

自立活動学習指導案

※アイテム…一人一人の困り感を解決するための具体的な方法

指導者		形態	一斉指導
単元名(本時の位置)	みんな、にこにこ 光の子 (3/5)		
児童の実態	<ul style="list-style-type: none"> 自分の得意・不得意、よさや困り感を自覚しつつあり、自分の学習したスキル(ルールやアイテム※)を使ってがんばろうとする気持ちが育ってきた。 学習や生活、行事など様々な活動を共に体験する中で、少しずつお互いのことを知り、仲間と活動するよさを感じ、お互いを学級の仲間として大切に思うようになってきた。一方で、障がい特性から気持ちのコントロールがうまくできずに、仲間に対して自分本位な関わり方をしてしまうことがある。 今までの失敗体験から自分に自信をもつことが難しく、自己肯定感の低い児童が多い。 		
研究内容に関わって	1	<ul style="list-style-type: none"> 児童が興味のあるクイズという活動を通して、一人一人の児童が前単元までに学習したアイテムを使って自分の課題を段階的に改善・克服できるような単元指導計画を立てた。 	
	2	<ul style="list-style-type: none"> 児童が自分でアイテムを選び、活用できるように、個に応じたプリントやアイテムカードを準備する。 どの児童も見通しをもち、それぞれの課題を改善・克服するために学習したアイテムを安心して効果的に活用することができるように、既習単元の「自分を知ろう・仲間を知ろう」と同じような活動の流れを仕組んだ。 	
	3	<ul style="list-style-type: none"> 自己の学びを実感できる具体的な視点を示す。(個に応じた視点は、机列表参照) 「できた」自分のめあてができた。「分かった」楽しく活動するための方法が分かった。「がんばった」アイテムを使った。 	
本時のねらい	仲間と楽しくクイズをするという活動を通して、学習してきたアイテムを活用して自分の困り感を解決する方法を考え、行動することができる。		
人権教育の観点	自分や仲間の困り感や解決方法を考え、行動する活動を通して、お互いを理解し合い、認め合うことで、偏見や差別をなくし、より温かい人間関係を育てていこうとする態度を育てる。(自己啓発力)		

児童	D	A	B	C
ねらい	ペアのAの表情や行動に着目して、Aの様子に合わせて進んで声をかけて活動することができる。 3 - (2)・6 - (5)	不安な状況でも、気持ちを落ち着かせて、プリントを見ながら話すことができる。 2 - (2)・6 - (5)	初めての活動内容でも、今までの経験を思い出し、仲間の様子を見て考え、安心して活動することができる。 2 - (2)・6 - (5)	クイズという楽しい活動で答えが分かって話したくなっても、気持ちをコントロールして、最後まで聞いてから話すことができる。 2 - (2)・6 - (5)

