

自立活動 学習指導案

1 単元名「お助け名人になろう」

教材名：ブロックス

2 単元の目標

- ・小集団指導の場での決められた援助要請について知識及び、技能を身に付ける。
- ・小集団指導の場での決められた援助要請ができる思考力、判断力、表現力等を身に付ける。
- ・小集団指導の場での決められた援助要請について知識及び、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
・活動のルールを理解し、話型を使った援助要請をすることができる。 ・他者の援助要請に対して、活動のルールに従って援助をすることができる。	・盤面全体の様子や今後の展開を予想しながら、援助要請が必要な状況かを自ら判断することができる。 ・他者が援助要請をしそうな状況が常に判断しながら盤面に注視し、具体的な援助要請への応え方を考えることができる。	・活動の目的や活動中の援助要請の仕方に見通しをもち、活動の進行状況や周囲の人の発言に対する集中を持続しながら、粘り強く活動に参加している。

4 単元について

(1) 児童観

本教室は、児童一人一人の実態に応じて、障害による学習上または生活上の困難を自ら改善・克服するために必要な知識、技能、態度および習慣を養うこと、児童の困り感に寄り添った指導を行い、状態の改善及び調和的な発達を図りながら在籍学級での適応力を高めることを目的とした教室（特別支援教室）である。特別支援学校学習指導要領に示された自立活動の目標及び内容に基づき、児童の実態に応じた小集団指導や個別指導を行っている。

本授業での対象グループの児童は、（中略）しかしながら、特別支援教室の小集団指導や個別指導には落ち着いて取り組めることが多い。

本グループでは、1学期の小集団指導を通して、注意して教員や他児の話を聞くコツ、児童同士での相談の仕方などを指導してきた。様々な活動の中で、児童同士が肯定的に関わり、お互いを尊重するような雰囲気ができ始めてきた。本グループの共通の課題としては、活動の見通しがもちにくく、活動の終わりまで集中して取り組むことが難しいことが挙げられる。小集団指導の中で、それぞれの児童が活動の終わりまでの見通しをもち、最後まで集中して参加できたという経験を積み重ねさせたい。

(2) 単元観

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「1 健康の保持(4) 障害の特性の理解と生活環境の調整に関すること」と「2 心理的な安定(1) 情緒の安定に関すること」を相互に関連付けて設定した。具体的な指導内容例と留意点には、「自閉症のある幼児児童生徒で、感覚の過敏さやこだわりがある場合、大きな音がしたり、予定通りに物事が進まなかったりすると、情緒が不安定になることがある。こうした場合、自分から別の場所へ移動したり、音量の調整や予定を説明してもらうことを他者に依頼したりするなど、自ら刺激の調整を行い、気持ちを落ち着かせることができるようにすることが大切である。」、「ADHDのある幼児児童生徒の場合、注意や集中を持続し、安定して学習に取り組むことが難しいことがある。そこで、刺激を統制した落ち着いた環境で、必要なことに意識を向ける経験を重ねながら、自分に合った集中の仕方や課題への取り組み方を身に付け、学習に落ち着いて参加する態度を育てていくことが大切である。」と示されている。

そこで、予定通りに物事が進まなかった際に周囲の人(教員や他児)へ援助要請をする経験や、環境調整された場で活動の進行状況や周囲の人の発言に意識を向ける経験を重ねることできるように、以下の教材を取り扱うこととした。

(3) 教材観

本単元で扱う教材「ブロックス」は市販のボードゲームである。ボードのマスに各色21個の形の異なるピースを交互に置いていく陣取りゲームである。ピースの置き方など、ゲームのルールは非常に単純で分かりやすく、活動中の話型も設定しやすいと考え、本単元の教材とした。本来は個人で陣地の広さを競うゲームであるが、児童が周囲の人への援助要請をすることが目的であるため、参加者全員で協力してゲームを進めるようにルールを変えて行う。

複雑なルールや作業工程のある活動では見通しがもちにくい児童も、単純明快なルールの教材を使用することで活動への見通しがもてると考えた。また、お互いに助け合うことを活動の目的にすることで、参加児童の失敗への不安を「みんなが助けてくれるから大丈夫!」と軽減したり、「先生や友達を助けよう!」という気持ちを引き出すことで、活動に集中する時間を持続させたりすることができると思った。活動中の援助要請については、自分のピースの置き場が見つからない時に「助けてください。」と言うように、具体的な話型を設定した。端的な言葉での援助要請の仕方を経験させることで、本時の授業以外であっても各児童が活用できるのではないかと考えた。

本単元の活動を通して、各児童が見通しをもち、お互いに援助要請したり、それに応えたりする経験を積み重ねながら、活動の終わりまで集中を持続することができるように指導していく。

