

〇〇学級（自閉症・情緒障がい） 自立活動学習指導案

指導者 〇〇 〇〇

1 単元 分かりやすく伝えよう

2 本単元の指導にあたって

○児童観

本学級の児童は、自立活動の時間にあったかことばや表情と気持ち・言葉の関係、ルールを守ることについての学習をしてきており、積極的に活動にも参加している。また、話をするのも好きで、友だちとの関わりを楽しんでいる。しかし、友だちと関わる時、語彙の理解不足で話がかみ合わなかったり、相手の気持ちや状況を考えることが苦手で一方向的に話したりすることが多い。そのため、伝えたいことが相手に伝わらず、苛立つ様子が見られることもある。また、伝える内容を整理して話すことが苦手で、人前で話すときに声が小さくなり、自信をもって取り組めないこともある。そこで、双方向のコミュニケーションをとることができるようになってほしいこの期に、この単元を取り上げる。そして、「伝えるキー」を大切にしてスリーヒントゲームの問題を作ったり、発表したりする活動を通して分かりやすく伝えるための「伝え方の見通し」をもたせ、身近な友だちと上手にコミュニケーションをとることができるようにする。このことは、自分で問いや見通しをもち、問題解決を図ることができる子どもを育てるうえでも意義深い。

個別の実態は以下のとおりである。

	心理的な安定	人間関係の形成	環境の把握	コミュニケーション
二年A児	<ul style="list-style-type: none"> ・少しずつ意識して発声するようになってきたが、発音がはっきりせず、相手に伝わらないで苛立つことがある。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分から友だちに声をかけるが、気持ちが高まってくると、場にそぐわない言動をとってしまうことがある。 	<ul style="list-style-type: none"> ・具体物や絵等の視覚的情報があると理解しやすいが、口頭での指示だけでは、理解がむずかしいときがある。 	<ul style="list-style-type: none"> ・伝えたいことはあるが、伝えることに苦手意識があり、消極的になってしまうことがある。
二年B児	<ul style="list-style-type: none"> ・活動の流れややり方を示すことで落ち着いてできるようになってきたが、待つことが苦手である。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分で「できない」「むずかしい」と思うと、消極的になる。納得するまでに時間がかかる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・絵や文字等の視覚的情報があると理解しやすいが、口頭での指示だけでは、理解がむずかしいときがある。 	<ul style="list-style-type: none"> ・言葉からイメージを広げたり、連想したりすることがむずかしく、分かりやすく伝えることが苦手である。
二年C児	<ul style="list-style-type: none"> ・少しずつ状況を理解できるようになってきたが、初めてのことに對し不安になる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・少しずつ活動できるようになってきたが、大勢の前で活動することに緊張と不安があり、消極的になる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・具体物や絵等の視覚的情報があると理解しやすいが、口頭での指示だけでは、理解がむずかしいときがある。 	<ul style="list-style-type: none"> ・伝えたいことを自分の言葉で順序立てて、分かりやすく伝えることが苦手である。
一年D児	<ul style="list-style-type: none"> ・予告をすることで、心構えができて少しずつ慣れてきたが、初めての人や場所では、緊張し、不安になる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・友だちに声をかけるが、相手の言葉から理解しようとするところがあるので、会話にズレが生じることもある。 	<ul style="list-style-type: none"> ・具体物や絵等の視覚的情報があると理解しやすいが、口頭での指示だけでは、理解がむずかしいときがある。 	<ul style="list-style-type: none"> ・よく話をするが、自分の気持ちを言葉で伝えることが苦手である。

一年E児	・順番や勝負で思うようにならないと、場にそぐわない言動をとってしまうことがある。	・周りに合わせることが苦手で、自分のペースで物事を進めてしまうことがある。	・具体的に簡単な言葉で伝えると理解しやすいが、抽象的な言葉は、理解がむずかしいときがある。	・よく話をするが、一方的に話したり、自分の考えを分かりやすく伝えたりすることが苦手である。
一年F児	・発表する機会を増やすことで、少しずつ慣れてきたが、人前で話することが苦手である。	・相手の話を否定的に捉えてしまい、やりとりがむずかしいときがある。	・絵や写真等の視覚的情報があると理解しやすいが、口頭での指示だけでは、理解がむずかしいときがある。	・話をすることは好きだが、自分の気持ちを言葉で伝えることが苦手である。
一年G児	・少しずつ状況を理解できるようになってきたが、初めての人や場所に対し不安になる。	・慣れた人と安心できる場所があれば、自分のペースで活動することができる。	・絵や文字等の視覚的情報があると理解しやすいが、口頭での指示だけでは、理解がむずかしいときがある。	・自分の気持ちや興味のあることは、はっきりと伝えたり、話したりすることができる。

