

## 小学部第＊学年 自立活動学習指導案

日時：令和３年＊月＊日 13:25～14:10

場所：小学部＊年＊組教室

授業者：中山 空美

### 1 題材名

発表の名人になろう！

### 2 題材について

#### (1) 対象となる児童生徒の実態

対象児は小学部＊年生の男子で、小学部１年生から本校に在籍している。知っている教師や友達には自分から挨拶をしたり、「〇〇を知ってますか？」や「何のキャラクターが好き？」というような質問に二語程度の文章で答えたりすることができる。授業中は教師の話をよく聞き、集中して活動に取り組んでいる。以前は発表することに対して苦手意識があったが、２学期が始まったころから、授業の挨拶や朝・帰りの会の司会など決まった台詞のものは声が大きくなってきており、本人が意識している姿も見られる。「発表してくれる人？」という教師からの問いかけに自分から手を挙げることも増え、自信をもって活動や発表ができるようになってきた。また、係活動では学級委員として、クラスメイトの前で声を出す機会が増え、日常生活の中でも声の大きさを意識して過ごすことが多くなっている。一方、質問されている内容が分からずに答えることが難しいときには、友達と同じことを言ったり、黙ってしまったりすることがある。語彙が少なく指示された内容を理解することが難しいことや、「どういたしまして」が「どういたまして」というように単語や文章から音が抜けたり言い間違いをしたりすることもある。自信のない活動をするときや知らない言葉を発する時には、消極的になり自分から手を挙げることは難しくなってしまう。

#### (2) 題材設定の理由

これまでの自立活動では、ゲームを通して友達の名前を呼んだり、みんなで同じ言葉を言ったりして全員で取り組む内容を多く取り入れてきた。間違えても「もう１回」や「ナイストライ」というような言葉を友達同士で言い合い、失敗しても再度挑戦がしやすい環境を意識してきた。その結果、慣れている活動では自分から手を挙げて発表する姿や、友達に「もう１回がんばれ」などと言言葉をかける姿が見られるようになった。また、失敗してしまったときでも自分からやり直しをすることや、自分が得意な活動では友達にアドバイスをすることも増えてきている。新しい課題やゲームに取り組むときには、ためらうこともあるが、積極的に手を挙げて活動することができるようになってきた。

そこで今回は相手に伝わる声の大きさを話す学習を取り上げ、１対１でのやりとりの中で自分の思いが通じる喜びを味わえるようにしたいと考えた。学習内容として、友達と会話をしながら進めていくゲームを中心に行う。自分が発言したことが相手に伝わることでゲームが進んでいくため、自分の声の大きさを意識しながら参加することができ、短期目標である「自信のある活動では相手に伝わる声の大きさを発表することができる。」に近づくことができるのではないかと考えた。大きな声を出したことで、自分の思いが伝わることを喜びとして感じるができるようにしていきたい。また、児童同士のやり取りの機会を多く設定して、教師との会話だけでなく、休み時間等での友達同士の会話につながって欲しいと思い本題材を設定した。

### (3) 指導目標とリストアップされた項目及び具体的な指導内容

|      |                                                                                                                                          |
|------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 長期目標 | 自分から教師や友達と言葉でコミュニケーションをとることができる。                                                                                                         |
| 短期目標 | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームを通して楽しみながら活動に取り組むことができる。〈2－(1)〉</li> <li>・自信のある活動では相手に伝わる声の大きさを発表をすることができる。〈3－(3)〉</li> </ul> |

| 項目<br>リスト<br>アップ | 心理的な安定                                                                           | 人間関係の形成                                                                                                                              | コミュニケーション                                                                                                                                              |
|------------------|----------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                  | (1) 情緒の安定に関する事                                                                   | (3) 自己の理解と行動の調整に関する事                                                                                                                 | (3) 言語の形成と活用に関する事                                                                                                                                      |
| 指導<br>内容         | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム内で成功したことの称賛を受けて、達成感や自信を得る。</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>・友達と会話するゲームを通して、やり取りを楽しみ、日常での会話につなげていく。</li> <li>・ゲームを通し、様々な距離間で声を出し、適切な声の大きさを考える。</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>・教師の言葉を真似て練習することを続けて、言葉を覚えていく。</li> <li>・覚えた言葉を使ってゲームを行い、相手に思いを伝える経験を通して、言葉でコミュニケーションを取ることに對して自信を得る。</li> </ul> |
|                  |                                                                                  |                                                                                                                                      |                                                                                                                                                        |

