

特別支援学級（知的障がい・自閉症・情緒障がい合同）

自立活動学習指導案

日 時 平成30年10月5日（金）5校時
児 童 1年男子1名 2年男子1名
3年男子2名 計4名
授業者
支援員

1 活動名 「頭と体を使ってゲームをしよう」

2 活動について

(1) 児童について

本特別支援学級（なかよし学級）の児童は、それぞれの障がいや能力に応じ、個に応じた教科学習や通常学級との交流学习を行っている。また、知的障がいのある児童と、自閉症・情緒障がいのある児童と学習グループをつくり、合同で自立活動を行っている。4名とも、体験的な活動を好み、喜んで学習に参加することができる。ただ、自分がやりたいことを優先してトラブルになることがあり、興奮しすぎて体が動きすぎることや、言葉が乱暴になることがある。知的に障がいがある児童は、学習時間は友達関係のクッション役になり、活動が円滑に行われることが多いが、休み時間は逆に関りがしつこくなってしまうことがある。どの児童も場や相手に応じて、コミュニケーションを円滑に行うことができるように基礎的な能力を身に付けていく必要がある。

個々の児童の実態は次のとおりである。

	児童	学年	実態
知的	A	3	・ 自分の気持ちを伝えることができるが、時折都合のよいように話すことがある。
情緒	B	1	・ 自分の気持ちを伝えることができるが、一方的な話になることがある。
	C	2	・ 見通しがもてない場合や、間違いを指摘されることがあると、言動が乱暴になる。そのような時の自分の気持ちをうまく言葉で表現することが難しい。
	D	3	・ 日常生活の受け答えはスムーズにできるが、聞いたことを伝えることや、状況を説明することは難しい。時々こだわりが強くなることもある。

(2) 自立活動の指導にあたって

自立活動については、小学校学習指導要領に次のように位置付けられている。

小学校学習指導要領（抜粋）
第1章総則
第4児童の発達の支援

2 特別な配慮を必要とする児童への指導

(1) 障害のある児童などへの指導

イ 特別支援学級において実施する特別の教育課程については、次のとおり編成するものとする。

(ア) 障害による学習上または生活上の困難を克服し自立を図るため、特別支援学校小学部・中学部学習指導要領第7章に示す自立活動を取り入れること。

本学級では、個別の指導計画に自立活動に関する欄を設け、指導計画を立てている。リズム運動や体を動かすゲームなどに取り組み、体を動かすことを通して、友達とぶつからない範囲を把握するなど、体の動きや環境の把握ができるようにしたい。また、ゲームをすることによってルールを覚え、相手とコミュニケーションがスムーズにとれるようにしたい。

(3) 指導にあたって

本活動は、毎週1時間とっている自立活動の時間の中で、自分の体をコントロールしながら曲に合わせて体を動かすことや、ゲームをすることにより、同じ学級の友達と関わり合う楽しさを味わうように活動を組んでいる。楽しい活動を取り入れながら、自分の気持ちを相手に伝えること、自分や友達のよい点を見つけることができるように、発表できる場面を設定している。相手の気持ちが分からず、言動が乱暴になる場合もあるので、時折場面を区切って、自分や友達の感情を考えながら取り組みたい。内容を変えながらゲームに取り組むことにより、勝ち負けにこだわらず、相手が勝っても賞賛することができる心を育てていきたい。

3 自立活動の重点目標と評価規準

(1) 活動の重点目標

- ・体を動かすことにより、健康な体作りをすることができる。【1 健康の保持 (5)】
- ・勝ち負けにこだわらず、相手が勝っても称賛することができる。【2 心理的な安定 (1)】
- ・友達と関わりながらゲームに参加することができる。【3 人間関係の形成 (1)】
- ・リズム運動をすることにより、体幹を鍛え、姿勢を保持することができる。

【5 身体の動き (1)】

- ・友達と相談しあいながらゲームを進めることにより、友達と円滑なコミュニケーションをとることができる。【6 コミュニケーション (1)】

(2) 評価規準

- ・体を動かすことやゲームをすることを、友達と楽しく行おうとしている。
- ・自分の体全体に意識を向けて正しく動かすことができる。
- ・オセロの駒の動かし方や感想を相手に伝えることができる。

