

自立活動学習指導案
(情緒障害)

広島市立〇〇小学校
教諭〇〇〇〇

- 1 日時 令和3年〇月〇日(〇)
- 2 場所 通級指導教室(個別指導室・プレイルーム)
- 3 児童 第〇学年 他校通級(個別指導:週1回90分)

4 指導方針と指導内容及び本児の目標との関連

指導方針	指導内容	本時の目標
(1) 集団への参加の基礎に関する力を育てる	・ルールや約束事を意識して活動する。	a ルールや約束事を確認して、思い通りにならないことがあってもルールや約束事を守って行動することができる。
	・相手や状況に合わせて言動を調整する。	b 他者の順番が終わったのを確認してから動いたり、タイマーなどを手掛かりにして行動を切り替えたりすることができる。
(2) 認知や行動の手掛かりとなる概念を育てる	・視覚的な手掛かりを活用して見直しや確認をする。	c 見本の写真を拡大して確認したり、見る範囲を狭めたりして、見本と同じ作品を作ることができる。 d メモ書きを活用して大事なことを覚えておいたり、必要なことを確認したりすることができる。
	・先のことを見通しながら行動する。	e カードゲームの中で、少し先の展開を考えながらカードを出すことができる。 f 必要に応じて確認しながら、計画や手順に沿って活動することができる。

5 本時の学習指導

学習活動3(協カジェンガ)は、ゲーム的な活動の中で、他者に合わせて行動を調整できることをねらって設定している。本児は、他者の順番であっても待ちきれずに行動することがあるが、事前に気を付けることを確認したり、確認したことを紙に書いて見える場所に置いておいたりして、望ましい行動が見られたときはその場で評価することで行動をコントロールできるようにしていきたい。

学習活動4(Iくんからのお題)は、認知面の内容をねらって設定している。必要に応じて見本の写真を拡大して確認しながら見本と同じ作品を作れるようにしたい。見比べることや指先を使うことに苦手意識をもっている様子が伺われるため、他の通級児が作った作品の写真を見て同じものを作るという設定にすることで意欲を上げ、誤りがある場合には「何かおかしいな」などの間接的な言葉を掛けたり見る範囲を限定したりすることで気付けるように支援していきたい。

学習活動5(アブサック)は少し先の展開を考えながら活動できることをねらって設定している。場に出ているカードから他の参加者のカードの出し方を予想していく単純なルールのカードゲームであり、今回は、担当者二人の対戦ゲームにすることで、本児が比較的容易に「この場合はこうする」といった先の展開を予想しながらカードを出すことができるのではと考えた。

学習活動6(工作)は、作成手順を考えたり確認したりして活動することをねらいとして設定した。本児は完成品をイメージして「作れそう。」「できそう。」と思って取り掛かるものの、自分で完成までの手順を組み立てることが苦手であったり、途中で手順から外れたことを始めたりするために上手いできないことがあった。必要

に応じて考えた手順を言葉や絵にさせてうまくいきそうかどうかを考えさせたり手順をその都度確認したりする機会をもつことで成功する経験を積めるように支援していきたい。

学習活動7(運動)は、ルールを守って活動することをねらいとして設定した。本児は、ゲームの中で熱中してくると、途中でルールを忘れる、有利な判定を主張する、思い通りにいかないときに行動のコントロールが難しくなる、などの様子が見られることがあった。指導に当たっては、ルールの内容を事前に確認したり、ルールを書いて参照できるようにしたりすることでルールを守って活動できるように支援していきたい。また、ルールを守って行動できているときは言葉で評価して良い行動を意識しながら行動できるように支援していきたい。

