

小学部第6学年 自立活動学習指導案

日時	平成**年**月**日(水)13:25~14:10	場所	****教室
指導者	○○○○		
単元名	くじびきゲームをしよう		
単元設定の理由	<p>本グループは、小学部6年生の2名である。2名とも発音が不明瞭なところはあるが、慣れた場面ややりとりの中では「楽しい」「疲れた」「とってください」など、自分の気持ちや要求を伝えることができる。前期の「すごろくゲームをしよう」では、コミュニケーションと個別目標になっている身体の動きの学習を行った。学習の中ではヒントカードを元に友達に質問をしたり答えたり、依頼の言葉を考えて伝えたりできる場面が増えてきた。しかし、慣れない場面の中で、具体的な言葉を用いて教師へ依頼することは難しく、「お願いします。」の一言のみで伝えることや、伝え方が分からず黙ってしまうことがある。将来的に身辺処理の依頼をする機会が多くなることから、相手に具体的に伝える力を養っていく必要がある。身体の動きとしては、バランスは不安定だが独歩で移動を行う児童が1名と、全身の筋力の低下が見られるが、電動車いすを使用して自由に移動することができる児童が1名である。</p> <p>本単元では、主に特別支援学校小学部学習指導要領自立活動の内容の区分6「コミュニケーション」(2)言語の受容と表出に関すること(3)言語の形成と活用に関すること、区分5「身体の動き」(1)姿勢と運動・動作の基本的技能に関すること(4)身体の移動に関すること(5)作業に必要な動作と円滑な遂行に関することをねらいとしている。そこで、くじびきゲームの中に各々の自立活動課題(コミュニケーション・身体の動き)を取り入れてグループ学習として行っていく。前期はすごろくゲームを媒介として学習に取り組んだが、固定された場面設定にならないようにゲームの形体を変更し、くじびきゲームを通して学習を行うことにした。くじびきゲームは、くじの内容(課題)を教師が意図的に設定することが可能であり、児童はゲーム感覚で個別課題の達成に向けて学習を進めることができる。くじの内容は、コミュニケーションに関する、「友達と会話をする課題」と「教師に依頼する課題」を設定した。また、身体に関する「息を吐く課題」や「移動や指先の課題」などの活動を通して個々の課題となっている身体の動きを行えるようにした。</p> <p>なお、指導にあたっては、個々の障害上の特性や配慮すべきことに十分に気を付けて、安全に学習に取り組めるように環境設定を行うようにする。また、自分で考えて取り組んだり、友達同士のやり取りが活発になったりするように、場の構造化、教材の提示方法や少ない言葉掛けで見守ることなどを大切にしながら児童の主体的な活動を導きたい。</p>		
単元の目標	<ul style="list-style-type: none"> ・簡単な会話のやりとりをしながらゲームをすることができる。 ・相手に伝わるように、具体的に話すことができる。 ・安全に気を付けて移動したり、身体や手指を動かしたりすることができる。 		
指導計画 (45時間扱い) 本時は第2次の 第3時	<p>ゲームをしよう・・・45時間</p> <p>第1次 「すごろくゲームをしよう」・・・15時間</p> <p>第2次 「くじびきをしよう」・・・15時間 (本時は第2次の第3時)</p> <p>第3次 「いろいろなゲームをしよう」・・・15時間</p>		

[本時の指導]

1 全体目標

- ・友達と簡単な言葉のやりとりをしながら、ゲームをすることができる。〈6-(1)(2)〉
- ・「○○をするので～をください。」など相手に具体的な言葉で依頼することができる。〈6-(3)〉
- ・(A) バランスに気を付けて歩行できる。(B) 口の形を意識して息を吐くことができる。〈5-(1)(4)(5)〉

2 児童の実態及び個別の目標等

児童学年 (性別)	児童の実態		個別の目標		主な指導 場 面 評価方法
	身体の動き	コミュニケーション	身体の動き (チャレンジタイム)	コミュニケーション	
A 6年 (*)	<ul style="list-style-type: none"> 歩行は不安定で見守りが必要だが、一人で歩くことができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 自分の要求や気持ちを単語で伝えることが多い。 慣れた場面においては質問に沿った答えを伝えることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 50cm幅の道をバランスに気を付けて、道幅を示すブロックに当たらないように歩くことができる。 〈5-(4)〉 	<ul style="list-style-type: none"> 相手に伝わるように、「～をかしてください」など具体的な動詞を含む言葉で依頼することができる。 〈6-(3)〉〈4-(5)〉 	2 (観察)
B 6年 (*)	<ul style="list-style-type: none"> 筋力の低下が見られ、疲れたときには息の吸い方が浅くなる様子が見られる。 	<ul style="list-style-type: none"> 自分の要求や気持ちを単語で伝えることが多い。 相手の話を聞かずに関係ない話をするときもあるが、質問に単語で回答することができるようになってきた。 	<ul style="list-style-type: none"> 「う」の口で1秒程度息を吐くことができる。 〈5-(1)〉 	<ul style="list-style-type: none"> 教師や友達の質問を聞いて、それに合った答えを「～です。」と答えることができる。 〈6-(2)〉〈4-(5)〉 	2 (観察)