4 本活動の指導計画

時数 (実施時期)	ねらい	活動内容
5 (4月, 7月, 12月)	<ul style="list-style-type: none">・自立活動の内容を知り, 1年間の見通しをもつ。・友達と関わり合うゲームをすることにより, 同じ学級の友達としての関わりをもつ。・遊びをとおしてコミュニケーションをとる。	<ul style="list-style-type: none">・活動の全体計画を知る。・しっぽ取りゲーム・どこまで乗れる新聞紙

6 (5月, 9月 10月, 2月) 本時 (5/6)	<ul style="list-style-type: none"> ・友達と活動する楽しさを味わう。 ・友達と協力してゲームを進めることにより, 友達のよさに気付く。 ・ゲームを協力して進めることにより, 自分たちの成長に気付く。 	<ul style="list-style-type: none"> ・リズム運動 ・ボール転がし ・オセロゲーム
3 (6月, 8月, 11月)	<ul style="list-style-type: none"> ・リレーの仕方を教えあうことにより, 友達と協力して活動する楽しさを味わう。 ・玉入れをして友達と活動する楽しさを味わう。 ・ボール運動に取り組みながら, 友達が取りやすいようにするにはどうしたらよいか, 相手のことを考える。 	<ul style="list-style-type: none"> ・お玉リレー ・玉入れ ・ボール運動
4 (9月, 1月, 3月)	<ul style="list-style-type: none"> ・「泣く, 怒る, 笑う。」表情のカード「気持ちカード」を神経衰弱のように取り合うゲームを友達と一緒に楽しむ。 ・「気持ちカード」を用いて, どのような時にカードの表情になるか考える。 ・キャッチボールに取り組みながら, 友達を取りやすいようにするにはどうしたらよいか, 相手のことを考える。 ・ボウリング遊びをすることにより, 順番やルールを守ることの大切さに気付く。 ・自分や友達のよい所を発表しあい, お互いのよさを知る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・「気持ちカード」でゲーム ・投げて遊ぼう ・ボウリング遊び ・今までの活動を振り返る。

5 本時の指導

(1) 目標

自分や友達のよい所を見つけて, 発表しよう。

(2) 本時の指導にあたって

今月末には校内マラソン大会があるので, マラソン大会に向けて, 走ることをイメージした曲に合わせて体を動かすようにしたい。体を動かすことにより, 自分の体を知り, 行動を調整できるようにしたい。また, 体幹を鍛えることにより, 体を調整する力をつけることができると思うので, 腕立てをしている状態でボールを転がすゲームを取り入れたい。相手を取りやすい所にボールを転がすことにより, 相手の事を思う気持ちを育てることや, 自分の体をコントロールする能力, バランス感覚を高めさせたい。

本時は, 「たのしくゲームをしよう」というめあてを立て, 友達とどのように関われば楽しくなるのか考えさせたい。後半は, ボードゲームをすることにより, 友達と協力してゲームを進める楽しさを味わわせたい。また, 友達と楽しい時間を過ごすにはどのようにしたらよいか考えさせたい。

(3) 評価規準

評価規準 (評価方法)	B おおむね満足できる	支援が必要な児童への手立て
<ul style="list-style-type: none"> ・体をきちんと動かそうとしている。(観察) ・友達と協力してゲームを進めようとする。(観察) ・自分や友達のよい所を見つける。(発表) 	<ul style="list-style-type: none"> ・教師や友達の動きを見て, おおむね体を同じように動かすことができる。 ・友達に声をかけられながら, 一緒にゲームをすることができる。 ・友達の発表を聞くことや, 話し方を教えてもらう事により, 自 	<ul style="list-style-type: none"> ・体の動きがしっかり見えるようにする。 ・ゲームの進め方や話し方が分からなくなった時に, やり方をそばで教える。

