

すずらん2組 自立活動 楽しく遊ぼう

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 体ほぐしのミニゲームをする。 2 動画を見て、遊びの誘いを断りたいときの場面を思い出し、めあてをつかむ。 本当は遊びの誘いを断りたいのだけど、言い方がわからないな。 断れなくて、そのまま遊んでしまうことがあるな。 (めあて) あそびを(ことわる)ことができるようになる。 3 紙芝居を見て、遊びの誘いを断る手順を理解する。 遊びたくない気持ちを伝えた方がいいけど、どんなふうに言えばいいのかな。 4 断る言い方を考え、話し合い、選ぶ。 遊びに誘われて、遊びたくない時の言い方を選ぶ。 (AかBかCか、自分で考えてもよい) A:「ごめんね」とあやまる。 B:「また今度遊ぼうね。」と伝える。 C:「○○だったらいいよ。」と伝える。 自分で考える 自分が言えそうなのはどれだろう。 5 実際にグループで、誘う人、断る人、上手なところを探してほめる人に分かれて3人グループで実践したり、やり方を見て交流したりする。 4 学習を振り返る。 (まとめ) あそびたくないときは、言い方を考えて、ことわる。 遊びたくないときはこんなふうにことわればいいんだな。やってみようかな。	○ 担任作成の遊びの誘いを断れなくて困っている動画を見たり、今までの学習を振り返ったりすることで、自分が困ったことのある体験を重ねることができ、本時のめあてを意識して授業を始めることができた。また、めあての言葉を穴埋めクイズにして言葉を絞って考えさせることで、字を書くことに抵抗がある子ども書くことができた。 ○ 意思表示ができるよう丸をつけさせるようにし、自分の体験を思い出して具体的に話すことができない子どもも授業に参加することができた。 ○ 自分が選んだ方法をタブレットで送信するようにし、それをみんなで見合うことで、お互いの考えを確かめ合うことができた。 ○ 活動を選び、ロールプレイの後ロイロノートのアンケート機能を使ったことで書くことに抵抗がある子も振り返りができた。

- 友だちと楽しく遊ぶために大切なことを考えるという動機づけを最初に行い担任作成の動画を毎回見せ、自分の考えを選んでロールプレイするという一連の流れを繰り返し行うことで、授業の見通しがもてたり、毎時の課題を自分の課題に近づけて考えたりすることができるようになった。
- 自分の考えを選ぶときに、その考える選択肢を教師が考えていたものになっていたが、もっとその場の状況で子どもの考えを柔軟に入れたり、アンケートを事前にとっておいてその結果を反映させたりすることが必要だと感じた。

