

単元名

対話の練習

「あなたなら、どう言う」

第4学年

1 単元の目標

- (1) 考えとそれを支える理由との関係について理解することができる。(知)
- (2) 目的を確認して話し合い、互いの意見の共通点や相違点に着目して、考えをまとめることができる。(思)
- (3) 言葉には、考えたことや思ったことを表す働きがあることに気付くことができる。(知)

2 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
①言葉には、考えたことや思ったことを表す働きがあることに気付いている。 ②考えとそれを支える理由との関係について理解している。	①「話すこと・聞くこと」において、目的を確認して話し合い、互いの意見の共通点や相違点に着目して、考えをまとめている。	①積極的に互いの意見の共通点と相違点に着目して考えをまとめ、学習課題に沿って、異なる立場に立って話し合いをしようとしている。

3 指導と評価の計画 (全3時間)



時間	学習活動	評価規準 (評価方法)		
		知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
1	○学習の見通しをもち、対話する場面を捉える。 ○ロールプレイングを通して、姉と弟のやり取りの問題点を探る。	①言葉には考えたことや思ったことを表すはたらきがあることに気付いている。(対話練習、ワークシート等)	○ A 子どもが「自分たちで学び取る」授業・学習のゴールを共有し、見通しをもつことで、子ども同士の対話や助け合いが生まれやすくなる。	①学習の見通しをもち、対話場面の問題点を見つけようとする。(対話練習、ワークシート等)
2 本時	○姉の立場から、対話のすれちがいをなくす方法を考える。 ○2回目のロールプレイングを行い、対話の変化を確かめる。 ○対話の気付きをもとに、姉の「イチ押しアンサー」を考え、交流する。	○ C 子どもが安心して、進んで取り組める授業・一人で考えることも、友だちと考えることもできるようにし、学びの選択肢を広げる。	①よりよい対話するために、互いの意見の共通点や相違点に着目して、考えをまとめている(観察、ワークシート等) ○ B 子どもの「興味・関心」や「問い」を大事にした授業・学校生活に置き換えた場面でロールプレイングを行い、自分事として捉えやすくする。	①異なる立場に立って話し合いをしようとしている。(観察、ワークシート等)
3	○「対話の技チェックシート」をつくり、異なる場面で対話の練習をする。 ○よりよい対話を振り返り、交流する。	②よりよい対話に必要な考えを理解している。(観察、振り返り等)	○ B 子どもの「興味・関心」や「問い」を大事にした授業・学校生活に置き換えた場面でロールプレイングを行い、自分事として捉えやすくする。	①学んだことを生かして積極的に話し合いをしようとしている(対話練習、振り返り等)

4 本時案 (2/3)

