

自立活動学習指導案

指導者 T1 : ○○ ○○

T2 : ○○ ○○

1. 日 時 11月○日 (○)
2. 場 所 ○○○○教室
3. 学 年 知的障害特別支援学級 2年○名, 5年○名
4. 単元名 「みんなでゲームを楽しもう」
5. 単元設定の理由

○児童観

本学級の児童は、2年生○名、5年生○名の計○名で構成されている。比較的穏やかな性格で、友だち同士での衝突は少ない。その一方で友だちとの関わりを自分から求めることは少なく、1人遊びを好む傾向にある。休憩時間も自分が好きなことをして過ごしている。交流学級での学習や支援学級の他のクラスの友だちと関わる時は、支援者が気持ちを代弁したり、間を取りもったりすることがほとんどである。

友だちとの関わり方に関する児童の実態は以下の通りである。

A 児 (○年生)	B 児 (○年生)	C 児 (○年生)
<ul style="list-style-type: none"> ・物事を整理して伝えることは難しいが、自分の言葉で思いを伝えようとする事ができる。 ・自分の伝えたいことを一方的に伝えるため、会話のキャッチボールが難しい。 ・友だちと関わろうとするが、自己中心的な面があるため、トラブルがある(主に交流学級)。支援学級では、他の2人が個別で過ごすことを好むためあまり関わりがない。教員を含めて一緒に活動すると楽しんで活動することができるが、ほぼ自己中心的にしゃべっており、落ち着きはな 	<ul style="list-style-type: none"> ・友だちとかかわることも好きだが、教室では1人でやりたいことをやる時間のほうが多い。負けず嫌いのため、神経衰弱をするとカードをそつとめくって数字を見ようしたり、上手いかなくなると泣いたり、怒ったり、手が出たりするため、友だちとゲームを楽しむにはまだまだ課題がある。 ・こだわりが強く、やりたくないと思ったことは最後までやらないことがほとんどである。 ・ことばに興味をもちはじめている。「～しますか。」「～いますか。」など簡単な内容のコミュニケーションをとることができるようになってきた。 	<ul style="list-style-type: none"> ・人と関わることに関心が薄いため、自分から友だちとの交流を求めることはほとんどない。友だちからの声掛けに反応することも少なく、自分が聞きたいことを聞き、友だちが答えて会話が終わるパターンがほとんどである。 ・1人遊びが好きで、休憩時間にすることも決まっている。支援学級で簡単なゲームをするときは、穏やかに参加することができる。自分から友だちに声を掛けることは少ない。

○題材観

本題材は、特別支援学校学習指導要領自立活動編（平成30年3月）の内容「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」を指導内容とする。

児童の特性から、他者との適切な関わり方や、自分の気持ちを表現する方法を身に付けることが必要である。この題材では、児童が興味をもち、最後まで取り組みやすい「ゲーム」を題材とすることで、ルールを守ることの大切さやお互いが気持ちよく活動を行えることよさを実感できると考える。また、自分の気持ちを表現することが苦手な児童もゲームに関する感情は表しやすく、さらに、相手の思いも想像しやすいため、全員で振り返りの学習ができる題材であると考え。

○指導観

指導にあたっては、最後まで集中してゲームを行うことができるように、本来のゲームよりカードの枚数を減らしたり、ルールを簡単にしたりする。また、同じゲームを複数回行うことで、ゲームのルールを覚える段階、気持ちよくゲームを行うために工夫をする段階と、児童がねらいを明確にもって活動ができるようにする。

また、1次のゲームから自分の番であることを示すマスコットを準備し、「次の人に『どうぞ』、もらう人は『ありがとう』と言おう」というマナーを設定することで、児童同士が関わる場面を仕組むとともに、だまって渡すよりはお互いに気持ちがよいことに気づかせることで、2次の学習へと発展させていきたい。

自分の気持ちを表現する活動では、表情を表した絵やシンボルマーク等を用いることで、発語の少ない児童や表現しにくい児童も自分で表現ができるようにする。そこから教師も交えて、「なぜ、そう思ったの?」「○○くんは、なぜそう思ったと思う?」などと児童に質問してみることで、より深く児童の思いを引き出したり、話に繋がりをもたせたりしていきたい。また、児童が話したことをT2が記録し、ホワイトボードに提示していくことで、視覚的にも分かるようにしていきたい。

6. 題材の目標

○簡単なゲームや遊びを通して、ルールを守ることの大切さを知り、他者との適切なかかわり方を身に付けることができる。

○簡単なゲームや遊びを通して、自分の気持ちを表現したり、相手の思いを考えたりすることができる。

<選択した項目>

- | | |
|-------------|--|
| 2 心理的な安定 | (1) 情緒の安定に関する事 |
| 3 人間関係の形成 | (1) 他者との関わりとの基礎に関する事
(4) 集団への参加の基礎に関する事 |
| 6 コミュニケーション | (1) コミュニケーションの基礎能力に関する事
(2) 言語の受容と表出に関する事 |

7. 単元における個別目標

	目標
A 児	<ul style="list-style-type: none"> ・簡単なゲームを通して、ルールを守ることの大切さに気付くとともに、お互いが気持ちよく遊ぶためのマナーについて知り、実践することができる。 ・簡単なゲームを通して、自分の気持ちをことばで相手に表現するとともに、相手の思いも想像してことばで表現することができる。
B 児	<ul style="list-style-type: none"> ・簡単なゲームを通して、ルールやマナーを守ることのよさを感じるとともに、最後までゲームに参加することができる。 ・簡単なゲームを通して、記号や表情カードを使って自分の気持ちを表現することができる。
C 児	<ul style="list-style-type: none"> ・簡単なゲームを通して、ルールを守ることのよさを実感するとともに、お互いが気持ちよく遊ぶためのマナーについて知り、実践しようとするすることができる。 ・簡単なゲームを通して、自分の気持ちや思いを表情カードやことばで相手に表現することができる。