○教材観

本教材においては、スリーヒントゲームの問題を作ったり、発表したり、質問したりする過程で、身近な友だちと上手にコミュニケーションをとることができる力を育むことができるという価値がある。児童のコミュニケーションの困難さの背景には、語彙の理解不足や伝える内容を整理して話すことの苦手さがある。本単元で扱うスリーヒントゲームのよさは、食べ物や動物など、児童の好きなことや興味・関心をもっていることを題材としており、語彙が少ない児童でも主体的に取り組みやすい。また、スリーヒントゲームを作ったり、質問したりする際には、相手に伝えやすくするための「伝えるキー」（大事なキー）を活用することで、伝える内容を整理することが苦手な児童でも抵抗なく活動に参加することができる。

本単元は、相手に伝えたいことを分かりやすく伝えられる体験を多く重ね、情緒を安定させ、自分に自信がもてる子どもの姿を目指すうえで価値がある。

○指導観

本単元の指導においては、スリーヒントゲームを通して、コミュニケーションに必要な語彙力や聞き方、伝え方を身に付けられるようにしたい。そのために、ものの特徴を捉えたり、上手な聞き方や伝え方を考えたりできるような活動を構成する。導入段階において、まず、絵カード読みをしたり、絵カードの仲間分けをしたりする活動を仕組む。これにより、語彙を増やしたり、ものの特徴について理解したりすることができるようにする。ここでは、「三輪スタンダードであう段階」のパターン④「モデルを示す」を重視して、児童が学習活動の見通しをもって取り組むことができるようにする。次に、モデル視聴を通して、伝えるときの声の大きさやスピード、聞く姿勢やうなずき方等を考える活動を仕組む。これにより、相手に分かりやすい伝え方や上手な聞き方を理解することができるようにする。ここでは、「三輪スタンダードであう段階」のパターン②「変化を提示」を重視して、伝え方や聞き方の悪い例とよい例の違いに気付かせる。

展開段階では、実際にスリーヒントゲームを作って、「伝えるキー」を意識して問題を出す活動を仕組む。これにより、相手に分かりやすく伝えることができるようにする。ここでは、「三輪スタンダードつくる段階」を重視して、問題の出し方や伝え方の振り返りをすることができるようにする。

最後に、単元末では、ビデオ視聴やわくわくシートを通して、単元の振り返りを行う。これにより、伝えることへの自信をもつことができるようにする。ここでは、「三輪スタンダードふりかえる段階」を重視して、分かりやすく伝えることへの意欲を高めることができるようにする。

特に本時では、「伝えるキー」を意識して、友だちに伝えたいことを分かりやすく伝えること

ができるようにしたい。そのために、まず「三輪スタンダードであう段階」において、活動の流れを提示し、活動の見通しがもてるようにする。次に、「三輪スタンダードつくる段階」において、「伝えるキー」を確認し、自分のめあてを決めることができるようにする。そして、「三輪スタンダードふかめる段階」において、スリーヒントゲームを行い、「伝えるキー」を意識して、分かりやすく伝えることができるようにする。最後に、「三輪スタンダードふりかえる段階」において、わくわくシートを使って伝えるキーを意識して伝えることができたという達成感を味わわせ、自分の頑張りを振り返ることができるようにする。

指導目標を達成するために必要な項目の選定は以下のとおりである。

	健康の保持	心理的な安定	人間関係の形成	環境の把握	身体の動き	コミュニケーション
選定された項目		(1) 情緒の安定に関すること (2) 状況の理解と変化への対応に関すること	(4) 集団への参加の基礎に関すること	(5) 認知や行動の手掛かりとなる概念の形成に関すること		(2) 言語の受容と表出に関すること (3) 言語の形成と活用に関すること

