

検 印

特別支援学級自立活動学習指導案

指導者 教 諭 (T1)
 教 諭 (T2)
 教 諭 (T3)
 支援員 (T4)
 ゲスト T Pepper

- 1 単元名 Pepper とあそぼう
 2 本時の学習指導 (1 / 2)

- (1) 目標 ①プログラミングの意味を理解することができる。
 ②Pepper と楽しんであそび、心理的な安定を図る。

(2) 展開

学 習 活 動	指導と評価の工夫 ○留意点 ◎評価	時 間
1 挨拶	○黒板に向かって左側が1組児童、右側が2組児童が椅子のみで2列に着席する。 (1組児童の支援はT4、2組児童の支援はT3、児童の全体指導はT2、MTはT1。)	5
2 本時の学習・めあてを知る	○メニュー表、めあて表を見せる。	
3 プログラミングについて話を聞く	○前回の車の話を想起させながら話す。(T1)	1
4 Pepper と交流する	①後ろバンパーボタン→Pepper が話す。 →T1 が話す。 ②今月の歌を歌う。(CD操作、T2) ③左バンパーボタン→Pepper が話す。 →T1 が話す。 ④あたりまえ体操 (Pepper)	10
5 Pepper とクイズ・ゲームをする	⑤Hi or Low ゲーム ○ゲームの説明をする。(T1) ○1組が最初に行い、2組が次に行う。 ○Hi or Low をクラスで話し合って決め、代表児童がボタンを押す。 ⑥手品 ○2組が最初に行い、1組が次に行う。 ○消えるトランプをクラスで話し合って決め、代表児童がボタンを押す。 ○選んだトランプの絵と字を画用紙に書く。 ⑦What's this? ○ゲームの説明をする。(Pepper) ○1組と2組の児童が交互に英単語を答える。 ⑧国旗あてゲーム ○答えたい児童が挙手をして、ボタンを押す。 ○ボタンを押せていない児童を意図的に指名する。(T2) ⑨ペパひげどっかんゲーム ○1組児童と2組児童が交互に行う。 ⑩右手 or 左手ボタンを2組女子が握手→Pepper が話す→みんなの手を振って、さよならする。	24
6 まとめ	○めあてが達成できたか確認をする。	
7 挨拶	○Pepper にどんなプログラミングをしたいか等の感想を発表する。	5