

特別支援学級 自立活動学習指導略案

自閉症・情緒障害特別支援学級（あすなろ学級1組）

7人（1年2人，4年4人，5年1人）

指導者 右田朋美

1 活動名 みんなでたのしくかつどうしよう

2 活動の目標

A児 (1年)	○ 落ち着いて友達や教師と活動に参加することができる。 【2 心理的な安定(1)】 ○ 最後まで参加することができる。 【3 人間関係の形成(3)】
B児 (1年)	○ 状況を理解して安心して活動に取り組むことができる。 【2 心理的な安定(2)】 ○ ルールを守り，最後まで活動することができる。 【3 人間関係の形成(4)】
C児 (4年)	○ 自信をもって活動に参加することができる。 【2 心理的な安定(1)】 ○ 集団の中での自分の役割を理解し，友達と積極的に関わることができる。 【3 人間関係の形成(2)】
D児 (4年)	○ 集中を持続して，安定した気持ちで活動することができる。 【2 心理的な安定(2)】 ○ 友達の様子を見て，相手の立場に立った言動をすることができる。 【3 人間関係の形成(2)】
E児 (4年)	○ 落ち着いて最後まで活動に参加することができる。 【2 心理的な安定(1)】 ○ ルールを理解し，適切な言葉遣いで友達と活動することができる。 【3 人間関係の形成(4)】
F児 (4年)	○ 落ち着いて活動に参加することができる。 【2 心理的な安定(1)】 ○ ルールを守って，友達と楽しく活動することができる。 【3 人間関係の形成(4)】
G児 (5年)	○ 状況を理解して，適切な行動を取ることができる。 【2 心理的な安定(2)】 ○ 活動の趣旨に沿った行動ができる。 【3 人間関係の形成(3)】

3 活動で育成を目指す「未来の創り手に求められる資質・能力」

問題発見力	日常場面の動画を視聴することで，これまでの自分の言動を振り返り，みんなで楽しく活動する際の「自分の問い」をもつことができる力
見通す力	「自分の問い」を解決に向けて，見通しをもたせるための手立てを工夫したり，「みんなで楽しいメーター」を生かしたりしながら，見通しをもって主体的に課題の解決方法を考える力
協働力	「自分の問い」の解決に向けて，友達と共に活動する中で，場に合った言葉や相手を思いやった言葉で，友達と話したり，友達に教えたりする力
振り返る力	みんなで楽しく活動している様子を動画で振り返ったり，「みんなで楽しいメーター」に数値を記入したりするなど，できるようになったことを捉える力

4 活動設定の理由

本学級の子供は，これまで「みんなで活動しよう」の学習で，自己紹介や少人数でのゲームをし，互いのことを知ることで，少しずつ学級の友達と関わろうとする姿が見られるようになってきている。

しかし，友達との活動の中で，自分の思い通りにいかないと反発して行動を静められなくなったり，どう行動してよいのか分からず不安になったりして，最後まで活動ができないことがある。また，早く活動をしたい気持ちから十分にルールを理解しないまま活動を始めてしまったり，勝ちたい気持ちからルールを独自に変更したりして，友達とトラブルになることもある。

そこで本活動では，「みんなで楽しく活動しよう。」という目標を設定し，活動の内容を協同して取り組めるものにするすることで，楽しく活動するよさに気付くことができるようにする。また，「最後まで参加して」，「ルールを守って」，「あったか心で」などの大切なポイントに気を付けて活動することで，みんなで楽しく最後まで活動できたという達成感を味わうことができるようにする。さらに，2人，グループ，全員と段階的に人数を増やすことで，「人数が増えても楽しく活動できた。」という成功体験を重ね，自信をもって活動に参加できるようにする。

このような学習を通して，できたことの喜びや達成感を味わい，自信をもって集団活動に参加することができるようになることを考える。また，人間関係の形成の素地が身に付き，実生活でもよりよい人間関係が築けるようになることを考える。

