

R7トころん学力向上プロジェクト 研究授業⑥			授業者名	
日 時	10月10日(金)5時間目		学年学級	7組
教科名	自立活動	主題名	みんなで協力してゲームに取り組もう！	
主題の目標	<ul style="list-style-type: none"> ・自分から進んで活動に参加することができる。 ・誰とでも協力して活動に取り組むことができる。 ・相手の気持ちを考えて行動することができる。 			

指導と評価の計画(全1時間)

次	時	主な学習活動	学習内容	★ギミック・評価
1	1	・チームで複数のゲームに取り組む	①紙コップタワー ②風船運び ③絵合わせ ④川渡り	★チームの友達と協力をして、ゲームを行う。 ★思い通りにならない時に諦めずに取り組む。

本時の流れ

時間	学習活動	指導上の留意点(○) 指導者の手だて(※) 評価(☆)										
5	1 はじめのあいさつをする。 2 本時の学習内容とチームを知る。	○日直の号令で授業を始める。 ※姿勢を正し、相手の目を見るように声をかける。 ○本時の学習活動に見通しをもって取り組めるよう学習の流れを提示する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>みんなで協力してゲームに取り組もう！</p> </div>										
30	3 紙コップタワーゲームに取り組む。 4 風船運びゲームに取り組む。 5 絵合わせゲームに取り組む。 6 川渡りゲームに取り組む。	○ゲームの説明をよく聞くように声をかける。 ○自分中心にならず、友達と協力することを確認する。 ○学習活動の3～6のゲームはローテーションで行う。 ※ゲームを行うそれぞれの場所に T2、T3 と介助員がつき、すぐに支援ができるようにする。 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>1年</th> <th>2年</th> <th>3年</th> <th>4年</th> <th>5.6年</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>※安心してゲームに取り組めるようにする。 ☆一緒にゲームを楽しむことができる。</td> <td>※友達と一緒に協力できるようにする。 ☆ルールを理解して、ゲームに参加できる。</td> <td>※みんなで楽しむために協力しながら行うようにする。 ☆ルールを理解して、進んでゲームに参加できる。</td> <td>※ゲームを理解し、アドバイスをして取り組めるようにする。 ☆友達と協力しながらゲームに参加することができる。</td> <td>※自分から協力して行えるように声をかける。 ☆自分の役割を把握し、リーダーとして行動ができる。</td> </tr> </tbody> </table>	1年	2年	3年	4年	5.6年	※安心してゲームに取り組めるようにする。 ☆一緒にゲームを楽しむことができる。	※友達と一緒に協力できるようにする。 ☆ルールを理解して、ゲームに参加できる。	※みんなで楽しむために協力しながら行うようにする。 ☆ルールを理解して、進んでゲームに参加できる。	※ゲームを理解し、アドバイスをして取り組めるようにする。 ☆友達と協力しながらゲームに参加することができる。	※自分から協力して行えるように声をかける。 ☆自分の役割を把握し、リーダーとして行動ができる。
1年	2年	3年	4年	5.6年								
※安心してゲームに取り組めるようにする。 ☆一緒にゲームを楽しむことができる。	※友達と一緒に協力できるようにする。 ☆ルールを理解して、ゲームに参加できる。	※みんなで楽しむために協力しながら行うようにする。 ☆ルールを理解して、進んでゲームに参加できる。	※ゲームを理解し、アドバイスをして取り組めるようにする。 ☆友達と協力しながらゲームに参加することができる。	※自分から協力して行えるように声をかける。 ☆自分の役割を把握し、リーダーとして行動ができる。								
10	7 活動を振り返る。 6 おわりのあいさつをする。	○学んだことを発表できる児童には発表を促す。 ○協力できた場面を振り返り賞賛する。 ※1時間がんばったことを褒め、姿勢を正してあいさつできるように声をかける。										

本時(1/1時)

<p>本時の 評価規準</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・自分から進んで活動に参加することができる。 ・誰とでも協力して活動に取り組むことができる。 ・相手の気持ちを考えて行動することができる。 			
<p>本時の課題</p>	<p>みんなで協力してゲームに取り組もう！</p>			
	<p>序盤:ギミック (1分頃～5分頃)</p>	<p>中盤:ギミック (5分頃～35分頃)</p>	<p>終盤:ギミック (35分頃～45分頃)</p>	
<p>非 認 知 能 力</p>	<p><input type="checkbox"/>コントロール <input type="checkbox"/>立ち直り <input checked="" type="checkbox"/>やる気 <input type="checkbox"/>思いやり <input type="checkbox"/>コミュニケーション</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/>コントロール <input checked="" type="checkbox"/>立ち直り <input checked="" type="checkbox"/>やる気 <input checked="" type="checkbox"/>思いやり <input checked="" type="checkbox"/>コミュニケーション</p>	<p><input type="checkbox"/>コントロール <input checked="" type="checkbox"/>立ち直り <input checked="" type="checkbox"/>やる気 <input type="checkbox"/>思いやり <input type="checkbox"/>コミュニケーション</p>	
<p>ギ ミ ツ ク</p>	<p>①本時の学習活動に見通しをもって取り組めるよう学習の流れとチームを知る。</p>	<p>②それぞれの活動に取り組む。 ・紙コップタワー } ローテーションで行う。 ・風船運び ・絵合わせ ・川渡り ③チームの友達や教師、介助員のアドバイスを聞きながら協力して行う。</p>	<p>④学んだことを発表できる児童には発表を促し、協力できた場面を振り返り賞賛する。</p>	
	<p><input checked="" type="checkbox"/>空間・<input type="checkbox"/>教具・<input type="checkbox"/>活動</p>	<p><input type="checkbox"/>空間・<input checked="" type="checkbox"/>教具・<input checked="" type="checkbox"/>活動</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/>空間・<input type="checkbox"/>教具・<input type="checkbox"/>活動</p>	
<p>予 想 で き る 姿</p>	<p>①ゲームへの意欲が高まる。</p>	<p>・一緒にゲームを楽しむことができる。(1年) ・ルールを理解して、ゲームに参加できる。(2・3年) ・友達と協力しながらゲームに参加することができる。(4年) ・自分の役割を把握し、リーダーとして行動ができる。(5.6年)</p>	<p>④自分の事を客観的に振り返ろうとする。</p>	
<p>感 情 イ メ ー ジ</p>				

<p>見てほしい ところ</p>	<p>・児童の実態に応じた課題、支援であったか。</p>
----------------------	------------------------------