

自立活動学習指導案

1 活動名

「みんなであそぶためには…？」

2 活動について

【児童生徒の実態】

本グループは、「ルールを守って行動する」「集団の中で活動する」といった教育的ニーズを基に構成された縦割り集団である。子どもたちのよさやもてる力を見てみると、音声言語による簡単なやり取りができたり、友達や教師と一緒に場や道具を共有して活動したりすることができる。しかし、集団に入ることに時間が掛かる、順番を守るなどのルールを守ることが難しい、自分の意見が通らないと怒って友達に向かう、負けると「わー」と大きな声を出すなど、他者とかかわり合いながら活動する集団活動場面において、苦戦している姿が見られる。これらの原因として、個別活動に比べて変化する状況の多い集団活動に強い不安感を感じていること、集団で楽しく活動したりルールを理解し守って活動したりした成功経験が少ないこと、感情に対する適切な言動の仕方が分からないことなどが考えられる。このことから、集団の中で他者とかかわり合いながら、ルールを守って楽しく活動する経験を十分に積んだり、感情に対する適切な言動の仕方を学習したりする場を計画的、継続的に設定し、集団の中でもよさやもてる力を発揮することができるようにする必要がある。

【活動の意義・価値】

以上のような実態から、自立活動の「心理的な安定」と「コミュニケーション」に焦点を当てて取り組むことで、感情に対する適切な言動の仕方を学習したり、自分の気持ちを適切に伝えたり相手の働き掛けを受け入れたりすることができるようになり、結果として、集団活動場面においても安定した情緒の下で活動できるようになると考える。そこで、子どもたちのよさやもてる力や興味・関心を踏まえ、集団ゲームを活動の中心に据えて取り組むことにする。集団ゲームの中に、ルールを守る、友達と協力する、友達に注目する、感情のコントロールをする、自分の意見を言ったり友達の意見を聞いたりするなど、集団場面における課題を取り入れることで、子どもたちは集団活動場面における適切な行動の仕方を楽しみながら身に付けることができる。また、子どもたちが楽しく遊ぶことができるゲーム内容や学習環境を設定することで、友達と一緒に楽しく集団ゲームができたという成功経験を積むことができ、集団活動に対する不安感の軽減や参加する意欲につながると考える。

【ねらい】

そこで、本活動では、集団ゲームを通して、ルールや約束事を守って行動したり感情をコントロールする技能を身に付けたりすることができるようにする。また、集団ゲームを通して、他者からの働き掛けを受け止め、自分の気持ちを適切に伝えることができるようにする。

【指導観】

本活動では、集団ゲームとして「すごろく（「ヒーローゲーム）」を取り扱う。具体的には、ルールを理解することができるように、実態に応じて文字や絵、動画を使って説明する。また、子どもが集中しながら楽しく遊ぶことができるように、一つのすごろくで遊ぶ人数は4名、マス目の数は20マスとし、30分程度でゴールすることができるようにする。授業の場は刺激となる物は取り除き、安心して遊ぶことができるようにする。すごろくには子どもの好きなキャラクターを入れたり色彩を鮮やかにしたりして、遊びたいという意欲を引き出すようにしたい。学習の始まりには、「イライラしたら深呼吸をする」「順番を守る」などの約束事を提示し、活動中守っている場面において随時称賛の言葉掛けを行う。さらに、「隣の友達とタッチする」「隣の友達にちょちょりする」などが書いてあるカードを引く特別なマスを設定し、指示に従いながら子ども同士かかわり合いながら遊ぶことができるようにする。カードには、「2ポイント渡す」「1ポイントもらう」など子どもが葛藤すると思われる指示も入れ、その場面で起こる感情への適切な言動の仕方を学習することができるようにする。すごろくのコマは、子どもの好きなヒーローキャラクター人形を使用し、使いたいコマを選択する場面を設ける。その際、「このコマが使いたいです」「交代してください」「いいよ」などの自分の気持ちの伝え方を知り、身に付けることができるようにする。ゴールした際はメダル等の賞品を準備し、ゲームへの意欲を高める働き掛けを行うが、次第に全員で拍手をする働き掛けに移行し、具体的な賞品以外でも意欲をもって取り組むことができるようにしていきたい。取り扱ったすごろくは、家庭場面でも行うようにし、集団活動場面において有効と思われる一人一人の手立てを家庭と共通理解することができるようにしたい。

