

特別支援教育班 分科会資料

【研究テーマ】

豊かな未来を切り拓く子供の育成

～新たな価値をつくり出す

個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実のある授業を通して～

公開授業の視点（特別支援教育の目指す子供の学びの姿）

(1) 個別最適な学び

- ア 自分のめあてをもてていたか。
- イ 自分の考えをもてていたか。
- ウ 自分の学びを振り返り、次につなげようとしていたか。

(2) 協働的な学び

- エ 自分の考えを広げたり深めたりして、学び合いを生かして自分の学びをよりよくしていけたか。

※ 授業参観は、視点に沿って、子供の姿から具体的に観察メモをとる。

時間の目安	流れ	役割
14:35～(5)	1 はじめの言葉 2 紹介 3 流れの説明	司会
14:40～(20)	4 グループで自己紹介 5 視点に沿って感想・意見交換 ・目指す姿に迫れた子供の姿と背景 ・目指す姿に迫れなかった子供の姿と背景 ・手立てのよさや改善策の検討 など	進行
15:00～(10)	6 各グループの発表 (各班のまとめの掲示)	各グループの発表者
15:10～(5)	7 おおまかなまとめ	司会
15:15～(30)	8 指導・助言	講師
15:45～15:50(5)	9 終わりの言葉	司会

活動名：

指導者：粟屋 敏郎

講師：県総合教育センター 教科教育研修課 研究主事 宇田 学治

鹿屋市教育委員会 学校教育課 指導主事 四ツ永信也

令和4年2月10日(木) 鹿屋市立鹿屋小学校
公開授業 あおぞら1組(北校舎1階)

1 活動名「フワフワ言葉名人になろう」

2 活動設定の理由

本学級は、1年生2人、2年生4人、4年生1人、5年生1人、計8人が在籍している。明るく元気な子どもたちが多く、とても賑やかな学級である。学級の過半数が下学年で、1・2年生は、共に学習する機会が多い。関心がある話題や好きな遊び等における共通点が多く、休み時間は、一緒にトランポリンで跳びはねたり、動物ごっこ遊びをしたりして過ごす姿が見られる。

対象児2人は、意欲的に学習に取り組み、自分の考えを進んで発表し、他の児童に対しては、自分なりに相手の気持ちを考えた配慮ができています。しかし、対象児童同士の気の知れた関係性の中では、昨年度から交流学級と特別支援学級が同じということもあり、互いの存在を意識するあまり、注意するときの言葉が厳しかったり、自分の考えを優先してしまいがちだったりするなど、自己中心的な態度が見られる。「相手が温かい気持ちになる言葉（以下、「フワフワ言葉」とする）」については、学習してきているものの、その定着は不十分で、不安が高まったときなどに、互いに「相手が嫌な気持ちになる言葉（以下、「チクチク言葉」とする）」を使うことがある。また、周囲の様子が気になって相手の話に意識を向けて聞くことが難しかったり、自分の思い通りにならないと気持ちが不安定になって粗暴な言動をとってしまったりする姿がある。さらに、語彙力は高いものの、相手の様子や状況を確認しないで話を始めたり、相手の気持ちの推測の苦しさから、対象児なりに相手の気持ちを考えた言葉掛けをしているつもりでも、場や相手の気持ちに合わない言葉掛けをしてしまったりする姿がある。

そこで、このような実態を踏まえ、本活動「フワフワ言葉名人になろう」を設定した。そして、役割交代劇やルールのある遊びといった学習活動を通して、友達とのよりより関わり方について考えることができるようにするとともに、これまで身に付けてきたクールダウンの方法を使うことで、気持ちを落ち着かせながら、日常生活場面に模したより実際の場面において、フワフワ言葉を使うことができるようにしたい。

具体的には、まず、第一次において、フワフワ言葉をはじめとした友達との関わりについて、児童自らが課題意識をもつことができるように、授業や休み時間の様子を動画等で振り返り、自分自身への客観的な気付きをもてるようにしたい。また、その気付きを基にして、自分がどんなことができるようになりたいかという自身のめあてを立てることで、児童自らが課題解決に向けて主体的に学習に取り組むことができるようにしたい。そして、「相手が温かい気持ちになる言葉フワフワ言葉と「相手が嫌な気持ちになる言葉チクチク言葉を想起し、それらの言葉の印象の違いを比べたり、表情カードと気持ちを関連付けたりすることで、相手の気持ちを踏まえたよい言葉掛けについて考えることができるようにしたい。さらに、教師が提示するモデルを見ながらよりよい話し方や聞き方を考え、役割交代劇を通して実践することで、望ましい関わりについて理解を深めることができるようにしたい。

