

6 本時の計画 (総時数32時間中の9・10時間目)

(1) 本時の目標

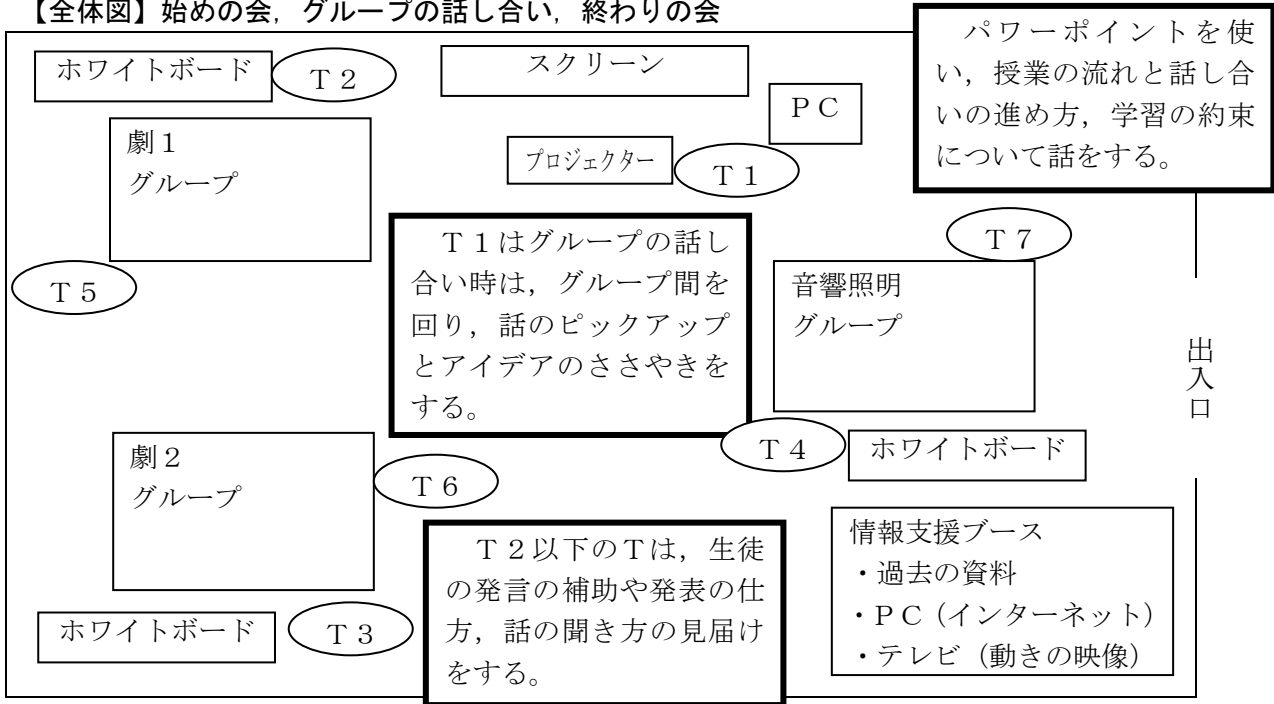
- ・テーマ (伝えたい内容) を意識し、場面の構成 (流れや動き) を決める。
- ・グループ毎に、全員で表現できる動きや流れを考え、ロールプレイで発表する。

