

指導案 第3回 「仲間の誘い方」

- (ア) 目的 友だちを誘ったり、誘われたりする時のうれしさを体験し、対人関係を形成したり拡張したりすることができる。
- (イ) 準備物 事前アンケート結果（資料①）、ワークシート（資料②）、宿題シート（資料③）
- (ウ) 展開（TTで行う）

時	学習の内容	指導上の留意点（㊦は評価）
朝 自 習	1 ウォーミングアップとして、「グループ作りゲーム」を行う。 2 本時の目標を確認する。	<ul style="list-style-type: none"> 指定した人数のグループをすばやく作るように指示する。 和やかな雰囲気をつくるようにする。
	<div style="border: 1px solid black; text-align: center; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;">友だちをどう誘う？</div> 3 具体的な場面を想定して、モデリングを行う。 【場面】 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px auto; width: fit-content;"> 昼休みに、教室で一人である友だちを遊びに誘う場面（資料④） </div> (1) 教師がモデリングを行う。 (2) 上手な誘い方について話し合っ、ポイントをまとめる。 【誘い方のポイント】 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px auto; width: fit-content;"> <input type="checkbox"/>相手の近くで <input type="checkbox"/>相手を見て <input type="checkbox"/>聞こえる声で <input type="checkbox"/>名前を呼んで <input type="checkbox"/>笑顔で </div>	<ul style="list-style-type: none"> 日常生活でよく見られる場面を例にあげる。 誘われた人の気持ちを考えながら、誘い方について話し合うようにする。 話し合いながらモデリングを繰り返し行うことで意見が活発に出るようにする。 SSTコーナーを活用して、既習事項の「気持ちのよいあいさつ」や「上手な聴き方」と似ている点をおさえながら話し合いを進めるようにする。 【誘い方のポイント】を模造紙にまとめておき、みなみタイムに掲示できるようにする。
み な み タ イ ム	4 グループをつくり、リハーサルを行う。 (1) リハーサルを行う。 (2) 感想を話し合う。 5 フィードバックする。 (1) いくつかのグループが、リハーサルの様子を発表する。 (2) よかった点を発表し合う。	<ul style="list-style-type: none"> 「SST授業五つの約束」を確認する。 グループは、同性四人グループで、時間を決めて交代して行うように指示する。 話し合いでは感想を大切にしながら、一人である友だちの様子を見て、声をかけることを確認したい。 【誘い方のポイント】を使って、ポイントを確認する。 リハーサルの様子から、発表するグループを決めておく。 ㊦ 相手の様子を見て誘うことができたか。（観察） 【誘い方のポイント】に沿って感想を発表させ、さらにより意見が出たら、【誘い方のポイント】に付け加えていくようにする。 よかった点に重点をおいて話し合い、般化につなげたい。
帰 り の 会	6 本時の学習を振り返る。 (1) 【誘い方のポイント】 を確認する。 (2) ワークシートに振り返りをする。 (3) 宿題を確認する。	<ul style="list-style-type: none"> よくできた生徒を称賛しながら、【誘い方のポイント】をおさえていく。 ㊦ 仲間の誘い方を理解することができたか。（ワークシート） 宿題を確認し、般化の意識付けをする。