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

とに気付かせ、価値付ける。

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 ・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 ・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 関わって 善・克服できるような単元指導計画を立てた。 ・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。 ・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) 3 「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 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 本時のねらい とができる。 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 人権教育の観点 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 R ペアのAの表情や行動 <u>____</u> クイズという楽しい活 不安な状況でも, 気持ち 初めての活動内容でも, を落ち着かせて、プリント 今までの経験を思い出し に着目して、Aの様子に合 動で答えが分かって話し ねらい たくなっても、気持ちをコ を見ながら話すことがで わせて進んで声をかけて て,仲間の様子を見て考 活動することができる。 え, 安心して活動すること ントロールして, 最後まで きる。 $3-(2)\cdot 6-(5)$ $2-(2) \cdot 6-(5)$ ができる。 聞いてから話すことがで $2-(2)\cdot 6-(5)$ 避 齫 **○願う児童の姿(評価規準)** *指導・援助と留意点 学習活動 00 1. 本時の学習内容 ○活動内容を聞き, 学習に見通 ○活動内容を聞き, 学習に見通 ○活動内容を聞き, 学習に見通 ○活動内容を聞き,学習に見通 見通しをもつ とめあて,振り返 しをもつ しをもつ りの視点を知る。 *事前に参観者について話し, *はじめに参観者の方を向か *1時間の活動内容やクイズ *はじめに参観者の方を向か 状況やAの様子の把握をさ せ, 状況の把握をさせた上 の方法を事前に知らせ, 見 せ, 状況の把握をさせた上 せた上で、めあてをもたせ で,活動内容を知らせ,めあ 通しがもてるようにする。 で,活動内容を知らせ,め てをもたせる。 *活動の流れが理解できたか あてをもたせる。 *Aの表情に着目し、声をかけ*気持ちを落ち着かせようと *気持ちをコントロールして 復唱させて確かめる。 る姿を具体的に価値付ける。 して話を聞く姿を価値付け, 最後まで話を聞く姿を価値 05 付け、意欲をもたせる。 意欲をもたせる。 みんながにこにこで、楽しくクイズをするには、どうしたらよいのかを考えて行動しよう。 じぶんにあったほうほうで、 みんなを見て、かんがえる。 さいごまで聞いてから 進んでAさんに声をかける。 やってみる 10 きもちをおちつける ○初めての活動内容でも,1学 2. 仲間クイズをす ○Aの表情や行動を見て、やさ ○不安な気持ちを抱えていて ○クイズの答えが分かって話 期のクイズを思い出したり, しく教えたりそばに寄り添 したくなっても、気持ちをコ も、気持ちを落ち着かせてフ ①クイズのやり ったりする。 仲間の様子を見たりして安 ントロールして最後まで聞 リントを見ながら話す。 心して活動する。 方を知る。 *Aの表情や行動に着目さ *前単元で学習したアイテム いてから話す。 *前単元で学習したアイテム ②ルールを確か せ、どんな声をかけるとよ のボードを準備し、アイテ *クイズの前に、クイズを最 いのかを一緒に考えたり, のボードを準備し, 使えそ める。 ムを自分で選ぶことができ 後まで聞いてから答えると うなアイテムを自分で選ぶ ③仲間クイズを アイテムのボードを見て, るようにする。 いうルールを確認する。 する。 具体的な言葉や行動を自分 ことができるようにする。 *緊張の様子を見て、一緒に *クイズの途中で,話してし (気持ちアイテム) で選んだりすることができ *「C さんのように。」と仲間 深呼吸をしたり出だしを-まいそうなときには、前単元 の姿に着目するように話 るようにする。 (関わり方アイテム) で学習したアイテムのボー 緒に言ったりする。 *声をかけたAに気持ちを聞 *発表する仲間の様子を見る (話し方アイテム) ドを見て、使えそうなアイテ *仲間の様子を見て安心して (聞き方アイテム) き, 自分の言葉や行動がAの ように声をかける。 ムを自分で選ぶことができ 話すことができるように, (緊張アイテム) 支えになっていることを実*Aをよく理解しているペア るようにする。 (初めてアイテム) 2番目以降に指名する。 感できるようにする。 のDに寄り添うように促 *それでも話してしまったと *クイズの内容で戸惑ってい *アイテムを選択で 【気持ちアイテム:表情・行動・ きには,発表している仲間に きるように個に応じ 言葉 るときには、アイテムを使っ 【緊張アイテム: Dと手をつな 気持ちを話してもらう。 【仲間との関わり方アイテム: そ たアイテムカードの ぐ・仲間を見る・深呼吸・ふぅ て考えるように声をかける。 【聞き方アイテム:顔を見る・手 ボードや掲示を準備 ばにいる・「おちついて」・「い 【初めてアイテム:仲間を見る・ トントン はひざ・ロ×カード・心の中で する っしょに考えよう」・「だいじょ 【話し方アイテム:レベル表・ポ 自分から聞く・今までの経験を 話す・反応・ハンドサイン】 うぶ」・「がんばれ」・「教えてあ イントカード】 思い出す】 げようか」】 ○威想を話す 35 ○感想を話す。 ○感想を話す。 ○感想を話す。 ふり返る ・Aさんの様子を見て、声をか・緊張したけれど、気持ちを落 4. 活動を振り返 ・仲間クイズは初めてだったけ・仲間の話を最後まで聞いてか り、感想を話す。 けたり手をつないだりでき ち着けて話しました。楽しか れど,みんなを見て考えたら, ら話しました。みんなと楽し ました。みんながにこにこで ったです。 楽しかったです。 くクイズができてよかった 40 がんばれてよかったです。 です *緊張する気持ちを落ち着か *初めての内容でも今までの 5. 教師の話を聞く *Aの気持ちを聞き, 自分から *最後まで聞いてもらえた仲 せようとした姿を具体的に 経験を基に仲間を見たり考 Aに対しての望ましい関わ 価値付け, 次時への意欲化を えたりしてできたことを価 間の気持ちを話してもら り方ができた場面を具体的 い、仲間も自分も楽しいこ 図る。 値付け、自信を深めさせる。

