

◆授業のポイント◆

- ・ 生徒の実態をより詳細に把握する工夫
- ・ 生徒の課題に沿ったグループワークトレーニング（GWT）の導入

数学科学習指導案

期 日 平成25年 5月21日(火) 5校時

指導学級 総合学級1,2組(男子3名)

場 所 総合学級1組教室

指導者 教諭 新町 義樹

1 題 材 名 グループワークトレーニング「カサケン・フィギュアーズ」

2 題材について

対象となる生徒3人は、他者と関わることは好きであるが、言葉での意思伝達が上手に表現できずに友達や集団との関わりがもてないことが多い。その中で、個性や能力を発揮できなかつたり、場に応じた適切な行動ができなかつたりすることで、相手にいやな思いをさせるといった過去の失敗経験等の積み重ねにより、自分に対する自信が持てず行動することをためらいがちである。そのことが、対人関係やコミュニケーションの困難につながっている。

そこで、本題材では、グループワークトレーニング（以下、GWT）の力を合わせる財について取り上げる。GWTは、ゲーム感覚で体験的に楽しく学ぶことができる。GWTでは、子どもたちが豊かな人間関係を築き、生き生きとした学校生活を送れるようになることを目指しており、子どもたちがグループワークトレーニングを体験すると「仲よくする」「協力する」とはどういうことかを具体的に学ぶことができる。そして、自分のクラスでの在り方を実感し、自信が持てることのできる能力の育成を図りたい。

指導に当たって、四角形をバラバラに切ったものを各生徒に配布する。配布したカードは、課題シートに描かれた図形と合同になるように作る。その際、自分の持っているカードと友達の持っているカードを組み合わせるが、自分の課題シートにだけ気を取られると友達の課題は完成しないため、グループみんなが完成したとは言えなくなってしまう。グループみんな協力して、みんなの課題が達成できるようにして、力を合わせることの大切さを育みたい。

これらの学習を通して、いろいろな状況の中で人とコミュニケーションをとるときの発言が積極的にでき、自分の考えや思いを伝える喜びを味わうとともに、コミュニケーションの手段を自己選択できるようにできると考える。また、友達の発表に対して必ず質問するという課題を与えることで、相手の考えや思いを注意して言葉を聞くスキルを身につける。これらの活動をとおして、日々の学校生活や日常生活において、コミュニケーションや人間関係を形成する態度が身につくと考える。

3 題材の目標

- (1) グループの活動になれることができる。
- (2) 力を合わせることの意味、大切さ、難しさを楽しく活動する中から気づくことができる。

4 生徒の実態

	A (2年生・男子)	B (2年生・男子)	C (2年生・男子)
教育的ニーズ	<ul style="list-style-type: none"> ○ 自分の考えや思いをまとめられるようになること ○ 相手の気持ちを考えられるようになること 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 周囲の状況を考えて行動できるようになること ○ 自分の考えや思いをわかりやすく伝えることができるようになること 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 周囲の状況を考えて行動できるようになること ○ 時と場を考慮して、自分の考えや思いを、筆談で伝えられるようになること
コミュニケーション	話すことは好きであるが、自分の気持ちを大まかに伝えることはできても、自分の思いや考えをまとめることが難しく、自分でも何を話しているかがわからなくなることがある。	話すことは好きであり、自分の思いを伝えることができる。しかし、会話の言葉が不明瞭であり聞き取りにくく、相手から何度も繰り返し聞き返されることも多い。	場面緘黙があり、口話による人間関係の形成やコミュニケーションが困難である。会話は、筆談でする。
人間関係の形成	目上の人や大勢の前では、極度に緊張してしまう。知的能力は高いが、普段の生活の様子などを考慮すると、自分に自信が持てずに交流学級では積極的に人と関わりが持てていない。	交友関係は良好だが、自分から関われる友達は限られる。コミュニケーション能力を見ても、周囲との社会生活年齢の開きが大きく交流学級でうまく関わっていない。周囲にちょっかいを出して関わろうとする姿も見られた。	特別支援学級の生徒との交友関係は良好だが、交流学級との生徒とは、筆談を面倒に感じて会話することが極端に少なく、良好な関係が築けない。
環境の把握	自分の経験を話すことは得意であるが、抽象的な言葉の理解は苦手である。 はさみで紙を切る等の細かな作業は、苦手である。	複雑な言語指示や抽象的な言葉の理解は苦手だよそ見をして聞いていないことも多い。 はさみで紙を切ったり、切ったものを組み立てたりする作業は、得意である。	筆談で自分の思いを伝えることは得意だが、相手の思いを理解することは苦手である。 はさみで紙を切る等の細かな作業は、苦手である。

