

L D等通級指導教室 自立活動 学習指導案

1 単元名

「解決方法を考えよう」 2 - (2) (3)

2 児童の実態

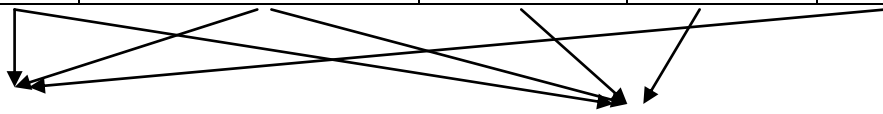
	単元の学習に関する実態	付けたい力
A児 (4年)	<ul style="list-style-type: none"> ・仲間に対して優しい気持ちで接することができる。 ・手先が器用で、細かい作業が得意である。 ・自分の予定を終えることを優先し、皆が次の活動に移っても1人だけ違う活動をしていることがあり、注意をされても切り替えることが難しい。 ・授業中でも生活の中でも、やりたいと思うと周りの状況を考えずにすぐ実行してしまう。 ・選択方法が分からず、決められないことがある。 ・姿勢が崩れやすい。 ・話を聞いてすぐに活動に移すことが難しい。 ・静かに活動をしている時に奇声を上げたり、冗談を言ったりする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・必要なことを言葉で伝えることができる。 ・思い通りに行かないときに、気持ちを切り替える方法が分かり、切り替えることができる。 ・状況を理解して適切な対応ができる。 ・与えられた条件を理解し、その中で一番用方法を選択することができる。 ・友達や先生の話をも、集中して聞くことができる。

【具体的な指導内容】

長期指導目標	<ul style="list-style-type: none"> ・自分が思っていたことと違う状況になったときの対応の仕方が分かり、落ちついて過ごすことができる。 ・聞く・話すルールを守って学習に取り組むことができる。
--------	---



選定された項目	2 心理的な安定	3 人間関係の形成	4 環境の把握	5 身体の動き	6 コミュニケーション
	(1) 情緒の安定に関わる こと (2) 状況の理解と変化への 対応に関する こと (3) 障害による学習上 または生活上の困難を 改善・克服する意欲に 関すること	(2) 他者の意図や感情の 理解に関する こと (3) 自己の意図や感情の 理解に関する こと (4) 集団への参加の基礎 に関する こと	(2) 感覚や認知の特性への 対応に関する こと	(1) 姿勢と運動・動作の 基本的技能に関する こと	(5) 状況に応じた コミュニケーションに関する こと



本単元の具体的な指導内容	<ul style="list-style-type: none"> ・実際に経験した様々な場面を想起したり、場面絵を見て状況を考えたりすることを通して、出来事によって生まれる気持ちには違いがあり、どんな気持ちになるのかを考えることができる。 ・生活の中で困ったと感じた場面の状況を理解して、気持ちをコントロールする方法や適切な対応方法や行動の仕方を身につける。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分に合った解決方法を考え、実際の場面を想定してロールプレイを行い、その時の気持ちや解決法として適しているかどうかを考える。 ・学習した解決方法を「アイテム」としてカードに書き残し、通級指導教室での学習場面で活用するとともに、在籍学級等でも同じものを使い、日常的に利用できるようにする。
--------------	---	---

3 単元について

○単元設定の理由

- ・ A児は間違えたり失敗したりするなど、自分の予想外のことが起きると急にふさぎこみ、先の活動に向かえなくなってしまうことがある。また、時間がなくても自分の決めた順番でしか行動できないことがある。そのときの状況に合わせて、臨機応変に行動も考えも変えて前向きに明るく考動できるようにしたい。

そのため本単元では、今までの学級生活の中で、自分の予定外のことが起きて対応できなかったことと類似した場面を設定し、「解決方法を考えよう」の活動をし、場面の理解や相手の気持ちを捉えることができるようにしたい。さらに、ロールプレイを取り入れ、具体的な言葉や行動の仕方を体験し、自分のできそうな対応の仕方を身に付ける活動をしたい。

○指導内容

本単元は、特別支援学校学習指導要領自立活動の以下の内容をふまえている。

- 2 心理的な安定 (1) (2) (3)
- 3 人間関係の形成 (2) (3) (4)
- 4 環境の把握 (2)
- 5 身体の動き (1)
- 6 コミュニケーション (5)

