

自立活動学習指導案

情緒障害，LD・ADHD通級指導教室

1 題 材 名 たのしく聞こう！

2 題材について

(1) 題材の価値

対象児2名は明るく、友達や身の回りの人とかかわりをもつことを楽しんでいる。また、話をすることが好きで、自分の思いや気持ちを積極的に伝えようとする姿が見られる。しかし、会話は一方的になりがちで、人の言葉に注意して聞くことに意識が向きにくい。また、最後まで話を聞かなくてはならないと分かっているにもかかわらず、興味・関心をもちにくい話題だったり、途中まで聞いて話の結末を予想できてしまったりすると、最後まで話を聞くことが難しいことがある。逆に、興味・関心がある話題でも、自分の考えを伝えたいという気持ちを抑えられなくなり、相手が話している途中で自分の話を始めてしまうことがある。

そこで本単元では、教師や友達と楽しくゲーム等の活動を行うなかで、人とかかわる楽しさや喜びを十分に味わいながら、音や声を注意して聞くことの楽しさを感じることができるようになりたい。また、教師や友達の言葉を「注意して聞くことができた」という成功経験を重ねることで、自己評価を高め、主体的に人の話を聞こうとすることができるようになる。

指導に当たっては、対象児が意欲的に活動に取り組めるようなゲームを多く用意し、楽しく活動を行うなかで教師や友達など他者とかかわる喜びを感じることができるようにする。行うゲームの内容は分かりやすいルールで、聞くことで活動が展開されるようなものとし、単元の前半は笛の音や教師の言葉を聞いて、それに沿って行動する活動を行い、人の言葉に注意して聞くことの楽しさを十分に味わえるようにする。後半は教師の話聞いて、得た情報を基に自分なりに考えて行動する内容のゲームを行い、成功経験を積むことができるようにする。さらに、ゲームのルールを説明する際には、VTRや教師のモデリングなど対象児の入力しやすい視覚的情報を用いたり、板書を行ったりして、活動前に十分にルールや活動の手順を確認することで、見通しをもって活動することができるようになる。また、注意して聞いてほしいことを話すときは、「今から大切なことを言います。」など対象児の注意を喚起してから話すことで、注意して聞こうという意識をもちやすくするとともに、聞いたことを生かして行動しやすい状況づくりをする。

このような学習を通して、対象児は人とかかわる楽しさや喜びを味わうなかで聞くことの楽しさを感じ、最後まで人の話を聞こうとする意欲や態度を身に付けることができる。また、「人の言葉を注意して聞くことができた」という達成感は、対象児の自己評価を高め、自分の思いを伝えるばかりでなく、主体的に人の話を聞こうとする意欲や態度にもつながり、身の回りの人とのコミュニケーションを円滑なものとするなど対象児の生活をより豊かにしていくものと考えられる。

(2) 単元の目標

- 友達や教師と楽しく活動する中で、人とかかわる楽しさや喜びを感じ、積極的ににかかわろうとする意欲を高める。
- 注意して聞くことの楽しさを感じることができる。
- 活動を通して「しっかりと聞くことができた」という自信をもち、主体的に人の話を聞こうとすることができる。

