

# 自立活動学習指導案

情緒障害，LD・ADHD等通級指導教室 3人（男子3人）  
指導者 T1 園山るみ T2 北川政人 T3 前田博美

## 1 題 材 名 伝えるって楽しいな

## 2 題材について

### (1) 題材の価値

対象となる子ども3人は、他者とかかわることは好きであり、友達に対しても自分から話し掛けたり、一緒に遊んだりする姿はよく見られる。しかし、友達とかかわりをもつ中で、相手の気持ちを気にかけることなく自分の思いだけで接したり、周りの状況や雰囲気を感じることなく思いのままに行動したりしてしまうことが少なくない。自分の思いや考えを相手に伝える、相手の思いや考えを聞くという点では、相手の方を見て適当な声の大きさや速さで話す、相手が話しているときにはしゃべらない、話している人の方を見て静かに聞くというような基本的な話し方や聞き方についてこれまでに学習してきた。しかし、自分の言いたいことを整理せずに、ただ一方的に話してしまうため、話したことが相手に伝わりづらく分かりにくいことも多い。このように、自分の考えをうまく言葉や態度で表現できなかつたり、相手の考えを推測することが難しかったりするために、友達とうまくコミュニケーションを図れなかつたり、誤解を招いてしまったりすることもある。

そこで、本題材では、簡単なゲームやクイズなどをする中で、人とかわる楽しさを十分に味わうことができるようにするとともに、簡単なゲームやクイズを通して、自分の考えが人に伝わる喜びをたくさん経験することができるようにする。また、相手に分かりやすく伝えるためには、特徴を短い言葉やジェスチャーで伝えることが大切だということに気づき、実際に分かりやすく伝える経験をする中で、自分の考えを他者に伝える喜びを味わうことができるようにする。

指導に当たっては、楽しく意欲的に活動できるようなゲームやクイズなどを多く準備し、その活動をする中で、他者とかかわ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。取り扱うゲームやクイズなどは、簡単なルールのもとし、活動する前に十分に確認することで、対象児が見通しをもって取り組むことができるようにする。また、相手に伝えられた、伝わったという成功経験をさせるために、伝える内容も気持ちや思いではなく、ゲームやクイズの答えというようなものに絞るとともに、伝える手段も言葉だけではなくジェスチャーも使うなどして、対象児が抵抗なく課題に取り組むことができるようにする。更に、自分の考えを伝える際には、自分が何を伝えるのかを整理することができるような話型を活用することで、正しく伝える経験を積むことができるようにするとともに、伝わったことを相手に確認することで、自分の考えがしっかり伝わったという成就感を味わう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、人とかわる楽しさや人に伝える喜びを味わうとともに、周囲の人ともっとコミュニケーションを図ろうとする意欲をもつことができるようになる。また、相手に分かりやすく伝えることができた、相手の考えを当てることができたという喜びや成感、対象児の自己評価を高め、もっと頑張ろう、もっとできるようになりたいという思いにつながり、それが、対象児の生活を更に豊かにしていくことになると考える。

### (2) 題材の目標

いろいろなゲームの中で、自分の考えを伝えたり、相手の考えていることを想像したりして、自分の考えが人に伝わる喜びを感じ、相手に伝えようとするができる。

いろいろなゲームの中で、相手に分かりやすく伝えるためには、特徴（大きさ、形、色、におい、音、使い方等）を短い言葉やジェスチャーで伝えることが大切であるということに気づくことができる。

言葉やジェスチャー、話型を使って、自分の考えを伝えることができる。

(3) 対象児の実態

|                      |          | A児(4年生・男子)  | B児(4年生・男子)  | C児(4年生・男子)   |
|----------------------|----------|---|---|--|
| 教育的<br>二 一 ズ         |          | 周囲の状況を考えて行動できるようになること。<br>自分の考えや気持ちを分かりやすく伝えることができるようになること。<br>気持ちのコントロールができるようになること。 | 自分の気持ちや思ったことを、相手に失礼のないように伝えること。<br>約束を守れるようになること。<br>自分の気持ちをコントロールできるようになること。 | 周囲の状況を考えて行動できるようになること。<br>相手の気持ちも考えながら、自分の気持ちを伝えることができるようになること。<br>暗黙の了解が理解できるようになること。 |
| コミュニケーション            | 話 す      | 話好きではあるが、整理して話すことができずに、脈絡のない話になってしまうことが多い。  | 相手の様子や気持ちを確認しないで話すことがある。  | 自分の考えを相手に伝えることができるが、一方的に話してしまうことがある。   |
|                      | 聞 く      | 相手の話を最後まで聞かずに、途中で気になったことを話し始めることが多い。  | 相手の話を最後まで聞かずに突然質問することも多い。   | 相手の話を最後まで聞かずに行動してしまうことがある。   |
| 人間関係の形成              | 周囲の状況の把握 | 日常生活場面では、周囲の状況や雰囲気を考えずに、自分の思いのままに行動してしまうことが多い。  | 好きなことに没頭すると、状況を把握することができなくなり、切り替えに時間がかかってしまう。                                 | 日常生活場面では、周囲の状況や雰囲気を考えて行動することが難しい面がある。  |
|                      | 自己統制     | 自分の思い通りにならないときや苦手な活動のときに、なかなか気持ちを切り替えられないことがある。                                       | 自分に不利な状況になると泣いたり不機嫌な態度になったりして、活動に参加しなくなることがある。                                | 自分の意見が通らないときや苦手な活動のときに、教師に訴えることで気持ちをコントロールしようとする。                                      |
|                      | ルールの理解   | 何度もした事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。   | 簡単なルールであれば、事前に確認しておくことで十分理解することができる。  | ひと通り説明すれば、ルールの理解はできる。  |
| 環境の把握<br>(心理検査の結果から) |          | 自分の経験を話すことは得意であるが、抽象的な言葉の理解は苦手である。<br>書く、作業するなどの活動は苦手である。                             | 友達の見本やモデルを見てする活動は得意である。<br>状況に応じて、自分で考えて解決することは苦手である。                         | 友達の見本やモデルを見てする活動は得意である。<br>見比べたり、情報を関連づけたりすることが苦手である。抽象的な言葉の理解が苦手である。                  |