具体的な指導内容	○見通しをもち、自分の気持ちを落ち着かせ、楽しく参加できる方法を身に付けさせる。	○相手に伝わりやすい伝え方を考える。	○ものの特徴を理解し、語彙を増やす。
----------	--	--------------------	--------------------

3 目標

- (1) 伝えるキー（はっきりと・えらんで・かおをみて）を意識しながら、相手に分かりやすく伝えることができるようにする。
- (2) スリーヒントゲームをする中で、ルールを守って相手に分かりやすく伝えながら、楽しく活動することができるようにする。
- (3) ものの特徴について理解し、ものをイメージしたり、語彙を増やしたりすることができるようにする。

4 指導計画（総時数 8時間）本時⇒●7 / 8

次	学習活動・内容	主眼	三輪スタの活用方法
一 ②	①絵カード読みを通して、語彙を広げる。	○絵カードの名前を言うことができる。	三輪スタ（であう④） ・絵カードを提示して名前を読んで確かめることによって、語彙を増やすことができるようにする。

	②絵カードの仲間分けを通して、特徴を調べる。	○絵カードの特徴を捉えることができる。	三輪スタ（つくる） ・ものの特徴を見るためのヒントカードを用いて仲間分けをすることによって、ものの特徴を捉えることができるようにする。
二 ②	③モデル視聴を通して、相手に伝えるときに大切なことを考える。	○相手に分かる伝え方を理解することができる。	三輪スタ（であう②） ・声の大きさやスピード、特徴の選び方や相手への確認の仕方を考え、「伝えるキー」にすることによって、上手な伝え方を理解することができるようにする。
	④モデル視聴を通して、話を聞くときに大切なことを考える。	○上手な話の聞き方を理解することができる。	三輪スタ（であう②） ・聞く姿勢やうなずき方、聞こえなかったときの解決の仕方を考え、「聞くキー」にすることによって、上手な聞き方を理解することができるようにする。
三 ③	⑤スリーヒントゲームを通して、特徴の選択や伝え方を考えて問題を出す。	○「伝えるキー」を意識して、スリーヒントゲームをすることができる。	三輪スタ（つくる） ・「伝えるキー」を意識してスリーヒントゲームを行うことによって、問題の出し方や伝え方の振り返りを行うことができるようにする。
	⑦スリーヒントゲーム大会を通して、分かりやすく伝える。	●「伝えるキー」を意識して、伝えたいことを分かりやすく伝えることができる。	三輪スタ（ふかめる） ・提示した「伝えるキー」から自分のめあてを決め、意識することで、意欲的に分かりやすく伝えることができるようにする。
四 ①	⑧スリーヒントゲームのビデオ視聴やわくわくシートを通して、単元の振り返りを行う。	○分かりやすい伝え方について、ビデオやわくわくシートで振り返ることができる。	三輪スタ（ふりかえる） ・これまでの学習をビデオやわくわくシートで確認することによって、自分の頑張りを発表し、伝えたいことへの意欲を高めることができるようにする。

5 本時の授業評価指標（ルーブリック）

○Aグループ

重視する段階（ふかめる）			
対象児童	A児		
評価項目	C	B	A
ねらいの達成状況	友だちに問題を伝えることができる。	友だちに伝わる声の大きさを伝えることができる。	上手な伝え方を考え、友だちに伝わる声の大きさを伝えることができる。
目指す子どもの姿（発言・行動など）	みんなの前で問題を伝えよう。（発言）	伝わる声の大きさを、みんなの前で問題を伝えよう。（発言）	友だちへの上手な伝え方を考えて、はっきりと問題を伝えよう。（発言）

評定	評定の根拠	代案

○㊸グループ

重視する段階（ふかめる）			
対象児童	B児、C児、E児、F児		
評価項目	C	B	A
ねらいの達成状況	友だちに問題を伝えることができる。	友だちに伝わるような問題の特徴を選び、伝えることができる。	友だちに伝わるような問題の特徴を選び、はっきりと伝えることができる。
目指す子どもの姿（発言・行動など）	みんなの前で問題を伝えよう。（発言）	みんなが答えを出せるような特徴を選んで、みんなの前で問題を伝えよう。（発言）	みんなが答えを出せるような特徴を選び、みんなの前で問題をはっきりと伝えよう。（発言）

