

# 学びの教室 授業指導案

4 月 1 週目

対象年齢：小3～中学生

作成者：中山 実緒

テーマ ●同じクラスの人顔を覚える。グループで勉強することを意識する。

めあて ●クラスの友だちの名前と顔を覚える。  
●同じクラスの友達を意識する。

時間	めあて	指導教材	授業展開と留意点	生徒の行動
5分	はじまりのあいさつ	宿題「名刺を作ろう(厚紙)」	①「はじまりの挨拶」は、これからソーシャルスキルの勉強が始まることを意識させる。 ②新しい友だちが入った場合は、自己紹介し合う。 ③宿題の確認をする。(机に出していない生徒には出すように促す。) ④前回休んだ生徒には後で一緒に作ることを伝える。	①はじまりの挨拶をする。 ②新しい友だちの自己紹介を聞く。 ③宿題を出す。
10分	目標設定	チャレンジシート	授業評価表の記入の仕方について説明し、今月の目標を2つ、考えさせる。 目標設定が難しい生徒は、担任が支援して目標を立てさせる。 * 難しい目標にならないよう、達成可能な目標を設定することを意識する	評価表に名前・目標を記入する。それぞれが自分の目標を決める。
20分	名刺作成	名刺カード・ペン・マーカー・はさみ	①クラスの数分名刺を作る。 * 宿題で足りなかった数分を作成する。 ②色ペン、はさみを用意しておく。(貸し借りできるように数は少なめに置いておく) 事前に数が少ないこと、貸してほしい時のルールを決めておく。 例:「はさみとペンは全員分ありません。貸してほしい時は借りてもいいですか?と聞きましょう。黙って取るのはだめです。」 ③手が止まっている生徒には声かけを行う。 * 時間内に全員分作成できなくてもいいことを伝えておく。 * クラスの人数が少ない場合は、講師も入って名刺作成する。	①自分の名前を書いた名刺をクラスの数分作成する。できるだけ、友だちに名前を憶えてもらえるように工夫して名刺を作る。
15分	名刺交換ゲーム	名刺カード 名刺入れ(色紙) プリント「名刺交換ゲーム」(掲示用A3で印刷)	①お互いのことをよく知るために、名刺を交換し合う。 ②名刺入れ(講師が事前に準備しておく)を全員に配る。 * クラスに一体感を持たせるため、名刺入れの色は同じにする。 ③「名刺交換ゲーム」(プリント)を前に貼る。まずは講師がお手本を見せる。 ④講師のお手本に倣い、2人1組のペアを作り、ペアで名刺を交換し合う ④ペアを変えて、全員の名刺が手に入れられるようにする。 * 2人1組のペアがうまく作れない時は、講師がペアリングしながら進めていく。 * 挨拶が苦手な生徒には、講師がサポートしながら進めていく。 * クラスの人数が少ない場合は、講師も入って名刺を交換し合う。	①自分の名刺を名刺入れに入れる。 ②ペアを探し、名刺交換し合う。 ③全員とペアを組み、クラス全員の名刺をゲットする。
10分	宿題確認・チャレンジシート記入	宿題「きみはどっちのタイプ?」	①宿題を出すことを提示する。 ②宿題を配る前にみんなに見せ、宿題の名前を前に書く。その後、宿題シートに書いてもらい、みんなが書き終わったら配布する。 ③宿題の内容を確認する。時間があれば最初の数問を一緒にやる。 ④全員が帰りの用意を完全にしてから、終わりのあいさつをする。 ⑤チャレンジシートを行う。主担と副担に分かれてチェックする。 ⑥チェックが終わった生徒から帰ってもらう。	①宿題の説明を聞く。 ②宿題シートに宿題を書く。 ③自分の荷物をまとめる。 ④終わりのあいさつをする。 ⑤チャレンジシートの評価を受ける。

宿題 ●プリント「きみはどっちのタイプ?」

※指導の際に学びの8カ条を常に心がけてください。

# 学びの教室 授業指導案

4 月 2 週目

対象年齢： 小3～中学生

作成者： 中山 実緒

テーマ	クラスの仲間を意識する
めあて	<ul style="list-style-type: none"> <li>●他者の属性を知る</li> <li>●仲間意識を高める</li> </ul>