5 題材の指導計画(全6時間)

時間	学習内容	学習目標
2	「パズルをしましょう」 カレンダーなどの絵がバラバラになっている。それをグループで協力して、早く元のように戻す。	1 グループ活動をスムーズにさせるためには、リーダーとメンバーが、それぞれの役割を意識することが大切であることに気付くことができる。
2	「図形を作ろう」 正三角形をバラバラに切ったものを組み合わせることにより、正六角形を全員で作る。	1 チームの目的達成のために、メンバーがお互いに力を合わせるこの意味や大切さ、難しさを学ぶことができる。
2	「カサケン・フィギュアーズ」 ○ 四角形をバラバラに切ったものを組み合わせることにより、〈課題シート〉に描かれた図形と合同な図形を互いに作る。 ○ みんなで互いに合同な図形を作る。	1 グループ全員が図形作りをとおして、協力することの意味や大切さ、難しさを学ぶことができる。

6 題材における自立活動の視点から見た評価規準

健康の保持	心理的な安定	人間関係の形成	環境の把握	身体の動き	コミュニケーション
	・自分の意見を主張したり、他人の意見を受け入れたりすることができ、自分と違う意見にも同調することができる。	・与えられた活動に意欲的に参加することができる。 ・あいさつや返事といった集団への参加の基礎を身につけることができる。	・活動場面に応じた態度をとることができる。	・発表する場所を離れることなく、始めから終わりまで発表する姿勢を保つことができる。	・まわりの友達と積極的にコミュニケーションをとろうとする姿勢が見られる。 ・必要に応じて、筆談で会話することができる。

7 本時の実際 (6/6)

(1) 題材(教材) GWT「カサケン・フィギュアーズ」

(2) 目標

- ① お互いに協力しあって、一人一人がお互いに合同な四角形を一つずつ作ることができる。
- ② グループ全員が図形作りをとおして、協力することの意味や大切さ、難しさを学ぶことができる。

(3) 個人目標

生徒 A	① リーダーとして周りの状況を見て、指示を出すことができる。 ② グループの考えをまとめることができる。
生徒 B	① 活動の内容を理解し、友達と協力して図形を完成させることができる。 ② 友達の活動を見て、必要なカードを自分から言葉掛けをして差し出すことができる。
生徒 C	① ICT機器を活用して、友達とコミュニケーションをとることができる。 ② 友達の活動を見て、必要なカードを自分から差し出すことができる。

(4) 授業設計の工夫

① 生徒の実態をより詳細に把握するための工夫

生徒の実態を把握する方法として、発達障害の支援に生かすWISC-Ⅲの知能検査が有効である。その検査方法では、生徒と1対1で検査を実施し、生徒の得意な面や苦手な面が数値として表され、苦手な面の克服よりも得意な面を伸ばすことにより生徒を支援する。その方法をはじめとして、S-M社会生活能力検査で、現時点での行動をよく観察して社会生活年齢を把握する。

また、自立活動の視点を取り入れるにあたり、他教科との関連性なども考慮しながら実践する必要がある。個別指導計画に則り、生徒の教育的ニーズを明確化し、それを基に重点指導課題を掲げ、年間指導目標、学期の指導目標、題材・一単位時間の目標と細分化して、指導に当たっていく。

② 生徒の課題に応じたグループワークトレーニング (GWT) の導入

人間関係を形成するには、いろいろな人とコミュニケーションをとることが大変重要である。そのコミュニケーションのとり方は人により様々であるが、特別支援学級に在籍する生徒は、そのとり方が生活年齢と社会生活年齢の差に開きがあるためうまくとれないままのケースも多い。

GWTは、グループに与えられた財の課題に対してルールを守りながら、人との距離のとり方、ふれあいの仕方、話の仕方など、特別支援学級に在籍する生徒にとって有効な活動が数多く含まれている。そのGWTを生徒の実態に応じた内容や方法にアレンジして取り組ませることで、特別支援学級内の人間関係をより深く形成し、通常学級の生徒との人間関係もうまく形成できると考える。

(5) 展開 → 4ページ

(5) 本時の展開 (○ 指導上の留意点, [] 生徒の活動の様子, ・ [] に対する支援の手だて)

