

題 材 名	
どの指も強くな～れ！ 指先の動きをなめらかにするための学習	
ね ら い	
・ 指先の感覚を養い，文字を書いたり，指先を使った細かな作業が上手にできるようになったりすることを促す。	
対 象	所要時間
・ 筆圧が弱い子，カーブのある字が上手に書けない子 ・ 手先が不器用な子	30分
準備するもの	
・ ビー玉 ・ 組み合わせマット1枚から，活動に合わせて増やす （操作のしやすい40～50cm四方くらいのもの） ・ 勝敗表	
内 容	指 導 上 の 配 慮 点
○組み合わせマットの上で，「ビー玉あてっこ」をする。 ① 組み合わせマットの上でビー玉を指で弾いて，的（相手）のビー玉に当てる。 ② 勝敗表に記録をとりながら進める。 ③ 組み合わせマットの数を増やして，広い範囲で勢いよく，指打ちする。 ④ 打つ指（人指し，中，薬，小指）を変えて対戦する。 ⑤ 勝敗表で今日の結果を確認する。 ⑥ 勝った時，負けた時の気持ちを吹き出しに記入する。 	・ 教師は子どものビー玉をはじく力を考慮し，意図的にビー玉を「近く」「遠く」に弾いて，的の位置を調節する。 ・ 均等に指先の感覚を養うことができるようにする。 ・ 「負け」を受け入れる指導（感情のコントロール）にもつなげることができる。
【ちょっと，ひと工夫】	
・ 教室の床を使うと，遠くにある的を狙うためには指先に強い力が必要となり，自然と指の力を高めることができる。また机や椅子等の障害物をかわそうとして，はじく時の指の強さを加減することができるようになる。 ・ トランポリンの上で行うと，ビー玉が円を描いて転がったり，指先の力の加減次第では，トランポリンから落ちてアウトになったりする等，楽しく行うことができる。 ・ ビー玉の数を増やすとさらに遊びが広がる。	

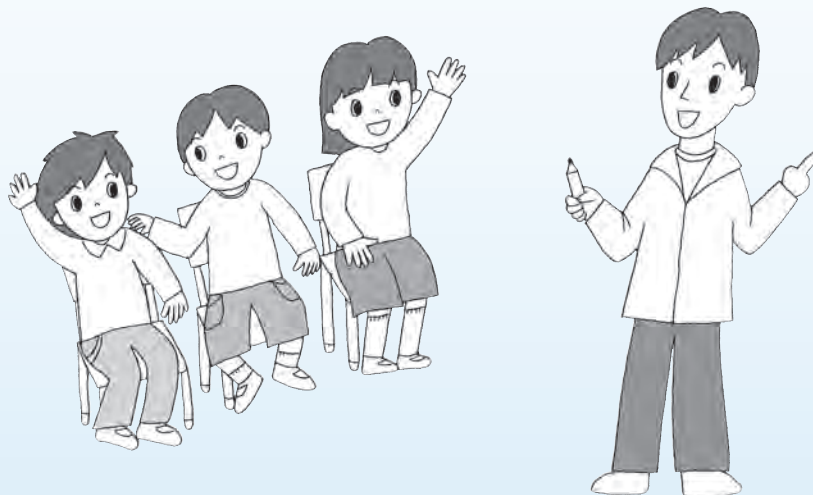
題 材 名	
ヒーローごっこ 身体表現を通して、情緒の安定を図る学習	
ね ら い	
・ 体全体で表現することの楽しさ・爽快さを体感する。 ・ 遊びのルールを学ぶと共に、感情をコントロールすることを学ぶ。	
対 象	所要時間
・ 情緒的に不安定な子 ・ 運動量の少ない子 ・ 人とかかわることが苦手な子	15分～20分
準備するもの	
・ 新聞紙やダンボール箱 ・ ガムテープ ・ 布切れ等	
内 容	指 導 上 の 配 慮 点
①テーマ・ストーリーを設定し、役を決める。 （例）ヒーローもの…地球を救う〇〇戦隊 時代劇…水戸黄門 昔話…桃太郎 ②必要な小道具を用意する。 ③活動時間を確認し、終了時刻をタイマーでセットする。 ④台詞やストーリーには、あまりこだわらず、ダイナミックな動きと共にかかわりを楽しむ。 ⑤残り1分位になったら、教師はカウントダウンをし、ストーリーを完結へと導く。 ⑥終わったら感想や、前回よりも良かったところ、我慢できたところ等を話す。	・ 正義の味方と悪者が登場するストーリーは、イメージしやすい。 ・ 事前に、これは「ごっこ遊び」だという確認をし、相手への配慮を促す。（安全面に配慮） ・ 作成は短時間で行い、簡単な小道具を作ればよい。 ・ 活動時間をイメージし、終わりに対する見通しを持つことができる。 ・ 活動の途中で夢中になり、「ごっこ遊び」から逸脱した行為等が見られた場合は「場から離れる」というペナルティを与え、クールダウンを図る。 （必ず様子が見える場所とする） ・ 時間を限定することで、枠組みの中での感情のコントロールを促すことができる。 （次の活動に持ち越さない） ・ 必要に応じて役割交代をすると、相手の気持ちが理解でき、次回の役に生かされる。
【ちょっと、ひと工夫】	
・ お面や衣装等もひと工夫すると、一層楽しく取り組むことができる。 （実態によっては、制作活動の時間を十分とることも効果的） ・ 集団でも活動できるが、人との関わりが苦手な場合は、教師との1対1の関わり（安心できる場）で、活動に十分取り組むことが大切である。	



