

# 自立活動学習指導案

令和5年10月 日( ) 校時  
 学級(自閉症・情緒) 1年 名 2年 名  
 学級(知的) 2年 名  
 指導者 ○○

## 1 単元名 なかよくゲームをしよう

## 2 児童の実態

自閉症・情緒学級には、1年生から6年生までそれぞれ 名ずつの計 名が在籍しており、知的学級には、2年生から4年生までそれぞれ 名ずつの計 名の児童が在籍している。1・2年生の 名に関しては、国語、算数、自立活動の学習を特別支援学級で学んでおり、その他の教科や給食、休み時間などは交流学級で過ごしている。1年生のA児は、入学してから学校での生活やきまりについて、少しずつ慣れてきており、休み時間には友達や上級生と関わって積極的に遊ぶ姿が見られるようになってきた。B児・C児も2年生に進級して新しい環境にも慣れ、毎日楽しく学校生活を送っている。3名とも課題に対しては、明確な目標を示すと短時間は意欲的に取り組むことができる。しかし、初めての学習活動では、活動内容の理解に時間を要したり、適切に行動したりすることが難しいときがある。また、集中力を持続して活動に取り組んだり、細かい作業を継続して行ったりすることに困難さが見られる。本単元の自立活動の内容に関する実態は、以下のとおりである。

児童	本単元の自立活動の内容に関する実態		
	人間関係の形成	身体の動き	コミュニケーション
A児	<ul style="list-style-type: none"> <li>周囲の大人への依存心が強いが、身近な教師との関わりから、少しずつ安定した関係を形成することができている。</li> <li>語彙が少ないため、自分の気持ちや要求を他者に適切に伝えられなかったり、質問に的確に答えられなかったりするため、教師が選択肢を提示して表現することが多い。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>手先を使った作業の遂行や持続が難しいなど、巧緻性や持続性の困難さがある。</li> <li>着替えや身辺整理など、日常生活に必要な基本動作の習得が課題である。</li> <li>手遊びや紐通しなどの活動に楽しんで取り組める。目と手の協応動作を学習に取り入れている。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>場面に応じた適切な返答や言葉かけに苦手意識があり、他者とのコミュニケーションに課題がある。</li> <li>他者の意図を推測することに苦手意識がある。</li> <li>周囲の状況や他者の感情に配慮した伝え方をすることが難しい。</li> </ul>
B児	<ul style="list-style-type: none"> <li>他者の感情を理解することに苦手意識があるが、自分なりの言葉で一生懸命伝えようとする。</li> <li>自分の思いを適切な言葉で他者に伝えられず、困っている様子がよく見られる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>手先を使った作業の遂行や持続が難しいなど、巧緻性や持続性の困難さがある。</li> <li>ボール運動や走ることなどが得意で、休み時間に友達と積極的に遊んでいる。</li> <li>目と手の協応動作が苦手である。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>発音が不明瞭で、相手から意図を理解してもらえないときがある。週に一度、言語訓練に通っている。</li> <li>他者の意図を推測することに苦手意識がある。</li> <li>周囲の状況や他者の感情に配慮した伝え方をすることが難しい。</li> </ul>
C児	<ul style="list-style-type: none"> <li>語彙が少なく、自分の気持ちを言葉で表現することや、他者に伝えることが苦手である。</li> <li>自分の思いを適切な言葉で他者に伝えられず、困っているときがある。</li> <li>教師が選択肢を提示するとその中から適切なものを選んで答えられる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>手先を使った作業の遂行や持続が難しいなど、巧緻性や持続性の困難さがある。</li> <li>身体能力が高く、マット運動などの全身を使った粗大運動が得意で、自立活動の時間には手本となることが多い。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>場面に応じた適切な返答や言葉かけに苦手意識があり、他者とのコミュニケーションに課題がある。</li> <li>他者の意図を推測することに苦手意識がある。</li> <li>周囲の状況や他者の感情に配慮した伝え方をすることが難しい。</li> </ul>

