

小学生版N-impro学習指導案

2025年3月14日更新

授業の目的

- 小学生版N-improを用いたゲームを通じて、児童が高齢者への対応について主体的に考え、自らの意見を述べる力を育む。また、グループで話し合うことで、他者の考え方を尊重し、多様な視点を学ぶ機会とする。
- 具体的な事例を通して、困っている高齢者への対応のポイントや注意すべき点を学ぶ。

小学生版N-improについて

- **小学生版N-improカード・解説資料**（入手方法は「ご利用の注意点」をご確認ください）
 - 状況カード
 - Yes/Noカード
 - ルール説明用スライド
 - 振り返り用スライド
- **ゲームのルール**
 - 1) 司会者（ファシリテーター）が「状況カード」を読み上げる。
 - 2) YES・NOカードのどちらかを選ぶ。
 - 提示された状況に対し、参加者はYES・NOどちらかのカードを選び、他のメンバーに見えないように伏せて机の上に置く。
 - 3) カードの答えを開示する。
 - 司会者の合図で全員一斉にカードを開示する。
 - 4) 得点カードを配布する。
 - 多数派の回答に得点カード(1点)を配布する。ただし、少数派が1名だった場合、その1名に3点分の得点カードを配布する。
 - 同数の回答が出た場合や、全員が同じカードを選んだ場合には、得点カードを配布しない。
 - 5) カードを選んだ理由を共有する
YES/NOのカードを選んだ理由や、具体的にどのような行動をとるかについて、参加者同士で話し合う。

6) 以上の流れを状況カードごとに繰り返し、最終的に獲得点数が最も多い人が勝利となる。

● N-improに関する資料

- N-improのルール説明動画をYouTubeで公開しています。以下のリンクまたはQRコードからアクセスできます。

[研修プログラム「N-impro（ニンプロ）」紹介動画](#)



- オリジナル版のN-improに、N-improに関する詳しい説明や、使用方法に関するマニュアルが付属しています。[オンラインショップ](#)

● ご利用の注意点

- 小学生版N-improのカードおよび解説資料をご希望の方には、個別に送付いたします。ウェブサイトのお問い合わせフォームよりご連絡ください。
- N-improカードおよび解説資料は教育目的に限り使用可能です。営利目的での利用は禁止します。研究への利用をご希望の方は別途お問い合わせください。

授業の展開

	学習活動	留意点
導入	1. N-improカードのルール説明	• ルール説明用スライドを使用 • 勝敗がはっきりするよう、1グループ5人の奇数人数で実施するのが望ましい。 • 司会者(ファシリテーター)が各グループに1名つく。
展開	2. N-improカードゲームを行う • ディスカッションの目安時間は1枚あたり5～6分。 1) ゲームを始めるとき • 司会者は、参加者に「状況カード」を見せながら「立場」「状況」「回答の選択肢」を順に読み上げます。 例：「（立場）あなたは小学生です」	• 状況カード Yes/Noカード ファシリテーションのポイントを使用 • YES/NOの選択に「正解」はない。司会者は、児童がそれぞれの回答を選んだ理由を考えることを重視し、考えを深めるよう促す。また、児童同士が互いの意見を尊重できるよう配慮する。

	「（状況）コンビニに行くと、・・・」「（回答の選択肢）このような状況の時、あなたはコンビニの店員さんに知らせますか？知らせる方はYes、知らせない方はNoのカードを選んでください」 YES/NOカードを開示した後 - 得点者に得点カードを配布する。 - 司会者は、順番にそのカードを選んだ理由を尋ねる。 問いかけ例：「すごく迷っていましたが、どの点で迷いましたか？」、「〇〇さんはこう言っていましたが、あなたの意見はどうですか？」 クラス全体でカードの解説と意見共有を行う - YES派、NO派の意見をまとめる。数人の児童にYES/NOを選んだ理由を発表してもらい、クラス全体で意見を共有する。 「振り返り用スライド」を活用し、対応のポイントを確認する。 一連の流れを、3枚分繰り返す	「多数派が多いと思って裏を狙うのもあり」など、ゲーム性を強調することで、自由な発想を促す。ただし、選択の理由を説明できるように指導する。 振り返り用スライドを使用
まとめ	3. 学習のまとめ 児童が、N-improカードの感想や、友達の発言を通じて気づいたことを発表する。または、ワークシートに記入し、振り返る。	

お問い合わせ先

メールアドレス：cvs4community-office@umin.ac.jp