次に、二次では、ルールのある遊びの中で、相手の様子や置かれている状況に合わせてフワフワ言葉を使う活動を通して、フワフワ言葉を用いることの良さを児童が十分に味わうことができるようにしたい。

こうした活動を通して、チクチク言葉のように注意する言葉が厳しかったり、自分の気持ちを優先してしまいがちだったりする児童も、相手の気持ちを推し量ろうとしたり、推し量った相手の気持ちに応じてフワフワ言葉を使おうとしたりすることができるようになることを考える。また、教師が児童のできるようになった姿を様々な場面でフィードバックし、称賛することで、授業や休み時間、3月のお別れ遠足等、日常の場面においても身に付けた関わり方を生かして楽しく生活する姿を期待したい。

3 活動の目標

(1) 全体目標

ア 役割交代劇やルールのある遊びを通して、フワフワ言葉を使いながら友達と関わろうとすることができる。 【人間関係の形成・コミュニケーション】

イ ルールのある遊びを通して、自分の苦手な状況でも気持ちを落ち着かせたり、相手の気持ちや状況を推察したりしながら、フワフワ言葉として友達に話し掛ける内容を選択・判断することができる。 【心理的な安定・人間関係の形成】

(2) 個人目標

A児	<p>ア 役割交代劇やルールのある遊びを通して、相手の表情等を手掛かりに相手の気持ちを考え、いろいろなフワフワ言葉を使って言葉掛けをしようとする事ができる。【人間関係の形成・コミュニケーション】</p> <p>イ ルールのある遊びを通して、思い通りにならない状況でも気持ちを落ち着かせたり、相手の状況に応じて用いるフワフワ言葉を判断したりすることができる。【心理的な安定・人間関係の形成】</p>
B児	<p>ア 役割交代劇やルールのある遊びを通して、最後まで友達の意見を聞いたり、いろいろなフワフワ言葉を使って言葉掛けをしようとしたりすることができる。【人間関係の形成・コミュニケーション】</p> <p>イ ルールのある遊びを通して、自分が気になることがあっても気持ちを落ち着かせるとともに、相手の気持ちを踏まえたフワフワ言葉を話し方に気を付けて伝えることができる。【心理的な安定・人間関係の形成】</p>

4 児童の実態

	心理的な安定	人間関係の形成	他区分
A児	<ul style="list-style-type: none"> 自分の思い通りにならないと、イライラして、言葉が荒くなることがある。担任と話をすることで、より短い時間で気持ちを切り替えることができるようになってきた。 勝敗のある遊びでは、負けると気持ちが不安定になり、言葉が荒くなることがある。 	<ul style="list-style-type: none"> 相手の気持ちを考えることがやや苦手で、よく考えずに友達をからかったり、ふざけたりしてしまうことがあるが、説明すると状況を理解し、謝ることができる。 友達が困っている様子に気付くことができれば、進んで手伝ったり、優しい言葉を掛けたりすることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 不注意を背景として、指示を聞き逃したり、最後まで話を聞くことが難しかったりすることがある。環境を整えることで、より注意を向けやすくなる。分からないことがあると、進んで質問して活動が続けることができる。【コミュニケーション】
B児	<ul style="list-style-type: none"> 気になることがあると、注意の持続が難しく、活動が滞ることがある。刺激を調整することで、注意を一定時間持続することができる。 友達から注意されると、反発して言い返したり、遊びから離れたりして最後まで活動に参加することが難しい姿がある。 自分の話をよく聞く友達や担任に対して、自分が興味・関心があることやユニークなアイデアなどを笑顔で伝えることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 周囲の状況や相手の気持ちを考えることが苦手で、自分のやりたいことがあると順番やルールを無視してしまうことがある。これが原因で、トラブルになり、最後まで活動に参加できないことがある。 文脈の前後や言葉の裏にある意味を理解することが難しい。他者との関係性の中で言葉をやり取りすることに苦しさがある。 友達の考えに共感しながらやりとりをすることが苦手で、自分の意見を通そうとして主張することがある。動画等に記録し、具体的な姿を客観的に振り返ることで、どのような振る舞いがよいか考えることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 最後まで話を聞くことが難しく、思い込みで活動に取り組むことで、活動への取りかかりや教室移動が遅れることがある。【コミュニケーション】 自分の考えや気持ちをうまく伝えられずに黙り込んでしまうことがあるが、語彙力は高い。友達に優しくしたいという気持ちはある。【コミュニケーション】 自分が苦手になっていることを大まかに理解しているが、どうしたらうまくできるのかといった見通しをもつことは難しい。【健康の保持】

