

自立活動（通級による指導）学習指導案

情緒障害通級指導教室

3人（男子3）

指導者 T1 林 朋 T2 田村 由布子

1 題 材 名 上手に質問できるかな

2 題材について

（1）題材の価値

子どもたちにとって質問することは、相手とコミュニケーションを図るための一手段である。上手に質問ができることは、相手との伝え合いを成立させるために大事なことである。逆に状況を考えずに質問するといった質問の仕方を習得できていないことは、相手に不快な思いをさせたり、伝えることができなかつたりと相手との関係を困難にする等の問題を引き起こすことにつながる。

対象とする3人の子どもは、日常生活や学校生活においてさまざまなことに興味をもち、意欲的に自分の思いを相手に伝えたり、相手との会話の中で知りたいことを質問したりと積極的に人とのかかわりをもとうとしている。しかし、集団の場でどのように質問すればよいか分からないために質問できなかつたり、恥ずかしくて質問できなかつたりする様子も見られる。また、集団の中で積極的に質問ができる子どもでも、相手が話をしている途中で唐突に質問する様子が見られる。さらには、話している内容に関係ない質問をしたり、授業中に休み時間の質問をしたりするなど、場面に不相应な質問となることもある。

そこで本題材では、まず、教師や友達に質問する活動を多く取り入れ、質問して解決することができたという達成感や成就感を十分に味わうことができるようにする。そして、分からないことや知りたいことを積極的に質問しようという意欲を高めるようにする。また、自分が質問したいときにいつでも質問するのではなく、質問する前に相手に質問してもよいかどうか尋ねてから質問することができるようにしたい。さらに、話の内容に合った質問を選んだり、授業中や休み時間といった場面設定を行う中でその授業に関係のある質問をしたりすることで、その場に応じた質問をすることが大切であることに気付かせたい。

指導にあたっては、楽しく意欲的に活動できるようなゲームを多く設定し、その活動を行う中で、質問することの楽しさを十分に味わうことができるようにする。取り扱うゲームは、子どもの興味ある事柄を中心に設定するとともに、うまくできると好きなシールをもらうことができるなど、活動意欲を更に喚起できるようにする。また、ゲームのルールをできる限り分かりやすくするとともに、手順を確認する際には、実際にそのゲームをしているVTRを見ることで、子どもが見通しをもって主体的に取り組むことができるようにする。そして、どの子どももできたという達成感を味わうことができるように、質問をするゲームなどでは、選択肢の中から選んで質問できるようにする。それから、本題材では、質問をする際の大事なポイントとして、「手を挙げて質問する」、「質問してもいいですかと尋ね、いいですよと言われてから質問する」、「待ってねと言われたら質問をせずに待つ」、「その場の話題に関係のある質問をする」という4つを取り上げるが、子どもが混乱しないように、全6時間の中で1単位時間ずつ順を追ってその時間のめあてとする。

このような活動を通して、対象となる子どもは、人とのかかわりの中で上手に質問することの楽しさを味わうとともに、相手の様子や状況を確認して質問したり、場の状況にあった質問をしたりすることの大切さに気づき、日常生活や学校生活においても、分からないことを相手のことや周りの状況を考えながら質問しようとする意欲や態度を身に付けることができるようになることを考える。

（2）題材の目標

友達や教師とのかかわりを楽しみながら、分からないときや知りたいときには、積極的に質問することができる。

質問したいときには、相手に尋ねて許可を得てから質問すればよいことが分かる。

その場の話題や状況に関係のある質問をすることが大切であることが分かる。

(3) 子どもの実態

	A 児(2年 男子)	B 児(2年 男子)	C 児(2年 男子)
対人関係	友達とかかわることが好きで、自分から働きかけることが多い。自己主張が強く、自分の思いだけでかかわってしまうこともある。	友達とのかかわりは積極的で、仲間に入って遊ぶ姿がよく見られる。場の雰囲気を読めず、集団に入っていけないときもある。	友達とのかかわりは好きである。どうかかわっていいかわからずに、自分の気持ちを相手に伝えることは難しい。
話す	自分の気持ちや思いを伝えることができるが、時々荒い口調になってしまうことがある。	自分の気持ちや思いを伝えることができるが、話に夢中になる余り、何を伝えたいかわからなくなることもある。	家庭の中では、気持ちや要求を伝えることができる。友達に対しては、自分の気持ちや思いを伝えることが難しい。
聞く	学年相応の内容の話であれば十分に理解することができる。興味が移ってしまったり、気分が乗らないときには、しっかり聞けないこともある。	学年相応の内容であれば、ほぼ理解することができる。他に意識が移ったときには、しっかり聞けないこともある。	学年相応の内容でも、話す早さが早過ぎたり、初めて経験する場合には理解に時間がかかる。
題材に関する実態	意欲 集団の中でも自分が分からないことや、知りたいことについては積極的に質問する。	意欲 集団の中でも自分が分からないことや、知りたいことについては積極的に質問する。	意欲 分からないことを聞こうとする気持ちはあるが、集団の中では、恥ずかしさから質問できない。
	質問 聞きたいと思ったときに、相手やまわりの状況を考えずに唐突に質問をすることがある。その場に関係ない質問をすることも多い。	質問 聞きたいと思ったときに、相手や周りの状況を考えずに唐突に質問をすることがある。その場に関係ない質問をすることも多い。	質問 小さな集団であれば、質問をするが、相手や場面といった状況に応じた質問をすることができない。