過程	時間	学習活動	○願う児童の姿(評価規準)及び *指導・援助と留意点			
見通しをせしめる	00	1. 本時の学習内容とめあて、振り返りの視点を知る。	○活動内容を聞き、学習に見通しをもつ。 *事前に参観者について話し、状況やAの様子の把握をさせた上で、めあてをもたせる。 *Aの表情に着目し、声をかける姿を具体的に価値付ける。	○活動内容を聞き、学習に見通しをもつ。 *はじめに参観者の方を向かせ、状況の把握をさせた上で、活動内容を知らせ、めあてをもたせる。 *気持ちを落ち着かせようとして話を聞く姿を価値付け、意欲をもたせる。	○活動内容を聞き、学習に見通しをもつ。 *1時間の活動内容やクイズの方法を事前に知らせ、見通しがもてるようにする。 *活動の流れが理解できたか復唱させて確かめる。	○活動内容を聞き、学習に見通しをもつ。 *はじめに参観者の方を向かせ、状況の把握をさせた上で、活動内容を知らせ、めあてをもたせる。 *気持ちをコントロールして最後まで話を聞く姿を価値付け、意欲をもたせる。
	05		みんながにこにこで、楽しくクイズをするには、どうしたらよいかを考えて行動しよう。			
やってみる	10	2. 仲間クイズをする。 ①クイズのやり方を知る。 ②ルールを確かめる。 ③仲間クイズをする。(気持ちアイテム)(関わり方アイテム)(話し方アイテム)(聞き方アイテム)(緊張アイテム)(初めてアイテム) *アイテムを選択できるように個に応じたアイテムカードのボードを掲示を準備する。	○Aの表情や行動を見て、やさしく教えたりそばに寄り添ったりする。 *Aの表情や行動に着目させ、どんな声をかけるとよいかを一緒に考えたり、アイテムのボードを見て、具体的な言葉や行動を自分で選んだりすることができるようにする。 *声をかけたAに気持ちを聞き、自分の言葉や行動がAの支えになっていることを実感できるようにする。 【気持ちアイテム: 表情・行動・言葉】 【仲間との関わり方アイテム: そばにいて・「おちついて」・「いっしょに考えよう」・「だいじょうぶ」・「がんばれ」・「教えてあげようか!」】	○不安な気持ちを抱えていても、気持ちを落ち着かせてプリントを見ながら話す。 *前単元で学習したアイテムのボードを準備し、アイテムを自分で選ぶことができるようにする。 *緊張の様子を見て、一緒に深呼吸をしたり出だしを一緒に言ったりする。 *発表する仲間の様子を見るように声をかける。 *Aをよく理解しているペアのDに寄り添うように促す。 【緊張アイテム: Dと手をつなぐ・仲間を見る・深呼吸・ふうとん】 【話し方アイテム: レベル表・ポイントカード】	○初めての活動内容でも、1学期のクイズを思い出したり、仲間の様子を見たりして安心して活動する。 *前単元で学習したアイテムのボードを準備し、使えそうなアイテムを自分で選ぶことができるようにする。 *「Cさんのように。」と仲間の姿に着目するように話す。 *仲間の様子を見て安心して話すことができるように、2番目以降に指名する。 *クイズの内容で戸惑っているときには、アイテムを使って考えるように声をかける。 【初めてアイテム: 仲間を見る・自分から聞く・今までの経験を思い出す】	○クイズの答えが分かって話したくなっても、気持ちをコントロールして最後まで聞いてから話す。 *クイズの前に、クイズを最後まで聞いてから答えるというルールを確認する。 *クイズの途中で、話してしまえばいいときには、前単元で学習したアイテムのボードを見て、使えそうなアイテムを自分で選ぶことができるようにする。 *それでも話してしまったときには、発表している仲間に気持ちを話してもらおう。 【聞き方アイテム: 顔を見る・手はひざ・ロ×カード・心の中で話す・反応・ハンドサイン】
	35	4. 活動を振り返り、感想を話す。	○感想を話す。 *Aさんの様子を見て、声をかけたり手をつないだりできました。みんながにこにこでがんばれてよかったです。	○感想を話す。 *緊張したけれど、気持ちを落ち着けて話しました。楽しかったです。 *緊張する気持ちを落ち着かせようとした姿を具体的に価値付け、次時への意欲化を図る。	○感想を話す。 *仲間クイズは初めてだったけれど、みんなを見て考えたら、楽しかったです。 *初めての内容でも今までの経験を基に仲間を見たり考えたりしてできたことを価値付け、自信を深めさせる。	○感想を話す。 *仲間の話を最後まで聞いてから話しました。みんなと楽しくクイズができてよかったです。 *最後まで聞いてもらえた仲間の気持ちを話してもらい、仲間も自分も楽しいことに気付かせ、価値付ける。
	40	5. 教師の話聞く				