5 指導・評価計画（全6時間）

◆…重点評価項目

	1	2・3	4・5（本時）	6
つかむ・見通す	1 日常場面について振り返る。 2 学習課題を決める。 【活動全体の学習課題】 みんなで楽しく活動しよう。 【本時の学習課題】 みんなで楽しく活動するときの大切なポイントは何だろう。	1 前時の学習を振り返り、みんなで楽しく活動するときの大切なポイントについて確認する。 2 本時の学習活動を確認する。 2人で楽しく活動しよう。 3 「自分の問い」を決める。 4 解決方法や活動の流れを考え、確認する。	1 前時の学習を振り返り、みんなで楽しく活動するときの大切なポイントについて確認する。 2 本時の学習活動を確認する。 グループで楽しく活動しよう。 3 「自分の問い」を決める。 4 解決方法や活動の流れを考え、確認する。	1 前時の学習を振り返り、みんなで楽しく活動するときの大切なポイントについて確認する。 2 本時の学習活動を確認する。 全員で楽しく活動しよう。 3 「自分の問い」を決める。 4 解決方法や活動の流れを考え、確認する。
活動する	3 動画を視聴して、みんなで楽しく活動するときの大切なポイントを考える。 4 これまでの自分を振り返る。 5 「みんなで楽しいメーター」で確認する。 6 本活動を通して、目指す自分の姿を想像して記録する。	5 活動（カードゲーム）をする。 (1) ルールを確認する。 (2) 1回目の活動をする。 (3) 活動を振り返る。 (4) 2回目の活動をする。	5 活動（つり上げゲーム）をする。 (1) ルールを確認する。 (2) 1回目の活動をする。 (3) 活動を振り返る。 (4) 2回目の活動をする。	5 活動（バスケットゲーム）をする。 (1) ルールを確認する。 (2) 1回目の活動をする。 (3) 活動を振り返る。 (4) 2回目の活動をする。
	◆ 大切なポイントに気を付けながら友達と楽しく活動することができる。 【心理的な安定・人間関係の形成：評価カード・観察】			
振り返る	7 本時の学習を振り返る。 8 次時の学習について知る。	6 本時の学習を振り返る。 7 次時の学習について知る。	6 本時の学習を振り返る。 7 次時の学習について知る。	6 本時の学習を振り返る。 7 活動全体を振り返る。
学びの価値を見いだす子供の反応	・ みんなで楽しく最後まで活動できるようになりたいな。	・ 「自分の問い」を解決するために、動画で振り返ってみよう。	・ ○○さんは、ルールを守っていたよ。みんながルールを守ると楽しく最後まで活動できるんだな。	・ 大切なポイントに気を付けたから、メーターが上がったよ。 ・ 昼休みにも、大切なポイントに気を付けて、友達と遊びたいな。

	必要性	自律性	関係性	有用性
主な教師の手立て	○ 前時との違いを問いかけたり、「大切なポイント」を提示したりすることで、今日の学習の課題が確認できるようにする。 ○ 「みんなで楽しいメーター」を基に、今の自分に必要な大切なポイントを選択する時間を設定することで「自分の問い」をもつことができるようにする。	○ 「みんなで楽しいメーター」の盛り上げるための条件を設定することで、根拠をもってメーターの数値を上げることができるようにする。 ○ 活動の流れを確認することで、見通しをもって活動に取り組むことができるようにする。 ○ 活動のルールを掲示することで、見通しをもって活動に取り組めるようにする。	○ 活動中の動画を視聴することで、自分の成果や課題について考え、互いに伝え合うことができるようにする。 ○ 動画を視聴する際の視点（よかったところやどうして楽しかったのか。）を明確に示すことで、大切なポイントを意識しながら意見を交流できるようにする。	○ 活動中の様子を振り返ったり「みんなで楽しいメーター」で今日の自分を振り返ったりすることで、大切なポイントに気を付けながら、楽しく活動することができた達成感や成就感を味わい、自分の成長について実感できるようにする。 ○ 活動を通してできるようになったことやがんばったことを「できたかなカード」にまとめることで、次も生かしてみたいという意欲を高めるようにする。

