

知的障がい特別支援学級 及び 自閉症・情緒障がい特別支援学級 自立活動改善学習指導案

公開授業1

児童	みなみ学級	名	
	ひまわり学級	名	
指導者	みなみ1組		(T1)
	みなみ2組		(T2)
	ひまわり学級		(T3)
	特別支援教育支援員		(S1)
	特別支援教育支援員		(S2)

1 題材名 いろいろなきもち「たのしいきもち」

2 題材について

(1) 学習者について

本校の特別支援学級は、知的障がい学級2学級と自閉症・情緒障がい学級1学級の計3学級がある。みなみ学級（知的）では、1年男2名、2年男2名、6年女2名、の計6名が、ひまわり学級（情緒）では、2年男2名、4年男1名の計3名が学習グループとして活動したり、学習したりしている。

どの児童も明るく素直であるが、集団適応やコミュニケーションが課題の児童、身辺自立が課題の児童、感情の起伏が激しく気持ちのコントロールが課題の児童など、障がいの状況がさまざま、学習面や生活面において個人差が大きい。また、知的な遅れだけではなく、自閉症を併せもったり、友達との関係性をうまく保てなかったりする児童もいる。

児童は、休み時間になると、一緒におもちゃで遊んだり、ゲームをしたり、外の遊具で遊んだりしている。遊んでいる様子を見てみると、友達と会話をしたり、遊びのルールを決めたりして遊んでいる。しかし、一方的に自分のことだけを話したり、言いたい単語だけを並べたりする等、相手の気持ちを考えて伝えようとする姿はあまり見られない。そのため、思いがうまく伝わらず、トラブルが発生することがある。また、友達とうまく関わることができずに一人で好きな遊びをして過ごす児童もいる。

それぞれの児童の実態については、次の通りである。

知的	男	指示理解は難しく、一つ一つ声掛けが必要である。コミュニケーションは取れるが、話題が一方的であることが多い。自分の気持ちをうまく表現できずに、恥ずかしがったり、逃げ出したりするときがある。
		話を最後まで聞くことができず、勝手に行動したり、他のものが目に映ると立ち歩いたりする。人懐こく誰に対しても優しい言葉をかけることができるが、思ったことをすぐに行動に移す特性がある。苦手なこと、できないことがあると声を出して泣く。
		話好きで、難しい言葉も知っており大人と会話することができる。友達の気持ちを考えずに思ったことをはっきり言ったり、嫌な顔をしたりするため、友達とのトラブルが多く、友達の気持ちを汲み取ることが苦手である。
		友達の表情の違いが分かり、雰囲気を読み取ることはできる。友達と簡単なコミュニケーションを取ることはできるが、恥ずかしがって自分から進んで話すことは苦手である。
		自分の気持ちを理解して、その気持ちを言葉で表現することが難しく、分からないような意思表示をする。友達の表情の違いはある程度理解できるが、その心の状態まで読み取って対応することは難しい。発音が不明瞭で、語彙も少ないため、友達とコミュニケーションを取ることは難しい。
情緒		概ね自分の気持ちが自分で分かり、言葉で表現することができるが、イライラしたときは、その気持ちを把握することができず、相手に当たることがある。友達の表情の違いは理解できるが、その心の状態まで読み取って対応することは難しい。友達と会話をし、コミュニケーションを取ることはできる。
		友達の表情の違いは理解できるが、その心の状態を読んで行動することは難しい。身近な人に挨拶したり、友達との遊びの中における簡単なコミュニケーションを取ったりできる。
		友達の表情の違いは分かるが、その気持ちの真意は読み取れない。また、自分が意図的に表情を作ることはできない。身近な人に挨拶することはできる。しかし、会話としてのコミュニケーションを取ることは難しい。
	友達の表情の違いが分かり、自分の行動と友達の表情の関係性が大体分かる。身近な人に挨拶したり、簡単なコミュニケーションを取ったりできるが、関わり方の方法が十分身に付いていない。	

