

# 自立活動学習指導案

(情緒障害)

指導者 広島市立〇〇小学校

教諭 〇〇 〇〇

1 日時 平成23年6月〇日 (〇)

2 場所 通級指導教室

3 児童 第6学年女子 (週1回2単位時間)

## 4 指導方針

本人が、現況を認知し、人や物にかかわっていくことができるようになると、場面とは関係のない刺激への反応しやすさが減り、生活しやすさが増してくると考えられる。物事の理解については、本人が得意としている「見て分かる」力を活用する。また、他者とかかわりたい気持ちをたくさんもっているため、本人の今の力でできるコミュニケーションの方法を増やしていくことが必要である。そこで、以下の3点を指導方針とした。

- (1) 認知や行動の手掛かりとなる概念を育てる。
- (2) 自己を理解し行動を調整できるようにする。
- (3) コミュニケーションの基礎的能力を高める。

## 5 指導計画 (短期)

指導方針に対応して (指導計画は、授業当日に配布、研修終了後に回収)

- (1) -①  
関係があるものと関係がないものを分ける力を付ける。
- (1) -②  
物事の順序に注意を払い、うまくいくように組み立てる。
- (2) -①  
終わり方を理解し、時間を意識して行動をコントロールする。
- (2) -②  
ゲーム中の気持ちを思い出して表現する。
- (3) -①  
ゲームの中で、相手が何を考えているか予想し、表現する。
- (3) -②  
解答や製作の時、分からないことがあれば聞いて、お礼を言う。

## 6 本時の学習指導案

### (1) 本時の目標

- ① 初めてのプリントを見て、自分で答え方を推測して解答する。
- ② 一文ずつばらばらになった文章を見て、関係があるものと関係がないものを分け、一つの文章題として組み立てて解答する。
- ③ 事前確認で、自分の行動をコントロールする。
- ④ 作業のつながりの中で、本時の作業を理解し、自分から行動を起こす。
- ⑤ ゲームのやりとりの中で、相手の考えていることを予想して楽しむ。
- ⑥ 「やり方」が分からないときに聞き、お礼を言う。

(2) 学習の展開

学習活動	目標	○支援・配慮事項 ☆評価	準備物
1 始めの挨拶をする。 2 予定を書く。		○活動に見通しをもつことができるように予定を確認する。活動の順序については、「本人が思っている順番ではないこともある」ことを知らせておく。	予定を書く紙
3 『初級で読めるトピック25』の問題を見て、解答する。	① ⑥	○答え方がわかったかどうか、様子を見る。 指定された答え方以外の答え方で解答しようとしているときは、答え方が分かる箇所を指さす。 ○分からなかったことを教えてもらったら、相手に「ありがとう」を言うことを確認しておく。 ☆答え方が正確に分かって、指定された答え方で答えることができたか。 ☆分からないことがあれば聞き、お礼を言うことができたか。	プリント
4 『問題作り』をする。 ① ばらばらの問題カードを順番に引く。 ② 関係がありそうなカードを集める。 ③ 一つの文章題になったときには解答する。	② ③	○物事の前後関係や順序を意識して分けたり組み立てたりできるように「これは、どのお話と関係がある?」「何のこと?」「それで、どうなったの?」「同じカードを使って、他の組み合わせはできませんか?」等、声をかける。 ○関係のないカードに反応しすぎるときには、後の時間を考えて活動するように伝える。 ☆関係があるものと関係がないものを分けることができたか。 ☆問題として成立するように考えて、組み立てることができたか。	問題作りカード
5 ファッション調べ(5分間)をする。 ① インターネットで5分間調べる。 ② 印象に残ったことを2個まで、記録用紙にまとめる。	③	○執務室での約束を事前に確認し、より意識できるようにする。 ・入るとき、出るときには挨拶をする。 ・インターネットは開いて良いページと開かないことにしているページがある。 ・開かないことにしているページを開いたときには、時間が来ていなくても終了とする。 ☆入室や退室の際、約束通りの挨拶をすることができたか。 ☆自分の行動をコントロールし、ページの開き方を守ったり、時間を意識して終了したりすることができたか。	執務室のパソコン記録用紙
6 『ゆるふわ服』を作る。	④	○作業のつながりを意識しやすいように、こ	手順カー

<p>① 本を見て、今日の作業を確認する。</p> <p>② 説明を聞く。</p> <p>③ ミシンで縫うときの手順を確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ミシンの電気は、1番始めに縫うときに付ける。</li> <li>・電気は、縫う間付けたままにしておく。</li> <li>・ミシンを片付けるときに電気を消す。</li> </ul> <p>④ 準備をして、作業をする。</p> <p>⑤ 後片付けをする。</p> <p>⑥ 次の作業を確認する。</p>		<p>ド、本布、糸、裁縫箱、ミシン、ミシンの使い方の資料</p>
<p>7 モノポリーをする。</p> <p>① 準備をする。</p> <p>② ゲームをする。</p> <p>③ 後片付けをしながら、今日のゲームのことを話す。</p>	<p>⑤ ○準備中に、準備以外のことを始めたときには、児童が自分の行動に気付きやすいように、指導者も準備を止める。活動に戻りにくいときには、準備の手順が書かれているカードを提示する。</p> <p>○やりとりを楽しむことができるように、ゲーム本来の勝ち負けにはこだわらないようにする。</p> <p>○児童の「できるだけ相手の支払うお金が少なくなるようにしてあげたい。」という気持ちと、指導者の「自分が沢山儲けたい。」という気持ちの違いから、相手がどのようにゲームを展開しようとしているかという予想を促すために、「△△さんは、安くしてあげたいのなら～するかもしれませんね。先生ならどうすると思いますか。」などの言葉をかける。</p> <p>○ゲーム中のいろいろな気持ちを表現しやすいように、表情カードを提示して「この表情に合った気持ちはどんなときでしたか。」等の質問をする。</p> <p>☆「先生だったら～と思うかもしれない。～するかもしれない。」のような予想をして、ゲームを楽しむことができたか。</p>	<p>モノポリー (準備の手順カード)</p> <p>表情カード</p>
<p>8 終わりの挨拶をする。</p>		