１　単元名　　自立活動　ことば『はぁっていうゲーム』

２　単元の目標

・　コミュニケーションには言葉によらないものがあることを知る【６コミュニケーション-(４)コミュニケーション手段の選択と活用に関すること】

・　言葉は状況によって様々なニュアンスを持つことを知る【６-(５)状況に応じたコミュニケーションに関すること】

３　本時について

（１）本時の目標

・言葉が発せられる時の状況を想像しよう

・表情や声で表現しよう

（２）本時の活動

この活動は、市販のカードゲーム「はぁっていうゲーム」を基にしたものである。

コミュニケーションには、言語的な要素だけでなく非言語的な要素がある。例えば、文字で書くと同じ「はぁ」でも、現実では発せられた状況によりいろいろな意味を持つ。ゲームでは前提となる状況の違いがないので、演者は表情や声色、声の大きさだけで表すことになる。また受け取る側（解答者）も、演者の表現からそのニュアンスを想像し答えを出す。市販のゲームでは、共通の台詞（山札からお題のカードを１枚引く）を、与えられたシチュエーション（Ⓐ～Ⓗから役割カードを無作為に引いて決める）で演じ、他のプレイヤーはそれぞれ何を演じているか当てる。お互いに演じあい、正しく伝えられた人数と、正しく受け止められた人数をコインで点数化し、競う。

今回は、共通の台詞は山札からカードを引くのではなく、指導者が集団の理解度に合わせて選び、スライドにしたものをパソコンで掲示する形で行う。シチュエーションについては、市販のものと同じくカードで無作為に決める。また、振り返る際の材料とするため、正しく伝えられた人数と正しく解答できた人数を別々にカウントする。

この活動を通して、コミュニケーションには言語だけで伝わるものだけでなく、非言語で伝わるものも大きいと気づかせたい。

この活動は、表現と受取の二つの要素がある。生徒によっては、表現することが苦手で、シチュエーションを限定してしまうと参加が難しいケースがある。今回は、市販のゲームにはないチェンジカード（シチュエーションを変更できるカード）を使えるようにすることで、その負担を軽減する工夫をした。

（３）本時の展開

	主な学習内容・活動	指導上の留意点・配慮事項	評価内容と方法
導入① （２分）	○活動の流れを聞き、活動内容を把握する。	●流れをホワイトボードに書いておき、いつでも確認できるようにしておく。	

	○目標の確認。今日は何を意識して活動に取り組むのか　理解する。	●板書を生徒に読ませた後、解説する。	
導入② （5分）	○ゲームのルールの説明を聞く。	●ホワイトボードにルールを印刷し、掲示する。 ●教員が簡単に「はぁ」の例をやって見せる。	
展開 （38分）	【練習】 ① 台詞を提示する。 ② どう表現するか考える。（1分） ③ ゲームを行う。 ④ 正解発表。 ⑤ 意見を交換する。 【本番】 ① 題材を提示する。 ② 役割カードを引く。 ③ どう表現するか考える。（1分） ④ ゲームを行う。 ⑤ 正解発表。 ⑥ 得点集計 ⑦ 意見を交換する。	●一人でⒶ～Ⓗの全ての役を行う。 ●生徒に演者の立候補を促す。いない場合は、教員が演者となり、生徒は解答者をやってみる。 ●立候補者が複数いる場合や、状況に応じて台詞を変えて1～2回行う。 ●与えられたシチュエーションが難しい場合は、チェンジカードを使うことを申し出る。教員は使う者がいるかを確認する。 ●どう意識して演じたか、なぜそのシチュエーションだと感じたかなど発表させ、感じ方の違いや一般的にはどうなのか考えさせる。 ●時間を見ながら台詞を変えて2～3回行う。 ●やり取りが上手くいっているようなら、応用で「うなずき（表情のみで表現）というお題に取り組む。	◇状況を想像することができたか。 ◇どこを見るとよいのか、考えることができたか。 〔観察〕 ◇工夫して表現することができたか。 ◇声色や表情に注意して演者を観察できたか。 〔観察〕
まとめ （5分）	○活動の振り返りを行う。 ○教員からのまとめの説明を聞く。	●今日の目標を再度確認させ、一人ひとりに意識して活動できたかを聞く。 ●教員から見て良かった点などを伝える。 ●コミュニケーションには言語によるものと非言語によるものがあることを伝える。	