

自立活動学習指導案

情緒障害，LD・ADHD通級指導教室 2人（男子2人）

指導者 T1 前田 博美 T2 田之上 貴文

1 題 材 名 めざせ しつもんキング

2 題材について

(1) 題材の価値

対象となる子ども2人は、話好きで、友達や教師にも進んで話しかけて一緒に遊んだり、役割交代劇などの活動で会話を楽しんだりして人とかかわる様子がよく見られる。これまでの活動の中で、積極的に自分の思いを相手に伝えたり、知りたいことや分からないことなどがあると、進んで相手に尋ねようとする様子も見られる。また、聞くことに関しては、これまでに注意して聞くゲームの楽しさを味わい、よく聞くことでめあてを達成する喜びを感じている。しかし、2人とも自分の思いを伝えたいという気持ちが強いので、相手の話を聞き終わらないうちに話し始めたり、質問の仕方が分からないために、相手の様子や周りの状況を考えずに質問してしまったりする様子が多くみられた。そのため、活動を何度も中断させてしまったり、友達が嫌な思いをしてトラブルになるような発言をしてしまったりすることにもつながっている。

そこで、本題材では、教師や友達に質問する活動を多く取り入れることで、知りたいことを質問する楽しさを味わい、質問して分かったという満足感や達成感を十分に感じることができるようになるとともに、分からないことや知りたいことは、積極的に質問しようとする意欲を高めるようにする。また、質問したいときにいつでも質問するのではなく、相手が話し終わって、相手に質問の許可を得てから質問したり、質問するときに、相手に「待ってね」と言われたら、待つことができるようにする。

指導に当たっては、意欲的に楽しく活動できるようなゲームや対象の子ども2人が大好きな役割交代劇を取り入れ、その活動を行うことで、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。そして質問がうまくできると、合格シールがもらえたり、パズルが完成したり、名人賞がもらえたりする等、子どもに分かりやすい到達目標をもって楽しく意欲的に活動できるようにする。また、ゲームや役割交代劇についてはルールが簡単で分かりやすいものにし、実際にゲームをしている場面のVTRを見て手順を確認し、いつでも確認できるように板書しておくことで、子どもが見通しをもって活動できるようにする。さらに、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」という3つを取り上げる。そしてその3つを実施する際に大切なポイントを示す際には、教師が実際にやって見せたり、絵や写真と文字で示し板書に残しておくことで活動中にも確認できるようにしたりして、子どもがポイントを意識して活動できるようにする。さらに子どもが意欲的に質問している様子をVTRに撮影することで、ポイントに気を付けて質問できているかを視覚的に確認することができるようにし、ポイントができていたことを称賛することで、うまく質問できたという喜びを味わい、日常生活でもポイントに気を付けて質問しようとする意欲を高めることができるようにする。

このような学習を通して、対象児は、人とかかわりの中で質問することの楽しさを味わい、日常生活においても、うまく質問できたら称賛してもらうなどして、上手に質問できたことの喜びと満足感を感じることで、対象児の大きな自信となり、もっとできるようになりたいという思いへとつながり、それが対象児の生活をより豊かにしていくものと考えている。

