

學習指導案（略案）

「自立活動の時間における指導」学習指導案（略案）

平成 21年 2月 6日（金） 2 校 時
 小学部 おひさまグループ 男子7名 計7名
 場 所 体 育 館
 指導者 高尾政代(CT), 山下英一(ST1), 白玉暢之(ST2)

1 活動 「みんなであそぶためには」(Ⅲ)

2 本時の実際 (7/12)

(1) 全体目標

- 集団ゲームのルールを守ったり，約束事を守ったりしてみんなと楽しく遊ぶことができるようにする。
- 自分の遊びたいゲームや感想をみんなの前で発表したり，ゲーム中，気持ちを表現したりできるようにする。

(2) 個人目標

児 童	個 人 目 標
M. R (1年, 男)	<ul style="list-style-type: none"> ・ アニメーションや教師の説明を手掛かりにゲームのルールを理解し，みんなと遊ぶことができる。 ・ 自分のやりたいゲームを選んでみんなの前で発表したり，ゲームの感想を教師の支援を受けて気持ちに沿った言葉で表現したりすることができる。
T. Y (2年, 男)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 教師や友達という言葉掛けを受けて，やりたい気持ちを維持しながら最後まで遊ぶことができる。 ・ 教師の支援を受けて，自分の気持ちをみんなが分かるように伝えることができる。
H. K (3年, 男)	<ul style="list-style-type: none"> ・ ルールを守りながら，気持ちが葛藤したときは，教師や友達という言葉掛けを受けて気持ちを切り替え，ゲームに参加することができる。 ・ 友達や教師など伝えたい人に，適切な場面で伝えるように表現できる。
M. N (3年, 男)	<ul style="list-style-type: none"> ・ ゲームの前や最中にルールを確認しながら，みんなと遊ぶことができる。 ・ 教師の支援を受けて，自分の気持ちを文章で表現し，みんなの前で発表することができる。
S. S (4年, 男)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 嫌な気持ちのときはそれを教師に伝えたりして，気持ちの切り替えができる。 ・ 友達に励ます言葉を掛けたり，ゲームの感想をみんなの前で発表したりすることができる。
C. I (5年, 男)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 約束事やルールを守って活動することができ，葛藤場面では，自己コントロールができる。 ・ 自分の気持ちをみんなに分かるように伝えることができる。
K. R (6年, 男)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 教師や友達という言葉掛けを受けたり，自分や友達に励まし言葉を掛けたりして自分の気持ちを切り替えながらみんなと遊ぶことができる。 ・ 自分の気持ちをみんなが分かるように発表することができる。

(3) 指導及び支援に当たって

本活動は，これまでみんなで楽しく活動したことがある「ビンゴゲーム」，「ふうせんバレー」，「まとあてゲーム」，「しっぽとりゲーム」，「たまいれ」，「デカパンリレー」，「ウォーリーリレー」の七つの集団ゲームの中からやりたいものを選び，みんなで二つ決めて，チーム編成をし，ゲームを行う。CTは主に審判の役割で，STはチームの監督や，チームの一員になったりしてルールや約束事を子どもが振り返る支援を行ったり，ゲームの中でモデルになったりして，活動の文脈の中で自然に指導や支援ができるようにする。

必然性を高めるために

子どもたち自身が，「今の気持ちを分かるように伝えたい。」，「友達と仲良くゲームをしたい。」など課題に気付き，実践してみよう意欲が高まるように楽しく安心した雰囲気をつくるようにする。

思考・操作を十分に行うために

子どもたち自身が，課題解決の方法を見付け出しやすいように，事前にルール等を提示したり，活動中は教師が解決のモデルになったり，友達の言動を意識できるようにする。子どもが自分の言動を制御したり，コミュニケーションの課題に取り組んだりする過程において，教師や友達の存在が支えになるようにする。一つのゲームの中で勝ち負けが何度も経験できるようにすることで，次にまたやってみようと思える意欲が高まるようにする。

学習を振り返るために

子どもができたことを友達の前で称賛したり，ゲーム中も「できたね。」などその場で即時にできたことが分かるように言葉掛けをしたりする。

実践意欲を高めるために

次の時間また頑張りたいと思ったり，グループ以外の友達や教師や家庭での取組ができたりするような言葉掛けをする。

(4) 実際

過程	主な学習活動	指導及び支援の手立て	資料・準備
導入 (5分)	* 音楽を聞きながら、集まる。	<ul style="list-style-type: none"> 楽しい雰囲気の中で学習の始まりを意識できるように、授業の始まりの曲を流す。(ST1) 「みんなでするよ!」「しよう、しよう。」「集まって。」などの言葉掛けを行い、みんなで楽しく遊ぶことを感じながら集合できるようにする。 教師や友達と一緒にあいさつをすることで学習の始まりを意識できるようにする。 ゲーム名を書いた紙を張ることで、何して遊ぶかと意欲が高まるようにする。 	CD ラジカセ
	1 はじめのあいさつをする。 2 本時の学習内容について知る。 <u>みんなであそぼう</u>		
展開 (25分)	3 遊ぶゲームを決める。 (1) したいゲームを二つ選んでみんなの前で発表する。 (2) ゲームのルールを知る。 (3) チームに分かれる。	<ul style="list-style-type: none"> 多数決で決めることを知らせる。(CT) 写真カードを2枚用意し黒板のゲームの欄に並べ、最後に多いものがどれか視覚的に分かるようにする。(CT) 決まったゲームの焦点化したルールがパソコンのアニメーションを見て理解できるようにする。(CT) リーダーの子どもがみんなに引いて回るようにする。 チームが分かるように、写真カードを張る。(CT) 平均台に分かれて座るようにし、仲間意識が高まるような言葉掛けをする。(ST1, ST2) 競争するゲームはその間音楽を流し、楽しい雰囲気できるようにするとともに終わりが分かるようにする。 以下のような言葉をモデルとして示したり、子どもたちから聞いたときは、即時に称賛したり、共感したりするようにする。 	黒板 写真カード パソコン 絵カード くじ
	4 ゲームをする。	<ul style="list-style-type: none"> * 気持ちを表現したり、気持ちを切り替えたりするための言葉 例: 「悔しい」「やったー」「うれしい」「残念」「もう一回」「大丈夫」 * 友達への励ましや称賛の言葉 例: 「頑張ろうね」「大丈夫だよ」「すごい」「上手だね」「ドンマイ」 	各種ゲームの道具
終末 (10分)	5 ゲームの感想を発表する。	<ul style="list-style-type: none"> 一人一人の発表に関する課題に応じて発表の支援をしたり、できたところを分かりやすく称賛したりする。(CT) 聞く側に立って、一人一人の課題に応じて称賛したり、質問したりする。(ST1, ST2) 次回のにじいろタイムへの期待感を高めたり、また活動があることの安心感を与えたりできるようにする。 教師や友達と一緒にあいさつをすることで学習の終わりを意識できるようにする。 	小黒板
	6 次回の予告を聞く。 7 おわりのあいさつをする。		

※CT: チーフティーチャー, ST サブティーチャー

(5) 評価

- 集団ゲームのルールを守ったり、約束事を守ったりしてみんなと楽しく遊ぶことができたか。
- 自分の遊びたいゲームや感想をみんなの前で発表したり、ゲーム中、気持ちを表現したりできたか。