

習熟と活用について (本時)	・教師と個別に対話の練習を行うことで、会話のスキルを習得できるようにする。 ・小集団でのクイズやゲームにおいて、そのスキルの活用を図る。
-------------------	---

1 題材名 気もちをつたえよう

2 題材について

本学級は、児童8名が在籍する。本題材は3名の児童に対して行うものである。コミュニケーションの要素を取り入れたクイズやゲーム等の活動を行うことを通して、言葉に対する興味関心を高めたり、日常生活に必要な語彙を増やしたりして、「相手を見て聞く」、「相手に分かるように話す」というコミュニケーションの基礎を養うことをねらいとしている。「変身ゲーム」のような友達の様子をしっかりを見て気付いたことを他者へ伝える活動や、「スリーヒントクイズ」や「友達ビンゴ」のような双方向のコミュニケーションが不可欠な活動を楽しむことを通して、コミュニケーション力の向上を目指したいと考え、本題材を設定した。

指導にあたっては、「見る」「話す」「聞く」に分けてスキルの習得を目指す。児童の個別のニーズを意識し、児童のよさが生かせるような意図的な交流の場面の設定や教師の声かけの工夫をした。また、ゲームを行うにあたっては丁寧にルールを確認し、会話の仕方を教師と個別に練習し、友達とクイズやゲームにおける協働学習がスムーズにできるようにしたい。クイズやゲームを通して、言葉でわかりやすく説明したり、相手の立場になって考えたりする経験を積むことで、今後の日常生活でも生かせるようなスキルが高められることを期待したい。自立活動の時間だけでなく、国語科との関連も図り、ミニスピーチや話し合い活動を通してコミュニケーションスキルを高めていきたい。

3 児童の実態と個別目標

氏名	実 態	題材の目標
A 児	・他者に自分の考えを素直に言葉で伝えることをためらう時がある。慣れた人には、身近な出来事や好きな事については話せる。普段から、教師やB児、C児と楽しくコミュニケーションを取れるようにし、授業にリラックスして参加できるようにしていく。	・クイズやゲームを通して友達と楽しく関わることができる。【3-(1)】 ・相手を意識して話を聞き、自分の考えを伝えることができる。【6-(2)】
B 児	・新しい環境に慣れるのに時間がかかる様子が見られる。まずは、話しやすい友達や職員と交流し、徐々に少人数の学習に参加できるように励ましていく。	・クイズやゲームを通して友達と楽しく関わることができる。【3-(1)】 ・相手に自分の考えを伝えることができる。【6-(1)】
C 児	・気持ちの切り替えに時間がかかる。興味のあることには集中して取り組む。他者の心情に共感性が低い様子が見られる。教師が他者の気持ちを代弁したり、本児の言葉を補ったりして、友達とのコミュニケーションが円滑にいくように支援にあたる。	・クイズやゲームを通して友達と楽しく関わることができる。【3-(1)】 ・相手を意識して話を聞き、自分の考えを伝えることができる。【6-(2)】

4 指導計画と評価（6時間扱い）

次	時	主な学習内容・活動	評 価		
			A 児	B 児	C 児
1	1 2 3	・ゲームのルールや進め方を理解して楽しく活動する。 ・聞き方や話し方のスキルを学ぶ。	・ルールを守り、友達と仲よく活動することができる。 ・最後まで話を聞き、自分の考えを伝えることができる。	・ルールを理解し、友達と楽しく活動することができる。	・ルールを守り、友達と仲よく活動することができる。 ・最後まで話を聞き、自分の考えを伝えることができる。
2	1 2 (本時) 3	・ルールを守って、ゲームに取り組む。 ・相手を意識して伝え合うことを学ぶ。	・相手を意識して話を聞き、自分の考えを伝えることができる。	・自分の考えを相手に伝えることができる。	・相手を意識して話を聞き、自分の考えを伝えることができる。