4 単元指導計画

(1) 目標

- ・ 自分の予定通りに進まないと気持ちや行動を切り替えることが難しいという自分の特性を理解することができる。
- ・ 困ったことやその時の自分の気持ちに気づき、言語化することができる。
- ・ 自分が困った時の原因がどこにあるのかについて状況を正しく理解し、その原因を追究することができる。
- ・ 状況に応じた解決方法の中から、自分にできる最善の解決方法を考選び、それを実践することができる。

(2) 単元指導計画 (全12時間)

次	時	ねらい	主な学習活動	評価の観点
1	1	感情にはいろいろな気持ちがあり、困ったという気持ちはどんなときの気持ちなのか分かる。	気持ち研究始めるよ ①挨拶 ②学級での様子 ③学習の計画 ④「どんな気持ちがあるかな」 ⑤ふり返り ⑥挨拶	色々な気持ちがあることがわかったか。 「何をすればいいのか・どうしたらいいのか・言ったらいいか分からない」ことを困っていることが分かったか。
	2	出来事によって生まれる気持ちには違いがあり、どんな気持ちになるのかを想像することができる。	気持ち研究始めるよ ④「どんな時にどんな気持ちになるかな」	出来事に対する気持ちを言葉で表現することができたか。
	3	同じ出来事が起きても、生まれる気持ちは色々あることが分かる。	気持ち研究始めるよ ④「同じ出来事でも色々な気持ちが生まれるよ」	同じ出来事でも、そのときの状況によって感じる気持ちが違うことがわかったか。

4	同じ気持ちでもその大きさには違いがあることが分かる。	気持ち研究始めるよ ④「気持ちの大きさを確認しよう」	うれしい・悲しいにも程度があり、それぞれどんなときにその気持ちになるのかが分かったか。	
2	5	自分がどんなときに困るのかを思い出すことができる。	解決方法を考えよう ④「困ったという気持ちを知ろうしよう」	メモをもとに、自分がどんなときに困ったのか、どんな態度になったかを思い出すことができたか。
	6	忘れ物をして困ったときの対処の方法を考え、伝えることができる。	解決方法を考えよう ④「教科書を忘れたときには、どうしたらいいかな」	失敗をしたときにどうしたらよかったかの行動が分かり、場面に合わせて実際に言葉で表現することができたか。
	7	聞き取れなくて困ったときの対処の方法を考え、伝えることができる。	解決方法を考えよう ④「先生の話が聞こえなかったときにはどうしたらいいかな」	授業中に困ったときには、先生に話せばよいことが分かり、場面に合わせて実際に言葉で表現することができたか。
	8 (本時)	自分の思い通りに終わらなくて困ったときの対処の方法を考え、言葉で伝えることができる。	解決方法を考えよう ④「プリントが終わらない時はどうしたらいいかな」	終わらなかった原因を考え、取り掛かりを早くする工夫やできなかったところをやる方法を考え、場面に合わせて行動に移すことができたか。
	9	日直を忘れていて困ったときの対処の方法を考え、ことばで伝えることができる。	解決方法を考えよう ④「日直を忘れていたときにはどうしたらいいかな」	周りの仲間に状況を伝えることや友達の協力を得るための方法を考え、実際に言葉で表現することができたか。
	10	上手に描けないかもしれないと不安になったとき、ポジティブに考えることで、その後の気持ちが変わることが分かる。	解決方法を考えよう ④「隣の子の絵がとても上手、どうしたらいいかな」	同じ状況でも、前向きに考えることで気持ちを切り替えることができたか。
11	つながっていく気持ちを考え、前向きに考えようとする事ができる。	解決方法を考えよう ④「ポジティブ思考にチャレンジしよう」	場面に応じて前向きに考えを切り替えることができたか。	
3	12	これまでに考えて取り組んだことを振り返り、身に付けるとよいことを確かめることができる。	学級で取り組めたことを話そう	困ったときの対処法の中で実際にできた場面を思い浮かべ、振り返ることができたか。

5 研究について

(1) めざす姿に近づけるための指導の工夫

本校では「願い・努力・達成感」を目指して各学級で取り組んでいる。本教室は、今年度開設されたばかりの通級指導教室である。困難を改善するために、まず児童の願いを理解することを大切にしている。そして、一人一人のもてる力を発揮して努力を継続し、自分でもできたという達成感