《単元に関わる児童の実態》

児童	実 態	単元における願う姿	指導・援助
A 1年 男	<p>ADHD 経験不足や見通しがもてないこと、うまくできないことへの不安から集団での活動や改まった場、人の前で話すことが苦手である。話す集団を少しずつ大きくしていくことで、抵抗がなくなってきた。</p> <p>自分なりに得意なことと苦手なことを自覚している。また、仲間のこともよく見たり聞いたりしている。</p>	<p>不安定になる状況になっても、<u>気持ちをコントロールして</u>、話すことができる。</p> <p>2－(2)・6－(5)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・はじめに参観者などの状況の把握をさせた上で活動内容を知らせ、見通しをもたせる。 ・前単元で学習したアイテムのファイルやボードを準備し、使えそうなアイテムを一緒に考える。 ・緊張の様子を見て、教師と一緒に深呼吸をし、出だしを一緒に言ったりあとについて言わせたりする。 ・Aをよく理解しているペアのDに寄り添うように促す。 ・仲間の様子を見るように促す。
B 1年 男	<p>自閉症スペクトラム 経験不足や見通しをもてないことへの不安が大きく、初めてのこと(人、場所、場面、活動など全て)が苦手である。</p> <p>自分のことで精一杯なため、マイペースでなかなか周りの様子を見ることができなかったが、仲間がやるのを見たり聞いたりしたり、まずやってみることで経験しながら自分なりにやることを理解して見通しをもつことで、初めてのことに抵抗がなくなってきた。</p>	<p>初めての活動でも、<u>今までの経験を思い出したり、仲間の様子を見たり聞いたりして、自分で考え、安心して活動することが</u>できる。</p> <p>2－(2)・6－(5)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・毎時間のはじめに、活動内容を示し、見通しをもたせることで不安感をなくす。 ・前単元で学習したアイテムのファイルやボードを準備し、分からなくて止まっているときには、どのアイテムを使うかを一緒に考えたり自分で選んだりできるようにする。 ・普段からBによく関わっているCをペアにし、「Cさんのように。」と仲間の姿に着目するように話す。 ・2番目以降に指名することで仲間を見て見通しをもたせ、安心して活動できるようにする。
C 3年 女	<p>ADHD 考える前に思ったことを何でもすぐに口に出したり行動に表したりしてしまうため、相手を不快な思いにさせ、トラブルにつながることもある。</p> <p>話を集中して聞くことが苦手だったが、顔を見て姿勢よく聞くことを意識することで、気持ちを落ち着かせて集中して聞くことができる時間が長くなってきた。</p>	<p>話の途中で話したくなくても、<u>気持ちをコントロールして、最後まで相手の話を聞いてから話すことが</u>できる。</p> <p>2－(2)・6－(5)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・活動の前に状況の把握をさせたり、活動内容を示したりして見通しをもたせた上で、自分のめあてをもたせる。 ・カードで、話すときと聞くときの場面の違いを確かめる。 ・話の途中で話しそうになったときには前単元で学習したアイテムのボードを見て、使えそうなアイテムを自分で選ぶことができるようにする。 ・話を最後まで聞けたときや話してしまったときには、発表している仲間に気持ちを話してもらおう。
D 4年 男	<p>学習障がい 視知覚機能(目から入った情報の処理・分析)に困難を抱えているため、仲間の細かな表情や態度の変化に気付かず自分の思いを優先してしまうことがある。</p> <p>リーダーとしての自覚をもつことで、仲間の表情や行動から相手の気持ちや困っていることに気付き、教えたり励ましたりして仲間に進んで関わるできるようになってきた。</p>	<p><u>仲間の表情や行動に着目し、相手の様子に合わせ</u>て進んで声をかけることができる。</p> <p>3－(2)・6－(5)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・活動の前に活動内容を説明し、状況や仲間の様子を把握させることで、見通しをもたせ、自分のめあてをもたせる。 ・仲間の表情や行動に着目させ、どんな声をかけるとよいのかを一緒に考えたり、アイテムのボードを見て、具体的な言葉や行動を自分で選んだりすることができるようにする。 ・声をかけた仲間に気持ちを聞き、自分の言葉が仲間の支えになっていることを実感できるようにする。

