

日 時 令和2年 2月 6日(木曜日)

5時間目 13:55～14:40

1 主題名 「気持ち探偵になろう」

2 主題設定の理由

(1)児童の実態 <省略>

(2)主題について

1学期はソーシャルスキル学習、2学期は表情と気持ちの言葉の学習を行ってきたが、大きな効果が得られなかった。そのため、「社会的スキルに関して一人一人のつまずいているポイントが違うのではないか」という疑問をもち、社会的スキルに関する4つの視点で実態把握を行った。その結果、やはり一人一人つまずいているポイントが違うことがわかった。よって、知的障害特別支援学級と自閉症・情緒障害学級の共通課題と個の課題を整理し、それぞれの課題としている社会的スキルにアプローチする活動を組み合わせた指導計画を編成した。

自閉症・情緒障害学級の児童に多くみられる課題である「場面に応じた行動がとれない」児童の特性として、きっかけ(出来事)と結果(気持ちの変化)のつながりが理解できないということがわかった。今回の主題「気持ち探偵になろう」では、結果(気持ちの変化)からどんなきっかけ(出来事)があったのかを推測する活動を通して、状況を読み取る力を身に付けられるよう設定した。状況を読み取る力が身につくことで、「怒っている→ごめんなさい」といったマニユ

アル化した指導ではなく、どうして謝る必要があるのかを理解することに繋がると考える。きっかけ(出来事)と結果(気持ちの変化)のつながりが理解できれば、自分なりに日常生活の中で応用することができ、人と関わる力や社会性が高まると考える。また、音声での感情判断の課題には「はあっていうゲーム」を取り入れ、児童同士で声色での感情表現を身に付けるよう設定した。

本校で行う自立活動は主に「からだ」「こころ」「集団遊び」の3つに主眼を置き、自立活動の授業だけでなく、他教科や行事、日常生活の指導等、学校生活全体を通じて指導を行っている。

### (3)指導・支援について

個々の課題に取り組む個別指導の形態と共通課題に取り組む一斉指導の形態を組み合わせることでより高い教育的効果に繋がりたいと考える。実態差が大きい中での一斉指導となるので、一斉課題の中でも個々の目標を設定し、必要に応じた支援を行う。

今回は知的障害特別支援学級と自閉症・情緒障害特別支援学級の合同授業を行う。実態把握表でもわかるとおり、個々の得意・不得意な能力が学級の特性として表れている。そのため、それぞれの学級で教師が一方的に教える学習よりも、2学級合同の授業形態とし、対話的な学習を通して児童同士の学び合いに繋がっていきたい。また、自閉症の特性として般化(違う状況でも応用して活用できる)の難しさがあるため、児童対教師ではなく、児童対児童の中で学習することで、日常生活の中で活かせる力になると考える。グループ編成は実態把握を基に、課題やねらいに応じて編成することで学び合いの機会が増えると考え。友達と関わる活動を通して、他者の気持ちに気づくきっかけになればと思う。また、自己認知と他者認知のギャップを起している児童には、自己肯定感を損なわないよう本人の良い所をたくさん伝えた上で、正しい自己認知を日ごろから伝えていく必要があると感じる。

特別支援教育で多く見られるチームティーチングの中で、T2が児童補助で終始してしまうという課題がある。T1とT2が授業における役割と児童の目標、児童の実態、支援方法等を共有し、授業の中でチームティーチングを機能させることで、授業の幅や教育的効果を高めることができると考える。本單元においてもT2との連携を通してよりレベルの高い授業を目指す。

### 3 児童の実態

実態把握表		知的障害特別支援学級					自閉症・情緒障害特別支援学級													
		A	B	C	D	E	F	G	H	I										
実態把握①表情		左：イラスト 右：写真(担任)																		
表情の読み取り	うれしい																			
	びっくり																			
	おこる																			
	いや																			
	かなしい																			
実態把握②声の調子		左：正の感情 右：負の感情																		
音声での感情判断	担任	おはよう																		
		ありがとう																		
		ごめんね																		
	第三者	おはよう																		
		ありがとう																		
		ごめんね																		
実態把握③ソーシャルスキル		○トラブルになりにくい △状況、口調によってはトラブルになりやすい ×トラブルになりやすい																		
場面に応じた対応	ふざけてたいたら友だちがおこった どうしよう？																			
	すぐちかくで大きな声を出している子がいる どうしよう？																			
	図書室で本を借りようとしたら友達も同じ本を借りようとしていた。 どうしよう？																			
	友だちから借りていたマンガをよごしてしまった。 どうしよう？																			
	好きなテレビを見ていたらお母さんにおつかいをたのまれた。 どうしよう？																			
実態把握④自己理解、自己表現、感情のコントロール		生活適応支援チェックリスト 左：自己評価 右：担任の評価 4できる 3だいたいできる 2少しむずかしい 1むずかしい ※無回答は問題文の理解ができなかった																		
自己理解・表現と行動の調整に関する事	状況に応じた行動ができる																			
	自分の気持ちや考えを上手く相手に伝えることができる																			
	感情のコントロールができ、落ち着いて過ごすことができる																			
	心が落ち着かないとき、ストレスがたまったときに落ち着ける方法をとることができる																			
	自分の特性(～は得意だけど、～は難しい等)を知ったうえで行動できる。																			

