

# 自立活動学習指導案

情緒障害，LD・ADHD等通級指導教室 2人（男子1，女子1）  
指導者 T1 黒木省吾 T2 園山るみ

1 題材名 「にこにこ言葉」を使おう

2 題材について

(1) 題材の価値

対象となる子ども2人は，明るく，色々な活動に対しても積極的に参加することができ，協力して活動する場面では，お互いを意識しながらかわる様子がみられる。しかし，ゲーム的な活動場面で，活動に夢中になって周りが見えなくなり，自己中心的な発言が多くなったり，相手に対して，言われたら嫌な気持ちになるような言葉を使ったりする場面が見られる。このような言葉は相手を不快にするだけではなく，喧嘩を引き起こす原因にもなり，友達とトラブルを招く原因にもなると考える。また，対象となる子どもは他者から言われて気持ちがよくなる言葉（「にこにこ言葉」）は知っていても，その言葉をどの場面で言えばよいか分からないかったり，子ども自身が「にこにこ言葉」を使う場面を見落とししたり，気付いていなかったりしているため，他者が困っていても，その相手に対して「だいじょうぶ」などの言葉が出てこないことがある。このような，相手の気持ちを考慮した言葉掛けをすることは，学校生活の中で友人関係を築いていくうえでも，そして，子どもたちが今後の社会生活を送る中でよりよい人間関係を築きあげていくうえでも重要なスキルであると考え。

そこで本題材は，まず子どもたちが日常生活を振り返り，その中で使ったり，知っていたりする言葉を思い出し，その言葉を言われて自分がどのように感じるかを考えることで，言葉の中には言われたら温かくなる「にこにこ言葉」と嫌な気持ちになる「チクチク言葉」があるということに気付くことができるようにする。また，日常生活や学校生活の中から「にこにこ言葉」を使う場面を選び出し，その場面に応じた「にこにこ言葉」を考えることで，設定された場面にあった「にこにこ言葉」を使うことができるようにする。さらに，「にこにこ言葉」でも言葉の掛け方やイントネーションによって受け取る側の感じ方が違うことに気付かせて相手が気持ちよくなる言い方ができるようにする。

指導にあたっては，教師の提示する言葉を「にこにこ言葉」・「チクチク言葉」に分けることで，「にこにこ言葉」・「チクチク言葉」があるということに気付くことができるようにする。VTRや役割演技で使う場面は，日常生活や学校生活の中から選び出し設定することで，2人の子どもが「にこにこ言葉」を使う場面を思い浮かべやすいようにする。また，子どもたちの興味・関心に応じたゲームを準備することで，「にこにこ言葉」を子どもたちが楽しみながら使うことができるようにしたい。さらに，本題材では実際に言葉掛けを行う際の大事なポイントとして「笑顔で言う」「相手の目を見る」「相手に近づく」「やさしく言う」という4つを取りあげることによって，ポイントを意識しながら「にこにこ言葉」を使うことができるようにする。ポイントを示す際には，分かりやすく理解しやすいように大事なポイントを絵で示したり，実際にやってみたりすることで授業の中で確認しやすいようにする。そして，「にこにこ言葉」を使っている様子をVTRに撮影することで，ポイントを意識しながら「にこにこ言葉」が使えているかを視覚的に確認することができるようにする。また，教師が劇を行い，実際に言葉掛けを行っているのを見ることで，イントネーションが変わるだけで言葉のもつ意味や他者の感じ方や受け取り方が変わるということも気付くことができるようにしていきたい。

このような活動を通して，対象となる子どもたちが他者に対して「にこにこ言葉」を掛け合うことでお互いに温かい気持ちになる経験を味わうとともに，在籍学級や家庭の中で意識して「チクチク言葉」を使わないようにしようとする経験を通して，お互いの気持ちを考えるきっかけとなるようにしたい。さらに，子どもたちが状況に応じた言葉掛けを行う活動を通して，学校生活や日常生活でも，「にこにこ言葉」を多く使おうとする意欲や態度，お互いを思いやる心を育て，「にこにこ言葉」を通した好ましい友人関係を作っていくことが生活を豊かにすると考える。

