

(2) 子どもの実態

		A児	B児	C児
教育的 ニーズ		<ul style="list-style-type: none"> 自分の思いどおりにいかにないときに、気持ちをコントロールし行動できるようになること。 苦手なことにも意欲的に取り組んだり、失敗を恐れずに自信をもって行動したりすることができるようになること。 	<ul style="list-style-type: none"> 自分の思いどおりにいかにないときに、気持ちをコントロールし行動できるようになること。 相手の感情や場の状況を把握し、コミュニケーションをとったり、行動したりすることができるようになること。 	<ul style="list-style-type: none"> 自分の思いどおりにいかにないときに、気持ちをコントロールし行動できるようになること。 周りの人に影響されずに、自分の考えに自信をもって行動することができるようになること。
	心理的な安定	<ul style="list-style-type: none"> 初めて行う活動や苦手なことに対して不安傾向が強いが見通しがもてると安心して行動することができる。 感情的になると衝動的に行動してしまうことがある。 	<ul style="list-style-type: none"> ゲームなどで夢中になったりうまくいかなかったりして気持ちが高揚すると、言葉遣いが荒くなるが、声掛けをすることで気持ちをコントロールし落ち着いて行動することができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 経験が少ないことに対して、自信のなさが言動に表れるが、できていることを称賛することで、活動に意欲的に取り組むことができる。
コミュニケーション	話す	<ul style="list-style-type: none"> 自分から進んで話し掛けることはできるが、困ったときに自分の気持ちを言葉で伝えることができないことがある。 	<ul style="list-style-type: none"> 自分から進んで話し掛けることはできるが、一方的に自分の思いや考えを伝えてしまうことがある。 	<ul style="list-style-type: none"> 人前で自分の考えを発表することが苦手である。また、説明するとき、言葉が不十分などところが見受けられる。
	聞く	<ul style="list-style-type: none"> 相手の話を聞き、内容を理解することはできるが、話を最後まで聞かずに、行動を始めてしまうことがある。 	<ul style="list-style-type: none"> 相手の話を最後まで聞くことができ、分からないときは質問することができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 相手の話を最後まで聞くことができるが、指示や説明が長かったり、複雑になったりすると理解が難しい。
人間関係の形成	他者との関わり	<ul style="list-style-type: none"> 人と関わるのが大好きで、自分から進んで声を掛けることができる。しかし、自分では仲良くしたいと考えているが、時に感情的になったり、自己中心的になったりして、うまく関われないことがある。 	<ul style="list-style-type: none"> 自分から進んで友達と関わることができ、共通の話題で会話を楽しんだり、遊んだりすることができる。しかし、夢中になると自分の思いが優先し、相手の同意を得ないまま行動してしまうことがある。 	<ul style="list-style-type: none"> 特定の友達とばかり関わってしまうことが多い。初めて会う人に対しては、自分の思いを伝えきれないことが多い。また、困ったときに自分から助けを求めることが難しく、抱え込んでしまうことがある。
	集団への参加	<ul style="list-style-type: none"> 活動への見通しがもてると、ルールを守って活動に参加し楽しむことができるが、見通しがもちにくい新しい環境においては、不安感が強く、自分から進んで参加できないことがある。 	<ul style="list-style-type: none"> 集団の中で、ルールを守って活動に参加できる。また、好きな活動では、自信をもって意欲的に取り組むことができる。時には、グループでの話し合いでみんなの考えをまとめようとする姿も見られる。 	<ul style="list-style-type: none"> 集団の中で、ルールを守って活動に参加できるが、初めて行うことに対して消極的になったり、周りの人の行動に影響されやすく、望ましくない行動をまねしたりすることがある。

4 指導に当たって

(1) 「自分事の問い」をもつための手立ての充実

- 個別の教育支援計画や保護者、在籍校担任によるチェックリストを活用することで、子どもの実態を把握し、実態に応じた「自分事の問い」を想定する。
- 「できたかなカード」(自己評価カード)には、活動を通して意識させたい大切なポイントを明記し、子どもたちがそれを基に個人のめあて(「今日頑張ること」)を設定できるようにする。また、終末段階にできたかどうかを記録することで、できたことやできるようになったことを確認し、次時の個人のめあての設定につなげることができるようにする。
- 評価資料を作成することで、教師の手立てや子どもの学習状況を振り返り、次時の「自分事の問い」につながる個人目標を設定することができるようにする。

