

◆授業設計のポイント◆

- ・ 生徒の実態把握と学習活動の工夫
- ・ 対人関係を築くための手立ての工夫
- ・ 生徒が学びを振り返る工夫

自立活動学習指導案

対象者 自立活動グループ(男子2名, 計2名)

場 所 総合学級3組教室(3年校舎1階)

授業者 教 諭 新 西 祥 文

1 活動名 相手を尊重して気持ちを伝えよう

2 題材について

(1) 題材設定の理由

本グループは、3年生男子2人で構成されている。どちらの生徒も明るく活発で、どの活動にも意欲的に取り組む雰囲気がある。また、人との関わりを好み、友達に対しても自分から話し掛けたり、逆に友達の方から話し掛けられたりして、一緒に遊ぶ姿が見られる。しかし、友達と関わる中で、相手の気持ちを気に掛けることなく自分の思いだけで接したり、周りの状況や雰囲気を察することなく相手の気持ちを考えない不用意な言動をしたりしてしまうことが少なくない。自分の思いや考えを相手に伝える、相手の思いや考えを聞くという点では、相手の方を見て適当な声の大きさや速さで話す、相手が話しているときにはしゃべらない、話している人の方を見て静かに聞くというような基本的な話し方や聞き方について、これまでに学習しているが、まだ十分ではない。そして、自分の言いたいことを整理せずに、ただ一方的に話してしまうため、話したことが相手に伝わりづらく分かりにくいことも多い。このように、自分の考えを言葉や態度で表現できなかったり、相手の考えを推測することが難しかったりするために、友達とうまくコミュニケーションを図れなかったり、誤解を招いてしまったりすることも多い。

本活動の課題には、学校生活の様々な場面(登下校・授業中・休み時間・部活動)での質問カードに対して、自分の気持ちや意見を述べるという課題を設定する。その課題に取り組む学習を通して、まず、学校生活の決まりやマナーが理解でき、少しずつ身に付くことでスムーズに過ごすことができる。さらに、場の状況や相手の気持ちを考えて発言したり行動したりしようとする意識も育つのではないかと考える。そのような学習を繰り返すことで、学校生活だけでなく、日常生活の同じような場面でも応用できるようになるのではないだろうか。

このような学習を通して、対象生徒は、自分からも人やものに関わろうとする力を伸ばし、積極的に表現しようとする意欲を持つことができる。相手に自分の思いを伝えることができた、相手に合わせることができたという自信や成成感、対象生徒の自己存在感を高め、様々な面でもよい方向に波及して、今後の生活を更に豊かにしていくことになると考える。

○ 自立活動の区分、項目との関連

- | | |
|-----------|-----------------------|
| 3 人間関係の形成 | (1) 他者とのかかわりの基礎に関すること |
| | (2) 他者の意図や感情の理解に関すること |

| | | |
|---|-----------|--|
| 6 | コミュニケーション | (1) コミュニケーションの基礎的能力に関すること (2) 言語の受容と表出に関すること (5) 状況に応じたコミュニケーションに関すること |
| 2 | 心理的な安定 | (2) 状況の整理と変化への対応に関すること |
| 4 | 環境の把握 | (4) 感覚を総合的に活用した周囲の状況の把握に関すること。 |

