自 立 活 動 学 習 指 導 案

情緒障害，ＬＤ・ＡＤＨＤ等通級指導教室（あけぼの教室）４人（男子４人）

指導者　　Ｔ１ 園山　るみ　Ｔ２ 田之上貴文
Ｔ３ 前田　博美　Ｔ４ 林　えりか

1　題　材　名　「みんなで話し合おう」

2　題材について

(1)　題材の価値

対象となる子ども４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察す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。これまでに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，基本的な話し方や聞き方については学習してきている。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ったり，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ったり，誤解を招いてしまったりすることも少なくない。

そこで，本題材では，ゲームをする中で，人とか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共に，人と話し合って協力して成し遂げる達成感をたくさん経験することができるようにする。また，人と話し合うときに大切なこと（声の大きさ，言い方，聞き方，意見の出し方，決め方や折り合いのつけ方等）を理解し，実際にそれを使って話し合う経験をすることで，友達と協力して成し遂げ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，まず，好きなものについて相手と話すことで，自分と相手の同じところや違うところに気付くことができるようにする。取り扱うゲームは，初めは二人一組でどれを選ぶかというような簡単な話合いができるものから，少しずつ話し合う内容が増えていくようなもの，最後はこれまでに経験してきた話合いのスキルを使って，全員で話し合うことができるようなものというように，段階を踏んで設定する。また，話し合って協力してできたというような成功経験につながるように，話し合う内容を少しずつ増やすことで，前時までに使った話合いのスキルを生かして話し合うことができるようにし，対象児が繰り返し話合いのスキルを高めていくことができるようにする。さらに，話合いの際には，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共に，伝えたいことをうまく伝えられない場合には，教師がつなぎ役になるなど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。また，毎時間，活動を通して気付いた自分や相手のよさを発表する場を設けることで，自分や相手のよさに気付き，自分に自信をもつと共に相手を知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，人とかかわる楽しさや人と協力して成し遂げる喜びを味わうと共に，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と考える。また，協力して活動し，相手に自分の考えを伝えたり，相手の考えを受け入れたりすることでよりよい考えを生み出すことができたという喜びや成就感は，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，話合いを通して自分の考えを伝えたり，相手の考えを受け入れたりして，協力して活動することができる。
○　いろいろなゲームの中で，人と話し合うときに大切なこと（声の大きさ，言い方，聞き方，意見の出し方，決め方や折り合いのつけ方等）に気を付けて話し合うことができる。
○　話合いや協力して活動する中で，友達のよいところを見付けることができる。

(3) 対象児の実態

	A児（5年生・男子）	B児（5年生・男子）	C児（5年生・男子）	D児（5年生・男子）
教育的ニーズ	○　周囲の状況を考えて行動できるようになること ○　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	○　興味を優先するのではなく，周囲の状況を考えて行動できるようになること ○　集中して話を聞くことが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 ○　相手の気持ちも考えることができるようになること ○　暗黙の了解が理解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 ○　自分の思いを伝えたり，苦手なものに出合ったりしたときの対処の仕方ができるようになること
コミュニケーション	話好きではあるが，自分の考えや思いを整理して話すことが苦手なため，相手に伝わらなかったり，自己満足で終わったりすることが多い。	話好きではあるが，自分の興味があることを優先して話してしまう。周囲の状況を理解して，同じ話題に参加することが苦手である。	自分の思いや考えを話すことができるが，一方的になることもある。相手の思いや考えを最後まで聞かずに行動してしまうことがある。	話好きで表情豊かに話すことができる。しかし，自分が話したいときに話し出したり，思いが先立つと相手の話を最後まで聞かずに質問したりすることがある。
人間関係の形成	人とかかわることを好み，自分からかかわっていく。自分の思い通りにならないときや苦手な活動のときでも，投げ出さずに最後まで参加できるようになってきた。	興味がある活動においては，人と楽しくかかわることができる。興味のない活動では，短い時間の参加に留まることがある。	友達と一緒に学習したいという思いはもっているが，相手の様子に気付かずに強い口調になったり，自分の考えを通そうとしたりすることがある。	積極的に話しかけるなど人とかかわることを好んでいる。勝敗がかかわるゲームに夢中になると，自己中心的な言動が見られる。
環境の把握（認知の特性から）	全体に見通しをもって主体的に行動することや見たものを一時的に保持すること，抽象的な言葉の理解は苦手である。 書く，作業するなどの活動は苦手である。	周囲と比較したり，情報を関連付けたりすることや抽象的な言葉の理解が苦手である。 書く作業は苦手である。	見比べて判断したり，情報を関連付けたりすることや抽象的な言葉の理解は苦手である。 友達の見本やモデルを見て活動することは得意である。	複雑な言語指示や抽象的な言葉の理解は苦手である。 イメージや意味付けしにくいものを記憶することは苦手である。