(2) 題材の目標

ゲームや役割交代劇等をとおして、先生や友達とのかかわりを楽しみながら、知りたいことや分からないことを、自分から質問することができる。

質問するときは、相手に質問してよいかを確認し、許可を得てから質問すればよいことに気付く。

質問するときに、相手に「待ってね」と言われたら、待つことができる。

(3) 対象児の実態

		A児(1年・男子)	B児(1年・男子)
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。 周囲の状況を見ながら行動することができるようになること。	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たり,周囲の状況を見ながら活動することができるようになること。
人間関係の形成	他者への興味・関心	設定された場面の中では,友達とかかわりを楽しむことができる。	自分から友達や先生とかかわり,活動を楽しむ様子がみられる。
	周囲の状況の把握	教師の言葉掛けがあれば周囲の様子や状況に合わせて行動することができる。一方で,夢中になると自己中心的な行動をとることがある。	周囲の様子や状況に合わせて行動することができる。遊びに夢中になると約束を忘れて,自己中心的な言動も見られたりする。
コミュニケーション	話す	自分の気持ちや望んでいることなどを順序立てて話すことができるが,強い口調になることがある。	自分の思いや話したいことを自分なりの言葉で相手に伝えようとするが,話が一方的になることもある。
	聞く	聴覚入力だけでは理解が難しいことがある。視覚的手掛かりを提示した方が十分に理解できる。	相手の話を聞き,内容を理解することができる。相手の話を最後まで聞かずに,話の途中で話し出すこともある。
環境の把握	注意集中	自分の興味・関心があることには集中することができる。集中がなくなると,絵を描くなどすることが多い。	一単位時間,集中して取り組むことができる。友達につられて注意がそれることもあるが,教師に促されると活動に戻る事ができる。
	感覚や認知の特徴から(心理検査の結果から)	図や絵などの視覚的情報から理解することが得意である。 もっている知識を日常生活の必要な場面で活用することが苦手である。	絵や記号などの視覚的情報から判断したり行動したりするのは得意である。 集中して聞き,言葉をじっくり考えて判断することが苦手である。

3 指導に当たって

本題材の指導に当たっては,子ども一人一人が,「学び」を見つめ「学び」を生かし,達成感を味わうことができるように,以下の点に留意して指導をしていく。

研究の視点1 認知の特性を生かした「学び」を見つめやすい状況づくり

- ・ A児 B児共に,視覚的情報を介して理解することが得意なため,学習の流れやゲームのルールなどを説明する際には,V T Rを活用し説明する。説明の内容は,絵や短い文等を板書に示し確認できるようにする。
- ・ A児は,獲得した知識を日常生活に生かすことが苦手であるため,役割交代劇をして日常生活に近い状況にすることで般化しやすくする。
- ・ B児には,めあてや学習の流れ,ゲームのルールなどを説明する際には,名前を呼んで注意を向けてから始めるようにし,大事なポイントなどについては一緒に読むなどして内容の確認をする。

研究の視点2 子どもが自己を振り返りやすい状況づくり

- ・ 質問している様子をV T Rに撮影することで,ポイントを意識しながら質問できているかを視覚的に確認することができるようにする。その際,子どもがV T Rで何を確認すればよいかが分かるようにV T Rを見るポイントを示すようにする。
- ・ 質問キングカードを作成し,質問をするときの3つのポイントを学習した後,家庭や在籍校でもそのポイントに気を付けながら質問をしたり,うまくできたときに担任や保護者に称賛し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ようにする。

4 指導計画（全5時間）

太線枠は重点評価場面

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	目標
一 次	1	<p>「先生の話聞いて、手を挙げて質問しよう」</p> <p>【指導のねらい】 分からないときや知りたいときには、手を挙げて名前を呼ばれてから質問しようという意欲を高める。</p> <p>【活動内容】 「当てゲーム」をする。 ・手を挙げて名前を呼ばれたら質問し、答えを当てる。 ・手を挙げ、名前を呼ばれて質問できたら1ポイント、答えを当てたら2ポイントもらう。</p>	<p>【家庭】 相手に質問してもよいか尋ね、許可を得てから質問できる。</p> <p>【在籍校】 手を挙げて名前を呼ばれてから質問できる。 相手に質問してもよいか尋ね、許可を得てから質問できる。</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】 先生に「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ことができる。</p> <p>【活動内容】 1 「宝探しゲーム」をする。 ・「質問してもいいですか。」と言って質問し「いいですよ。」と言われたら質問し、宝を探す。 2 ・6分割の絵カードを探し、完成させたら合格とする。</p>	<p>【在籍校】（第1週） 対象児が授業中に手を挙げ、名前を呼ばれて質問できたら、担任に質問キングカードにシールを貼ってもらい称賛してもらう。</p>
二 次	1	<p>「相手に確認して、質問しよう2」</p> <p>【指導のねらい】 友達や先生に「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ことができる。</p> <p>【活動内容】 1 友達と「宝探しゲーム」をする。 ・友達に「質問してもいいですか。」と言って「いいですよ。」と言われたら質問し、宝を探す。 ・6分割の絵カードを探し、完成させたら合格とする。</p>	<p>【家庭】【在籍校】（第2～3週） 対象児が分からないことや知りたいことがあるときには、質問してもよいか尋ね、相手の許可を得て質問ができたら、保護者・担任に質問キングカードにシールを貼ってもらい称賛してもらう。</p>
	1	<p>「相手に確認して、質問しよう3」</p> <p>【指導のねらい】 「質問してもいいですか。」と尋ね、質問する相手に「待ってね。」と言われたら待つことができる。</p> <p>【活動内容】 1 「パズル完成ゲーム」をする。 ・「質問してもいいですか。」と言って「待ってね。」と言われたら待ち、「いいですよ。」と言ってから質問することができる。 ・質問して探し、パズルを完成させる。</p>	<p>【家庭】【在籍校】（第4～5週） 対象児が質問してもよいか尋ねた時、「待ってね。」と言われ、待ってから質問することができたら、保護者・担任に質問キングカードにシールを貼ってもらい称賛してもらう。</p>
三 次	1	<p>「質問して紹介カードを作ろう」</p> <p>【指導のねらい】 これまで学習した、質問するときのポイントに気を付けながら質問することができる。</p> <p>【活動内容】 1 「友達・先生紹介カード」を作る。 ・これまで学習した質問のポイントを振り返り、それに気を付けて質問する。 ・友達・先生紹介カードを完成させる。</p>	