### 3 単元設定の理由

自立活動の時間においては、自閉症・情緒学級と知的学級の1年生から6年生までの計 名が合同で、ソーシャルスキルトレーニングや話す・聞く力を育むための活動、全身を使った粗大運動、手指の巧緻性を高める微細運動などの活動を行っている。どの児童も体験的な活動を好み、進んで学習に参加しているが、友達と協力したり、言葉をかけ合ったりする姿はあまり見られない。また、自立活動における内容の課題が一人一人違っており、児童間のスキルの差も大きい。

本単元では、児童の特性や学年を考慮し、1・2年生の児童 名を対象に指導を行う。自立活動の6区分のうち、【人間関係の形成】【身体の動き】【コミュニケーション】の3つに焦点を当て、学習活動を展開する。複数のゲームを行う活動を通して、友達と関わり合う楽しさを味わい、小集団の中でどのような行動をとればよいのかを学んでもらいたい。活動の中では、ゲームの手順やきまりを理解し、相手を意識して協調的な動作をしながら行動することが必要になってくる。ルールを守ったり、ゲームを成功させるために自分の役割を果たしたりすることで、楽しみながら集団参加の基礎を構築することができるような機会にしたい。また、全身を使った粗大運動や、目と手の協応動作を取り入れたゲームを行うことにより、生活の中で適切な身体の動きの習得をめざしたい。

指導にあたっては、児童が容易にできる活動から始めることで、成就感を味わい、意欲的に活動に取り組めるように配慮する。「数字タッチ」は、目と手の協応動作を高める目的の他に、授業のウォーミングアップとして行うことにより、学習への参加意欲を高める目的も含んでいる。「UFOキャッチャーゲーム」は、タイミングを合わせたり協力のための声かけをしたりするなど、コミュニケーションを図りながら進めるゲームである。教師が児童の様子を見ながら声かけをすることで、動きを合わせることができるなどの成功体験につながる支援をしていきたい。「人間ボーリング」では、印に合わせて倒れたペットボトルを元の位置に立て直す、数える、記録をする等の役割を与える。それぞれが自分の役割を果たすことにより、ゲームが成り立つことを経験させたい。

これらの活動においては、ルールを守ったり、友達に温かい応援の言葉をかけたりする等の望ましい言動が現れたときには、即時の評価を心がけるようにする。また、単元の最後には、活動を振り返り、感想や楽しかったこと等を共有することで、児童が成就感や充実感を味わうことができるようにしたい。ルールを守るよさに気付き、人と関わる力を伸ばすことで、これからの学校生活の集団活動に意欲的に参加しようとする態度につなげたい。

### 4 単元の目標

- ゲームを通して、友達と協力しながら活動することができる。【人間関係の形成】
- 姿勢を保持をしたり、目と手の協応動作を高めたりすることができる。【身体の動き】
- 相手を意識し、場面に応じた言葉を使ったり、行動したりする。【コミュニケーション】

### 5 指導計画（全4時間）

時 間	活 動	内 容
第1時	「ふわふわことば・ちくちくことばをしよう」	ふわふわ言葉・ちくちく言葉について学び、場面に 応じた行動や言葉がけについて理解を深める。
第2時	「ゲームのルールをしよう」	ゲームのルールについて知り、必要な用具を確認 したり、それぞれの役割を決めたりする。
第3時 (本時)	「なかよくあそぼう」	ルールを守り、友達とコミュニケーションをとり ながらゲームを楽しむ。
第4時	「たのしかったことをふりかえろう」	活動を振り返り、楽しかったことを絵や言葉で表 現する。

6 本時（3／4）

（1）目標

①全体の目標

ルールを守って、友達と声をかけ合いながら一緒にゲームをすることができる。

②個別の目標

児童	本時の目標	関連する自立活動の内容
A児	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ふわふわ言葉を使って、友達を応援することができる。</li> <li>・ルールを守って、最後まで活動することができる。</li> </ul>	3－（1）、3－（4） 5－（1）、5－（3） 6－（1）
B児	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ルールを守ったり、自分の役割に取り組んだりすることができる。</li> <li>・友達の動きを見て、アドバイスや応援をすることができる。</li> </ul>	3－（2）、3－（4） 5－（1）、5－（3） 6－（1）
C児	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自分の役割を意識して、友達と一緒に活動することができる。</li> <li>・相手の気持ちを考えながら発言することができる。</li> </ul>	3－（1）、3－（4） 5－（1）、5－（3） 6－（1）

