

(4) 実際

過程	主な学習活動	指導及び		
		H・K	M・N	S・S
導入 (5分)	<p>※ 「始まりの歌」で集まる。</p> <p>1 始まりのあいさつをする。</p> <p>2 本時の学習内容について知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content; margin: 5px 0;">みんなであそぼう</div> <p>○ ヒーローゲーム</p>	<ul style="list-style-type: none"> 授業の始まりに曲を流して、楽しい雰囲気 教師や友達と一緒にあいさつをすることで学 前時までの学習を振り返ったり、動画でルー通しをもてるようにし、遊びたいという気持ちを 		
展開 (30分)	<p>3 コマを選ぶ。</p> <p>4 くじ引きをして、グループに分かれる。</p> <p>5 ヒーローゲームで遊ぶ。</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> さいころを振る。 コマを動かす。 ヒーローカードをめくって内容に従う。 順番を待つ。 </div> <ul style="list-style-type: none"> ルールの説明をする。 約束事の説明をする ゲームをする。 	<ul style="list-style-type: none"> 7種類のコマの中から、自分の好きなコマを「○○のコマがいいです」と伝えることができ <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; font-size: small;"> 友達のコマと交代してほしいときに大きな声を出したときは、文字カードを見せて「交代してください」と適切に伝えることができるようにする。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; font-size: small;"> 事前に友達のモデルを見るように言葉掛けをしたり、「大丈夫だよ」と言葉を掛けて安心して伝えたりすることができるようにする。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; font-size: small;"> ゆっくり丁寧に伝えることができるように、「こんな言い方をしたら友達も気持ちいいよ」と教師が提案したりモデルを示したりする。 </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> グループに分かれる際に、自分の遊ぶ場所がうにする 遊びを始める前に、視覚的にルールや約束が さいころの目を確認して、「1, 2, 3・・・」 順番を確認できるように、次の人へさいころ <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; font-size: small;"> ヒーローカードを渡す際に「いやだ」と拒んだときは、「もらえるカードもあるから大丈夫」と安心できる言葉掛けする。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; font-size: small;"> 自分で取り組むことが難しい場合は「一緒にしようか」と聞いて、教師や友達と一緒に取り組むことができるようにする。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; font-size: small;"> 事前に、イラストしたら深呼吸をする約束カードを見せたり、指示を受け入れて活動できた際には称賛しながら約束カードにポイントを記入したりする。 </div> </div>		
終末 (5分)	<p>6 本時の活動を振り返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> 楽しかったことを発表する。 次回の予告を聞く <p>7 終わりのあいさつをする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> CTはゲームの結果やすごるくのゲームを用一人一人のよさやもてる力ができていた場面 次回の遊びを知ることで、期待感を高めたり、 教師や友達と一緒にあいさつをすることで学 		

支援の手立て					資料・準備
N・I	K・R	K・A	H・T	M・T	
<p>中で学習の始まりを意識できるようにする。</p> <p>習の始まりを意識できるようにする。</p> <p>ルを確認したりすることを通して、子どもたちがゲームへのイメージを高め、見高めることができるようにする。</p>					<ul style="list-style-type: none"> ラジカセ CD
<p>選ぶことができるようにする。その際、選択ボードに自分の写真カードを張り、るようにする。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; font-size: x-small;"> みんなが分かる立ち位置やそこに立つ意味を事前に知らせて、できたら称賛するようにする。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; font-size: x-small;"> 一つのコマを選ぶように、写真カードを渡すようにする。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; font-size: x-small;"> 事前に適切な言動をモデリングにより示したり、友達の良いモデルを見るように促したりするようにする。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; font-size: x-small;"> 「交代してと伝えるんだねえ」と自分で気持ち伝えるように言葉掛けをするようにする。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; font-size: x-small;"> 事前に適切な言動をモデリングにより示したり、自分の気持ちを伝えることができたときは称賛したりするようにする。 </div> </div> <p>分かるように、番号の書いたくじと同じ色（青色，黄色）の靴置きを準備するよ</p> <p>分かるように説明をするようにする（ST1，ST2）。とみんなで掛け声をしながら、コマを動かすようにする。を渡すようにする。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; font-size: x-small;"> カードの内容を受け入れられるように、適切に文章を書いて説明するようにする。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; font-size: x-small;"> カードの裏を自分で見られるように身体ガイダンスや指差しするようにする。また、一緒に文字を読んだり、絵の説明を加えたりして内容が理解できるようにする。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; font-size: x-small;"> カードを渡すことをためらっているときは、「どうぞ（と渡すことが）、できるんだね」と友達にカードを渡すことができるように言葉掛けをするようにする。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; font-size: x-small;"> カードを引いた際に、「ここに描いてあるよ」などの言葉掛けをして、カードの絵や写真に注目できるようにする。 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; font-size: x-small;"> カードに書かれている内容を自分で読むことができるように言葉掛けをし、教師がモデルを示すことで内容に従うことができるようにする。 </div> </div>					<ul style="list-style-type: none"> 選択ボード くじ ゲーム盤 さいころ ヒーローカード コマ テーブル じゅうたん 靴置き 表彰台
<p>※ …個別の指導及び支援</p>					
<p>いて振り返ることで、遊びへの充実感を高めることができるようにする。を取り上げ、みんなの前で肯定的に評価するようにする。</p> <p>いつ遊べるのか分からない不安感を軽減することができるようにする。</p> <p>習の終わりを意識できるようにする。</p>					

(CT：チーフティーチャー ST：サブティーチャー)