(2) 「自分事の問い」の解決につながる「学び合い」の設定

- 「大切なポイント」を示したソーシャルスキルカードを活用することで、個人のめあて(「今日頑張ること」)を意識しながら自分の思いや考えを伝えたり、友達の意見を聞いたりすることができるようにする。
- 自他のよさを見付け、伝え合ったり認め合ったりする場を設定することで、個人のめあて(「今日頑張ること」)の解決につなげることができるようにする。

(3) 自己の変容を実感できる評価の在り方

- 活動を通して、「できたかなカード」に自己評価することで、個人のめあて(「今日頑張ること」)の達成やこれまでの自分の学習の成果を実感することができるようにする。また、友達にも評価してもらうことで、互いのよさに気付いたり、認め合ったりし、自信をもって活動できるようにする。

5 指導計画（総時数 5 時間）

次	時間	指導のねらいと主な活動内容	子どもの意識
一 次	1	<p>「自分の考えを伝えるときに大切なことは何だろう。」 【指導のねらい】</p> <ul style="list-style-type: none"> 自分の思いや考えを伝えることができなかった経験を振り返ることができる。 役割演技などを通して、自分の思いや考えを伝えるときに大切なことを考えることができる。 <p>【活動内容】</p> <ol style="list-style-type: none"> これまでの経験を振り返る。 役割演技（VTR）を見て、自分の思いや考えを伝えるときに大切なことを話し合う。 大切なポイント「はっきりと」 レベル1：自分の思いや考えを言葉にする。 レベル2：相手に伝わる声の大きさを伝える。 大切なポイント「やさしく」 レベル1：「あったか言葉」を使う。 レベル2：相手の気持ちを考える。 場面に応じた役割演技に挑戦する。 活動の感想や友達のよいところを発表する。 	<p>これまでにどんなことができていなかったかな。</p> <p>どんなことに気を付けて自分の思いや考えを伝えればいいのか。</p> <p>大切なポイントに気を付けて、自分の思いや考えを伝えることができたらいいな。</p>
二 次	2	<p>「こんなときどうするゲームに挑戦しよう1」 【指導のねらい】</p> <p>具体的な場面で、自分の思いや考えを伝えるときの大切なポイントを意識しながら、自分の思いや考えを言葉で伝えることができる。</p> <p>【ゲームの内容】 「こんなときどうする？ゲーム（パズル型）」</p> <ol style="list-style-type: none"> カードを引く。 カードに書かれてある場面に応じたよりよい行動を考える。 自分の考えを発表する。（役割演技） 発表することができたらパズルのピースをもらう。 パズルの完成を目指す。 <p>【活動内容】</p> <ol style="list-style-type: none"> 「今日頑張ること」を決める。 ゲームのルールを確認する。 実際にゲームをする。 振り返り（自己評価・相互評価）をする。 	<p>「今日頑張ること」は、どれにしようかな。</p> <p>大切なポイント「はっきりと」のレベル2ができたらいいな。</p> <p>みんなから「できていたよ。」と言われてうれしいな。次も頑張るぞ。</p>
三 次	2 (本時2/2)	<p>「こんなときどうするゲームに挑戦しよう2」 【指導のねらい】</p> <p>具体的な場面で、自分の思いや考えを伝えるときの大切なポイントを意識しながら、自分の思いや考えを言葉で伝えることができる。</p> <p>【ゲームの内容】 「こんなときどうする？ゲーム（すごろく型）」</p> <ol style="list-style-type: none"> マスに止まるごとにカードを引く。 カードに書かれてある場面に応じたよりよい行動を考える。 自分の考えを発表する。（役割演技） 発表することができたら、マスの指示に従い、ゲームを進める。 ゴールを目指す。 <p>【活動内容】</p> <ol style="list-style-type: none"> 「今日頑張ること」を決める。 ゲームのルールを確認する。 実際にゲームをする。 振り返り（自己評価、相互評価）をする。 	<p>次は、大切なポイントの「やさしく」ができるようになるぞ。</p> <p>家や学校でも、自分の思いや考えを「はっきりと」、「やさしく」伝えることができたらいいな。</p>

家庭や在籍学級との連携

目 標
<ul style="list-style-type: none"> ○ 日常に起こる課題場面に応じて自分の思いや考えを伝えることができる。 ○ 自分の思いや考えを伝えるときの大切なポイント「はっきりと」、「やさしく」を意識して、自分の思いや考えを表現することができる。