小集団指導編

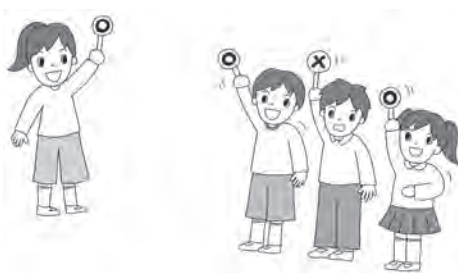
大きな集団の中では、活動にうまく参加できない、人とうまくかかわれない、感情を抑えられないというような子ども達があります。

そこで、小集団の中で、仲間と学び合いながら成功体験を積み重ねることで、大きな集団で役に立つスキルを身につけていきます。



実践例

- | | |
|-----------------------|-------------|
| 1. 友だちへの関心 | 「友だち〇×クイズ」 |
| 2. 気持ちのコントロール | 「あいこでジャンケン」 |
| 3. 体の動きの調整 | 「人間輪なげ」 |
| 4. 注意・集中・協力・調整力 | 「ヘルプ・ミー」 |
| 5. 話す・聞く・推論する | 「はてな？ボックス」 |
| 6. 伝える・相手のことを考える | 「リモコンロボット」 |
| 7. 相手に注目する | 「変身ゲーム」 |
| 8. 話し合い・協力・気持ちのコントロール | 「こうそうビルゲーム」 |

題材名 友だち〇×クイズ （友だちへの関心）		
学校生活を一緒に送っている友だちについて、クイズを通してより深く知る。その中で、自分と他者との共通点や違いがあることを知り、他者とのかかわりを持つためのきっかけ作りの場とする。		
ね ら い	対 象	
・ 友だちへの関心を高める。 ・ 好きなこと等が人によって違うことに気づくことができる。	小学校（低学年・中学年・高学年） 中学生	
準備するもの	所要時間	人数・その他
・ 質問紙や説明文カード ・ 〇と×のカード ・ 感想用紙（メモができる程度の大きさ）	5～10分	2名以上
内 容	活動の詳細と指導のポイント	
①自分にに関するクイズを作る。 ②出題者の順番を決める。 ③出題者は問題を出す。 ④回答（〇・×）を友だちに聞く。 ⑤出題者は、正解とその理由を話す。 ⑥関連した質問を受ける。 ⑦交代してゲームを行う。	【ルール説明】 ・ 勝ち負けではないことを事前に伝える。 ・ 人前で話すのが苦手な児童生徒は、事前に質問紙を活用する。 ・ 質問紙は、好きなことや得意なこと・頑張っていることが記入できたり、丸をつけられたりするものがよい。 ・ 回答者は、自分と同じことに興味があったり、関心を示していることがあったりしたら、「同じです」と声をかける。 （自分の思いと違って相手のことを批判しないことを確認する） ・ 興味があれば、質問をすることができる。 【モデリング】 「私は、スポーツが好きです。たくさんあるスポーツの中で一番好きなのは（頑張っていることは）、サッカーです。〇か×で考えて下さい」 「心の中で考えて下さい」「では、聞きます。せーの！と言ったら自分が決めたもの、〇・×と声を出しながらカードを出して下さい。ではいきます。せーのー」「〇」「×」 （回答者が答える） 「正解は、〇です。私はスポーツの中でサッカーが一番好きです」「どうしてかという、△△選手のプレーが好きだからです」 ・ 児童生徒が質問の仕方が分からない時は、説明文のカードを作り活用していく。 【実 施】 ・ 考えるときは、声を出さずに静かに考えるようにする。 （視覚的にカードを見える所に貼っておくのもよい） ・ 友だちのいつもの遊びや活動の様子を思い出させる。 【振り返り】 ・ 活動を通して、気がついたことや感想を書く。 ・ どのようなことを感じたかそれぞれ発表する。 ・ 友だちとの共通点を見つけることができたならほめる。	
		
通常の学級で取り組むためのポイント		
・ 朝や帰りの会、学級活動の時間等、少しの時間を活用して実施することができる。 （日課変更の心配なし） ・ 人間関係を作っていく「学級開き」の頃に実施するとよい。 ・ 学級の児童の実態を見て、質問紙の内容を工夫していく。 （いくつかの選択肢をあげておくことも効果的） ・ 数日にわたり同じ活動を実施し、全員が出題者の経験をできるようにするとよい。		



静かに
書こう