時間	めあて	指導教材	授業展開と留意点	生徒の行動
10分	宿題のフィードバック	プリント 「きみはどっちのタイプ？」	<ol style="list-style-type: none"> <li>①「始まりの挨拶」は、これからソーシャルスキルの勉強が始まることを意識させる。</li> <li>②それぞれが書いてきた宿題ワークを発表させる。</li> <li>③発表されたものは前に書き出す。</li> <li>④理由を聞いた際は、他の生徒がどうか聞く。同じでも共感性を持たせるため、意見を聞く。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>①始まりの挨拶をする。</li> <li>②宿題を出す。</li> <li>③宿題を発表する。</li> <li>④他の人の答えを聞き、いろいろな考えがあることを知る。</li> </ol>
25分	きみはどっちのタイプ？	プリント 「きみはどっちのタイプ？ ～みんなで考えよう～」	<ol style="list-style-type: none"> <li>①宿題を参考に他にもどっちのタイプ？で聞けるものを考える。</li> <li>②プリントを配ったあと、例は一緒にやる。</li> <li>③下の2問は自分たちで考えさせる。書かせることより、発言させる。出た答えは前に書いていく。</li> <li>④なぜその質問にしたのか、なぜその答えにしたのかを聞く。そのことでお互いが何に興味を持ち、どう考えているかを聞く。</li> <li>⑤うまく理由が言えない生徒には答えだけでも良い。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>①クラスの仲間の「どっちタイプ」を聞くことで相手に興味を持つ。</li> </ol>
15分	みんなにインタビュー	プリント「みんなにインタビュー」	<ol style="list-style-type: none"> <li>①プリントを配布する。</li> <li>②質問を考えることが慣れたところで、みんなにインタビューしたいことを考えさせる。「どっち？」でなくてもいいと伝える。</li> <li>③考える時間を少し取り、「インタビューすること」に質問を書く。</li> <li>④「インタビューすること」を元に自由に動いてもらい、クラスの仲間同士でインタビューする。 ※動く前に制限時間を決めておき、前にも書いておく。 ※インタビューのルールを決めておく。 例：「インタビューしていない友達に話しかけましょう。」 ※なかなか動けない生徒には講師が声をかける</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>①クラスの仲間に対しての質問を考えることで仲間意識を高める。また、自分・他者への意識を高める</li> </ol>
10分	宿題確認・チャレンジシート記入	プリント 「みんなにインタビュー★ ビンゴゲーム★」	<ol style="list-style-type: none"> <li>①宿題を出すことを提示する。</li> <li>②宿題を配る前にみんなに見せ、宿題の名前を前に書く。その後、宿題シートに書いてもらい、みんなが書き終わったら配布する。</li> <li>③宿題の内容を確認する。時間があれば最初の数問を一緒にやる。</li> <li>④全員が帰りの用意を完全にしてから、終わりのあいさつをする。</li> <li>⑤チャレンジシートを行う。主担と副担に分かれてチェックする。</li> <li>⑥チェックが終わった生徒から帰ってもらう。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>①宿題の説明を聞く。</li> <li>②宿題シートに宿題を書く。</li> <li>③自分の荷物をまとめる。</li> <li>④終わりのあいさつをする。</li> <li>⑤チャレンジシートの評価を受ける。</li> </ol>

宿題 ●プリント「みんなにインタビュー★ビンゴゲーム★」

※指導の際に学びの8カ条を常に心がけてください。

# 学びの教室 授業指導案

ソーシャルスキル  
**対象年齢： 小3～中学生**

**4 月 3 週目**  
**作成者： 中山 実緒**

**テーマ** 自分を知る。他者を知る。

**めあて** ●ゲームを通して、自己と他者を知り、仲間のことを知ることでクラスに一体感を持たせる。

時間	めあて	指導教材	授業展開と留意点	生徒の行動
10分	宿題のフィードバック	プリント 「みんなにインタビュー★ ビンゴゲーム★」	①「始まりの挨拶」は、これからソーシャルスキルの勉強が始まることを意識させる。 ②宿題を確認する。講師が一人一人の宿題を確認していく。 ③すべて書けていない生徒、プリントを持っていない生徒がいれば主担当が巡回している間に副担当が説明し、一緒に進めてあげる。	①始まりの挨拶をする。 ②宿題を出す。 ③宿題ができていない場合は、その場で書いていく。
40分	ビンゴゲーム	プリント 「みんなにインタビュー★ ビンゴゲーム★」 「ビンゴゲームの説明」 (掲示用A3で印刷)	①ルールの説明。「ビンゴゲームの説明」を貼る。 ②ビンゴのルールがわかっていない生徒がいらないか確認する。 ③副担当は巡回しながら分からず止まっている生徒がいらないか、間違えている生徒がいらないか確認する。 ※ビンゴをすることが目的にならないように、出てきた答えを一つずつ拾い、他の意見を聞く。 ※一つの質問に対して全員が答えられるように配慮する。	①ビンゴのルールを聞く。 ②ビンゴゲームに参加する。
10分	宿題確認・チャレンジシート記入	プリント 「何でもクエスチョン」	①宿題を出すことを提示する。 ②宿題を配る前にみんなに見せ、宿題の名前を前に書く。その後、宿題シートに書いてもらい、みんなが書き終わったら配布する。 ③宿題の内容を確認する。時間があれば最初の数問を一緒にやる。 ④全員が帰りの用意を完全にしてから、終わりのあいさつをする。 ⑤チャレンジシートを行う。主担当と副担当に分かれてチェックする。 ⑥チェックが終わった生徒から帰ってもらう。	①宿題の説明を聞く。 ②宿題シートに宿題を書く。 ③自分の荷物をまとめる。 ④終わりのあいさつをする。 ⑤チャレンジシートの評価を受ける。