【単元名】 自立活動「みんな、にこにこ 光の子」 全5時間 <既習の内容との関連と、本単元の評価標準の設定>

		D	A	B	C		
前単元までに身に付けてきた内容 (獲得したアイテム)		以前の自分と同じように見通しをもてないことで不安定になりがちな1年生のAとペアにしたことで、自分の苦手だったことを客観的に捉えることができるようになった。また、仲間の表情や行動に着目して相手の気持ちを考え、進んで声をかけることができるようになってきた。(仲間の表情・行動)	基本的な話型を使って話したり、決まったせりふを繰り返し練習したりして自信を深めた。また、話す集団を少しずつ大きくしていくことで、話すことに対する抵抗がなくなってきた。(せりふカード)	事前に活動内容を話して見通しをもたせたり、同じような活動をくり返し経験して自信を深めたりすることで、初めてのことにに対する抵抗がなくなってきた。(仲間を見る。困ったら聞く。)	いろいろな場面で、発言者を確認、相手の顔を見て姿勢よく話を聞くことに繰り返し取り組むことで、気持ちを落ち着かせて集中して話を聞くことができるようになってきた。(顔を見る。手はひざ。)		
本単元で身に付けたい内容		仲間の表情や行動に着目し、相手の様子に合わせて進んで声をかけることができる。 3-(2)・6-(5)	不安定になる状況になっても、気持ちをコントロールして話すことができる。 2-(2)・6-(5)	初めての活動でも、今までの経験を思い出したり仲間の様子を見たり自分から聞いたりして、自分で考え、安心して活動することができる。2-(2)・6-(5)	話の途中で話したくなくても、気持ちをコントロールして、最後まで相手の話を聞いてから話すことができる。 2-(2)・6-(5)		
次時	学習の流れ	評価標準	手立て	評価標準	手立て	評価標準	手立て
1・2	1. 単元と本時の学習内容を知り、活動に見通しをもつ。 2. 本時の課題を知る。 みんながにこにこで光の子になるためには、どうしたらよいかを考えよう。 3. 楽しくクイズをするための方法を話し合う。 4. 自分の困り感を見つめ、めあてを決める。 5. 仲間クイズを作る。 6. 本時の活動を振り返る。	みんなに分かるように話す。 ○仲間の表情を見ながら声をかけ、相手に分かるように話すことができる。 3-(2)・6-(5)	なかまをみて、きもちをおちつける。 ○仲間の意見を聞いて気持ちを落ち着かせて話すことができる。 2-(2)・6-(5)	じぶんからきいて、かながえる。 ○初めての活動内容でも、今までの経験を思い出して、分からないことを自分から聞くことができる。 2-(2)・6-(5)	話し合いのとき、さいごまで聞いてから話す。 ○話し合いの場面の途中で話したくなくても、仲間の話を最後まで聞いてから挙手して話すことができる。 2-(2)・6-(5)	話し合いのとき、さいごまで聞いてから話す。 *はじめに、聞き方アイテムを確かめる。 *口×カードで、話すときと聞くときの場面のちがいを確かめる。 *話の途中で話しようになったときには、アイテムボードを見るように声をかけ、アイテムを選ばせる。	
		1. 本時の学習内容を知り、活動に見通しをもつ。 2. 本時の課題と自分のめあてを確認する。 みんながにこにこで楽しくクイズをするには、どうしたらよいかを考えて行動しよう。 3. 仲間クイズのルールを確認する。 4. 仲間クイズを作る。 5. 本時の活動を振り返る。	進んでAさんに声をかける。 ○ペアのAの表情や行動に着目して、Aの様子に合わせて進んで声をかけることができる。 3-(2)・6-(5)	じぶんにあったほうほうで、きもちをおちつけて、はなす。 ○不安な状況でも、気持ちを落ち着かせて、プリントを見ながら話すことができる。 2-(2)・6-(5)	みんなをみて、かながえる。 ○初めての活動内容でも、今までの経験を思い出して、仲間の様子を見て考え、安心して活動することができる。 2-(2)・6-(5)	楽しいときも、さいごまで聞いてから話す。 ○クイズという楽しい活動で答えが分かって話したくなくても、気持ちをコントロールして、最後まで聞いてから話すことができる。 2-(2)・6-(5)	*はじめに参観者の方を向かせ、状況の把握をさせた上で、活動内容を知らせ、めあてをもたせる。 *クイズの前に、クイズを最後まで聞いてから答えるというルールを確認する。 *クイズの途中で、話してしまいうようなときには、前単元で学習したアイテムのボードを自分で選ぶことができるようにする。 *それでも話してしまったときには、発表している仲間に気持ちを話してもらおう。
3 (本時)	1. 本時の学習内容を知り、活動に見通しをもつ。 2. 本時の課題と自分のめあてを確認する。 みんながにこにこで楽しくクイズをするには、どうしたらよいかを考えて行動しよう。 3. 仲間クイズを作る。 4. 本時の活動を振り返る。	進んでみんなに声をかける。 ○仲間の表情や行動に着目して、仲間の様子に合わせて進んで声をかけることができる。 3-(2)・6-(5)	じぶんにあったほうほうで、きもちをおちつけて、はなす。 ○保護者やこども園の先生がいるという緊張する状況でも、気持ちを落ち着かせて、プリントを持って話すことができる。 2-(2)・6-(5)	いままでをおもいだして、かながえる。 ○保護者やこども園の先生がいるという初めての状況でも、今までの経験を思い出して考え、安心して活動することができる。 2-(2)・6-(5)	楽しいときも、さいごまで聞いてから話す。 ○保護者がいる中で答えが分かって話したくなくても、気持ちをコントロールして、最後まで聞いてから話すことができる。 2-(2)・6-(5)	*事前に参観者について話し、状況やAの様子を把握させた上で、めあてをもたせる。 *Aの表情や行動に着目させ、どんな声をかけるとよいかのボードを見て、具体的な言葉や行動を自分で選んだりすることができるようにする。 *声をかけたAに気持ちを聞き、自分の言葉が仲間の支えになっていることを実感できるようにする。	
