

自立活動学習指導案

〇〇小学校

- 1.日時 令和 年 月 日 () 校時
- 2.場所 フレンズ2組教室
- 3.学年 第1学年〇名 第3学年〇名 第5学年〇名 計8名
- 4.題材名 「ミッションインビンゴであそぼう」
- 5.題材設定の理由

○児童観

本学級は、1年生〇名、3年生〇名、5年生〇名の計8名で構成されている。学級全員で取り組む自立活動は週に2時間設定しており、楽しみながら体を動かすこと、体幹を鍛えること、みんなでゲームを楽しむこと、話し合ったり協力したりすることなどに取り組んできた。どの活動においても、見通しがもてることで学習に参加しやすくなり、繰り返して自信がつくことで、気持ちを落ち着け、自分に合った取り組み方を実践できるようになっている。

ゲームでは、すごろくやビンゴゲームを行ってきた。その際、友達のプレーを見守ったり応援したりすることに意識が向きにくい様子の児童が多くいたため、応援や、励ましの仕方を教師が示したり、それらが得意なG児がお手本になれるような雰囲気作りを行ったりしてきた。これにより、他の児童も少しずつ経験を重ねているところである。ゲーム中は、「難しそう」「不安」「失敗しそう」などの気持ちや、他者との関わりで気分が沈み「今はやりたくない」という気持ちが強まることのある児童が多いが、それらの児童は、これまでの経験の積み重ねから、「このゲームには参加しない（見学、休憩など）」という選択をし、教師に意思表示をしたり、それをきっかけに気持ちを切り替えたりすることができる場面が増えている。ゲームに勝ち負けがある場合には、「負けた」ことが嫌な記憶として残りやすい児童がいるため、「ゲーム＝楽しくないもの」となってしまうまいよう、「みんなでゲームを楽しむ」活動においては、協力型と対戦型を児童の状況を見て教師が選択しながら、「他者と関わることのよさ」と「勝敗へのこだわりを軽減」を学んでいる最中である。

話し合っって協力する（考えを伝える、相手の気持ちを確認する）活動としては、グループで1枚の新聞を話し合っって作る活動を行ってきた。その際、自分の意見を優先するために語気を強める、自分の意見が採用されなかった際に大きな声で不満を訴える、それらにより気持ちが崩れ話し合いに参加することが難しくなる、という状況が生じやすかった。話し合いの方法や、その場面に適切な言葉について、知らないことが多いためと思われる。少人数グループで話し合う場合には、G児がいるグループでは、G児が主体的に話し合いを進めたり、周りの児童に意見を求めたりすることができるため、それに影響を受け、自分の意見を友達に伝えようとする児童が増えている。一方でA児は、同じグループに自分の意見を積極的に発言する児童がいると、発言に消極的になる傾向がある。

話し合いや、協力して活動する場面における児童の実態を以下のように示した。

A 児	B 児	C 児	D 児
<p>○選択肢を指さすことで自分の意見を伝えている。</p> <p>○他者と意見が対立した時に譲ってもらうことが多い。</p>	<p>○集団に入って活動することに強い不安感や緊張感を感じるため、なかなか学校に来られていない。登校した時には楽しそうに友達と話すことができているが、帰宅した際に疲れが出る。</p>	<p>○教員やグループの友達からの問いかけに応じる形で話し合いに参加することができている。</p> <p>○友達の意見に関心を向けたり、話し合いに注意を向け続けたりすることが難しい。</p>	<p>○集団に入って活動することに強い不安感や緊張感を感じるため、他の子がいる時間帯になかなか学校に来られていない。話し合っている内容を聞くことができる。</p>
E 児	F 児	G 児	H 児
<p>○自分の意見を相手に言葉で伝えることができる。</p> <p>○他者と意見が対立した時に語気が強くなり、友達とトラブルになることがある。</p>	<p>○話し合いの内容を理解して、自分の意見をもつことができる。</p> <p>○自分の意見に対する思いが強すぎるあまり、その場に適切でない方法で意見を通そうとする様子がみられる。</p>	<p>○グループでの活動において、他者への関心が高く、同じグループの友達を気に掛けた行動がよく見られる。</p> <p>○自分の思いと違った結果になると気分が落ち込み、活動に参加しづらくなる。</p>	<p>○話し合いの進め方やその場で使うべき言葉を具体的に示されると、それらを活用して話し合い活動に参加することができる。</p> <p>○具体的に示されていない場面では、何をしたら良いか分からない様子が見られる。</p>

