

令和6年度 授業づくりシート

教科名		自立活動	2	学年
単元名	「みんなとゲームで楽しく遊ぼう～友達と一緒に楽しいね～」			
単元の目標	・相手をよく見て、簡単な表情を模倣することができる。 ・みんなと同じ活動に取り組むことができる。 ・表情やカードで、自分の気持ちを伝えることができる。			
児童の実態	A 児	個人情報のため省略		
児童の個別目標	A 児	・本時のやることがわかり、みんなと一緒に活動に取り組むことができる。 (環境の把握、心理的な安定) ・自分から他者の模倣をしようとすることができる。(人間関係の形成) ・他者と適切な関わり方ができる。(人間関係の形成、コミュニケーション) ・自分の気持ちを言葉やカードで伝えることができる。(コミュニケーション)		

○活動内容と具体的な手立て

活動内容	児童の予想される言動	具体的な手立て
・始めの挨拶	・気になることがなければ、全体への言葉かけだけで、自席に座ることはできる。(A児)	・目新しい物は置かず、集中しやすい環境にしておく。 ・着席できたタイミングで名前を呼んで称賛し、望ましい行動に気付けるようにする。
・「まねっこ遊びをしよう」(活動前半)	・他のことに集中して、模倣することを忘れてしまうことも予想される。(A児)	・教師の問いかけに答えることが好きなので、「何かな。どんな顔かな。」と注意を向けるようにする。
・「魚釣りゲームをしよう」(活動後半)	・自分の順番が終わると、離席して気になるところに動いてしまうことも予想される。(A児)	・楽しみが継続できるように、順番を最後にする。 ・名前係や道具係などの役割を設け、活動への興味が持続できるようにする。
・終わりの挨拶	・ゲームの道具が気になってしまい、自席に戻れないことも予想される。(A児)	・ゲーム道具を手の届かないところに片付ける。 ・自分から着席できたタイミングで名前を呼んで称賛し、望ましい行動に気付けるようにする。

○展開

時配	活動内容と教師の支援	該当児童
1分	○始めの挨拶 ・挨拶と出席確認をする。	
6分	○まねっこ遊びをしよう。 ・イメージしやすいように、動物の絵カードを示しながら行う。 ・前で手本となるように、注目する部分を指さし、顔を大きく動かす。 ・「わらう」「かなしい」「うれしい」「おこる」「なく」などの表情を模倣するときは、状況をイメージできる言葉を補い、気持ちを表す写真カード(教師版)を示しながら行う。 ・自分の表情も確認できるように、手鏡を使う。 ・上手に模倣していた児童を称賛し、意欲へつなげる。	A 児
10分	○魚釣りゲームをしよう。 ・順番の確認をし、順番通りに座る。 ・魚釣りゲームのルールとやくそくを確認する。 ・名前係と道具係を呼んで、役割の確認をする。 ・一人ずつ呼んで、魚釣りを行い、釣った魚をホワイトボードに貼り付ける。 ・上手に釣れたときは大いに称賛する。 ・全員が終わったら、表彰する。	A 児
2分	○振り返り ・気持ちを表す絵カードを用意し、今の気持ちを選べるようにする。	
1分	○終わりの挨拶 ・終わりの挨拶をする。	

○児童の授業に取り組む様子

A 児	・前期は、自分の順番が終わると離席してしまい、自分の好きなことをしてしまうことがあった。後期になり、ゲームの中で順番に名前を呼ぶという役割を担当することで見通しがもてるようになると、離席せずに取り組むことができた。自分からカードを渡したいという気持ちをもつようになり、友達と積極的に関わろうとすることが増えてきた。 ・ゲームの中で想定される気持ちをまねっこ遊びで学習前半に取り組むことで、ゲーム後の順位で実際の自分の気持ちを適切に選べるようになってきた。
-----	--

グループ全体の反省・課題 等
・簡単なルールにすることで、最後までみんなが見通しをもって取り組むことができた。勝敗にこだわらず自分の好きな魚だけを集める児童もいたので、好みが出ないような工夫が必要であった。 ・ゲームの勝敗発表の後に、自分の気持ちを振り返る場を設定したが、結果に合わせた自分の気持ちカードを選ぶことが難しい児童もいたので、場面と気持ちの合致を普段から行う必要性を感じた。