5 指導に当たって

(1) 個別最適な学びを充実させるための教師の手立て

自分の問い（自分のめあて）をもたせるために

- 3月に「できるようになったことを伝えよう」の学習の中でレクリエーション大会を行うことを伝え、休み時間の遊びの様子を撮影した録画を確認することで、仲良くゲーム大会を行うために友達との関わりの中で自分はどのようなことを気を付けていけば良いか、児童が客観的に考えることができるようにしたり、学びの必要性を実感したりすることができるようにする。また、毎時間の導入において、学習計画を提示し、本活動の目的や自分のできるようになりたいことを確認したり、前時の活動を丁寧に振り返ったりすることで、目的意識をもって授業に参加することができるようにする。

自分の考えをもたせるために

- 授業の中では、「見る」、「書く」カードを使うことで、今、何をする時なのかを意識しやすくし、教師の指示を集中して聞くことができるようにする。また、活動の流れやルールを事前に確認しておくとともに、視覚化していつでも確認できるようにしておくことで、見通しをもって活動に取り組むことができるようにする。さらに、活動の様子を録画して確認したり、教師がモデルを示したりすることで、望ましい気持ちの伝え方（声の大きさ・表情・語調など）についても理解を深めることができるようにする。

学びを振り返り、新たな問いや学習、日常につなげさせるために

- 児童ができたことに対してワークシートにスタンプを押したり、望ましい関わり方ができていたことを十分に称賛したりすることで、自分の成長を実感したり、自分のめあてを達成した充実感を味わうことができるようにする。また、交流学級担任や保護者へ学習の目的や児童の頑張っている様子などを知らせたり、朝の会や帰りの会で教師が交流学級の児童へも紹介したりし、たくさんの人から称賛されることで、日常の他の場面でも生かしていこうとする意欲の向上を図り、学びを更に広げていくことができるようにする。

(2) 協働的な学びを充実させるための教師の手立て

考えを広げたり、深めたりさせるために

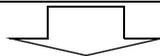
- 本活動における児童の「考えが広がった・深まった姿」とは、フワフワ言葉を使った言葉掛けの良さを実感し、掛けられた言葉や伝え方によって相手の感じ方が違うことに気付いたり、自分なりに相手が嫌な気持ちにならない言葉や伝え方を意識して関わろうとしたりする姿である。

そこで、第一次の二時間目では、発達年齢及び相手の気持ちの推測が苦手な児童の実態を踏まえ、表情カードを用いてフワフワ言葉やチクチク言葉を掛けられた友達の気持ちを視覚化したり、役割交代劇で互いの気持ちを伝え合ったりする活動を行う。この活動を通して、相手の表情が気持ちを推測する手掛かりになることに気付かせ、相手が嫌な気持ちになることがないように、相手の表情に応じた言葉やその伝え方について意識を高めることができるようにする。

第二次では、ペアで協力しながらルールのある遊び取り組むようにするが、思うように点を取れなくしたり、勝敗や順番が気になったりする場面設定を意図的に行う。こうすることで、より普段の遊び場面と同じような状況を作り、このような状況においても、相手の気持ちを考えた言葉や伝え方で関わる経験を重ねることができるようにする。ただし、児童の学習の様子によっては、フワフワ言葉を用いて応援したり、相手の気持ちを考えた言葉や伝え方で目標とした得点をとるための作戦を話し合ったりする活動を適宜設定するようにする。また、タブレット端末を使って活動の様子を録画し、それを学習の終末で視聴することで、自分や友達の頑張りや良さを視覚的・客観的に捉え、十分に達成感を感じることができるようにするとともに、望ましい気持ちの伝え方について、一人一人の意欲を高めることができるようにしたい。