を味わわせていきたいと考えている。

開級式を終えた児童にどうして本教室に通級するようになったのか、また、ここでどんなことをしたいのかをじっくり聞くことから始めた。その中で通級指導教室に通ってくる児童は、少なからず苦手意識やできないことへの抵抗感をもっていることが分かった。そこで、本教室の目標を、「なりたい自分に近づこう」とし、自己理解を進める授業の後、自分のめあてを「～になりたい」と前向きな姿を言葉に表現して設定した。

A児は、2学期のめあてを「困った時にどうしたらよいかを考えて、すぐに決断できる自分」とした。そして、実生活で少しでも目指す姿に近づけるように、本教室の学習に取り組んできた。本教室での達成感が、通常学級でもやってみようという自信につながっていくきっかけとなると考えた。

■困っているという児童の気持ちに寄り添う手立て

A児は、突然起きたことに対応ができないとどうしたらいいのか分からず、活動が止まってしまうことがある。本教室で獲得していくスキルが、実生活につながっていれば、活用しやすいと考えた。そこで、「困ったカード」を用意し、A児が実際の生活の中で困ったことを自分で書き出し、その事例をもとに、本人が困った場面とできるだけ近い場面を想定して、本教室で解決方法を考えることができるように仕組んだ。

■実生活で使えるようにする手立て

コミュニケーションの手立てとして、獲得してほしいやりとりの方法を言語化して書きとめる「アイテムカード」を作っている。その「アイテムカード」に、対応の仕方（行動）も含めて書き残していくことで、言葉だけでなく、行動も意識できるようになると考える。

■支援員との連携

本人が意識していなくても、突然の変更や思い通りにできなかったことに対して上手く解決できなかったことや、なんとなく解決してしまったこと、結局どうしたらよかったのかはつきり分からないままやむやみになってしまったことなどを、支援員から通級指導教室担当に伝えてもらうようにしている。それらの状況を通級の学習時間に思い出しながら改めて言語化し、本人の使えるアイテムとして書き込むようにすることで、日常生活の中で自分で対応できていることもあることを価値付けていきたい。

(2) 学級との連携

A児は、通級指導教室で学習をしている間、自分の学級で行われている学習のことが気になり、同じ内容をしないこと不安になってしまうこともある。通級指導教室では、同じ内容と関わらせて学習することで心理的な安定を図るとともに本児の課題に関わる内容の学習を取り入れている。

また、学習ルール等を在籍学級でのやり方に合わせ、在籍学級でも活用できるスキルとして指導している。A児には、「背すじピン・目を見て聞く」など、できるだけ具体的な言葉で伝え行動に移していくことが効果的だと考えている。それを通級指導教室で意識的に扱い、自分もできるという気持ちを体験させている。

また、今後は、個別の授業でできたことを少人数の時間でも実践し、学級での環境に段階的につなげることで、本人の自尊感情を高め、楽しく学ぶ環境になると考えている。

(3) 通級指導教室での指導の工夫

〈A児への主な支援の工夫〉

①次の活動に短時間で取り掛かれるようにする工夫

- ・一つの学習を短い時間で設定し、切り替える場面をできるだけ多く体験させている。
- ・前の活動の終わり方をあらかじめ相談しておき、次の活動への指示を集中して聞くことができるようにしている。
- ・短時間で次の活動に取りかかれたことを価値付けている。

②意欲的に取り組むための工夫

- ・学習計画の場面で、自分で決めて活動することを仕組む。
- ・めあてを意識し、よりよい姿が見られた時にはその場で評価をする。
- ・授業の終末のふり返りで、なりたい自分に近づいているかどうか教師から評価する。