### (4) 指導にあたって

授業の始めに、授業の内容や「頑張ること」を確認して、活動の見通しをもつことができるようにする。児童が各時間の目標を意識することができるように、「頑張ること」は三つの目標の中から児童が自分で選択をする。同じ目標を続けて選んでいる場合には、他の目標を選ぶよう促し、単元の中で三つの目標を意識できるようにする。

学習の展開についてはタブレット端末を使用し、声の大きさをイラストや点数で見ることができるアプリから始めて、小さい声から大きい声まで意識することができるようにする。ゲームは、「インタビューゲーム」と「宅配便ゲーム」を行う。インタビューゲームは、友達に質問をして答えてもらい、回答を教師に伝えるという手順で進め、教師だけでなく友達同士でもコミュニケーションをとっていく。質問の項目をルーレットでランダムに決め、以前までの名前を呼んだり、定型文だけを発表したりするゲームから難易度を上げていく。宅配便ゲームは、相手が遠くにいるときの声の大きさを意識できるように設定した。ゲームの内容は、依頼する人が宅配をする人との距離をとった状態で持ってきてほしいものを伝え、持ってきてもらうゲームである。距離は徐々に離していき、声の大きさを調整できるようにしていく。自分で届けて欲しいものを選択し、正しいものが届くことで気持ちを伝えることの楽しさも感じて欲しいと考える。活動の最後には、「おたのしみ」としてみんなでタワーを積み立てて、全員で一つのものを完成させる活動を取り入れる。色や数をルーレットでランダムに決めることで、楽しさと緊張感を共有して欲しいと考える。

評価の場面では、一つ一つの活動ごとに好きなキャラクターメダルを集めたり、授業の最後にはシールを評価表に貼ったりすることで、達成感を味わうことができるようにしたい。自分で決めた目標に関する場面やゲームの結果を確認する場面は、写真や動画に残して振り返りがしやすいようにしていく。また、発表に関する評価だけでなく、ゲームの中で「ありがとうございます」や「がんばってね」というような言葉を言っているときや、友達にアドバイスを伝えているときにはその都度称賛をし、教師や友達とコミュニケーションをとることの自信につなげたい。

### 3 指導計画

| 次 | 時間          | ねらい                                                                                                                                                       | 指導内容                                                                                                                                                                                               |
|---|-------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | 本時<br>18/25 | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームを楽しみながら活動に取り組むことができる。</li> <li>・相手に伝わる声の大きさをコミュニケーションをとることができる。</li> <li>・友達が発表している時には、静かに聞くことができる。</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>・タブレット端末を使用して、自分の声の大きさをイラストや数字で客観的に見ることができるようにする。</li> <li>・自分たちの言葉でゲームが進んでいく活動を中心に行い、思いを伝える経験をさせる。</li> <li>・全員で一つのものを完成させる活動を通して、楽しさや緊張感を共有する。</li> </ul> |