6 自立活動の指導計画

個別の指導計画における自立活動の年間目標	
A 児	<p>A 相手の表情等を手掛かりにして相手の気持ちを考えたり，相手が嫌な気持ちにならない言葉で自分の気持ちを伝えたりすることができる。</p> <p>B 思い通りにならずに落ち着かないときは，自分から教師に伝えて，約束した時間や場所で，気持ちを静めることができる。</p> <p>C 文や絵等を見て，自分でやるべきことを確かめ，教師の話等を一定時間注意を持続させて見聞きすることができる。</p> <p>D 教師と一緒に活動等を振り返ることで，自分の取組の様子をより客観的に振り返るとともに，自分のめあてを立てて，苦手なことに対する解決方法を教師と一緒に考え，一人で取り組むことができる。</p>
B 児	<p>A 最後まで話を聞いたり，相手が嫌な気持ちにならない言葉で自分の気持ちを伝えたりすることができる。</p> <p>B 気になることがあって落ち着かないときは，自分から教師に伝え，約束した時間や場所で気持ちを静めることができる。</p> <p>C 教師と一緒にやるべきことを確かめ，一定時間注意を持続させて様々な活動に参加することができる。</p> <p>D 見通しをもたせたり，教師と一緒にめあてを立てたりすることで，解決のための一連の活動に取り組もうとすることができる。</p>



1・2学期に行った自立活動の活動名		指導のねらい	自立活動の区分
一学期	4月 自己紹介をしよう	・ 自己紹介などを通じて相互理解を深める。(D-イ)	人間関係の形成
	5月 持ち物を整理しよう	・ 片付け方を知り，自分の持ち物を整理する。(C-ア，イ)	健康の保持
	6月 フワフワ言葉とチクチク言葉	・ フワフワ言葉を理解し，優しい言葉を使って話す。(A-イ)	心理的な安定
	7月 カルタ取りをしよう	・ ルールを守って仲良く遊ぶことができる。(C-ア)	コミュニケーション
二学期	9月 折り紙遊びをしよう	・ 説明をよく聞き，丁寧に折りながら作業を進める。(C-ア)	コミュニケーション
	10月 僕の気持ち，相手の気持ち	・ 人によって感じ方が違うことを知り，認め合う。(A-ア)	健康の保持 心理的な安定
	11月 魚釣り遊びをしよう	・ 説明をよく聞き，丁寧に作って，遊ぶことができる。(C-ア，イ)	人間関係の形成
	12月 コマ遊びをしよう	・ 負けても気持ちを切り替えて遊ぶことができる。(B-ア，イ)	コミュニケーション



1・2学期の自立活動における活動の様子	
A 児	<ul style="list-style-type: none"> ・ 「折り紙遊びをしよう」では，時々，教師の指示を聞き逃すことがあった。 ・ 「魚釣り遊びをしよう」では，相手の気持ちを考えず，友達をからかったり，ふざけたりして友達に嫌な思いをさせてしまうことがあった。 ・ 「コマ遊びをしよう」では，友達との勝負に負けてもイライラせずに練習できつつあった。
B 児	<ul style="list-style-type: none"> ・ 「折り紙遊びをしよう」では，教師の指示を聞き逃したり，最後まで話を聞かずに思い込みで活動を始めたことがあった。 ・ 「魚釣り遊びをしよう」では，分からないことを自分から質問することができたが，相手の状況や気持ちを考えず，自分の思いだけで話す姿が見られた。 ・ 「コマ遊びをしよう」では，自分の思い通りにならないと遊びを止めることがあった。

