

こすもす4組 自立活動 「自分けんきゅう」～モンスターたいじ～

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 ウォーミングアップのミニゲームをする イライラした場面でどうすればいいかを想起し、本時のめあてをつかむ。 ・モデリングでうまくいかない場面とイライラをおさえている場面を提示し、どうやっておさえていくかを考えさせる。 イライラモンスターを攻略する方法を考え、実際にイライラをおさえる方法をマスターしよう 2 「アイテムカード」を紹介しながら、日常生活の場面でどんなイライラ攻略方法が使えるか話し合う。 ○さんが自分の悪口を言っていると教えてくれました。かげで悪口を言う○さんのことが許せません。   「おこりんご」が出てるから、「イライラ」で攻略できるかな？  イライラしている時には、私は「大声スッカリ」を使うけど、これも使えそう。	○ ウォーミングアップで笑顔も見られ、意欲的な姿が見られた。 ○ イライラをおさえきれずに爆発している絵とがまんしておさえている絵から、実際におさえる方法を考えようというめあてにつなげることができた。 ○ 提示された場面で自分に出てくるモンスターと自分が考えた退治する方法をアイテムカードとして発表したの、イライラする場面で自分がどうすればよいかを具体的に考え発表することができた。 ○ イライラが爆発してしまうことが多い児童は、友達に対して手を出したり、暴言を吐いたりしないように目伝えで伝えるという方法を考えることができた。 ○ イライラ場面で「おこりんご」や「ゆるさじ」など同じモンスターが出ていたが。解決方法はそれぞれ違っていたので、それぞれのやり方でイライラ解消すればいいことを認め合うことができた。
3 イライラが爆発する前の段階のイライラで どのアイテムを使うかを考え、そのアイテムを使いながらカードゲームをする。 カードゲームでなかなか自分がねらっているカードが回ってきません。 このままだと また負けてしまいそうです。  これぐらいのイライラだったら、「イライラスルー」を使って、できそう。 	○提示された場面で、負けそうでモヤモヤする子と勝ちたくてイライラする子がいて、それぞれに自分の攻略法をカード提出で発表することができた。 ○考えがうかばない児童は、他の児童の意見が出している意見を参考にして、方法を選択する姿が見られた。 ○ 気持ちの温度計をもとに、モンスターを攻略するにはどれぐらいで攻略すればいいかを考えさせ、実際にカードゲームで練習した。
4 学習を振り返る。 モンスターを攻略する方法は、いろいろあることが分かった。自分が考えた方法は、イライラが出てすぐ使わないといけないので、温度計が○度位でモンスターを攻略したい。	○ 自分の考えた攻略法（イライラ解消法）について、日常で使っている姿を見つけていこうという意欲が生まれた。

- ICTを使ってモンスターカードを選択して提出するという方法を使うことで、自分の気持ちに合うカードを選びやすく、自分の考えを作るのが苦手な児童にも取り組みやすかった。
- モンスターを使って考えさせたことで、自分の苦手さを客観的にとらえながら、実際の生活の中で自分の苦手な場面と向き合うことができた。
- 机上では自分の気持ちの変化を見つめながら、イライラ解消の方法を考えることができたが、実際の生活場面でいかしていくためには、練習を工夫するとともに、日常生活の中での振り返りを継続的に行う必要がある。