

SST 指導略案

1. 題材

「3 ヒントクイズ (ビンゴ)」

2. ねらい

- ・ゲームを通して、以下ターゲットスキルを身に付ける
- ・自分の選んだカードで合っているかを質問できるようにする。

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
	わからないことを質問できる	①相手の方を見て、(呼びかけて、) ②目が合っているのを確かめて ③「これでいいですか」と聞くことができる。

4. 本時の展開

	○活動	・留意点
教示	○本時の活動でのねらいとターゲットスキルを確認する。	・“ミッションカード” に上記スモールステップの内容を記入し、活動中にスキルを使用した場合も色を塗ることができるようにする。
モデリング	○自分の選んだカードが合っているかどうかを確認する時の方法を演示する。 ①相手の方を見て、 (呼びかけて、) ②目が合っているのを確かめて ③「これでいいですか」と聞く ○1度、質問の仕方を練習する。	・①～③の順序で行うことで、失敗しにくいことに気づくことができるようにする。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 10px 0;">悪い例 ①だけでは、相手が何をしたいのかわからない。 ③だけでは相手が自分に注目していないかもしれない。等</div> ・取り組みにくい様子が見られるときは行動を細分化し1つずつ取り組むことができるようにする。 ・良いところを認めながら進めるようにする。
リハーサル	○「3 ヒントクイズ」を行う。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">準備</div> ついたて	・必要に応じて①～③を促すようにする。
フィードバック	○児童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自分でチャレンジすることを意識できるようにする。 ・時間があれば目標回数を設定する。

ゲームルール

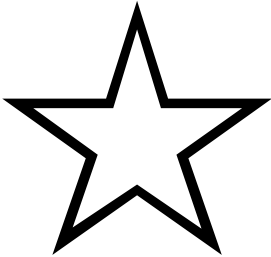
- ①絵カードを8つのマスに自由に置く。
- ②出題者（指導者）が3つのヒントを出す。
- ③それぞれカードの中から該当するカードを見つけ
「これでいいですか」と確かめる。
- ④3つのヒントに合ったカードだったらカードを裏返す。
- ⑤裏返したカードが縦、横、斜め一列そろったらビンゴ。

時間やスキル使用状況に応じて、可能であればルールの変更をして複数回取り組む。
「2 ラインビンゴであがり」「①呼びかけ」の代わりに挙手をする」等

3 ヒントクイズ

B I N G O !

○ 3つのヒントを聞いて、「これだ!」と思うカードを見つけ出そう!!

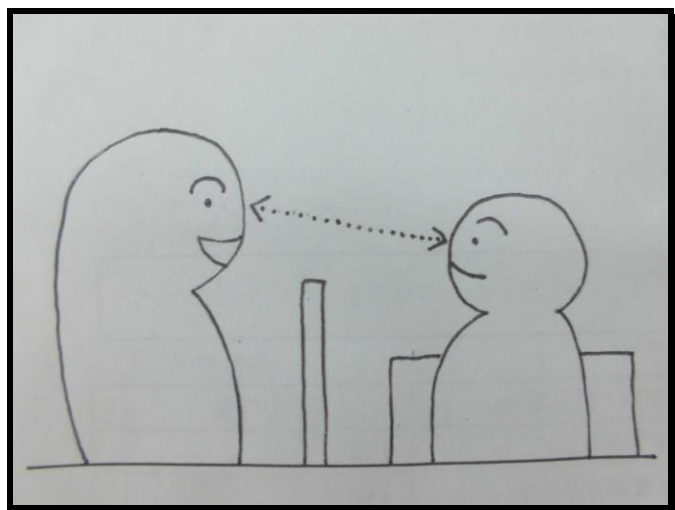
「これだ！」というカードを見つけたら…



1

相手の方を見て
よびかけて

せんせい、おかあさん、○○さん、ねえねえ など



2

目が合っているのを
たし
確かめて



3

相手に聞こえるように
「これでいいですか。」
と聞きます。

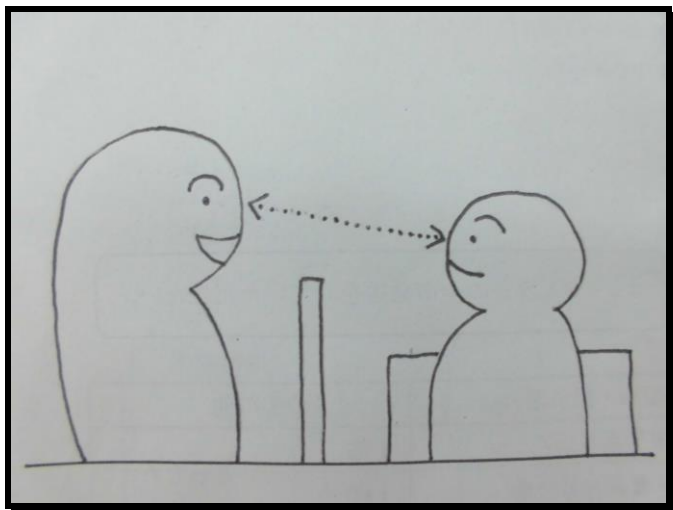
「聞こえなかった」「もう一回聞きたい」時は…



1

相手の方を見て
よびかけて

ノック、せんせい、おかあさん、〇〇さん、
ねえねえ など



2

目が合っているのを
たし
確かめて



3

相手に聞こえるように
「もう1度 言ってください。」
と言います。