(2) 題材の目標

言葉の中には，「にこにこ言葉」と「チクチク言葉」があるということに気付くことができる。

場面に応じた，「にこにこ言葉」を考えることができる。

3つの設定された場面で，言葉掛けを行うときのポイントや声の抑揚に気をつけながら，「にこにこ言葉」を使うことができる。

(3) 対象児の実態

	A児(1年生・男子)	B児(1年生・女子)
教育的ニーズ	気持ちのコントロールができるようになること。 相手の気持ちを考えながら活動に参加することができるようになること。 自信をもって意欲的に活動に参加することができるようになること。	周囲の状況を把握して、行動できるようになること。 設定された場面で約束を決めて、相手の気持ちを考えた言葉掛けや態度ができるようになること。
「にこにこ言葉」掛け	同じチームの友だちに対して「がんばって」などの言葉掛けができるが、他者が困っているときなどに言葉を掛ける様子は、あまり見られない。	相手が困っていたり大変であったりすることが目に見えて分かることであれば、相手に言葉掛けを行うことができる。
他者への興味・関心	友だちにかかわることを嫌がることなく、活動を楽しむことができるが、大人とのかかわりや一人遊びを好む様子が多く見られる。	設定された場面の中では、友達とのかかわりを楽しむ様子が見られる。
話す	自分の思いや話したいことを、言葉とジェスチャーを交えて伝えることができる。相手の話を聞かずに一方的に話すことがある。	自分の思っていることを話すことができるが、相手の話を聞かずに一方的に話すことも多い。
聞く	興味のある話や短い話であれば、集中して話を聞くことができる。気になっていることがあると、話を注意して聞くことは難しい。	自分の関心のある話や短い話については、集中して聞くことができるが、内容の理解は難しいので視覚的な支援が必要である。
周囲の状況の把握	周囲の様子や状況を見て行動することができる。遊びの場面では、夢中になると、自己中心的な行動になってしまうことがある。	友達の様子を見て状況を判断し行動することができる。遊びに夢中になると、自己中心的な言動がみられる。
自己統制	負けたり思いどおりにならなかつたりすると、泣きそうになったり気持ちを声に出したりしながら気持ちをコントロールしようとする。	負けそうになったり自分の思ったとおりにならなかつたりするときには、相手に自分の思いをそのままぶつけてしまうことが多い。
注意集中	一単位時間集中して取り組むことができる。初めての活動であっても、見通しをもつことで集中して取り組むことができる。	自分の関心のある活動には、集中して取り組むことができる。いったん注意がそれると、活動に集中して取り組むことが難しい。
ルールの理解	事前に絵カードや言葉を用いて、具体的に説明することでルールを守ることができる。	初めてのゲームについては、なかなかルールを理解するのは難しい。
WISC-の結果から	言葉を用いて表現することが得意である。 視覚的な情報を記憶することは得意である。	聴覚的な情報の処理に困難がある。 経験に基づいて考えることは得意である。 順を追って考えることが得意である

3 指導に当たって

本題材の指導に当たっては、子どもたちが、学びやすく、学びを生かしやすいように、以下の点に留意して指導を行っていく。

研究の視点1 分かりやすく、「学び」を生かしやすい授業づくり

- 対象となる子どもたちは、気持ちが温かくなったり優しいと感じたりする言葉を「にこにこ言葉」、言われたら嫌な気持ちになる言葉を「チクチク言葉」と定義することで、日常生活や学校生活で子どもたちが言葉に気付きやすいようにする。
- A児は、聴覚的情報を記憶することはあまり得意ではない。そこで、説明をする際は言葉で言うだけでなく板書したり大事なところをメモに書いておいたりするなど、視覚的に確認できるようにする。
- B児は、言葉の意味を理解することは苦手である。言葉で説明をする際は、できるだけ分かりやすく具体的な言葉や単語を用いる必要がある。聞いただけではイメージしにくいことが考えられるので、絵や図を用いてイメージのしにくさの軽減を図る。また、活動の流れが分かりやすいように、黒板に提示する必要がある。

研究の視点2 「学び」を生かすための家庭や在籍校との連携づくり

- 在籍校でも道徳や学級活動で実際に、「にこにこ言葉」、「チクチク言葉」の授業を繰り返し行ってもらうために、授業で使った指導案や教材を紹介したり、実際に授業を行っている様子や子どもの様子をVTRに録画したりする。また、授業後は、「にこにこ言葉」を使うようにする””「チクチク言葉」は使わない”というルールを取り入れてもらい、学校でも「にこにこ言葉」を意識することができるようにする。家庭では、使う言葉や場面を設定することで、家庭で子どもたちが「にこにこ言葉」を意識して使うことができるようにする。