に価値付ける。

《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	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 くなってきている。 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。	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。 2-(2)・6-(5)	 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、教師が一緒に深呼吸をし、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	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。 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み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、初めてのことにも抵抗がなくなってきている。	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</u> <u>見たり聞いたりして、</u> <u>自分で考え、</u> 安心して 活動することができる。 2-(2)・6-(5)	 ・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	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がある。 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。	話の途中で話したくなっても、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)	 ・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う。
D 4年 男	学習障がい 視知覚機能(目から入った情報の処理・分析)に困難さを抱えているため、 仲間の細かな表情や態度の変化に気付かずに自分の思いを優先してしまうことがある。 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ことができるようになってきた。	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)	 ・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。

			D		A		В		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、発言者を確かめ、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を 意識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、 <u>気持ちをコントロールして</u> 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)		ールして、最後まで相手の話を聞いてから話すこと	
次	時	学習の流れ	評価規準	手立て	評価規準	手立て	評価規準	手立て	評価規準	手立て
		1. 単元と本時の学習内容を知り、活動に見	74 hotels	こ分かるように話す。	なかまをみて	、きもちをおちつける。	じぶんから	うきいて、かんがえる。	話し合いのとき	、さいごまで聞いてから話す。
自分をみつめよう	1 . 2	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、どうしたらよいのかを考えよう。 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。		*話すときに、聞く側の表情に 着目するように声をかける。	○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)	*単元全体の活動内容を示し、 見通しをもたせたり仲間の 活動の様子を提えさせたり することで不安感をなくす。 *前単元で学習したアイテム のファイルを準備し、使えそ うなアイテムを一緒に考え る。	○初めての活動内 容でも映を思い出 して、分までもいいないことを自分がで 時間で、2 - (2)・6 - (5)		○話し合いの場面 の途中で話した くなっても最後 間聞いてからを 手して話すこと	*はじめに、聞き方アイテムを確かめる。 *ロ×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。 *話の途中で話しそ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
		6. 本時の活動を振り返る。				'a/ 0	(2) 0 (3)	につんる。	(2)-0-(3)	テムを選ばせる。