○題材観

本題材は、友達と協力して楽しく「ミッションインビンゴゲーム」（友達と一緒に各マスに書かれたミッションに挑戦し、成功したらそのマスを開け、みんなでビンゴを目指すゲーム）をすることを主な内容としている。この題材では、少人数のグループでミッション（お題）の内容を考えて楽しいビンゴを作ったり、2つのグループが交互にプレーしながら一緒にビンゴを目指すことで、他者のお題成功を応援しながらゲームに参加したりする場面を仕組むことができる。

題材全体の流れとしては、まず、教師が考えたお題でビンゴゲームをすることで、児童がゲームの流れやルールを理解し、安心して取り組めるようにすることから始める。その後、お題を3～4人で話し合って考える活動を取り入れ、児童自身が作ったビンゴで遊ぶという活動に発展させる。児童がビンゴを作り、作ったビンゴで遊ぶという流れは、何度か繰り返せるように設定することで、児童が前時の自分を思い出したり、比べて成長を感じたりする機会を増やすことができると考える。

話し合いの場面では、お題に取り入れたい内容について、他者と意見が対立することが想定される。また、ゲーム場面では、くじで選ばれたマスやお題が自分の思い通りにならないことや、友達がお題を

失敗したことによりマスが開けられないというような状況が想定される。そのような場面で、「全員で楽しくビンゴゲームをする」ということの意味に触れ、場面に適切な言動や、他者との折り合いの付け方、自分の気持ちを切り替える方法を具体的に知らせたり、それらの実践を促したりすることができる題材である。

この題材を通して、学習指導要領・自立活動編「2-1 情緒の安定」「3-1 他者とのかかわりの基礎」「6-1 コミュニケーションの基礎的能力」「6-2 言語の受容と表出」「6-4 コミュニケーション手段の選択と活用」「6-5 状況に応じたコミュニケーション」の力を育てることができると思う。

○指導観

指導にあたっては、児童がそれぞれのよさや今できることを使って他者と関わっていく力を伸ばせるように、個々に応じた支援をしていくことを大切にしたい。

これまで取り組んできたすごろくゲームやビンゴゲームで得た、意思表示の仕方、ゲームの参加の仕方を活用できるように、話し合う内容であるお題をカードにしてたくさん用意し、そこから選択できるようにする。カードの内容は「○○を○段重ねる」「全員で○○ゲームに挑戦する」等、話し合う部分（○○の部分）を分かりやすくし、○○の内容は一覧表を作成してそこから選択できるようにする。また、勝敗にこだわりが強く、ゲームが苦手であったり集団での活動に強い緊張感があったりする子などに対して、「参加しない」選択肢や、このような実態がない子に対してもお題の内容によって「パスする」選択肢があることを伝え、活動に対して児童が参加の有無を主体的に選択できるようにする。H児などのように、自分から話し合いに参加しづらい子に対しては、グループ内の司会を頼み、司会原稿を用意しておくことで自然と話し合いの中に入ることができるような環境を設定する。

本活動から新たに、友達と意見が違う際に、「それもいいね。」「なるほどね。」など、友達の意見を認めるための「クッション言葉」を使い、その後に自分の意見を伝える方法を指導する。また、どのような言葉がクッション言葉になるのか場面ごとに一覧にして手元に持たせておくようにする。これにより、他者と意見が対立することが苦手な児童が、一覧表をいつでも確認できるため、意見が対立した場合でもクッション言葉を使うことを思い出しやすく、実践しやすくなる。

このように、これまでの経験を繰り返し活用し、発展させることができるように場の設定を行うことで、それぞれの児童が自分に合った方法で活動に参加できたという、学びの実感を得られるようにしたい。

6.題材の目標

(1)全体目標

○グループで話し合っ、お題を考えることができる。

○みんなで楽しくビンゴゲームで遊ぶことができる。

具体的な活動場面	区分	項目
・グループでお題を決める。 ・ビンゴゲームをする。	2 心理的な安定	(1)情緒の安定 (2)状況の理解と変化への対応

<ul style="list-style-type: none"> ・グループの仲間の意見を受け入れる。 ・意見が対立する場面で、話をまとめる。 ・ゲームに参加するか意思表示をする。 	3人間関係の形成	<ul style="list-style-type: none"> (1) 他者との関わり基礎 (3) 自己の理解と行動の調整 (4) 集団への参加の基礎
<ul style="list-style-type: none"> ・グループでお題を決める。 ・自分に合った方法で、自分の意見を伝える。 	6コミュニケーション	<ul style="list-style-type: none"> (1) コミュニケーションの基礎的能力 (2) 言語の受容と表出 (4) コミュニケーション手段の選択と活用 (5) 状況に応じたコミュニケーション