また、「特別支援学校学習指導要領解説、自立活動編・第6章自立活動の内容」に照らして、児童9名の実態を整理すると、「2 心理的な安定(2) 状況の理解と変化への対応に関すること」「3 人間関係の形成(1) 他者とのかかわりの基礎に関すること(2) 他者の意図や感情の理解に関すること(3) 自己の理解と行動の調整に関すること」、「4 環境の把握(4) 感覚を総合的に活用した周囲の状況についての把握と状況に応じた行動に関すること」、「5 身体の動き(1) 姿勢と運動・動作の基本的技能に関すること(5) 作業に必要な動作と円滑な遂行に関すること」「6 コミュニケーション(1) コミュニケーションの基礎能力に関すること(3) 言語の形成と活用に関すること(5) 状況に応じたコミュニケーションに関すること」の10項目が、共通して当てはまる指導内容であることが把握できた。

(2) 題材について

児童は、これまでに「きもちぴったんこ」や「やさしくつたえよう」、「いろいろなきもち」の学習を通して友達の気持ちを考えたり、友達との接し方を学んだりしてきている。また、普段の遊びやの中では、「フルーツバスケット」や「椅子取りゲーム」、「ボール回しゲーム」などのゲーム遊びを通して、ルールを守ってみんなで一緒に遊ぶことの楽しさを味わうことで、人とのコミュニケーションの取り方を学んできている。

本題材では、気持ちに合った表情がなかなかできなかつたり、友達の手を握り取れずうまくコミュニケーションが取れなかつたりする児童がいることから、3つの気持ちを取り上げて学習を行うことで、そのときの気持ちに合った顔の表情を知ったり、顔の表情から気持ちを読み取ったりするなどして、「きもち」についての理解を深めたい。また、友達と話し合いながら楽しくゲームに参加することを通して、人との望ましい関わりがもてるようにしたいと考えて設定した。

(3) 指導にあたって

本題材では、学校生活のなかで1年生から6年生までの児童が共通して経験する特徴的な3つの気持ちを取り上げることとした。

「かなしいきもち」は、主に相手との関係性の中で起こり得る感情であり、表情にも目に見えて表れる気持ちである。困り感をもったり、どうしたらいいだろうと途方に暮れたりしている友達にどう接すればいいのかを理解できるようにしたいと考える。

「たのしいきもち」は、さまざまな場面で感じ取れる気持ちである。自分の中で湧き上がるだけでなく、友達や仲間ということで感じ取れる気持ちでもあることから、一緒に活動することを通してその気持ちや対応の仕方を理解できるようにしたいと考える。

「おこったきもち」は、主に友達や相手などの対象に対して沸き起こる感情である。理不尽なことやイライラしている友達に対して、どう対応すればいいのか理解できるようにしたいと考える。

本時では、気持ちの中でも楽しい気持ちを取り上げ、楽しい気持ちに合った顔の表情を知ったり、友達と関わる活動を行ったりすることを通して、気持ちに対する理解を深めることをねらいとして設定した。

指導にあたっては、ゲーム活動を取り入れて、自分の考えを言葉や態度で表して友達に聞いてもらい、友達関係をより深めることができるようにしていく。また、友達の考えを聞くことで友達を理解することや、聞くことの大切さにも気付くことができると考えた。

言語化が難しい低学年は、態度で表すようにすることとした。

本時の「つかむ」段階では、学習の流れを確認し、見通しをもって学習に臨めるようにするとともに、活動場面ごとにどの段階かを把握できるようにし、全体の流れを示しながら進めていく。

「きく・あらわす」段階では、これまでの生活経験や遊びの中で友達と関わった経験を思い起こし、そのときの楽しい気持ちを思い出す。一緒に遊んだり、活動したりする中で楽しいと思えた経験を発表し合うことを通して、楽しい感情を知り、本時の課題をとらえられるようにしたい。また、楽しい気持ちとそのときの顔の表情が結びつくような工夫を入れながら感情と表情の関係を理解できるようにしていきたい。ゲーム活動を行う段階では、ゲームを通して気持ちや顔の表情が理解できるよう、常にフィードバックしながら進めていく。ゲームを行う際には、教師がモデルを示し、どのように行うのか具体的なイメージをもって活動できるようにしたい。また、楽しくゲームを行うためのルールを考えてから臨むようにしていきたい。

「いかす」段階では、本時の活動で分かったことや頑張ったことを振り返り、今後の生活に生かしていけるようにしたい。高学年は、友達の頑張りやよさにも気付くことができるようにしていきたい。