(1) 本時の目標

異なる立場の相手の気持ちや言葉の受け止め方を捉えながら、よりよい対話の仕方について考えることができる。

(2) 本時の展開

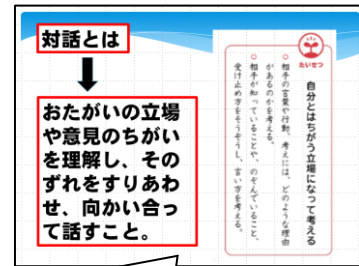
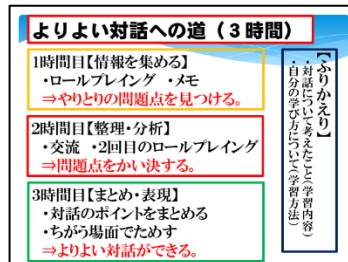
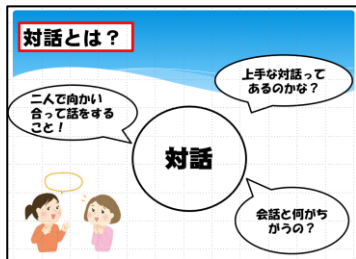
時	○学習活動 ・児童の反応	◇留意点 ☆評価
導 入	<p>○前時の対話を振り返り、姉と弟のすれ違いに着目する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・けんかのようになった。 ・弟にも部屋をきれいにしたいという思いがあった。 <p>○学習課題を確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>お姉さんの立場から、すれちがいをなくす対話のしかたを考えよう。</p> </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>すれちがいをなくすには、どうしたらいいかな？</p> </div>	<p>◇すれ違いの原因がわかるように、視覚的に表す。</p> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 10px;"> <p>【相違点】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・姉は友だちが遊びに来るから急いで部屋をきれいにしたい。 ・弟は本やおもちゃをたなから出したばかりである。 <p>【共通点】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・二人とも部屋をきれいにしたい。 </div> </div>
展 開	<p>○姉と弟の共通点や相違点に着目して、前時の問題点をもとに、すれちがいをなくす方法を考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・お姉さんは最初から怒るのではなく、優しい言葉づかいで話すとよい。(話し方) ・弟にも言い分はあるから理由を聞くとよい。(聞き方) ・自分の状況を伝えるとよい。(話し方) ・解決方法を伝えるとよい。(話し方) <p>○途中経過を全体で交流し、実際にロールプレイングをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・優しい言葉づかいを取り入れることで、すれちがいを減らすことができた。 ・意識したけど、うまく対話をつなげなかった。 <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin: 10px 0;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px;"> <p>「優しく言う」って実際にどう言うの？</p> </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px;"> <p>お姉さんが弟に伝えるとよいせりふはあるのかな？</p> </div> </div> <p>○お姉さんが弟に伝えるとよい「イチ押しアンサー」のせりふを考える。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>① ○</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・部屋をきれいにしたいと思っていたんだね。どうすれば早くきれいになるか一緒に考えよう。 <p>(相手の思いを受け止める言葉)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・一緒に片付けよう。(解決のきっかけをつくる言葉) <p>○「イチ押しアンサー」を交流する。</p>	<p>◇個人思考の後、学び方を選択できるようにする。</p> <div style="border: 1px solid blue; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>○ A 子どもが「自分たちで学び取る」授業</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学び方を子どもに決定させる。 一人で/友だちと ワークシート/タブレットにまとめる </div> <p>☆よりよい対話にするために、互いの意見の共通点や相違点に着目して、考えをまとめている。</p> <p>【思判表/観察・ワークシート等】</p> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid blue; border-radius: 15px; padding: 10px; margin-right: 10px;"> <p>○ C 子どもが安心して、進んで取り組める授業</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ロールプレイングに取り組みやすいように、ワークシートに対話のせりふを書き込めるようにする。 </div>  </div> <p>◇一人一人の「イチ押しアンサー」を他者参照できるようにする。</p> <div style="border: 1px solid blue; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>○ B 子どもの「興味・関心」や「問い」を大事にした授業</p> <ul style="list-style-type: none"> ・交流の中で生まれた気付きや疑問をもとに、「イチ押しアンサーとは何か」という問いをもち、考えを深めていく過程を大切にする。 </div>
終 末	<p>○学習を振り返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・よりよい対話の仕方について理解を深めた。(内容) ・対話の練習に友達と進んで取り組めた。(方法) 	<p>◇振り返りの視点を伝える。</p> <div style="border: 1px solid blue; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>○ A 子どもが「自分たちで学び取る」授業</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分の学び方を振り返り、成果や課題を自覚できるようにする。 </div>

5 「個別最適な学び」と「協働的な学び」の一体的な充実に係る授業改善のポイント

○ 「個別最適な学び」を取り入れた学習過程の工夫

①単元の初めに、学習ゴールや学習の流れを確認する。(第1時)

「ロールプレイング（対話の練習）を通して、よりよい対話の意味を考え、使えるようにしましょう」というゴールを示し、学習しながら対話の意味を実感できるような学習の流れを初めに提示した。学習の流れの中で、2回のロールプレイングがあることを伝え、1回目のロールプレイングでは、対話の失敗やすれちがいを収集した方が、その後の活動につながることを伝えた。全体の流れがわかることで安心して学習できるようにした。