#### 4 主題の目標

○人の気持ちがわかる手がかりを覚えることができる。

(知識・技能)

○自分の気持ちの対処法を考え、発表することができる。

(思考・判断・表現)

○すすんで自分の考えを相手に伝えることができる。

(学びに向かう力)

#### 5 指導計画(7時間扱い)

	指導内容	授業目標
1	①個別学習 ②カンジョウレンジャー ・うんどうマン ・リラックスマン	①表情カードの気持ちを覚える。場面に応じた言葉や対処方法を覚える。 ②「困った」「怒り」「不安」の感情を対処する方法(体を動かす・気分を落ち着かせる)を考える。
2	①個別学習 ②カンジョウレンジャー ・おはなしマン ・かんがえマン ・いろいろマン	①表情カードの気持ちを覚える。場面に応じた言葉や対処方法を覚える。 ②「困った」「怒り」「不安」の感情を対処する方法(話すこと・考えること・楽しい気持ちにすること)を考える。
3	①個別学習 ②はあって言うゲーム	①表情カードの気持ちを覚える。場面に応じた言葉や対処方法を覚える。 ②声の調子の違いに気づき、声の調子を意識して言葉を発することができる。
4	①個別学習 ②はあって言うゲーム	①表情カードの気持ちを覚える。場面に応じた言葉や対処方法を覚える。 ②声の調子の違いに気づき、声の調子を意識して言葉を発することができる。
5	①個別学習 ②はあって言うゲーム ③気持ち探偵	①表情カードの気持ちを覚える。場面に応じた言葉や対処方法を覚える。 ②声の調子の違いに気づき、声の調子を意識して言葉を発することができる。 ③気持ちの原因を推測することができる。
6 本時	①個別学習 ②はあって言うゲーム ③気持ち探偵	①表情カードの気持ちを覚える。場面に応じた言葉や対処方法を覚える。 ②声の調子の違いに気づき、声の調子を意識して言葉を発することができる。 ③気持ちの原因を推測することができる。
7	①個別学習 ②はあって言うゲーム ③気持ち探偵	①表情カードの気持ちを覚える。場面に応じた言葉や対処方法を覚える。 ②声の調子の違いに気づき、声の調子を意識して言葉を発することができる。 ③気持ちの原因を推測することができる。

## 6 本時の構成

	本時に関わる実態 <省略>	本時の目標	指導の手立て・配慮
A		<ul style="list-style-type: none"> <li>○表情に合った言葉を選ぶことができる。</li> <li>○友達と教師を介してコミュニケーションを取ろうとすることができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・写真カード</li> <li>・見本提示</li> <li>・教師が代弁</li> </ul>
B		<ul style="list-style-type: none"> <li>○気持ちの対処方法を考えることができる。</li> <li>○自分の考えを伝え、友達の意見を聞くことができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・対処方法掲示 (カンジョウレンジャー)</li> <li>・話し合いボード</li> </ul>
C		<ul style="list-style-type: none"> <li>○場面に応じた対処方法を覚えることができる。</li> <li>○声の調子を意識して問題を出すことができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・安心できるグループ編成</li> <li>・肯定的な声かけ</li> </ul>
D		<ul style="list-style-type: none"> <li>○表情に合った言葉を自分なりの言葉で覚えることができる。</li> <li>○声の調子を意識して問題を出すことができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・イヤーマフ(状況に応じて)</li> <li>・発表ボード</li> <li>・ゆっくり話す</li> <li>・困ってますカード</li> </ul>
E		<ul style="list-style-type: none"> <li>○表情に合った言葉を選ぶことができる。</li> <li>○自分の考えを伝え、友達の意見を聞くことができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・写真カード</li> <li>・イヤーマフ(状況に応じて)</li> <li>・個別に説明</li> </ul>
F		<ul style="list-style-type: none"> <li>○場面に応じた対処方法を覚えることができる。</li> <li>○自分の考えを友達に伝えることができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・休み時間に説明しておく</li> <li>・こまめに注意喚起</li> </ul>
G		<ul style="list-style-type: none"> <li>○場面に応じた活動をする</li> <li>○自分の考えを伝え、友達の意見を聞くことができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・事前予告</li> <li>・ルールの視覚化</li> <li>・肯定的な声かけ</li> </ul>
H		<ul style="list-style-type: none"> <li>○声の調子を意識して問題を出すことができる。</li> <li>○自分の考えを伝え、友達の意見を聞くことができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ルールの視覚化</li> <li>・考えの選択肢を与える声かけ</li> </ul>
I		<ul style="list-style-type: none"> <li>○最後まで授業に参加することができる。</li> <li>○自分の考えを伝え、友達の意見を聞くことができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・肯定的な声かけ</li> <li>・同グループ児童への事前確認(本人に対して否定しない)</li> </ul>