5 本時(2/5)

(1) 目標

質問するとき手を挙げて、「質問してもいいですか。」と相手に尋ね、「いいですよ。」と言われてから質問することができる。

個人目標	A児 (1年男)	VTRを見て教師と一緒に学習のポイントの確認をすることができる。質問したいときに、手を挙げて「質問してもいいですか。」と尋ね、「いいですよ。」と言われたら尋ねることができる。
	B児 (1年男)	VTRを見て学習のポイントが分かり、手を挙げて「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ことができる。

(2) 展開

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。	前時に使った絵カードや活動場面の写真等を見て活動を振り返り、質問する場面を思い出すことで、前時の学習のポイントを確認する。
つかむ	2 前の時間の学習について振り返る。 (1) 前時の活動場面の写真や使った絵等の中からポイントを見つける。 (2) 板書でポイントの確認をする。	B児には、名前を呼んだり、絵などを見せて注意を向けてから、めあてや学習の流れゲームのルール等を説明する。
	(10)	VTRの重要な場面等を、絵カードや短い文にして板書に残しておき、いつでもめあてや質問する際の大事なポイントが確認できるようにする。
みとおす	3 本時のめあてを確認する。 (1) VTRを見て今日のめあてについて考える。 「しつもんしてもいいですか。」と聞いて、「いいですよ。」といわれたらしつもんしよう。	相手に許可を得てから質問している場面と、突然質問する場面をVTRで見比べることで、なぜ尋ねて、許可を得た方がよいのかに子ども自身が気付くようにする。
	(5)	めあてをワークシートに書き写す時、横に見本を置いたり、めあての中で大切な部分だけを の中に書くようにすることで、抵抗を少なくする。
かっど	4 「宝探しゲーム」をする。 (1) 「宝探しゲーム」の手順を確認する。 ア 「宝探しゲーム」をする。 イ 宝のかくし場所が分からないときは、先生に質問する。	対象児は、視覚的情報からの理解がしやすいため、ゲームの手順やルール等について、短い文や絵カード、写真等を使って板書し、見える位置に提示しておくことで、いつでも視覚的に確認できるようにする。
	(25)	質問をしている場面をVTRに撮影し視聴することで、視覚的に自分の姿を確認し、大事なポイントができていないか確認することができるようにする。その際、VTRを見る視点を示すことで、ゲームの楽しさだけでなくめあてを達成できたという反省ができるようにする。
ふりかえ	(2) 実際に「宝探しゲーム」のルールを確認する。 ア 先生の話最後まで聞いてから手を挙げる。 イ 手を挙げて「はい。」と言う。 ウ 名前を言われたら「質問してもいいですか。」と尋ねる。 エ 「いいですよ。」と言われたら質問する。 オ 6ポイント集めたら合格。	質問をしていない場面をVTRに撮影し視聴することで、視覚的に自分の姿を確認し、大事なポイントができていないか確認することができるようにする。
	(5)	A児は、学習内容を日常生活に生かしくいということから、VTRを視聴後に日常生活の場面を意識した役割交代劇をする。
	5 本時の学習について振り返る。 (1) 合格シールをもらう。 (2) 頑張ったことを発表する。	学習で頑張ったことを発表する際に、めあてが達成できたかについて振り返ることができるように、発表話形を準備する。
	6 次時の学習について知る。	