7.学習計画（全8時間）

<単元計画>

	時間	学習内容
第一次	2時間	お題インビンゴで遊ぼう ・教師が用意したビンゴゲームをする
第二次	6時間 (A 3時間) (B 3時間) ※A→B→Aと繰り返す	みんなでお題を考えて、お題インビンゴで遊ぼう A. 話し合ってお題を決める ・グループごとに話し合ってお題の内容を考える B. 自分たちの考えたお題でビンゴをする ・自分たちがお題を考えたビンゴゲームをする

8.本時の目標（7/8）

（1）全体目標

- グループで話し合って、3～4人で4つのお題を決めることができる。
- 自分の意見を伝えたり、友達の意見を受け入れたりすることができる。

（2）児童の実態と個人の目標

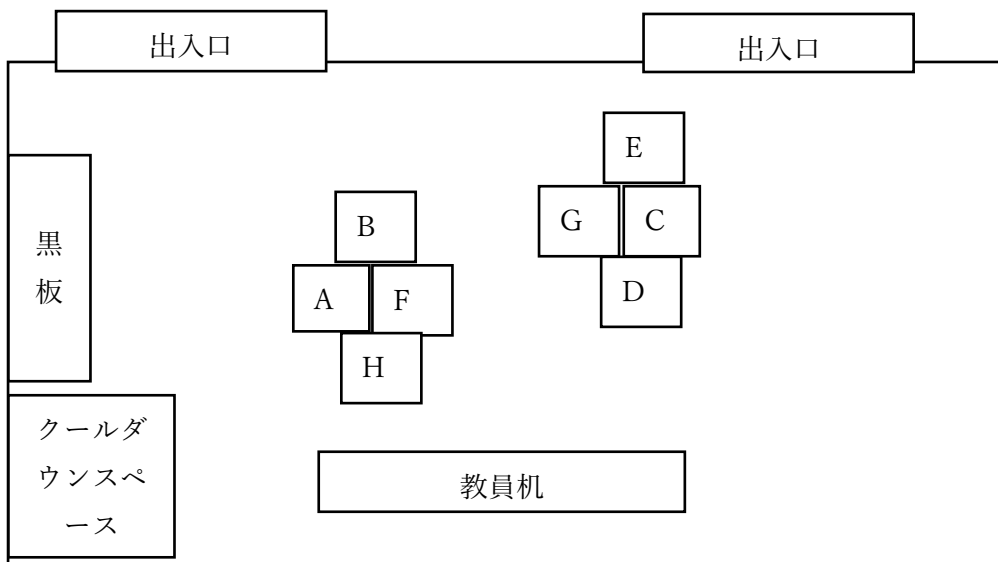
	題材における実態	個人目標
A児 (○年)	自分から集団の話し合いに入ることは難しいが、友達から「どれがいい？」と聞かれた際に「これ。」と選択肢の中から選択することができるようになってきた。しかし、友達と意見が違った場合にその意見を受け入れられず、離席して活動に参加しづらくなることもある。	<ul style="list-style-type: none"> ・カードの中から自分がいいと思うお題を1つ選ぶことができる。 ・友達の意見で良いと思ったときに「いいね。」と伝えることができる。
B児 (○年)	集団に入って活動することに強い不安感や緊張感を感じるため、なかなか学校に登校できていない。登校した時には楽しそうに友達と話すことができている。	・同じグループの友達が話し合っている様子を見て、参加の有無を選択することができる。

C 児 (○年)	<p>教員が言葉掛けをすると、グループでの活動において参加することができるが、自分の中で「○○したい」という気持ちが薄く、自分から意見を伝えることは難しい。選択式だと友達から「どれがいい？」と聞かれた際に選択することができるようになってきたが、頻度は少ない。また、意見を伝えることができた際にも体が相手の方を向いておらず、独り言のようになっていることが多い。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・カードの中から自分がいいと思うお題を1つ選んで、相手の方を向いて「これにする。」と伝えることができる。 ・友達が話している時にそちらに体を向けて話を聞いたり、頷いたりすることができる。
D 児 (○年)	<p>集団に入って活動することに強い不安感や緊張感を感じるため、他の子がいる時間帯になかなか学校に登校できていない。友達が話し合っている内容を聞くことができる。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・友達が話し合っている様子を見たり、可能であればカードの中からお題を選んで司会者に渡したりすることができる。
E 児 (○年)	<p>話し合う場面で自分の意見を言葉で伝えたり、友達に「どう？」と意見を促したりすることができる。しかし、自分の意見と違った際に「いやそれは面白くない。」と相手に否定的に伝えて、語気が強くなることもある。そのため、トラブルになりやすく、E児が活動に参加しなかったり、E児と同じグループの子が参加しづらくなったりする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・自分と違う意見が出てきたときに「それもいいね。」等とクッション言葉を使って受け入れてから自分の思っていることを伝えることができる。 ・友達が意見を話しているときに体をそちらに向けて頷きながら聞くことができる。
F 児 (○年)	<p>話し合う場面で自分の意見を言葉で伝えることができるようになってきたが、友達の意見を受け入れづらく、自分と違う意見が出てくると、大声を出したり語気が強くなったりしてその後も落ち着くことが難しい。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・自分と違う意見が出てきたときに「それもいいね。」等とクッション言葉を使うことができる。 ・友達が意見を話しているときに友達の方を向いて最後まで聞くことができる。
G 児 (○年)	<p>話し合う場面において、他者への関心が高く、「○○さんはどう思う？」と、同じグループの友達を気に掛けた行動がよく見られる。また、自分の意見も言葉で相手に伝えることができる。自分と違う意見も認められるようになってきたが、気持ちが落ちている状態で活動に参加すると、切り替えることが難しく、大きい声や強い言葉遣いで相手に自分の意見を伝えてトラブルになったりすることがある。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・自分と違う意見が出てきたときに「それもいいね。」等とクッション言葉を使って受け入れることができる ・自分と違う意見が出てきたときに、クッション言葉で受け入れた後、人が嫌な気持ちにならない言葉で自分の意見を伝えることができる。
H 児 (○年)	<p>話し合う場面において、どのように尋ねたり応えたりすればよいか分かっていない様子があり、友達の意見を受け入れることが難しい。「どれがいい？」</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・話し合いの際に司会原稿や話型を見ながら話し合いを進め、自分の意見を相手に伝えたり、友達の