3　指導に当たって

本題材の指導に当たっては，子どもが「学び」をつなぎ，「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。

○　研究内容１　　子どもが他者を意識し，「学び」をつなぎやすい状況づくり

・　人とかかわらないとできないような教具を用いることで，教具を通して子どもが友達とかかわり合い，自分の考えを相手に伝えたり，相手の考えを受け入れたりしながら協力して活動することができるようにする。

・　話合いのときに大切なこと（声の大きさ，言い方，聞き方，意見の出し方，決め方や折り合いのつけ方等）を示すことで，「学び」をつなぎにくい子どもがそれを使って自分の考えを伝えたり，相手の考えを受け入れたりすることができるようにする。

・　相手に分かりやすく話すことが苦手な子どもに対しては，相手に提案するときの話型を示し，それにそって話し合うことができるようにすると共に，伝わりにくい状況においては，教師が他の子どもとのつなぎ役になって伝えるようにする。

○　研究内容２　　子どもが自己の「学び」を生かしやすい状況づくり

・　話合いや協力して活動している場面をＶＴＲや写真に撮影し，視覚的に自分の姿を見ることで活動を振り返ると共に，子どもが自分ができていることを確認し，自信をもって日常生活や在籍校でもやってみようという意欲につなげることができるようにする。

4　指 導 計 画（全９時間）

過程	時間	指導のねらいと主な活動内容
一次	1	「話し合ってさがそう」 【指導のねらい】 　友達と話すことで，友達と自分の同じところや違うところに気付くことができる。 １　ゲームのやり方を知る。 ２　友達と質問し合いながら，いろいろな特徴を見付ける。 ３　見付けた特徴を発表する。
二次	2	「話し合って決めよう　１」 　第１時　「ペアで神経衰弱」 　第２時　「協力ジェンガ」 【指導のねらい】 　話合いのときに大切なこと（声の大きさ，言い方，聞き方）に気を付けて，友達と簡単な話合いをして協力してゲームを楽しむと共に，友達のよいところを見付けることができる。 【活動内容】 １　ゲームのやり方を知る。 ２　友達と協力してゲームを楽しむ。 ３　活動の感想や友達のよいところを発表する。
	2	「話し合って決めよう　２」 　第１時　「相談ゲーム」 　第２時　「協力ジェスチャーゲーム」 【指導のねらい】 　話合いのときに大切なこと（意見の出し方，決め方や折り合いのつけ方等）に気を付けて話し合い，友達と協力してゲームを楽しむと共に，友達のよいところを見付けることができる。 【活動内容】 １　話合いのときに大切なことを知る。 ２　話合いのときに大切なことに気を付けて，友達と協力してゲームを楽しむ。 ３　活動の感想や友達のよいところを発表する。
三次	3（本時1／3）	「話し合って協力して楽しもう」 【指導のねらい】 　話合いのときに大切なこと（声の大きさ，言い方，聞き方，意見の出し方，決め方や折り合いのつけ方等）に気を付けて作戦を話し合い，協力してゲームを楽しむと共に，友達のよいところを見付けることができる。 【活動内容】 １　話合いのときに大切なことに気を付けて，友達と作戦を考える。 ２　友達と協力して「玉入れゲーム」を楽しむ。 ３　活動の感想や友達のよいところを発表する。
四次	1	「みんなで話し合おう」 【指導のねらい】 　話合いのときに大切なこと（声の大きさ，言い方，聞き方，意見の出し方，決め方や折り合いのつけ方等）に加え，理由を入れて話し合い，みんなで結論を出すことができる。また，これまでに見付けた友達のよいところをみんなで確認し合うことができる。 【活動内容】 １　ゲームのやり方を知る。 ２　４人で話し合い，決まったことを発表する。 ３　活動の感想や友達のよいところを発表する。

