

自立活動学習指導案

情緒障害通級指導教室（あけぼの教室）4人（2年男子1人，1年男子3人）
指導者 T1 中原 雅弘 T2 園山 るみ T3 小正 千華

1 題材名 あったか言葉で，ヒーローをめざせ

2 題材について

(1) 題材の価値

対象となる子ども4人は，友達と一緒に遊んだり，話したりすることが好きである。しかし，友達と楽しくかかわりたいと思いつつも，自分の思いが通らなると感情的になり，相手が嫌な気持ちになる言葉を使う場面が見られる。このような言動は，相手に不快な思いをさせ，トラブルを招く大きな原因となってしまう。また，うながされると「ありがとう」を言うことができるものの相手の気持ちを理解し自ら進んで言うことができなかつたり，困っている友達がいても状況を把握しきれずに「だいじょうぶ」といった励ましの言葉を使うことができなかつたりすることがある。言われてうれしい気持ちになる言葉はこれまでの生活経験で知っているが，場面によって相手にどのように言葉掛けをすればよいのか分からないことがある。このような，場面を把握し相手の気持ちを考えた言葉掛けができるようになることは，学校生活や社会生活において望ましい人間関係を築き上げていくために重要なことである。

そこで本題材では，子どもたちが，家庭や学校において使っている言葉や知っている言葉の中には「言われるとうれしい気持ちになるあったか言葉」と「言われる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づき，違いを理解できるようにする。また，設定された場面において，具体的にどんなあったか言葉を言えばよいかを考えることで，場面に合った言葉を使うことができるようにする。さらに，友達と協力したり励まし合ったりする場を取り入れることで，人とかかわる楽しさやあったか言葉を言われたときの喜びを十分に味わうことができるようにする。あったか言葉の言い方を知り，あったか言葉を言ったり，言われたりすることにより味わう心地よさを経験することで，実際に同じ様な場面に遭遇した際にも，学習したことを生かして実践しようとする意欲付けを目指していく。

指導に当たっては，まず，教師の提示した言葉をあったか言葉とチクチク言葉に分ける活動を行うことで，2つの言葉の違いに気づき，あったか言葉とチクチク言葉を知ることができるようにする。また，教師の行う劇を見ることで，同じ言葉でも言葉の言い方によって受け取る側の感じ方が違うことに気付かせ，「相手を見て」あったか言葉を言おうとする意識をもつことができるようにする。次に，設定された場面に応じてあったか言葉を使う活動を行う。取り上げる場面は，家庭や学校における場面を設定することで，子どもたちが思い浮かべやすいようにする。あったか言葉を使う際には，「相手を見て」というポイントに気をつけて言うことができるようにする。さらに，これまで学習したことを生かす場として，「あけぼのヒーローゲーム」を行う。このゲームでは，友達と協力して行う中で場面に合ったあったか言葉を言い合うことを大切にしていける。場面に合ったあったか言葉を言ったり，友達同士あったか言葉で励まし合ったりすることができたら，点数をもらうことができる。そして，目標点数に達成すると変身アイテムをもらうことができ，ヒーローに変身していく。ゲームを通して，あったか言葉を使うことができたときは称賛すると共に，言われた相手の気持ちを聞くことであったか言葉を言われたときの心地よさを感じることができるようにしたい。

このような学習を通して，対象となる子どもたちは，場面に合ったあったか言葉を使うことができたという達成感を感じたり，友達と励まし合うことの喜びを味わったりすることで，あったか言葉を言おうとする意欲・態度や相手の気持ちを思いやる心が育ち，他者とのよりよいコミュニケーションを図ることができるようになっていくと考える。

(2) 題材の目標

- あったか言葉とチクチク言葉があることに気づき，進んであったか言葉を使うことができる。
- 場面に合ったあったか言葉を「相手を見て」言うことができる。
- ゲームの際にあったか言葉を言って，友達を励ますことができる。