3 指導にあたって

本題材の指導にあたっては、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2(子ども一人一人がめあてをもち、生き生きと活動できる授業作り)

- ・ 毎時間、ゲームなど主となる活動前や活動後にVTRを見せて、その中で登場する「質問名人(おじいさん)」が、その時間に子どもたちに最も守ってほしいこと(めあて)を伝えたり、守れたかどうかを確認したりすることで、子どもたちがめあてを把握したり、振り返ったりしやすいようにする。また、そのめあてについては、子どもたちが一目見て分かるように絵カードと文字で示すとともに、それを常に見える位置に掲示しておくことで、一人一人が確実にめあてを意識することができるようにする。
- ・ 初めて行うゲームについては、VTRでゲームの仕方を確認できるようにしたり、ゲームの手順やルールを板書したりすることで、しっかり見通しをもって活動することができるようにする。

研究の視点3(学んだことが生活で生きるための家庭や在籍校との連携)

- ・ 必要に応じて活動の様子をVTRに撮り、それを編集したものを在籍校の担任に見てもらうことで、学習の内容を理解してもらうとともに、担任にも子どものできたことや頑張ったことを認めて褒めてもらうようにする。
- ・ 質問名人カードを作成し、その時間にめあてとしたポイントをそのカードに書き込み、在籍校や家庭でもそれを見ながら質問をしたり、上手にできたときに担任や保護者に褒めてもらったりすることで、日常生活でもルールを守って質問しようとする意欲を高める。

4 指導計画（全6時間）

次	時	指導のねらいと主な活動内容	教師の支援（研究の視点に関する支援）
1次	1	<p>「手を挙げて質問しよう」</p> <p>【指導のねらい】</p> <p>手を挙げて質問しようという意欲を高める。</p> <p>【活動内容】</p> <p>「当てゲーム」をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> 手を挙げて質問し、 を当てる。 手を挙げて質問できたら1ポイント、 を当てたら2ポイントもらう。 	<p>² 活動開始前に、質問名人からのメッセージVTRを観て、質問する際の大事なことを確認することで、めあてを意識できるようにする。（2次以降も同じ）</p> <p>² 「手を挙げて質問する」という行動の絵を前方に示すことで、子どもがいつでも確認して実行できるようにする。</p>
	1本時	<p>「相手に確認して質問しよう1」</p> <p>【指導のねらい・活動内容】</p> <p>本時参照</p>	本時参照
2次	1	<p>「相手に確認して質問しよう2」</p> <p>【指導のねらい】</p> <p>相手に質問する際に、「待ってね」言われたら待つことができるようにする。</p> <p>【活動内容】</p> <p>「パズル完成ゲームをしよう」</p> <ul style="list-style-type: none"> 質問して探し、パズルを完成させる。 質問して、相手から「待ってね。」と言われたら待つようにする。 	<p>² 前時までの行動に加えて、『相手に「待ってね。」と言われたときに「わかりました。」と言って待つ』ときの絵を前方に示すことで、いつでも確認して実行できるようにする。</p> <p>² VTRで確認したゲームの手順を確認した後、黒板に絵と吹き出しをはって提示することで、ゲーム中に子どもがいつでも確認できるようにする。</p>
3次	1	<p>「関係のあることを質問しよう1」</p> <p>【指導のねらい】</p> <p>その場の話題に関係あるカードを選び、質問することができるようにする。</p> <p>【活動内容】</p> <p>「お話に関係のあることを質問しよう」</p> <ul style="list-style-type: none"> 教師が、対象となる子どもの興味ある話をする。 話に関係あるカードを選んで質問する。 	<p>² 前時までの質問する際の約束については絵を前方に示しておくことで、子どもが確認できるようにする。</p> <p>² 子どもの興味を示す話を準備することで意欲的に取り組めるようにする。</p> <p>² 質問カードには、全てアニメの主人公の名前を入れることで、教師がしたアニメの話に関係があるかないかを判断しやすいようにする。</p>
	1	<p>「関係あることを質問しよう2」</p> <p>【指導のねらい】</p> <p>授業中や休み時間の場面を設定し、状況にあった質問をすることができるようにする。</p> <p>【活動内容】</p> <p>「授業時間にあった質問をしよう」</p> <ul style="list-style-type: none"> 授業中の質問カードを選び、質問する。 	<p>² 前時までの行動を前方に示すことで、これまでの約束を実行できるようにする。</p> <p>² 国語の時間、算数の時間、休み時間といった場の設定を行うが、質問カードには「漢字」「計算」など明らかに何の時間かが分かるようにすることで、子どもが判断しやすいようにする。</p>
4次	1	<p>「じょうずに質問してみよう」</p> <p>【指導のねらい】</p> <p>実際に想定した問題を出題し、日常生活でも生かすことができるようにする。</p> <p>【活動内容】</p> <p>「ソーシャルスキルゲームをする」</p> <ul style="list-style-type: none"> 実生活に即した問題に解答する。 	<p>³ 在籍校で実際にあったことなどを事前に担任から聞いておくことで、一人一人の子どもに応じた質問ができるようにする。</p> <p>³ 問題に答えるだけでなく、実際に場面を想定してやってみることで、日常生活や学校生活に般化しやすくする。</p>