本活動の指導計画（総時数8時間）

	時数	指導のねらいと主な学習活動	指導形態(人)	他教科等との関連
一次	1	<p>「友達と仲良く過ごすために、頑張りたいことを考えよう。」</p> <p>【指導のねらい】 Cーア, Dーイ</p> <ul style="list-style-type: none"> 日常場面での関わりの様子を撮影した動画を視聴し、友達と仲良く過ごすために頑張りたいことを考え、自分のめあてを決めることができる。 <p>【活動内容】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 写真を見て、これまでを振り返る。 2 本活動と今後の学習に対する見通しをもつ。 3 本時のめあてを確認する。 4 学習の流れを確認する。 5 授業や休み時間の様子を記録した録画を視聴し、できていること、できていないことを発表し合い、友達と意見の交流を行う。 6 自分のめあて（頑張りたいこと）を考え、ワークシートに書く。 7 自分のめあてを発表する。 	6人 (1・2年)	<ul style="list-style-type: none"> ・国語 ・算数 ・図画工作 ・生活科 ・特別の教科道徳 ・朝の会 ・帰りの会 ・休み時間 ・昼休み ・給食時間 ・掃除時間
	1	<p>「どのように話したり聞いたりすればよいか考えよう。」</p> <p>【指導のねらい】 Aーア, イ, ウ, Cーア, Dーア, イ</p> <ul style="list-style-type: none"> 相手の気持ちを考えた言葉掛けや望ましい話し方・聞き方について理解を深めることができる。 <p>【活動内容】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 前時を振り返り、自分のめあてを確認する。 2 本時のめあてを確認する。 3 学習の流れを確認する。 4 どのように話したり、聞いたりするとよいか考える。 <ol style="list-style-type: none"> (1) フワフワ言葉について振り返る。 (2) 表情カードと気持ちカードを対応付ける。 (3) 教師のモデルを見て、気付いたことを出し合う。 5 教師のモデルを見て、よくないところに気付き、役割交代劇を通して、上手に伝えられるかやってみる。 6 頑張ったことやできるようになったことをワークシートに書き、発表する。 	6人 (1・2年)	
二次	2	<p>「いろいろなフワフワ言葉を使い、上手な話し方・聞き方を身に付けよう」</p> <p>【指導のねらい】 Aーイ, ウ, Bーア, Cーア, Dーア</p> <ul style="list-style-type: none"> 輪投げを通して、相手の気持ちや状況を踏まえた言葉を掛けたり、目的をもって相手の話を聞いたりすることができる。 <p>【活動内容】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 前時を振り返り、自分のめあてを確認する。 2 学習の流れを確認する。 3 本時のめあてを確認する。 4 輪投げのルールを確かめる。また、フワフワ言葉ポイントをどれだけ貯めることができるか、その目標を決める。 5 輪投げをしながら、フワフワ言葉を掛け合う。 6 フワフワ言葉を掛け合う様子を動画で視聴し、よくできていたところを発表し合う。 7 できたことをワークシートに書き、発表する。 	2人	<ul style="list-style-type: none"> ・国語 ・算数 ・図画工作 ・生活科 ・特別の教科道徳 ・朝の会 ・帰りの会 ・休み時間 ・昼休み ・給食時間 ・掃除時間 ・お別れ遠足

二次	2 本 時 6 ／ 8	<p>「いろいろなフワフワ言葉を使い、上手な話し方・聞き方を身に付けよう」</p> <p>【指導のねらい】 Aーイ、ウ、Bーア、Cーア、Dーア</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 空き缶積みを通して、相手の気持ちや状況を踏まえた言葉を掛けるとともに、目的をもって相手の話を聞いたり自分の気持ちを伝えたりすることができる。 <p>【活動内容】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 前時を振り返り、自分のめあてを確認する。 2 学習の流れを確認する。 3 本時のめあてを確認する。 4 空き缶積みのルールを確かめ、フワフワ言葉ポイントをどれだけ貯めることができるか、その目標を決める。 5 空き缶積みをしながら、フワフワ言葉を掛け合う。 6 フワフワ言葉を掛け合う様子を動画で視聴し、よくできていたところを発表し合う。 7 できたことをワークシートに書き、発表する。 	2人
	2	<p>「いろいろなフワフワ言葉を使い、上手な話し方・聞き方を身に付けよう」</p> <p>【指導のねらい】 Aーイ、ウ、Bーア、Cーア、Dーア、イ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ボウリングを通して、相手の気持ちや状況を踏まえた言葉を掛けたり、目的をもって相手の話を聞いたりすることができる。 <p>【活動内容】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 前時を振り返り、自分のめあてを確認する。 2 学習の流れを確認する。 3 本時のめあてを確認する。 4 ボウリングのルールを確かめ、フワフワ言葉ポイントの目標点を決める。 5 ボウリングをしながら、フワフワ言葉を掛け合う。 6 フワフワ言葉を掛け合う様子を動画で視聴し、よくできていたところを発表し合う。 7 できたことをワークシートに書き、発表する。 8 友達にフワフワ言葉を掛けたり、掛けられたりしたときの気持ちを発表する。 9 本活動における個人のめあてが達成できたかどうか、ワークシートや動画を基にしながら振り返る。 10 できるようになったことやこれからの生活で生かしていきたいことを発表する。 	2人