2 対象児の実態

	A 児 (2 年・女 子)	B 児 (3 年・男 子)
他者への興味・関心	大人に対しては積極的にかかわるが、自分の思いを伝えるだけの一方的なかかわりが多い。子ども同士については、相手のことを強く意識している姿は見られるものの、うまくかわることができず、遠慮がちな様子も多い。	友達とかかわりたいという気持ちはあるが、うまくかわることができず、トラブルになってしまうことがある。そのため子ども同士のかかわりにやや消極的な姿が見られる。大人に対してはすすんでかわることができる。
話す	自分の思いは言葉により伝えようとする。日常的な会話であればほぼ伝わるが、時々、脈絡のない話もあり、意味が伝わらないこともある。相手の話を受け止めてそれに対応して話すことは難しい。	話し言葉でのコミュニケーションは学年相応である。しかし会話は一方的になりがちで内容は興味関心のあるものについてが多い。関心のない話題だと相手の話の途中で自分の話を始めたり、どこかへ行こうとすることがある。
聞く	よく聞く話や簡単な内容であれば話の内容を理解することはできる。しかし、これまで経験したことのない話や内容が難しい話になると理解できずにイライラすることも多い。話の途中で気になる言葉があると、それにこだわり、一方的に質問をすることもよくある。	短い話であれば集中して聞くことができるが、注意が逸れたり、自分の話したいことがあったりすると、注意して聞くことは難しい。意味が理解できないときは、独り言の形で聞き返したり、周囲の大人に尋ねたりすることができる。
相手の気持ちの推察	喜怒哀楽の感情レベルであれば、ある程度感じることができるが、相手が考えていることを推察することは難しい。そのために、相手の気持ちや立場を考えない言動も多く見られる。	落ち着いているときは相手の表情や状況から、相手の気持ちや考えを自分なりに推測することができる。しかし日常場面では相手の気持ちを考えて行動することが難しいことがある。
周囲の状況の把握	在籍校での生活など、日常的な場面では、場の状況や雰囲気考えた行動もできる。しかし、遊びの場面などの気持ちが解放された場面では、周りの状況を把握できずに、自己中心的な活動も多く見られる。	落ち着いているときは周囲の状況について自分なりの考えをもち、状況に応じた行動をとることができる。気持ちが高ぶると周囲の状況を理解していても、気持ちを抑えられずに自分本位の行動をしてしまうことがある。
自己統制	在籍校では、学級の中での約束事が把握できるとそれを守り、行動することができる。遊び場面など、ルールがはっきりしていない解放された場面では、自分の気持ちを抑えることが難しく、気持ちのままの行動が多い。自分の要求が通らないと叩く、けるなどの行動もみられる。	自分の意見が通らないときや話を聞いてもらえないときは自分の気持ちを抑えることが難しいことがあるが、教師の言葉掛けがあればすぐに落ち着くことができる。日常生活では感情が高ぶると乱暴な言葉遣いになったり、相手にかみついたりすることがある。
注意集中	何をするのかという見通しをもつことができる活動や意味の分かる活動であれば、一単位時間でも集中して取り組むことができる。逆に、意味の分からない活動については、最初から取り組むことを嫌がる。	興味のある活動であれば15分近くは集中できる。興味のない活動の場合は離席をしたり、手遊びを始めたりしてしまい、活動を継続することが難しい。
ルールの理解	初めてするゲームや活動については、ルールを理解することが難しく抵抗も強い。しかし、視覚的に例示されたり、何回か活動したりすると、ルールを理解することができ、しっかり守ることができる。	何度もしたことのあるゲームや約束事が少ないものについてはルールを理解することができる。また、初めての活動でも何回か活動すると理解することができる。しかし、ゲームが始まると、ルールを理解していても感情が高ぶって守れないことがある。

3 指導に当たって

本単元の指導に当たっては、子ども一人一人が学ぶことを楽しむことができるように、以下の点に留意して指導していく。

- 研究の視点1 (子ども一人一人の目標に沿っためあての設定)【全体研究の視点1・2と関連】
 - ・ めあてはねらいとする行動(本時では「先生の話をしっかり聞いて行動しよう」)を提示し、めあてを達成するための具体的行動(本時では、①宝探しゲームをする、②教師の話をよく聞いて行動する、③お宝シールをもらう)を示すことで、どうすればねらいを達成できるかが分かりやすいようにする。
- 研究の視点2 (子ども一人一人にとって分かりやすい授業づくり)【全体研究の視点1と関連】
 - ・ 活動の中で行うゲームは分かりやすいルールのもので、かつ聞くことで活動が展開されるようなものとする。またルールの説明は対象児の理解しやすいよう、VTR等視覚的な情報を用いたり、板書したりして、確認しながら活動することができるようにする。
 - ・ 指示や言葉掛けは一つの動作ごとに行い、その動作を終えたことを確認してから、次の指示を出すようにすることで、いま何をすべきかが分かりやすいようにする。また板書の際は「見る」「書く」といったカードを活用することで、説明を聞く場所と視写する場所の区別が分かりやすいようにする。
- 研究の視点3 (「やった!」「できた!」を感じる授業づくり)【全体研究の視点2と関連】
 - ・ 子どもの理解しやすい視覚的な情報を活用したり、活動の流れを板書していつでも確認できるようにしたりするなど、子どもがなるべく教師の支援を受けずに、主体的に活動を行えるような手だてを用意することで、子どもが意欲的に目標を達成できるようにする。