(2) 個別の目標と本時の学習過程

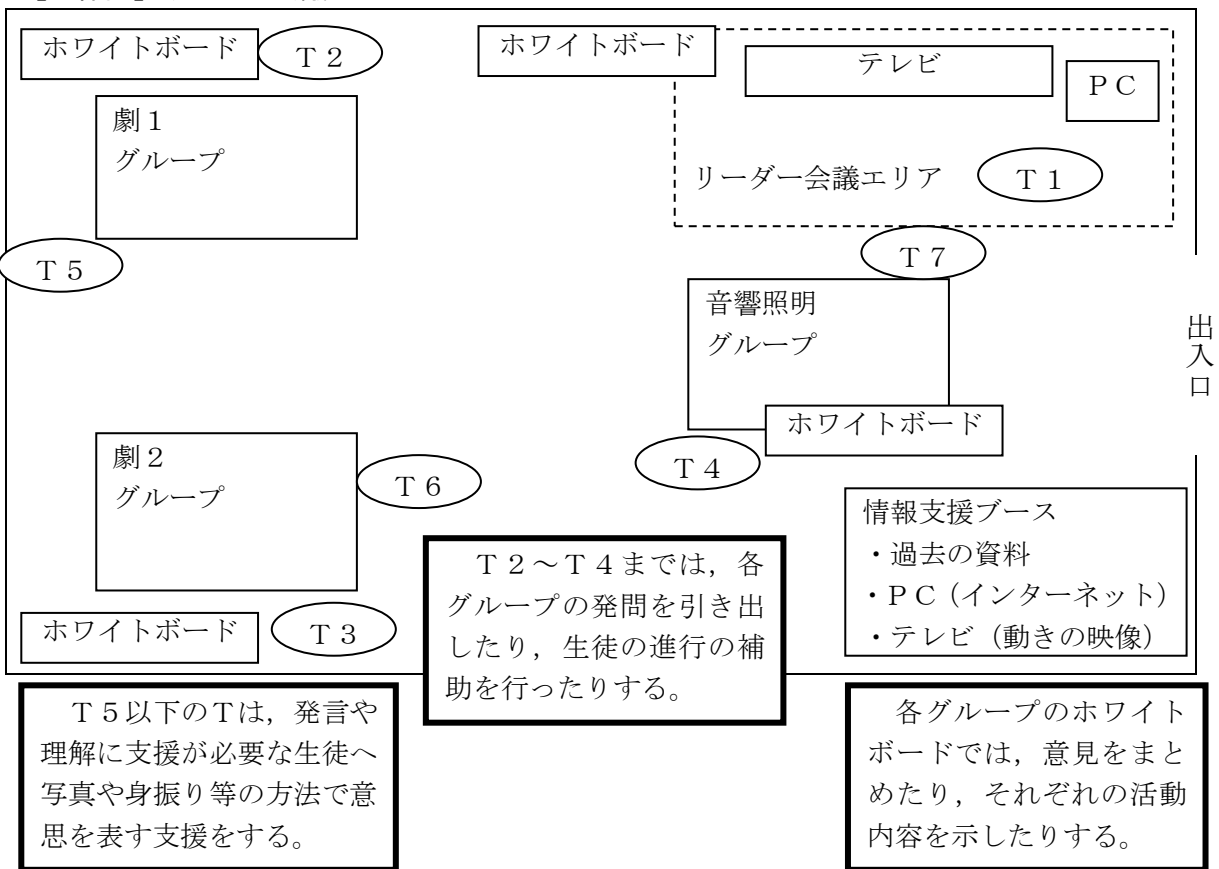
時間	学習活動	生徒の目標 とそれに対する教師の働きかけ・留意点		
10:35	1 始まりの会をする。 ①あいさつ ②めあて ③今日の活動について ④学習の約束について →これまでの約束を振り返る	<ul style="list-style-type: none"> ・背筋を伸ばしてあいさつができるように、言葉を掛けて伝えたり、手本を見せたりする。 ・活動の見通しをもつために、今日の活動の流れ、今後の日程等をパワーポイントや図を用いて提示する。 ・ショーのテーマに設定した「相手の気持ちを考えて接する」を学習の中で意識できるように、学習の約束として確認し、ホワイトボードに掲示しておく。 <p><めあて> テーマ (伝えたい内容) を意識し、各場面の流れや動きを決める。</p> <p><主発問> グループごとに各場面の流れや動きを決めるとき、一番良い方法は何でしょうか。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・テーマから場面の流れや動きを考え、全員で共有しやすいように、ロールプレイを用いて表現することを伝える。 		
10:50	2 各場面についてグループで話し合う。 ①グループごとに、前回のロールプレイを見る。(ビデオ視聴) ②各場面の流れを考える。 劇1：仲間外れにしない 劇2：人の嫌がることはしない 音・照：仲裁→すぐに謝る ③ロールプレイで発表する。	劇1グループ	劇2グループ	音響・照明グループ
		<p>これまでのショーの経験を基にテーマ (伝えたい内容) を意識し、自分たちの考えた「仲間外れにしない」という流れを深めてせりふの言い方や細かい動きを決める。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・これまでの経験からロールプレイを深められるように、「これまでのショーではどうだったか？」や「実際の場面ではどうか？」等と発問する。 ・指さしや○×等で意見を出しやすいように、ロールプレイのポイントとなる写真を用意する。 <p>話し合いの中で取り入れたダンスやポーズ、せりふなどを、友達と一緒にロールプレイで発表する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・みんなで一緒にロールプレイを発表することができるように、「みんなができる動きはどんな動きか。」といった発問をする。 ・動きやダンスに応じて、動きやダンスをやりやすいように、実際に音楽や効果音等を付ける。 	<p>これまでの自分の姿からテーマ (伝えたい内容) について思い出し、自分たちの考えた「人の嫌がることはしない」という流れをより実際にある場面に近づけて一つ一つの動きを決める。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・指さしや○×等で意見を出し、行動の違いが分かるように、ロールプレイのポイントとなる写真を用意する。 ・たくさん意見を出することができるように、発言が滞った時に、「～はどうだった?」「自分だったらどうする?」等と発問する。 <p>話し合いの中で取り入れたダンスやポーズ、セリフなどを、友達と一緒にロールプレイで発表する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・みんなで一緒にロールプレイを発表することができるように、取り入れるダンスやポーズ、セリフを簡単な動きにし、発表の前にリーダー達と一緒に、繰り返し練習をする。 	<p>自分たちの日常からテーマ (伝えたい内容) を意識した意見を出し、自分たちが考えた「仲裁→すぐに謝る」という流れを深め、せりふや動き方を決める。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分たちで話し合うことができるように、ヒントとなる話し合い進行表を用意する。 ・一人一意見を出すことができるように、発言が滞った時には「～の場合はどう対応したか。」や「自分だったらどうするか。」等と発問する。 ・友達の意見を認められるように、内容をまとめたり、言い換えて結びつけやすい意見にしたりする。 <p>ロールプレイを ipad で撮影し、観客が分かりやすいショーにできる工夫を自分たちで探す。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・必要であれば、職員が撮影係を担当する。 ・観客が分かりやすいような工夫を考えられるように、「保育園児や小学1～3年生に分かりやすい言葉遣いか。」や「表情や体の動きで分かるようにできているか。」等と発問する。
11:30	3 リーダー会議をする。(各リーダー) ・リーダーが、各グループの提案や意見をまとめる。 ・ショー全体の流れから、各場面の配置を決める。 各グループの活動 (リーダー以外) ・グループごとで考えた流れを基に、実際の動きやダンスを決める。	<ul style="list-style-type: none"> ・テーマに注目して考えられるように、前回自分たちが考えたロールプレイのビデオを振り返る時間を設ける。 ・全員でショーを作ろうとする気持ちもてるように、各グループで話し合った内容やリーダー会議で決めた内容を全体で共有する場を設定する。 ・具体的な場面のイメージがもちやすいように、話し合いや発表の場で実際の動きや ipad 等の演出機器の音を活用できることを伝える。 ・各グループの声をしっかり反映できるように、T1は各グループの意見や話し合いの様子を全体に紹介する。 ・グループのみんなが参加できる流れや動きを考えられるように、「～さんができる動きは?」等の発問をする。 <p>各グループで出した意見をまとめ、それぞれの場面の最善の配置を決める。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・各リーダーが出た意見を理解しそれをまとめやすいように、出た意見をホワイトボードに提示したり、実際に動いてみることを伝えたりする。 ・まとめた意見を分かりやすく伝えるために、発表の方法や言葉の簡単さなどを工夫し、動きや実際の場面等を発問する。 ・ストーリー全体を見ながら一つ一つの場面を組み合わせられるように、台本の仮案を作成し、示す。 <p>自分のグループで出した意見や役割を基に、具体的な場面を考え、自分たちができる動きやダンス等を試行錯誤しながら練習する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・グループでの話し合いから、実際のダンス、音楽、効果音等を具体的に考えることができるように、学習発表会でのショーを基にし、そのときの映像や写真、台本を提示する。 ・自分たちの動きやダンス等を客観的に見ながら練習できるように、ipad 等で映像に撮る。 ・動きの参考になるものを調べたり、全体に演出等のアイデアを提案したりできるように、ipad やパソコン等で調べるエリアを作る。 		
12:05	4. 終わりの会 ①ストーリーの概要発表 (会議から) ②振り返り グループごとに今日の取組を発表する。 ③次時の活動について	<ul style="list-style-type: none"> ・リーダー会議で決めたショー全体の流れについて、ロールプレイやプレゼンを通して発表し、全体で共通理解する場を設定する。 ・ショーで伝えるテーマ (伝えたい内容) は、自分たちも守るべきこととして意識できるように、普段から実践し続けることが必要なことを伝える。 ・各グループの成果を発表する際に、発表の着目点やそれぞれの変容が分かるように、誰がどんなことを頑張ったのか、良かったのかを実際の物や動きを見せながら伝える。 ・次時以降の活動の見通しがもてるように、本番までの練習回数や練習内容、練習場所等を記した表を提示する。 		

