

## 11. 本時の学習計画

### 本時の目標

- 決められたマナーを守って、最後まで気持ちよくゲームをすることができる。
- 自分の気持ちを相手に伝えるとともに、相手の思いを想像しようとするすることができる

時間	学習内容 活動	教師の支援及び留意点 (○) 評価 (☆)				準備物
		全体	A児	B児	C児	
1分	1. はじめのあいさつをする。	○よい姿勢ではじめられるように言葉がけをする。				
1分	2. 学習の流れを確認する。	○電子黒板に示す。 (全体を通して)	○集中して聞くことができ ていたら褒める。	○注意が向くように声を掛 ける。	○注意が向くように声を掛 ける。	・タブレット (スライド)
3分	3. 前時の振り返りと、お互い が気持ちよくゲームをす るためのマナーについて 確認する。	○ホワイトボードに提示し、いつ でも確認できるようにする。 ○集中が途切れないように、一緒 に読んだり、質問をしたりする。				・ホワイトボ ード(振り返 り用) ・マナーが書 かれたもの
5分	4. 今日のゲームの確認をす る。 ・新しいルールについて確認す る。	○新しく追加されたカードと説明 を拡大して示す。説明後、実物を見 せる。	○引き続き集中して話を聞 くことができるよう、視線 を合わせたり、姿勢をほめ たりする。	○集中力が切れてくると思 われるので、そばで見守る。 (T2)	○不安になるとこだわりの 発言、行動が見られ始める ので、安心できるよう答え たり、見通しがもてる声掛 けをしたりする。	・ワイルド、 リバースの 説明

3分	5. 個人の目標と係を確認する。	<p>○目標を個人用のホワイトボードに貼り提示しておく。</p> <p>○マナーを再度確認する。</p>	<p>・マナーを守ってみんなと楽しくゲームをしよう。</p> <p>・自分の気持ちを相手に伝えたり、相手の思いを考え、伝えたりしてみよう。</p>	<p>・マナーを守って最後まで楽しくゲームをしよう。</p> <p>・自分の気持ちを相手に伝えよう。</p>	<p>・マナーを守って楽しくゲームをしよう。</p> <p>・自分の気持ちを相手にことばで伝えよう。</p>	<p>・ホワイトボード（個人用）</p>
2分	6. ゲームの準備をする。	<p>○あらかじめ決まっている役を確認する。</p>	<p>○自分から手伝ってほしいと言ったときには支援をする。基本的には1人で準備をするように促す。</p>	<p>○困っている様子が見られたときは支援する。</p>	<p>○自分から手伝ってほしいと言ったときには支援をする。基本的には1人で準備をするように促す。</p>	<p>・ウノ</p> <p>・マスコット</p> <p>・不織布</p> <p>・ブロック</p> <p>・ケース</p>
15分	7. ゲームをする。	<p>○ゲーム中は全体を見守る。望ましい行動や声掛けが見られたら、肯定的に評価する。ゲームがストップする、落ち着かなくなった児童がいるなどのやむを得ない状況のときは支援をする。(T1)</p> <p>○ゲーム中は児童と一緒にゲームに入る。基本、児童と同じ動きをする。(T2)</p> <p>○ゲームのルールを忘れていたときのために、ルールを説明したスライドをいつでも提示できるようにしておく。</p>	<p>○振り返りで想起しやすいように、マナーを意識して友だちに声を掛けていたり、行動したりしたときは、賞賛の声を掛ける。</p> <p>☆決められたマナーを理解し、自分で意識して実践することができたか。(観察)</p>	<p>○振り返りで想起しやすいように、クラスで決めたマナーが書かれたものをそばに置き、できていたら指導者が印を付けておく。</p> <p>☆決められたマナーについて支援を受けながら実践し、ゲームに最後まで参加することができたか。(観察)</p>	<p>○振り返りで想起しやすいように、クラスで決めたマナーが書かれたものをそばに置き、できたら一緒に印を付けておく。</p> <p>☆決められたマナーについて、ホワイトボードで確認しながら実践することができたか。(観察)</p>	

2分	8. 片付けをする。	○準備のときと同じ支援をする。				
10分	9. 振り返りをする。	○記号や表情カードを活用し、全員が気持ちを伝えることができるようにする。 ○話し合いに入り、対話につながりをもたせる。(T1) ○児童の話を聞き、ホワイトボードに記録する。(T2) ○達成できたマナーには印を付けることで、視覚的にも達成できたことを示す。 ○今日のゲーム場面で新しいルールとなりそうな声掛け、行動があれば、取り上げる。	○板書を参考にしながら振り返るように促す。 ○肯定的な声掛けをすることで、振り返りに意欲をもたせる。 ☆振り返りを通して、お互いが気持ちよくゲームができたかを確認し合ったり、友だちの思いを想像して相手にことばで伝えたりすることができたか。(観察、発言、ホワイトボード)	○ゲーム中に記録したホワイトボードを見ながら一緒に振り返る。 ○振り返り中は集中力が切れることが予想されるため、そばで見守る。 ☆自分の気持ちを記号や絵などを使って伝えることができたか。(観察、発言、ホワイトボード)	○ゲーム中に記録したホワイトボードを見ながら一緒に振り返る。 ○集中できていないときは声を掛ける。 ☆振り返りを通して、お互いが気持ちよくゲームができたかを確認し合ったり、自分の気持ちをことばで表現しようとしていたか。(観察、発言、ホワイトボード)	・評価カード (記号、イラスト)
2分	10. 次時の確認をする。	○次時への見通しをもたせる。				
1分	11. おわりのあいさつをする。	○よい姿勢で終われるように言葉掛けをする。				