

自閉症・情緒障害特別支援学級 自立活動 学習指導案

日 時 令和5年2月7日（火）

第5校時 13:40～14:25

場 所 多目的室

1 主題名 「こんなときどうする？～友達と意見が合わなかったとき～」

2 主題設定の理由

（個別の状況については当日資料を配布します）

そこで、「こんなときどうする？」という主題で、学校生活や日常生活の中で起こりそうな場面から学びが必要な課題を8つ選び、2・3学期で8回の授業を行う。それぞれの場面の状況の中で周りの人たちの気持ちを読み取ったり、どんな行動をするよいかを考えたり、ロールプレイで実践したりすることで、困難を克服するスキルを身につけ、実際の生活に活かせるようにし、自分らしく生き生きと生活できるようにする。また毎回ウォーミングアップで「ロボットゲーム」を取り入れ、「相手に動きや心を合わせる技術」も習得できるようにする。

3 児童の実態（当日資料配布）

	児童の実態
A	
B	
C	
D	
E	
F	
G	
H	

4 目標

学校生活の中の困り感や不安を軽減し、自分らしく生き生きと生活できる力をつける。

5 指導計画（8時間扱い）

	指導内容	授業目標	時数
1	1, ロボットゲーム 2, こんなときどうする?①	1, 先生と同じポーズができる。 2, 仲間に入れてほしいときの言い方や行動を考え、話し合い、実践に向けて練習することができる。	1
2	1, ロボットゲーム 2, こんなときどうする?②	1, 友達と同じポーズができる。 2, 仲間に入れてもらえないときの言い方や行動を考え、話し合い、実践に向けて練習することができる。	1
3	1, ロボットゲーム 2, こんなときどうする?③	1, 友達と同じポーズができる。 2, 気持ちの表し方を考え、話し合い、実践に向けて練習することができる。	1
4	1, ロボットゲーム 2, こんなときどうする?④ 3, 教頭先生から宝ゲット!	1, 先生と同じ動きができる。 2, 嫌なことや苦手なことがあったときにどうすればよいか、言い方や行動を考え、話し合い、実践に向けて練習することができる。	1
5	1, ロボットゲーム 2, こんなときどうする?⑤	1, 友達(2人)と息を合わせて言葉を言うことができる。 2, 自分の事を人に伝えることができる。	1
6	1, ロボットゲーム 2, こんなときどうする?⑥	1, 友達(3人)と息を合わせて言葉を言うことができる。 2, 友達に質問ができる。	1
7	1, ロボットゲーム 2, こんなときどうする?⑦	1, 友達(2人)と息を合わせて机を運ぶことができる。 2, 友達と意見が合わなかったときの言い方や行動を考え、話し合い、実践に向けて練習することができる。	1 本時
8	1, ロボットゲーム 2, こんなときどうする?⑧ 3, 校長先生から宝ゲット!	1, 友達(4人)と息を合わせてマットを運ぶことができる。 2, 友達のよいところやがんばっていることを見つけたときに、それを伝えることができる。	1

6 本時の構成（7/8）

(1) 本時の目標

①共通目標

- 友達と息を合わせて机を運ぶことができる。
- 友達と意見が合わなかったときの適切な行動や言葉を考え、実践することができる。

②個人目標

A	<ul style="list-style-type: none"> ・ 友達の意見を聞き、自分の意見を伝えることができる。 〈3人間関係(1)他者との関わりの基礎〉 〈6コミュニケーション(1)コミュニケーションの基礎的能力〉
B	<ul style="list-style-type: none"> ・ 自分の意見を、言葉や指さしなどで相手に伝えることができる。 〈3人間関係(1)他者との関わりの基礎〉 〈6コミュニケーション(4)コミュニケーションの手段と選択の活用〉
C	<ul style="list-style-type: none"> ・ 友達と意見が合わなかったとき、自分の意見を押し通すだけでなく、相手に譲歩したり、話し合っって新しい意見を構築したりできる。 〈3人間関係(2)他者の意図や感情の理解〉 〈6コミュニケーション(5)状況に応じたコミュニケーション〉
D	<ul style="list-style-type: none"> ・ 友達と意見が合わなかったとき、自分の意見を押し通すだけでなく、相手に譲歩したり、話し合っって新しい意見を構築したりできる。 〈3人間関係(2)他者の意図や感情の理解〉 〈6コミュニケーション(5)状況に応じたコミュニケーション〉
E	<ul style="list-style-type: none"> ・ 自分の考えを、言葉で相手に伝えることができる。 〈6コミュニケーション(2)言語の受容と表出〉 ・ 教室が騒がしくなっても、落ち着いて対処することができる。 〈4環境の把握(2)感覚や認知の特性についての理解と対応〉
F	<ul style="list-style-type: none"> ・ みんなの言葉に耳を傾け、最後まで参加できる。 〈3人間関係(4)集団への参加の基礎〉
G	<ul style="list-style-type: none"> ・ ゆっくりでもいいので、自分の考えを自分の言葉で相手に伝えることができる。 〈3人間関係(1)他者との関わりの基礎〉 〈6コミュニケーション(1)コミュニケーションの基礎的能力〉
H	<ul style="list-style-type: none"> ・ 友達の意見や思いを受容し、それをふまえて自分の意見を伝えることができる。 〈3人間関係(2)他者の意図や感情の理解〉