<p>学びを生かす（活動の評価場面）</p>	
<p>自立活動 「できるようになったことを伝えよう」（3月）</p> <p>【指導のねらい】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 一年間を振り返り、自分ができるようになったことや友達ができるようになったことをワークシートに記入したり発表したりする。友達が嫌な気持ちにならない言葉で話したり、最後まで友達の発表を聞いてから自分の考えを発表したりすることができる。 ・ レクリエーションの中で、ルールを守って活動に参加したり、友達が嫌な気持ちにならない言葉で応援したり話し合ったりしながら、自分の苦手な状況でも気持ちを切り換えて最後まで活動に参加することができる。 <p>学校行事 「お別れ遠足」（3月）</p> <p>【指導のねらい】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 集団行動の決まりを守りながら、自分なりに状況や友達の気持ちを考え、友達が嫌にならない伝え方を心掛けて関わるることができる。 <p>評価する姿</p> <p>ア フワフワ言葉を使いながら友達と関わろうしていたか。</p> <p>イ 自分の苦手な状況でも気持ちを落ち着かせたり、相手の気持ちや状況を推察したりしながら、フワフワ言葉として友達に話し掛ける内容を選択・判断していたか。</p>	

7 本時

(1) 目標

- ア 空き缶積みを行う中で、苦手な状況や気になることがあっても気持ちをコントロールして、自分なりに相手の気持ちを考えた言葉掛けをすることができる。
- イ 作戦タイムでは相手の話を最後まで聞いたり、相手が嫌な気持ちにならない言い方で自分の考えを伝えたりすることができる。

個人目標	A児	ア 空き缶積みを行う中で、苦手な状況でも気持ちをコントロールして、自分なりに相手の気持ちを考えた言葉掛けをすることができる。 イ 作戦タイムで相手の話を最後まで聞いたり、自分の意見を受け入れてもらえなくても相手が嫌な気持ちにならない言い方で自分の考えを伝えたりすることができる。
	B児	ア 空き缶積みを行う中で、気になることがあっても気持ちをコントロールして、自分なりに相手の気持ちを考えた言葉を掛けることができる。 イ 作戦タイムでは相手の話を最後まで聞いたり、相手が嫌な気持ちにならない言い方で自分の考えを伝えたりすることができる。

時間(分)	主な学習活動	児童の実態に応じた具体的な支援 ※評価	
		A児	B児
8分	<p>問</p> <p>い</p> <p>を</p> <p>も</p> <p>つ</p> <p>1 始めの挨拶をする。</p> <p>2 ワークシートを確認し、本活動の目的や前時までの活動を振り返る。</p> <p>3 本時の活動の流れを知る。 (1) 空き缶積みの手順とルールを確認する。 (2) 他のペアの得点を聞いて目標得点を決める。 (3) 空き缶積みをする。(2回×2セット) (4) 動画を見る。 (5) 頑張ったことを発表する。</p> <p>4 本時のめあてを確かめる。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> 空きかんづみをする中で、フワフワ言ばをたくさんかけ合ったり、やさしい話し方で自分の考えをつたえたりしよう。 </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 児童と目を合わせて笑顔で始めの挨拶をすることで、明るい雰囲気作りを行う。 ・ ワークシートを元に前時までの活動を振り返ったり、3月に予定しているレクリエーションで友達と仲良く遊ぶためにできるようになりたいことを確認したりすることで、児童が目的意識をもって本時の活動に取り組むことができるようにする。 ・ 前時までの活動の中で児童から聞かれたフワフワ言葉を挙げ、かけたり、かけられたりした時の気持ちや望ましい伝え方を確認することで、本時でも自分なりに相手の気持ちを考えた言葉掛けや伝え方をしようという意欲の向上を図る。 ・ ワークシートには友達にフワフワ言葉をかけることでもらえるポイントを記入する欄を設け、積んだ缶の数ではなくフワフワ言葉ポイントを溜めることが大切であることを確認する。 ・ 「見る」「書く」カードを活用することで、視覚的に見通しをもって学習することができるようにする。 ・ 書き終わったら、鉛筆は机上のマークの中に入れて手は膝の上に置くようにすることで、物の管理や次の活動への気持ちの切り換えができるようにする。 	
	5 空き缶積みの手順を確認する。	<ul style="list-style-type: none"> ・ 空き缶積みの手順とルールはホワイトボードに示すことで、 	