		1. 本時の学習内容を知り、活動に見通しをもつ。 2. 本時の課題と自分のめあてを確認する。 みんながにこにこで楽しくクイズをするには、どうしたらよいかを考えて行動しよう。 3. 仲間クイズを作る。 4. 本時の活動を振り返る。	進んでみんなに声をかけたり手本を示したりする。 ○仲間の様子を見て、進んで声をかけたり仲間に分かるように手本を示したりすることができる。 3-(2)・6-(5)	きもちをおちつけて、大きなこえではなす。 ○気持ちを落ち着けて、みんなに聞こえる声で話すことができる。 2-(2)・6-(5)	いままでをおもいだして、かながえる。 ○分らないところを教師や仲間から、光の子カードを書いたり話したりすることができる。 2-(2)・6-(5)	楽しいときも、さいごまで聞いてから話す。 ○自分が褒めてもらえるといううれしい場面でも、気持ちをコントロールして最後まで聞いてから話すことができる。 2-(2)・6-(5)	*はじめに参観者の方を向かせ、状況の把握をさせた上で、めあてをもたせる。 *クイズの途中で話してしまいうようなときには、アイテムボードから自分でアイテムを選ぶ。
4	1. 本時の学習内容を知り、活動に見通しをもつ。 2. 本時の課題と自分のめあてを確認する。 みんながにこにこで楽しくクイズをするには、どうしたらよいかを考えて行動しよう。 3. 仲間クイズを作る。 4. 本時の活動を振り返る。	進んでみんなに声をかけたり手本を示したりする。 ○仲間の様子を見て、進んで声をかけたり仲間に分かるように手本を示したりすることができる。 3-(2)・6-(5)	きもちをおちつけて、大きなこえではなす。 ○気持ちを落ち着けて、みんなに聞こえる声で話すことができる。 2-(2)・6-(5)	いままでをおもいだして、かながえる。 ○分らないところを教師や仲間から、光の子カードを書いたり話したりすることができる。 2-(2)・6-(5)	楽しいときも、さいごまで聞いてから話す。 ○自分が褒めてもらえるといううれしい場面でも、気持ちをコントロールして最後まで聞いてから話すことができる。 2-(2)・6-(5)	*事前に状況と仲間の様子の把握をさせた上で、めあてをもたせる。 *仲間の表情に着目させ、前時にどんな対応をしたのかを想起させる。	
		1. 本時の学習内容を知り、活動に見通しをもつ。 2. 本時の課題と自分のめあてを確認する。 みんながにこにこで楽しくクイズをするには、どうしたらよいかを考えて行動しよう。 3. 仲間クイズを作る。 4. 本時の活動を振り返る。	進んでみんなに声をかけたり手本を示したりする。 ○仲間の様子を見て、進んで声をかけたり仲間に分かるように手本を示したりすることができる。 3-(2)・6-(5)	きもちをおちつけて、大きなこえではなす。 ○気持ちを落ち着けて、みんなに聞こえる声で話すことができる。 2-(2)・6-(5)	いままでをおもいだして、かながえる。 ○分らないところを教師や仲間から、光の子カードを書いたり話したりすることができる。 2-(2)・6-(5)	楽しいときも、さいごまで聞いてから話す。 ○自分が褒めてもらえるといううれしい場面でも、気持ちをコントロールして最後まで聞いてから話すことができる。 2-(2)・6-(5)	*振り返りの場面で、具体的な姿を想起できるように声をかけ、書いたカードと一緒に読み返すことで、発表の場面で安心して話すことができる。 *教室の後方に移動して聞くことで自然に大きな声で話せるようにする。
5	1. 本時の学習内容を知り、活動に見通しをもつ。 2. 本時の課題と自分のめあてを確認する。 みんながにこにこで楽しくクイズをするには、どうしたらよいかを考えて行動しよう。 3. 仲間クイズを作る。 4. 本時の活動を振り返る。	進んでみんなに声をかけたり手本を示したりする。 ○仲間の様子を見て、進んで声をかけたり仲間に分かるように手本を示したりすることができる。 3-(2)・6-(5)	きもちをおちつけて、大きなこえではなす。 ○気持ちを落ち着けて、みんなに聞こえる声で話すことができる。 2-(2)・6-(5)	いままでをおもいだして、かながえる。 ○分らないところを教師や仲間から、光の子カードを書いたり話したりすることができる。 2-(2)・6-(5)	楽しいときも、さいごまで聞いてから話す。 ○自分が褒めてもらえるといううれしい場面でも、気持ちをコントロールして最後まで聞いてから話すことができる。 2-(2)・6-(5)	*前時までの自分の様子や仲間の様子、自分の気持ちと仲間の気持ちを具体的に考えさせる。 *話を最後まで聞いてもらえたときの気持ちを仲間と話してもらおう。	
		1. 本時の学習内容を知り、活動に見通しをもつ。 2. 本時の課題と自分のめあてを確認する。 みんながにこにこで楽しくクイズをするには、どうしたらよいかを考えて行動しよう。 3. 仲間クイズを作る。 4. 本時の活動を振り返る。	進んでみんなに声をかけたり手本を示したりする。 ○仲間の様子を見て、進んで声をかけたり仲間に分かるように手本を示したりすることができる。 3-(2)・6-(5)	きもちをおちつけて、大きなこえではなす。 ○気持ちを落ち着けて、みんなに聞こえる声で話すことができる。 2-(2)・6-(5)	いままでをおもいだして、かながえる。 ○分らないところを教師や仲間から、光の子カードを書いたり話したりすることができる。 2-(2)・6-(5)	楽しいときも、さいごまで聞いてから話す。 ○自分が褒めてもらえるといううれしい場面でも、気持ちをコントロールして最後まで聞いてから話すことができる。 2-(2)・6-(5)	*前時までの自分の様子や仲間の様子、自分の気持ちと仲間の気持ちを具体的に考えさせる。 *話を最後まで聞いてもらえたときの気持ちを仲間と話してもらおう。

