

自立活動学習指導案

自閉症・情緒障害通級指導教室（あけぼの教室）3人（4年男子3人）
指導者 T1 中原 雅弘 T2 河野 由美子

1 題材名 ことばのキャッチボール ～みんなで話し合おう～

2 題材の目標

- 話し合うときに大切なことに気を付けて、ゲームのルールや作戦、お楽しみ会の計画を話し合い、みんなで楽しく活動することができる。
- 相手の考えに対して自分の意思を表示したり、自分の考えを伝えたりすることができる。
- 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 題材について

(1) 題材の価値

対象となる子ども3人は、これまでに題材「ことばのキャッチボール名人になろう」で、ゲームの作戦を立てる話し合いを通して、話し合うときに大切なこと（自分の考えを伝えるとき「一つずつ」、「はっきりと」、「交互に」、相手の考えを聞くとき「相手を見て」、「しずかに」、「最後まで」、意見が合わないとき「ゆずる」、「じゃんけん」、「予約」）や話し合いにおける話型を学習してきている。そのことで、自分の考えを伝えたり、相手の考えを受け止めたりすることができるようになってきている。また、考えが決まらないときには、「ゆずる」、「じゃんけん」、「予約」という手段を使って、物事を決定することができるようになってきている。しかし、友達とかかわりをもつ中で、相手の意思を確認しないまま自分の考えを一方向的に伝えてしまったり、相手の考えに対して意思表示をしなかったりすることがある。また、自分の考えを伝えるタイミングがつかめなかったり、相手に意見を言うことに対して不安が強かったりするために、自分の考えを言わないまま、相手の考えに合わせるということが少なくない。

そこで、本題材では、ゲームのルールや作戦、お楽しみ会の計画を話し合う中で、これまで学習してきた「話し合うときに大切なこと」の定着を図ると共に、相手の考えに対して自分の意思を表示したり、相手の意思を確認した上で自分の考えを伝えたりすることができるようにする。また、友達と話し合い、楽しく活動することができたという成功体験を積むことで、人と関わる楽しさや協力して成し遂げる達成感を味わうことができるようにする。また、活動する中で、友達のよいところを見付け、互いに認め合うことで、自分のよさにも気付くことができるようにする。

指導に当たっては、まず、これまでの学習を想起し、役割演技を行うことで、話し合うときに大切なことを再確認することができるようにする。そして、新たに話し合うときに大切なこととして、「うなずきながら」聞くことや意思表示をするときの話型（「いいね。」「なるほど。」など）を提示することで、相手の考えに対して自分の意思を表示することができるようにする。また、相手の意思を確認するための話型（「○○くんはどう思う。」「これでいいかな。」など）を提示することにより、相手の意思を確認しながら、自分の考えを伝えることができるようにする。次に、実際にゲームをする中で、ルールや作戦などを話し合っ決めて活動を繰り返し行ったり、お楽しみ会の計画を話し合っ決めたりする。活動する際は、話し合いの手順表を活用したり、話し合いの過程を視覚化したりすることで、見通しをもち主体的に取り組むことができるようにする。また、自分の考えをうまく伝えられない場合には、教師がつなぎ役になることで、抵抗なく課題に取り組み、成功体験を積むことができるようにする。話し合う内容は、教師が提示する三つのゲームから一つを選択するというような簡単なものから、ゲームを楽しくするためのルールやお楽しみ会の役割分担、手順など、選択肢のない自由度の高いものへと発展させていくことで、話し合いのスキルを高めたり、状況に応じて話し合い、物事を決めることができたという達成感を味わったりすることができるようにする。さらに、話し合いがうまくいったことで楽しく活動することを多く経験すると共に、活動を振り返り、友達のよいところを発表し合うことで、自分のよさに気づき、自分に自信をもつことができるようにする。

このような学習を通して、子どもたちが、人と関わる楽しさを味わい、周囲の人と積極的に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、自分の意見が認められたという喜びを味わうことで、自己肯定感を高め、生活を更に豊かにしていくことにつながると考える。

