

- 1 主 題 2 心理的な安定 「状況の理解と変化への対応に関すること」
  - 3 人間関係の形成 「他者とのかかわりの基礎に関すること」  
「集団への参加の基礎に関すること」

## 2 主題設定の理由

○

**個人情報保護のため、  
生徒観は省略しています。**

## 3 単 元 「みんなで協力してのあてゲームに取り組もう」

### 4 指導観

- 本単元は、的あてゲームを通して、生徒Aは気持ちを調整しながら、次の活動に円滑に移行すること、生徒Bは気持ちを調整し、落ち着いた上で他者の意見を聞き入れること、生徒Cは周囲の状況に応じて必要な情報を口頭で伝えること、生徒Dは気持ちを調整しながら、周囲の状況に合わせた行動をとることができるようになることをねらいとしている。主な学習内容は、ゲームから役割へ気持ちを調整するための言動、気持ちを落ち着かせるための言動、口頭で情報を伝える方法、役割を全うするよさなどである。的あてゲームの運営面では、一人ひとりがゲームの中での役割を果たすことを通して、集団のために協力して行動したり、必要な情報を口頭で伝えたりする力が求められる。活動面では、仲間と楽しく活動するためには、集団に行動を合わせる必要があるとあり、自分の気持ちを調整したり、他者の意見を聞いたりする力が求められる。このように、チームでのあてゲームを行うことは、他者と協力するためには、何が得意で何が不得意かを見付けることにつながる。以上のことから、他者と学習課題の解決を行うことにより、自己の課題を認識し、自分の課題解決につながる最適な方法を探るなどの自己認識を促すことは、日常生活における困難さの改善・克服につながるため、大変意義深いと考え、本単元を設定した。
- 本単元の指導にあたっては、的あてゲームの活動を通して、「2心理的な安定」「3人間関係の形成」の課題の改善・克服に取り組む姿をめざす。そのためにまず、見通しや馴染みのあるボウリングをすることを通して、協力に必要な姿を見付けさせる。ここでは、活動の様子を撮影した動画を視聴し、言動に着目しそれぞれの頑張りを見付ける場面を設定する。次に、多くの得点を獲得していく的あてゲームを通して、自己の課題を認識させる。ここでは、活動の様子を記録したデジタルポートフォリオを用いて、前時までの学習を振り返りながら、何を意識して活動するかを捉える場面を設定する。さらに、状況を変化させた的あてゲームを通して、協力するための方途を探らせる。ここでは、活動に参加する姿のよさを教師が適宜フィードバックし、よい行動を可視化する。また、活動の結果と言動の因果関係を認識することができるように、一連の活動の様子を撮影したものを提示する。最後に、これまでの学習を振り返り学習内容の活用場面を見いださせる。ここでは、学習内容を振り返ることができるように、デジタルポートフォリオを確認する場面を設定する。また、協力が必要とされる場面を見付けることができるように、日常生活の様々な場面を提示し、どの学習内容を活用することができるか話し合う場面を設定する。