(2) 生徒の実態

| | | A | B |
|-----------|----------|--|---|
| 個別指導計画の目標 | | 場の雰囲気を感じて、その場にふさわしい言動をし、見通しを持って体験的に学習することができる。 | 活動の目的と自分の役割を理解し、責任を持って活動することができる。 |
| 言語理解 | | 漢字は、小学4年生程度まで読むことができる。しかし、読むことはできても内容の理解は難しいことが多い。 | 漢字は、小学6年生程度まで読み書きができる。簡単な文章であれば内容の理解ができる。 |
| コミュニケーション | 話す | 話好きではあるが、整理して話すことができず、脈絡のない話になってしまうことが多い。 | 自分の考えを上手に相手に伝えることができる。時折、相手への気遣いを忘れて一方的に話してしまうことがある。 |
| | 聞く | 相手の話を最後まで聞かずに、途中で気になったことに目を向けたり、全く違うことを話し始めたりすることがある。 | 相手の話を最後まで聞かずに行動してしまうことがある。 |
| 人間関係の形成 | 周囲の状況の把握 | 日常生活場面では、周囲の状況や雰囲気を考えずに、自分の思いのままに行動してしまうことが多い。 | 周りの状況を見て行動及び発言できるが、時折、場違いな発言をすることがある。 |
| | 自己統制 | 自分の思い通りにならないときや苦手な活動のときは、うまく気持ちを切り替えられないことがある。 | 自分に不利な状況になると体調の不良を訴えたり、不機嫌な態度になったりして、活動に参加しなくなることがある。 |
| 環境の把握 | | 友達の見本やモデルを模倣する活動は得意である。 書く、作業するなどの活動は苦手であまりやりたがらない。 | 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。 状況に応じて、自分で考えて解決することが、ある程度できる。 |
| 心理的な安定 | | 悪口や自分の不備な点を言われると不安定になるが、比較的落ち着いている。 | 落ち着いている。 |

3 活動の目標

◎ 人との関わり、及びコミュニケーションの基礎的知識や態度を養う。

- (1) ルールを守って、楽しくゲームをすることができる。
- (2) カードの指示に対して、自分の気持ちや意見を言うことができる。

4 題材の指導計画（全4時間）

| 次 | 学習内容 | 時数 |
|---|------------------------|----|
| 1 | 登下校中に起こる様々な場面に対応しよう | 1 |
| 2 | 授業中に起こる様々な場面に対応しよう（本時） | 1 |
| 3 | 休み時間に起こる様々な場面に対応しよう | 1 |
| 4 | 部活動中に起こる様々な場面に対応しよう | 1 |

5 本時の実際

(1) 目標（評価規準）

① 全体目標

ア ルールを守って、楽しくゲームをすることができる。

イ カードの指示に対して、自分の気持ちや意見を自分で考えて発表することができる。

② 個人目標

| | |
|---|--|
| A | ア 順番やルールを守って、楽しくゲームをすることができる。 イ カードの指示を理解し、自分なりに考えて気持ちや意見を整理して発表することができる。 |
| B | ア 友達の表情を伺いながら、楽しくゲームをすることができる。 イ カードの指示を理解し、相手のことを気遣うような発言をすることができる。 |

(2) 授業設計の工夫

ア 生徒の実態把握と学習活動の工夫

研究の視点1

今回使用するSSTボードゲーム「フレンドシップアドベンチャー」は、小学校4年生から中学生を対象に開発されたものであり、指示カードの質問に対する完全な答えは設定されていない。したがって、内容によっては、生徒Aにとっては難しいと思われるものも含まれている。そのような指示カードが出た場合は、無理にその質問に答えず、別のカードを引くように配慮する。また、質問の意味を理解できずに考え始めたときは、その意味を補足をして、よりその質問に合った答えになるように導くようにする。

イ 対人関係を築くための手立ての工夫

研究の視点2

指示カードの内容で相手が存在する場合は、隣の友達を想定することで、その相手の気持ちに寄り添った言葉掛けができるようにする。

ウ 生徒が学びを振り返る工夫

研究の視点3

指示カードを引いた後、その質問カードに書かれている内容を声を出して読むようにする。質問カードは、ワークシートに貼り付け、それぞれの質問に対しての自分の答えを記入する。生徒Aは、自分の発言した内容をワークシートに書くことが難しいため、発言を動画として残し、それをワークシートに書かせる。その後、指示カードに対する自分の回答を記録として残し、次回以降の振り返りの参考にする。

