

すずらん2組 自立活動学習指導案

指導者

1 題材 ソーシャルスキル 「楽しく遊ぼう」

2 目標

- 友だちと何をして遊ぶか決め、遊ぶ中で、自分の気持ちを言葉で伝えることの大切さを理解し、伝えようとするができるようにする。
【人間関係の形成】(1) 他者とのかかわりの基礎に関すること
- 友だちと一緒に役割を決める中で、話し合っ自分の気持ちを話したり、譲ったりする方法を選択することができるようにする。【コミュニケーション】(4) 状況に応じたコミュニケーションに関すること
- 友だちとやり取りして、一緒に遊ぶ集団のよさを感じる態度を育てる。
【人間関係の形成】(4) 集団への参加の基礎に関すること

3 題材計画 (8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
1/8	1 友だちと遊ぶときに困ったことを話す。【既】 (担任作成の動画)一緒に遊びたいんだけど、何をしたいのか、どうやって誘ったらいいのか分からなくて困っている様子を見る。	○ 困ったことを想起できるようにいくつか場面やイラストを提示する。 ○ 自分の気持ちや場面を振り返ることができるように担任の動画を提示する。
2/8	○ 何をして遊ぶか決めるやり取りを練習する。【他】 ・紙芝居を見て手順を理解する。 (何をして遊ぶのかを決める⇒役を決める。)	○ まず担任と同じようにやってみようようにするために「何をして遊ぶかを決めよう」の紙芝居を提示する。
3/8	2 自分のしたい遊びに友だちを誘う方法を考え、練習する。【他】 ○ 紙芝居を見て、(手順を理解し)手順表を見ながら誘ってみる。【場】 ○ 何をして遊ぶかを決めて、すずらん2組の友だちを誘って遊んでみる。【自】	○ 自分の体験を振り返られるよう、自分のしたい遊びに誘えなくて困っている動画を提示する。 ○ 手順が身につくようにまずグループで手順通りにやってみる機会を設ける。
4/8	3 遊びの中で「かして」「かわって」の場面でどんなふうに伝えるか考える。【場】 ○ 遊びの役を決める時の紙芝居を見て手順を理解する。	○ 「かして」「かわって」のポイントをつかませるため紙芝居を提示する。
5/8	4 途中から遊びに入るときにどんなふうに入ったらいいのか話し合う。【他】【場】 ○ 紙芝居を見て、手順を理解し手順表を見ながら誘ってみる。 ○ 遊んでいるグループと、途中から遊びに入って遊んでみる練習をするグループを決めて練習する。【既】 ○ 遊びの中で「かして」「かわって」の場面を作って、伝え方を考えてみる。【自】	○ 自分の体験を振り返らせるため、遊びに途中から入れず困る動画を提示する。 ○ 手順をつかむため、グループに分かれ途中から入る場を設ける。 ○ 今までの学習を振り返らせるため遊びを始めた役割分担したり「かして」「かわって」の場面を作る。
6/8		
7/8 本時	5 遊びの誘いを断りたいときにどんなふうに伝えればいいのか話し合う。【既】 ○ 紙芝居を見て手順を理解し、手順表を見ながら断ってみる。【他】 ○ 遊びに誘う人、断る人を決めて、実際にすずらん2組の友だちとやり取りしてみる。【自】	○ 自分の体験を振り返らせるため、遊びを断りたいのに断れなくて困っている動画を提示する。
8/8	○ 友達と遊ぶときに、できるようになったことを振り返る。	○ 生活に活かすためこれからできそうなことを考える。

5 個の目標

児童 目標	2年A児	2年B児	4年C児	4年D児	4年E児

6 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 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、めあてについて話し合う。  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。  あそびを（ことわる）ことができるようになるう。	○ リラックスできるようミニゲームをする。 ○ 自分が困ったことのある体験を重ねることができるように担任作成の遊びの誘いを断れなくて困っている動画を提示する。【既有】 ○ 自分の体験を思い出して話すことができない時のための意思表示ができるプリントを準備する。 ○ めあてを理解できるように、言葉を穴埋めクイズにして考えさせる。【既有】	10
	3 紙芝居を見て、遊びの誘いを断る手順を話し合う。  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。	○ 遊びたくない気持ちをストレートに伝え、相手が傷つけないようにするため言い方のくふうについて考える場の設定をする。 【他者】 ○ 断り方が身につくように3パターンの動画を見ながら練習する場の設定をする。 【他者】 ○ 自分で選んで意思表示できるよう、プリントを自己採点する時間を設定する。 【場面・選択】	20
展開	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。 6 学習を振り返る。 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。	○ 実践が難しい子どもも参加できるよう動画を選んでみんなで見るか、実践を小グループでするか選ばせる。 【場面・選択】 ◇ 遊びの誘いを断る言い方を理解して、断ることができる。【知・技】 ○ 書くことに抵抗がある子も振り返りができるようタブレットのアンケート機能を使う。 【自分】	10
			5
終末			