②学習方法の自己決定と、その後の振り返りを行う。(第1～3時)

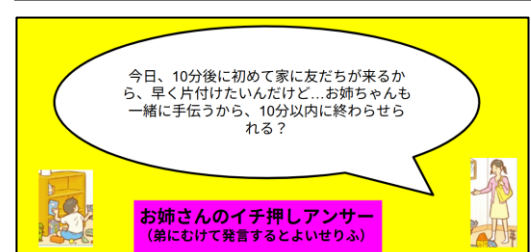
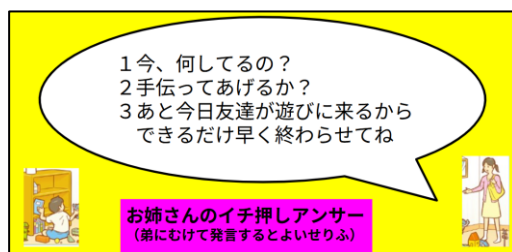
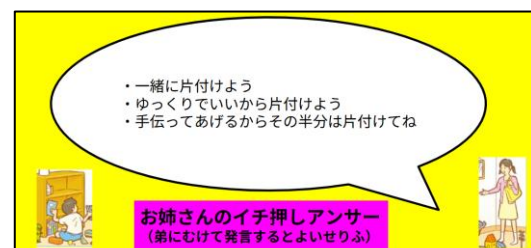
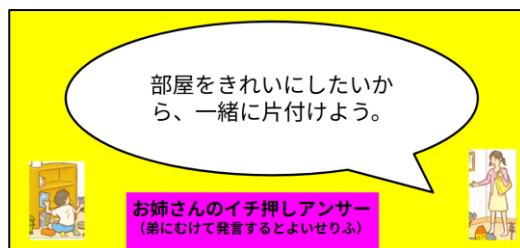
学習方法を自己決定させることで、その後の振り返りで学び方をメタ認知し、主体的な学習につながると考えた。思考・判断・表現が伴う場面では、学び方を自ら選べるようにした。(一人で/友だちと、ワークシートに手書きする/タブレットに打ち込む、せりふを書く/録画する等)

第3時に対話の意味をおさえる。



③ICT を活用し、他者参照できるようにする。(第2時)

話し合いの場面で、Google スライドを使って一人一人に用意したシートに書き込むように促した。共同編集できるように設定しておくことで、お互いの考えを見られるようにした。



○「協働的な学びを」を取り入れた学習過程の工夫


①「マル秘カード」を用意し、対話への意欲につなげる。(第1時)

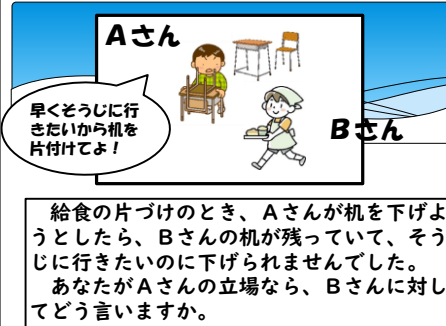
姉役、弟役に分かれて1回目のロールプレイングする際、「マル秘カード」を用意し、互いの思いがわからないようにした。想像力をかき立てることができるよう問題場面を意図的に設定することで、対話してみたいという意欲につなげていきたいと考えた。

<p>お姉さん</p> <p>秘</p> <p>「初めて自分の部屋にお友だちが遊びに来る。」 「10分後には来るから、急いで弟に片づけさせたい!!」 という気持ちで演技してください。</p>	<p>弟</p> <p>秘</p> <p>「部屋をきれいにするために、たなのおもちゃや本を出したばかりでやる気になっている。」 「今すぐにそうじがしたい!!」 という気持ちでお姉さんに受け答えしてください。</p>
---	---

②「対話の技」チェックリストをつくり、異なる場面でのロールプレイングを行う。(第3時)

