

# 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）3人（3年男子2人，女子1人）  
指導者 T1 園山 るみ T2 中原 雅弘 T3 寺園 里佳子

## 1 題材名 聞いてQ ～よく聞いて質問しよう～

### 2 題材について

#### (1) 題材の価値

対象となる3人の子どもは、活発で明るく、友達や身の周りの人と関わりをもつことを楽しんでいる。また、話すことが好きで、自分の思いや気持ちを積極的に伝えようとする姿が見られる。しかし、会話は一方的になりがちで、相手の言葉に注意して聞くことに意識が向きにくい。また、自分の考えを伝えたいという気持ちが抑えられず、相手が話をしている途中でも自分の話を始めたり、自分が気になったことを唐突に質問し始めてしまったりすることが多い。

そこで本題材では、教師や友達とゲームやクイズをする中で、人と関わる楽しさを感じることができるようにするとともに、よく聞かなければできないようなゲームやクイズを通して、話を聞くときに大切な三つのポイント（しゃべらずに、相手を見て、最後まで）に気付き、それに気を付けて聞くことができるようにする。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から、質問するときの約束（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）を守って質問することができるようにする。

指導に当たっては、まず、上手に話を聞くことができている子どもに焦点化されたVTRを視聴することで、子どもが話を聞くときに大切な三つのポイントに気付くことができるようにする。取り扱うゲームは、子どもが聞く際のポイントを意識して話を聞くことができるようなものとし、相手の言葉を注意して聞くことの楽しさを十分に味わうことができるものにする。次に、よく聞いて質問をする活動を設定し、相手の話を最後まで聞いてから、手を挙げて相手に質問してよいかを確認し、許可を得てから質問することができるようにする。教師や友達に質問をして、紹介カードを作る活動や答えを当てるゲームを通して、子どもが質問するときの約束を楽しみながら学習することができるようにする。また、質問内容や質問するときの話型をヒントカードとして準備しておくことで、どの子どもも抵抗なく課題に取り組むことができるようにする。最後に、これまでに学んだ話を聞くときに大切な三つのポイントや質問するときの約束を守ってホットケーキ作りをすることで、子どもが楽しみながらこれまでに学んだことを生かしてできたことを実感することができるようにする。

このような学習を通して、対象となる子どもは最後まで人の話を聞くことや人との関わりの中で約束を守って質問することの大切さに気付き、日常生活や学校生活においても人の話を最後まで聞いてから話したり、質問したりしようとする意欲をもつことができるようになる。また、家庭や在籍校でも同じような支援を行うことで、身の周りの人とのコミュニケーションを円滑にするなど、対象となる子どもが学んだことを生活に生かすことができるようになる。と考える。

#### (2) 題材の目標

- いろいろな活動の中で、友達や教師と関わりながらゲームやクイズを楽しむことができる。
- 話を聞くときに大切な三つのポイント「しゃべらずに」「相手を見て」「最後まで」に気付き、ポイントに気を付けて話を聞くことができる。
- 質問するときの約束（手を挙げて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）を知り、約束を守って質問することができる。

(3) 子どもの実態

|         | A 児（3年男子）   | B 児（3年女子）  | C 児（3年男子）  |
|---------|---|--|--|
| 教育的ニーズ  | <ul style="list-style-type: none"> <li>自分の考えや気持ちを簡単な言葉で伝えること。</li> <li>相手の話を最後まで聞いてから話すこと。</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>自分の納得できない状況でも、気持ちを落ち着かせ行動できること。</li> <li>相手の話を最後まで聞いてから話したり行動したりできること。</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>相手の気持ちを考えたコミュニケーションをとること。</li> <li>最後まで話を聞いて次の活動に取り組むこと。</li> </ul> |
| 聞くこと    | 話を聞いてはいるが、気になることがあると、最後まで話を聞かずに話し始めてしまうことがある。   | 相手を見て話を聞くことはできるが、ある程度話の内容を理解すると最後まで聞かず行動を始めてしまうことがある。  | 話の内容を理解することはできるが、最後まで話を聞かずに行動したり、大事なことを聞き逃がしたりすることがある。   |
| 質問すること  | 気になったことを質問することはできるが、相手の意思を確認せずに相手が話している途中で質問し始めてしまうことがある。   | 「質問があります。」と言うことはできるが、相手の許可を得ないうちに質問したり、前に出て発言したりしてしまうことがある。  | 疑問に思うことがあると自分から進んで質問することができるが、相手の意思を確認せずに一方的に質問することがある。  |
| 心理的な安定  | いつも穏やかに過ごしているが、不安が強くなると、泣き出したり情緒不安定になったりすることがある。  | 勝ち負けのあるゲームで、自分が不利になったり、負けてしまったりするとイライラし、友達にあたってしまうことがある。   | 予定外の変更や環境の変化に対して不安傾向が強く、気持ちを切り替えたり、慣れたりするまでに時間がかかることがある。   |
| 人間関係の形成 | 自分から教師や友達と関わり、楽しむことができるが、相手の気持ちの理解が難しく、あまり考えずに言葉を発することでトラブルになることがある。                                  | 自らリーダーとなり周りの友達をまとめていくことはできるが、自分の思いが強すぎて、自分の意見を頑なに通そうとすることが多い。  | 友達と遊んだり、会話をしたりすることが好きであるが、仲間意識が強いために特定の友達とのみ活動したがる傾向がある。   |
| 環境の把握   | 伝えたいことは、絵や写真と一緒に簡潔に分かりやすい言葉で説明すると理解しやすい。  | 思い込んだり、早くやりたいという気持ちが強くなってきたりすると、自分の行動を抑えることが難しいときがある。  | 気持ちのコントロールに課題があり、医療との連携を取りながら継続した指導を行っている。   |

