

授業構成図

本時のねらい
 相手の立場や様子，意図を理解し，場に応じた適切な行動を取ることができる。
 （人間関係形成・社会形成能力☆）

目指す子どもの姿
 一年 A・B
 S相手のことを考えながら，場に応じた行動を取ろうとしている。
 A相手のことを考え，場に応じた行動をとる。
 四年 C・D
 S相手の意図や感情を考えながら，場に応じた行動を取ろうとしている。
 A相手の意図や感情を理解して，場に応じた行動を取る。
 六年 E
 S相手の立場や意図，感情を理解して，場に応じた適切な行動を取る。
 A手の意図や感情を理解して，場に応じた行動を取る。

振り返り場面
Aだと判断した子どもの姿
 相手が話しかけた言葉に対して気持ちを汲んで応じることができていない。

深い学びの視点
 ① 既知知識を関連付けて考え，一階層上の知識を得る。
 ② 獲得した知識を汎用的に活用する。
 ③ 学習の目的を，より高い目的に価値づける。

見通しや実行方法を発想する場面

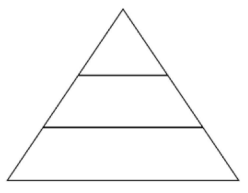
⑤ **自分が困ったときは，どうすれば良いか話し合う。**
 T 上手くいなくて困ったときはどうすればいいでしょうか？
 C ぼくは，自分が何に困っているのかを友だちや先生に伝えればいいと思います。
 ◆ 想定される場面を指導者が提示して考えさせる。

⑥ **ゲーム屋さんごっこをする。** ☆
 T では，ゲーム屋さんごっこを始めましょう。
 T 今日のお客さんは，お家の方々です。順に回ってみてください。
 C 挨拶を大きな声でしよう。
 C 来てもらったときには，大きな声でちゃんとわかるように説明しよう。
 C ちゃんと決まりを守ってゲームができるようにしましょう。
 C 質問されたらちゃんと説明しよう。

⑦ **学習の振り返りをする。**
 T 自分の気持ちを発表しましょう。
 C いっぱいお客さんが来てくれて楽しいと言ってもらえてよかったです。
 C 楽しかったと言ってもらえてうれしかったです。
 C 楽しんでもらえてよかったです。

対象と既知の知識とを関連づけ，対象が生じる原因を類推

思考スキル
 「構造化」
 思考ツール
 「ピラミッドチャート」



課題を見い出す場面

① **ゲーム屋さんごっこをすることを確認する。**
 T 今日，みんなで作ったゲーム屋さんごっこを行います。
 C 早くやりたい。
 T ゲーム屋さんを確認しましょう。
 C 僕たちは〇〇ゲーム屋さんです。
 C 私たちは△△ゲームです。
 C 僕は□□ゲームです。

② **課題を設定する。**
 相手のことを考えて行動しよう。

③ **ループリックを設定する。**
 T この時間のAとSはどのように設定したらよいでしょう。
 C 私は，相手のことを考えて行動できたらAだと思います。
 C ぼくは，ゲームをしてお客さんのことを考えてちゃんと答えることができたのできたらSだと思います。

◆ **設定が難しい場合は，指導者が提示する。**
 ④ **お客さんと上手くコミュニケーションをとるにはどうすればいいの？**
 T コミュニケーションを上手にとるにはどうすればいいの？
 C 話をよく聞く。
 C 困っていたら教えてあげる。
 C ちゃんと分かるように説明する。
 C 自分たちも楽しんでいないといけない。

※ **課題を達成するためにどうすればよいかを整理する。** ピラミッド
 ・ **対象と既知の知識との「ズレ」を認識**

最終目標

コミュニケーションを上手
く取ることができる。

こうなってほしいこと。

笑顔が増える。

会話がはずむ。

楽しかったと
言ってもらえ
る。

「おもしろそ
う。」と言っ
てくれる。

どうすればよいか。

分かりやすく
説明する。

点を取りやす
くする。

わからないこ
とがあったら、
教えてあげる。

順番に全員で
きるようにす
る。

笑顔で挨拶を
する。相手を歓
迎する気持ち
で。