授業づくりのポイント

【ポイント①】 (ねらいの焦点化)
 個々の実態把握をもとにして、困り感の要因を明確にし、一人一人のねらいを焦点化する。

【ポイント②】 (指導形態の工夫)
 本時のねらいを達成するために、意図的にペアを設定する。

【ポイント③】 (活動内容の工夫)
 児童一人一人のねらいが達成できるような活動内容を仕組む。

【ポイント④】 (見通しをもたせる工夫)
 単元の中での本時の位置、1時間の学習内容、全体のめあてを提示し、個々のめあてをもたせ、構造的に板書に位置づける。
 また、振り返りの視点も具体的な姿で示し、自己の学びを実感できるようにする。

クイズをするためのルールを確認し、練習をしてから活動に入る。活動中は、ルールを徹底する。

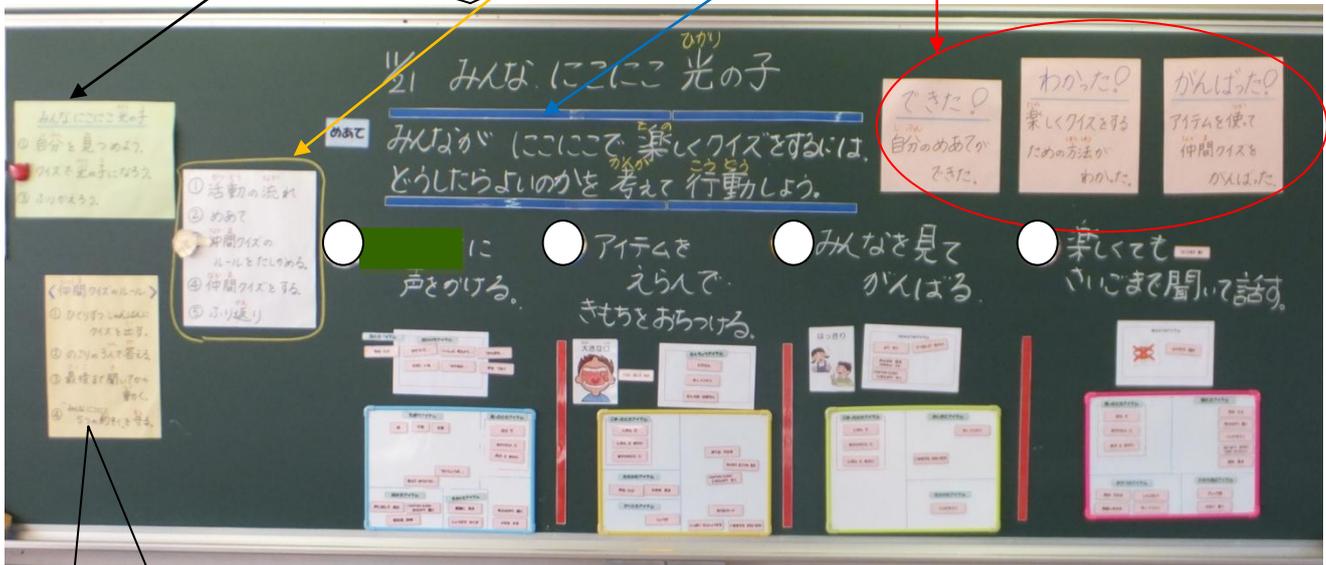
本時のねらい		仲間と楽しくクイズをするという活動を通して、学習してきたアイテムを活用して自分の困り感を解決する方法を考え、行動することができる。			
人権教育の観点		自分や仲間の困り感や解決方法を考え、行動する活動を通して、お互いを理解し合い、認め合うことで、偏見や差別をなくし、より温かい人間関係を育てていこうとする態度を育てる。【自己肯定力】			
児童		D	A	B	C
ねらい		ペアのAの表情や行動に着目して、Aの様子に合わせて進んで声をかけて活動することができる。 3 - (2)・6 - (5)	不安な状況でも、気持ちを落ち着かせて、プリントを見ながら話すことができる。 2 - (2)・6 - (5)	初めての活動内容でも、今までの経験を思い出し、仲間の様子を見て考え、安心して活動することができる。 2 - (2)・6 - (5)	クイズという楽しい活動で答えが分かって話したくなくても、気持ちをコントロールして、最後まで聞いてから話すことができる。 2 - (2)・6 - (5)
過程	時間	学習活動			
見通しをもつ	00	○願う児童の姿 (評価規準) 及び *指導・援助と留意点			
	05	○活動内容を聞き、学習に見通しをもつ。 *事前に参観者について話し、状況やAの様子の把握をさせた上で、めあてをもたせる。 *Aの表情に着目し、声をかける姿を具体的に価値付ける。	○活動内容を聞き、学習に見通しをもつ。 *はじめに参観者の方を向かせ、状況の把握をさせた上で、活動内容を知らせ、めあてをもたせる。 *気持ちを落ち着かせようとして話を聞く姿を価値付け、意欲をもたせる。	○活動内容を聞き、学習に見通しをもつ。 *1時間の活動内容やクイズの方法を事前に知らせ、見通しがもてるようにする。 *活動の流れが理解できたか復唱させて確かめる。	○活動内容を聞き、学習に見通しをもつ。 *はじめに参観者の方を向かせ、状況の把握をさせた上で、活動内容を知らせ、めあてをもたせる。 *気持ちをコントロールして最後まで話を聞く姿を価値付け、意欲をもたせる。