- ・ 授業の終末では振り返りの場を設定し、集めたポイントなどから具体的行動の達成度を自己評価できるようにするとともに、そのことでめあてを達成できたことを伝え、成就感を味わえるようにする。

○ 研究の視点4（生き生きと活動できる学習環境づくり）【全体研究の視点3と関連】

- ・ 教室内的子どもの目に入る場所には、授業に関連するもの以外は置かない（掲示しない）ようにすることで、子どもが学習に集中しやすいようにする。
- ・ 子どもの活動の様子とともに、学習の中で頑張ったことを家庭や在籍校へ教育相談や連絡帳を通して伝え、さまざまな場面で頑張りを称賛してもらうことで日常生活の中でも聞くことに意欲的に取り組むことができるようにする。

4 指導計画（全5時間）

過程	時間	指導のねらいと主な学習活動	教師の支援（●は研究の視点と関連するもの）
1 次	1	「はたとりゲームをしよう」 【指導のねらい】 ゲームの中で教師の笛の合図を注意して聞き、笛の合図に合わせて行動することができる 【活動内容】 1 はたとりゲームをする。 2 教師の笛をよく聞いて行動する。 3 はたを取ることができたらポイントをもらう。	● ルール説明の際は、板書したり、教師がモデリングを見せたりしてルールを理解しやすいようにする。 ● 注意して聞くことができていたときは、その姿を称賛し、主体的に活動に取り組めるようにする。 ● 活動が進む中で笛を吹く回数を増やすなど、活動の内容を変化させることで、楽しみながら注意して聞くことができるようにするとともに達成感を感じられるようにする。
2 次	1	「船長さんゲームをしよう」 【指導のねらい】 ゲームの中で教師の言葉を注意して聞いて行動をすることができる。 【活動内容】 1 船長さんゲームをする。 2 教師の話をよく聞いて行動する。 3 言われたとおりの行動ができたならポイントをもらう。	● 活動が進む中で、話の仕方に変化をつけたり、行動の内容を実態に応じて増やしたりすることで、楽しみながら聞くことができるようにする。 ● 複数の行動を行うときは、話の中で一つずつゆっくりと区切りながら話すことで、しっかりと聞くことができるようにするとともに行動に移しやすいようにする。
3 次	1	「おちたおちたゲームをしよう」 【指導のねらい】 ゲームの中で教師の言葉を注意して聞いて行動をすることができる。 【活動内容】 1 おちたおちたゲームをする。 2 教師の言葉をよく聞いて行動する。 3 言われたとおりの行動ができたならポイントをもらう。	● 教師の言葉と子どもの動きを絵カードで提示し、見やすい場所に掲示することで、ルールを確認しながら活動に取り組めるようにする。 ● 言葉の掛け合いをテンポ良く行うことで、楽しみながら活動に参加しようとする意欲を高める。 ● 活動が進む中で、行動の種類を増やしたり、掛け合いの速さを変えたりすることで、楽しみながら注意して聞こうとすることができるようにする。
4 次	1	「イラスト完成ゲームをしよう」 【指導のねらい】 教師の話を注意して聞いて、隠されている絵のピースを見つけることができる。 【活動内容】 1 イラスト完成ゲームをする。 2 教師の話を聞いて、隠されている絵のピースを見つける。 3 絵を完成できたらポイントをもらう。	● 活動の流れを板書し、確認しながら活動を行えるようにするとともに、活動前に十分に確認することで、「教師の話を聞いて、隠された絵のピースを探し、一枚の絵を完成させる」といった活動の流れを理解しやすいようにする。 ● ピースの隠し場所を話すときは、一つの情報ごとに区切ったり、繰り返して話したり、また子どもが復唱したりするようにすることで注意して聞こうとすることができるようにする。
5 次（本時）	1	「宝探しゲームをしよう」 【指導のねらい】 教師の話を最後まで聞いて、指示された場所にあるカードを取ることができる。 【活動内容】 1 宝探しゲームをする。 2 教師の話を聞いて宝のヒントカードを見つける。 3 お宝シールをもらう。	● ルール説明の際は、VTRや絵カードなどを用いたり、大切なことは目立つように板書したりすることでルールを理解しやすいようにする。 ● 宝のヒントカードの隠し場所を話すときは、一つの情報ごとに区切ったり、繰り返して話したりすることで、注意して聞こうとすることができるようにする。 ● 教師の話を注意して聞くことができていたときには、その姿を称賛し、自信をもって活動に取り組むことができるようにする。

