

自立活動 学習指導案

1. 単元名「気持ちよく対戦しよう」

教材名（トランプ「運じゃん」）

2. 単元の目標

- ・ゲームのルールや活動の手順を理解し、それらを守ることができる。
- ・思い通りにならなくても、投げ出さずに活動に参加することができる。

3. 本時の展開①（全2時間中の第1時）

（1）本時のねらい

- ・ゲームのルールや進め方が理解できる。
- ・「お・と・な・よ」の約束を意識して活動に参加することができる。

（2）本時の展開

時間	○学習活動・学習内容	☆指導上の留意点、配慮事項	◇評価規準 (評価方法)
導入 2分	○あいさつ、予定の確認 ・姿勢を整えて始業の挨拶をし、本時の活動の予定やめあてを知る。	☆活動の予定などは板書するなど視覚的に示し、児童に本時の学習の見通しをもたせる。	
展開 38分	○運じゃん ①レベル1 ・ゲームの「進め方」と「あがり方」が分かるように練習する。 ・ゲームの回数を決めて、あがりの数を競う。 ②レベル2 ・「得点の仕組み」の説明を聞く。 ・ゲームの回数を決めて、個人の合計点を競う。	☆「ルールブック」を見せながら、実際にカードを操作して説明をする。 ☆グループの実態に応じて、レベル1だけを行ったり、レベル1を説明だけにしてレベル2から始めたりしてもよい。 ☆ゲームの参加人数が4人になるように、T1やT2も参加して人数を調整する。参加児童の数が多場合は、2つのグループでT1、T2がそれぞれにゲームを進める。	◇ゲームのルールや進め方が理解できているか。 (発言・行動) ◇勝ち負けがついた際に「おとなよ」を意識した感情表現ができているか。 (発言・行動)
終末 5分	○振り返り ・本時の授業を振り返り、めあてが達成できたかと、活動の感想を発表する。	☆発表した児童に対して、T1がその児童の良かった場面を具体的に紹介し褒める。	

(3) 板書計画

<p>今日の予定</p> <ol style="list-style-type: none">1. 気持ちよく対戦しよう 「運じゃん」2. ふりかえり <p>めあて</p> <ul style="list-style-type: none">・ルールを知る。・「おとなよ」を守る。	<p>ルール</p> <ul style="list-style-type: none">・順番に1枚ずつ手札を交換して、最初に「1ペア」「2セット」を そろえた人の勝ち（あがり）。「1ペア」…同じ数字2枚のこと「セット」…Aセット:(1 2 3)のように、順番になる3枚 Bセット:(2 2 2)のように、同じ数字3枚・手札は一人7枚ずつ配る・自分の番になったら…<ol style="list-style-type: none">①山札から1枚引く。②「あがり」でなければ、1枚すてる。 (他の人から見えるように、自分の前に並べる)・ゲームの回数を決めて、「あがり」の数を競う。
--	--

(4) 準備・教材等

- ①トランプ 1組 ※参加児童が4名以上の場合は2組
- ②ルールブック ※事前に先生方に配布します。

5. 本時の展開②（全2時間中の第2時）

(1) 本時のねらい

・「お・と・な・よ」の約束を守って活動に参加することができる。

(2) 本時の展開

時間	○学習活動・学習内容	☆指導上の留意点、配慮事項	◇評価規準 (評価方法)
導入 2分	○あいさつ・予定の確認 ・姿勢を整えて始業の挨拶をし、 本時の活動の予定やめあてを知る。	☆活動の予定などは板書するなど視覚的に示し、児童に本時の学習の見通しをもたせる。	
展開 38分	○運じゃん ①レベル3 ・「追加ルール」の説明を聞く。 ・ゲームの回数を決めて、個人の合計点を競う。 ②レベル4 ・「追加ルール」の説明を聞く。 ・ゲームの回数を決めて、個人の合計点を競う。	☆「ルールブック」を見せながら、実際にカードを操作して説明をする。 ☆グループの実態に応じて、レベル1やレベル2を行ってもよい。また、レベル3～5までをまとめて説明し、ゲームを行ってもよい。 ☆ゲームの参加人数が4人になるように、T1やT2も参加して人数を調整する。参加児童の数が多い場合は、2つのグループでT1、T2がそれぞれにゲームを進める。 ☆勝ち負けに対する適切な自己表現のできている児童を積極的に褒め、価値付ける。	◇勝ち負けがついた際に「おとなよ」を守って、適切な感情表現ができているか。 (発言・行動)
終末 5分	○振り返り ・本時の授業を振り返り、めあてが達成できたかと、活動の感想を発表する。	☆発表した児童に対して、T1がその児童の良かった場面を具体的に紹介し褒める。	

(3) 板書計画

今日の予定 1. 気持ちよく対戦しよう 「運じゃん」 2. ふりかえり めあて ・「おとなよ」を守る。	第1回戦 <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th></th> <th>1ゲーム</th> <th>2ゲーム</th> <th>3ゲーム</th> <th>合計点</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Aさん</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Bさん</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Cさん</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Dさん</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		1ゲーム	2ゲーム	3ゲーム	合計点	Aさん					Bさん					Cさん					Dさん				
	1ゲーム	2ゲーム	3ゲーム	合計点																						
Aさん																										
Bさん																										
Cさん																										
Dさん																										

(4) 準備・教材等

※第1時と同様