

フキ指導案

チーム四小

青 梅 第 四 小 学 校
授 業 改 善
特 別 支 援 教 室 ひ ま わ り

【教科】自立活動 【単元名】「カテゴリービンゴ」/「風船バレー」 【学年】ひまわり

【日時】10月9日(水)1・4校時 10月11日(金)2・4校時

本時のねらい

・ビンゴをさせるために、他のチームの選びそうなものを予想する事によって、他者意識をもてるようにする。

・知らない言葉に触れたり、カテゴリーについて学んだりする事で、生活に役立てられるようにす

本時のこだわり!!

・オリジナルのビンゴシートを作る事で、「やってみたい!」という意欲を高める。

・オリジナルのビンゴポーズをチームで考える事で、チームの一体感を高める。

段階	学習活動	指導・支援(○) 評価(☆)
活動1 導入 (5分)	1. ウォーミングアップをする。 くめあて>①相談して決めよう。②知らない言葉を覚えよう。	○今日の活動に合った課題でカテゴリーを学ぶ。
展開 (15分) (10分)	2. カテゴリービンゴの「ビンゴシートの作り方」について説明を聞く。 3. 個人で、表から8つまで鳥の名前・体の名前を選ぶ。 4. チームでどこマスにどの言葉を入れるのかを相談する。 5. 「ビンゴゲーム」について説明を聞く。 6. ペアでビンゴをした時のポーズを決める。 7. チームで一つずつ発表をして、ビンゴを進める。	○モデリングでは、良い所を見つけるという視点をもたせるようにする。 ○カラーのワークシートを前に掲示し、チームごとに絵を見に来られるようにする。 ☆相談して決めているか。(ペアワーク) ○自分の意見を伝える際には、話型を示し、伝えやすいようにする。 ○ポーズをする事で、友達と喜びを表に出す事の良さを感じられるようにする。 ☆相談して決めているか。(ペアワーク)
まとめ (5分)	8. 振り返りをする。 (ペア⇒全体)	○チームの良かった所を具体的に伝える。 【A 児童の評価】 (☆友達の良い所を見つけているか。) (振り返り)

活動2 (10 分)	「風船バレー」 ★ルールを守ろう ★声をかけよう ・連続では打てない。 ・チーム全員が触ったら相手チームに返せる。 2点を確認する。	○友達の名前やドンマイ・ナイスのどれか 一つは声を掛けられるように指導する。
-------------------	---	---