(3) 子どもの実態

	A児（2年・男子）	B児（1年・男子）	C児（1年・男子）	D児（1年・男子）
教育的ニーズ	<ul style="list-style-type: none"> 周囲の状況を把握して、行動できるようになること。 自分の考えや思いを簡単な言葉で伝えることができるようになること。 	<ul style="list-style-type: none"> 相手の気持ちを考えて行動したり、コミュニケーションをとったりすることができるようになること。 	<ul style="list-style-type: none"> 他者に自分から進んで声を掛け、意欲的に集団活動に参加することができるようになること。 	<ul style="list-style-type: none"> 周囲の状況を把握して、行動できるようになること。 自分から進んで活動に参加することができるようになること。
対人マナー	何かしてもらったときに相手を見て「ありがとう」と言うことができないことがある。人に物を借りるときにことわることができないことがある。	何かしてもらったときにうながされても「ありがとう」と言うことができないときがある。人に物を借りるときにことわることができないことがある。	何かしてもらったときに相手に応じて「ありがとう」、「ありがとうございます」と言葉遣いを考えて言うことができるが、相手に届く声の大きさを言えないことがある。	何かしてもらったときにうながされると「ありがとう」と素直に言うことができる。人に物を借りるときにことわることができないことがある。
状況・気持ちの理解	活動に夢中になると、次の活動に移れないことがある。喜んでいる、悲しんでいる、怒っているなど、相手の表情から気持ちを感知することはできる。	言葉掛けがあると次の活動にスムーズに移ることができる。相手の表情を見ることはできるが、相手の気持ちを考えた言動は難しい。	場の雰囲気を感じることはでき、次の活動にスムーズに移ることができる。また、相手の表情を見て、気持ちを理解することができる。	場の雰囲気を感じることはできず、次の活動に遅れることがある。喜んでいる、悲しんでいる、怒っているなど、相手の表情から気持ちを感知することはできる。
集団参加	友達と仲良く遊ぶことができるが、ルールに従ってゲーム等に参加できないことがある。	グループ活動に参加することはできるが、興味関心によって途中でやめてしまうことがある。	集団で遊ぶときなど、ルールを理解し、最後まで楽しく遊ぶことができる。	友達と仲良く遊ぶことができるが、ルールを理解するまでに時間がかかることがある。
気持ちのコントロール	ゲームで負けてしまうと感情的になって気持ちを切りかえられないことがある。時には、友達が嫌がることを言うことがある。	ゲームなどの勝負ごとで自分の負けを受け入れることができるが、嫌なことがあるとやめたり、友達の嫌がることを言うことがある。	ゲームなどの勝負ごとで自分の負けを受け入れることができるが、夢中になると強い口調で相手の間違いを指摘することがある。	ゲームで自分の失敗を受け入れられず、気持ちの切りかえに時間がかかることがある。
仲間関係	友達に自分から話しかけたり、遊びに誘ったりすることはできるが、失敗した友達に言葉を掛けることは難しい。	友達と仲良く遊ぶことはできるが、自分から加わることができないことがある。失敗した友達に言葉を掛けることが難しい。	友達に自分から話し掛けることはできるが、遊んでいる友達に自分から加わることができないことがある。	友達に自分から話し掛けたり、遊びに誘ったりすることはできるが、相手によっては視線を合わせて話すことができないことがある。

3 指導にあたって（研究との関連）

「どこまでができていて、どこからができていないのかを明確にした授業づくり」

- 「ソーシャルスキルに関するチェックリスト」の中から本題材に関する項目を選択し、保護者と在籍校担任にも実態調査を行ってもらおう。それにより把握した子どもの課題を指導におけるねらいや場の設定に生かすようにする。

