

II-4-i #3	上位 目標	感情の理解と 対処の育成	中位 目標	II. 感情の理解ができる。	下位 目標	4. 他者の感情を 理解することができる。
授業名		どんな時に相手のきもちが 生まれるのか、さぐってみよう		目標	i. 他者の感情が発生する原因を探ることができる。	
 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">相手のきもちの原因をさぐる</div>						
授業の流れ			教師と児童の動き		●準備物	
導入(8分) <span style="float: right;">相手のきもちはわかるの？</span>						
1. 準備・注意	・ネームプレート、キャプテン、記録係の確認、話し合いのルール ppt. 視聴		・使用する道具について説明する。		●板書①	
2. 本授業の目的	・授業の目的を簡潔に伝える。		・本授業の目的を説明し、理解度を確認する。		●多機能ネームプレート	
3. 導入ストーリー	・アニメストーリー視聴		・電子紙芝居を視聴させる。		●授業タイトル	
活動(30分) <span style="float: right;">感情の発生原因を探って、相手のきもちを理解するんだ</span>						
4. 助走1 (5分) 【グループ活動】	・相手のネガティブ感情の原因を予測する。(5分)		・男女それぞれに、相手(異性)の感情を予測されるグループと、自己モニタリングするグループに分け、シートに怒りまたは落胆の感情が生じる原因について、グループ単位で書かせる。		●板書①②	
5. クライマックス1 (10分) 【全体活動】	・結果をクラスで共有する。(10分)		・予測する側が自己モニタリング側の予測をどれだけできているのか、結果を発表し、ヒット率を記載する。		●ppt スライド	
6. 助走2 (5分) 【グループ活動】	・相手のポジティブ感情の原因を予測する。(5分)		・男女それぞれに、相手(異性)の感情を予測されるグループと、自己モニタリングするグループに分け、シートに喜びの感情が生じる原因について、グループ単位で書かせる。		●ヒット率枠	
7. クライマックス2 (10分) 【全体活動】	・結果をクラスで共有する。(10分)		・予測する側が自己モニタリング側の予測をどれだけできているのか、結果を発表し、ヒット率を記載する。 ・総合結果を発表する。		●女子用カード	
ポイント きもちには様々な発生原因があること実感したか						
まとめ(7分) <span style="float: right;">感情の発生原因から、相手のきもちを理解することができたよ</span>						
8. シェアリング	・感想を交換する。		・シェアリングを行い、授業理解度を確認する。		●ppt スライド	
9. インセンティブQ	・「きもちの原因」について議論する。		・インセンティブ質問を行い、相手の感情に対する考え方を深めさせる。		●進行ディスプレイ	
10. 最終ストーリー	・アニメストーリー視聴		・電子紙芝居を視聴させる。		●進行シール	
11. 授業プロセス	・授業の進行状況を示す。		・進行ディスプレイに進行シールを貼る。		●強化シール	
12. 意義	・授業がどう役立つのかを伝える。		・本授業のまとめを行う。		●児童用ファイル	
13. 授業後の活動			・授業後に強化シールを配布し、児童用ファイルに貼らせる(連続実施の場合は#4後)。 ・ネームプレートを片づける(連続実施の場合は#4後)。			

板書①(2.本授業の目的、4.助走 1、5.クライマックス 1)

板書②(6. 助走 2、7.クライマックス 2)

メモ

板書①：本授業の目的説明時に授業タイトル（黒板左上参照）を貼る  
 板書①：ネガティブ感情が生じる原因を予測し、結果を発表するまで掲示  
 板書①から②への移行：ポジティブ感情が生じる原因を予測する活動開始時に貼りかえる

準備物一覧

- |  |  |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>●PC、液晶プロジェクター、スクリーン、スピーカー、ppt スライド(アニメストーリー)</li> <li>●指示棒、授業者用ネームプレート、マグネット</li> <li>●児童用ファイル、進行ディスプレイ、グループカード、多機能ネームプレート、緑袋、黒マジック、キャプテン/記録係エンブレム</li> <li>●台本、指導案、板書計画、座席表</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>●授業タイトル、ヒット率枠、女子用カード、男子用カード、黒マジック、説明シート(怒り・落胆)、例示カード 2種、結果掲示用シート(怒り・落胆)、グループカード(※)、説明シート(喜び)、結果掲示用シート(喜び)、予備カード(時間が余った際に使用)、進行シール、強化シール、児童用ファイル(※)</li> </ul> <p>※は左記と重複して記載。黒マジックは通常より数が多くなるため準備時には注意。</p> |
|--|--|