○学習の展開

学習活動	本時の目標	○支援・配慮事項 ☆評価	準備物
1. 始めの挨拶			
2. 学習予定の確認	c	○ 予定を口頭で伝えて書き取らせる。文字想起が難しい場合は表を活用できるように提示しておく。 ☆ 必要に応じて表を活用したか。	平仮名片 仮名表
3. 協力ジェンガ ・本児と担当者が協力して行う。	b	○ 気を付けること(前の方がブロックを置いたのを確認してから抜く)をプリントに示して初めに確認しておく。担当者がブロックを置く前に自分のブロックを抜こうとしたり、担当者の番のときにブロックを触っている際は、「あれっ」と言葉を掛けたり担当者が動きを止めたりするなど間接的に気付かせるような支援を行う。 ○ 担当者の動きを意識している様子が伺われたときは、「待ってくれてるね。ありがとう。」など言葉で評価する。 ☆ 相手がブロックを置いたのを確認して自分のブロックを抜くことができたか。	ジェンガ プリント
4. Iくんからの挑戦状 (洗濯ばさみの作品作り) ・Iくん(同学年の通級児)が作った作品の写真を見ながら同じ物を作る。	c	○ 写真を見ているときに「よ〜く見てるね。」と言葉を掛けてしっかり見ることを意識させる。 ○ 違っている箇所があった場合は「なんか変だなあ。」「あれっどこか違うかな。」など、間接的な言葉を掛けて見直すように促す。戸惑う場合は、見る範囲を狭める。 ☆ 必要に応じて写真と見比べて正しく作ることができたか。 ☆ 指先の力を調整して洗濯ばさみを扱うことができたか。	タブレット 端末 洗濯ばさみ
5. アブザック (対戦カードゲーム) ・本児と担当者が対戦する。	e	○ 担当者の思考をさりげなくつぶやくことで、先の展開を考えやすくする。 ○ 先の展開を考えて手持ちのカードを出すことができたときは、「よく考えているなあ。やられたなあ。」など、評価する言葉を掛ける。 ☆ 担当者の手持ちのカードや場のカードから先の展開を考えて自分が出すカードを考えることができたか。	アブザック
6. 工作	b	○ 初めに作り方の手順について質問をして、それに答えさ	タブレット

<p>(キャラクターのキャンディバッグガチャ)</p> <p>・以下の物を作る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・段ボールのガチャ ・キャラクターのプラバン ・キャンディバッグ 	f	<p>せることで工程の見通しを意識できるようにする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 当初の予定とは違うことを始めることも予想される。その際は、本児の考えた工程を言葉にさせたり付箋に書いて見せたりして上手いきそうかどうかを確かめさせる。 ○ 設定時間を伝えておく。タイマーで時間を測り、残り時間を伝えることで活動を切り替える心の構えをつくれるようにする。 ○ 難しいときは手伝うことを伝えておく。 <p>☆ 担当者の質問に答えたり必要に応じて工程や手順を確認したりして見通しをもって活動する様子が見られたか。</p> <p>☆ タイマーに沿って途中でも活動を終わらせることができたか。</p>	<p>端末 ペン 色鉛筆 プラバン</p>
<p>7. 運動</p> <p>(1) 準備運動</p> <p>(2) 手打ち野球 (前回の続きから)</p> <p>・手打ち野球は、本児、母、担当者の 3 人で行き、個人戦にする。</p>	a d	<ul style="list-style-type: none"> ○ 準備運動では、素早く動きがちなので、一緒に「ゆっくり、ゆっくり」と言いながら行うことで、動きを調節しやすくする。 ○ 手打ち野球は前回の続きではあるが、初めにルールを確認しておく。意識させるために「この場合は、判定はどうなるか？」を担当者が問い、本児に言葉で答えさせておく。 ○ ルールで決めていなかったことや判定が難しい事態が生じた場合の対処方法について確認しておく。 ○ ルールが分からなくなった場合に参照するためのルールを記した紙を用意しておく。 ○ ルールを意識して行動できている様子が見られたときは肯定的な言葉で評価する。 <p>☆ 身体各部を意識して、ゆっくり動かすことができたか。</p> <p>☆ 味方が良いプレイをしたときに肯定的な言葉を掛ける様子が見られたか。</p> <p>☆ 必要に応じてルールを確認しながらルールを守って活動を続けることができたか。</p>	<p>ボール ベース タブレット 端末</p>
<p>8. 終わりの挨拶</p>			