(4) 展開

段階	学習内容・活動	指導上の留意点および支援 (◆研究の視点)	準備等
とらえる 10分	<p>1 学習内容とめあてを確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> 学習内容を確認する。 リズム運動 ボール運動 オセロゲーム めあてを確認する。 <p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">たのしくゲームをしよう。</p> <ul style="list-style-type: none"> 全体の約束を確認する。 勝ち負けにこだわらない。 めあてを達成するために気を付けることをそれぞれ発表する。 	<ul style="list-style-type: none"> 学習内容を確認する。 学習の流れが分かるように掲示しておく。 全体の約束は教師側から提示する。 ゲームをするときの約束も提示する。 全体に聞こえるような声で発表する。 支援員は、話を聞く児童が、発表する児童の方を向くようにそばで見守る。 	<p>本時の学習の流れを掲示 めあての紙 板書</p>
活動する 30分	<p>2 リズム運動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> マラソン大会に向けて、走ることにちなんだ曲に合わせて体を動かす。 <p>3 ボール運動をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> 腕立て伏せの形になり、2人1組で、ボールを転がす運動をする。 <p>4 オセロゲームをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ゲームのルールを確認する。 2人1組で、一人が駒の置き方を決め、1人は、駒を動かす。それを交代で行う。駒の置き方を相談しながらゲームをする。 体を動かしながら、大きい盤のオセロゲームをする。 	<ul style="list-style-type: none"> 曲に合わせて体を動かすことにより、一緒に活動する気持ちをもたせる。 曲に合わせた動きが分かりやすいように、各自反射テープを手首にまく。 相手が取りやすい位置に転がすように注意する。10回転がせば終わりであることを確認する。 <p><評価></p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">・曲に合わせて体を動かすことや相手が取りやすいようにボールを転がすことができる。(観察)</p> <ul style="list-style-type: none"> 教師と支援員は2人1組のグループ同士がぶつからないように見守る。 オセロゲームの盤を大きいシートで準備し、駒を踏まないように上手に歩いて、駒を動かす。 縦、横、斜めで相手の駒を挟むと自分の駒の色に変えることができることを確認する。 オセロ盤に縦は数字、横は生き物のイラストで印をつけておき、オセロを置く時の目印にする。 それぞれのチームに教師と支援員がつき、ゲームの進め方で戸惑っている時は相談にのる。 	<p>CD 各自反射テープ2本</p> <p>ボール2個</p> <p>オセロゲームの盤 オセロの駒 縦・横・斜めが分かる棒 説明用のボード カメラ タイマー</p>

	<p>5 対戦が終わったら、自分のチームや相手のチームのよかったことを話す。</p> <p>6 早く終わったら、2回戦目をする。</p>	<p><評価></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>・ゲームを、友達と協力して楽しくやろうとしている。 (観察)</p> </div> <p>◆教師側からもよい点を話し、お互いのよさを見つけることができるようにする。</p> <p><評価></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>・自分や友達のよい点を、全体に聞こえるような声で発表する。</p> </div> <p>・2回戦目が途中で終わったら、ボードを写真に撮っておく。</p>	
<p>まとめ る 5 分</p>	<p>7 今日の活動の感想を話す。 ・一人ずつ今日の活動の感想を話す。</p> <p>8. 次の活動を確認する。</p>	<p><評価></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>・楽しく体を動かすことやゲームをするために、何に気を付けたか、考えながら発表する。(発表)</p> </div> <p>◆一人一人のよかったところを話し、本時の学習を振り返らせる。</p> <p>・次の時間は、対戦の続きをすることを知らせる。</p>	

(5) 板書計画

めあて	きょう 今日の学習	
たのしくゲームをしよう。	① 先生のお話	イラスト
Aさんのめあて	② めあてをよむ。	イラスト
Bさんのめあて	③ うんどう	イラスト
Cさんのめあて	リズム運動	イラスト
Dさんのめあて	ボールうんどう	イラスト
	④ オセロゲーム	イラスト
	⑤ かんそう	イラスト
	⑥ 先生のお話	イラスト