「子どもの伝えたいという気持ちを高め、日常生活につながる単元や題材の工夫」

- あったか言葉を交わす場を繰り返し設定することで、あったか言葉を言われたときの心地よさを味わうことができるようにし、家庭や学校においてもあったか言葉を言おうとする意欲を高めるようにする。
- 家庭や在籍校と連携した「あったか言葉ポイントカード」を作成し、活用する。授業の導入で「あったか言葉ポイントカード」をもとに、家庭や在籍校での様子を紹介、称賛することで、家庭や学校でもあったか言葉を意欲的に言おうとする態度を育てることができるようにする。

「子どもの『見通しをもって学習する力』・『自分で決める力』・『他者に伝える力と聞く力』を育むICTの活用」

- ゲームの進行状況やあったか言葉を考える設定場面を吹き出しやアニメーションを加えたデジタルコンテンツを提示することで、視覚的に場面のイメージをとらえやすくする。
- 書画カメラの静止画を撮影できる機能を活用し、自分の姿を映し出すことで、「相手を見て」あったか言葉を言うことができているかを振り返ることができるようにする。

4 指導計画（全6時間）

次	時間	指導のねらいと主な活動内容
一 次	1	<p>「あったか言葉とチクチク言葉ってなに？」</p> <p>【指導のねらい】 教師の提示した言葉をあったか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"> 1 あったか言葉とチクチク言葉がどんな言葉であるかを知る。 2 教師の提示した言葉をあったか言葉とチクチク言葉に分ける。
	1	<p>「こんなときどうする？」</p> <p>【指導のねらい】 「相手を見て」あったか言葉を言うことができる。</p> <p>【活動内容】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 設定場面を見て、どんなあったか言葉を言えばよいかを考える。 2 実際に相手を見てあったか言葉「ありがとう」を言うことができたなら、点数をもらう。 3 目標点数がたまったら変身アイテムをもらう。
	1	<p>「こんなときどうする？」</p> <p>【指導のねらい】 あったか言葉を言って、友達を励ますことができる。</p> <p>【活動内容】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 積み木積みゲームをする。 2 実際に相手を見て友達を励ますあったか言葉を言うことができたなら、点数をもらう。 3 目標点数がたまったら変身アイテムをもらう。
二 次	3 (本時 3/3)	<p>「あけぼのヒーローゲームに挑戦しよう」</p> <p>【主な活動】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ コリントゲーム <p>【主な設定場面】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 友達に積み木や的当ての球を手渡すときに、相手を見て「がんばってね」と言う。 ・ 友達から積み木や的当ての球を手渡されたときに、相手を見て「ありがとう」と言う。 ・ 「がんばれ」など、あったか言葉で友達を励ます。 <p>【指導のねらい】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 場面に合ったあったか言葉を「相手を見て」言うことができる。 ○ 友達と励まし合い楽しく活動することができる。 <p>【活動内容】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 ゲームの手順やルールを知る。 2 ゲームをする。 3 相手を見てあったか言葉を言うことができたなら、点数をもらう。 4 目標点数がたまったら変身アイテムをもらう。

家庭や在籍校との連携

目 標
<p>【家庭】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 家族に対して、あったか言葉を言うことができる。 <p>【在籍校】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 友達や教師に対して、あったか言葉を言うことができる。

<p>【家庭】</p> <p>第2週以降</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ あったか言葉を言うことができたなら、ポイントカードに印をつけ、称賛してもらう。 <p><設定場面></p> <p>第2週以降</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ご飯を作ってくれたなど、何かをしてくれた保護者に「ありがとう」を言うことができる。 ・ 仕事をしている保護者に「がんばってね」を言うことができる。 <p>第3週以降</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 家族が困ったり、失敗したりしたときに「だいじょうぶ」を言うことができる。 <p>【在籍校】</p> <p>第1週以降</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 学級であったか言葉とチクチク言葉に関する授業を実際に行ってもらい、あったか言葉を言い、チクチク言葉をなくす雰囲気づくりをしてもらう。 <p>第4週以降</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 友達や先生に対して、相手を見てあったか言葉を言うことができたなら、ポイントカードに印を付け、称賛してもらう。