【展望】

このように、ルールや約束事を守ったり感情に対する適切な言動の仕方を学習したり、集団の中で友達と一緒に楽しく遊ぶ経験を積んだりすることで、家庭や地域生活を含めた様々な集団活動場面においても自分のよさやもてる力を発揮できるようになり、他者とのかかわり合いが充実し、人と共に豊かな時を過ごすことができるようになると思う。

3 指導目標

(1) 全体目標

- 集団ゲームを通して、ルールや約束事を守って行動したり、感情をコントロールする技能を身に付けたりすることができるようにする。
- 集団ゲームを通して、他者からの働き掛けを受け止め、自分の気持ちを適切に伝えることができるようにする

(2) 実態と個人目標

氏名	実態	課題	個人目標
H・K (1年, 男)	簡単なルールを理解し、ルールを守りながら遊ぶことができる。視覚的な情報を手掛かりに自発的に行動する姿が見られる。	<ul style="list-style-type: none"> ・ 集団から離れて一人で好きな活動をすることがある。 ・ 提案や質問に音声言語で答える姿があまり見られない。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 絵や文字で書いたルールを手掛かりに、ルールを守りながら友達と一緒に集団ゲームをすることができる。 ○ 友達の提案に対して「いいよ」「いやです」など音声言語で自分の気持ちを伝えることができる。
M・N (1年, 男)	友達が遊んでいる様子を観察した後遊びに入ることがある。絵カード等で見通しをもつことで集団に参加して活動することができる。	<ul style="list-style-type: none"> ・ 集団の中に入ることが苦手である。 ・ 「あー」など大きな声を出して要求を伝えようとするところがある。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 絵カードを手掛かりに、活動内容の見通しをもって友達と一緒に集団ゲームをすることができる。 ○ 「〇〇がしたい」「交代してください」など、自分の気持ちを友達に音声言語で伝えることができる。
S・S (2年, 男)	友達と一緒に活動することを好む。ポイントシールなど視覚的な称賛により自分の行動をコントロールしよう約束事を仲良く参加することができる。	<ul style="list-style-type: none"> ・ ゲームに負けると怒ってその場から離れたり友達に向かったりする姿が見られることもある。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 約束カードを手掛かりに教師と決めた約束事を守りながら集団ゲームをすることができる。 ○ 友達の主張に対して「わかった」「いいよ」「いやです」など怒らないで丁寧に自分の気持ちを伝えることができる。
N・I (3年, 男)	特定の友達に誘われて一緒に活動するときもある。絵や文字を使って自分でストーリーを組み立てて紙芝居や本を作ることができる。	<ul style="list-style-type: none"> ・ 自分で決まり事を作り、その通りにいかない不安になることがある。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 教師が決めた約束事を守りながら、集団ゲームに参加することができる。 ○ 集団の中で自分の気持ちを適切な言葉で適切に人と距離を保って伝えることができる。
K・R (4年, 男)	遊びの後「できた」「すごい」「おもしろかったもん」「楽しかった」等快い気持ちを言葉にして遊びを楽しむことができる	<ul style="list-style-type: none"> ・ ゲームのルールが難しいときに自分なりのルールを作って遊ぼうとする。 ・ 勝敗の理解が分からないこともある。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 教師の言葉掛けや友達の様子を手掛かりに友達と一緒に集団ゲームができる。 ○ 自分の気持ちを「うれしい」「やりたい」「くやしい」「残念」「いやです」など教師や友達に伝えることができる。
K・A (5年, 男)	友達と一緒に遊びたい気持ちはあり、誘うと教師や友達とのかかわり合いを楽しみながら一緒に遊んでいる姿が見られる。	<ul style="list-style-type: none"> ・ ルールが分からなかったり、不安な気持ちになったりすると、周りから友達の遊ぶ様子を見ているところがある。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 絵カードを手掛かりに、いろいろな遊びのルールを知り、ルールを守りながら友達と一緒に集団ゲームをすることができる。 ○ 「〇〇がしたい」「交代してください」など、自分の気持ちを友達に伝えることができる。
H・T (5年, 男)	友達の遊んでいる様子を見て、ルールを守りながら友達と一緒に遊びを楽しむことができるようになってきた。	<ul style="list-style-type: none"> ・ 友達の言動が気になり、自分の気持ちに添わないと友達に向かうこともある。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 約束カードを手掛かりに教師と決めた約束事を守りながら集団ゲームをすることができる。 ○ 友達の言動に対して、「いいよ」「どうぞ」などの自分の気持ちを伝えることができる。
M・T (6年, 男)	トランプやビンゴゲームを好み、すぐにルールを理解して、遊びを楽しんでいる。勝ったときは万歳をして喜ぶこともある。	<ul style="list-style-type: none"> ・ 勝敗にこだわり、大きな声で叫んだり、ルールを守らずに遊んだりすることもある。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 絵や文字で書いた約束事を手掛かりに、約束事を守りながら友達と一緒に集団ゲームをすることができる。 ○ ゲームに負けた際など、「くやしい」「また遊びたい」などの言葉で自分の気持ちを伝えることができる。