対話のポイントをもとに「対話の技」チェックリストを作成し、学校生活に置き換えた場面でも話し合いを生かした対話ができるかどうかを試した。また、対話の練習をする際には、観察役を置くように指示し、やり取りのよさや気づきを伝えられるようにすることで、協働的な学びが生まれると考えた。

<p>対話の技</p>  <p>4年組番</p>	<p>「対話の技」チェックリスト (◎○△×)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・やさしい言葉づかいで話す。 ・理由を聞く。 ・自分の状況を話す。 ・かい決方法を伝える。 	1回目	2回目	3回目
	<p>【できたこと/できなかったこと】 (成果や課題)</p>			



6 その他

○板書計画

○月○日

あなたなら どう言う

課 お姉さんの立場から、すれちがいをなくす対話のしかたを考えよう。

お姉さん

- ・家に帰ってきた。
- ・友だちが来るから急いで部屋をきれいにしたい。

ちらかった部屋



弟

- ・部屋でおもちゃや本を出したばかり。
- ・たなをそうじしていて、きれいにかたづけたい。

すれちがいトラブル

お姉さんの対話のしかた

すれちがいをなくすにはどうしたらいいかな?

お姉さんのイチ押しアンサー

やさしい言葉づかいで話す。

理由を聞く。

自分の状況を伝える。

かい決方法を伝える。

せりふにする

○資料～ワークシート等

〈1時間目〉

「あなたなら、どう言う」学習シート

学習のゴール-ロールプレイング(対話の練習)を通して、よりよい対話の意味を考え、使えるようにしよう。

【学習の流れ】
 ○1時間目⇒1回目のロールプレイングをして、問題点を見つける。
 ○2時間目⇒問題点を交流し、2回目のロールプレイングを行うことで、問題点をかき減らす。
 ○3時間目⇒よりよい対話のポイントをとまとめ、ちがう場面でも練習する。
 ○全時間 ⇒対話について考えたことや自分の学び方をふりかえる。

4年 組 番 名 前

目標に向けてのマイゴール

時	学習活動	自己評価	学習内容についてのふりかえり (わかったこと・もやもやしていることなど)	学習方法についてのふりかえり (対話の練習のしかたなど)
1	○学習の共通しきもつ。 ○対話場面のロールプレイングを通して、姉と弟のやり取りの問題点をさぐな。	→		
2	○1時間目の問題点をもとに、2回目のロールプレイングに向けて、よりよい対話にするための方法を考える ○2回目のロールプレイングを行う。	→		
3	○よりよい対話のポイントをとまとめ、ちがう場面で対話の練習をする。 ○よりよい対話について考えたことを交流する。	→		

弟の問題点

お姉さんの問題点

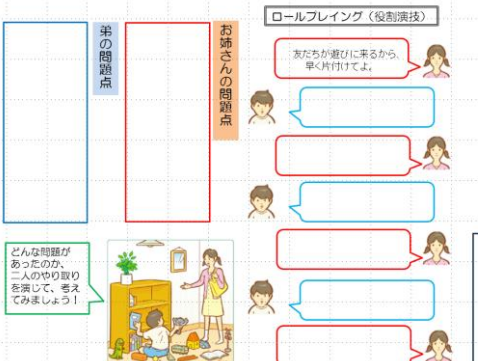
ロールプレイング(役割演技)

友だちが遊びに来るから、早く片付けてよ。

どんな問題があったのか、二人のやり取りを深じて、考えてみましょう！

対話の種類

あなたなら、どう言う



〈2時間目〉

「あなたなら、どう言う」 ワークシート②

お姉さんの立場から、すれちがいをなくす対話のしかたを考えよう

名前

姉と弟のそうい点 (ちがうところ)

- ・姉は友だちが遊びに来るから急いで部屋をきれいにしたい。
- ・弟は本やおもちゃをたなから出したばかりである。

姉と弟のきょうつう点 (同じところ)

- ・二人とも部屋をきれいにしたい。

① 1時目のロールプレイングでわかったこと

お姉さんの問題点	弟の問題点

② すれちがいをなくす方法 (お姉さんの対話のしかた) * 2回目のロールプレイングに向けて