

みるきくパッケージ

教科学習の内容理解につながる「みる力・きく力」を高めよう

シートの内容

- Iシート：発達の段階チェックシート
- IIシート：タイプ別「みる力・きく力」の指導目標
- IIIシート：自立活動「みる力・きく力」の単元計画作成シート
- IVシート：「みる力・きく力」指導内容例
- Vシート：「みる・きく」ふり返しシート
「みる・きく」評価シート

シートの使い方

1. Iシートで、担当する児童のタイプを調べる。
2. IIシートで、タイプ別の「みる力・きく力」の指導目標を確認し、それを基に、自立活動の単元で身に付けたい個別の目標を立てる。
3. IIIシートに個別の目標を記入し、IVシートを参考にしながら具体的な指導内容を考え、単元計画を作成する。
4. 授業を行う。振り返りや評価を行う。（参考：Vシート）

※ Iシートは、教師が児童の発達の段階を把握し、必要な指導や支援は何かを見極めやすくするためのものです。

※ IIIシート、IVシート、Vシートは、クラスや児童の実態に合わせてアレンジして使用してください。

チェック方法：対象児童の年齢からスタートします。当てはまる項目にチェックし、迷ったときはつけないでください。9～10個チェックがいたら右へ、8個以下の場合は下へ進んでください。