4 指導計画 (総時数35時間)

期	主な学習活動とねらい	時数	資料・準備
第Ⅰ期 (5～6月)	<p>○「絵カード合わせゲーム」をしよう</p> <p>※「絵カード合わせゲーム」のねらい</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 友達がめくるカードを見たり覚えたりするなどして友達の行動に着目したり友達の行動に関心をもつ。 ・ 集団の中で自分の順番を理解し待つことができる。 ・ 一度にたくさんカードをめくりたいなどの衝動性をコントロールする。 	12	<ul style="list-style-type: none"> ・ トランプ ・ 絵カード ・ 小黒板 ・ 手順カード ・ ポイント表 ・ 写真カード
第Ⅱ期 (10～11月)	<p>○「デカパンリレー」「玉入れ」「ビンゴゲーム」をしよう</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 自分のしたいゲームを選んで、友達の前で発表することができる。 ・ 多数決で決まったことを受け入れて、ゲームをすることができる。 <p>※ 「デカパンリレー」のねらい</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 大きなパンツを二人で履いたり持ったりして歩くことで、自分のペースではなく友達のペースに合わせて活動することの面白さを味わう。 ・ 同じチームの友達を応援する態度を身に付ける。 <p>※ 「玉入れ」のねらい</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 友達と一緒にお手玉を同じかごに入れて競い合うことで仲間意識を高める。 ・ 公共のものを自分のものと決めてしまう子どもに対し物を共有する経験を積む。 <p>※ 「ビンゴゲーム」のねらい</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 引かれるカードで偶発的に勝敗が決まる遊びを通して、自分の思いどおりにいかないときの対応の仕方を知る。 ・ 一番に勝つことができなかったときの対応の仕方を知る。 ・ 使いたいビンゴカード(3×3または4×4)を自分で選ぶ。 ・ 友達のビンゴカードと交代してほしいときに「交代して」「いいよ」「だめです」などの自分の気持ちの伝え方や、伝えられたときの対応の仕方を学習する。 	12	<ul style="list-style-type: none"> ・ デカパン ・ お手玉 ・ かご ・ ビンゴカード ・ 手順カード ・ ポイント表 ・ 写真カード
第Ⅲ期 (1～2月)	<p>○「すごろく(ヒーローゲーム)」をしよう</p> <p>※「すごろく(ヒーローゲーム)」のねらい</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ すごろくのマスに書いてある指示に従って遊ぶことで、決められた指示に従う経験を積む。 ・ 友達と順番を守りながら遊ぶ。 ・ 使いたいコマを選び、友達に使いたいことを音声言語で伝えることができる。 ・ 友達のコマと交代してほしいときに「交代して」「いいよ」「だめです」などの自分の気持ちの伝え方や、伝えられたときの対応の仕方を学習する。 ・ 一番に勝つことができなかったときの対応の仕方を知る。 	11 (本時 9/11)	<ul style="list-style-type: none"> ・ すごろく ・ サイコロ ・ コマ ・ 手順カード ・ ポイント表 ・ 写真カード