6 本時(5/6)

(1) 目標

個人目標	A児	友達や教師と落ち着いて活動することができる。	E児	適切な言葉遣いで活動することができる。
	B児	ルールを守り、最後まで活動することができる。	F児	ルールを守り、楽しく活動することができる。
	C児	自分から進んで、友達と活動することができる。	G児	最後まで自分の役割を果たすことができる。
	D児	友達にあったか心で接しながら活動することができる。		

(2) 展開

□ 教師の言葉掛け □ 予想される子供の反応 ◆ 評価に関すること

過程(分)	主な学習活動と予想される子供の反応	主な教師の手立て (㊟: 必要性 ㊞: 自律性 ㊞: 関係性 ㊞: 有用性)	
つかむ・見通す (10)	<p>1 前時までの学習を振り返り、みんなで楽しく活動するときの大切なポイントについて確認する。 【大切なポイント】</p> <ul style="list-style-type: none"> 最後まで参加して ルールを守って あったか心で <p>2 本時の学習活動を確認する。 【「自分の問い」づくりタイム】 グループで楽しく活動しよう。</p> <p>3 「自分の問い」を決める。 ルールを守って楽しく活動したいです。</p>	<p>㊟ 前時との違いを問いかけたり、「大切なポイント」を提示したりすることで、今日の学習の課題が確認できるようにする。</p> <p>㊟ 「みんなで楽しいメーター」を基に、今の自分に必要な大切なポイントを選択する時間を設定することで「自分の問い」をもつことができるようにする。</p>	必要性
活動する (25)	<p>4 解決の方法や活動の流れを考え、確認する。</p> <p>5 活動(つり上げゲーム)をする。 【「自分の問い」追究タイム】</p> <ol style="list-style-type: none"> ルールを確認する。 1回目の活動する。 活動を振り返る。 【「自分の問い」交流タイム】 <p>楽しく活動できましたか。それはどうしてですか。動画を見て振り返りましょう。</p> <p>ルールを守ったので楽しく活動できました。 みんなが最後まで活動に参加できたからです。</p> <p>(4) 2回目の活動をする。 【「自分の問い」追究タイム】</p> <p>6 本時の学習を振り返る。 【「自分の問い」振り返りタイム】</p> <p>大切なポイントに気を付けて活動すると、どんなところがよかったですか。</p> <p>ルールを守ったので、自分だけではなく、みんなが楽しく活動できました。 みんなで一緒に最後まで活動することができてよかったです。</p> <p>大切なポイントに気を付けて活動すると、自分も楽しくて、グループみんなも楽しく活動できるのでですね。</p>	<p>㊞ 「みんなで楽しいメーター」の目盛りを上げるための条件を設定することで、根拠をもってメーターの数値を上げることができるようにする。</p> <p>㊞ 活動の流れを確認することで、見通しをもって活動に取り組むことができるようにする。</p> <p>㊞ ルールを掲示することで、見通しをもって活動に取り組めるようにする。</p> <p>(個に応じた具体的な手立て)</p> <p>A児 学習の流れを提示したり、言葉掛けをしたりすることで、落ち着いて活動に参加できるようにする。</p> <p>B児 ルールを提示することで、安心して最後まで活動できるようにする。</p> <p>C児 できているところを称賛することで、自信をもって積極的に活動に参加できるようにする。</p> <p>D児 大切なポイントが見えるところに掲示することで、友達に優しく接することができるようにする。</p> <p>E児 できているところを称賛することで、適切な言葉遣いで活動することができるようにする。</p> <p>F児 ルールを個別に確認したり、掲示したりすることで、ルールが守れるようにする。</p> <p>G児 係を任せることで、自分の役割を果たそうとすることができるようにする。</p> <p>㊞ 動画を視聴し、活動を振り返る場を設定することで、自分の成果や課題について考え、互いに伝え合うことができるようにする。</p> <p>㊞ 動画を見る際の視点(「よかったところやどうして楽しかったのか。」)を明確に示すことで、大切なポイントを意識しながら意見を交流することができるようにする。</p>	自律性
振り返る (10)	<p>7 次時の学習について知る。</p> <p>次の時間は、「全員で楽しく活動しよう」だ。大切なポイントに気を付けて、楽しく活動したいです。</p>	<p>◆ 「大切なポイント」に気を付けながら友達と楽しく活動することができたか。 【心理的な安定・人間関係の形成：評価カード・観察】</p> <p>㊞ 活動中の様子を振り返ったり「みんなで楽しいメーター」で今日の自分を振り返ったりすることで、大切なポイントに気を付けながら、楽しく活動することができた達成感や成就感を味わい、自分の成長について実感できるようにする。</p> <p>㊞ 活動を通してできるようになったことやがんばったことを「できたかなカード」にまとめることで、交流学級等でも生かしてみたいという意欲を高めるようにする。</p> <p>㊞ 「活動マップ」で次時の学習内容を確認することで、意欲が継続できるようにする。</p>	関係性
			有用性