12歳	<input type="checkbox"/> 未来の可能性や目標に焦点を当てて考えられる <input type="checkbox"/> 関心のない教科の課題に対してやる気が出ない <input type="checkbox"/> 偏見や正義など、幅広い話題が理解できる <input type="checkbox"/> 二極化した考えが減り、曖昧なことも理解できる <input type="checkbox"/> 結果について、行動する前にイメージできる	<input type="checkbox"/> 物事の規則性や共通点に注意を向けられる <input type="checkbox"/> 集団に合わせて行動を変えられる <input type="checkbox"/> 物事を決める過程に関わりたがる <input type="checkbox"/> うわさ話に加わる <input type="checkbox"/> 自分が周りからどう見られているか気にする	A 1 タイプ
11歳	<input type="checkbox"/> ルールの必要性を理解したときは従える <input type="checkbox"/> Aが正しいければ、似たBも正しいだろうと推論できる <input type="checkbox"/> 見てない触れてないことでも、論理的に推論できる <input type="checkbox"/> 4-1=3 と 3+1=4 が同じ操作だと可逆性を理解できる <input type="checkbox"/> ルールのある遊びを好み、状況に応じて対応できる	<input type="checkbox"/> 他者と比較して自分を捉えることができる <input type="checkbox"/> 集団の中で協力して活動できる <input type="checkbox"/> 理屈っぽくなった <input type="checkbox"/> 公平性の感覚が強い <input type="checkbox"/> 思いやりと尊重の概念を理解し、行動できる	A 2
10歳	<input type="checkbox"/> ルールや指示によく従う <input type="checkbox"/> 自分の経験を基にして、物事を考えたり理解する <input type="checkbox"/> 集中を妨げる衝動を抑制しながら注意を持続できる <input type="checkbox"/> 話を聞いたり自分のことを話すのが好き <input type="checkbox"/> 他者の視点から物を見られる	<input type="checkbox"/> 奥行きのある立体が書ける <input type="checkbox"/> 白か黒かのような二極化した考えが多い <input type="checkbox"/> 自分の得手不得手は何か気付いている <input type="checkbox"/> 自分の気持ちを整理し、調節できる <input type="checkbox"/> 自分の感情を論理的に説明できる	A 3
9歳	<input type="checkbox"/> 簡単な論理（筋道の通った考え）を使い物事を考えられる <input type="checkbox"/> 合理的方法で情報が分類できる <input type="checkbox"/> 黙読を楽しみ、章がいくつかある本を読める <input type="checkbox"/> 作り話や魔法への興味が薄れ、現実的な視点が増えた <input type="checkbox"/> 他者の考えや感情を理解できるようになってきた	<input type="checkbox"/> お金の計算ができる <input type="checkbox"/> 一人で勉強ができる <input type="checkbox"/> 自分と友達の類似点、相違点を意識している <input type="checkbox"/> 意志がはっきりし、自発的に行動できる <input type="checkbox"/> 人を傷つけたと気付くと、行動を正せる	A 4
8歳	<input type="checkbox"/> 30分間集中が続く <input type="checkbox"/> 自分の気持ちや感情を言葉で表現できる <input type="checkbox"/> 出来事の原因を理解するために「なんで」「どうして」と尋ねる <input type="checkbox"/> 長さの系列化操作（長さを比較して並べ替えるなど）ができる <input type="checkbox"/> 引き算は足し算の逆、割り算は掛け算の逆であると理解している	<input type="checkbox"/> 場面に応じた言葉遣いができる <input type="checkbox"/> 自分の体の右/左を正確に認識できる <input type="checkbox"/> 話し好き <input type="checkbox"/> 話す時、大げさで脚色したがる <input type="checkbox"/> 集団遊びを好む	B 1
7歳	<input type="checkbox"/> 世界は自分中心ではないと理解している <input type="checkbox"/> 皮肉や嫌味を理解できる <input type="checkbox"/> 自分なりの理由をつけて推論できる <input type="checkbox"/> 出来事を時系列に並べられる <input type="checkbox"/> 本を読んだり、読んでもらったりするのが好き	<input type="checkbox"/> 衝動のコントロールができる <input type="checkbox"/> 遊びの中で友達と協力できる <input type="checkbox"/> 二者関係から三者関係を築けるようになった <input type="checkbox"/> 自分の気持ちや行動を振り返ることができる <input type="checkbox"/> ルールを守り、言われたことを鵜呑みにしやすい	B 2
6歳	<input type="checkbox"/> 20～30分間集中でき、構造化した活動を好む <input type="checkbox"/> 手順がいくつかある活動を終わりにできる <input type="checkbox"/> 人の動きや騒音がある場所でも活動に集中できる <input type="checkbox"/> 自分と他者の似ている／違うところに気付くようになった <input type="checkbox"/> ゲームに勝つため、ルールを変えたりズルをする	<input type="checkbox"/> 100まで数えられる <input type="checkbox"/> 2, 5, 10ずつ数えられる <input type="checkbox"/> 何事も一番になりたがる <input type="checkbox"/> 本を読んだり見たりするのが楽しむ <input type="checkbox"/> 自分の間違いを認めることが難しい	B 3
5歳	<input type="checkbox"/> 簡単な計画を立てて、準備できる <input type="checkbox"/> 1つの方法でしか物事を行うことができない <input type="checkbox"/> 曜日が分かり過去と未来を理解している <input type="checkbox"/> 大人に本を読んでもらったり自分で本を見ることが好き <input type="checkbox"/> 正しいこと、間違っていることが判断できる	<input type="checkbox"/> 直感的に考えることが多い <input type="checkbox"/> ルールを守ろうとする <input type="checkbox"/> 友達と分け合ったり友達を助けたりできる <input type="checkbox"/> 友達と遊びの計画を話し合える <input type="checkbox"/> 目に見える行動だけで判断する	C 1
4歳	<input type="checkbox"/> 集中できる時間が短い <input type="checkbox"/> 何度も繰り返し「なんで？」と尋ねる <input type="checkbox"/> 空想や役になりきるごっこ遊びが好き <input type="checkbox"/> 2つの物を比較できる <input type="checkbox"/> 3個から6個のものを数えられる	<input type="checkbox"/> 話すことは好きだが、聞くことは苦手 <input type="checkbox"/> 「正しいこと」「間違っていること」を気にする <input type="checkbox"/> 他の子と遊具や道具を順番に使うことができる <input type="checkbox"/> 物を独り占めしたり、遊びの主導権を握りたがる <input type="checkbox"/> 他の人も自分と同じ考え方、感じ方だと思っている	C 2
3歳	<input type="checkbox"/> 「誰」「何」「どこ」とよく聞く <input type="checkbox"/> 母語で3～6語文を話す <input type="checkbox"/> 「同じ-違う」「順番」の概念は理解している <input type="checkbox"/> なじみのある物語の一部を思い出せる <input type="checkbox"/> 繰り返しやリズム、ごっこ遊びが好き	<input type="checkbox"/> 自分のことに夢中で、何か言われても聞こえない <input type="checkbox"/> 自分の欲求を優先する <input type="checkbox"/> 協同遊びはまだできないが、他の子と遊ぶことは好き <input type="checkbox"/> 他の子の行動や遊びを観察し、その真似をする <input type="checkbox"/> 融通がきかず、予定の変更にうまく対応できない	C 3

