II-4-i
 上位
 感情の理解と
 中位
 日標
 II. 感情の理解ができる。
 下位
 4. 他者の感情を理解することができる。

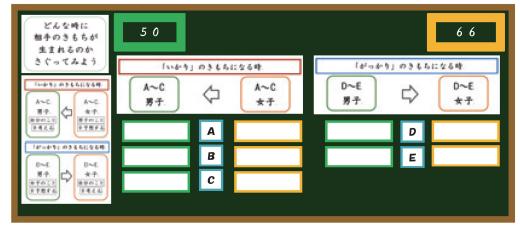
 授業名
 どんな時に相手のきもちが生まれるのか、さぐってみよう
 目標
 i. 他者の感情が発生する原因を探ることができる。



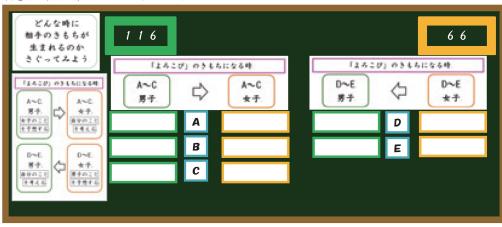
相手のきもちの原因をさぐろう

・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・
かるの?
いて説明する。 ●板書①
●多機能ネームプレート
●授業タイトル
明し、理解度を確認する。 ●ppt スライド
させる。
うきもちを理解するんだ
相手(異性)の感情を予測される ●板書①②
ニタリングするグループに分け、 ●ppt スライト
落胆の感情が生じる原因につい ●ヒット率枠
書かせる。 ●女子用カード
●男子用カード
モニタリング側の予測をどれだ ●黒マジック
結果を発表し、ヒット率を記載 ●説明シート(怒り・落胆)
●例示カード2種
●結果掲示用シート(窓
相手(異性)の感情を予測される り・落胆)
ニタリングするグループに分け、●グループカード
が生じる原因について、グルー ●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
モニタリング側の予測をどれだ た際に使用)
結果を発表し、ヒット率を記載
న .
あること実感したか
を理解することができたよ
い、授業理解度を確認する。 ●ppt スライド
問を行い、相手の感情に対する
させる。
に進行シールを貼る。 ● 進行ディスプレイ
行う。 ●進行シール
●強化シール
ルを配布し、児童用ファイルに ●児童用ファイル
0場合は#4後)。
片づける(連続実施の場合は#4

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)



メエ

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

- ●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)
- ●指示棒、授業者用ネームプレート、マグネット
- ●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
- ●台本、指導案、板書計画、座席表

●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(※)

※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。