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児は、処理速度が遅いので、書く、操作する等の活動は、その量を調整する。また、相手に分かりやすく説明することが苦手であるため、会話のパターンを示し、それにそって発表できるようにする。
- ・ B児は、状況に応じて、自分で考えて解決することが苦手であることから、見通しをもたせたり、手順を確認したりする場面では、具体的な例をVTRや写真を使って提示することで理解しやすいようにする。
- ・ C児は、見比べたり、情報を関連付けたりすることが苦手であることから、活動に必要な情報を提示するときには、まとめて提示する。

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

- ・ 相手に伝えている様子をVTRに撮影することで、相手に分かりやすく伝えることができているかを視覚的に振り返ることができるようにする。その際、分かりやすさのポイントを具体的に提示することで、子どもが何を確認すればよいかができるようにする。
- ・ 授業で作ったクイズを持ち帰って在籍校担任や保護者に出すことで、学習したことを在籍校や家庭でも実践することができるようにするとともに、担任や保護者に称賛してもらうことで達成感を味わうことができるようにする。

4 指導計画(全6時間)

太線枠は重点評価場面

家庭や在籍校との連携

| 過程     | 時間           | 指導のねらいと主な活動内容   |
|--------|--------------|---|
| 一<br>次 | 1            | 「どうやって伝えよう 1」<br>【指導のねらい】<br>ジェスチャーと言葉を使って伝えることで、伝わりやすくなることを知ったり、相手に伝える活動を楽しんだりすることができる。<br>【活動内容】<br>1 ジェスチャーだけのときと言葉だけのとき、ジェスチャーと言葉を合わせたときの伝わり方を比べる。<br>2 ジェスチャーと言葉を使って「これなんだクイズ」を出す。<br>3 活動の感想を発表する。  |
|        | 1            | 「どうやって伝えよう 2」<br>【指導のねらい】<br>相手に分かりやすく伝えるためには、ただ言葉(余計な情報が多い言葉)よりもスッキリ言葉(必要な情報だけが入っている言葉)で伝えた方が良いということに気付くことができる。<br>【活動内容】<br>1 ただ言葉のヒントとスッキリ言葉のヒントで伝わり方を比べる。<br>2 ジェスチャーとスッキリ言葉を使って「何かな?何かな?クイズ」を出す。<br>3 活動の感想を発表する。  |
| 二<br>次 | 3<br>(本時1/3) | 「伝えるって楽しいな」<br>第1時「わたしは何でしょう?クイズを作ろう。」<br>第2時「かるたをしよう。」<br>第3時「しりとりをしよう。」<br>【指導のねらい】<br>友達や先生と協力して、言葉やジェスチャーを使ってゲームをしたり、簡単なクイズを作って出したり、クイズに答えたりして、相手に分かりやすく伝えることができる。<br>【活動内容】<br>1 ゲームのやり方やクイズの作り方を知る。<br>2 ゲームをしたり、友達や先生と協力してクイズを作ったりする。<br>3 活動の感想を発表する。 |
| 三<br>次 | 1            | 「先生や友達に伝えよう」<br>【指導のねらい】<br>役割交代劇をする中で、相手が何と言ったらいいかを選択肢の中から選んだり、自分で考えたりすることができる。<br>【活動内容】<br>1 役割交代劇をする。<br>2 役割交代劇のVTRを見て、相手が何と言ったらいいかを考えて、実際にやってみる。<br>3 活動の感想を発表する。   |

| 目 標  |
|--|
| 【家庭】<br>通級指導教室で学習したことや学校であったことを家族に話すことができる。      |
| 【在籍校】<br>通級指導教室で学習したことや学校生活の中であったことを担任に話すことができる。 |

|  |
|--|
| 【家庭・在籍校】<br>(第1～第6週)<br>子どもが通級指導教室で学習したことを話すことができたなら、保護者や担任は称賛し、あけぼのノート等で通級担当に知らせてもらう。 |
|--|

|   |
|---|
| 【家庭・在籍校】<br>(第2・3週)<br>子どもが通級指導教室で作ったクイズを出すことができたなら、保護者や担任は称賛し、感想を子どもに伝えてもらう。 |
|---|

