

高等部 第*学年 自立活動学習指導案

日時:令和7年*月*日 9:40~10:30

場所:高等部 *年*組 教室

指導者:小林 和真(T1)、** ***(T2)

I 生徒の実態、目標、指導内容

実態		・日常会話に必要な語彙は習得しており、自分から丁寧に挨拶をすることができる。 ・相手に気を遣い過ぎてしまい、「迷惑をかけてはいけない」という意識が強い。誰に対しても緊張して関わっている様子が見られ、伝えたいことや本音を伝えられないことがある。 ・STのセラピスト相談では、話の最中に、過度な作り笑顔や自分の気持ちを抑えて相手の意見に同調するなど、過剰適応をしてしまう傾向があると助言をいただいた。 ・交友関係は限定的で、他人と信頼関係を築くことが苦手である。 ・本人は、自分の話したことが相手に伝わっているかなど、会話に不安や課題を感じている。 ・人との関わり方やコミュニケーションの不安感から、日常生活の中でストレスを溜めこみやすく、発散するために不適切な行動を取ってしまうことがある。 ・S-M 社会生活能力検査では、コミュニケーションと集団参加の領域で数値の低さが見られた。
目標	長期	○相手の伝えたい事を理解したり、自分の気持ちや考え方を整理して伝えたりすることができる。 ○社会生活に必要な力を身に付けることができる。
	短期	○相手の話を最後まで聞いて、理解してから返答したり行動したりすることができる。 【人(1)(3)】 ○社会生活に必要なコミュニケーション能力を身に付けることができる。 【コ(2)(3)(5)】
指導内容 【区分・項目】		・ 友達の意見を参考にして、相手への伝え方や周りの人との付き合い方などの適切な方法を考えられるようにする。 【人(1)(3)】 ・ 話し合い活動を1対1から集団へと徐々に人数を増やし、相手や状況に応じたコミュニケーション能力を身に付けることができるようにする。 【コ(2)(3)(5)】

2 指導にあたって

- 生徒が抱えている対人関係やコミュニケーションでの困りごとや不安感を、イメージだけでなくフレームワークで言語化することで、解決方法や解消方法を具体的に書き出すことができるようにする。
- 授業の始めには、伝える力と聞く力に必要な要素をチャレンジ課題として設定し、友達と活動する中で、課題を解決するための手段や方法を意識して習得できるようにする。
- 対象生徒は、相手に対して過度に気を遣いやすい。緊張を和らげるために様々なゲームを活用して、楽しい雰囲気の中で、活動ができるようにする。
- チームワークが取れるようなゲームを行い、友達との信頼関係を深めていけるようにする。
- ゲームを行っていく中で、分かりやすい伝え方や聞くときに気を付けたことなどを友達と振り返ることで、伝える力と聞く力を高めるために必要な知識を身に付けられるようにする。

3 題材について

(1) 題材名

言葉のゲーム大会 ～伝えよう!聞こう!話し合おう!～

(2) 題材設定の理由

- 対象生徒は、他者とのコミュニケーションや友達と遊ぶといった経験が乏しく、どのように伝えたら良いか、自分の伝えたいことが適切に伝わっているかなど、コミュニケーションへの不安感や苦手さがある。
- 自身が抱える困り感を解消する方法を考え、実践し、友達同士で評価し合う PDCA サイクルを回せるような活動内容を設定し、日常生活にも生かせるようにする必要がある。
- ディスカッション形式の活動だと他者の意見に同調してしまうことが多く、自分の気持ちや本当に伝えたいことを発言できないことが多いため、ゲームツールを活用して楽しい雰囲気の中で活動をすることで、自然体で状況に応じた伝える力や聞く力などのコミュニケーション能力を高めたいと考えた。
- 本題材で、聞き手の気持ちや状況に応じた伝え方を工夫すること、意図を明確にして伝えることの重要性を理解し、コミュニケーションを通じて、他者との信頼関係を築く力を身に付けていってほしいと考える。
- ペアや小集団の友達と意見を交換し合い、ゲームをクリアすることで、「自分の意見が伝わった。」「友達と協力することができた。」という達成感を感じることができるようになる。成功体験を積み重ねることで自己肯定感を高めたいと考え、本題材を設定した。

