

# 自立活動学習指導案

## 1 単元名・教材名

「気持ちよく、対戦しよう」・スーパーカロム

## 2 単元の目標

- ・勝敗の関わる活動の場にふさわしい表現方法について知識及び、技能を身に付ける。
- ・勝敗の関わる活動の場にふさわしい表現方法でコミュニケーションのできる思考力、判断力、表現力等を身に付ける。
- ・勝敗の関わる活動の場にふさわしい表現方法について知識及び、技能を獲得したり、思考力、判断力、表現力等を身に付けたりするために、自らの学習状況を把握し、学習の進め方について試行錯誤するなど自らの学習を調整しながら、学ぼうとしている。

## 3 単元の評価規準

ア 知識及び技能	イ 思考力、判断力、表現力等	ウ 主体的に学習に取り組む態度
・「お（怒らない）・と（飛び出さない）・な（泣かない）・よ（喜び過ぎない）」のルールを理解して、活動に参加することができる。	・ゲーム中に失敗したり、ゲームの勝敗がついたりしたときに、「お・と・な・よ」のルールを守って、教員や他児に関わることができる。	・粘り強く自分の感情をコントロールし、学習の見通しをもって活動に参加している。

## 4 単元について

### (1) 教材感

本単元は、特別支援学校教育要領・学習指導要領解説自立活動編（幼稚部・小学部・中学部）に示される自立活動の内容「6コミュニケーション（5）状況に応じたコミュニケーションに関すること」を中心に「3人間関係の形成（2）他者の意図や感情の理解に関すること」、「3人間関係の形成（4）集団への参加の基礎に関すること」の項目を相互に関連付けて設定した。自立活動の内容「6コミュニケーション（5）状況に応じたコミュニケーションに関すること」の②具体的指導内容例と留意点には、「自閉症のある幼児児童生徒の場合、会話の内容や周囲の状況を読みとることが難しい場合があるため、状況にそぐわない受け答えをすることがある。そこで、相手の立場に合わせた言葉遣いや場に応じた声の大きさなど、場面にふさわしい表現方法を身に付けることが大切である。なお、その際には、実際の生活場面で、状況に応じたコミュニケーションを学ぶことができるような指導を行うことが大切である。」と示されている。そこで、友達とボードゲームで遊ぶという実際の生活場面を想定して以下の教材を取り扱うこととした。

本単元で扱う教材「スーパーカロム」は、指でコマをはじいて行うビリヤードのようなボードゲームである。ゲーム全体の勝敗はもちろん、ゲーム中に思い通りにコマをはじけなかったり、チームメイトのミスや相手チームのファインプレーが起きたりすることが想定されるため、各児童の勝敗に関する葛藤場面は非常に多く見られると考える。児童によって葛藤の程度は異なるが、ゲームの1プレーごとに「お・と・

な・よ」を意識づけるように教員が声掛けなどの指導を行うことができるため、授業の目標を達成させるのに適した教材と考える。また、プラスチック製のコマを指ではじくだけのゲームなので、性別や年齢に関わらず全ての児童が同じように取り組める点も小集団指導に適した教材と考える。以上の理由から、「スーパーカロム」を用いて、各校の小集団指導において「お・と・な・よ」に参加する児童に意識づけられるように指導していきたい。

## 5 本時の展開（第1時・第2時は同様の展開）

### （1）本時の目標

・「お・と・な・よ」を守って活動に参加したり他者と関わったりすることができる。

### （2）本時の展開

時間	○学習活動 ・学習内容	☆指導上の留意点 △配慮事項	◎評価規準 (評価方法)
導入 5分	○あいさつ  ○本時の説明 ・教員の説明を聞き、本時の学習に見通しをもつ。	☆全員の姿勢が整ってから挨拶をさせる。 ☆活動内容を予め板書し、視覚的に説明の内容が理解できるようにする。 △説明後に児童からの質問を受け、不安を取り除き、見通しをもたせる。	
展開 35分	○スーパーカロム ①チーム決め ②先攻後攻決め ③ゲーム（1回目） ④作戦タイム ⑤ゲーム（2回目） ⑥片付け ・ゲームの前の決め事やゲーム中の出来事に対して「お・と・な・よ」を意識して、活動に参加する。	☆チーム決めは、児童同士で相談して決めても良いが、児童同士の関係に配慮が必要な場合は教員が決める。 ☆先攻後攻決めは、グループの実態に合わせた方法で決めさせる。（話し合い・コイントス・じゃんけんなど） ☆ゲームでは、T1やT2が各チームに分かれて参加し、チーム内の児童に対して個別に指導や支援を行う。 ☆作戦タイムでは、1回戦の勝敗が受け入れられていることを価値づけつつ、次回に向けた改善点等について児童に話合わせる。	◎「お・と・な・よ」を守って活動に参加したり他者と関わったりしている。  (児童の言動)
まとめ 5分	○振り返り ・本時の学習について、特にめあてが達成できたかを振り返り、発表する。 ○あいさつ	☆「お・と・な・よ」のルールについて、1つ1つ達成できたかを振り返らせる。 △振り返りが苦手な児童に対しては、教員が良かった場面を具体的に伝えることで振り返りを促す。	

### (3) 板書計画

<p>今日の予定</p> <p>1. スーパーカロム</p> <p>2. ふりかえり</p> <p>めあて</p> <p>「お・と・な・よ」を守って取り組む。</p>	<p>進め方</p> <p>①黄色いコマを中央に置き、赤と黒のコマを周囲に交互に並べる。</p> <p>②チーム分けをし、先攻後攻を決める。</p> <p>③自分の番になったら…</p> <p>(1) 線の外側から手ごまを指ではじく。</p> <p>(2) 相手の色のコマをポケットに落とししたら、もう一度自分の番。</p> <p>(3) 相手のコマが落ちなかったり、手ごまがポケットに落ちたりしたら相手チームの番になる。</p> <p>④相手の色のコマを全てポケットに落とししたら、黄色のコマを狙ってよい。</p> <p>⑤先に黄色いコマを落としたチームの勝ち。</p> <p>⑥時間が残ったら、作戦会議後に第2回戦。</p> <p>ルール</p> <p>①ゲームに負けたり、上手く打てなかったりしても「お・と・な・よ」。</p> <p>②自分の番でない人は椅子に座って待つ。</p> <p>③打つ前に、自分のチームの人と相談する。</p>
---	---

### (4) 指導内容の工夫(例)

#### ①チーム編成

第1時：子供・大人チーム 対 子供・大人チーム

第2時：子供チーム 対 大人チーム

#### ②活動中のコミュニケーション

1学期の「ポッチャビンゴ」と同様に、プレーをする人が「〇〇をねらいます。」とねらいを宣言し、仲間はそれに対する意見を「いいと思います。」や「私なら〇〇をねらいます。」などと伝える。その後、プレーする人がねらいを決めて駒を打つようにする。グループの実態によっては、チームでねらいを決めるように話し合いをさせてもよい。

#### ③ルール(ゲームの目的)

グループの勝ち負けに対する耐性によって、ゲームの目的を変更して行う。

##### ・極端に勝ち負けに弱いグループの場合

→全員で1つのチームになり、自分のチームの駒が落ちきる前に相手チームの駒を全て落とし、黄色の駒を落とせばゲームクリア。途中、自分のチームの駒がなくなったら失敗。手駒が落ちる度に、自分のチームの駒を1つなくすのもよい。