3 展開

形態時間 (分)	主な学習活動・内容 (必要に応じて配置図等を入れる)	指導の手立て(各Tの役割等) ※評価は口で囲む
全 (2)	1 本時の学習内容の確認をする。 (1)はじめのあいさつをする。 (2)本時の学習の流れを確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> 今日の学習内容 ① 目標のかくにん ② くじびきゲーム ③ ふりかえろう </div>	<ul style="list-style-type: none"> 正しい姿勢であいさつができるように、必要に応じて背中に手を当てるなどの支援をする。〈5-(1)〉 視覚的に見通しがもてるようにホワイトボードに本時の学習内容とイラストを提示する。
全 (5)	(3)本時の個別の目標を確認する。	<ul style="list-style-type: none"> 本時の目標を手元で確認・評価ができるように個別のがんばりカードを用意する。一人一人が目標を意識できるように言葉掛けをしたり、一緒に目標を読んだりする。 目標を確認したら、学習に集中できるように、がんばりカードは回収し、ホワイトボードに個別の目標を提示する。 安全に移動を行えるように、机の配置を工夫する。
全 (33)	2 くじびきゲーム (1)順番を決める。 (2)最初の人がかくじをひく。 (3)くじの内容を伝える。 (4)内容に沿って、友達に質問したり、教師に依頼したりする。 (5)くじの内容を実行する。 (6)次の人がくじをひく。 (7)タイムアップするまで繰り返す。	<ul style="list-style-type: none"> Bがコマの内容が分るように、くじはイラストを用いる。イラストを見ても分からないときには、書いてある内容を読んで伝え、何をすれば良いか考えることができるようにする。 Aが「○○を～ください」など文で答えることができるように、ヒントカードを用意する。〈6-(3)〉 Bが単語で伝えようとするときには、手本を示し、復唱するように促すことで正しく伝えることができるようにする。〈6-(2)〉

<p>全 (5)</p>	<p>3 本時の学習を振り返る。 (1) がんばりカードを確認する。 (2) 次回の授業について知る。</p> <p>4 終わりのあいさつをする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・「身体の動き」に関する各々の個別課題を確実にを行うため、チャレンジタイムのくじを設定する。 ・Aが歩行する際は転ばないように近くで見守る。〈5－(4)〉 ・Bの身体の負担にならないように姿勢や身体の動かし方に配慮し、表情や息遣いなどで様子を見る。疲れている様子が見られた時には、本人に続けられるか確認をする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>(A)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・くじびきゲームでは「～をかしてください」と具体的な言葉で相手に伝えることができる。(思考・判断・表現[観察]) ・50cm幅の道をバランスに気を付けてブロックに当たらないようにまっすぐ歩くことができる。(技能[観察]) <p>(B)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・くじびきゲームでは、質問に沿った答えを「〇〇です」と答えることができる。(思考・判断・表現[観察]) ・「う」の口で1秒程度息を吐くことができる。(技能[観察]) </div> <ul style="list-style-type: none"> ・がんばりカードを配付することで、それぞれの自己評価を行えるようにする。 ・Bのがんばりカードの内容を読み、本時はどうだったか自己評価や理由を聞き取ることで、B児が本時の学習の振り返りを行えるようにする。 ・自己評価が適切であるか確認し、目標を意識して活動できていたか、T1の評価を伝える。 ・見通しがもてるように次回の学習について確認をする。 ・姿勢を正すように促し、授業の終わりを意識できるようにする。〈5－(1)〉
------------------	---	--

【板書計画】

じりっかつどう
自立活動

きょう がくしゅう
今日の学習

くじびきゲームをしよう



もくひょう
目標

個別の
目標

個別の
目標

がくしゅうないよう
学習内容

1 目標のかくにん



2 くじびきゲーム



3 ふりかえろう



きいてみよう

やってみよう

チャレンジ
タイム

まとめ