8. 指導計画（全30時間）

	時間	学習内容	評価
第1次	16	1. 色々なゲームで遊ぼう。 神経衰弱, ババ抜き, ウノ, バウンスオフなど様々なゲームをする。	<ul style="list-style-type: none"> ・それぞれのゲームにおいて、基本的なルールを理解することができる。 ・最後までゲームに参加することができる。 ・今日のめあての振り返りやゲームの感想を表情カードやことばなどで表現することができる。
第2次	11	2. お互いが気持ちよくゲームができるように工夫しよう。 第1次で経験したゲームをもう一度行う。今度は、みんなが気持ちよくゲームができるための行動, 声掛けについて知り, 実践する。 (本時 6/11)	<ul style="list-style-type: none"> ・決められたマナーを理解し, 実践することができる。 ・振り返りを通して, お互いが気持ちよくゲームができたかを確認し合ったり, 友だちの思いを想像して伝えたりすることができる。 (・新しい工夫を見付け, 次回に生かそうとする気持ちをもつことができる。)

第3次	3	<p>3. 自分たちでゲームを選んでやってみよう。</p> <p>自分たちがやりたいゲームを選び、チーム戦や他のクラスの友だちを交えてのゲームなど様々な形のゲームを楽しむ。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・今までの学習を生かし、お互いが楽しんでゲームを行うことができる。 ・ゲームを通しての感想を自分なりの方法で伝え合ったり、自分の行動、声掛けを振り返ったりすることができる。
-----	---	--	---

9. 準備物

- ・ウノ ・順番を示すマスコット ・不織布（机に敷くもの） ・ミニホワイトボード
- ・ウノを入れるケース ・ブロック

10. 本時の目標

(1) 全体目標

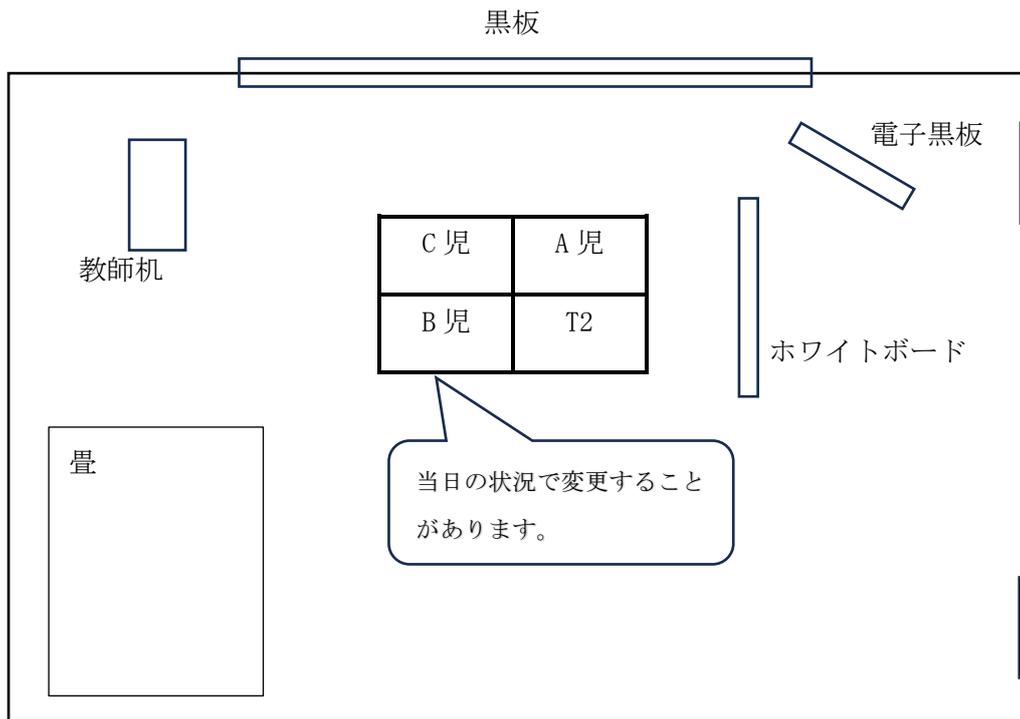
- 決められたマナーを守って、最後まで気持ちよくゲームをすることができる。
- 自分の気持ちを相手に伝えるとともに、相手の思いを想像しようとすることができる。

(2) 個人の目標

児童	個人の目標
A児	<ul style="list-style-type: none"> ・決められたマナーを理解し、自分で意識して実践することができる。 ・振り返りを通して、お互いが気持ちよくゲームができたかを確認し合ったり、友だちの思いを想像し、相手にことばで伝えたりすることができる。
B児	<ul style="list-style-type: none"> ・決められたマナーについて支援を受けながら実践し、ゲームに最後まで参加することができる。 ・自分の気持ちを記号や絵などを使って伝えることができる。
C児	<ul style="list-style-type: none"> ・決められたマナーについて、ホワイトボードで確認しながら実践することができる。 ・振り返りを通して、お互いが気持ちよくゲームができたかを確認し合ったり、自分の気持ちをことばで伝えたりすることができる。

11. 学習計画（別紙）

1 2. 教室内の配置図



1 3. 板書計画 (ホワイトボード)

