

II 仲間づくりの授業 関わる

②題材名「ドンマイは魔法の法則」

(ねらい)

安心できるクラスをつくる。



(展開案)

活動	留意点
1 ウォーミングアップをする。 「反対動きをしようゲーム」	<ul style="list-style-type: none"> 負けた人にどんな言葉をかけたらよいか考えさせる。 「大丈夫」「がんばって」
2 本時のめあてを知る	ドンマイを使おう! ※児童・生徒の実態に応じて設定
3 ドンマイの意味を知る	<ul style="list-style-type: none"> ゲームで励まされた場面を思い出す。 友だち同士で使える言葉だと押さえておく。
4 ゲームの負けた人ドンマイを言ってみよう ○新聞紙パズル ○玉運びゲーム ○対決ゲーム ○じゃんけんゲーム	<ul style="list-style-type: none"> 教師が見本を見せ、悪い例に気付かせる。(モデリング) 「ドンマイ」を言われた人の気持ちを一人ずつ聞いていく。 「気持ちよかった」「くやしなかった」「嬉しかった」
5 本時の学習を振り返る	<ul style="list-style-type: none"> 生活の中で「ドンマイ」が使える場面を具体的に考えさせ、日常生活へ汎化できるようにする。 「負けたとき」「失敗したとき」「落ち込んでいるとき」

児童・生徒の実態に応じてゲームの内容を変え、自然に「ドンマイ」が使える場面を設定しよう!

(児童・生徒の感想)

- ・今度、友だちが失敗したら「ドンマイ」と声をかけてあげたい。
- ・「ドンマイ」と言われて心が温かくなった。
- ・部活の時に「ドンマイ」と言っていたけど授業中でも使っていきたい。
- ・「ドンマイ」と言われた時も、言ったときも笑顔になった。うれしかった。