5 本 時 ( 3 / 6 )

(1) 目 標

「わたしは何でしょうクイズ」の中で、スッキリ言葉やジェスチャーを使って、友達と協力して相手に分かるようにヒントを伝えることができる。

|      |    |  |
|------|----|--|
| 個人目標 | A児 | 友達や教師と一緒にクイズのヒントを考え、スッキリ言葉やジェスチャーを使って相手に伝える活動を楽しむことができる。       |
|      | B児 | 友達と一緒にクイズのヒントを考え、クイズのルールを守りながら、スッキリ言葉やジェスチャーを使って、相手に伝えることができる。 |
|      | C児 | 友達と一緒にクイズのヒントを考え、スッキリ言葉やジェスチャーを使って相手に伝えることができる。                |

(2) 展 開

| 時間   | 主 な 学 習 活 動  | 教 師 の 指 導   |
|--|--|---|
| (分)<br>つ<br>か<br>む<br><br>(10)<br>み<br>と<br>お<br>す<br><br>(5)<br><br>か<br>つ<br>ど<br>う<br>す<br>る<br><br>(20)<br><br>ふ<br>か<br>り<br>え<br>る<br><br>(10) | <p>1 はじまりのあいさつをする。</p> <p>2 前の時間の学習について振り返る。</p> <p>(1) クイズの感想を聞く。</p> <p>(2) 分かりやすく伝えるために大切なことを確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>特徴(大きさ, 形, 色, 音, におい, 使い方等)をジェスチャーやスッキリ言葉で伝える。</li> </ul> <p>3 本時のめあてを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>スッキリ言葉やジェスチャーを使って、友達に分かりやすくつたえよう。</p> </div> <p>(1) めあてを声に出して読む。</p> <p>(2) めあてをワークシートに書き写す。</p> <p>4 「わたしは何でしょうクイズ」をする。</p> <p>(1) 「わたしは何でしょうクイズ」の手順を確認する。</p> <p>ア 出題者はクイズのテーマを選ぶ。</p> <p>イ 友達とヒント(言葉, ジェスチャー)を考える。</p> <p>ウ 解答者は答える。</p> <p>エ 不正解の場合, 解答者は次のヒントをもらい, 再度答える。</p> <p>ヒントが多くなるごとにポイントは減る。(5 4 3 2 1ポイント)</p> <p>(2) 「わたしは何でしょうクイズ」のルールを確認する。</p> <p>ア 2人で協力してヒントを出す。</p> <p>イ 答えをそのまま言うのは失格。</p> <p>ウ 1つのヒントにつき1回だけしか答えられない。</p> <p>(3) 「わたしは何でしょうクイズ」をする。</p> <p>5 本時の活動を振り返り, 感想を発表する。</p> <p>(1) VTRで自分の様子を振り返る。</p> <p>(2) 自分や友達のよかったところを発表する。</p> <p>6 次時の活動について知る。</p> | <p>前時にした「何かな?何かな?クイズ」を学校や家庭で出した感想を尋ねることで, 前時の学習を振り返ることができるようにする。</p> <p>前時で使った「だったら言葉」と「スッキリ言葉」のヒントを提示し分かりやすさを比べることで, 分かりやすく伝えるために大切なことを確認できるようにする。</p> <p>「わたしは何でしょうクイズ」では, ゲームの手順やルールをいつでも視覚的に確認できるように, 常時掲示しておく。</p> <p>言葉での説明だけでは手順を理解しにくいので, 絵や写真, 文字など視覚的な具体物を提示して説明することで理解しやすいようにする。</p> <p>相手に伝えられたという達成感を味わうことができるように, クイズのテーマはあまり複雑でないものを準備するようにする。</p> <p>ヒントを整理しながら考えることができるようなワークシートを準備するとともにお助けコーナーを設置し, 自分でヒントを考えることができるようにする。</p> <p>できたことをポイントの数だけではなく実感することができるように, 具体的な言葉を対応させるようにする。</p> <p>自分の姿を想像して自分を振り返ることが苦手なため, VTRを用いて視覚的に確認することができるようにする。また, VTRを見る視点を示すことで, めあてを達成できたかを自己評価しやすいようにする。</p> <p>A児については, 内容を整理して発表することが難しいため, 「 のでよかったです。」というように, めあてに立ち返って発表ができるような話型を準備するようにする。</p> |