連 携
<p>【家 庭】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 家庭において日常に起こる課題場面をカードに書いてもらい、ゲームで活用する。 ○ 大切なポイントを意識しながら自分の思いや考えを伝えることができたなら称賛する。また、あけぼのノート（連絡ノート）等で知らせてもらう。 <p>【在籍学級】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 在籍学級において日常に起こる課題場面をカードに書いてもらい、ゲームで活用する。 ○ 大切なポイントを意識しながら自分の思いや考えを伝えることができたなら称賛する。また、あけぼのノート（連絡ノート）等で知らせてもらう。

6 本 時 (5 / 5)

(1) 目 標 日常における課題場面に応じたよりよい行動を考え、「大切なポイント」を意識しながら自分の思いや考えを言葉で伝えることができる。

個人目標	A児 場面の状況を把握し、よりよい行動を考え、自分の思いや考えをはっきりと（相手に聞こえる声の大きさで）伝えることができる。
	B児 場面の状況を把握し、よりよい行動を考え、自分の思いや考えをやさしく（相手の気持ちを考えて）伝えることができる。
	C児 場面の状況を把握し、よりよい行動を考え、自分の思いや考えをやさしく（相手の気持ちを考えて）伝えることができる。

(2) 展 開 ○数字は、「自分の問い」に対するしかけ (①教材・教具 ②発問 ③場 ④連携) ☆はICT活用の留意点

過程 (分)	主 な 学 習 活 動	子 ども に 応 じ た 具 体 的 な 手 立 て		
		A 児	B 児	C 児
1	前時の学習について振り返る。			
2	自分の思いや考えを伝えるときに大切なことを確認する。 「はっきりと」「やさしく」			① 題材マップを提示することで、これまでの活動を想起したり、活動を通しての目標を確認したりできるようにする。 ① 自分の思いや考えを伝えるときに大切なポイントを絵カードで常時掲示しておくことで、常に意識できるようにする。 ② 「大切なポイントに気を付けて、自分の考えを伝えることができるかな。」と発問をすることで、本時のめあてへの意識を高めることができるようになる。
3	本時のめあてを確認する。 (1) 本時のめあてについて考える。 大切なポイントに気を付けて、自分の考えをつたえよう。			① 活動を通して、「できたかなカード」(自己評価カード)を活用することで、個人のめあて(「今日頑張ること」)を明確にもち、意欲的に活動に取り組むことができるようにする。 ① 活動の流れを常時提示しておくことで、見直しをもって活動することができるようになる。 ① ☆ プレゼンテーションソフトを活用することで、ゲームの進め方や約束を視覚的に提示し、見直しをもって活動できるようにする。 ④ 日常に起こる課題場面が書かれたゲームで使用するカードに、保護者や在籍校担任が作成したカードを加えることで、活動を自分の事として具体的に把握することができるようになる。
4	活動の流れを確認する。 めあてを声に出して読む。 (2) 個人のめあて(「今日頑張ること」)を決める。 「今日頑張ることとは！ ！何にしようかな。」			③ 自分の考えをボードに書き、提示することで、自分の考えを明確にしたり、友達の考えを把握し易くしたりすることができるようになる。 ① 自分の考えが書けないときには、選択肢を与えたり、教師と一緒に考えたりすることで自信を持って取り組むことができるようにする。
5	実際に「こんなときどうする？ゲーム」をする。 (1) ゲームの進め方(ルール)を確認する。 (2) 順番を決める。 (3) ゲームをする。【「学び合い」】 (よりよい行動を見出すことができるように) 自分の考えと友達の考えを比べて、友達のよかったところやよりよい考えを見つけよう。			② 「今の伝え方はよかったですよ。」と称賛することで、活動に対して自信をもって取り組むことができるようになる。 ① ボードに書かれた考えを称賛することで、自信をもって自分の考えを伝えることができるようになる。 ① 気持ちが表す表情カードを活用することで、相手への意識を高め、相手の気持ちを考えた言葉掛けができるようになる。
6	本時を振り返り、活動の感想や友達の良かったところを発表する。【自己評価・相互評価】			③ 教師がつなぎ役になり、互いの考えを伝え合うことで、自分の考えと友達の考えを比べ、よりよい考えに気付くことができるようにする。
7	これからの自分を考える。(活動全体を通しての振り返り)			① 「できたかなカード」(自己評価カード)を使って活動を振り返ることで、「今日頑張ることを達成できたか自己評価したり、互いの頑張りやよさを相互評価したりできるようにする。 ④ 活動を通してよかったところを称賛することで、自分の思いや考えを伝えることへの自信を深め、家庭や在籍校でも学習したことを生かそうとする思いをもつことができるようになる。