(2) 展開

配時	学習活動	指導上の留意点 (※指導の手立て *評価の観点) ○児童の活動 ◎予想される児童の反応 □指導者の主な指示、発問等	備考
導入 ① 2分	1 心のウォーミングアップと挨拶をする。	<ul style="list-style-type: none"> ○リラックスする音楽を1分間聴いてから始まりの挨拶をする。 □椅子に座ったまま、膝を抱えて小さくなり、目を閉じてください。 □自分でリラックスをする練習です。音楽がかかるので、ゆったりとした気持ちで聴いてください。 □T2が音楽を流す。 □(音楽が終わったら) ゆっくり顔を上げて、よろしくお願ひします。 	音源

		○落ち着いて「よろしくお願いします。」と挨拶する。	
		全体	個別
		※自分で意図的にリラックス（感情メーターを0に近づける。）をすすめる練習だということを確認する。 ※できている児童を褒めて、よい気持ちで授業に参加できるようにする。	個別の状況と支援については当日資料参照
導入 ② 8分	2 本時の流れを説明した後、体のウォーミングアップをする。	<input type="checkbox"/> 本時の流れを説明する。 <input checked="" type="checkbox"/> 見通しを持って安心して学習に取り組めるようにする。 <input type="checkbox"/> 「ロボットゲーム」で、友達と2人組で、息を合わせて机を目印のテープまで運ぶ。 <input type="checkbox"/> 今日の「ロボットゲーム」は、机を運ぶロボットになってもらいます。2人でテープの場所まで机を運んでください。友達の心や行動を読み、息を合わせる力が大切です。 <input type="checkbox"/> 休憩したいときは、「待って。」や「休憩するね。」と相手に伝えましょう。 <input type="checkbox"/> ペアや順番を自分たちで決める。 <input type="checkbox"/> T2は児童の補助をする。	机 目印の テープ
		※児童の状況を見ながら途中で休憩してもよいことを伝える。 ※うまくいったペアのがんばりをみんなで喜び合う。	個別の状況と支援については当日資料参照
		*友達と息を合わせて机を運ぼうとしたか。	
展開 ①	3 本時の課題を伝え、場	<input type="checkbox"/> 宝の地図を見ながら、今まで獲得したスキルを確認する。 <input type="checkbox"/> 今までみんな、こんなたくさんの事ができるようになってきたよ。	宝の 地図

15分	面について考える。	<input type="radio"/> 本時の課題を知る。 <input type="checkbox"/> 今日の「こんなときどうする？」は、「友達と意見が合わなかったとき」です。今までこんな経験ありませんか？…といくつか例を挙げる。 <input type="radio"/> 場面絵と人形劇を見せて、状況を全員で確認する。 <input type="radio"/> どんな行動や言葉があると解決できるのかを全員で考え、意見を発表する。 <input type="checkbox"/> T2は発表が苦手な児童の意見を個別に聞く。	場面絵 人形
	※その場面をイメージしやすいように、絵や人形を使う。	個別の状況と支援については当日資料参照	
展開② 15分	4 ロールプレイで練習する。	<input type="radio"/> 2人が前に出て、くじで引いたお題から、自分の意見を決めて、相手に伝える。相手と意見が合わなかったときに、先程みんなから出てきた意見を活かしながらロールプレイで練習をする。 (例) 昼休みの遊びを決めよう。 ① 鬼ごっこ ② ドッジボール ③ ブランコ ④ おさんぽ ⑤ ジャングルジム <input type="checkbox"/> 自分の行動を客観的に見ることができるよう、ロールプレイが終わるごとに、やってみた本人や周りの子に振り返りをするよう声かけを行う。 <input type="checkbox"/> T2は、見ている児童たちのつぶやきを拾ったり、不安になってきた児童が落ち着けるような声かけをしたりする。	お題のくじ
	※やってみたい人から行い、不安な児童は友達の発表を見た後にできるようにする。 ※2人の意見が同じになったら、意図的に意見を変えるか、次のお題のくじを引く	個別の状況と支援については当日資料参照	

		<p>よう促す。 ※ロールプレイ中は、自分たちの力で解決できたという自信をつけるため、最小限の声かけにとどめる。</p>	
		<p>*友達と意見が合わなかったときの適切な行動や言葉を考え、実践することができたか。</p>	
まとめ① 4分	5 本時の振り返りをする。	<p>○黒板を見ながら、本時の振り返りをする。 <input type="checkbox"/>今日の振り返りをします。 <input type="checkbox"/>友達と意見が合わなかったときに、どんな行動や言葉を使えばいいかわかった人（と挙手を求める）。 <input type="checkbox"/>T2は個別に補助する。 <input type="checkbox"/>時間があれば、何人かに、これから特にどの行動や言葉を使っていきたいかを聞いてみる。 <input type="checkbox"/>～さんは、これからこういう場面になったら、どれを使ってみたいですか。 <input type="checkbox"/>本日のキーワードを発表する。 <input type="checkbox"/>みんなが「友達と意見が合わなかったとき」に使う力をつけたので、キーワードがもらえます。キーワードは（披露しながら）「た」です。 <input type="checkbox"/>大切なことは、今回学んだことをこれからの生活で使うことです。</p>	宝の地図
まとめ② 1分	6 次時に行うことを確認する。	<p><input type="checkbox"/>次回は最後の時間です。「友達のいいところ探し」を学習します。次のキーワードがわかると、校長先生から宝がもらえるので、それを目指して学習しましょう。 <input type="checkbox"/>ストレッチをした後に、挨拶をして授業を終わりにする。 <input type="checkbox"/>立って背伸びをしましょう。そのまま右に倒します。次に左に倒します。肩を後ろに回します。次に前に回します。手をぶらぶらしましょう。 <input type="checkbox"/>挨拶をして終わりにします。ありがとうございました。</p>	

7 備考

教室内配置図、座席配置図 （当日資料配布）