

# SST 指導略案

## 1. 題材

「かぶるとアウト、相談ゲーム」

## 2. ねらい

- ・ゲームを通して、各自のターゲットスキルを身に付ける
- ・メンバーの考えを予想するために質問をできるようにする。

## 3. ターゲットスキルと本時でねらうスモールステップ

対象	ターゲットスキル	スモールステップ
	仲間と会話を続けることができる。	相手の受け答えに対して反応する
	言葉足らずでなく、話すことができる。	相手の受け答えに対して反応する
	いやなことをしっかり断ることができる。	聞かれたことについて答える。
	仲間と会話と続けることができる。	相手に質問する

## 4. 本時の展開

	○活動	・留意点
教示	○本時の活動でのねらいと各自のターゲットスキルを確認する。	・それぞれのターゲットスキルは異なるが、同じ活動の中で学んでいくことをイメージできるようにする。
モデリング	○「かぶるとアウト、相談ゲーム（質問なし）」を行う。 <div>準備</div> ホワイトボード、ボードマーカー  ○自分の答えを書く前に質問できることを知り、どのように質問したり、答えたりすればよいかを考える（知る）  ○1度ずつ質問の仕方を練習する。	・【メンバーが何を考えているかを事前に知ること】ができれば成功しやすいことに気づけるようにする。  ・具体的な場面を想像できるように指導者が演示する。（声のかけ方、視線、話型、お礼等に注目）  ・それぞれの良いところを認めながら進めるようにする。
リハーサル	○「かぶるとアウト、相談ゲーム（質問あり）」を行う。	・時間に余裕があれば複数の問題に取り組む。
フィードバック	○それぞれのメンバーの良かったところを振り返る。	・可能であれば児童にも発言させるようにする。
般化	○ミッションカードに記入し、目標を立てる。	・教室や家庭に帰ってからも自分でチャレンジすることを意識できるようにする。

### ゲームルール

- ①出題者（指導者）が問題を出す。
- ②各自思い描いているものを想像しながら質問する（一人2回）。
- ③それぞれに思い描いた答えをホワイトボードに書く。
- ④それぞれが書いた答えを確認し、答えが重複しなければ成功。

### 問題例

- ・甘いものといえば
- ・学校行事といえば
- ・アニメといえば
- ・赤い食べ物といえば
- ・ドラえものの道具といえば
- ・お寿司のネタといえば etc...