③本時に関連する自立活動の内容

区 分	項 目
3 人間関係の形成	（1）他者とのかかわりの基礎 （2）他者の意図や感情の理解 （4）集団への参加の基礎
5 身体の動き	（1）姿勢と運動・動作の基本的技能 （3）日常生活に必要な基本動作
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

（2）展開

時間	学習活動	指導上の留意点（評価規準）		
		A児	B児	C児
5分	1 本時の学習のめあてと学習内容を確認する。 ・自分のめあてを発表する。	・児童の様子を見ながら、一緒にめあてを発表する。	・活動内容のスケジュールを提示して、見通しがもてるようにする。	・活動内容のスケジュールを提示して、見通しがもてるようにする。
10分	2 数字タッチゲームをする。 ・ルールを確認する。 ・順番を確認する。	・役割の説明をし、補助する。 （自分の役割に取り組んでいる。）	・ふわふわ言葉一覧表を提示する。 ・友達を応援する言葉をかける様子が見られたら、認め称賛する。	・役割の説明をし、様子を見ながら補助する。 （自分の役割に取り組んでいる。）

15分	3 人間ボーリングをする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content;">・ルールを確認する。</div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・投げる順番を決める。</li> <li>・自分の役割に取り組みながらゲームに参加する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ふわふわ言葉一覧表を提示する。</li> <li>・友達を応援する言葉をかける様子が見られたら、認め称賛する。 (友達の動きを見て応援している。)</li> </ul>	<p>(友達の動きを見てアドバイスや応援の言葉かけをしている。)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・役割の説明をし、様子を見ながら補助する。 (自分の役割に取り組んでいる。)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ふわふわ言葉一覧表を提示する。</li> <li>・友達を応援する言葉をかける様子が見られたら、認め称賛する。 (友達の動きを見て応援している。)</li> </ul>
10分	4 UFOキャッチャーゲームをする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content;">・ルールを確認する。</div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・友達とタイミングを合わせられるように合図をする。(合図に合わせて、友達と一緒に活動している。)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・運び方を自ら考えることができるよう、協力することの必要性を助言する。 (友達と協力するための声かけや手助けができています。)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゴムを引く力や方向などを具体的な言葉で助言する。 (友達と協力するための声かけや手助けができています。)</li> </ul>
5分	5 活動を振り返る。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・自分や友達のよかったところや、頑張ったことを発表する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自分が決めためあてを達成することができたか考えさせる。</li> <li>・ふわふわ言葉一覧表を見て、どの言葉を使うことができたか確認させる。</li> <li>・めあてに花丸をつけて、成就感を味わうことができるようにする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自分が決めためあてを達成することができたか考えさせる。</li> <li>・ふわふわ言葉一覧表を見て、どの言葉を使うことができたか確認させる。</li> <li>・めあてに花丸をつけて、成就感を味わうことができるようにする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自分が決めためあてを達成することができたか考えさせる。</li> <li>・ふわふわ言葉一覧表を見て、どの言葉を使うことができたか確認させる。</li> <li>・めあてに花丸をつけて、成就感を味わうことができるようにする。</li> </ul>

※   はICTを活用する。

### (3) 評価

児童	評価
A児	・数字ゲームや人間ボーリングのゲームを通して、ルールに沿った遊び方をしたり友達の動きを見て応援する言葉をかけたりしながら活動することができたか。
B児	・人間ボーリングやUFOキャッチャーゲームを通して、自分の役割に取り組んだり友達の動きを見てアドバイスをしたりしながら活動することができたか。
C児	・人間ボーリングやUFOキャッチャーゲームを通して、自分の役割に取り組んだり友達を応援する言葉をかけたりしながら活動することができたか。