3 指導に当たって（研究との関連）

【「思考活動」を促す学習指導】

- 題材を通して大切になるポイントや約束を各次の第1時に位置付けることで、子どもが毎時間そこで学習したポイントや約束を想起しながら繰り返し学習することができるようにする。
- 「つかむ・見通す」過程（思考場面1）では、前時までには把握した子ども一人一人の課題に応じた発問を意図的にしたり、めあての中でも特に自分の課題となることを書かせたりすることで、個人目標への意識をもつことができるようにする。
- 「活動する」過程（思考場面2）では、ポイントや約束が書かれているミニカードを示すことで、再度自分の目標を想起し、個人目標への意識をさらに高めることができるようにする。
- 「振り返る」過程（思考場面3）では、子どもの活動の様子を撮ったVTRと一緒に目標の姿が書かれている掲示資料を比較しながら見せることで、視覚的に自分ができていることを確認し、個人目標が達成できたかを確かめることができるようにする。

【評価資料を生かした指導】

- 教師が、質問するときの約束で特に課題となるポイントを、前時の評価により把握する。そして、子どもがその課題を目標として捉え、意識しながら活動することができるように、個に応じた提示資料や発問を整理し、指導を行うことができるようにする。その後、支援が適切であったかの妥当性を評価することで、次時の指導に生かすことができるようにする。

#### 4 指導計画（全8時間）

| 次      | 時間        | 指導のねらいと主な活動内容  |
|--------|-----------|--|
| 一<br>次 | 1         | 「話を聞くときに大切なことは？」<br>【指導のねらい】<br>話を聞くときに大切な三つのポイント（しゃべらずに、相手を見て、最後まで）に気付くことができる。<br>【活動内容】<br>1 話を聞いているVTRを見る。<br>2 話を聞くときに大切な三つのポイントを見付ける。   |
|        | 1         | 「宝さがしゲームをしよう」<br>【指導のねらい】<br>話を聞くときに大切な三つのポイント（しゃべらずに、相手を見て、最後まで）に気を付けて宝さがしをすることができる。<br>【活動内容】<br>1 話を聞くときに大切な三つのポイントを確認する。<br>2 宝さがしゲームのやり方を聞く。<br>3 宝さがしゲームをする。                         |
|        | 1         | 「スリーヒントクイズをしよう」<br>【指導のねらい】<br>話を聞くときに大切な三つのポイント（しゃべらずに、相手を見て、最後まで）に気を付けてスリーヒントクイズをすることができる。<br>【活動内容】<br>1 話を聞くときに大切な三つのポイントを確認する。<br>2 スリーヒントクイズのやり方を聞く。<br>3 スリーヒントクイズをする。              |
| 二<br>次 | 1         | 「質問するときの約束を知ろう」<br>【指導のねらい】<br>質問するときの約束（相手に質問してよいかを確認し、許可を得てから相手を見て質問すればよいこと）を知ることができる。<br>【活動内容】<br>1 質問をしている役割演技を見る。<br>2 質問するときの約束を知る。   |
|        | 1         | 「質問をして、先生紹介カードを作ろう」<br>【指導のねらい】<br>話を聞くときに大切な三つのポイントに気を付けるとともに、尋ねたいことは「質問してもいいですか。」と言って、「いいですよ。」と言われてから質問をして紹介カードを作ることができる。<br>【活動内容】<br>1 質問するときの約束を知る。<br>2 紹介カードの作り方を聞く。<br>3 紹介カードを作る。 |
|        | 1<br>(本時) | 「質問ゲームをしよう」<br>【指導のねらい】<br>話を聞くときに大切な三つのポイントに気を付けるとともに、質問するときの約束を守って質問することができる。<br>【活動内容】<br>1 質問するときの約束を確認する。<br>2 質問ゲームのやり方を聞く。<br>3 質問ゲームをする。   |
| 三<br>次 | 2         | 「ホットケーキを作ろう」<br>【指導のねらい】<br>話を聞くときに大切な三つのポイントに気を付けてホットケーキの作り方を聞いたり、分からないことを質問したりして、ホットケーキを作ることができる。<br>【活動内容】<br>1 ホットケーキ作りに必要な材料を考える。<br>2 材料を買いに行く。<br>3 作り方を聞く。<br>4 ホットケーキを作って食べる。     |

