

1 主 題 6 コミュニケーション「コミュニケーションの基礎的能力に関すること」

2 主題設定の理由

個人情報保護のため、
生徒観は省略しています。

3 単 元 「みんなで協力しながら運動を楽しもう」

4 指導観

- 本単元は、生徒同士でルールを確認したり、作戦を練ったりしながら、他者の話を聞くことや話す内容を認識してやりとりすることをねらいとしている。主な学習内容は、適切な言葉かけの重要性、自己決定のよさ、円滑なやりとりの方途などである。他者と協力しながら運動を楽しむためには、周囲と円滑なコミュニケーションを図ることが求められる。さらに、「2心理的な安定」「3人間関係の形成」「6コミュニケーション」の目標は、他者とのかかわりの中で育まれる力であり、運動を通して、成功体験を積み重ねることができ、意思や感情などを相互に伝え合う力を育成することができる。このように、他者と運動を行うことは、気持ちを調整する力を高めたり、他者とやりとりをするときのルールやマナーの獲得につながったり、必然的に他者との関係を意識したりする必要があるため、本単元を通してコミュニケーションの基礎的能力を身に付けることができると考える。また、他者との関係を考慮しながら、自己の役割を調整することは様々な場面でも必要であり、社会生活を送るためにも、大変重要なことである。以上のことから他者と良好な人間関係を構築できるコミュニケーション手段を獲得し、様々な場面で互いを認め合えるようになることは生活を豊かにするうえでも大変意義深いと考え、本単元を設定した。
- 本単元の指導にあたっては、他者と協力しながら運動を楽しむことを通して、「2心理的な安定」「3人間関係の形成」「6コミュニケーション」に関する課題の改善・克服に取り組む姿をめざす。そのためにまず、仲間と協力しながら運動するために必要なことを探る。ここでは、活動の様子を撮影した動画を視聴し、やりとりに注目しながら、良い点と課題点を挙げる場面を設ける。次に、体づくり運動を通して、仲間と協力するよさを実感する。ここでは、自己の目標を意識し続けることができるように、仲間と協力しながら楽しく運動するために必要な「チームプレイ名人」段階表を話し合いながら作成し、共通認識を図る。さらに、仲間と協力しながら運動を楽しむための方途を探る。ここでは、自己の課題解決の方途を探ることができるようにデジタルポートフォリオを活用し、自他の行動や学習内容などを振り返る場面を設ける。また、「チームプレイ名人」段階表を基に到達度に対する自己評価を行い、成功した内容や改善策を確認し、記録する場面を設ける。最後に、仲間と円滑にやりとりをする方途を確認する。ここでは、身に付けてきたことを日常生活で活かせるように、デジタルポートフォリオの成功体験の記録や取り組み続けてきた内容や自己の変容を確認し、具体的な生活の場面を挙げて活用できるようにする。ここで本単元に関する生徒の実態および自立活動との関連を〈表2 ※省略〉に示す。