Ⅱシート

タイプ別「みる力・きく力」の指導目標

() 内の数字は、自立活動の項目です。

タイプ	1 健康の保持	2 心理的な安定	3 人間関係の形成	6 コミュニケーション
A 1	障害理解 聞こえの基本的な仕組みを理解する(2,3,4)	困難への対応 自分に必要な情報保障を知る(3)	他者理解 聴覚、視覚だけで判断せず、状況の推移や体験などから総合的に相手の気持ちを判断する(1,2)	言語受容 ・大切なことはメモを取るように意識する(2) ・自分なりに予想したり考えたり想像したりしながら見る/聞く(2) ・テレビ/本/雑誌/新聞などのメディアから自分で情報を得る(2) 言語形成 ・抽象的な表現を理解し具体的なものをイメージする(3) ・相手の意見を受け止めてから自分の意見を話す(3) 選択/活用 ・質問や応答を通して話の内容を深める(4,5)
A 2	障害理解 ・聞き間違えたり聞き漏らしたりしやすい音や状況の傾向を知る(2,3,4) ・聞こえの基本的な仕組みを理解する(2,3,4)	困難への対応 自分に必要な情報保障を知る(3)	他者理解 他者の意図や感情を理解し、良好なかかわりをもつ(1,2)	言語受容 ・大切なことはメモを取るように意識する(2) ・自分なりに予想したり考えたり想像したりしながら見る/聞く(2) ・テレビ/本/雑誌/新聞などのメディアから自分で情報を得る(2) 言語形成 相手の意見を受け止めてから自分の意見を話す(3) 選択/活用 ・質問や応答を通して話の内容を深める(4,5)
A 3	障害理解 ・自分の聞こえ方の特徴が分かる(2,3,4) ・耳の構造を理解する(2,3,4)	困難への対応 困った場面への対応策を考える(3)	他者理解 相手の気持ちを想像したり相手の立場で考えたりする(1,2)	言語受容 ・テレビ/本/雑誌/新聞などのメディアから自分で情報を得る(2) ・経験と結び付けたり自分の考えと比較したりしながら見る/聞く(2) 言語形成 相手の話を聞いて 5 W 1 H を正確に読み取る(3)
A 4	障害理解 ・自分の聞こえ方の特徴が分かる(2,3,4) ・耳の構造を理解する(2,3,4)	困難への対応 困った場面への対応策を考える(3)	他者理解 自分の行動が相手に与えた影響を、相手の立場に立って考え、振り返る(1,2)	言語受容 ・テレビ/本/雑誌/新聞などのメディアから自分で情報を得る(2) ・経験と結び付けたり自分の考えと比較したりしながら見る/聞く(2) 言語形成 相手の話を聞いて 5 W 1 H を正確に読み取る/聞き取る(3) 選択/活用 相手の話を最後まで聞いてから話す(4,5)

