

第2学年 自立活動 学習指導案（情緒障害等・小集団指導）

日 時 令和〇年〇月〇日（〇）
 第〇校時（〇：〇～〇：〇）
 場 所 〇〇中学校 〇〇〇〇〇
 対 象 特別支援教室生徒 〇名
 指 導 者 〇〇 〇〇

1 単元名 「伝える・受け取る」

2 単元目標

- ・他者の意図を読み取ることができる。【3（2）】
- ・コミュニケーションの基礎的能力を身に付け、伝えたい内容を表現することができる。【6（1）】
- ・言語や身体表現の表出により、自分の考えを伝えることができる。【6（2）】

3 単元について

（1）教材観

本単元では、ボードゲームやジェスチャーゲームなどを活用し、自分の感情や意図を伝えたり、他者のそれらを読み取ったりすることができるようになることを目指す。コミュニケーションをとる中で、自分の感情や意図を適切に表現したり、他者の感情や意図を適切に理解したりすることに困難を抱えている生徒であるため、本教材を生かし体験的に学ばせる。

また、単元の前半では、題に沿った表現を考えることにより、特徴を捉えて説明するスキルを学ばせたり、受け取る際の観点に気付いたりさせる。単元の後半では、実際に起こりうるシチュエーションでの気持ちの表現や受け取りに取り組みせ、日常生活で生かせることを考えさせる。

（2）生徒観

（略）

（3）指導観

一般的な表現方法ではなく、自分なりの表現方法でも良いことを伝える。そのうえで、表現に困った際には、具体的なシチュエーションが思い浮かぶような言葉がけを行い、表現のヒントになるようなことを示す。また、受け取り方として、どういった部分に注目すればよいかという観点を提示することで、受け取りやすくさせる。

また、できるだけ可視化することや見通しをもたせることを意識し、めあてや活動内容、本時の流れ、生徒の発言などを板書することで視覚的効果を高める。文字だけによる指導をなるべく避け、ICTを活用し、図や絵を交えながら理解しやすいように配慮する。

さらに、不必要な発言やネガティブな発言を回避できるように、単元を通して、聞く人のルールを徹底させる。

4 指導計画（全3時間 本時2時間目）

時数	学習のねらい	学習内容・活動
1	○物の特徴を伝える。 ○話す内容を端的にまとめる。 ○他者の伝えたいことを考える。	○スリーヒントクイズ
2 (本時)	○他者の意図や気持ちを受け取る際の観点を見付ける。 ○他者が伝えたい内容を理解しようとする姿勢を身に付ける。	○ジェスチャーゲーム
3	○適切な表現方法を身に付ける。 ○気持ちや意図を受け取る際の観点を考えながら受け取る。	○心情を読み取るゲーム

5 本時について

(1) 本時の目標

自分の意図を様々な表現方法で伝えることや、他者の意図を観点に注目して受け取る。

(2) 展開 (2/3 時間)