家庭や在籍校との連携

目　　標
【家庭】 ○　通級指導教室で学習した話合いのときに大切なことを意識して家族と話すことができる。 【在籍校】 ○　通級指導教室で学習した話合いのときに大切なことを使って，学校生活の中で話すことができる。

【家庭・在籍校】
（第２～第９週）
○　子どもが通級指導教室で学習した話合いのときに大切なことを意識して話すことができたら，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。

【在籍校】
（第２～第９週）
○　話合いのときに大切なこと（声の大きさ，言い方，聞き方，意見の出し方，決め方や折り合いのつけ方等）を学校生活の中で取り入れてもらう。

5　本　　時（6／9）

⑴　目　　標

○　話合いのときに大切なこと（声の大きさ，言い方，聞き方，意見の出し方，決め方や折り合いのつけ方等）に気を付けて作戦を話し合い，協力してゲームを楽しむと共に，友達のよいところを見付けることができる。

個人目標	A児	話合いのときに大切なことに気を付けて，教師と一緒に分かりやすい伝え方を考えながら友達と作戦を話し合い，協力してゲームを楽しむことができる。
	B児	話合いのときに大切なこと，特に聞き方や折り合いのつけ方に気を付けて作戦を話し合い，協力してゲームを楽しむことができる。
	C児	話合いのときに大切なこと，特に言い方や折り合いのつけ方に気を付けて作戦を話し合い，協力してゲームを楽しむと共に，友達のよいところに気付くことができる。
	D児	話合いのときに大切なこと，特に言い方や折り合いのつけ方に気を付けて作戦を話し合い，協力してゲームを楽しむことができる。

⑵　展　　開

☆はICT機器活用上の留意点

時間	主　な　学　習　活　動	教　師　の　指　導
（分） つかむ （10）	1　はじまりのあいさつをする。 2　前の時間の学習について振り返る。 ⑴　話し合うときに大切なことを確認する。 ・　声の大きさ，言い方，聞き方，意見の出し方，決め方や折り合いのつけ方に気を付ける。	○　２人で協力してした活動の写真を見ることで，前時の学習を振り返ることができるようにする。 ○　話し合うときに大切なことを確認することで，話合いのときに意識して活用することができるようにする。
みとおす （5）	3　本時のめあてを確認する。 話合いのときに大切なことに気を付けて作戦を話し合い，友達と協力してゲームを楽しもう。 ⑴　めあてを声に出して読む。 ⑵　めあてをワークシートに書き写す。	**○　「玉入れゲーム」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。** **○　言葉での説明だけでは手順を理解しにくいため，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。**
かつどうする （20）	4　「玉入れゲーム」をする。 ⑴　「玉入れゲーム」の手順を確認する。 ア　作戦を話し合う。（２人→４人） イ　作戦を発表し，やってみる。 ウ　話合いの中でよかったところやもう少しのところを振り返る。 ⑵　「玉入れゲーム」のルールを確認する。 ア　できるだけたくさんの穴にボールを入れる。 イ　ボールは転がして動かす。 ウ　時間は２分間。 エ　ボールかピンのどちらかを選べる。 ⑶　「玉入れゲーム」をする。	**○　Ａ児については，自分の考えや思いを分かりやすく伝えることが難しいため，話し合うときの話型を準備したり，教師がつなぎ役として伝えたりする。** ☆　作戦を画面に映し出して発表することにより，友達の考えを注目して聞くことができるようにする。 ○　話合いのときに大切なことに気を付けて話し合っていた場合にはポイントが与えられるようにすることで，子どもが大切なことを意識して話し合うことができるようにする。 ○　４人で１チームとすることで，仲間意識をもって協力できるようにする。 **○　話合いや協力して活動している様子をＶＴＲに撮影し，見る視点を示して視聴することで，子どもが視覚的に自分や友達のできている様子を確認することができるようにする。**
ふりかえる （10）	5　本時の学習について振り返る。 ⑴　めあてを確認する。 ⑵　自分や友達のよかったところを発表する。 6　次時の学習について知る。	**○　前時までに出された自分や友達のよかったところや本時のめあてを達成できたかを振り返ることで，自分や友達のよいところに気付くことができるようにする。**