	1 健康の保持	2 心理的な安定	3 人間関係の形成	4 環境の把握	6 コミュニケーション
B 1	障害理解 ・自分の聞こえの特徴を知る(2,3,4) ・身の回りの生活音や環境音について知る(2,3,4)	困難への対応 ・情報保障の必要性を知る(3) ・聞こえないときの援助の求め方を知る(3)	他者理解 相手の気持ちを受け入れる(1,2)	感覚活用 ・手話、口形、文字情報などから情報を得る(3,4) ・相手の話が分からなかったとき適切な聞き返し方をする(3,4)	言語受容 ・要点を落とさないように見る/聞く(2) ・話を聞いて記憶する(3)
B 2	障害理解 ・自分の聞こえの特徴を知る(2,3,4) ・身の回りの生活音や環境音について知る(2,3,4)	困難への対応 ・自分が聞こえない、聞こえにくいことを相手に伝える(3) ・自分の聞こえの特徴を知る(3)	他者理解 話を聞いて友達との類似点、相違点に気付く(3) マナー 生活の中で自分が立てている音があることを意識する(4)	状況把握 生活音や危険な音を知る(1,2) 感覚活用 ・手話、口形、文字情報などから情報を得る(3,4) ・相手の話が分からなかったとき適切な聞き返し方をする(3,4)	言語受容 話し手の意図をつかみながら見る/聞く(2)
B 3	障害理解 ・世の中には聞こえる人と聞こえない人がいて、自分や身近な人はどちらであるか知る(2,3,4) ・自分の聞いている音がすべてではないことを知る(2,3,4)	困難への対応 自分が聞こえない、聞こえにくいことを相手に伝える(3)	他者理解 話を聞いて友達との類似点、相違点に気付く(3) マナー 生活の中で自分が立てている音があることを意識する(4)	状況把握 ・補聴器や人工内耳を活用して注意して聞こうとする(1,2) ・生活音や危険な音を知る(1,2) 感覚活用 ・手話、口形、文字情報などから情報を得る(3,4) ・相手の話が分からなかったとき適切な聞き返し方をする(3,4)	コミュの基礎 相手を注視し、最後まで話を見る/聞く(1)

	1 健康の保持	3 人間関係の形成	4 環境の把握	6 コミュニケーション
C 1	障害理解 自分が聞こえない、聞こえにくいと認識する(2,3,4)	他者理解 ・相手の気持ちを分かろうとする(1,2) ・友達と体験を共有して感情を共有する(1,2)	状況把握 ・絵や身振りなどを参考にして情報を取り入れる(3,4) ・聞こえにくかった時に相手にもう一度たずねる(3,4)	コミュニケーションの基礎 ・わからないことを尋ねる(1) ・相手の話を最後まで見る/聞く(1) 言語受容 相手の話を理解する(2)
C 2	障害理解 自分が聞こえない、聞こえにくいと認識する(2,3,4)	他者理解 相手の気持ちを分かろうとする(1,2)	状況把握 絵や身振り等から情報を取り込む(3,4)	
C 3		他者理解 相手の言葉や話に興味をもつ(1,2)	状況把握 音の有無に気付く(1,2) 絵や身振り等から情報を取り込む(3,4)	

1. 本単元の個別の指導目標と評価

氏名	「みるきくパッケージ」のⅡシートを参考にして立てた単元の個別の指導目標	評価メモ
【例】赤城太郎 (A3タイプ)	・相手の気持ちを想像したり相手の立場で考えたりする【3 人間関係の形成(1)(2)】	
(____タイプ)		
(____タイプ)		
(____タイプ)		
(____タイプ)		

2. 単元計画（4時間） ※知識編・技能編の時間配分はあくまで参考です。

単元名：「 _____ 」 単元目標：		「みる力・きく力」UPに向けた授業改善のポイント
1	知識編	【知識編】 ◎障害認識に関わるため、心理面に配慮しながら、丁寧に扱う。 ◎地域支援部などの協力を得るのもおすすめです。
2	技能編①	
3	技能編②	【技能編】 ◎児童が見たくなる・聞きたくなるような内容にする。 ◎児童同士で考えたり、聞き合う時間を入れる。（このときは、発音や日本語の話し方などが指導の中心にならないようにする。） ◎最後に振り返りシートで、自分の「みる・きく」をチェックし、次時につなげる。
4	技能編③（まとめ）	