	<p>などの決まったフレーズの質問を周囲にするということと一緒に確認すると、同じグループの友達に聞くことができる。また、自分の意見の伝え方を確認していない場合には、話し合いと関係のないことに注意が向いていることがある。</p>	<p>意見を受け入れたりして、活動に参加することができる。</p>
--	---	-----------------------------------

9.学習過程 (次ページ)

10.教室の配置図



11.板書計画

めあて はなしあめいじんになろう!

<p>A カードの中からおだいをえらぼう</p> <p>B さんかするかしぶんできめよう。</p> <p>C カードの中からお題を選んで相手に伝えよう</p> <p>D カードの中から1つおだいをえらぼう</p> <p>E クッション言葉を使いながら話し合いをしよう</p> <p>F クッション言葉を使いながら話し合いをしよう</p> <p>G クッション言葉を使いながら話し合いをしよう</p> <p>H 選択肢の中から自分で選んで相手に伝えよう</p>	<p>やくそく</p> <p>① 自分の思いを相手に伝えよう</p> <p>② 相手の方に体を向けて話を聞こう</p> <p>③ クッション言葉を使って話し合いをしよう</p>	<p>友達といけんがちがうとき</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px;"> <p>😊 ぼく/わたしは○○だとおもう</p> <p>(クッション言葉) わたしは○○だとおもうよ。 😊</p> <p>それもいいね なるほどね うんうん、たしかに</p> </div>
---	--	--

ないようきめるときヒント

① じゅんばんにさいようする

② じゃんけんできめる

③ ゆずってあげる

(人) で () にちょうせんしよう

バランスボール たからさがし ジャンボつみ木かさね 2
 フラワーブくり なわとび ボーリング

☆くふうしたいことがあればかこう (たからを○ににする、つみきを○だんかさねなど…)

さいようされた人 ()

せんいんで () にちょうせんしよう

マジカルバナナ ジェスチャーゲーム しりとり けんけんば
 ボールはこび ボールわたし キャッチボール

☆くふうしたいことがあればかこう (ボールを○ににする、○びょうい
 ないにクリアなど…)

さいようされた人 ()

() をはっぴようしよう

すきなべんきょう すきなべもの ながてなべもの すきなゲーム
 すきなスポーツ ともだちのいいところ フレンズ2くみのいいところ

☆くふうしたいことがあればかこう (○こはっぴようする、○びょうい
 ないにはっぴようするなど…)

さいようされた人 ()

() クイズにちょうせんしよう

えいご さんずう かんじ ともだち
 がっこうつかうもの どうぶつ キャラクター

☆くふうしたいことがあればかこう (クイズのないようなど)

さいようく ()

お題カードをえらぶとき

お題カードは、どれがいいですか？

これがいいと思います。(カードをえらぶ)

自分がカードをえらぶとき

ぼくはこのカードがいいです。(カードをえらぶ)

いいね。 / こっちのほうがいいな。

()の中をきくとき

()かこの中では、なにがいいですか？

これがいいと思います。

自分が ()の中をえらぶとき

ぼくは○○がしたいです。

いいね。 / こっちのほうがいいな。

友達と いけんが同じとき

いいね!それにしよう。

いいね!きまりだね。

友達と いけんがちがうとき

それもいいね!でもぼくは○○がいいな。

どうやってきめようかな。