5 指導の工夫

(1) ルールの工夫

チームで協力して取り組めるように、全てのピースをボードに置くことをゲームの目的とした。それに合わせて以下のように、段階的にルールを付け足していく。第1時では、ゲームのルールとして援助要請をすることや、それに応えることを指導する。第2時では、それに加えて、1学期に学習した児童同士の相談の仕方をゲームのルールとして取り入れ、活動中の児童同士のコミュニケーションがより活発になるように指導する。

時	ルール
1	①チームで協力して全部のピースを置けるようにする。 ②一人ずつ順番にピースを置く。 ③自分のピースは角と角とが付くように置く。 ④ピースを置く時に「ここにします。」と言う。 ⑤ピースを置く場所が見つからない時には「助けて。」と言う。 ※「助けて。」と言われたら他の人は一緒に探す。 ⑥全部のピースを置るか、誰もピースが置けなくなったらゲーム終了。
2	①ピースを置く時に「ここにします。」と言う ②他の人は「いいです。」または、「私ならここにします。」と言う。 ③他の人の考えを聞いて、どこに置くか決める。

(2) チーム編成の工夫

(中略) 参加児童の情緒の安定を図りながら、活動の中で個に応じた指導、支援を行っていく。

6 単元の指導計画と評価計画(全2時間扱い)

時	ねらい	学習内容・学習活動	評価規準(評価方法)
1 (本時)	・チームで助け合う。	①予定の確認・活動の説明 ②ブロックス ③振り返り	〈知・技〉 ・活動のルールを理解し、話型を使った援助要請をすることができる。 ・他者の援助要請に対して、活動のルールに従って援助をすることができる。 (発言・行動)
2	・チームで助け合う。	①予定の確認・活動の説明 ②ブロックス ③振り返り	〈思・判・表〉 ・盤面全体の様子や今後の展開を予想しながら、援助要請が必要な状況かを自ら判断することができる。 ・他者が援助要請をしそうな状況か常に判断しながら盤面に注視し、具体的な援助要請への応え方を考えることができる。 (発言・行動)

7 本時の展開(全2時間中の第1時)

(1) 本時の目標

- ・活動のルールを理解し、話型を使った援助要請をすることができる。
- ・他者の援助要請に対して、活動のルールに従って援助をすることができる。

(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	○予定の確認 ・1時間の活動の予定を知る。 ○活動の説明 ・ゲームのルールについて知る。 ・ゲームの目的や進め方についての見通しをもつ。	☆予定や説明はあらかじめ板書し、児童が視覚的に内容を把握できるようにする。 ☆「あよしかお」(話の聞き方の約束)が守れている児童を褒め、価値付ける。	
展開 35分	○ブロックス ・チームごとにゲームをし、クリアを目指す。 (教員と児童が1色ずつピースを担当し、3色のピースを盤面に置ききれるようにする。) ・時間内にゲームが終わったら、もう一度行う。 (1回目が失敗の場合) 作戦タイム→2回目に挑戦 (1回目が成功の場合) 難易度アップ→2回目に挑戦	☆T1、T2がそれぞれのチームに入り、各児童がルールや話型を守って参加できるように、ロールモデルになったり、個別に指導したりする。 ☆場面に応じて援助要請ができた児童や、援助要請に応えようと、盤面に集中している児童を褒め、価値付ける。 ☆2回目のゲームの際には、 ①ピースが置ききれなかった理由をチームで話し合ってから始める。 ②教員が2色のピースを使用し、チームで4色のピースを置くことでゲームの難易度を上げる。 など、チームの状況に合わせた活動を行う。	〈知・技〉 ・活動のルールを理解し、話型を使った援助要請をしている。 ・他者の援助要請に対して、活動のルールに従って援助をしている。 (発言・行動)
終末 5分	○振り返り ・ゲームの感想や、一緒に活動した友達について、良かったところを発表し合う。	☆ゲームの感想だけでなく、同じチームの人の良かったところを考えさせるなど、振り返りを通して、肯定的な意見を交流できるようにする。	

(3) 板書計画

今日の予定

1 ブロックス

2 振り返り

めあて

- ・チームで助け合う。

ルール

①チームで協力して全部のピースを置けるようにする。

②一人ずつ順番にピースを置く。

③自分のピースは角と角とが付くように置く。

④ピースを置く時に「ここにします。」と言う。

⑤ピースを置く場所が見つからない時には「助けて。」と言う。

※「助けて。」と言われたら他の人は一緒に探す。

⑥全部のピースを置くか、誰もピースが置けなくなったらゲーム終了。