Ⅲシート (記入例)

自立活動「みる力・きく力」の単元計画作成シート（4時間）

○年○組 担当者名○○○○○

1. 本単元の個別の指導目標と評価

氏名	「みるきくパッケージ」のⅡシートを参考にして立てた単元の個別の指導目標	評価メモ
A児 (C1タイプ)	・相手の気持ちを想像しながら見たり聞いたりできる【3 人間関係の形成(1)(2)】	
B児 (B3タイプ)	・友達の発表を見たり聞いたりして、色々な考え方に気付くことができる【3 人間関係の形成(3)】	
C児 (C2タイプ)	・友達の発表に興味をもって見ることができる【3 人間関係の形成(1)(2)】 ・絵や身振り等から内容を理解することができる【4 環境の把握(3)(4)】	

2. 単元計画（4時間）

単元名：「友達の気持ちや考えを想像しよう」 単元目標：ゲーム性のある活動を通して、友達の気持ちや考えが想像できる。	
1	11/4(金)「友達は何れを選ぶかな？（仮）」 ・3択で、友達はどれを選択するかを当てるゲームをする。 自分から身近な友達へ視点を变えて予想する。 ・選んだ理由や予想した理由も聞き合う。
2	11/9(水)「友達は何れを選ぶかな？パート2（仮）」 ・選択肢を増やして、前に出た子がどれを選ぶかを当てるゲームをする。 【進め方】 ①1人前に出る。 ②他の子は前に出た子に質問をして、どれを選んだか考える。 （みんなで相談して1つに決めると話し合いもできる） ③答え合わせ。
3	11/16(水)「どんな気持ちかな？（仮）」 吹き出しを付けた写真の人物の表情や背景などを読み取り、気持ちを推測する。
4	11/18(金)「みんなで答えを合わせよう（仮）」ゲーム 「赤い果物と言えば」のような問題に対して、質問や相談をして全員一致させるゲームをする。



1 知識編

●聞こえの基本的な仕組み A

例：耳の構造、補聴器・人工内耳の仕組み…



●聞こえ方の認識 C

例：「友達とたくさんおしゃべりをしよう」
ままごとなど遊びを取り入れながら、自分や友達の聞こえ方を知る。

●聞こえの特徴 A B

例：自分の聞こえ方や聞きやすい方法、聞こえる音の範囲などを友達に紹介する。
※話す相手や人数、場面によって聞こえ方は変わることが多い。

●困った場面の対応策 A B

例：「自力通学での出来事」
電車が来ない、お年寄りから道を尋ねられた時などの対応策を考える。

●福祉機器 A

例：「日常生活用具って？」



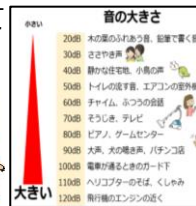
福祉制度、お知らせランプやFAXなどの日常生活用具、その他便利な道具について知る。

●情報保障 A

例：「情報保障って？」
情報保障の意味や筆談、字幕、コミュニケーションボード、通訳などについて知る。

●身の回りの生活音や環境音 A B

例：「身近な音の大きさとマナー」
身近な音や音の単位(dBやHz)、マナーについて知る。



●身近にある情報 A B

例：「身近なマーク」
日頃よく目にするマークの意味を知る。



【応用】

身の回りにあるマークを探してきて、意味を調べたり、まとめたりする。

2 技能編

●状況の把握・他者理解 B C

例：「買い物しよう」



【進め方】

①お店屋さんごっこをする。
②客と店員のやりとりをすることで、聞き返す、記憶するなど経験できる。
※「袋は必要ですか？」など、店員がどのようなことを言っているかを学ぶ機会にもなる。