5 単元計画（8時間）

次	配時	学習活動・内容	主な手だて（○）
一	2	1 全員でボウリングをすることを通して、協力に必要な姿を見付ける。 ・自己の得手不得手や行動の特徴	○ 個人で自己の得手不得手な部分を見付けることができるように、ボウリングの活動を振り返る場面を設定する。 【個】 ○ 行動の特徴を見付けることができるように、ボウリングの活動の様子を撮影した動画を視聴し、言動に着目し、それぞれの頑張りを見付ける場面を設定する。 【協働】
二	2	2 多くの得点を獲得していく、的あてゲームを通して、自己の課題を認識する。 ・ゲームの流れの見通し ・気持ちを落ち着かせる必要性 ・口頭で情報を伝える必要性 ・気持ちを調整しながらゲームに参加することのよさ	○ ゲームの後に役割を行うという見通しをもつことができるように、次の活動を捉えることのできる役割分担表を提示する。 ○ 口頭で情報を伝える必要性を実感することができるように、得点などを口頭で伝える役割を設定する。 ○ 自己の課題を認識することができるように、活動の様子を記録したデジタルポートフォリオを用いて、前時までの学習を振り返りながら、何を意識して活動するかを捉える場面を設定する。 【個】 ○ 他者からの多様な評価を受けることができるように、行動や発言に着目し、それぞれの頑張り伝え合う場面を設定する。 【協働】
三	3  本時 1/3	3 状況を変化させた的あてゲームを通して、協力するための方途を探る。 ・ゲームから役割へ気持ちを調整するための言動 ・気持ちを落ち着かせるための言動 ・活動の結果と言動の因果関係 ・口頭で情報を伝える方法 ・役割を全うするよさ	○ 協力するための方途を探ることができるように、デジタルポートフォリオを活用し、自分の行動や学習内容を振り返る場面を設定する。 【個】 ○ 活動の結果と言動の因果関係を認識することができるように、一連の活動の様子を撮影したものを提示する。 【個】 ○ 情報の伝え方を認識することができるように他者の伝え方に着目し、モデルとしたり、言葉カードを使ったりし、伝え方を練習する場面を設定する。 【個】 【協働】 ○ 役割を果たすことができるように、活動に参加する姿のよさを教師が適宜フィードバックしよい行動を可視化する。
四	1	4 これまでの学習を振り返り、学習内容の活用場面を見いだす。 ・協力が必要とされる場面	○ これまでの学習内容を振り返ることができるように、個人でデジタルポートフォリオを確認する場面を設定する。 【個】 ○ 協力が必要とされる場面を見付けることができるように、日常生活の様々な場面を提示しながら、どの学習内容を活用することができるか話し合う場面を設定する。 【協働】

6 本 時 令和4年11月10日（木） 第4校時 計画 第3次の1 北校舎多目的室にて

(1) 主眼と評価

	生徒A	生徒B	生徒C	生徒D
主 眼	的あてゲームを通して、ゲーム後からすばやく役割を行うことの大切さに気付くことができる。	的あてゲームを通して、気持ちを落ち着かせて活動することのよさに気付くことができる。	的あてゲームを通して、ゲームのルールに合わせた報告の仕方があることに気付くことができる。	的あてゲームを通して、役割を全うすることがみんなとの協力につながると気付くことができる。
評 価	1回目後の動画視聴の際、自身の言動の変化について述べることができたか。	振り返りの際、活動の結果と理由を学習プリントに記述することができたか。	的あてゲームの前後に、必要な情報を仲間に正確に報告することができたか。	1回目と2回目的あてゲームにおいて、全ての役割を果たすことができたか。

(2) 準 備

- ①デジタルポートフォリオ ②学習プリント ③的あてゲームの道具 ④言葉カード

(3) 過 程

段階	学習活動・内容	準備	主な手だて (○)	形態	配時
きづく	1 前時の学習内容を振り返り、めあてを確認する。 ・見通しをもつことのよさ めあて みんなで協力して高い点数をめざそう。	① ②	○ 前時までの学習においてそれぞれが認識していた内容を確認することができるようにするために、デジタルポートフォリオをもとに振り返り個人目標を立てる場面を設定する。	個	10
やってみる	2 1回目的あてゲームを行い、協力するための方途を探る。 ・ゲームから役割へ気持ちを調整するための言動 ・気持ちを落ち着かせるための言動 ・活動の結果と言動の因果関係 ・口頭で情報を伝える方法	③ ④	○ 活動の見通しをもつことができるように、ゲームの流れや役割分担、ゲームの目的を確認する場面を設定する。 ○ ゲームから役割へ気持ちを調整するための言動に気付くことができるように、1回目後に自身の活動の様子を録画した動画を視聴し、気持ちの変化や発言について問う。 <b>【生徒A】</b> ○ 活動の結果と言動の因果関係を認識するために、一連の活動の様子を撮影した画像を提示する。 <b>【生徒B】</b> ○ 情報の伝え方を認識することができるように他者の伝え方をモデルとしたり、言葉カードを使ったりし、伝え方を練習する場面を設定する。 <b>【生徒C】</b>	一斉	25
	3 2回目的あてゲームを協力して行う。 ・役割を全うするよさ ・気持ちを調整するよさ		○ 活動に参加する必然性をもつことができるように、よさが発揮できる役割を担うようにし、役割を果たしているか確認する場面を設ける。 <b>【生徒D】</b>		
つかむ	4 本時の活動を振り返る。 ・振り返りの視点		○ 個人目標の達成状況を確認することができるように、教師と一緒に一人ずつ振り返ることができる場面を設定する。	個	15