(2) 子どもの実態

		A児（4年男子）	B児（4年男子）	C児（4年男子）
教育的ニーズ		<ul style="list-style-type: none"> 自分の考えを積極的に伝えることができるようになること。 集団生活の中で、主体性を持ち、自信をもって行動や発言ができるようになること。 	<ul style="list-style-type: none"> 自分の考えを積極的に伝えることができるようになること。 苦手なことにも意欲的に取り組んだり、失敗を恐れずに自信をもって行動したりすることができるようになること。 	<ul style="list-style-type: none"> 相手の感情や場の状況を把握し、コミュニケーションをとることができるようになること。 物事を伝えたり、説明したりすることができるようになること。
	コミュニケーション	<ul style="list-style-type: none"> 友達とは仲よく会話を楽しむことができるが、大人との会話になると、自分から話し掛けることが難しい。 	<ul style="list-style-type: none"> 知りたいことがあると自分から進んで質問をしたり、問われたことに対して答えたりすることができるが、順序立てて分かりやすく説明することができないことがある。 	<ul style="list-style-type: none"> 順序立てて説明することが苦手である。また、自分の言いたいことを一方的に話したり、説明が不十分だったりするために、言いたいことが相手に伝わらないことがある。
	聞く	<ul style="list-style-type: none"> 相手を見て、最後までしっかり話を聞くことができ、話の内容をよく理解している。 	<ul style="list-style-type: none"> 相手の話を最後まで聞くことができ、分からないときは質問することができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 話を最後まで聞かず、途中で気になったことを話し始めることが多い。
心理的な安定		<ul style="list-style-type: none"> 新しい環境に対して不安が大きく、慣れるまでに時間が掛かる。また、急な変更が苦手であるが、見通しがもてると安心して行動することができる。 	<ul style="list-style-type: none"> いつも穏やかに過ごしているが、できないことや不安なことがあると自分に自信がもてず、消極的な言葉や行動になることがある。 	<ul style="list-style-type: none"> いつも楽しく活動し、表情はにこにこしていることが多いが、自分の思いが通らなかつたり、うまくできなかつたりすると、気持ちの切り替えに時間が掛かることがある。
人間関係の形成	他者とかかわり	<ul style="list-style-type: none"> 相手の意見を受け止め、気持ちよく応えることができる。しかし、時折、自分の考えを伝えることができず、相手の意見に合わせてしまうことがある。 	<ul style="list-style-type: none"> 自分の考えを伝えるだけでなく、相手に同意を求めると、相手の気持ちを考えたやりとりができるようになってきている。みんなの意見をまとめようとする姿も見られる。 	<ul style="list-style-type: none"> 会話をする際に、視線が合わなかつたり、意思表示をしなかつたりすることがある。また、相手の気持ちに気付かずに一方的に話をしたり、相手の同意を得ないまま行動したりすることがある。
	集団への参加	<ul style="list-style-type: none"> 活動への見通しがもてると、ルールを守って活動に参加し楽しむことができるが、見通しがもちにくい新しい環境においては、不安感が強く、自分から進んで参加できないことが多い。 	<ul style="list-style-type: none"> 集団の中で、ルールを守って活動に参加できる。また、好きな活動では、自信をもって意欲的に取り組むことができる。しかし、苦手な活動に対しては、極端に取り組みが消極的になることがある。 	<ul style="list-style-type: none"> 苦手な活動にも進んで取り組もうとする姿が見られるようになってきた。しかし、場の雰囲気を考えずに行動したり、相手の同意を得ずに途中でルールを変えたり、やめようとしたりすることがある。

4 指導に当たって

○ 「自分事の問い」をもたせる教材・教具【しかけ1】

- 題材の学習計画を示した題材マップを活用したり、活動の流れを提示したりすることで、活動への見通しをもち、主体的に活動に取り組むことができるようにする。
- 「できたかなカード」（自己評価カード）を活用することで、自己評価をすると共に、次時の「今日がんばること」（個人の目標）を決める際の手掛かりとすることができるようにする。
- タブレットPCで活動の様子を撮影し、自分の姿を振り返ることで、話し合うときにできるようになったことや課題を視覚的に捉えることができるようにする。

○ 「自分事の問い」につなげる発問【しかけ2】

- 「今日は、どんなルールにするかな。」「どんなルールがあるともっと楽しくなるかな。」という発問をすることで、活動への意欲を高めたり、話し合いの視点を明確にし、主体的に話し合いをすることができるようにする。



○ 「自分事の問い」をふかめる場【しかけ3】

- ゲームの選択やルール決定など、話し合いの場を意図的に設けることで、友達とかかわりながら自分の考えを伝えたり、相手の考えを聞いたりすることができるようにする。
- 振り返りの中で、お互いのよかったところを認め合う場を設けることで、友達のよさに気付くと共に自分のよさに気付く、自信をもつことができるようにする。