●順番に話す B

例：「シンクペアシェア」

【進め方】

①「あ」で始まる3文字の言葉を思い付くだけ書く。(個人)
②ペアで一つずつ交代しながら発表していく。
③どちらかが終わったら、残っている側の言葉を聞く。

●情報をつかむ B C

例：「まるっとコピー！」



【進め方】

①伝える役を一人決める(二人でもok)。前に出る。
②伝える子に答えを見せる。
③伝える子は、見ている子たちにジェスチャーや言葉で絵の形や大きさを伝える。
④見ている子たちは、説明を見て(聞いて)絵で表す。
⑤形や大きさが、答えに一番似ている人が勝ち。

●必要な情報を聞き取る B C

例：「ダウト」

【進め方】

教師がうそを交えた話をする。うそに気付いた児童は、親指を立てて知らせる。

●最後まで聞く A B

例：「トーキングゲーム」



【進め方】

①二人組になる。
②カードは裏返して山積みしておく。
③カードを1枚引いて、書いてある質問に答える。次の人は、次のカードを引いて答える。これを繰り返す。

【ルール】

聞く人は最後まで静かに聞く。答え終わったら次の人に「終わり。次どうぞ」と伝える。

【応用】

カードの質問を変えることで、難易度を変えられる。

※カードにイラストを入れておいたり、「パスカード」を準備しておいたりすると、どの子も参加しやすい。

2 技能編（続き）

●条件に合うものを選ぶ

例：「私が食べたいおやつはどれでしょう」



【進め方】

- ①イラストを配る。
- ②一人が前に出て、食べたいおやつを説明する。おやつの名前は言っていない。
- ③聞いている人はイラストから選ぶ。
- ④答え合わせ

【応用】

×印をつけたり、メモをしたりしながら聞き取るなど、効率のよい聞き方も学習できます。

●情報をつかむ

例：「震源地ゲーム」



【進め方】

- ①円になって座り、鬼を決める。
- ②鬼は円の中央に立つ。
- ③震源地役の子を決める。
- ④震源地役がポーズをしたら、他の子もすぐにまねをする。
- ⑤鬼は震源地が誰か当てる。
- ⑥当たったら交代する。
(当たらないときは、2～3分で交代する)

●質問する力をつける

例：「私は誰でしょう」



【進め方】

- ①黒板を背に一人が前に立つ。
- ②他の子は「生き物ですか？」「大きいですか？」など、前に出た子に質問していく。
- ③答えが分かったら答える。
※答えはカードで用意しておく
※「1問5分」のように時間を決めておくとよい。

●他者理解

例：「どんな気持ち？」

【進め方】

「犬がきた。どんな気持ち？」のような質問に、自分の気持ちを答える。
友達の気持ちを知る機会になる。

【応用】

吹き出しの付いた写真にすると、気持ちを読みとる学習になる。

犬が近づいてきた。
どんな気持ち？



●最後まで聞く

例：「すごろくトーキング」

「友達のことをたくさん知ろう」



【進め方】

- ①ルールを説明する：
順番にサイコロを振り、出た目の数だけ進む。止まったマスにあるテーマについて話していく。
- ②子供たちで順番を決める。
- ③サイコロを渡してスタート。

【応用】

- ・子供たちで相談してマスの中身を書かせる。
- ・発言に対して質問をする。

●質問する力をつける

例：「友達に聞いてみよう」

テーマ・夏休みの思い出

- ・運動会
- ・社会科見学

【進め方】

- ①テーマを決めておく。
- ②2人組でインタビュー。
- ③全体で友達の話を聞いた感想を発表し合う。
※事前に質問のコツ「いつ、どこで、だれが、何をした、どんな気持ち」など提示しておく
※質問しやすい。

【応用】

インタビューした内容をメモしたり、他の友達に紹介したりする。

●身振りや手話、口形などから情報を得る

例：「写真トーク」



【進め方】

- ①話し手：渡された写真に写った犬の特徴を説明する。
(写真は他の人に見せない)
- ②教師は、黒板に犬の写真3枚を貼る。
- ③聞き手は3枚の写真の中から正解を選ぶ。