なお、1年児童については、活動への参加が難しい場合も考えられる。その場合は、無理強いをせず、情緒の安定を図ることを優先するようになりたい。

3 題材の指導計画（6時間）

知的, 自閉症・情緒障がい 共同学習	題材名	内容
6月（1時間） 7月（1時間）	いろいろなきもち 「かなしいきもち」	悲しい気持ちやそのときの顔の表情について知り、悲しい気持ちのときの対応の仕方を理解する。
9月（2時間） 本時1/2	いろいろなきもち 「たのしいきもち」	楽しい気持ちやそのときの顔の表情について知り、楽しい気持ちのときの対応の仕方を理解する。
2月（2時間）	いろいろなきもち 「おこったきもち」	怒った気持ちやそのときの顔の表情について知り、怒った気持ちのときの対応の仕方を理解する。

4 本時の学習指導（3/6）

(1) 目標

- ①楽しい気持ちに合った顔の表情を知る。
- ②顔の表情から楽しい気持ちを読み取ることができる。

(2) 個別の目標と支援

児童	学年	目 標	支 援
A児	1	<ul style="list-style-type: none"> ・楽しい気持ちやそのときの表情を考えることができる。 ・顔作りゲームを通して、どんなときに楽しい顔になるのか気付くことができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・日常経験から、楽しかった経験を思い起こすように促す。 ・ゲームをしながら、どんな顔が楽しいのか考えるように声がけをする。 ・発表の仕方が分からない様子のときは、A児が分かる言葉で言い換えて伝える。
B児	1	<ul style="list-style-type: none"> ・楽しい表情を友達と考えることができる。 ・ルールを守って顔作りゲームをすることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・楽しかった経験を思い起こすように促す。 ・そばについて、モデルを示しながら一緒に活動する。 ・発表の仕方が分からない様子のときは、B児が分かる言葉で言い換えて伝える。
C児	2	<ul style="list-style-type: none"> ・楽しいときの気持ちや表情を考えることができる。 ・顔作りゲームを通して、どんなときに楽しい表情になるのか考えることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・楽しかったときの経験を思い起こすように促す。 ・ゲームをしながらどんな顔が楽しい顔なのか試行錯誤するように促す。 ・発表の仕方が分からない様子のときは、話型カードを使って話すように声がけする。
D児	2	<ul style="list-style-type: none"> ・楽しいときの気持ちやそのときの表情を考えることができる。 ・顔作りゲームを通して、どんなときに楽しい表情になるのか考えることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・楽しかったときの経験を思い起こすように声がけする。 ・ゲームをしながらどんな顔が楽しいのか試行錯誤するように促す。 ・発表の仕方が分からない様子のときは、話型カードを使って話すように声がけする。
E児	6	<ul style="list-style-type: none"> ・楽しいときは、どんなときかを考えることができる。 ・顔作りのゲームを通して、楽しい表情になるように考えることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・楽しかったときの経験を思い起こすように促す。 ・ゲームをしながら、どんな顔が楽しい顔なのか試行錯誤するように促す。 ・発表の仕方が分からない様子のときは、話型カードを使って話すように声がけする。
F児	6	<ul style="list-style-type: none"> ・楽しいときの気持ちや表情を考えることができる。 ・楽しい表情から、そのときの気持ちを読み取ることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・これまでの経験から楽しかったことを思い起こすように促す。 ・楽しい表情の友達にどんな言葉をかければよいか考えるように声がけする。 ・相手を意識して、自分の言葉で話したり、発表したりするように確認する。

G児	2	<ul style="list-style-type: none"> ・楽しい気持ちのときの表情を考えることができる。 ・どんなときに楽しい気持ちになるか思いつうことができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・日常経験から楽しかった経験を思い出すように促す。 ・ゲームをしながら、どんな顔が楽しいのか考えるように声がけをする。 ・話型カードを使って話すように声がけする。
H児	2	<ul style="list-style-type: none"> ・楽しい気持ちのときの表情を考えることができる。 ・どんなときに楽しい気持ちになるか思いつうことができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・日常経験から楽しかった経験を思い出すように促す。 ・ゲームをしながら、どんな顔が楽しいのか考えるように声がけをする。 ・発表の仕方が分からない様子ときは、話型カードを使って話すように声がけする。
I児	4	<ul style="list-style-type: none"> ・楽しい気持ちのときの表情をいろいろと考えることができる。 ・どんなときに楽しい気持ちになるかいろいろな場面を思いつうことができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・これまでの経験から楽しかったことを思い起こすように促す。 ・ゲームをしながら、どんな顔が楽しいのか考えるように声がけをする。 ・自分で考えた言葉を使って話すように声がけする。