5 本時の学習（9／11）

（1）全体目標

- ヒーローゲームをする活動を通して、ヒーローカードに書かれている指示を受け入れて、内容通りに活動することができる。
- コマを選ぶ場面において、自分の気持ちを伝えることができる。

（2）個人目標

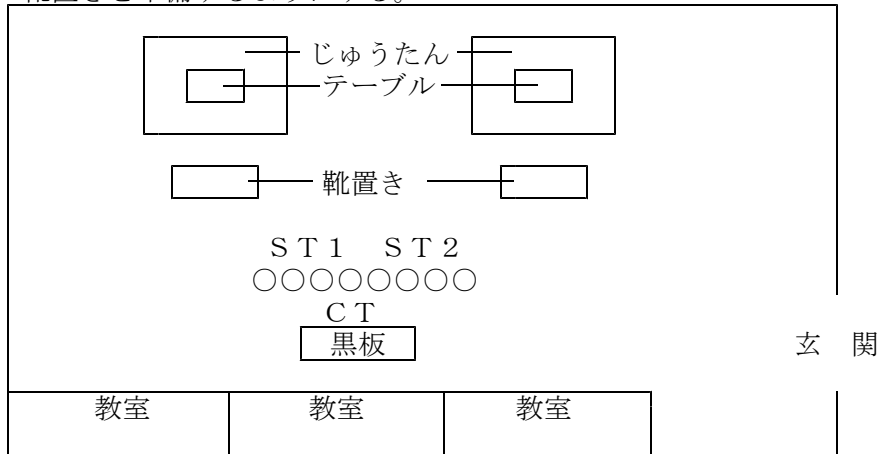
氏名	個人目標
H・K (1年, 男)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 「でも大丈夫」の言葉掛けを受けながら、ヒーローカードを渡す内容の指示を受け入れて友達に渡すことができる。 ・ コマを選ぶ場面において、文字カードを手掛かりにしながら「〇〇のコマがいいです」「交代してください」と音声言語で伝えることができる。
M・N (1年, 男)	<ul style="list-style-type: none"> ・ ヒーローカードの絵を手掛かりにしながらその内容に自分で取り組むことができる。 ・ 自分の好きなコマを選んで、友達の前で「このコマがいいです」と音声言語で伝えることができる。
S・S (2年, 男)	<ul style="list-style-type: none"> ・ ヒーローカードを友達に渡すときにイライラしたら、「くやしい」と言ったり深呼吸をしたりして、友達に渡すことができる。 ・ コマを選ぶ場面において、「このコマがいいです」「〇〇君、交代してください」と丁寧に友達に伝えることができる。
N・I (3年, 男)	<ul style="list-style-type: none"> ・ カードにかかっている絵や文字を見て「友達にカードを渡す」などカードにかかっている指示を受け入れて、内容通りに活動することができる。 ・ 自分の好きなコマを選んで、みんなが分かる立ち位置で「〇〇のコマがいいです」と自分の気持ちを伝えることができる。
K・R (4年, 男)	<ul style="list-style-type: none"> ・ カードの裏の文字や絵を見て「はしってもどってくる」などカードにかかっている指示を受け入れて、内容通りに活動することができる。 ・ 自分の好きなコマを一つ選び、「〇〇のコマがいいです」と自分の気持ちを伝えることができる。
K・A (5年, 男)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 教師の言葉掛けや友達が活動している様子を見て、ヒーローカードを渡す内容の指示を受け入れて友達にカードを渡すことができる。 ・ 自分の好きなコマを選び、「〇〇のコマがいいです」と自分の気持ちを伝えることができる。
H・T (5年, 男)	<ul style="list-style-type: none"> ・ カードに描かれている絵や写真を手掛かりに、「友達と握手する」などの指示を受け入れて、内容通りに活動することができる。 ・ 「交代してください」などの自分の気持ちを友達に伝えることができる。
M・T (6年, 男)	<ul style="list-style-type: none"> ・ カードに書かれている文字を手掛かりに、「友達とタッチをする」などの指示を受け入れて、内容通りに活動することができる。 ・ 自分の好きなコマを選び、「〇〇のコマがいいです」「交代してください」と自分の気持ちを伝えることができる。