●大切な部分をメモする

例1「社会科見学」編

「集合時間は〇〇で、持っていくものは、〇〇と△△と□□と…」

例2「聾学校創立の話」編

「聾学校ができたのは〇年で、当時児童は△人で、…」

【進め方】

教師が2～3分説明をして、児童は大切な部分をメモする。

※説明に関するイラストや写真などを準備しておき、必要に応じて提示する。

※メモをしてほしいポイントを最初に示しておく、見通しをもって取り組める。

【応用】

大事だと思うことを自分で判断してメモをする。

●正確に読み取る/聞き取る

例：「記者のつもりで」

インタビューシート	
1. 名前	_____
2. 生年月日	____年 ____月 ____日
3. 住所	_____
4. 好きなこと	_____
5. 得意なこと	_____
6.	_____

【進め方】

- ①インタビューシートを用意しておく。
- ②2人組で、どちらかがインタビューする。

2 技能編（続き）

●情報を共有する

例：「探偵ゲーム」



いちご



生クリーム



オーブン



たまご

→答え：ケーキ

【進め方】

- ①事前に答え(名詞)に関するヒントを人数分用意しておく。
- ②リーダーを一人決めておく。
- ③一人一つずつ、教師からヒントを伝え（イラストを見せても良い）、児童はヒントを記憶する。
- ③みんなで出し合って答えを考える。
- ④答えが分かったら、リーダーが教師に伝え、答え合わせをする。

【応用】

一人に二つずつヒントを出すなど、記憶量を変える。

●メディアから情報を得る

例：「ニュースを見よう！」

【進め方】

テレビ番組「こども手話ウィークリー」を見て、いつ、どこで、何があったかなどをメモする。

【応用】

ニュースについて意見交換をする。

●他者の考えを想像する

例「どれを選ぶかな？」

問、●●さんは、目玉焼きに何をかけるでしょう？

- ①ソース ②ケチャップ ③しょうゆ



Aちゃん



ソーズ

Aちゃんは、しょうゆが好きだから、きっと③だよ

【進め方】

- ①問題を提示
- ②Aちゃんは見えないように自分の答えをホワイトボードに書く。
- ③他の子はAちゃんがどれを選ぶか予想。相談して一つに決めてホワイトボードに書く。
- ④「せーの」でホワイトボードを見せ合って、一致したら大成功！

【応用】

選択肢を増やして、Aちゃんに質問する方法にする。

●メディアから情報を得る

例：「世界で一番を探そう」

世界で一番、寿命が長い（長生き）の国はどこでしょう。



世界で一番、長いベンチはどこにあるでしょう。



【進め方】

- ①タブレットを用意しておく。
- ②問題を読んで、インターネットで国名を調べる。

●自分の考えと比較する

例：「砂漠脱出ゲーム」

【進め方】

- ①砂漠を脱出するために、複数のアイテムから必要性の高い順に順位をつける。（個人）
 - ②個人で考えたあと、2人組で話し合う。
 - ③発表する。
- ※イラストカードを用意しておく、操作しながら話し合いができる。



宇宙食



パラシュートの布



自動で膨らむ救命ボート

●自分の考えと比較する

例：「あなたはどっち？」

- ① 山 ⇄ 海
- ② 外国 ⇄ 日本
- ③ 夏 ⇄ 冬
- ④ パン ⇄ ごはん
- ⑤ おばけやしき ⇄ ジェットコースター

【進め方】

- ①自分の好きな方に丸を付けて、理由も考えておく。
- ②ペアになって、一人が「海と山、どっちが好き？」「どうして？」のように、質問する。
- ③もう一人が、選んだものを発表し、その理由も述べる。
- ④相手の考えを受け入れ、自分の考えも伝える。

