

自立活動学習指導案

単元名「みんなが笑顔になる言葉を探そう」 ～「カードめくりゲーム」をしよう～

令和〇年〇月〇日(〇) 第〇校時 〇〇〇〇教室
〇〇立〇〇小学校 〇〇学級 指導者 〇〇 〇〇

I 単元の構想

1 単元の目標及び児童の実態

児童	児童の実態	目標 【指導目標を達成するために必要な項目】
A児 (3年)	<ul style="list-style-type: none"> 学習に関しては高い理解力があり、解答欄を間違うなどのうっかりミスが多い以外は特に問題はない。(心) 自分の行動がどのような影響を及ぼすのかを想像したり、周囲の人の表情や口調等から読み取ったりして、適切に判断して行動することやルールを守ること等が難しいが、落ち着いた状況であれば、相手の表情や口調等から適切な判断ができることもある。(心・人・環) ゲームのルールを把握することはできるが、ルールからはみ出した行為をしてしまった際に指摘を受け、すぐに謝罪することは難しい。一人になる状況をつくり、気持ちが落ち着くと謝罪できることもある。(人・コ) 	<ul style="list-style-type: none"> 簡単なルールのあるゲーム等に取り組み、小集団において、順番を守ることや勝負に負けても怒らないことの対応方法等を身に付けることができる。 ビデオ撮影等で自分の言動を客観的に見て、話し合い活動を通して適切な行動とその理由を理解することができる。 <p>【心(3)】【人(2)、(3)】【コ(5)】</p>
B児 (5年)	<ul style="list-style-type: none"> 学習上の困難は主として心情理解が困難であることに起因しており、教科学習全般には意欲的で、よく理解している。(人) 周囲の様子や相手の表情、声の調子等、多くの情報を統合し、状況や心情を推測することが難しいが、相手の表情を見るように促すと、「笑っている」や「怒っている」と、伝えられることがある。(人) コミュニケーションを続けるための言葉や動作、援助の求め方、相談の仕方等の基本的なコミュニケーションの能力が不十分であるが、困ったときの伝え方などを具体的に伝えると、実際の場面で伝えられることがある。(コ) 人と関わる自信と意欲の低下が見られる。(心) 	<ul style="list-style-type: none"> 少人数の安心できるグループで、話し合ったり協力したりする活動で、分かることがあった際は、「教えてください」と、援助を求めることができる。 <p>【心(1)、(2)】【人(2)】 【コ(2)、(5)】</p>

2 評価規準

A児	小集団において、順番を守ることや勝負に負けても怒らないことの対応方法等を把握し、簡単なルールのあるゲーム等に取り組んでいる。
B児	少人数の安心できるグループで、分からないことを質問したり、援助を求めたりしながら課題に取り組んでいる。

3 指導計画(全12時間:本時第2時)

時	学習活動
1~2	・「カードめくりゲーム」を通して、笑顔になる言葉と相手を傷つける言葉を言われたときの気持ちを伝える。(あ)
3~4	・「笑顔になる言葉探しゲーム」を通して、相手が喜ぶ言葉をたくさん見つけて伝える。(あ)
5~6	・「感謝カード」づくりを通して、周りの人に感謝の気持ちを伝える。(あ)
7~8	・「ほめほめゲーム」を通して、相手を褒めたとき、相手から褒められたときの気持ちを表現する。(あ)
9~10	・「笑顔の木」づくりを通して、みんなが嬉しくなる言葉を「木の葉」にして、表現する(あ)
11~12	・すごろくゲームを通して、本単元の学びを振り返る。(あ)

【ICT活用】*活用する学習支援ソフト等:(あ) ロイロノート

II 本時の学習 (2 / 10)

