

4 本時の展開（グループ2、C・D・Eの3名）

ねらい ・順番にサイコロを友達に渡す。
 ・「どうぞ」「ありがとう」と言葉を添えて、サイコロと「?ボックス」の受け渡しをする。

時間	学習内容	目標	支援方法	キーポイント
導入 10:05	●始めの挨拶	●教師の顔を見て挨拶をする。	●絵カードを示し、顔を教師に向けたら挨拶をする。	①
展開 10:08	●ゲーム内容の確認	●平仮名式の絵カードを教師と一緒に確認する。	●絵カードをテーブルの中央に置いて注意を集めるようにする。	②
10:10	●順番を決める。	●犬の玩具の合図で、順番を意識する。	●飛び出るボタンを押した児童を1番とし、順番表のカードを並べ替え、順番を発表する。	②④
10:15	●ゲームを開始する。	<p>●C：・サイコロが渡されたことで、自分の順番が分かる。</p> <p>●サイコロと「?ボックス」の受け渡すときに、教師と一緒に「どうぞ」「ありがとう」を伝える。</p> <p>●D：・サイコロと?ボックスが渡されたことで、自分の順番が分かる。</p> <p>●音声言語の模倣により、サイコロと「?ボックス」の受け渡すときに、「どうぞ」「ありがとう」を伝える。</p> <p>●E：・前の友達の様子を見て自分の順番が回ってくることを理解する。</p> <p>●サイコロと「?ボックス」の受け渡すときに、自分から友達に「どうぞ」「ありがとう」を伝える。</p> <p>*教師もゲームに参加する。教師がサイコロを振るときやパズルをはめるときは、3名が目を向けてから行うようにする。ゲームを始める直前にパズルの枠とテーブルの中央に置き、個人のルール表を渡す。</p>	<p>●C：・順番カードで確認しながら意識するように促す。</p> <p>●「どうぞ」「ありがとう」と伝えるときに、伝える相手を見るように音声言語で促す。</p> <p>●D：順番カードで確認しながら意識するように促す。</p> <p>●教師がサイコロと「?ボックス」を渡すときに、顔を向くように「?ボックス」を一緒に持って目を合わせて「ありがとう」を伝えるように促す。ルールを表を確認しながら取り組む。</p> <p>●：・順番に注意がいついていないときのみ、「次は～」など音声言語で促す。</p> <p>●受け渡すときに、忘れたときだけ、「どうぞ」「ありがとう」と伝えるように声かけする。</p>	② ⑤ ③ ⑤ ② ⑤
10:23	●振り返りをする。	●ゲームのルール表を見ながら、ルールや約束を振り返り、頑張ったことを確認する。	●振り返りの前に完成したパズルとルール表を集める。	⑦
10:25	●終わりの挨拶	●教師の顔を見て挨拶をする。	●絵カードを示し、顔を教師に向けたら挨拶をする。	①

キーポイント：①学習態勢 ②指示理解 ③セルフマネジメント ④強化システムの理解
 ⑤表出性のコミュニケーション ⑥模倣 ⑦注視物の選択

<授業の成果と今後期待されること>

パズルゲームに取り組み出した当初は、順番やルールに沿って行うソーシャルスキルをねらいとした授業展開をしていました。回数を重ねるうちに、順番やルールの理解が進むと、友達がサイコロを振る様子やパズルを完成する様子をお互いに見るようになり、サイコロをきちんと振らないと、「もう1回やったら?」や目を見ないで渡すと「目を見てね。」など、やり取り言葉が児童の中で広がり、ゲームを通して友達同士の対人関係を広げるものとなってきました。

現在は、児童がルールや約束を発表し、説明しながら進め、ゲーム展開ができるようになってきました。これから市販のカードゲームやボードゲームのルールを理解し、友達同士で楽しめるようになることを増やしていけたらと考えています。

解説

<パズルゲームの内容の概略>

順番に、パズルのピースが入った「?ボックス」とサイコロを渡し、サイコロを振って出た目の数のパズルのピースを「?ボックス」から取っていきます。テーブルの真ん中に置いてある三つのパズル（全部で12ピース）の枠に取ったピースをはめていき、全てパズルがそろったら終了です。

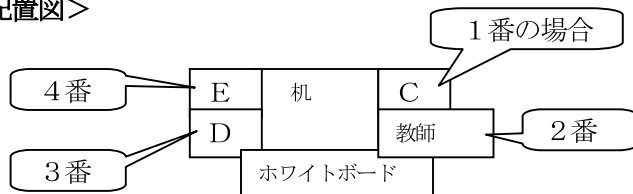
<パズルゲームのルールの詳細と工夫点>

<p>サイコロと「?ボックス」を友達や教師から「ありがとう」と伝えてもらう。 もらうときは、相手の目を見てもらうことを約束に入れています。ルールの説明のときに、約束も確認しています。</p>	<p>受け渡しをし ていくとき</p> 
<p>サイコロを振る。 サイコロの目は、1、2と残念マークの三つです。残念マークが出たらパズルを取らない約束をルール説明のときにしています。児童は、この残念カードをととても意識していて、友達に出て欲しいと期待感を持って取り組んでいます。また、サイコロが転がり過ぎないように、お皿を用意しました。</p>	<p>サイコロの 写真</p> 
<p>出た目の数のパズルのピースを「?ボックス」から取る。 「?ボックス」は、何のピースが入っているか少し分かり、期待感をもたせるように半透明ボックスになっています。</p>	<p>「?ボ ックス」 の 写真</p> 
<p>パズルの枠に取ったピースをはめる。 飽きさせないために、パズルのキャラクターは、定期的に変えています。</p>	<p>パズ ルの 写 真</p> 
<p>サイコロと「?ボックス」を次の人に目を見て音声言語で「どうぞ」と伝えて渡す。 渡す前にホワイトボードに貼っている順番表を確認して次に人に、渡すように促しています。「どうぞ」と伝えるときも、相手の目を見て渡す約束に入れています。</p>	<p>約束表・ ルール表の 写真</p> 

<順番について>

犬の玩具の下の部分にボタンがあり、それを順番に押していくと、前に犬が飛び出る仕組みになっています。犬を飛び出すボタンを押した人が1番になり、教師とのやり取りを入れたい児童(A・B)と友達とのやり取りを広げたい(C)とねらいが違うので、1番の人を軸に後はいつも同じ順番で取り組んでいます。

<配置図>



犬の玩具の写真	
飛び出る前	
飛び出した後	