（3）指導及び支援の手立て

本グループの子どもたちは、朝の会の日程確認のときに今日のにじいろタイムでは何をするのかを尋ねるなど、本学習を楽しみにしている様子である。これまでのプログラムで「絵カード合わせゲーム」「ビンゴゲーム」などのいろいろな遊びを経験してきている。このような遊びを通して、友達と遊ぶことの楽しさを味わい、ルールを理解や約束事を守ることへの意識が高まってきているように思える。今期の「ヒーローゲーム」では、前時までにさいころを振って、出た目の数だけマスを進むなどのルールを理解してきており、友達と楽しむ姿が見られるようになってきている。しかし、勝ちたい気持ちが強く、自分の順番を待ちきれずに勝手にコマを動かしたり、ゲームに負けた際に怒って大きな声を出したりするなどの行動も見られ、自分の行動をコントロールができない場面もある。そこで、本時では、これまでのプログラムで有効であった一人一人の具体的な支援及び手立てを取り入れるようにし、子どもたちがルールを守って、友達と一緒に遊ぶことの楽しさを味わうとともに、状況に応じた適切な言動ができるように、学習環境と教師の働き掛けに関して、次のことに留意して指導及び支援の手立てを行う。

みんなで安心して遊ぶことができるための学習環境づくりをする。

- 子どもたちが集中しながら楽しく遊ぶことができるように、プレイルームにある遊具など刺激になる物を撤去する。
- 自分がどこで遊ぶのかが分かり、遊びたいという気持ちが高まり、テーブルやじゅうたん、靴置きを準備するようにする。



- 子どもたちが安心して遊ぶことができるように教材・教具を工夫するようにする。

ゲーム盤	コマ	ヒーローカード	表彰台
子どもたちがやりたい気持ちが高まるように、鮮やかな色やキャラクターを挿入するようにする。マス目の大きさを均等にする、進行方向が分かるようにするなど工夫している。	ゲームでゴールした順に自分のコマを置く台である。遊びの終わりや活動を振り返る際に活用し、視覚的に称賛できるようにする。	「ヒーローカード」のマス目に止まったときに引くカード。マスの色と同じ赤色にして、視覚的に分かるようにする。「友達と握手する」「友達にカードを渡す」などの内容が書かれている。	自分の顔写真を張り、自分のコマであることが分かるようにする。子どもたちの好きなキャラクターの人形を乗せて、自分で選べるようにする。

一人一人に応じた手立てを工夫する。

- ルールや約束事を守ることを分かりやすく伝え、できるだけ成功経験になるように、遊びの前に、実態に応じて動画や絵を使って説明するようにする。
- 文字では分かりにくい子どもがいるため、写真や挿絵を添えて提示するようにし、活動への見通しがもてるようにする。
- 自分がやりたいヒーローゲームを選ぶときに、自主的に選択ができるように、選択ボードを使ったり、「やりたい」カードを使ったりする。
- 思い通りのグループにならなかったときの気持ちのコントロールの仕方や適切な言動を事前に知ることができるようにする。
- 友達と仲良くすることの大切さやルールを守ることを授業の中の適切な場面で子どもに応じて伝えるようにする。

楽しく遊ぶことができるようにするための働き掛けをする。

- 子どもたちが、ルールの説明や友達の遊びをしている様子に注目することができるように、教師も一緒に子どもたちと座って遊びに参加するようにする。
- 楽しい遊びの雰囲気を保つために、できるだけ指示的な言葉掛けを避け、子どもたちが遊びの状況やルール理解できるように支援する言葉掛けをするようにする。
- 「次はいつできるのか」が原因で不安になる子どもに対しては、事前に次にできる機会を伝えておくようにする。
- ヒーローゲームや表彰台などを用いて視覚的に称賛するようにし、自分の活動を振り返り、友達と一緒に遊んだことを実感できるようにする。