5 本時 (6/6)

- (1) 目標 ○ 相手を見て、場面に合ったか言葉を言うことができる。
○ 今までに学習したあったか言葉を言うことができる。

個人目標	A児	球を手渡す際に相手の目を見て「どうぞ」「ありがとう」と言ったり、失敗した友達に「次がんばれ」などの励ます言葉が言ったりすることができる。
	B児	ルールや順番を守ってゲームをし、相手の目を見て「ありがとう」と言ったり、「がんばれ」などの励ます言葉が言ったりすることができる。
	C児	相手に聞こえる声で、相手の目を見て「ありがとう」と言ったり、「がんばれ」などの言葉で友達を応援したりすることができる。
	D児	相手の目を見て球を渡したり、失敗した友達に「次がんばって」「次がんばろう」などの励ます言葉が言ったりすることができる。

(2) 展開

☆はICT活用の留意点

		子どもに応じた具体的な指導			
		A児	B児	C児	D児
過程(分)	主な学習活動	<p>○ ポイントカード(家庭、在籍校との連携)を確認し、あったか言葉を言うことができたことを称賞することで、活動への意欲を高める。</p> <p>○ 題材マップや変身アイテムを貼ったボードを提示することで、これまでの活動を想起することができるようにする。</p> <p>○ 相手を見てあったか言葉を言っている場面の写真を提示することで、あったか言葉を言うときの「相手の目を見て」というポイントを確認することができるようにする。そして、写真を常時提示しておくことで、ポイントを常に意識できるようにする。</p> <p>○ あったか言葉の一览表を提示することで、今まで出てきたあったか言葉を想起させると共に本時のめあてを具体的にとらえることができるようにする。</p> <p>○ A児とD児は、めあてを視写することに困難さがあるために、「今まででてきたあったかことば」だけを()の中に書くようにする。</p> <p>☆ アニメーションや音声を加えたデジタルコンテツで提示することで、活動への意欲を高めることができるようにする。</p>			
つかむ・みとおす(10)	<p>1 はじまりのあいさつをする。</p> <p>2 前時の学習について振り返る。</p> <p>3 本時のめあてを確認する。 (1) 本時のめあてについて考える。 いままででてきたあったかことばをいって、チクチク星人をやっつけよう。 (2) めあてを声に出して読む。 (3) めあてをワークシートに書き写す。</p>				
かっどうする(30)	<p>4 あけほのヒーローゲームをする。 (1) ゲームの手順とルールを確認する。 ア 順番を決める。 イ 球を転がす。 ウ 次の人にあるあったか言葉を言って球を渡す。 エ あったか言葉を言う点数がもらえる。 オ 目標点数がたまると変身アイテムがもらえる。 (2) ゲームをする。</p>	<p>○ 「相手を見る」というポイントを示したカードを相手に置くことで、相手を意識してあったか言葉を言うことができるようにする。</p> <p>○ ゲームのルールや順番を示したカードを相手に置くことで、手順や順番を確認しながら活動ができるようになる。</p> <p>○ 不安や緊張により、声がいさくなることがあるために、声の大きさにより声の大きさを視覚的に確認できるようにする。</p> <p>○ あったか言葉を言う場面を示したカードを手元に置くことで、あったか言葉を言うタイミングをつかむことができるようにする。</p>			
ふりかえる(5)	<p>5 本時の学習について振り返る。</p>	<p>○ あったか言葉の一览表を提示することで、場面に合ったあったか言葉を選択し言うことができるようにする。</p> <p>☆ アニメーションや音声を加えたデジタルコンテツで提示することで、目標の達成感を味わうことができるようにする。</p> <p>○ あったか言葉を言われたときの気持ちを振り返ることで、あったか言葉を言ったり言われたりすることの心地よさを感ずることができるようにし、家庭や学校においてもあったか言葉を言おうとする意欲の継続を図るようにする。</p>			