

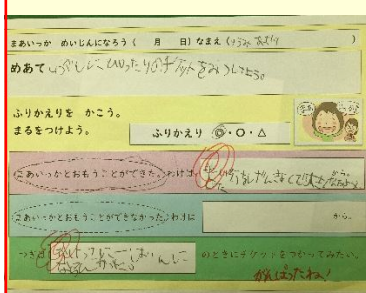


あじさい1組 自立活動 「まあいっか 名人になろう」

段階	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	配時														
導入	<p>1 前時の振り返りをし、本時のめあてをつかむ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 前時に取り組んだ、気持ち切り替えチケットを振り返る。本時につながる動画を見る。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> 自分にぴったりの 気持ち切り替えチケットを見つけよう。 </div> <p>2 ゲームに負けそうでイライラしているときの自分の気持ち切り替えチケットを選ぶ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 自分の課題に応じて気持ち切り替えチケットを選ぶ。 <p>3 ゲームに取り組み、チケットを使ってみながら、自分に合った方法を見つける。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 時間制限や先生チームとの対抗戦という場面を設定しゲームに取り組む。(3分間で音が鳴る合計数を競う) 	<p>○ 教師による動画（ゲームに負けそうでイライラし、気持ちの切り替えができたとき、できなかったとき）を見ることで、本時のゴールを確かめることができた。</p> <p>○ 自分の学習方法をチケットという可視化した形にすることで、とらえやすくなった。また、選んだチケットを黒板に貼ることで、自分が取り組んだチケット以外の方法も試してみようとする姿が見られた。(資料1)</p>	5 10 25														
展開	<div style="border: 2px solid red; padding: 10px;"> <p>【方法選択】(自分に合った方法を選ぶ)</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="border: none;">根拠</td> <td style="border: 1px dashed black; padding: 5px;">リラクスタ イムが 好き</td> <td style="border: 1px dashed black; padding: 5px;">おしゃ べりが 好き</td> <td style="border: 1px dashed black; padding: 5px;">一旦や めると 回復す る</td> <td style="border: 1px dashed black; padding: 5px;">体を動 かすこ とが好 き</td> <td style="border: 1px dashed black; padding: 5px;">身の回 りをき れいに する</td> <td style="border: 1px dashed black; padding: 5px;">紙を破 るとす っきり する</td> </tr> <tr> <td style="border: none;">方法</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px;">リラク スル ームへ 行く</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px;">まわり の友達 と話す</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px;">友達の 活動を 見守る</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px;">体操を する、散 歩をす る</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px;">手を洗 う</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 5px;">いらな い紙を 破る</td> </tr> </table> <p>【個別と協働の一体的充実】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 一回戦を終えて自分の気持ち切り替えチケット(方法)に取り組む。どのチケットを使ったか友達に話す。 ・ 二回戦を終えて、気持ち切り替えチケット(方法)を選び直して使う。どのチケットを使ったか友達に話す。 ○ 選んだ方法をやってみて自分に合う方法だったか話す。友達の方法を聞く。 </div>	根拠	リラクスタ イムが 好き	おしゃ べりが 好き	一旦や めると 回復す る	体を動 かすこ とが好 き	身の回 りをき れいに する	紙を破 るとす っきり する	方法	リラク スル ームへ 行く	まわり の友達 と話す	友達の 活動を 見守る	体操を する、散 歩をす る	手を洗 う	いらな い紙を 破る	<p>≪資料1 チケットを考える≫</p>  <p>活動の中で実際に選んだチケットを使い、切り替えができた後、次の活動に向かう姿が見られた。≪資料2≫</p> 	5
根拠	リラクスタ イムが 好き	おしゃ べりが 好き	一旦や めると 回復す る	体を動 かすこ とが好 き	身の回 りをき れいに する	紙を破 るとす っきり する											
方法	リラク スル ームへ 行く	まわり の友達 と話す	友達の 活動を 見守る	体操を する、散 歩をす る	手を洗 う	いらな い紙を 破る											
終末	<p>4 学習をまとめ、振り返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 振り返りシートに書く。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> 自分に合った方法を見つけると、イライラせずに、まあいっかと思うことができる。 </div> <ul style="list-style-type: none"> ・ 自分の気持ち切り替えチケットを選ぶことができた。 ・ これからお友達の選んだチケットもやってみたいと思いました。 ・ 家で注意されたりしてイライラしたときに、チケットのことを思いだして切り替えてみたい。 	<p>≪資料3 振り返り≫</p> 															

- 友達が選んだ方法を積極的に試して、気持ちの切り替えをしようとする姿が見られた。
- △ すごろくやイライラ棒で、イライラする状況を意図的に作り、チケットの選択につないだが、イライラしない子もいて、チケット選びに迷っている場面があった。
- △ チケットを使って気持ちを切り替えることができどうだったかを、発表する時間を多くとればよかった。