- (1) サイコロを振る順番を決める。
 (2) 場所と缶の種類をサイコロを振って決める。
 (3) 1つずつ交代で缶を積む。
 (4) 缶が倒れたら、個数を数える。
 (5) 黒板の表に積んだ数を書く。
 (6) 作戦タイムで話し合う。
- 6 空き缶積みのルールを確認する。
 ・ 一度積んだら触らない。
 ・ 積んでから5秒倒れなかったら成功とする。
- 7 他のペアの得点を聞いて、目標得点を決める。
- 8 フワフワ言葉をかけ合いながら、空き缶積みをする。
 頑張れ～！
 上手だね！
 すごいね。
 惜しい！
 ドンマイ！
 あと○回あるから大丈夫だよ。
 やった～！
 一緒に頑張ろう。
- 9 作戦タイム（1分）をとり、缶を積み上げるための工夫について話し合う。
 膝を曲げてそっと缶を置いたらグラグラしなかったよ。
 分からなかったから、もう1回説明してもらってもいいかな。
 さっきのアドバイス、すごく良かったから続けてみようよ。
- 10 合計得点の確認をする。

板書の情報量を調整し、場の構造化を図る。

- ・ 集中の持続に苦手さがあるので、空き缶積みの手順やルールを示すカードを交互に読み上げる役を与えたり、教師の説明の最後に質問を受け付けることを事前に伝えたりすることで、最後まで集中して聞くことができるようにする。
 - ・ 手順やルールを視覚化していつでも確認できるようにしたり、教師がモデリングしたりして事前に手順やルールを十分に確認することで、活動の見通しをもつことができるようにする。
 - ・ 本活動の目的や本時のめあて、フワフワ言葉をかけてポイントをもらうことと合わせて目標得点を話し合うことで、勝敗ではなく協力して活動に取り組むことへの意識をもつことができるようにする。
 - ・ フワフワ言葉を使って応援する様子やそれを受けての返し方などの関わりの姿をタブレットで撮影することで、振り返りで客観的に自分の姿を把握しやすいようにする。
 - ・ 思うように点を入れられずに不安定になる様子が見られときは、場を離れたり、深呼吸したりしてクールダウンを行うように言葉掛けをする。
 - ・ 勝敗を気にせず活動することができたら十分に称賛し、達成感を感じることができるようになる。
 - ・ A児へフワフワ言葉をかけることができたなら、十分に称賛し、教師自身の気持ちを言語化して伝えることで言われた友達だけでなく、周囲の人の気持ちに対する意識も高めることができるようになる。
- ※ 思うように点が入らなかったり、自分の意見が友達に受け入れられなかったりしても、イライラしたり、粗暴な言動をとったりせずに友達の話の聞いたり、相手が嫌な気持ちにならない話し方で自分の考えを伝えたりすることができたか。
- ※ 思うように点が入らなかったり、気になることがあったりしても、ルールを守って活動することができたか。
 ※ 友達の意見を最後まで集中して聞いて、相手が嫌な気持ちにならない話し方で自分の考えを伝えることができたか。
- ・ 本時のめあてを確認してから目標点数と合計得点やフワフワ言葉ポイントを確認することで、得点が目標に達しなくても気持ちのコントロールができるようにする。

