

タイトル (活動概要)	88 何の物まね? (ジェスチャーゲーム)	アフローチ (関連する力)	「仲間づくり」⑤		
タイミング (実施時期)	通年	活動 場所	教室など	所用 時間	20～45分
対象学年	個別支援学級(小・中) 小低～中2	対象 規模	グループ (4～8人)	活動 場面	学校行事 総合など
活動の ねらい	<p>〈背景〉イメージしていることを、上手く伝えられないことが多い</p> <ul style="list-style-type: none"> ・相手に正しくジェスチャーで伝える ・協力して問題を解決する ・注意して動作を見て、相手の伝えたいことを読み取る 				
準備	動物、スポーツなどの問題絵カード(ページ資料参照)、時計				
学 習・活 動		支援の観点・留意点等		資料等	
1 導入					
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">ジェスチャーで相手に分かるように伝えよう</div>					
2 主活動 ○やり方を知る ・出題者が絵カードを見て、その内容をジェスチャーで伝える ・回答者はそれが何かを答える ・分からないときは出題者はパスできる ・正解したら出題者を次と交代する ・時間内に答えた数だけ得点になる ○グループごとに協力して問題を解く ○2回戦、3回戦と時間まで行う		・例題を出して、教師が演じ、やり方を確認する ・他のチームの様子を観察して、自分たちの動作にいかす ・グループのメンバーがお互いに関わりながら進むように支援する ・次回行うときにつながるように解説をする		絵カード、ストップウォッチ	
3 ふり返り ・結果の発表と感想を聞き合う					
配慮事項	<ul style="list-style-type: none"> ・1回戦は動物、2回戦はスポーツなどテーマを決めて取り組む方が取り組みやすい ・子どもの状況に応じて回答者だけをやるようにしてもよい ・授業、宿泊学習のレクリエーションなど、色々な場面で利用できる 				