

自立活動学習指導略案

授業者 T1 T2 アドバイザー

テーマ	「私は誰でしょうゲーム②」			
日時		時間		
場所		対象		

1 目標

生徒氏名	本時の目標	様子	評価
生徒一人一人の【本時の目標】を記入し、【生徒の様子】から 【評価基準】をもとに【評価】を行います。			

評価基準 1:できなかった 2:少しできた 3:だいたいできた 4:できた 5:とてもできた

2 展開

時間	学習活動		配慮事項・【評価のポイント】
10	① 授業のルールを確認する。 ② 本時の流れを確認する。 ③ 本時の個人目標を確認する。	心理的な安定 2-(3)	・相手の発表を否定しないこと、共感することの大切さを伝えることで、気持ちよく、リラックスして授業に参加できるようにする。 ・見通しを持って参加できるように授業の流れをワークシートに記載しておく。
40	④ 気持ちチェックをする。1回目(気持ちを10段階で伝える) ⑤ 自分の趣味や特徴をシートに記入する。 ⑥「私は誰でしょうゲーム」をする。 (1)ゲームの手順を聞く。 (2)ゲームを行う。 ⑦ 気持ちチェックをする。 2回目	人間関係の形成 3-(3) 人間関係の形成 3-(2) コミュニケーション 6-(2) 心理的な安定 2-(1)	・授業前に気持ちを確認することで、授業後と比較できるようにする。 【自分の気持ちを数字や理由を添えて表現できたことを賞賛する】 ・見通しが持てるよう、視覚的に手順を提示し、教師が見本を見せる。 ・ 【ヒントを聞き、誰のことかを考える・人に感心を持ったことを評価する】 【友達の特徴等を聞いて、共感する発言をすることができたか】 ・2回の気持ちチェックを比較し、生徒の気持ちの変容を把握する。 【授業前後の自分の気持ちの変化に気づくことができたか】
5	8 授業の振り返りとして、自己評価を行う。	人間関係の形成 3-(2)	・評価をつける際、迷っている生徒には、教師が積極的に声を掛ける。 【前向きな発言や積極的な姿勢を評価し、伝える】