



みどり	自立活動	「こんなときどうする？」	12時間
単元の目標	自分の行動を客観的に捉えて振り返り、正しい言動を考えることができる。		【期待目標】 長期的 各個人に期待する最大限のレベルや成果を目指していく。
体的な児童の姿	<ul style="list-style-type: none"> 正しい言動について考え、ロールプレイで表現することができる。 友達に意見を伝えることができる。 	実際	<ul style="list-style-type: none"> いけないところを見つけられるが、正しい言動について考えることが難しい。 友達に意見を伝えられず、教員を介して意見交換をしている児童もいる。
個人間差異		手だて	効果
① 進度の違い ② 感じ取り方の違い	<ul style="list-style-type: none"> ① 自分の意見を伝えることができるように、考えを書く時間を設ける。 ペアを組むことで、友達に意見を伝えやすくする。 教員と話をしながら考えを整理したり、自分の考えに自信をもたせたりする。 ② 個に応じた課題が違うため、同じ場面でも2つのパターンのロールプレイを行い、相手の気持ちを考えることができるようにする。 		<ul style="list-style-type: none"> ○ ○ ◎ ◎
成果	<ul style="list-style-type: none"> ペアでの話し合い活動を積み重ねることでスムーズに話し合いができるようになった。 自分の意見と比べるためのハンドサインを使うことで、相手の話を聞き、自分の意見と比べることができるようになった。 ロールプレイを取り入れることで、正しい行動を具体的にイメージすることができた。 課題別にしたことで、より児童の実態に合わせて課題を考えさせることができた。 「ことばのたからばこ」がなくても、自分の考えを伝えることができる児童が増えた。 	課題	<ul style="list-style-type: none"> 授業の場面だと正しい行動を考えることができるが、普段の生活でロールプレイの良くない行動と同じようなことをしても気付いていないことが多い。繰り返し同じ場面をロールプレイで考えさせたり、一般化させていくために日々の生活で同じ場面が出てきたときに指導をしたりする指導が欠かせない。 ペアの話し合いは出来るようになってきたが、課題別に分かれたときは児童に進行させることは難しかった。今後は児童で話し合いを進められる土台を作りたい。 考えが出てこない児童は教員が教える形になってしまうこともあった。児童同士の意見交換から新たな発見を見つけることができるようにしていきたい。 個の課題を自分で選択することは難しかった。自分の課題を選ぶためには自己認知を深くしなければならない必要がある。

○ことばのたからばこ

			きもちいい	おちつく	おもしろい	うきうき	わくわく	うれしい	 きもちを あらわす ことば
				あんしん	まんぞく	しあわせ	やさしい	たのしい、たのしみ	

				ふきげん	がっかり	さびしい	かなしい	つまらない	しんばい	 きもちを あらわす ことば
				ふゆかい	くやしい	こころぼそい	くるしい	たいへんだ	あせる	

○ペアでの話し合いの仕方

ペアのはなしかた

じゃんぼんに はなす！



どちらも はなせるように！



あいてのはなしを
さいごまで きく！



はなしが おわってから はなそう！

おなじところ
ちがうところを みつける！

おなじにている ちがう

グー！ パー！