 10px; width: fit-content;">             決定するときの視点の例              ・ 足の速い子が楽しめるものを一つ選んだら、もう一つは足の遅い子でも楽しめるもの              ・ ボールを使う遊びと使わない遊び など           </div>	○ 事前に話し合いカードに意見と理由を書いておくことで、みんなが発表できるようにする。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 「みんなが参加できて楽しめるものか」ということを考えて決定するようにする。</li> <li>・ 複数選ぶので、同じような内容の活動にならないようにするなどして、みんなが納得できる決定ができるようにする。</li> <li>・ 時間の関係上、多数決となった場合は、選ばれなかった意見の処理を必ず行う。</li> </ul>	◎どの活動をすれば、みんなが楽しめるか考えながら、自分の意見を発言したり、友だちの意見を聞いたりしている。 【思考・判断・表現】 (行動観察)

8 決定事項の確認 9 話合いのまとめ 10 教師の話 11 終わりの言葉	5分	<ul style="list-style-type: none"> <li>決まった事を話合いカードに記入する。</li> <li>ふりかえりをする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>子どもたちの話合いの様子や発言についてよかったことや次の話合いで意識させたいことを話す。</li> </ul>	<p>話合いの仕方がわかり、進んで話合いに対する振り返りをしようとしている。</p> <p>【関心・意欲・態度】 (話合いカード)</p>
12 振り返り	5分	<ul style="list-style-type: none"> <li>話合いを振り返る。</li> </ul>		
13 準備活動, 実践活動に向けて	15分	<ul style="list-style-type: none"> <li>お楽しみ会の係を決める。</li> </ul>	<p>○ どのような活動をする係なのか事前に説明することで、見通しをもって自分に合った係を選ぶことができるようにする。</p>	<p>なぜ、その係がしたいのか理由を考えて、係を決定することができる。</p> <p>【思考・判断・表現】 (行動観察)</p>
	5分	<p>㊦ 次時の見通しをもつ。 →次時からの活動について →活動するときのきまりについて 「ルールを守ること」 「人の話をしっかり聞くこと」</p>	<p>㊦ 事前にきまりを伝えておくことで、きまりを意識して活動できるようにする。</p> <p>㊦ きまりは友だちと楽しく遊ぶためのものであることを押さえておく。</p>	
【話合いの中で気づかせたい規範】 自分だけでなく、みんなが楽しめるようにする。				

**プログラム例** 話合いで何を決めるのかをはっきりさせるために、話合い活動を始めるときに見せておく。実際のお楽しみ会のプログラムは子どもたちが作るようにし、ここでは、お楽しみ会の流れがわかるものを示す。

<b>おたのしみかいプログラム</b>	
① はじめのことば	} 25分
② かつどうのきまり	
③ かつどう1 はなしあいできめる	
④ かつどう2 はなしあいできめる	
⑤ かつどうのふりかえり	
⑥ せんせいのおはなし	
⑦ おわりのことば	