(3) 題材の指導計画

次	時間	指導内容 【区分・項目】	目標(本題材を通して目指す姿)
			指導の手立て
一	1～3	・コミュニケーションで必要なことを考えよう 【人(1)】【コ(2)】	○話すことや聞くことの必要な力を考えることができる。 ○ロジックツリーやマンドラチャートを活用して、コミュニケーションの課題点や改善方法等を把握できるようにする。 ○カタカナシーを行い、回答者がお題を答えられるようなヒントを考える。
二	4～7 本時は 第6時	・目隠しゲーム大会～伝えよう!聞こう!～ 【人(3)】【コ(2)(5)】	○自分の役割を理解し、自身の伝える内容や相手の発言の意図を整理して伝えることができる。 ○ワードウルフを行い、お題の特徴を伝えたり、友達の発言の意図を聞き取ったりする。 ○目隠しをした友達に指示や状況などの情報を伝えるゲームを行う。
三	8～10	・トリックを見破れ!～話し合いをしよう～ 【人(3)】【コ(3)(5)】	○少人数での中で、自分の気持ちや考えを整理して発表することができる。 ○簡単なマジックの種を友達と相談して考える。 ○伝えたいことをメモに整理して、話し方を考えてから、他者へ伝える。
評価 【評価方法】			☐伝えたいことを整理して伝えようとしている。 【ワークシート、発表】 ☐伝わりやすい話し方を考え、実践しようとしている。 【ワークシート、観察】

4 本時の指導

(1)目標

- ・情報や状況を正確に言語化して伝える。
- ・話の内容や指示の意図を読み取って考察したり、実行したりすることができる。

(2)展開 ※形態の表記は、全体：全、グループ：グ、個別：個

形態 時間	主な学習活動	指導の手立て ※評価は□で囲む
全 1	1 始めの挨拶をする。	
全 1	2 本時の目標と学習の流れを確認する。 本時の目標 ・情報や状況を友達に正確に伝えよう。 ・発言を正しく理解して実践したり、応答したりしよう。	・本時は、ゲームを通して状況に応じた内容を伝えたり、正確に聞き取ったりする中で、コミュニケーションのコツをつかめるようにする。 ・ワークシートに全体目標を記載し、いつでも確認ができるようにする。
個 2	3 チャレンジ課題の設定をする。 (1) 伝える方と聞き方のポイントとなる項目を確認する。 (2) 「伝える」「聞く」の活動の課題を設定する。	・ワークシートに「伝える課題」【正確性】【優しさ】【声の大きさ】【積極性】、「聞く課題」【理解】【返答】のチャレンジ課題を記載し、本時でどの項目を個人目標として挑戦したいか選択できるようにする。 ・各課題の内容を把握できるようにスライドで説明をする。
全 6	4 ワードウルフをする。 (1) テーマを決める。 (2) お題の特徴を1人1回ずつ説明したり、質問をし合ったりする。 (3) ウルフを考察する。	・友達の発言が自分のお題と共通しているか、相違しているかを見つけることが必要なため、発言の内容を傾聴するように説明をする。 ・全員の発言を振り返る時間を設定し、考察ができるようにする。
グ 30	5 目隠しゲーム大会をする。 (1) 2人1組になる。 (2) プレイヤーとアドバイザーに分かれてゲームを行う。 (3) 1ゲームごとにフィードバックタイムを設ける。	・1セット目は、同じミニゲームを役割を変えずに2回行うことで、プレイヤーの伝え方やアドバイザーの聞き方の精度を高められるようにする。 ・2セット目は、役割を入れ替えて、1セット目と同様にミニゲームを2回行い、同様の効果を狙う。 ・3セット目以降は、1ゲームごとに役割を入れ替えて行い回数を多くできるようにする。 ・1ゲームごとにフィードバックタイムを設け、プレイヤーがどのように操作していたか、アドバイザーの指示の良かった点などを話し合い、聞き方と伝え方の改善策を考えられるようにする。

個 9	6 振り返りをする。 全体目標やチャレンジ課題が達成できたかをワークシートに振り返り、発表を行う。	・本時でできたこと、学んだことや、それを日常生活にどのように生かせるかなどを生徒へ質問をすることで、ワークシートへ振り返りができるようにする。 【評価】 ・情報や状況を正確に言語化して伝えている。 ・話の内容や指示の意図を読み取って考察したり、実行したりしようとしている。 〈3—(3)、6—(2)(5)〉【観察、ワークシート】
全 1	7 終わりの挨拶をする。	

(3)教材・教具

ミライタッチ(2台)、Nintendo Switch(1台)、コントローラー(4個)ワードウルフカード(1セット)、机(4台)椅子(9脚)、バインダー(9個)、タブレット端末(2台)