○ 「自分事の問い」をひろげる連携【しかけ4】

- 家庭や在籍学級でも、話し合うときに大切なことを視点とした声掛けを行っていくことで、学んだことを実践することができるようにする。

5 指導計画（総時数 8 時間）

次	時間	指導のねらいと主な活動内容	自分事の間い	家庭や在籍学級との連携
一 次	1	<p>「話し合うときに大切なことを考えよう。」</p> <p>【指導のねらい】</p> <ul style="list-style-type: none"> 役割演技などを通して、話し合うときに大切なことを考えることができる。 <p>【活動内容】</p> <p>1 役割演技を通して、話し合うときに大切なことを考える。</p> <p>＜自分の考えを伝えるとき＞ 「一つずつ」、「はっきりと」伝え、「これでいいかな。」「〇〇くんはどう思う。」と相手に問い掛ける。</p> <p>＜相手の考えを聞くとき＞ 「相手を見て」、「うなずきながら」、「しずかに」、「最後まで」聞き、「いいね。」「わかった。」「なるほど。」と言葉を返すなどの意思表示をする。</p> <p>＜考えが決まらないとき＞ 「ゆずる」、「じゃんけん」、「よやく」という選択肢を使って意見をまとめる。</p> <p>2 実際にゲーム（ジェンガ）をする。</p> <p>3 活動の感想や友達のよいところを発表する。</p>	<p>自分の考えを伝えるときや友達の話を聞くときに気を付けることは何だったかな。</p> <p>友達と意見が違うときはどうやって話し合えばよかったかな。</p> <p>どんなことに気を付けてことばのキャッチボールをすればいいのかな。</p>	<p>目 標</p> <p>【家庭】</p> <ul style="list-style-type: none"> 話し合うときに大切なことを意識して家族と話すことができる。 <p>【在籍学級】</p> <ul style="list-style-type: none"> 学級での話合い活動や日常のやりとりにおいて、話し合うときの大切なことを意識しながら話し合うことができる。
二 次	4 (本時 4 / 4)	<p>「みんなで楽しくゲームをしよう①～④」</p> <p>【指導のねらい】</p> <ul style="list-style-type: none"> 話し合うときに大切なことに気を付け、自分の考えを伝えたり、相手の話を聞いたりすることができる。 ゲームのルールや作戦を話し合い、みんなで楽しく活動することができる。 <p>【活動内容】</p> <p>1 話し合って遊ぶゲームを一つ決める。</p> <p>A :  B :  C : </p> <p>2 話し合ってゲームのルールを決める。</p> <p>3 実際にゲームをする。</p> <p>(1) ゲーム（1回目）をする。</p> <p>(2) ルールの変更がないかを話し合う。</p> <p>※ 話し合いで決定したルールではゲームがうまくいかない場合には、新たなルールを話し合い決定する。</p> <p>(3) ゲーム（2回目）をする。</p> <p>4 活動の感想や友達のよいところを発表する。</p>	<p>ぼくはこれがやりたいけど、みんなはどれがやりたいかな。</p> <p>どんなルールがあると、ゲームがもっと楽しくなるかな。</p> <p>考えを伝えたいけど、どう言えばいいかな。</p> <p>今度はどんなルールでゲームをしようかな。</p>	<p>連 携</p> <p>【家庭】 (第2～第8週)</p> <ul style="list-style-type: none"> 言葉でのやりとりを通して、物事を決めたり、行ったりすることができたら称賛し、あけぼのノート（連絡ノート）などで知らせてもらう。 <p>【在籍学級】 (第2～第8週)</p> <ul style="list-style-type: none"> 話し合うときに大切なこと（自分の考えの伝え方、相手の考えの聞き方、意見が合わないときの対処の仕方）を学校生活の中で取り入れてもらう。 学級での話合い活動や日常の遊びの場でのやりとりにおいて、自分の意見を言えたり、相手の意見を受け入れたりすることができたら称賛し、あけぼのノート（連絡ノート）等で知らせてもらう。
三 次	3	<p>「お楽しみ会～話し合って計画を立てよう～」</p> <p>【指導のねらい】</p> <ul style="list-style-type: none"> 必要な材料や役割分担などを話し合って、楽しく活動することができる。 <p>【活動内容】</p> <p>＜1時間目＞</p> <p>1 話し合って計画を立てる。</p> <p>＜2, 3時間目＞</p> <p>1 役割分担や手順を確認する。</p> <p>2 お楽しみ会をする。</p> <p>3 活動の感想や友達のよいところを発表する。</p>	<p>計画をみんなで話し合って、楽しい会にしたいな。</p> <p>ぼくはこれがやりたいけど、みんなにどう伝えればいいかな。</p>	