5 単元計画（8時間）

次	配時	学習活動・内容	手だて（○）研究に関する手だて（◎）
一	2	1 仲間と協力して運動を楽しめるようになるために必要なことを探る。 ・やりとりの種類 ・自己の課題認識への方途	○ 自己の姿を客観的に認識することができるように、活動の様子を撮影した動画を視聴し、やりとりに注目しながら良い点と課題点を挙げる場面を設ける。 ◎ 自己の課題を認識し、目標を意識し続けることができるように、「チームプレイ名人」段階表に取り入れる内容を問い、デジタルポートフォリオに記録する。
二	2	2 体づくり運動を通して、仲間と協力するよさを実感する。 ・適切な言葉かけの種類 ・受容の適切な態度 ・円滑なやりとりのよさ ・言葉かけの内容 ・心情分析の視点	○ 実際の活動場面で、適切なやりとりができるように、ロールプレイを行う場面を設ける。 ◎ 自己の目標を意識し続けることができるように、仲間と協力しながら楽しく運動するために必要な「チームプレイ名人」段階表を話し合いながら作成し、共通認識を図る。
三	本時 2/3	3 体づくり運動を通して、仲間と協力しながら運動を楽しむための方途を探る。 ・自己決定の視点 ・自己決定のよさ ・言葉かけの重要性 ・言葉かけのタイミング ・受容する態度の重要性 ・円滑なやりとりの方途	○ 仲間と協力するよさを実感できるように、仲間との協力が必要な運動を行い、やりとりが必然的にうまれる場面を設ける。 ◎ 自己の課題解決の方途を探ることができるように、デジタルポートフォリオを活用し、自他の行動や学習内容などを振り返ることができる場面を設ける。 ◎ 自己の困難さの改善・克服につながるように、「チームプレイ名人」段階表を基に自己評価を行い、成功した内容や改善策を確認し、記録する。
四	1	4 体づくり運動を通して、仲間と円滑にやりとりをする方途を確認する。 ・自己の変容の視点 ・自己の変容の自覚 ・課題解決への方途 ・活動全体を振り返る視点	◎ 自分の課題解決の方途を自覚することができるように、デジタルポートフォリオを活用し、自己の行動の変容や学習内容などを振り返る場面を設ける。 ○ 身に付いたことを様々な場面に活かすことができるように、日常生活の様々な場面を挙げて活用できるようにする。

6 本 時 第 3 校 時 計 画 第 三 次 3 年 4 組 教 室 ・ 北 校 舎 多 目 的 室 に て

(1) 主眼と評価

	生徒○	生徒○	生徒○
主 眼	仲間と運動を行うことを通して、理由を述べる重要性に気づくことができる。	仲間と運動を行うことを通して、仲間の良い言動を見つけるよさが分かる。	仲間と運動をすることを通して、状況に応じた言葉かけをする大切さが分かる。
評 価	動作の工夫点を伝える際、理由を付け加えながら述べることができたか。【レベル7】	仲間のうまくいったプレイに対する要因を述べることができたか。【レベル6】	仲間が困難な状況に遭遇した際、状況に適したアドバイスができたか。【レベル8】
	生徒○	生徒○	
主 眼	仲間と運動をすることを通して、自他の行動を調整する大切さに気づくことができる。	仲間と運動をすることを通して、端的に意見を述べる大切さが分かる。	
評 価	自他ともに話を聞く環境を整えるための言動をとることができたか。【レベル3】	仲間へ意見を述べる際、伝える内容を一つに絞って話すことができたか。【レベル6】	

(2) 準 備

- ①デジタルポートフォリオ (Google サイト) ②「チームプレイ名人」段階表 ③意見整理ボード
- ④言葉かけ一覧表

(3) 過 程

学習活動・内容	準備	手だて (○) 研究に関する手だて (◎)	形態	配時
1 前時の学習内容を振り返り、めあてを確認する。 ・見通しをもつことのよさ めあて 仲間と協力しながら風船をたくさんキャッチしよう	①	○ 他者と協力する際、大切にしてきたことを想起できるように「みんなと一緒に運動する際、大切にしてきた約束は何ですか。」と問う。 ◎ やりとりを行う必要があることを想起させるために、デジタルポートフォリオに記録した学習履歴と個人目標に対する評価を確認する場面を設ける。	個	1 0
2 ペアで「うちわで風船玉入れキャッチ」を行う。 ・相手の状況に応じた言葉かけの種類 ・相手意識の大切さ	②	○ 活動中にやりとりができるように、相手とのやりとりの内容を確認する場面を設ける。 ○ 互いに伝わりやすいやりとりをしていることに気付くことができるように、「チームプレイ名人」段階表に基づいて、即時に称賛する。	ペア	1 0
3 全員で「うちわで風船玉入れキャッチ」を行う。 ・適切な言葉かけの重要性 ・円滑なやりとりの方途 ・言葉かけの内容 ・言葉かけの重要性 ・言葉かけのタイミング ・受容する態度の重要性 ・心情分析の視点	③ ④	○ 安心して活動に取り組むことができるように活動のルールを確認した後、質問があるかどうか確認する。 ○ 一方的に自分の意見を述べていた場合は、誰に対してどんな意見を述べたいのか落ち着いた環境で確認する。【生徒○】 ○ 仲間が運動をしている際、仲間の表情や行動を見て、仲間のよさやうまくいった要因を探るよう促す。【生徒○】 ◎ アドバイザーの際、使用したい言葉かけを言葉かけ一覧表から選択したり、使用した言葉かけに印をつけたりする機会を設ける。【生徒○】 ◎ 話を聞く環境が整っていない際、この状況が適切な状態かどうか問う。【生徒○】 ◎ 仲間へアドバイスを行う際、伝えたい内容のカードを自己決定した後、仲間へ伝える機会を設ける。【生徒○】	一斉	2 0
4 本時の活動を振り返り、まとめを行う。 ・振り返りの視点		◎ 自己の変容を自覚することができるように、教師と一緒に一人ずつ振り返ることができる時間を設け、「チームプレイ名人」段階表で到達度を認識させ、次時への意欲を確認する。	個 ↓ 一斉	1 0