4 指導計画（全7時間）

家庭・在籍校との連携

過程	時間	指導のねらいと主な活動内容			
1 次	1	<p>「にこにこ言葉チクチク言葉ってなに？」</p> <p>【指導のねらい】 教師の言った言葉を「にこにこ言葉」と「チクチク言葉」に分けることができる。</p> <p>【活動内容】</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>「にこにこ言葉」や「チクチク言葉」がどんな言葉であるかを知る。</li> <li>教師の提示した言葉を「にこにこ言葉」と「チクチク言葉」に分ける。</li> <li>言葉が分からなかったりイメージしにくかったりするときは 教師の行う劇を見て、「にこにこ言葉」であるか「チクチク言葉」であるかを考える。</li> <li>「にこにこ言葉」「チクチク言葉」に分けることができたならシールをもらう。</li> </ol>			
	1	<p>「にこにこ言葉，チクチク言葉を見つけよう」</p> <p>【指導のねらい】 VTRを見て，劇中の登場人物が言った言葉を「にこにこ言葉」と「チクチク言葉」に分けることができるようにする。</p> <p>【活動内容】</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>VTRを見て，登場人物が劇中に言った言葉が「にこにこ言葉」であるか「チクチク言葉」であるかを考える。</li> <li>「にこにこ言葉」と「チクチク言葉」に分けることができたならシールをもらう。</li> </ol>			
	1	<p>「にこにこ言葉みつけカルタ」をしよう</p> <p>【指導のねらい】 場面に応じた「にこにこ言葉」を考えることができる。</p> <p>【活動内容】</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>「にこにこ言葉みつけカルタ」をする。</li> <li>絵柄が一致したらシールをもらう。</li> </ol>			
2 次	3	<p>「にこにこ言葉を使ってみよう」</p> <p>設定場面</p> <p>第1時「助けてくれた友だちや教師に対して」（1時間：本時） 第2時「困っている友だちや教師に対して」（1時間） 第3時「がんばっている友だちや教師に対して」（1時間）</p> <p>「にこにこ言葉」を使うときのポイント</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 33%;">第1時 笑顔で言う 目を見て言う</td> <td style="width: 33%;">第2時 笑顔で言う 近づいて言う</td> <td style="width: 33%;">第3時 やさしく言う</td> </tr> </table> <p>【指導のねらい】 設定された場面で，教師や友だちに対して「にこにこ言葉」を使うときのポイントを教師と一緒に確認しながら「にこにこ言葉」を使うことができる。</p> <p>【活動内容】</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>設定場面と「にこにこ言葉」を使うときのポイントを知る。</li> <li>ゲームの中でポイントを練習する。</li> <li>言葉掛けのポイントを確認しながら，実際に友だちや教師と一緒にロールプレイをする。</li> <li>ポイントを意識しながら「にこにこ言葉」を使うことができたならシールをもらう。</li> </ol>	第1時 笑顔で言う 目を見て言う	第2時 笑顔で言う 近づいて言う	第3時 やさしく言う
	第1時 笑顔で言う 目を見て言う	第2時 笑顔で言う 近づいて言う	第3時 やさしく言う		
3	<p>「にこにこ言葉すごろくをしよう」</p> <p>【指導のねらい】 活動を振り返りながら，がんばっている，困っている，助けてくれた友だちに「にこにこ言葉」を使うことができるようにする。</p> <p>【活動内容】</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>「にこにこ言葉すごろく」のルールを聞く。</li> <li>「にこにこ言葉すごろく」をする。</li> <li>ゴールしたら，「にこにこ言葉名人証」をもらう</li> </ol>				

目 標
<p>【家庭】 家族に対して，「にこにこ言葉」を使うことができる。</p> <p>【在籍校】 友だちや教師に対して，「にこにこ言葉」を使うことができる。</p>

連 携【家 庭】
<p>【1次以降】 設定された場面で「にこにこ言葉」を使っていたらシールをはり，称賛する。</p> <p>(第1週) ご飯を作ってくれた保護者に「ありがとう」が使える。</p> <p>(第2週) ご飯の準備をするときに「手伝おうか」が使える。</p> <p>(第3週) 仕事に出かける保護者に「がんばって」が使える。</p> <p>【2次以降】 「にこにこ言葉」を使う場面を探し，使うことができたならシールをはり，称賛する。</p> <p>(第4週) 「ありがとう」を使う場面を探して使うことができる。</p> <p>(第5週) 「手伝おうか」を使う場面を探して使うことができる。</p> <p>(第6週) 「がんばって」を使う場面を探して使うことができる。</p> <p>(第7週) 「にこにこ言葉」を使う場面を探して使うことができる。</p>

連 携【在籍校】
<p>「にこにこ言葉」「チクチク言葉」についての授業を実際に行ってもらおう。</p> <p>「にこにこ言葉を使うようにする」「チクチク言葉は使わない」というルールを取り入れてもらう。</p>


5 本 時 ( 4 / 7 )