5 本時の指導

(1) 個別目標

A児：○相手を意識して話を聞き、自分の考えを伝えることができる。

【6-(2)】

B児：○相手に自分の考えを伝えることができる。

【6-(1)】

C児：○相手を意識して話を聞き、自分の考えを伝えることができる。

【6-(2)】

(2) 準備・資料

学習課題や流れの提示板（ホワイトボード）、身近な装飾品（変身ゲーム用）、ワークシート（スリーヒントクイズ、友達ビンゴ用）、振り返りカード

(3) 展開

学習内容・活動	教師の指導・支援と評価（◎評価） ◇習熟と活用について			
	全 体	A児	B児	C児
1 本時の学習課題と内容を確認する。 気持ちをつたえよう。 (1) 変身ゲーム (2) スリーヒントゲーム (3) 友達ビンゴ	・見通しをもって学習できるように課題と学習の流れを掲示して確認する。	・授業の中で分からない事があれば気軽に質問するように励ます。	・授業の流れが分かったか、個別に確認する	・教師に注目して話を聞くよう、言葉かけをする。
2 ゲームを行う。 (1) 変身ゲーム ・友達の様子について変わった点を言う。	・教師が例題を出し、手本を示すことで、クイズに関心をもてるようにする。 ・変身ゲームを行う。	・教師とデモンストレーションを行う。 ・友達と変身ゲームを行う。	・教師とA児のデモンストレーションを見る。 ・友達と変身ゲームを行う。	・教師とA児のデモンストレーションを見る。 ・友達と変身ゲームを行う。
(2) スリーヒントクイズ ・ルールを確認して教師の例題に答える。 ・クイズ作りをする。 ・教師と個別に対話練習をする。 ・交代で出題し、クイズに答える。	・教師が例題を出し、クイズに関心をもって取り組めるようにする。 ・教師と個別に対話の練習をし、児童が自信をもってクイズに取り組めるようにする。 ・交代で出題することで、自分の役割を明確にして、参加意識が高められるようにする。 ・相手を意識した顔の向きや声の大きさを助言していく。	・教師の例題に堂々と答える。 ・教師と一緒に考えながら、クイズを作れるようにする。 ◇教師と個別に対話の練習を行うことで会話のスキルを習得できるようにする。小集団でのクイズやゲームにおいて、そのスキルの活用を図る。	・教師の例題に友達と相談して答える。 ・教師と一緒に考えながら、クイズを作れるようにする。	・教師の例題に関心を持ち、答える。 ・例題を参考にして、クイズを作れるようにする。
それは、なんの なかま ですか。 それは、どんな 形ですか。 それは、どこに いますか。 (ありますか) 。 パンダ  いちご 		◎相手を意識して話を聞き、自分の考えを伝えることができる。 (ワークシート、観察)	◎相手に自分の考えを伝えることができる。 (ワークシート、観察)	◎相手を意識して話を聞き、自分の考えを伝えることができる。 (ワークシート、観察)
			・ビンゴゲームのルール	・ビンゴゲームに意欲的

(3) 友達ビンゴ ・ルールを確認し、ビンゴゲームを行う。	・黒板に提示されたカードを使い、ビンゴを行う。カードには本学級の児童の好きなものについて書いておく。	・ビンゴゲームのルールを理解できたか確認をする。	を理解できたか確認をする。	に取り組めるよう、声かけをする。
3 学習を振り返り、まとめをする。 (1) 振り返りカードに感想を書く。 (2) 感想を発表する。 (3) 次時の学習内容について伝え、見通しをもたせる。	・よかったところや頑張ったところを称賛し合い、次時の学習に意欲がもてるようにする。			

ポプつる組

ふりかえりカード

名前

項目	かだい	ほんせい	かんぞう
	①へんしんゲームやスリットゲームのルールを知ろう。		
	②スリットゲームやスリットゲームを行う。しりとりゲーム・おぼえのしりとり・おぼえのしりとり。		
	③友達にビンゴゲームのルールを知り、友達にすきなものをかきかせる。		
	④ルールをもちきり、ゲームに挑戦しよう。		
	⑤友達の様子をじろくし、自分と関係、自分の気持ちをかきかせる。		
	⑥ルールをもちきり、ゲームに挑戦しよう。		
	⑦友達の様子をじろくし、自分と関係、自分の気持ちをかきかせる。		
	⑧前の学習の反省点をかきかせる、ゲームに挑戦しよう。		

◎ : とてもよくできた
○ : やさしくできた
△ : もう少しがんばりたい。

ボブラ3組

ふりかえりカード

名前	
----	--

月日	かだい	はんぱい	かんぞう
	①へんしんゲームのルールを知ろう。		
	②スリーヒントゲームを作り、しつぱいの月・日を書き、自分の気持ちを伝えよう。		
	③友達とゲームのルールを知り、友達に好きなものを伝えよう。		
	④ルールをまもって、ゲームに楽しくとりくもう。		
	⑤友達のことをしつぱいし、自分の気持ちを伝えよう。		
	⑥ルールをまもって、ゲームに楽しくとりくもう。		
	⑦前の学習の反省点を生かして、ゲームにとりくもう。		

◎ : とてもよくできた
 ○ : できた
 △ : もっとがんばりたい。



それは、なんの なかま ですか。

それは、どんな 形ですか。

それは、どこに いますか。(ありますか)。

かいものの しかたに ついて
(アンケート)

名まえ

- 1 お金の しゅるいが わかりますか。
- 2 ひとりで かいものが できますか。
- 3 よくいく お店は どんな おみせですか。
だれと いきますか。
- 4 お金のけいさんについて