時間	○学習内容・活動	○教師の働きかけ (指導上の留意点・配慮事項) ・予想される生徒の反応
導入 10分	<p>○挨拶</p> <p>○授業日誌記入 (5分)</p> <p>○ワークシートもしくは板書を見て、めあての確認を行う。</p>	<p>○教師の働きかけ (指導上の留意点・配慮事項) ・予想される生徒の反応</p> <p>○席に着かせ、授業の開始の挨拶をする。 ・着席していない。 ・姿勢が乱れている。 ・挨拶の声が極端に小さい。 (しっかり着席させ、落ち着いた状態で授業の開始の挨拶をさせる。)</p> <p>○授業日誌を記入させる。 ・睡眠時間を適当に書こうとする。 (就寝時刻、起床時刻をしっかり記入させ、睡眠時間を時計の模型を用いて確認させる。)</p> <p>○就寝時間や起床時間、朝食などについて普段と違いがあれば個別に言及する。</p> <p>○活動内容及びめあてを板書する。</p> <p>○ワークシートを配布しめあての確認を行う。 (めあてを生徒に読ませる形で確認する。)</p>
めあて：観点に注目して受け取る。		
展開 35分	<p>○本時の流れを確認する。(2分)</p> <p>○前回の活動の振り返りを行う。(2分)</p> <p>○ジェスチャーゲームのルールを確認する。(5分)</p> <p>○一回目のジェスチャーゲームを行う。(10分)</p>	<p>○ワークシートの本時の流れを確認する。 (流れを板書し、視覚的に認識できるようにする。)</p> <p>○前回のスリーヒントクイズの振り返りをして、何を学ぶことができたかを質問する。 ・「特徴を伝えると分かりやすいと学びました。」 ・「情報が多いと分かりやすいと学びました」</p> <p>○ワークシートを用いて、ジェスチャーゲームについて説明し、ルールを確認する。</p> <p>○例題としてT1が示範する。</p> <p>○どんなところが分かりやすかったかを発問し、分かりやすいように伝えるにはどうしたら良いかをワークシートに記入させる。 ・「動作を大きくする。」 ・「一個のお題に対して、いくつかヒントを出す。」 (生徒の発表内容を板書する。)</p> <p>○一人ずつ出題者になり、ワークシートに記入したものを意識させながら、ジェスチャーゲームに取り組みさせる。</p> <p>○出題者だけに題が見えるように、モニターに題を映し出す。</p> <p>○出題者は、一生懸命表現することと、回答者は一生懸命理解しようとするのが大切であることを伝える。</p> <p>○ジェスチャーが終わった後はチクチクワードを言っはいけないことを伝える。</p>

	<p>○自分と他者とのジェスチャーでの伝え方を考える。(5分)</p> <p>○二回目のジェスチャーゲームを行う。(10分)</p> <p>○適切に伝える方法や、正しく受け取る方法について考える。(3分)</p>	<p>○一回目のジェスチャーゲームに取り組んだ後、回答者はどんなことに注目すると正解しやすいかをワークシートに記入する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「動作に注目する。」 ・「視線に注目する。」 ・「表情に注目する。」 <p>○記入したことを発表させる。(生徒の発表内容を板書する。)</p> <p>○他者の発表を聞いて、自分が生かせそうなことをワークシートにメモを取らせる。</p> <p>○また、今回のめあてと、生徒が発表した観点を確認し、二回目のジェスチャーゲームに取り組ませる。</p> <p>○印象に乗っているジェスチャーがあるか発問する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「□□君の△△のジェスチャーが印象に残っています。」 <p>○どういった点が印象に残っているか、観点に着目させて発問する。(生徒から出なかった場合は、いくつかジェスチャーを取り上げ、整理した観点について発問する。)</p>
<p>まとめ 5分</p>	<p>○ワークシートの振り返りの欄を記入する。</p> <p>○授業日誌記入する。</p> <p>○挨拶</p>	<p>○ワークシートでの振り返りをさせる。当てはまる数字に丸を付けさせる。</p> <p>○授業日誌を記入させる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「楽しかった。」 <p>(感想の部分が、「楽しかった。」などと言だけにならないように、ワークシートでの振り返りをヒントにさせたり、質問を投げかけたりして、自己理解を図らせながら記入をさせる。)</p> <p>○授業の終わりの挨拶をする。</p>

6 板書計画・ワークシート等
・板書計画

<p>活動内容</p> <ul style="list-style-type: none"> ・伝える。受け取る。 <p>めあて</p> <ul style="list-style-type: none"> ・観点に注目して受け取る。 <p>本時の流れ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前回の振り返り ・ジェスチャーゲームのルールの確認 ・ジェスチャーゲーム ・まとめ、振り返り 	<p>○イメージを伝えるときのポイント</p> <ul style="list-style-type: none"> ・特徴(色、形、大きさなど) ・複数の情報 <p>○ジェスチャーゲームのルール</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;">ルール</div> <p>○注目するポイント(観点)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・動作 ・視線 ・表情
--	--

7 単元(題材)に関する個々の生徒の実態と本時の目標
(略)