

1 題材名 「心も体もニコニコ大作戦 遊び名人になろう」
2 題材について

本学級は、男児4名、女児1名の計5名の児童が在籍している。個々の実態において個人差が大きく、どの児童も、友達とのかかわり方に難しさがあり、特に通常^の学級においてトラブルが起きることが多い。友達と仲良く遊びたい気持ちがあっても、些細なことで気持ちが不安定になったり、ルールや決まりを守れず遊びに参加できなかったりするといった現状である。

本題材は、「心も体もニコニコ大作戦」と題してプロジェクトを立ち上げ、様々な視点から心も体も元気になることに意欲を持たせていく。規則正しい生活をする^{ことへの意識を高めることからスタートし、人間関係の形成の内容へと広げていく。}人間関係の形成に関しては、小集団でのゲームやクイズ等をする中で、友達とかかわる楽しさを味わいながら、友達と仲良く、楽しく遊ぶためのスキルを身に付けることができるようにする。また、休み時間等を活用し、他の児童とのかかわりへと広げ、友達とかかわることへの自信を持たせ、様々な集団活動に意欲的に参加できるようにしていきたい。

指導に当たっては、良い行動・良い声かけを称賛し、ニコニコポイントを獲得させることで、意欲を高め、適切なスキルを身に付けられるようにしていく。遊びの前には、友達と仲良くかかわるためのスキルについて考える時間を設け、必要なスキルを視覚的に提示することで、児童の意識を高めていく。そしてそのスキルの達成度を授業の最後に自己評価させることで、達成感を実感できるようにし、友達とかかわることの楽しさ、よさを味わい、次の行動へとつなげていきたい。

3 児童の実態と個別目標

児童	実 態	目 標
A	- 些細なことで気持ちが不安定になり、活動に参加できなくなる。 - 指示を聞かず、1人だけ違う行動をすることがある。	○気持ちを安定させて最後まで楽しく遊ぶことができる。【2-(1)、2-(3)、3-(3)】 ○ルールやきまりを理解して、遊びに参加することができる。【3-(3)、3-(4)】
B	- こだわりが強く、自分が苦手なことや初めての^{ことへの抵抗感が強い}ため集団活動への参加を拒むことがある。 - 勝敗に対する^{こだわりが強い}。 - 友達と遊びたい^{気持ちはあるが、上手く遊ぶことが難しい}。	○場の雰囲気^{に合わせ、ルールやきまりを理解して、遊びに参加することができる。}【2-(2)、3-(4)】 ○友達と遊ぶために必要なスキルを身に付け楽しく遊ぶことができる。【3-(1)、3-(4)、6-(5)】
C	- 自分の意にそぐわない時、気持ちが不安定になり泣いて怒り出す。 - 簡単なルール^{の遊びには参加できる。} - 友達と一緒に活動することができるようになってきた。	○気持ちを安定させて最後まで楽しく遊ぶことができる。【2-(1)、3-(3)】 ○ルールやきまりを守り、友達と一緒に活動に参加することができる。【3-(1)、3-(3)、3-(4)】
D	- 自分勝手な行動をすることが多く、その場に不適切な言動をすることが多い。 - 指示を聞かず、ふざけてしまい、集団活動に参加できないことがある。	○その場の状況を理解し、小集団の中で状況に応じた行動ができる。【3-(3)、6-(5)】 ○気持ちを安定させて、最後まで楽しく活動に参加することができる。【2-(1)、3-(3)】
E	- 些細なことで情緒が不安定になり、活動に参加できないことがある。 - 順番や勝敗に対する^{こだわりが強い}。 - 自分の思いを通そうとし、トラブルになることがある。	○気持ちを安定させて、友達のよさを認めながら最後まで友達と楽しく活動に参加することができる。【2-(1)、3-(1)】 ○その場の状況を理解し、小集団の中で状況に応じた行動ができる。【3-(3)、3-(4)、6-(1)】

4 指導計画と評価（10時間扱い）

月	時数	学習内容・活動	評 価				
			A	B	C	D	E
4	2	○自分や友達のことを知ろう。	自分や友達の得意なこと、苦手なことを知り、自分ができるようになりたいことを目標として決めることができる。				
5	4	○規則正しい生活 ○なかよく遊ぼう ・文字当てゲーム ・私は誰でしょう ・アクロバットゲーム ・ビンゴゲーム ・ボーリング ・トランプ など	「心も体もニコニコ大作戦」に挑戦しようとする意欲を持つことができる。				
本時			最後まで楽しく遊ぶことができる。	活動に最後まで参加することができる。	活動に最後まで参加することができる。	その場に合った行動をし、楽しく活動できる。	友達と協力して楽しく活動することができる。
6	3	○クラスの友達と遊ぼう	自分のクラスの友達と、休み時間に楽しく遊ぶことができる。				
7	1	○1学期の自分を振り返ろう	その場の状況に応じて、決まりを守って、友達と楽しく遊ぶことができる。				