自己評価カード(ロイロノート)

チームプレイ名人

レベル	内容
1	仲間の方に体を向ける・顔を見る。
2	仲間がよろこんだら一緒によろこぶ(笑顔・拍手)
3	仲間の近くに行き、みんなの輪の中に入る。
4	相手を見て、返事やうなずきをする。
5	顔を上げて「がんばれ」「どんまい」などが言える。
6	よかった所やよくなる方法を具体的に短く話す。
7	「〇〇が△△だから～」と理由を付け加えられる。
8	落ちついてアドバイスをする。
9	仲間からのアドバイスを素直に受け入れて実行する。
10	アドバイスをしてくれたことへ感謝を伝える。

めざせ！チームプレイ名人

レベル	内容	評価
1	仲間の方に体を向ける・顔を見る。	◎ ○ △
3	仲間の近くに行き、みんなの輪の中に入る。	◎ ○ △
5	顔を上げて「がんばれ」「どんまい」などが言える。	◎ ○ △
6	よかった所やよくなる方法を具体的に短く話す。	◎ ○ △
7	「〇〇が△△だから～」と理由を付け加えられる。	◎ ○ △

・次回がんばりたいこと ・レベル()を合格したい

めざせ！チームプレイ名人

レベル	内容	評価
1	仲間の方に体を向ける・顔を見る。	◎ ○ △
3	仲間の近くに行き、みんなの輪の中に入る。	◎ ○ △
4	相手を見て、返事やうなずきをする。	◎ ○ △
6	よかった所やよくなる方法を具体的に短く話す。	◎ ○ △
7	「〇〇が△△だから～」と理由を付け加えられる。	◎ ○ △

・次回がんばりたいこと ・レベル()を合格したい

めざせ！チームプレイ名人

レベル	内容	評価
2	仲間がよろこんだら一緒によろこぶ(笑顔・拍手)	◎ ○ △
5	顔を上げて「がんばれ」「どんまい」などが言える。	◎ ○ △
8	落ちついてアドバイスをする。	◎ ○ △

・次回がんばりたいこと ・レベル()を合格したい

めざせ！チームプレイ名人

レベル	内容	評価
1	仲間の方に体を向ける・顔を見る。	◎ ○ △
3	仲間の近くに行き、みんなの輪の中に入る。	◎ ○ △
5	顔を上げて「がんばれ」「どんまい」などが言える。	◎ ○ △
6	よかったところやよくなる方法を具体的に短く話す。	◎ ○ △
7	「〇〇が△△だから～」と理由をつけ加えられる。	◎ ○ △

・次回がんばりたいこと ・レベル()を合格したい

めざせ！チームプレイ名人

レベル	内容	評価
2	仲間がよろこんだら一緒によろこぶ(笑顔・拍手)	◎ ○ △
5	顔を上げて「がんばれ」「どんまい」などが言える。	◎ ○ △
6	よかったところやよくなる方法を具体的に短く話す。	◎ ○ △

・つぎがんばりたいこと ・レベル()を ごうかくしたい