(3) 展開

展開	学習活動	学習内容	具体的な手立て	資料・評価
つかむ きく・あらわす	1 本時の課題をつかむ。		<ul style="list-style-type: none"> ・1年B児は、活動への参加が難しい場合は支援員(S1)に別室で対応してもらう。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content;">つかむ</div> <ul style="list-style-type: none"> ・教師の話からどんな気持ちかを考え、本時の課題をとらえるように確認する。(T1) 	<ul style="list-style-type: none"> ・紙板書
		たのしいきもちについてかんがえよう。		
	2 本時の流れを確認する。		<ul style="list-style-type: none"> ・学習の手順を掲示しておき、楽しい気持ちについて学習をすることをとらえるように声がけする。(T1) 	<ul style="list-style-type: none"> ・紙板書
	3 楽しい気持ちについて考える。	<ul style="list-style-type: none"> ・どんなときに楽しい気持ちになるか思い出す。 友達と遊んだとき何かをもらったとき 	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content;">きく・あらわす</div> <ul style="list-style-type: none"> ・これまでの遊びや学習の経験から思い起こすことを確認する。(T1) 	<ul style="list-style-type: none"> ・紙板書
	4 楽しい気持ちに合った顔の表情を考え、気持ちに合った顔の表情をやってみる。	<ul style="list-style-type: none"> ・楽しい気持ちに合った顔の表情を選ぶ。 笑っている顔 嬉しい顔 ・気持ちに合った顔表情があることを確認する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・表情カードや顔写真の中から、楽しい表情のものをとらえるように声がけする。(T1) ・ペアになって見合ったり、鏡を使って顔を見たりして、楽しい表情ができるようにする。(T1) 	<ul style="list-style-type: none"> ・表情カード ・顔写真 ・鏡
5 「顔作りゲーム」をやる。 (1) ゲームのやり方を確かめる。	<ul style="list-style-type: none"> ・グループになり、目や口のパーツを選びながら楽しい顔を作ることを確認する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・最後まで静かに説明を聞くことを確認する。(T2) <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content;"> ・眉毛、目、口のパーツから一つずつ選ぶことを確認する。(T2) </div>	<ul style="list-style-type: none"> ◇楽しい気持ちやそれに合った顔の表情を理解することができたか。 	
細かいルールが明記されていなかったので挿入				

いかす	(2) 必要なルールを考える。	<ul style="list-style-type: none"> ゲームをやるときけんかをしないでやる。 友達の見聞を聞く。 	<ul style="list-style-type: none"> よい雰囲気で行うためのルールを考えるように促す。(T2) 	<ul style="list-style-type: none"> 紙板書
	(3) ゲームをやる。	<ul style="list-style-type: none"> 行き上がった顔の表情が楽しい気持ちになったかを確認する。 	<ul style="list-style-type: none"> ルールを守って楽しくゲームができるように見守る。(T2) 優しく考えを述べるように声がけする。(T2) 	<ul style="list-style-type: none"> 顔作りセット ◇ルールを守ってゲームをすることができたか。
	6 ゲームの感想を発表する。		<ul style="list-style-type: none"> ゲームを振り返り、できたことを確認する。(T3) 元氣よく発表できるようにそばで見守る。(T3) 	<ul style="list-style-type: none"> 話型カード ◇表情と気持ちについて自分なりの考えをもつことができたか。
	7 学習をまとめる。	<ul style="list-style-type: none"> 楽しい気持ちに合った顔の表情があることを確認する。 顔の表情から気持ちを読み取ることができることを確認する。 	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">いかす</div> <ul style="list-style-type: none"> 一人一人頑張ったことを褒め、自信をもてるようにする。(T3) 友達によかったことにも目を向けて発表できるようにする。(T3) 	<ul style="list-style-type: none"> 振り返りカード 話型カード ○×カード

○×カードは、挙手に対応できるため削除

5 板書計画

<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">学習の流れ</div>	めあて <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">たのしいきもちについてかんがえよう。</div>	まとめ <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">たのしいきもちにあったかおがある。</div>	
	どんなき おいしいものを食べたとき プレゼントをもらったとき ゆうえんちであそんだとき ともだちとあそんでいるとき	どんなかお 	ルール やさしくいう。 けんかをしない。 ともだちのかんがえをきく。