### 4 本時の指導

#### (1) 目標

- ・相手に伝わる声の大きさを発表をすることができる。

#### (2) 教材・教具

##### 【板書】

ホワイトボード、ミニホワイトボード、発表の名人条件

##### 【教材】

iPad（プロジェクター・AppleTV）、評価表、シール、メダル、カラーコーン、3色の筒

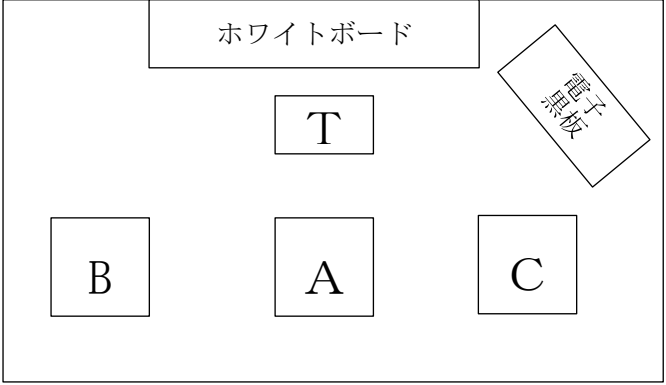
#### (3) 展開 ※形態の表記は、全体：全、グループ：グ、個別：個

|        | 主な学習活動・内容                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | 教師の手立て ※評価は□で囲む                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|--------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 全<br>1 | 1 始めの挨拶をする。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>・児童が活動に集中できるように「いい姿勢」「先生に注目してください」と言葉かけをする。</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| 全<br>5 | 2 めあてと学習内容を確認する。<br>(1) めあてを確認する。<br><div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">             ○おおきなこえで はっぴょうする。<br/>             ○てを まっすぐあげる。<br/>             ○ともだちの はっぴょうをしずかに きく。           </div> (2) 学習内容を確認する。<br><div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">             ①おおきさチェック<br/>             ②インタビューゲーム<br/>             ③たつきゅうびんゲーム<br/>             ④ふりかえり<br/>             ★おたのしみ           </div> (3) メダルを選ぶ。 | <ul style="list-style-type: none"> <li>・児童が見通しをもって活動ができるように、写真やイラストを用いて説明をする。</li> <li>・本時の頑張ることが意識できるように、児童が自分で頑張る項目を選択し、項目の横に名前を書く。</li> <li>・それぞれの項目を目標にできるように、これまでの項目の選択に偏りがある場合には、別のもも選択するように促す。</li> <li>・活動の内容が意識しやすいように、児童を指名して声に出して読んでもらう。</li> <li>・矢印を使用して、どの活動を行っているか視覚的に分かるようにする。</li> <li>・各活動の終わりで評価をして、児童が選んだ種類のメダルを渡し、楽しく活動に参加できるようにする。</li> </ul> |

|         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|---------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 全<br>8  | <p>3 「おおきさチェック」をする。</p> <p>(1) お題の言葉と動物を確認する。</p> <div data-bbox="268 331 719 741" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>『お題』</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・おはようございます</li> <li>・さようなら</li> <li>・ありがとうございます</li> <li>・いただきます</li> </ul> <p>『動物』</p> <p>ねずみ→うさぎ→犬→ライオン→ぞう</p> </div> <p>(2) タブレット端末に話す。</p>                                                                                                                                                                                            | <ul style="list-style-type: none"> <li>・三つのメダルをもらえたら評価表にシールを貼るという振り返りの基準を伝える。</li> </ul> <div data-bbox="751 241 1492 454" style="border: 2px dashed black; padding: 5px;"> <p>声の大きさ練習アプリ</p> <p>タブレット端末のマイクに向かって話すと、声の大きさを5段階の動物のイラストで表してくれる。マイクの感度は調整することができる。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「声の大きさ練習アプリ」を使用して、自分の声の大きさが5段階の中でどのくらいの大きさか、イラストで確認できるようにする。</li> <li>・生活の中でも声の大きさを意識できるように、お題の言葉を日常で使っている言葉で設定する。</li> <li>・活動の様子を撮影して、評価のときに目標の動物が出ているか確認しやすいようにする。</li> </ul> |
| 全<br>13 | <p>4 「インタビューゲーム」をする。</p> <p>(1) ルールの確認をする。</p> <div data-bbox="304 936 719 1126" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>・名前を呼んでから質問する。</li> <li>・お礼を言う。</li> <li>・先生に報告する。</li> </ul> </div> <p>(2) ルーレットをまわす。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・出た項目の質問をする。</li> </ul> <div data-bbox="304 1220 719 1444" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>質問例</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・好きな食べ物</li> <li>・好きな色</li> <li>・好きな遊び</li> </ul> </div> | <ul style="list-style-type: none"> <li>・インタビューの手順をホワイトボードに示して、活動の途中でも児童が確認できるようにする。</li> <li>・名前を呼んだり、お礼を言ったりする場面を設定し、質問だけではなく、やり取りの回数を増やす。</li> <li>・ルーレットアプリの画面をモニターで映し、児童が確認しやすいようにする。</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| 全<br>8  | <p>5 「たつきゅうびんゲーム」をする。</p> <p>(1) 順番を決める。</p> <p>(2) 決められた場所に立ち、声の大きさを調整しながら、持ってきてほしいものを伝える。</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>・最初は、依頼する人と運ぶ人の距離を近くから始めて、成功するようになってきたら徐々に離していく。</li> <li>・距離を離していくことで、声の大きさを意識できるようにする。</li> </ul> <div data-bbox="751 1659 1492 1816" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>持ってきてほしいものをB児、C児の二人に聞こえる声で伝え、届けてもらうことができる。</p> <p style="text-align: right;">&lt;3-(3)&gt;</p> </div>                                                                                                                                                              |
| 全<br>4  | <p>6 「ふりかえり」をする。</p> <p>(1) メダルの数を確認する。</p> <p style="padding-left: 20px;">(メダル三つでクリア)</p> <p>(2) シールを貼る。</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>・最初に決めた頑張ることを確認し、写真や動画を見ながら振り返りをする。</li> <li>・メダル三つをクリアとして、シールを貼る基準を分かりやすく伝える。</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |

|        |                                             |                                                                                                                                                                    |
|--------|---------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 全<br>5 | 7 「おたのしみ」をする。<br>・ルーレットで出た色と数を確認して、筒を積み重ねる。 | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ルーレットで色や数をランダムで決める。</li> <li>・ルーレットアプリの画面をモニターで映し、児童が確認しやすいようにする。</li> <li>・効果音を数によって変え、楽しさや緊張感を味わうことができるようにする。</li> </ul> |
| 1      | 8 終わりの言葉                                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>・正しい姿勢を意識できるように言葉かけを行う。</li> </ul>                                                                                          |

【座席配置】



【板書計画】

じりつかつどう はっぴょうの めいじんに なろう

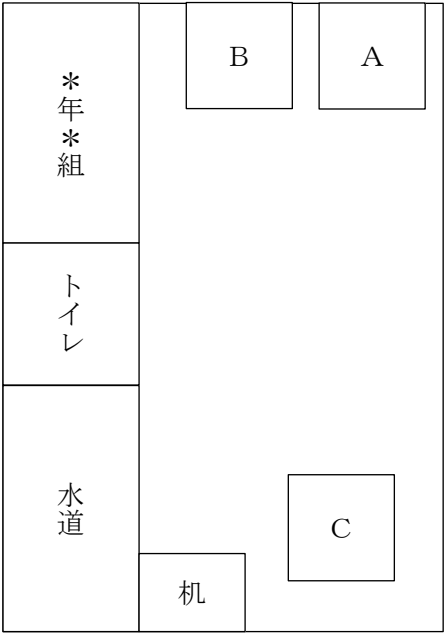
めいじんに なるために

- ① おおきなこえで はっぴょう する
- ② まっすぐ てを あげる
- ③ ともだちの はっぴょうを しずかに きく

がくしゅうないよう

- ① おおきさ チェック
- ② インタビューゲーム
- ③ たっきゅうびんゲーム
- ④ ふりかえり
- ⑤ おたのしみ

【たっきゅうびんゲーム】



【参考】

| 児童名 | 自立活動の長期目標                        | 自立活動の短期目標                                                                                                    | 本時の目標                                                                                      |
|-----|----------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|
| B児  | 落ち着いた気持ちで、言葉でコミュニケーションをとることができる。 | <ul style="list-style-type: none"> <li>・相手に伝わる声の大きさを発表することができる。</li> <li>・相手に注目して話を聞くことができる。</li> </ul>      | <ul style="list-style-type: none"> <li>・相手の話を最後まで聞いてから質問に答えることができる。</li> </ul> (インタビューゲーム) |
| C児  | 自分の思いを言葉にして、相手に伝えることができる。        | <ul style="list-style-type: none"> <li>・話したい相手の名前を呼ぶことができる。</li> <li>・クラスメイトに聞こえる声の大きさを授業の挨拶ができる。</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>・相手の名前を呼んでから質問をすることができる。</li> </ul> (インタビューゲーム)     |