(3) 人と関わる力を高めるための環境設定

【全体図】 始めの会、グループの話し合い、終わりの会



【全体図】 リーダー会議



(4) 準備物

ホワイトボード (4台)、フラッシュカード (めあて、学習内容)、テレビ、パソコン、机 (5台)、意見をまとめるプリント、各グループの練習で必要と思われるもの (CD、アンプ、武器、パソコン、ipad)

(5) 板書計画 (全体)

リンゴレンジャー出動！2017
～花輪小学校プロジェクト編～

めあて
テーマ（伝えたい内容）を意識して
各場面の流れや動きを決める

<学習の約束>

- ・友達を認める
- ・ダメだし禁止
- ・トラブル，けんかにならないように

今日の流れ

- 1 めあての確認
- 2 グループでの話し合い
- 3 リーダー会議
グループ別活動
- 4 まとめ

本番までの日程

- | | |
|--------|------|
| 11月29日 | 構成会議 |
| 12月 1日 | |
| 4日 | |
| 15日 | 本番 |

(6) 評価の観点

(生徒)

- ・自分たちで決めたテーマを意識し，リーダーを中心に話し合いをまとめ，場面の流れや動きなどを決めることができたか。
- ・自分たちでショーを作っていくに当たって，グループ毎でメンバー全員が表現できる準備や練習をすることができたか。

(教師)

- ・生徒たちが意識するべきことに気づき，場面の具体的な流れや一つ一つの動きを考えることができたか。
- ・活動中に何気なく良い言動や提案をしている生徒への意見の表出を促したり，発表や意思の表出が難しい生徒を手助けしたりして，生徒全員が学習へ向かうための環境や手立てを整えることができたか。