評定	評定の根拠	代案

○㊹グループ

重視する段階（ふかめる）			
対象児童	D児、G児		
評価項目	C	B	A
ねらいの達成状況	教師の支援を受けながら友だちに問題を伝えることができる。	自分で友だちに問題を伝えることができる。	伝わる声の大きさと、自分で友だちに問題を伝えることができる。
目指す子どもの姿（発言・行動など）	先生と一緒にみんなに問題を伝えよう。（発言）	自分の力でみんなの前で問題を伝えよう。（発言）	自分ではっきりと、みんなの前で問題を伝えよう。（発言）

評定	評定の根拠	代案

6 本時案

(1) 主眼


○「伝えるキー」を意識して、友だちに伝えたいことを分かりやすく伝えることができる。

(2) 個別の目標

A児	上手な伝え方を考え、伝わる声の大きさで自信をもって伝えることができる。
B児	伝わりやすい特徴を選び、分かりやすく伝えることができる。
C児	伝わりやすい特徴を選び、自信をもって分かりやすく伝えることができる。
D児	伝わる声の大きさを考え、自分の力で伝えることができる。
E児	伝わりやすい特徴を選び、分かりやすく伝えることができる。
F児	伝わる声の大きさを考え、自信をもって分かりやすく伝えることができる。
G児	伝わる声の大きさを考え、自分の力で伝えることができる。

(3) 日時 令和2年10月30日(金) 第5校時 於：○○学級教室

(4) 学習の展開 (45分)

段階	主な学習活動と内容	三輪スタの工夫						
		A児	B児	C児	D児	E児	F児	G児
<p>であう③</p> <p>つくる⑦</p> <p>ふかめる⑩</p> <p>ふりかえる⑤</p>	<p>1 前時までの学習について振り返る。</p> <p>2 活動の流れを確認する。</p> <p>3 分かりやすく伝えるための「伝えるキー」を確認する。</p> <p>4 本時のめあてを確認する。 (1) 本時のめあて <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">わかりやすくつたえるには、どうしたらいいかかんがえよう。</div> (2) めあてを読む。 (3) 自分のめあて(今日頑張ること)を決める。</p> <p>5 スリーヒントゲームをする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">考えを再構築する活動</div> (1) ゲームの順番やルールを確認する。 (2) ゲームをする。 ①問題をつくる。 ②一人1問ずつ問題を出す。 ③問題を出す人は、最後に「質問は、ありませんか。」と聞く。 ・質問があるとき・・・「質問をどうぞ。」と言う。 ・質問がないとき・・・「答えは、何でしょう。」と言う。 ④答える人は、答えをホワイトボードに書いてから答える。 ・みんなで一斉に答えを見せる。 ・分からないときは、質問をする。 ⑤答えを発表する。</p> <p>6 本時を振り返り、感想を発表する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">つたえるキーをつかうと、わかりやすくつたえることができた。</div></p>	<p>A児</p> <p>○わくわくシートで前時を振り返ることで、前時の活動の想起を促し、活動への意欲をもたせる。 ○活動の流れを提示して、活動の見通しをもたせる。 ○「伝えるキーの3つは、何だったかな？」と発問し、気をつけることを思い出すようにする。 ○「伝えるキー」を提示して意識できるようにする。(はっきりと、えらんで、かおをみて) ○わくわくシートを使って、自分のめあてを書くことで、活動の見通しと意欲をもつことができるようにする。</p> <p>B児</p> <p>○ルールや伝えるための話型を提示することで、安心して伝えたり、活動したりできるようにする。 ○声をかけ、選んだヒントとヒントの順番を確かめるようにする。 ○答えを間違えた人にあったか言葉の声かけをすることで、間違っても安心してできるようにする。</p> <p>C児</p> <p>◎ 問題シート①(ヒントのみ)を使って、はっきりと(A児)、えらんで(B児、C児)伝えることができるようにする。</p> <p>D児</p> <p>◎ 問題シート②(ヒントと話型)を使って、はっきりと(D児、F児、G児)、えらんで(E児)伝えることができるようにする。</p> <p>E児</p> <p>○、◎、○カードを使うことで、問題を出した子どもが「伝えるキー」を意識して伝えることができたかを分かるようにする。</p> <p>F児</p> <p>○わくわくシートを使って、自分の頑張りを振り返ることができるようにする。</p> <p>G児</p>						