やってみる	10	みんながここにきて、楽しくクイズをするには、どうしたらよいかを考えて行動しよう。			
	35	進んでAさんに声をかける。 ○Aの表情や行動を見て、やさしく教えたりそばに寄り添ったりする。 *Aの表情や行動に着目させ、どんな声をかけるとよいかを一緒に考えたり、アイテムのボードを見て、具体的な言葉や行動を自分で選んだりすることができるようにする。 *声をかけたAに気持ちを聞き、自分の言葉や行動がAの支えになっていることを実感できるようにする。 【気持ちアイテム：表情・言葉】 【仲間との関わり方アイテム：そばに寄り添う・「おちついて」「いっしょに考えよう」「だいたいよぶ」・「がんばれ」「教えてあげようか!」】 ○感想を話す。 *Aの様子を見て、声をかけたり手をつないだりできました。みんながここにきてがんばれてよかったです。 *Aの気持ちを聞き、自分からAに対しての望ましい関わり方ができた場面を具体的に価値付ける。	じぶんにあったほうほうで、きもちをおちつける。 ○不安な気持ちを抱えていても、気持ちを落ち着かせてプリントを見ながら話す。 *前単元で学習したアイテムを自分で選ぶことができるようにする。 *緊張の様子を見て、一緒に深呼吸をしたり出だしを一緒に言ったりする。 *発表する仲間の様子を見るように声をかける。 *Aをよく理解しているペアのDに寄り添うように促す。 【緊張アイテム：Dと手をつなぐ・仲間を見る・深呼吸・ふうとトン】 【話し方アイテム：レベル表・ポイントカード】	みんなを見て、かみがえる。 ○初めての活動内容でも、1学期のクイズを思い出したり、仲間の様子を見たりして安心して活動する。 *前単元で学習したアイテムのボードを準備し、アイテムを自分で選ぶことができるようにする。 *「Cさんのように」と仲間の姿に着目するように話す。 *仲間の様子を見て安心して話すことができるように、2番目以降に指名する。 *クイズの内容で戸惑っているときには、アイテムを使って考えるように声をかける。 【初めてアイテム：仲間を見る・自分から聞く・今までの経験を思い出す】	さいごまで聞いてから話す。 ○クイズの答えが分かって話したくなくても、気持ちをコントロールして最後まで聞いてから話す。 *クイズの前に、クイズを最後まで聞いてから答えるというルールを確認する。 *クイズの途中で、話してしまいたいときには、前単元で学習したアイテムのボードを自分で選ぶことができるようにする。 *それでも話してしまったときには、発表している仲間に気持ちを話してもらおう。 【聞き方アイテム：顔を見る・手はひざ・ロ×カード・心の中で話す・反応・ハンドサイン】
ふり返る	40	○感想を話す。 *仲間クイズは初めてだったけれど、みんなを見て考えたら、楽しかったです。 *初めての内容でも今までの経験を基に仲間を見たり考えたりしてできたことを価値付け、自信を深めさせる。			

