

学習活動・予想される児童の反応	本時見られた深く学び続ける子どもの姿
1 ウオーキングアップのミニゲームをする。 前時の活動につなげて、本時のめあてをつかむ。 友だちのことばをよくきいて、たのしくゲームをしよう。 2 「協力ふくわらい」のやり方を知り、ゲームをする。 「協力ふくわらい」のやり方 ① 2人でペアをつくる。(プレイヤー・ナビゲーター) ② プレイヤーはアイマスクをして顔のパーツをはる。 ③ ナビゲーターはパーツをプレイヤーに渡し、言葉で場所を教える。 「もっとみぎ」「もうちょっと」「ストップ」など ※パーツの名前(口・目など)は教えない。 ④ 3分プレイして、みほんにちかい顔が勝ち。 3 「席替えリスニング」のやり方を知り、ゲームをする。 「席替えリスニング」のやり方 ① 2チームにわかれる。 ② 「秘まるひカード」をもらう。※他の人に見せない ③ じゅんばんに「秘カード」をよむ。 ④ 「秘カード」のことばをきいて、動物カードを座席シートにならべる。※みんなで相談してもよい。 ※聞きわすれたり、わからないときは聞き返してよい。 ⑤ 「秘カード」をぜんぶよみおわったら、おわり  〇〇さんもう1回言ってください もう1回言います。ネズミはイヌとネコの間です  4 学習を振り返る。 自分でわからないときは、友だちに聞いて、協力するとたのしくできる。	○ 前時までのゲームをふりかえり、「見る」「聞く」のポイントを確認することができた。 ○ ICT を使い、ゲームのやり方やポイントを説明することで、集中して聞くことができていた。 ○ 福笑いゲームでは、相手の立場になり、「右」「上」などわかりやすい指示を出すことができていた。福笑いシートの横に方向指示(左右上下)のヒントカードを掲示していたので、声かけがスムーズにできた。また、役割を交代したので2回目はスムーズにできた。 ○ 友だちとのやりとりを広げるために、席替えゲームでは4人のチーム活動とした。「作戦会議みたいだね」と喜ぶ姿があった。 ○ ポイントは、聞き逃したり忘れてしまったりしたときに聞き返すことなので「もう一回言ってください」と言えた。 ○ 友だちが話す秘カードの内容をしっかりと聞こうとしていた。「サルは入り口のすぐ近くの席です」のように直接的に場所がわかるものは動物カードを置くことができた。しかし、「イヌの前の席の動物は木登りが上手です」のように間接的な表現のときは、ほとんどの子どもが迷っていた。 ○ 「みんなで楽しく遊ぶ6つのポイント」を振り返りながら今日の学習をまとめ、次の学習を楽しみにする姿があった。

- 「みんなで協力してゲームを楽しもう」というめあてを設定して、ゲームの内容やペアを変えながら活動を重ねることで楽しく友だちと活動することができた。
- ゲームを通して、相手を意識した言葉の使い方や声の大きさを発表することができた。
- 本時の席替えゲームでは、子どもにとって内容が難しい部分があったので、簡単なレベルの問題からだんだんと難しくするようにすると、より生き生きと活動し交流が活発になったと感じた。子どもの実態をもとに内容設定する必然性が重要であると感じた。