③見通しを持って、時間内に取り組める工夫

- ・話すときに大切なことや話し方を示し、イメージがもてるようにする。
- ・授業の流れを同じパターンで仕組む。
- ・最初に評価のポイントを明確に示す。

6 本時の目標

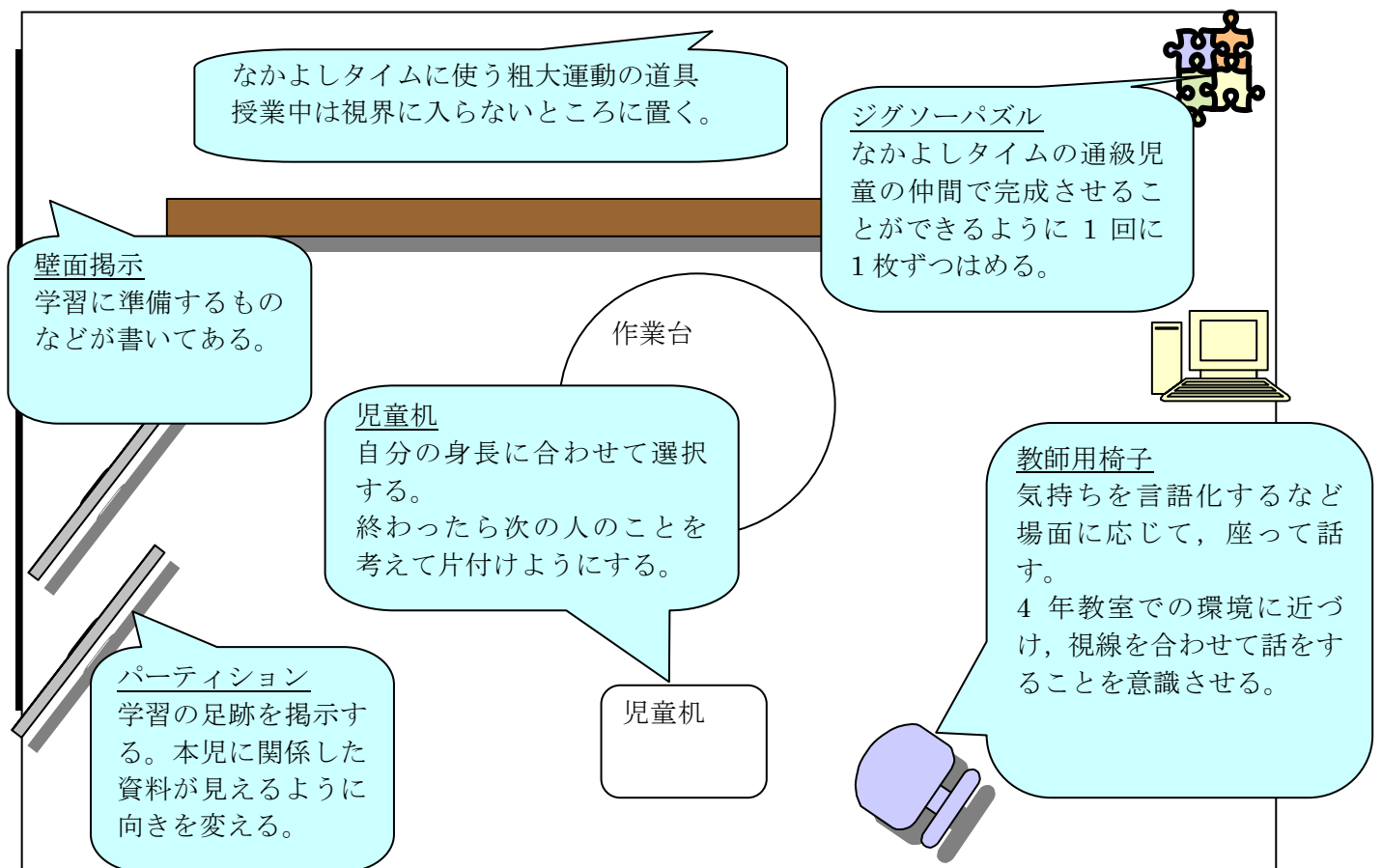
- (1) 目標：自分の思い通りにできなかったときの対処の方法が分かり、言葉で伝えることができる。
 (2) 評価：終わらなかった原因を考え、取り掛かりを早くする工夫やできなかったところをやる方法を考えて、場面に合わせて伝えることができたか。