1 個別のねらい

「カードめくりゲーム」を通して、

A : 順番を守りながら、ゲームに参加することができるようにする。

B : 困ったことがあったとき、「教えてください」と援助を求めることができるようにする。

2 展開

【★ICT 活用に関する事項】

主な学習活動	【S】予想される児童の意識 ○指導上の留意点 ◆評価項目	
	A	B
<p>1 前時の学習を振り返り、本時のめあてをつかむ。(10分)</p>	<p>○前時の学習における、良かったところや課題を振り返り、児童から本時のめあてを引き出せるように、前時の映像や端末に書き込んだコメントを提示する。</p> <p>S : 前の時間は、順番が守れなくなったな。</p> <p>○順番を守れなくなりそうになったときの対応について、Aの考えを引き出し、学習支援ソフトに記入することを伝える。</p> <p style="text-align: center;">【★提示・配布】 【★思考の補助】</p> <p><めあて> 順番を守って、ゲームに参加しよう。</p>	<p>S : 前の時間は、困ったとき、うまく伝えられなかったな。</p> <p>○困ったときの対応について、Bの考えを引き出し、学習支援ソフトに記入することを伝える。</p> <p><めあて> 困ったことがあったら、先生に「教えてください」と、伝えよう。</p>
<p>2 「カードめくりゲーム」を行う。(20分)</p> <p>①カードをめくる。</p> <p>②「笑顔になるカード」と「相手を傷つけるカード」に分けて、ホワイトボードに貼る。</p> <p>③めくったカードを相手に伝える。</p> <p>④カードの言葉を相手に言われたときの気持ちを発表する。</p> <p>【★検索・収集】</p>	<p>○「カードめくりゲーム」のルールを理解できるように、個々の端末に提示しながら、説明する。</p> <p>○児童が本時の学習を振り返ることができるように、授業の様子を録画する。</p> <p>○児童が良い行動をしているときに、その行動のよいところを具体的に伝えたり、児童同士でよいところを認め合ったりする場面を設ける。</p> <p>S : 嫌なカードばかりで、嫌な気持ちになってきた。</p> <p>○嫌な感情を整理できるように、その理由を箇条書きで端末に書くことを促す。</p> <p>S : 良いカードが出ないから、続けて2枚めくろう。</p> <p>○ゲームの順番を守ることのよさが理解できるように、Aがルールを守らなかったときの気持ちをBに尋ねる。</p> <p style="text-align: center;">【★提示・配布】 【★撮影・録音・再生】</p> <p>◆評価項目 カードめくりゲームの取組や発言、記述内容から、「順番を守って、ゲームに参加しているか」を評価する。</p>	<p>S : カードのとおりになると、相手は笑顔にならないのかな。</p> <p>○Bのめくったカードが相手を傷つける言葉であることを理解できるように、Aに気持ちを尋ねることを促す。尋ね方が分からない場合は、定型文を提示する。</p> <p>○Bが言葉の意味を理解できるように、その言葉を web で検索することを促す。</p> <p>◆評価項目 カードめくりゲームの発言内容から、「『教えてください』と教師に伝えているか」を評価する。</p>
<p>3 本時のめあてに対して、一人一人が学習内容の振り返りをする。(15分)</p> <p>【★データの保存・提出】</p>	<p>○本時のめあてに対して、良かったところと課題について、学習支援ソフトに記入することを促す。</p> <p>S : 良かったところが分からないな。</p> <p>○録画した授業の様子を提示して、AとBがお互いに、カードめくりゲームで良かったところを伝え合えるようにする。</p> <p>○本時の学習で良かったところが理解できるように、AとBがお互いに発表することを促す。</p> <p style="text-align: center;">【★提示・配布】</p> <p><振り返り> S : 順番を守って、少しイライラしたけど、落ち着いてゲームに参加できた。</p>	<p>S : 良かったところが分からないな。</p> <p><振り返り> S : 困ったことがあったときに「教えてください」と、伝えてもよいことが分かった。</p> <p>○本時の取組が振り返られるよう、録画した授業の様子を提示し、良かったところを具体的に称賛する。</p>