時間	学習内容	指導上の留意点 ○児童の活動 ●指導の手立てと支援 ◎評価の観点								
		A	B	C	D	E	F	G	H	I
1分	あいさつ	○日直の号令で挨拶をする ●全員が気持ちを向けるまで待ってからあいさつをする。								
10分	個別学習 表情カード ソーシャル スキルプリ ント	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">個別の学習をしましょう。</div>								
		●本時の見通しが持てるよう、ミニボードで本時の流れを確認する。 ●児童が教師の説明内容を理解しているか確認しながら進める。 ●説明する前に聞く時の約束を確認し、視覚的に提示する。 ●端的な言葉でゆっくり話す。								
		○写真表情カードと気持ちの言葉をマッチングする。 ●見本を提示する。 ◎写真表情カードに合った言葉を選ぶことができたか。	○SST ワークシートに記入する。	○SST ワークシートに記入する。 ◎場面に応じた対処方法を覚えることができる。	○SST ワークシートに記入する。 ●場合によってはイヤーマフを使用させる。 ◎表情に合った言葉を自分なりの言葉で覚えることができる。	○写真表情カードと気持ちの言葉をマッチングする。 ●見本を提示する。 ◎写真表情カードに合った言葉を選ぶことができたか。	○SST ワークシートに記入する。 ●似たような出来事を想起させ、イメージを持たせる。 ◎場面に応じた対処方法を覚えることができる。	○SST ワークシートに記入する。 ●似たような出来事を想起させ、イメージを持たせる。	○SST ワークシートに記入する。 ●似たような出来事を想起させ、イメージを持たせる。	○SST ワークシートに記入する。 ●似たような出来事を想起させ、イメージを持たせる。
10分	グループに分かれ「はあって言うゲーム」を行う。	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">「はあって言うゲーム」をしましょう。</div>								
		○グループごとに席を移動して「はあって言うゲーム」をする。 ●ゲームを行う上での約束を確認し、視覚化して提示する。 ●予想されるつまづき行動(上手くできない、正解できない等)とその時の対処方法を伝えておく。 ●活動のゴール(勝つことがゲームの成功ではなく、全員が拍手で終われることが成功)を明示する。 ●実態、人間関係を鑑みたグループ編成。 ●問題の選択肢をわかりやすい気持ちに変える。								

		●本人が気持ちの意味を理解できるよう、写真カード等を使って伝える。		●本人が安心して発表できるグループ編成にする。 ◎声の調子を意識して問題を出すことができる。	●本人が安心して活動できるグループ編成にする。 ◎声の調子を意識して問題を出すことができる。	●本人が気持ちの意味を理解できるよう、写真カード等を使って伝える。	●授業前に問題を伝えておき、順番を後にしてモデルを見せる。フリーズした時は無理に活動させない。	●気持ちが高揚しやすいのでルールの視覚化が見えるようにする。 ◎声の調子を意識して問題を出すことができる。	●否定的な発言がされないよう、事前に同グループの児童に伝えておく。	
20分	表情絵、ヒントから何が起きたのかを推理し、グループで話し合い、全体に発表する。	<b>気持ち探偵～なにがあったのかを推理しよう～</b>								
		○表情絵、ヒントから何が起こったのかを推理し、グループで話し合う。 ○推理できたら気持ちの対処の仕方を考える。 ○話し合った内容を発表者が発表する。 ●予想されるつまづき行動(勝手に話し出す、思いつかない等)とその時の対処方法を伝えておく。 ●話し合いのルールを確認する。								
		●写真表情カードを参考にし、表情絵の気持ちを予想させる。 ◎教師を介して友達と話し合うことができる。	●いくつかの状況を想像するよう声かけする。気持ちの対処方法がわかるよう、カンジョウレンジャーの掲示を見せる。 ◎気持ちの対処方法を考えることができる。 ◎自分の考えを伝え、友達の考えを聞くことができる。	●本人が安心して発表できるグループ編成にする。 ◎自分の考えを伝え、友達の意見を聞くことができる。	●写真表情カードを参考にし、表情絵の気持ちを予想させる。 ◎写真絵に合った気持ちが分かる。	●写真表情カードを参考にし、表情絵の気持ちを予想させる。 ◎写真絵に合った気持ちが分かる。	●授業前に問題を伝えておき、順番を後にしてモデルを見せる。フリーズした時は無理に活動させない。 ◎自分の考えを伝えることができる。	●気持ちが高揚しやすいのでルールの視覚化が見えるようにする。 ◎自分の考えを伝え、友達の意見を聞くことができる。	●順番を後にしてモデルを見せる。 ◎自分の考えを伝え、友達の意見を聞くことができる。	●否定的な声かけはせず、状況に応じた言葉かどうかを考えさせる。 ◎自分の考えを伝え、友達の意見を聞くことができる。
4分	振り返り 終わりのあいさつ	○本時の振り返りを隣の友達に伝える。 ○日直の号令で挨拶をする。 ●疲れている児童、気持ちが高まっている児童がいる場合は全員の気持ちが落ち着くまで待つ。 ●教師が正しい姿勢で見本を見せる。								