7 本時の展開

	ねらい	主な学習活動	○：予想される反応 ※：配慮事項（支援） ★：評価
導入	<ul style="list-style-type: none"> ・学習開始の挨拶ができる。 ・自分の気持ちを言語化することができる ・本時の活動内容と流れが分かる。 	<ol style="list-style-type: none"> あいさつをする。今の気分に近いイラストを選び、言葉で表す。 担任から聞いてきたことを伝え、指導者と話し合いながら、めあてを確認し活動計画を立てる。 	<p>※学習に必要なものは、片付けてから開始する。 ★部屋の大きさに合わせた声量で、はっきりとあいさつができたか。 ★今の気持ちを言葉で表すことが出来たか。 ★聞いてきたことを伝えることができたか。 ※児童の思いを取り入れながら活動計画を立て、活動への意欲と見通しを持たせる。</p>
展開	<ul style="list-style-type: none"> ・やりたいところまで終わらない状況から、本時の課題をもつことができる。 	<ol style="list-style-type: none"> 学習プリントを行う。 	<p>※時間なくて困ったときの状況を体験させる。本人の得意な算数のプリントを用意する。 ※時間予定を伝えなくて始め、途中で打ち切る。 ※同じ状況の場面絵を提示して、気持ちを考えさせる。</p>
<p>今やっていることが終わらなくて困ったときの解決方法を考えよう。</p>			
	<ul style="list-style-type: none"> ・困ったときの気持ちを言語化することができる。 ・場面絵からどんな行動がいいのかを考えることができる。 ・時間内にできなかったときの行動をやってみる。 ・自分の解決方法がよかったかを検討する。 	<ol style="list-style-type: none"> 自分が思ったように終わらないときの気持ちと対処の方法を考える。 <ul style="list-style-type: none"> ・どんな気持ちかを話す。 ・どんな解決方法があるかを考える。 プリントをやり始めるときの様子を見て、どうしたらよかったのかを考える。 どうしたらいいのかを決めてやってみる。 <ul style="list-style-type: none"> ・指導者の新しい指示を聞いてプリント学習に取り組む。 ・時間が来たらどうしたらよいか考えて伝える。 ・困った場面を振り返る。 	<p>○時間が短すぎる。 ○どうしたらいいんだ。あせる！！ ○「どれくらいでやるのか教えてください。」と先生にたのむ。 ※すぐに取りかからなかった様子の場面絵を提示する ○ポケっとしていることは僕もよくあるから、気をつけたいな。 ○先生の話のすぐ後に始めればよかった。 ○時間を延ばしてもらおうように先生に頼む。 ○今はやめて、休み時間に続きをやる。家でやる。 ○次の算数の時間に一生懸命やる。 ★相手に頼むことや、他にに取り組める時間を見つけるなどの対処の方法が分かったか。 ※時中評価：気持ちや解決方法を考えることができたならニコチャンマークを貼ることを伝え、課題を意識して学習が進められるようにする。 ★良い解決方法が使えたか。</p>

	<ul style="list-style-type: none"> 学習以外の場面でも体験し般化をはかる。 	<p>6 本人の選んだゲームを時間が来てもうまく解決できるかどうか試す。</p>	<p>※予定通りではないところで打ち切る。</p> <p>★学んだ解決方法を使うことができたか。</p>
終末	<ul style="list-style-type: none"> 本時の反省ができる。 終了時間を守って活動できる。 学習終了のあいさつができる。 	<p>7 ふりかえり</p> <ul style="list-style-type: none"> 自己評価を学習カードに記録する。 ニコちゃんマークの数を評価する。 ジグソーパズルをする。 <p>8 次回の予定を聞く。</p> <p>9 あいさつをする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ニコちゃんマークを数え、「迷わないで解決できる」という本児のなりた姿に近づいていることを評価する。 活動できたことを褒め、自信をもたせる。 教師評価を記入し、自己評価との相違について説明する。 次回は、仕事を忘れてしまったときの解決方法を考えることを予告し、意欲をもたせる。 <p>※初めと終わりに指導者の顔を見てあいさつをさせる。</p>

