


(3) 指導援助過程

時間	活動内容	指導援助の留意点
5分	<p>1 ウォーミングアップとねらいの提示</p> <p>(1) 後出しジャンケンをする。 ・教師の「ジャンケンポン、ポン」の掛け声の1回目の「ポン」で出すケンに勝つ（または負ける）ケンを、2回目の「ポン」に合わせて出す。</p> <p>(2) 授業のねらいを提示する。 自分のいいところや友達のいいところをもっとよくわかるゲームをしよう。</p>	<p>◇教師とゲームを楽しみながら、児童の感情の表出を図る。</p> <p>◇ねらいは、2(1)の教師を例にしたゲームの中で提示することも考えられる。</p>
25分	<p>2 「私はだれでしょう」ゲーム</p> <p>(1) ゲームの説明を聞く。 ① 「いいところイメージカード」（資料1）に書かれた3つの内容を読む（担当者）。 ② 班の中のだれのことか予想し記入する。 ③ ①②を繰り返す</p> <p>(2) ルールを聞く。 ・いいところ3つを聞き終わってから予想する。 ・批判したり中傷したりしない。</p> <p>(3) ゲームをする。 ① 出題者を決めるくじを引く。 ② No.1のカードから始める。</p> <p>問題です。よく聞いてください。 ① この人は、忘れ物をしたとき、消しゴムとかを貸してくれるやさしい人です。 ② この人は、一輪車がとても上手です。 ③ この人は、大きな声でたくさん発表します。さあ、この人はだれでしょう？</p> <p>③ 各自、それぞれだれのことか解答カードで確認し、その人らしさを表す文や言葉に下線を引いて、本人に渡す。</p>	<p>◇生活班（4～6名）で行う。 ◇教師を例にし、具体物（教師の「いいところイメージカード」を作成し、拡大して活用）を用いて説明する。 ◇担当者はくじ引きで決める。（資料1）</p> <div data-bbox="1003 891 1398 1075" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>いいところイメージカード ～わたしはだれでしょう～ No.1 よそう〔 〕 ① この人は、忘れ物をしたとき… ② この人は、一輪車がとても上手… ③ この人は、大きな声でたくさん発表… （自分の名前）</p> </div> <p>◇ルールを話し、肯定的な感情交流が促進されるようにする。 ◇引いた番号と同じ番号のカードを担当する。 ◇一人一人の活動に要する時間を確保する。</p> <div data-bbox="831 1153 1398 1332" style="border: 1px solid black; padding: 5px;">  </div> <p>◇肯定的な自己理解が深まるようにする。</p>
15分	<p>3 振り返り（シェアリング）</p> <p>(1) 活動を振り返って、感じたことや気付いたことなどを振り返りカード（資料2）に記入する。</p> <p>(2) 振り返りカードの内容（設問3）を発表する。</p> <p>4 教師の感想とまとめを聞く みんなの発表を聞いて、先生も知らなかった皆さん一人一人のいいところがいっぱい分かり、とてもうれしくなりました。そして、皆さんが友達のいいところをちゃんと見ているんだなあと感じさせられました。</p>	<p>◇カードに書かせることで、活動の中での気付きを明確化する。 ◇アフターケアに生かす。 ◇児童たちの気付きや感情をフィードバックし、その共有化を図る。 ◇自分のよさに気付いたり自信を高めたりする内容や、友達への肯定的な理解を示す内容などの発表を生かしながら、ねらいと関連付けてまとめる。 [期待する児童の感想] ・自分にはいいところがあるんだ。 ・いいところをもっと伸ばしたい。 ・友達は自分のいいところを認めてくれている。 ・友達のいいところをもっと見つけていこう。</p>