過程	主な学習活動	指導上の留意点および生徒の活動の様子, 支援の手だて ※ 思考の過程が見える工夫 ○ 評価			備考	
		A (3年), 男	B (3年), 男	C (3年), 男		
導入 5分	1 本時の学習活動(ゲーム)の内容を聞く。	・ 説明を聞く。 ・ 姿勢を正して座り、話し手の目を見るように言葉掛けをする。	・ 説明を聞く。 ・ 姿勢を正して座り、話し手を注目するように言葉掛けをする。	・ 説明を聞く。 ・ 話し手を注目するように言葉掛けをする。	電子黒板 約束カード	
	2 約束の説明する。	1 このゲームの目的は、お互いに協力しあって、一人一人がそれぞれの〈課題シート〉に描かれた四角形と合同な形を作ることです。 2 作業の始めから終わりまで、必要なことのみ話をしてください。しかし、先生への質問はできません。 3 友だちの持っている型紙を取ったり、欲しそうな素振りや合図をしてはいけません。 4 自分の方から、友だちの必要とする型紙をあげることができず、常に1枚以上の型紙が手元に残ってなければなりません。 5 全員が図形を完成させたら、「バンザイ!」と言ってください。				
	3 図形カードと課題シートを配布する。	○ 約束を電子黒板に表示し、一緒に読むように言葉掛けをする。 ○ 全員でがんばる気持ちを盛り上げるようにする。 ・ 図形カードを配布する。	・ 課題シートを配布する。	※ 教材・教具による視覚化 ・ 配布されるまで、自席で待つ。		図形カード 課題シート
展開 40分	4 ゲームを実施する。 ・ 時間は、20分間です。それでは、はじめましょう。	教師の合図で、二者に作業を始める。 ・ それぞれに配布された課題シートを確認し、どの図形カードを使えばその形になるのか意見をまとめるようにする。 ・ 周りがうまくリードできないときは、適切なアドバイスをして、やる気を失わないように声掛けをする。	・ 配布された課題シートと自分の持っている図形カードを照らし合わせ、形ができるかどうかを考えるようにする。 ・ 自分の課題シートに集中せず、友達の課題シートにも気を向け、自分の手持ちの図形カードが使えないかどうかを考えるようにする。 ・ あきらめそうな態度が見られるときは、言葉掛けをしてやる気を起こすようにする。 ・ 全員の課題ができそうになったら、「バンザイ!」のかけ声を出すようにする。	・ 配布された課題シートと自分の持っている図形カードを照らし合わせ、形ができるかどうかを考えるようにする。 ・ 会話が必要な場合は、ipadで文を入力し友達に見せるようにする。 ・ 「はい」、「いいえ」などの簡単な会話には、コミュニケーション支援ボードを使わせる。 ・ 全員の課題ができそうになったら、「バンザイ!」のかけ声に合わせて両手を挙げるようにする。	タイムタイマー ホワイトボード コミュニケーション支援ボード ipad	
	5 ゲームを終了し、所要時間とできた図形を発表する。	○ 作業の途中であっても、20分が経過したら、「振り返り」の時間を確保するため、終わらせるようにする。 ○ できた図形をホワイトボードに貼り付けて掲示する。	・ 電子黒板と黒板に注目するように言葉掛けをする。	・ 電子黒板と黒板に注目させ、状況に応じて、指さしして確認させる。	・ 電子黒板と黒板に注目させ、状況に応じて、指さしして確認させる。	ふりかえりシート
	6 振り返りをする。	「ふりかえりシート」の項目に沿って、各自で振り返りをする。 ・ 控えめなふりかえりをしている時には、教師ががんばった点を挙げて書かせるようにする。 ※ 「ふりかえりカード」による自分及び他の人の活動状況の確認、分析。 ◎ 「ふりかえりカード」を見て発表をし、自分の活動の様子をお互いに評価しあう。	・ 書けずに悩んでいる時には、アドバイスをし、アンケート項目に答えられるようにする。	・ 的から外れたことを書いたときは、注意をし、書き直しをするようにする。		
終末 5分	7 本時の学習を振り返り、まとめをする。	○ がんばったことを称賛し、学習のまとめをする。 ○ それぞれの生徒が一番楽しんでいた活動、がんばっていた活動や、自発的に出た動きを教師が発表し、言葉かけで本時の取り組みに対する満足感を味わえるようにする。	・ 本時のがんばりに称賛の言葉掛けをする。	・ 本時の具体的ながんばりを挙げ、称賛の言葉かけする。		