**来月の家庭学習のポイント** 4月はクラスの友達へのインタビューを考えました。来月はそれを踏まえて他者紹介をします。

**宿題** ●プリント「何でもクエスチョン」

※指導の際に学びの8カ条を常に心がけてください。

めいしこうかん

## ★名刺交換ゲーム★

① **めいし だい 名刺入れから名刺を出します。**

「こんにちは。ぼく（わたし）の **なまえ** 名前は〇〇です。 **めいし こうかん** 名刺を交換してください。」

⇒ 「いいですよ。ぼく（わたし）の **なまえ** 名前は〇〇です。」

⇒ 「よろしく **ねが** お願いします。」

⇒ 「よろしく **ねが** お願いします。」

② **あくしゅ** をします。

③ **めいし だい** 名刺を名刺入れに入れます。

## きみはどっちのタイプ？

名前：なまえ \_\_\_\_\_

1、お母さんにほめられるなら、どっちがいい？

A：テストの点数てんすうがよくて、「すごいね」と言われるい

B：お手伝いてつだをして、「ありがとう」と言われるい

りゆう  
理由：

2、放課後、友だちと遊ぶなら、どっちがいい？

A：自分が好きな遊びあそを、友だちと一緒いっしょにする

B：自分が知らない新あたらしい遊びおしを、友だちに教えてもらう

りゆう  
理由：

3、プレゼントを貰うなら、どっちがいい？

A：欲しい物ほ ものを、あらかじめ聞きいて、そのとおりのリクエストプレゼント

B：内緒ないしょで、相手あいてが自分に合う物あを考かんがえてくれるサプライズプレゼント

りゆう  
理由：

# きみはどっちのタイプ？～みんなで考えよう～

なまえ  
名前： \_\_\_\_\_

れい  
例：いやなことがあったとき、どっちがいい？

A：じっくり はなし話を聞いてくれる友だち

B：笑顔で元気 えがお げんきづけてくれる友だち

りゆう  
理由：

1、 \_\_\_\_\_ なら、どっちがいい？

A： \_\_\_\_\_

B：

りゆう  
理由：

2、 \_\_\_\_\_ なら、どっちがいい？

A： \_\_\_\_\_

B： \_\_\_\_\_

りゆう  
理由：

## みんなにインタビュー

じぶん  
自分の名前( )

インタビューすること

( )さんのこたえ

( )さんのこたえ

( )さんのこたえ

( )さんのこたえ

( )さんのこたえ

# みんなにインタビュー★ビンゴゲーム★

なまえ  
名前： \_\_\_\_\_

●例にならって、表の中の質問に答えましょう。

<p>れい しょうらい ゆめ なん 例：将来の夢は何ですか？ ⇒医者になることです ⇒</p>	<p>① す 好きなテレビ番組 は何ですか？ ⇒</p>	<p>② す 好きなお菓子は何 ですか？ ⇒</p>	<p>③ たんじょうび なんがつ 誕生日は何月です か？ ⇒</p>
<p>④ す 好きな色は何色で すか？ ⇒</p>	<p>⑤ かぞく にんずう なんにん 家族の人数は何人 ですか？ ⇒</p>	<p>⑥ にがて た もの なん 苦手な食べ物は何 ですか？ ⇒</p>	<p>⑦ す 好きな教科は何で すか？ ⇒</p>
<p>⑧ まいあさ なんじ お 毎朝、何時に起きま すか？ ⇒</p>	<p>⑨ す 好きなスポーツは 何ですか？ ⇒</p>	<p>⑩ す 好きな遊びは何で すか？ ⇒</p>	<p>⑪ す 好きな動物は何で すか？ ⇒</p>

●来週はこのプリントを使ってビンゴゲームをします。

しゅくだい わす  
宿題を忘れずにやってきましょう。も 持ってくるのも忘れないでね！



## ●ビンゴゲームの説明●

- ①発表者はみんなにインタビューしたい①～⑪のうち一つ選びます。
- ②その番号の質問を読み、書いてきた答えを言います。
- ③答えが一緒の人はその番号の表に○をつけましょう。
- ④縦、横、ななめ、のどこか一列全てに○がついたらビンゴです。
- ⑤あと一つでビンゴの人は「リーチ！」と言いましよう。

なん  
★何でもクエスチョン★

なまえ  
名前： \_\_\_\_\_

●<sup>れい</sup>例にならって<sup>しつもん</sup>質問を<sup>かんが</sup>考えてきましょう。みんなに<sup>き</sup>聞いたこと、なんでもOK!

例：<sup>なつ</sup>夏と<sup>ふゆ</sup>冬ではどちらが<sup>す</sup>好きですか？  
<sup>りゆう</sup>その理由も<sup>おし</sup>教えてください

Blank box for writing an answer to the example question.

Blank box for writing a question.

Blank box for writing an answer to a question.

Blank box for writing a question.

Blank box for writing an answer to a question.

Blank box for writing a question.

Blank box for writing an answer to a question.