5 本 時 (2 / 6)

(1) 目 標

質問するとき手を挙げて「質問してもいいですか。」と言って相手に確認をとり、「いいですよ。」と言われてから質問ができるようにする。

個人	A・B児	友達紹介カードを作る際に、手を挙げて「質問してもいいですか。」と言って相手に確認をとり、「いいですよ。」と言われてから質問をすることができる。
目標	C児	前方のボードに示された絵カードで確認しながら、手を挙げて「質問してもいいですか。」と言って相手に確認をとり、「いいですよ。」と言われてから、質問することができる。

(2) 展 開

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)
8	<p>1 はじまりのあいさつをする。</p> <p>2 本時の活動を知る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 質問名人のVTRを見る。 <p>3 本時のめあてを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>「しつもんしてもいいですか。」と言って「いいですよ。」と言われたらしつもんしよう。</p> </div> <p>(1) めあてを言葉に出して読む。</p> <p>(2) めあてをワークシートに書く。</p> <p>(3) 活動を確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 友達に質問しながら、友達紹介カードを作成する。 ・ カードができたらみんなに発表する。 	<p>教師の支援(は研究の視点に関すること)</p> <p>良い姿勢のポイント(口を閉じる、目・手・足の位置)を視覚的に示すことで、子どもが自分から姿勢を正すことができるようにする。</p> <p>2 前時までに学習した「質問するとき手を挙げる」について、絵カードを示し確認するとともに、それを前方のボードに常時示しておくことで、子どもが実行できるようにする。</p> <p>2 質問名人から、『質問するときには「質問してもいいですか。」と言った後、「いいですよ。」と言われてから質問することが大事である。』というメッセージをもらうことで、本時のめあてを子どもが考えやすいようにする。</p> <p>2 手順については、質問する人、質問に答える人の役割が色分けされている絵カードや子どもが言うセリフを前方に提示しておくことで、子どもが主体的に実行できるようにする。</p>
25	<p>4 「友達紹介カード」作りをする。</p> <p>(1) カード作りの手順を確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>ア 誰のカードを作るかを決める。</p> <p>イ 質問する順番を決める。</p> <p>ウ 質問する子どもは、どんな質問するかを選び、選んだら手を挙げ「質問してもいいですか。」と言う。</p> <p>エ 答える子どもは「いいですよ。」と言う。</p> <p>オ 質問する子どもは聞きたいことを質問する。</p> <p>カ 「友達紹介カード」を完成させる。</p> </div> <p>(2) 実際に「友達紹介カード」を作る。</p>	<p>2 子どもが行う質問については、「好きな食べ物はなんですか。」などの、相手が簡単に答えることができる質問にすることで、子どもが自信をもって活動できるようにする。</p> <p>2 友達紹介カード作成にあたっては、あらかじめ子どもが言いそうな答えをシールにしておいたものをカードにはる活動を中心に行うことで子どもが楽しみながら作成できるようにする。</p> <p>2 なかなか質問できないことが予想されるC児に対しては、準備した質問項目から選択し、それを読み上げることで、質問ができるようにする。</p>
12	<p>5 本時の活動を振り返り、発表する。</p> <p>(1) 完成した「友達紹介カード」を前方に実物投影し、お互いに発表しあう。</p> <p>(2) 授業の様子をVTRで確認する。</p> <p>(3) 頑張ったことを発表する。</p>	<p>2 「質問してもいいですか。」と言った後、「いいですよ。」と言われてから質問している様子をVTR撮影しておき、振り返りの活動で子どもたちに見せたり、できあがった友達紹介カードを前方に掲示したりすることで、活動の達成感や成就感を味わうことができるようにする。</p>