( 1 ) 目 標

助けてくれた友達や教師に対して、笑顔で相手の目を見て「ありがとう」を言うことができる。

個人 目標	A 児 ( 1 年男 )	助けてくれた友達や教師に対して「ありがとう」を言うときの大事なポイントが分かり、役割交代劇を行う前にポイントを確認したうえで、「ありがとう」を言うことができる。
	B 児 ( 1 年女 )	助けてくれた友達や教師に対して「ありがとう」を言うときの大事なポイントが分かり、役割交代劇を行う前に教師と一緒にポイントを確認したうえで、「ありがとう」を言うことができる。

( 2 ) 展 開

経過時間	主 な 学 習 活 動	教 師 の 指 導
(分)	1 はじまりのあいさつをする。	<p>前時に使った絵カードを見て、活動を振り返りながら、「にこにこ言葉」を使う場面を思い出すことができるようにする。</p> <p>VTRについては、子どもたちがポイントに気付きやすいように「にこにこ言葉」を使うときの良い例と悪い例が、具体的に分かりやすいように編集する。また、同じ「にこにこ言葉」であっても言い方によって「チクチク言葉」になるということが分かるようにする。</p> <p>VTRを視聴後、VTRの中で知った「にこにこ言葉」を使うときのポイントを、板書して一つずつ確認することができるようにする。その際、言葉のみを用いて振り返るのではなく、分かりやすく理解しやすいように、笑顔マークや相手の目を見ている絵が描かれている絵カードや文と一緒に示すようにする。</p> <p>B児については、黒板のめあてをワークシートに書き写すときに、書いている場所が分からなくなることがあるので、「をみて で『』をいおう」というように、めあての中で大切な部分だけを、の中に書き写すことができるようにする。</p> <p>「だるまさんが笑った」では、子どもたちが自然と笑顔をつくることができるように、楽しい雰囲気の中で体を動かしながら、ゲームを行うことができるようにする。</p> <p>「ありがとう」の練習では、どのような笑顔で「ありがとう」を言えばいいかをVTRを見て確認できるように、「だるまさんが笑った」で撮影した自分の笑顔を見てから、練習を行うようにする。</p> <p>役割交代劇では、「ありがとう」を言う場面を、いくつか用意しておくようにする。また、教師が役割交代劇を行いモデルを示すことで、どのように活動すればよいかの見通しを持つことができるようにする。</p> <p>言葉を使うときのポイントを、実際に劇を行う前にワークシートにポイントの書かれた、シールを貼って確認することで、ポイントを意識しながら「ありがとう」を言うことができるようにする。</p> <p>「にこにこ言葉」を実際に使っている場面をVTRに撮影することで、視覚的に自分の姿を振り返ることができるようにする。そして、ポイントを使うことができたことを称賛する。</p> <p>VTRで役割交代劇の振り返りを行う際には、ワークシートでポイントの確認を行ってから、VTRを見ることで、ポイントに注意しながら「ありがとう」を言っていたかを確認することができるようにする。</p>
つかむ	2 前の時間の学習について振り返る。 ・ 「にこにこ言葉」「チクチク言葉」を確認する。	
	3 「ありがとう」を言うときのポイントを知る。 (1) VTRを見る。 (2) VTRの中からポイントを見つける。 (3) 板書でポイントの確認をする。 ア えがおで いう イ あいての めを みる	
(15)	4 本時のめあてを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">えがおで めをみて 「ありがとう」を いおう。</div>	
	(1) めあてを声に出して読む。 (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。	
みとおす	5 「だるまさんが笑ったゲーム」をする。 (1) ゲームの説明を聞く。 ア 先生が「だるまさんが笑った」と言いながら振り向く。 イ 先生が振り向いたら、先生の目を見て、笑顔でとまる。 ウ 先生にタッチしたらゴール。 (2) 実際にゲームをする。	
	6 「ありがとう」の練習をする。 (1) 写真で自分の笑顔を確認する。 (2) 笑顔で「ありがとう」と言う練習をする。	
かつどうする	7 「にこっとありがとうゲーム」をする。 (1) 絵カードを引いて、場面を選ぶ。 (2) ワークシートでポイントを確認する。 (3) 役割交代劇をする。 (4) VTRで自分の様子を振り返る。 (5) ポイントに注意しながら「ありがとう」を言うことができたならシールを1枚もらう。	
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">目を見て、笑顔で「ありがとう」が言えるぞ。</div> 	
(20)	8 本時の学習について振り返る。 ・ 頑張ったことを発表する。	
	9 次時の学習について知る。	
ふりかえる		
(5)		

