

自作教具の活用事例

【作品名】 どんな気持ちゲーム	【学校名】 日立市立滑川小学校
【活用できる領域・教科】 自立活動	【制作者名】 長山 健志
【制作の意図】 ・ 児童が自分の気持ちに合わせて表情を作ったり、相手の表情から気持ちを考えたりすることができるようにする。	【使用の方法】 ・ 出題者 1人 順番に行う。 他は解答者 ・ 出題者は衝立の陰で問題を選び、その気持ちの表情としぐさを考える。 ・ 解答者は出題者の表情を見て、手元のカードから予想した気持ちのカードを選ぶ。 ・ 難しいときには、表情に加え身振り手振りなどのジェスチャーを入れて考えさせる。 ・ 解答者が成功したときには、1点とする。 ・ 出題者は、当てられた人の数だけ得点とする。 ・ うまく表現でき、気持ちを考えられた人が優勝とする。
【制作上の工夫】 ・ 男子・女子のそれぞれの表情カードを用意する。 ・ カードは切り離して分かりやすいものから始めさせる。 	
【材料・材質・部品など】 表情カード 課題用 解答用 各自 1セット 衝立 1	【しぐさの例】 ・ 面白い→お腹をかかえて笑うしぐさ。 ・ 恥ずかしい→下を向いてもじもじする。 ・ 怒る→こぶしを握り締めて突き上げる。 ・ イライラ→腕を組んで足踏みをする。 ・ 悲しい→涙を流すしぐさをする。 ・ つまらない→あくびをする。 ・ 怖い→後ずさりをする。 ・ 楽しい→軽くスキップをする。 ・ 悔しい→地団駄を踏む。
【使用効果と応用発展】 ・ 小集団の中で活用し、出題者になることで表情が作れるようになる。 ・ 相手の表情やしぐさからその気持ちを想像できるようになる。 ・ 複数枚のカードを組み合わせることによりストーリーを考えさせることもできる。(悲しみ→喜び 悲しんでいたが、いいことがあって喜んでいる。)	