自閉症・情緒障害特別支援学級(あすなろ学級1組) 自立活動 授業デザインシート

1 活動名 みんなでたのしくかつどうしよう

2 単元で育成を目指す「未来の創り手に求められる資質・能力」

問題発見力	日常場面の動画を視聴することで、これまでの自分の言動を振り返り、みんなで楽しく活動する際の「自分の問い」を自ら決められる力
見通す力	「自分の問い」を解決に向けて、見通しをもたせるための手立てを工夫したり、「みんなが楽しいメーター」を生かしたりしながら、見通しをもって主体的に課題の解決方法を考える力
協働力	「自分の問い」の解決に向けて、友達と共に活動する中で、場に合った言葉や相手を思いやった言葉で、友達と話したり、友達に教えたりする力
振り返る力	みんなで楽しく活動している様子を動画で振り返ったり、「みんなが楽しいメーター」に数値を記入したりするなど、できるようになったことを捉える力。

3 本活動の授業デザイン

本活動で育成を目指す資質・能力と特に関わりのある学習活動において以下のような手立てを行い、その有効性を検証しながら授業をデザインすることにした。

	目指す子供の姿	特に関わりのある 教師の手立て	時	子供の反応(●課題 ☆改善点)
問題発見力	今の自分に必要な大切なポイントを選択している。	〈必要性を実感できる教師の手立て〉 ○ 日常場面の動画を視聴することで、自分の課題を把握することができるようにする。		
見通す力	活動の流れを確認しながら、活動に参加しようとしている。	〈自律性を実感できる教師の手立て〉 ○ 学習の流れや活動のルールを掲示することで、見通しをもってゲーム等に取り組めるようにする。		
協働力	動画を視聴することで、「○○さんは、ルールを守っていたよ。」など、場に合った言葉や相手を思いやった言葉で、友達に教えている。	〈関係性を実感できる教師の手立て〉 ○ 動画を視聴することで、自分の成果や課題について考え、互いに伝え合うことができるようにする。		
振り返る力	「自分の問い」振り返りタイムのときに、活動中の様子を振り返り、達成感や成就感を味わい、自分の成長について実感している。	〈有用性を実感できる教師の手立て〉 ○ 活動中の様子を振り返り、「できたかなカード」の中の「みんなが楽しいメーター」で今日の自分を数値化し、振り返る時間を設定する。その際に、メーターが上がった根拠を問うことで、できるようになったことを捉えられるようにする。		