5 本 時 (5/5)

(1) 目 標

宝探しゲームの中で、教師の話に注意して聞き、宝のヒントカードを見つけ、カードを並べ替えてお宝シールをもらうことができる。

(2) 展 開 (45分)

時間	主 な 学 習 活 動	教師の支援(●は研究の視点に関すること)
(分)	1 はじまりのあいさつをする。	● めあてはなるべく子どもから出た言葉を取り入れるようにするとともに、読んだり、視写したりすることでめあてに対する意識を高めることができるようにする。
	2 本時のめあてを確認する。	● 視写する部分と見るだけの部分を子どもがはっきり区別できるように、「書く」マークと「見る」マークをはるようにする。
	先生の話をしっかりと聞いて行動しよう	● めあてを達成するための行動を具体的に示すことで、何をすればよいかという見通しをもつことができるようにするとともに、振り返りの場で達成感を味わうことができやすいようにする。
(15)	(1) めあてを言葉に出して読む。 (2) めあてをワークシートに書き写す。 (3) 何をするのかを聞く。	● 宝探しカードは色が鮮やかで、形を工夫するなど子どもの意欲を喚起するようなものを用意する。
	ア 宝探しゲームをする。 イ 教師の話を聞いて宝のヒントカードを探す。 ウ 見つけた宝のヒントカードを並べ替えてお宝シールをもらう。	● お宝シールはそれぞれの子どもの興味・関心に応じたものを用意し、意欲的に活動に取り組めるようにする。
	3 宝探しゲームをする。 (1) 宝探しゲームについてVTRを見る。 (2) 宝探しゲームの手順やルールを確認する。	● 子どもが宝探しゲームに関心をもつとともに、ゲームの手順やルールが分かりやすいようにVTRを準備する。また、VTRを視聴後、大事な点を板書して確認をすることで、手順やルールを確実に理解できるようにする。
	ア 教師から宝のヒントカードの隠し場所を聞く。 イ 宝のヒントカードを探す。 ウ 見つけた宝のヒントカードを並べ替える。 エ ヒントカードを並べ替えてできた言葉のお宝シールをもらう。 オ もらったお宝シールを宝箱カードにはる。	● ヒントカードが見つからなかったり、並び替えが難しかったりした場合は、教師がヒントを出して、必ず達成できるようにする。
(20)	(3) ゲームを行う。 ア 共通の問題について考え、答える。 イ 課題に応じた問題について考え、答える。 A児： 場所、色、形など、視覚的に確認しやすい情報を聞いて、その情報を基に宝のヒントカードを見付けることができる。 B児： 場所、色、形、用途などの情報を聞いて、得た情報から推測して宝のヒントカードを見付けることができる。	○ 個別の課題に取り組む際は、それぞれ教師がついて、一緒に活動できるようにすることで、実態に応じた課題に集中して取り組むことができるようにする。 ○ 問題を多めに用意し、時間いっぱい活動に取り組めるようにする。
	5 本時の活動を振り返り、自分の頑張ったことを発表する。 (1) 宝箱カードを確認するとともに、めあてについて振り返る。 (2) 自分のがんばったことをワークシートに書く。 (3) ワークシートを見ながら発表する。	● 宝のヒントカードの隠し場所の情報は、順番に3つ出すようにするとともに、最後まで聞かないと選別できないような内容とすることで、最後まで注意して聞くことができるようにする。 【A児に対する指導のポイント】 ○ A児に対しては、視覚的に確認しやすいような情報を伝え、宝のヒントカードを探すことができるようにする。また、並び替えるカードの枚数は実態に合わせて4枚から6枚とすることで意欲的に目標を達成できるようにする。 【B児に対する指導のポイント】 ○ B児に対しては、物の用途等の情報を伝え、得た情報から推測して宝のヒントカードを探すことができるようにする。また、並び替えるカードの枚数は実態に合わせて4枚から8枚とすることで意欲的に目標を達成できるようにする。
(10)		