おまけ



日常のちょっとした時間を使って「みる・きく」を取り入れてみてください。

●さかさトーク（隙間時間）

文字や数字を逆の順番で言う活動。聞きながら記憶する練習。

例：教師「1、6、3」

→児童「3、6、1」

●教師同士が話すときに手話を使う
「先生は何を話しているのかな」と児童が興味を持って見てくれるようになります。

●連絡帳トーク（帰りの会）

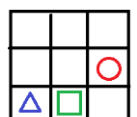
教師が話す翌日の予定や持ち物を連絡帳にメモする。メモが終わったら、隣の友達と確認をする。毎日だけでなく楽しくやるのがポイント。

●テーマでトーク（学活）

例：「夏休みに行った場所」や「食べたもの」などテーマを決めておく。聞き手は質問や感想を言う練習にもなる。

●マス目トーク（隙間時間）

3×3のマスに書かれた○△□の場所の説明を聞いて、記号を書く。
ノートのマス目を使うと簡単！



自立活動「みる・きく」ふり返しシート

() 年 () 組 名前 ()

単元のめあて

月 日 ()	今日のめあて ()	
	今日の勉強で分かったことや感想を書きましょう。	
	○・△・×	
	①話している人をしっかり見ることができた。	
	②何の話か考えながら聞く（見る）ことができた。	
	③最後まで話を聞く（見る）ことができた。	
	④話を聞いて、質問をしたり自分の考えを言ったりできた。	

月 日 ()	今日のめあて ()	
	今日の勉強で分かったことや感想を書きましょう。	
	○・△・×	
	①	
	②	
	③	
	④	

月 日 ()	今日のめあて ()	
	今日の勉強で分かったことや感想を書きましょう。	
	○・△・×	
	①	
	②	
	③	
④		













月 日 ()	今日のめあて ()	
	今日の勉強で分かったことや感想を書きましょう。	
	○・△・×	
	①	
	②	
	③	
④		




単元のまとめ

自立活動「みる・きく」ふり返しシート

() 年 () 組 名前 ()

単元のめあて

月 日 () ()	今日のめあて ()			
	今日の勉強で分かったことや感想を書きましょう。			
	①聞くときは、話す人を見る。	 ばっちりできた	 少しできた	 できなかった
	②何の話か考えながら、聞く（見る）。			
	③話を最後まで聞く（見る）。			
④話すときは、全員が見てから話す。				

月 日 () ()	今日のめあて ()			
	今日の勉強で分かったことや感想を書きましょう。			
	①	 ばっちりできた	 少しできた	 できなかった
	②			
	③			
④				

月 日 ()	今日のめあて ()			
	今日の勉強で分かったことや感想を書きましょう。			
	①	 ばっちりできた	 少しできた	 できなかった
	②			
	③			
④				

月 日 ()	今日のめあて ()			
	今日の勉強で分かったことや感想を書きましょう。			
	①	 ばっちりできた	 少しできた	 できなかった
	②			
	③			
④				

単元のまとめ

じりつ「みる・きく」ふりかえりシート

() がつ () にち

() ねん () くみ なまえ ()

☆かんばった かずだけ いろを めりましょう。

①おはなし している ひとを しっかり みる	  
②よい しせいで みる・きく	  
③さいごまで みる・きく	  

じりつ「みる・きく」ふりかえりシート

() がつ () にち

() ねん () くみ なまえ ()

☆かんばった かずだけ いろを めりましょう。

①おはなし している ひとを しっかり みる	  
②よい しせいで みる・きく	  
③さいごまで みる・きく	  

白抜きの子が、その評価する内容の対象者です。（○△×のチェックと、具体的な姿があったらメモ書きしてください。）可能な範囲で、網掛けの子もチェックしてください。

例）11月9日「友達はどれを選ぶか考えよう」

場面	評価する内容	A児	B児	C児	
導入	ルールを理解している。（表情、頷き）				
展開 ②③	友達の好みは何かを考えながら、答えを当てようとしている。（表情、発言）				
	友達の回答に共感したり、認めたりしている。（頷き、発言）				
	絵や文字から問題を理解し、友達がどれを選んだか結果が分かる。（頷き、表情）				
	その他（気になった姿）				

月 日「」

場面	評価する内容				
	その他（気になった姿）				