#### 家庭や在籍校との連携

| 目 標  |
|--|
| <b>【家庭】</b><br>○ 話を聞くときに大切な三つのポイントを守って聞くことができる。<br>○ 相手の話を聞いてから質問することができる。             |
| <b>【在籍校】</b><br>○ 話を聞くときに大切な三つのポイントを守って聞くことができる。<br>○ 相手に質問してもよいか尋ね、許可を得てから質問することができる。 |

|   |
|---|
| <b>【家庭】</b><br>第2週<br>○ 話を聞くときに大切な三つのポイントに気を付けて聞くことができたなら、カードに印を付け称賛してもらおう。           |
| 第5週<br>○ 尋ねたいことがあったときに、相手の許可を得てから質問することができたなら、カードに印を付け称賛してもらおう。                       |
| <b>【在籍校】</b><br>第2週<br>○ 帰りの会のときに、話を聞くときに大切な三つのポイントに気を付けて聞くことができたなら、カードに印を付け称賛してもらおう。 |
| 第5週<br>○ 尋ねたいことがあったときに、相手の許可を得てから質問することができたなら、カードに印を付け称賛してもらおう。                       |

## 5 本 時 (6 / 8)

### (1) 目 標

- ゲームをする中で、質問するときの約束（手を挙げて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）を守って質問することができる。

|      |    |  |
|------|----|--|
| 個人目標 | A児 | 質問するときの約束の中で、特に「手を挙げて」名前を呼ばれてから質問することができる。           |
|      | B児 | 質問するときの約束の中で、特に「いいですよ。」と言われてから質問することができる。            |
|      | C児 | 質問するときの約束の中で、特に「質問してもいいですか。」と相手の意思を確認してから質問することができる。 |

※ 「思考場面」における「思考活動」とその「材料」及び「視点」については、評価資料に明記

### (2) 展 開

☆はICT活用の留意点

| 過程<br>(分)      | 主 な 学 習 活 動  | 子どもに応じた具体的な指導  |   |  |
|----------------|--|--|---|--|
|                |  | A 児  | B 児   | C 児  |
| つかむ・見通す<br>(5) | <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。</p>   | ○ 質問カード（家庭・在籍校との連携）を確認し、質問するときの約束を守って質問することができたことを称賛し、本時の活動への意欲を高める。   | ○ 前時の学習の写真と一緒にポイントや約束が書かれている絵カードを提示することで、話を聞くときに大切な三つのポイントや質問するときの約束を想起することができるようにする。（想起） | ○ 前時までに把握した課題に応じた発問を意図的にしたり、めあての中でも特に自分の課題となることを書かせたりすることで、自分のめあてを意識することができるようにする。（想起） |
| 活動する<br>(30)   | <p>質問するときの約束（手をあげて、質問してもいいですか、いいですよ）を守って、質問ゲームをしよう。</p> <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 質問ゲームをする。</p> <p>(1) ゲームの手順を確認する。</p> <p>〈出題者〉</p> <p>ア テーマを選び、発表する。</p> <p>イ 質問に答える。</p> <p>〈解答者〉</p> <p>ア テーマを聞く。</p> <p>イ 質問することを考えて質問する。</p> <p>(2) ゲームのルールを確認する。</p> <p>・ 答えが分かったときには、カードを出す。</p> <p>(3) ゲームをする。</p> | ○ 子ども同士でのやり取りがスムーズに進まないときには、状況を見守りながら教師が間に入って補足するようにする。  | ○ 質問の仕方が分からなくなったときには、話型カードを示すことで、当てはめて質問することができるようにする。                                    | ○ 相手に許可を得ずに質問しそうなときには、ミニカードを示すことで質問するときの約束を思い出すことができるようにする。（想起）                        |
| 振り返る<br>(10)   | <p>5 本時の活動を振り返り、感想を発表する。</p> <p>(1) VTRを見て自分の様子を振り返る。</p> <p>(2) できたことを発表する。</p> <p>6 次時の活動について知る。</p>   | ☆ ゲームのテーマはコンピュータ上で子どもが自分で選ぶようにすることで、意欲的にゲームを進めることができるようにする。  | ○ 質問内容や答えはヒントメモボードに書いておくことで、忘れたときにもそれを見て確認することができるようにする。（想起）                              | ○ 相手の許可なく質問してしまったときには、ミニカードを示すことで質問するときの約束を確認することができるようにする。（想起）                        |
|                |  | ☆ 活動の様子を撮影したVTRは、話を聞くときに大切な三つのポイントや質問するときの約束と比較しながら見ることで、個人目標が達成できているかを視覚的に確認しながら振り返り、できていたという達成感を味わうことができるようにする。（想起・比較） | ○ 友達の問題に共感したり、付け加えたりしたときには、称賛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。                                  | ○ 相手を見ることができたときに称賛することで「相手を見る」ことへの意識ができるようになる。   |