	<p>11 フワフワ言葉ポイントの確認をする。</p> <p>12 活動の様子を動画で確認する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 自分のフワフワ言葉ポイント数を確認し合う中で、友達のどんな言葉が嬉しかったかも伝え合う場を設定することで、相手の気持ちを考えた言葉に対する意識の向上を図る。 活動の様子をタブレットで確認する際は、相手の気持ちを考えた言葉や態度などの上手にできていたところを考えながら観るように言葉掛けを行うことで、本時のめあてに沿った自分たちの頑張りに気付くことができるようにする。
<p>振り返る・まとめる 7分</p>	<p>13 頑張ったことや友達の良かったところをワークシートに書いて発表する。</p> <p>14 次時の予告を聞く。</p> <p>15 終わりの挨拶をする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 児童の振り返りと合わせて、本時の活動の中で見られた児童の頑張りを教師が具体的に称賛することで、3月のレクリエーションや日常の遊び場面の中でも自分なりに相手の気持ちを考えた言葉掛けをしようという意欲の向上を図る。 次時からは同じめあての元にボウリングに挑戦することを伝え、どの活動においても自分なりに相手の気持ちを考えた言葉や望ましい伝え方で関わろうという意欲をもつことができるようにする。

【板書計画】

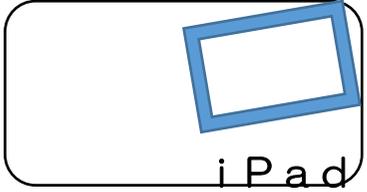
【黒板】

<p>活動の流れ</p> <p>1 <input type="text"/></p> <p>2 <input type="text"/></p> <p>3 <input type="text"/></p> <p>4 <input type="text"/></p> <p>5 <input type="text"/></p>	<p>めあて</p> <p>あきカンつみをする中で～</p> <p>どのように</p> <ul style="list-style-type: none"> あいてのかおを見て えがおで話す こえの大きさ 	<p>目標得点・・・<input type="text"/>点</p> <p>あきカンつみの得点表</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>1回目</th> <th>2回目</th> <th>合計</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><input type="text"/></td> <td><input type="text"/></td> <td><input type="text"/></td> </tr> </tbody> </table>	1回目	2回目	合計	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
1回目	2回目	合計						
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>						

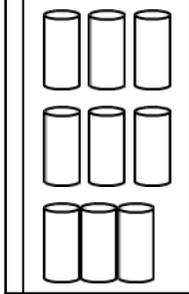
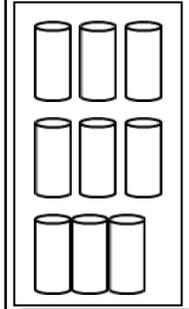
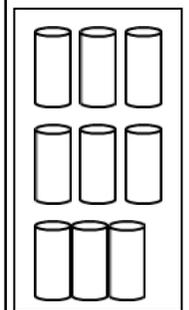
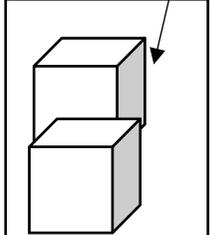
【ホワイトボード】

<p>やり方</p> <p>1 <input type="text"/></p> <p>2 <input type="text"/></p> <p>3 <input type="text"/></p> <p>4 <input type="text"/></p> <p>5 <input type="text"/></p> <p>6 <input type="text"/></p>	<p>【ルール】</p> <p>1 一度置いた缶は～</p> <p>2 5秒以内に～</p>
--	--

黒板

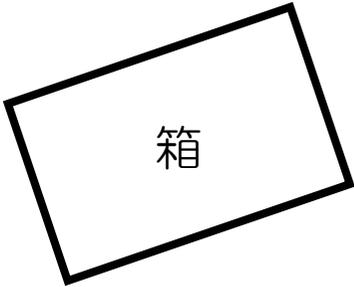
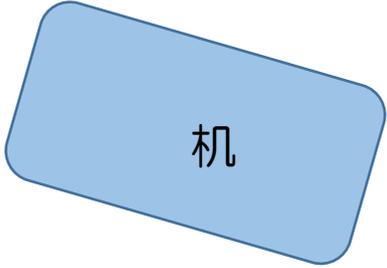


さいころ



サイコロ

ホワイトボード



床