クイズで光の子になろ	3 (本時)	4. 仲間クイズをする。 5. 本時の活動を振り返る。	進んです 《ペアのAの表情して、Aの報子に そ行動に発子に 合わせて進んで 声をかけること ができる。 3-(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のテムのボードを見て、具体的だ 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。		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。	みんなる ○初めての「今まで、	*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。 *前単元で学習したアイテムのボードを準備し、使えそるなアイテムを自分で選べてする。 *「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。	楽しいときも、 ②クイ活かのではも、 というななをしたが分かってコント 気中でもしいいのではなり、 気中ではないではない。 気中ではないではないではない。 後さいではないではないではないではない。 を持ちいではないではないではないではない。 をはないではないではないではない。 をはないではないではないではない。 をはないではないではないではないではないではない。 をはないではないではないではないではないではないではない。 をはないではないではないではないではないではないではないではないではない。 をはないではないではないではないではないではないではないではないではないではないで	*はじめに参観者の方を向かせ、状況の把握をさせため、ないごまで聞いてから話す。 *はじめに参観握をさせため、で、活動内容を知らせ、めるでもたせる。 *クイズの前に、クイズを最後いうルールを確認する。 *クイズの途中で、話してリースの冷さとさには、前ボラムアイテムの達がことができる。 *されて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う。
ろう	4	本時の学習内容を知り、活動に見通しをもつ。 本時の課題と自分のめあてを確かめる。 みんながにこにこで楽しくクイズをするには、どうしたらよいのかを考えて行動しよう。 4. 本時の活動を振り返る。	進んでその 中間の表情やです 動に着して、仲間の者様子に合力をかけることができる。3-(2)・6-(5)	************************************		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。	いままでをお ○保護者やこどもる 園先生がいの 状況の経年生がいの 状況の経済を表して のよい 出して 活動きる。 ことがきる。 2 - (2)・6 - (5)	もいだして、かんがえる。 *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、見通しをもたせる。 *前時の自分の様子からアイテムを思い出すことができるようにする。	楽しいときも、 ○保護者が分かっ で答えが分かっ ても、一気持ちし気になるを コント最後までして、最後も話すことができる。 2-(2)・6- (5)	さいごまで聞いてから話す。 *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そうなときには、アイテムボードから自分でアイテムを選ぶ。
振り返ろう	5	本時の学習内容を知り、活動に見通しをもつ。 本時の課題と自分のめあてを確かめる。 みんなで、光の子になろう。 仲間クイズでの自分の様子を振り返り、光の子カードに書く。 仲間の光の子カードを書く。 お互いに読み合って、よさやがんばりを認め合う。 本時の活動を振り返る。	TO 1 3.77.190	タルなに声をかけたり を示したりする。 * 前時までの仲間の様子と自 分の対応を結び付けて具体 的に振り返らせる。 * 仲間の様子に着目させる。 * Dに声をかけられたときの 気持ちを仲間に話してもら う。	きもちをおちつ ○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)	けて、大きなこえではなす。 *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、書いたカードを一緒に 読み返すことで、発表の場 で安心して話すことがで るようにする。 *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。	いままでをお ○分からないところを教師や仲間に確かの子力にを書いたの子力にを書いたることができる。 2-(2)・6-(5)	もいだして、かんがえる。 *自信のないときには、どうすればよいのかを考えさせる。 * 「C さんに聞いてごらん。」と話す。 * 振り返りの場面で具体的な場面を示し、質問をしながら自分の言葉で表現させ、安心して発表できるようにする。	どんなときも、 ○自分が褒めても らえるとい面で も、気ローでは、気ローでは、 を表すすことが から話さ。2 - (2)・6 - (5)	さいごまで聞いてから話す。 * 前時までの自分の様子と仲間の様子,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に話してもらう。

授業づくりのポイント

本時のねる

人権教育の観

【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)

を通し

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。

В

初めての活動内容でも、

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

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

【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。

児童

D ペアのAの表情や行動 不安な状況でも、気持ち に着目して、Aの様子に合 を落ち着かせて、プリント を見ながら話すことがで わせて進んで声をかけて 活動することができる。 $3-(2)\cdot 6-(5)$

仲間と楽しくクイズをするという活動を通して、学習し

自分や仲間の困り感や解決方法を考え、行動する治

り温かい人間関係を育して

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 $2-(2) \cdot 6-(5)$ ができる。 $(2) \cdot 6 - (5)$