| 自立活動「聞いてQ ～よく聞いて質問しよう～」(6/8)  |   |  |  |
|---|---|--|--|
| 個人目標  | A 児   | B 児  | C 児  |
|   |   | 質問するときの約束の中で、特に「手を挙げて」名前を呼ばれてから質問することができる。   | 質問するときの約束の中で、特に「いいですよ。」と言われてから質問することができる。  |
| 評価項目  |   |  |  |
| <p>○ 教師の発問に対してポイントとなる答えを言うことができ、ワークシートに自分のめあてを書くことで、本時で頑張ることを意識することができたか。</p> <p>○ ミニカードや話型カードにより、本時で頑張ることを意識しながら活動することができたか。</p> <p>○ 質問するときの約束を守ることができたかどうかを活動の様子を撮影したVTRを見ることにより振り返ることができたか。</p> |   |  |  |
| 過程  | 個人目標を達成するための手立て ■：材料 〈 〉：視点   |  |  |
|   | A 児   | B 児  | C 児  |
| つかむ・見通す   | 思考場面1 〈質問するときの約束への意識をもつことができるように〉   |  |  |
|   | <p>写真「手をあげて」</p> <p>「いきなり質問してもいいかな。」</p>  | <p>写真「いいですよ。」</p> <p>「質問してもいいですかと言った後に、すぐ質問し始めてよかったかな。」</p>  | <p>写真「質問してもいいですか。」</p> <p>「質問するときに大切なことは何だったかな。」</p> <p>「友達が話をしている途中で質問をしてもいいかな。」</p>                                      |
| 手立て   | <ul style="list-style-type: none"> <li>質問カード(家庭・在籍校との連携)によりできたことを確認し、称賛する。</li> <li>質問するときの約束が分かる写真を提示し、三つのポイントを確認することができるようにする。</li> <li>めあてをワークシートに書き写す際に、個人目標に応じた「手をあげて」「質問してもいいですか?」「いいですよ。」のポイントを記入することができるようにする。</li> </ul> |  |  |
| 活動する  | 思考場面2 〈質問するときの約束への意識を高めることができるように〉  |  |  |
|   | <p>話型カード、ヒントメモボード</p> <p>質問の仕方が分からないときには、話型カードを活用して質問することができるようにする。</p> <p>ヒントとなる質問に対する答えを忘れてしまったときには、ヒントメモボードで確認することができるようにする。</p>   | <p>ミニカード</p> <p>相手の許可なく、質問してしまったときには、質問するときの約束をミニカードで確認することができるようにする。</p> <p>友達の質問に対して共感したり、質問を付け加えたりした際には、称賛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> | <p>ミニカード</p> <p>相手を見ることができたときに称賛することで「相手を見る」ことへの意識ができるようにする。</p> <p>相手の許可なく、質問してしまったときには、質問するときの約束をミニカードにより確認できるようにする。</p> |
| 手立て   | <ul style="list-style-type: none"> <li>質問するときの約束をホワイトボード(黒板)に常時提示する。</li> <li>「質問するときの約束」を示したミニカード、話型カード、ヒントメモボードを活用する。</li> <li>質問するときの約束が守れたらワークシートにシールを貼り、意欲を高めることができるようにする。</li> </ul>  |  |  |
| 振り返る  | 思考場面3 〈質問するときの約束への意識を継続することができるように〉   |  |  |
|   | <p>活動の様子を撮影したVTRを見ることによりできていることを確認することで、できたことへの達成感を高めることができるようにする。</p> <p>活動の様子を撮影したVTR</p> <p>「質問するときに、自分のよかったところはどこかな。」 「お友達のよかったところはどこかな。」</p>   |  |  |
| 手立て   |   |  |  |
| 評価  |   |  |  |
| 次の目標  |   |  |  |