(3) 展開

| 時間 (分) | 主な学習活動 | 指導上の留意点および生徒の活動の様子，支援の手立て ◎ 評価 ※ 授業設計の工夫 | |
|-----------|---|---|---|
| | | A | B |
| 導入 10分 | 1 はじまりのあいさつをする。 | <ul style="list-style-type: none"> 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。 | |
| | 2 本時の目標を設定する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">相手の気持ちを考えて声を掛けてみよう。</div> | <ul style="list-style-type: none"> 本時の学習を知り，学習に対し意欲が持てるようにするために音読する。 ① ルールを守って，楽しくゲームをしよう。 ② カードの指示に対して，自分の気持ちや意見を自分で考えて発表しよう。 | |
| 展開 30分 | 3 個別の目標を考えて書く。 | <ul style="list-style-type: none"> 前回のワークシートを教師と確認し，今回自分ができそうなことを考え，目標を立てるようにする。 自分の目標を教師と確認してノートに書き込む。 | <ul style="list-style-type: none"> 前回の反省を生かして，今回の内容で自分ができそうなことを探して，目標を立てるようにする。 自分の目標をノートに書き込む。 |
| | 4 SSTボードゲームをする。 ◎ 手順 ① サイコロを振る。 ② 出た目でコマを進める。 ③ 書いてある指示に従う。また，カードと書いてあるマスは，カードを引く。 ④ カードに書かれてある指示を読む。 ⑤ 引いた指示カードは，ワークシートに貼り付け，それに対する回答を書くようにする。 | <ul style="list-style-type: none"> ※ ゲームの準備をする。 視点1 机を移動する。 床にマットを敷く | <ul style="list-style-type: none"> ゲームのボードを置き，コマとサイコロを準備する。 ゲームのカードをよく切ってから，ゲームのボードに置く。 |
| 展開 30分 | | <ul style="list-style-type: none"> 順番は，あらかじめじゃんけんをして，その後サイコロを振って出た目で決めるようにする。また，決まった順に黒板に名前カードを提示する。 のめり込みすぎて，ゲームの進行上，不機嫌になったりするときは，言葉掛けをする。 指示カードを読む際は，教師と一緒に確認しながら読むようにする。 | <ul style="list-style-type: none"> Aを挑発するような発言，行動があるときは，言葉掛けする。 指示カードを大きな声で読むように言葉掛けする。 |
| | | <ul style="list-style-type: none"> カード以外のマスに止まったときは，その動きを確認して，接触がないように注意を促す。 | <ul style="list-style-type: none"> カード以外のマスに止まったときは，その動きを確認して，接触がないように注意を促す。 |
| 終末 10分 | 5 本日の活動を振り返る。 | <ul style="list-style-type: none"> ※ 指示カードの内容に応じて，リハーサルを行う。 視点1 指示カードをワークシートに貼り付けた後，どう回答するかを教師やBと話し合い，リハーサルをする。 ※ リハーサルしている様子を動画で撮影する。 視点2 リハーサルをした後，動画を見て，自分が回答したことをワークシートに記入する。 | <ul style="list-style-type: none"> 指示カードをワークシートに貼り付けた後，どう回答するかを記入した上で発表をする。 ※ 不適切な答え(発言)が出た場合，すぐに否定をしないで，どんな気持ちになるのか，それをするとどうなるのか等問いかける。それでも，不適切な答えを考えないときは，教師の考えを提示する。 視点2 |
| | 6 終わりのあいさつをする。 | <ul style="list-style-type: none"> ◎ それぞれの気付いた点について，評価をする。 ※ 友達の教えてくれたことを聞き，反省をする。 視点3 | <ul style="list-style-type: none"> ◎ それぞれの気付いた点について，評価をする。 ※ 友達の教えてくれたことを聞き，反省をする。 視点3 |
| 終末 10分 | 5 本日の活動を振り返る。 | <ul style="list-style-type: none"> 自分の反省を記入し，振り返る。 ※ 友達との話し合い活動を振り返り，評価をする。 視点3 | |
| 終末 10分 | 6 終わりのあいさつをする。 | <ul style="list-style-type: none"> 今回の指示カードに対する言動で最も良かったものを次回も生かすようにする。 | <ul style="list-style-type: none"> 今回の反省を生かして，次回に臨むことができるようにする。 |
| | | ◎ 本時の具体的な頑張りを挙げ，称賛の言葉掛けをする。 | |