【ポイント⑤】 (獲得したスキルを活用するための工夫)
 自分の困り感を解決するための方法をアイテムカードにして、児童が活用できるように、常に教室に掲示している。

【ポイント⑥】 (ねらい・活動・評価の一貫性)
 授業の始めに示した振り返りの視点に沿って自己評価をさせる。
 また、個のねらいに応じて、仲間の気持ちを聞かせ (相互評価)、めあてにむかって活動できた姿を具体的に価値付ける。△の評価をした児童にも自己を客観的に見つめることができたことを価値付け、次時へのめあてへとつなぐ。

【ポイント④】 (見通しをもたせる工夫)

授業のはじめに、単元の中での位置、1時間の学習内容、全体のめあてを提示し、個々のめあてをもたせ、構造的に板書に位置づける。また、振り返りの視点も具体的な姿で示し、自己の学びを実感できるようにする。



【ポイント④】

(見通しをもたせる工夫)
クイズをするためのルールを確認し、練習をしてから活動に入る。活動中は、ルールを徹底する。

【ポイント⑦】

(個別の環境設定)
学習に集中できるようにバランスクッションや踏み台、チェアマットなどの個別の環境設定を行う。

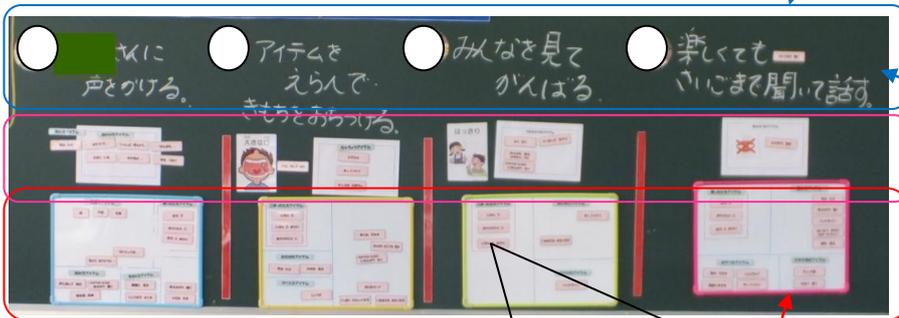


【ポイント⑧】

(学習プリントの工夫)
全体のめあて、自分のめあて、活動の流れ、振り返りの視点など、活動に見通しがもてるようにする。

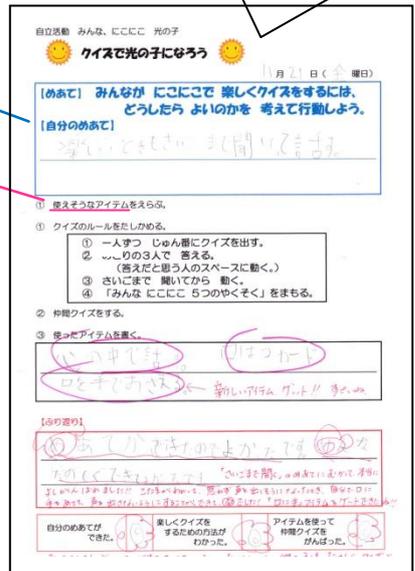
【ポイント①】 (ねらいの焦点化)

個々の実態把握をもとにして、困り感の要因を明確にし、一人一人のねらいを焦点化する。



【ポイント⑤】 (獲得したスキルを活用するための工夫) 自分の困り感を解決するための方法をアイテムカードにして、児童が活用できるように、常に教室に掲示している。

前単元で獲得した自分の困り感を解決するためのアイテムカードのボードを準備し、児童が自分でアイテムを選択し、活用することができるようにする。





なかま
仲間のいところリスト



1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	



さんクイズ



1	<hr/>
2	<hr/>
3	<hr/>
4	<hr/>
5	<hr/>



クイズで光の子になろう



月 日 (曜日)

**【めあて】 みんなが にこにこで 楽しくクイズをするには、
どうしたら よいのかを 考えて行動しよう。**

【自分のめあて】

① 使えそうなアイテムを選ぶ。

① クイズのルールをたしかめる。

- ① 一人ずつ 順番にクイズを出す。
- ② 残りの3人で 答える。
(答えだと思ふ人のスペースに動く。)
- ③ 最後まで 聞いてから 動く。
- ④ 「みんな にこにこ 5つの約束」を守る。

② 仲間クイズをする。

③ 使ったアイテムを書く。

【ふり返し】

自分のめあてが できた。		楽しくクイズを するための方法が わかった。	アイテムを使って 仲間クイズを がんばった。	
-----------------	--	------------------------------	------------------------------	--

