

こすもす 4 組 自立活動学習指導案

指導者

1 題材 「自分けんきゅう」～モンスターたいじ～

2 目標

- 思い通りにならなかった時の自分の気持ちの変化に気づき、対処することができるようにする。
【人間関係の形成】(3) 自己の理解と行動の調整に関すること
- やりとりで窮する場面において、自分なりの対処法を選び、適切に表現することができるようにする。
【コミュニケーション】(5) 状況に応じたコミュニケーションに関すること
- モヤモヤした気持ちを抑える方法を使って、自分の気持ちをコントロールしようとする態度を育てる。【心理的な安定】(2) 状況の理解と変化への対応に関すること

3 題材計画 (6 時間)

配時	学習活動・【自己選択・決定を伴うつなぐ活動】	手立て
1/6	1 一人ひとり「よいところベスト 10」をみんなで見つけ合い、「自分けんきゅう」の方法を考える。 ○ 自分のいいところをみんなに出してもらうことで、みんなで「よいところ」を認め合いながら、「自分けんきゅう」でよりよい自分になるための見通しをもつ。 【既】【他】【自】 自分けんきゅうで、自分の「よいところ」をふやし、「苦手なところ」を退治する方法を見つけよう。	○ 5 月の「気持ちのよい言葉を使って仲間づくり」の学習を想起させ、気持ちのよい言葉で伝え合うことの良さを話し合う場を設ける。 ○ 題材の見通しをもつことができるように、学習計画を立てる場を設定する。
2/6	2 自分の苦手なところを「ソーシャルスキルモンスター」の中から選び、それに対する攻略法について話し合う。 ○ 例示されたモンスターを参考にしながら、自分にあてはまるモンスターを選び、どのような場面で現れるかを考える。 【場】【自】	○ 自分の苦手なところを客観的にとらえることができるよう、いろいろなモンスターを例示する。
3/6	○ 自分が選んだモンスターを攻略する方法を考え、アイテムカードを作成する。 【自】【他】 ・ モンスターの特徴から、どのように行動すればよいか、ネーミングを考える。 ・ 相手が出したモンスターに対応するアイテムカードを選ぶこと、それをおさえるアイテムカードを選んでモンスターを攻略するゲームを楽しむ。	○ ヒントカードから、攻略する方法を選ぶことができるアイテムカードを提示する。
4/6	○ 自分でオリジナルモンスター作成したり、そのモンスターを攻略するアイテムカードも考えたりして遊ぶ。 【自】【他】 ・ 自分のモンスターだけでなく、他の人が考えたモンスターに対しても、自分だったらどのように攻略するかを考える。	○ モンスターを退治するために、どのような方法を使えるか他者と協働しながら、考える場を設ける。
5/6 本時	○ 日常生活の場面に合わせて、自分が考えたモンスターカードをどのように攻略してイライラをおさえるかを明らかにしながら、自分でコントロールできるように練習する。 【他】【場】 ・ モンスターカードバトルで楽しみながら、モンスターの攻略をしながら、ゲームの中で自分のモヤモヤも退治できるようにする。	○ 気持ちのコントロールが必要な場面を実際に設定する。
6/6	3 自分ができるようになったことを紹介し合う。 【自】【他】 ・ 実際の生活の中で自分のモンスターを退治することができた場面を出し合い、お互いのがんばりを認め合うこと。 【自】【既】 ・ これからの目標を発表し合い、みんなで応援するために、どのような声かけをしていくか考えること。	○ これからの生活の中で、がんばりたいことを発表する場を設定する。

4 個の目標

児童	5年A児	5年B児	5年C児	6年D児	6年E児
目標					

5 本時過程 自己選択・自己決定の場

段階	学習活動・予想される児童の反応	手立て（○）と評価（◇）	配時
導入	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。	○ 活動に参加しやすくするためのウォーミングアップを設定する。 ○ どうやっておさえるかを考えることができるように、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を提示する。	5 5
	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		
展開	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。	○ 自分なりに考えた方法の良い点をあきらかにするために、前時で自分が考えた方法をアイテムカードとして発表する場を設定する。 【他者】【場面】	15
	「おこりんご」が出てくるから、「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「大声スッキリ」を使うけど、これも使えそう。	○ 提示された場面で自分の気持ちの変化を明らかにするために、気持ちの温度計を提示する。 (ICT) ○ 自分の考えたアイテムカードでこのモンスターが攻略できるかを考えて、友だちが考えたアイテムに変更してもよいことを伝える。	15
終末	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。	○ イライラが芽生えるぐらいの状態の時に、イライラモンスターを攻略する方法を意識しながらゲームに参加できるように、何の技を使うかを発表する場を設ける。 【場面・選択】 ◇ 気持ちの温度計に合わせて、イライラモンスターを攻略する方法を選び、練習することができる。 【知・技】	5
	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、日常で使うことができるように振り返る場を設定する。 (ICT)	5