6 本 時 (5/8)

(1) 目 標 ○ 話し合うときに大切なことに気を付け、自分の考えを伝えたり、相手の考えを聞いたりすることができる。

個人目標	A児	自分の考えを伝えるときに大切なこと「はっきりと」「たずねる」に気を付けて、自分の考えたルールや作戦を伝えることができる。
	B児	自分の考えを伝えるときに大切なこと「たずねる」に気を付けて、自分の考えたルールや作戦を伝えることができる。
	C児	相手の考えを聞くときに大切なこと「あいづちをうつ」に気を付けて、自分の考えたルールや作戦を伝えることができる。

(2) 展 開 ○数字は「自分事の問い」に対するしかけ (①教材・教具 ②発問 ③場 ④連携) ☆はICT活用の留意点 は「自分事の問い」

過程 (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 (10)	<p>1 前時の学習について振り返る。</p> <p>2 話し合うときに大切なことを確認する。</p> <p>3 本時のめあてを確認する。</p> <p>(1) 本時のめあてについて考える。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px 0;">大切なことに気を付けて、ことばのキャッチボールをしよう。</div> <p>(2) めあてを声に出して読む。</p> <p>(3) めあてをワークシートに書き写す。</p> <p>(4) 「今日がんばること」を確認する。</p>	<p>④ あげぼのノート（連絡ノート）を確認し、頑張ったことやできたことを称賛することで、活動への意欲を高める。</p> <p>① 題材マップを提示することで、これまでの活動を想起したり、題材を通しての目標を確認したりすることができるようにする。</p>	<p>① 話し合うときに大切なことを絵カードで常時提示しておくことで、大切なことを常に意識できるようにする。</p> <p>② 「今日頑張りたい大切なことはどれかな。」という発問をすることで、本時のめあてや「今日がんばること」（個人の目標）への意識を高めることができるようにする。</p>	<p>① 題材を通して活用する「できたかなカード」（自己評価カード）を確認し、前時の活動を振り返ることで、「今日がんばること」（個人の目標）を明確にもち、意欲的に活動に取り組むことができるようにする。</p>
活動する (25)	<p>4 活動の流れを確認する。</p> <p>5 話し合って遊ぶゲームを決める。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 的入れゲーム ・ 迷路ゲーム ・ ビンゴゲーム のいずれか <p>6 話し合ってゲームのルールを決める。</p> <p>(1) ルールの案をワークシートに書く。</p> <p>(2) 自分の考えを伝え合う。</p>	<p>① 活動の流れを常時提示しておくことで、見通しをもって活動することができるようにする。</p> <p>② 「どんなルールがあると、ゲームが楽しくなるかな。」という発問をすることで、話し合いの視点を明確にし、主体的に話し合うことができるようにする。</p> <p>③ 個人で「考える場」を設けることで、自分の考えをもった上で話し合いを行うことができるようにする。</p>	<p>① 場面に応じた話型を準備することで、自分の考えを伝えたり、相手に意見を求めたりすることができるようにする。</p> <p>② 「今の友達の考えはどうか」と問い掛けることで、相手への意識を高め、タイミングよく意思表示をすることができるようにする。</p>	<p>③ ワークシートに書いたルールを称賛し、認めることで、自信をもって自分の考えを伝えることができるようにする。</p>
振り返る (10)	<p>7 実際にゲームをする。</p> <p>(1) チームを決める。</p> <p>(2) ゲーム（1回目）をする。</p> <p>(3) ルールを確認する。 (新たなルールが必要であれば話し合う。)</p> <p>(4) ゲーム（2回目）をする。</p> <p>8 本時の学習についての感想や友達のよいところを発表する。</p>	<p>② ゲーム（1回目）終了後、「ゲームをもっと楽しくするために新しいルールは必要かな。」という発問をすることで、話し合いの視点を明確にし、主体的に話し合うことができるようにする。</p> <p>○ 話し合いがうまく進まない場合には、教師がつなぎ役になることで、考えを伝え合ったり、妥協点を見付けたりすることができるようにする。</p>	<p>① ③ ☆ タブレットPCで録画した活動の様子を見ることで、自分自身の姿を振り返ったり、お互いのよかったところを認め合ったりすることができるようにする。</p>	<p>① 「できたかなカード」（自己評価カード）を使って活動を振り返ることで、「今日がんばること」を達成できたか自己評価したり、次時への目標を考えたりすることができる。</p>