8 環境設定図



授業づくりのポイント

7 本時の展開

	ねらい	主な学習活動	○：予想される反応 ※：配慮事項（支援） ★：評価
導入	<ul style="list-style-type: none"> 学習開始の挨拶ができる。 自分の気持ちを言語化することができる 本時の活動内容と流れが分かる。 	<ol style="list-style-type: none"> あいさつをする。今の気分に近いイラストを選び、言葉で表す。 担任から聞いてきたことを伝え、指導者と話し合いながら、めあてを確認し活動計画を立てる。 	<ul style="list-style-type: none"> ※学習に必要なものは、片付けてから開始する。 ★部屋の大きさに合わせた声量で、はっきりとあいさつができたか。 ★今の気持ちを言葉で表すことが出来たか。 ★聞いてきたことを伝えることができたか。 ※児童の思いを取り入れながら活動計画を立て、動への意欲と見通しを持たせる。
展開	<ul style="list-style-type: none"> やりたいところまで終わらない状況から、本時の課題をもつことができる。 	<ol style="list-style-type: none"> 学習プリントを行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ※時間なくて困ったときの状況を体験させるの得意な算数のプリントを用意する。 ※時間予定を伝えないうで始め、途中で打ち切り ※同じ状況の場面絵を提示して、気持ちを考える。
	<ul style="list-style-type: none"> 困ったときの気持ちを言語化することができる。 場面絵からどんな行動がいいのかを考えることができる。 時間内にできなかったときの行動をやってみる。 自分の解決方法がよかったかを検討する。 学習以外の場面でも体験し般化をはかる。 	<ol style="list-style-type: none"> 自分が思ったように終わらないときの気持ちと対処の方法を考える。 <ul style="list-style-type: none"> どんな気持ちかを話す。 どんな解決方法があるかを考える。 プリントをやり始めるときの様子を見て、どうしたらよかったのかを考える。 どうしたらいいのかを決めてやってみる。 <ul style="list-style-type: none"> 指導者の新しい指示を聞いてプリント学習に取り組む。 時間が来たらどうしたらよいか考えて伝える。 困った場面を振り返る。 本人の選んだゲームを行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ○時間が短すぎる。 ○どうしたらいいんだ。あせる！！ ○「どれくらいでやるのか教えてください。」にたのむ。 ※すぐに取りかからなかった様子の場面絵を貼る ○ポケっとしていることは僕もよくあるから、つけないな。 ○先生の話のすぐ後に始めればよかった。 ○時間を延ばしてもらうように先生に頼む。 ○今はやめて、休み時間に続きをやる。家で ○次の算数の時間に一生懸命やる。 ★相手に頼むことや、他に取り組める時間を作るなどの対処の方法が分かったか。 ※時中評価：気持ちや解決方法を考えてきたらニコチャンマークを貼ることを伝え、課題を意識して学習が進められるようにする。 ★良い解決方法が使えたか。
終末	<ul style="list-style-type: none"> 本時の反省ができる。 終了時間を守って活動できる。 学習終了のあいさつができる。 	<ol style="list-style-type: none"> ふりかえり 自己評価を学習カードに記録する。 ニコちゃんマークの数を評価する。 ジグソーパズルをする。 次回の予定を聞く。 あいさつをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ※予定通りではないところで打ち切り、本時学習したことを生かして対応できるようにする。 ★学んだ解決方法を使うことができたか。 ・ニコチャンマークを数え、「迷わないで解決できる」という本児のなりた姿に近づいていることを評価する。 ・活動できたことを褒め、自信をもたせる。 ・教師評価を記入し、自己評価との相違について説明する。 ・次回は、仕事を忘れてしまったときの解決方法を

【ポイント③】
(学習内容を定着させるための工夫1)
本時の学習内容にかかわる活動(今やっていることが終わらなくて困った時の解決方法)をできるだけ仕組む。

【ポイント④】
(学習内容を定着させるための工夫2)
本時で取り組んだことが、ほかの場面でも利用してできるかどうかを確かめる。

【ポイント④】
(効果的な評価の在り方1)
本時の活動をふり返り、めあてに即してよかったことやうまくいかなかったことを明らかにし、次の活動の課題につなげる。

今やっていることが終わらなくて困ったときの解決方法を考えよう。

【ポイント①】
(学習に必然性をもたせる工夫)
時間が足りない時の気持ちを体験し、解決方法を考える必然性を持たせる。

【ポイント②】
(学習内容の理解を深める資料の工夫)
本時の課題にかかわり、うまくできている場面とそうではない場合の写真があると、比較して状況把握がしやすい。

【ポイント⑤】(効果的な評価の在り方2)
できたことが目で見てわかるような評価方法は、本人にも伝わりやすく、次時への意欲つけにもなる。

【ポイント⑥】(達成感や見通しをもたせる工夫)
1時間1ピースのジグソーパズルを作り、単位時間ごとに1ピースずつ貼っていくことで達成感とともに、単元の見通しをもつことができるようにする。