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)

○活動内容を聞き、学習に見通

*はじめに参観者の方を向か

せ、状況の把握をさせた上

*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。

で、活動内容を知らせ、め あてをもたせる。

C

クイズという楽しい活

【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。

過程	瞯	学習活動	0	願う児童の姿(評価規準)	及び *指導・援助と留意	点
見通しをもつ	00	1. 本時の学習内容とめあて、振り返りの視点を知る。	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。	しをもつ。	通しがもてるようにする。 *活動の流れが理解できたか	しをもつ。 *はじめに参観者 せ、状況の把握 で、活動内容を
	05		*Aの教育に着日し、声をかり る姿を具体的に価値付ける。	* 気持らを落ら着かせようと して話を聞く姿を価値付け、 意欲をもたせる。	後省では、(唯力が)る。	最後まで話を聞 付け、意欲をも7
			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。
や	10	2. 仲間クイズをす	進んでAさんに声をかける。	じぶんにあったほうほうで、 きもちをおちつける。	みんなを見て、かんがえる。	さいごまで聞い
ってみる	/	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。	○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 いのかを一緒に考えたり、 アイテムのボードを見て、		仲間の様子を見たりして安 心して活動する。	したくなっても、

(気持ちアイテム) (関わり方アイテム) (話) ガアイテム)

(聞き方アイテム) (緊張アイテム) k アイテムを選択て

きるように個に応じ たアイテムカードの ボードや掲示を準備

4. 活動を振り返 り、感想を話す。

5. 教師の話を聞く

うぶ」・「がんばれ」・「教えてあ げとうかり ○感想を話す

言葉1

・Aさんの様子を見て、声をか・緊張したけれど、気持ちを落 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。 *Aの気持ちを聞き、自分から

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。

感できるようにする。

【気持ちアイテム:表情・行動

【仲間との関わり方アイテム:そ

ばにいる・「おちついて」・「い

っしょに考えよう」・「だいじょ

Λ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

*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。

*声をかけたAに気持ちを聞 *発表する仲間の様子を見る き、自分の言葉や行動がAの ように声をかける。

支えになっていることを実 *Λをよく理解しているペア のDに寄り添うように促

【緊張アイテム: Dと手をつな ぐ・仲間を見る・深呼吸・ふう トントン1

【話し方アイテム:レベル表・ポ イントカード】

○感想を話す。

ち着けて話しました。楽しか

*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。

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

*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V 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】)威想を話す

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 値付け、自信を深めさせる。

さいごまで聞いてから

も、1学 〇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 まいそうなときには、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】

○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

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

*最後まで聞いてもらえた仲

【ポイント⑤】 (獲得したスキルを活

ふり返る

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

【ポイント④】(見通しをもたせる工夫)

授業のはじめに,<u>単元の中での位置</u>,<u>1時間の学習内容</u>,全体のめあてを提示し,個々のめあてをもたせ,構造的に扱書に位置づける。また,<u>振り返りの視点</u>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。

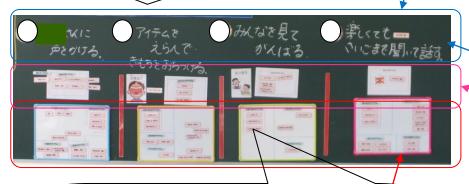


【ポイント⑧】

(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。

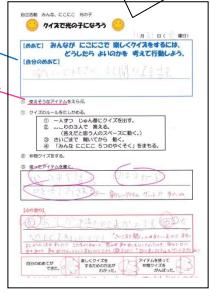
【ポイント①】(ねらいの焦点化)

個々の実態把握をもとにして、困り感の要因を明確にし、<u></u>-人一人のねらい</u>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デムカード 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。





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 🌼



T	***	 	 	444	
1					
2					
3					
4					
5					



クイズで光の子になろう



	月	目(曜日
【めあて】 みんなが にこにこで 楽しくクイズを	103	<u></u> らには、	
どうしたら よいのかを 考えて			
【自分のめあて】		0 0 70	
-			
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。			
(答えだと思う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 <i>クイズをする</i> 。	•		
③ 使ったアイテムを書く。			
【ふり返り】			
			_

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。