5 本時の目標

(1) 個別目標

A：○ルールやきまりを守って、最後まで楽しく遊ぶことができる。【2-(1), 3-(4)】

B：○場の雰囲気に合わせて、ルールやきまりを理解して、遊びに参加することができる。【3-(4), 6-(5)】

C：○気持ちを安定させて最後まで楽しく遊ぶことができる。【2-(1), 3-(3)】

D：○その場の状況を理解し、小集団の活動の中で状況に応じた行動ができる。【3-(3), 6-(5)】

E：○気持ちを安定させて、最後まで友達と楽しく活動に参加することができる。【2-(1), 3-(4)】

(2) 準備・資料

きまりカード ニコニコカード ボーリングの道具と得点表 ビンゴカード (3×3)

(3) 展開

学習内容・活動		教師の指導・支援と評価 (◎評価)					
		全体	A	B	C	D	E
1	はじめのあいさつをする。	○あいさつをして学習に取り組む心構えをつくる。	○姿勢を良くするよう声をかける。	○良い姿勢を称賛し意欲を高める。	○みんなであいさつすることを伝える。	○号令をかけるように指示する。	○良い姿勢を称賛し意欲を高める。
2	立腰をする。	○気持ちを落ち着かせるようにする。	○立腰に取り組む時間を決め、立腰のポイントを児童の体にタッチして確認し、全児童が準備できたらスタートする。				
3	本時の活動を知る。 友達と仲良く遊ぼう。 ・仲良く遊ぶためのスキルを確認する ・「順番を守る」「ほめる」「励ます」「教える」	○めあてと活動の流れを視覚的に提示し学習の見通しをもたせる。 ○視覚的に活動の流れを提示する。 ○必要なスキルを視覚的に提示し意識を高める。	○注意がそれやすいので、注目を確認し始めるようにする。	○話を聞くときの約束を確認し、最後まで話を聞けるようにする。 ○事前に学習のルールを確認する。	○話を聞く時間であることを伝える。 ○視覚的に提示し、スキルについて理解できるようにする。	○話を最後まで聞くことができたなら称賛する。	○良い意見は発表させ意欲を高める。
4	2つのゲームをする。 (1) ビンゴゲーム (個人) ①ビンゴカードに自分の好きな動物を書く。 ②自分が書いた動物の名前を紹介する。 ③ビンゴゲームを始める。 (2) ボーリング (グループ) ①ルールを確認する。 ②グループで順番を話し合っ て決める。 ③ゲームを始める。	○ルールを視覚的に提示して確認する。 ○準備ができたからゲームをスタートする。 ○良い行動や声かけを随時称賛しニコニコポイントを与える。 ○ルールを視覚的に提示して確認する。 ○準備ができたからゲームをスタートする。 ○良い行動や声かけを随時称賛しニコニコポイントを与える。 ○ニコニコカードで振り返りをする。 ○頑張ったこと友達の良かったことを発表する。	○ルールが理解できないときには個別に教える。 ○姿勢が崩れた時は、声をかける。 ○笑顔で活動できたときに称賛する。 ○ルールを守れたときには称賛する。 ◎ルールやきまりを守って、最後まで楽しく遊ぶことができる。 (行動観察) 【2-(1), 3-(4)】	○参加を嫌がるが見られたら、前向きな声かけをし意欲を高める。 ○良い行動を認め、友達と遊べていることを実感させる。 ◎場の雰囲気に合わせルールやきまりを理解し、遊びに参加することができる。 (行動観察) 【3-(4), 6-(5)】	○一人では難しいところは手伝い、一人でできるところは自力で取り組ませる。できたときに称賛する。 ○みんなと一緒に楽しく活動できたときに称賛する。 ◎気持ちを安定させて最後まで楽しく遊ぶことができる。 (行動観察) 【2-(1), 3-(3)】	○ルールやきまりを個別に確認し、きまりを守れたら称賛する。 ○場に応じた良い行動が見られたら称賛する。 ○役割を与えリーダーの自覚を持たせる。 ◎その場の状況を理解し、小集団の活動の中で状況に応じた行動ができる。 (行動観察) 【3-(3), 6-(5)】	○良い行動や声かけを見つけ称賛することで、自尊心と意欲を高めるようにする。 ○自分の気持ちを我慢し活動に参加できたときに称賛する。 ◎気持ちを安定させて、最後まで友達と楽しく活動に参加することができる。 (行動観察) 【2-(1), 3-(4)】
5	本時の学習を振り返る。						
6	終わりのあいさつをする。	○良い姿勢になったら号令をかけるように促す。	○個々の児童の良かったところを発表し、友達と遊ぶことに自信を持たせ、他の活動の中でも生かせるようにする。				
							○号令をかけるように指示する。