

自立活動学習指導案

授業日時 令和5年12月 日()校時
 対象 高等部自立活動 グループ 名
 場所 高等部〇〇教室
 指導者 (T1) (T2)

1 題材名 「相手にわかりやすく伝えよう①～ジェスチャー編～」

2 生徒の実態

本グループは、高等部〇〇の 年生男子 名、 年生女子 名の計 名で構成され、それぞれの生徒の実態については、次のとおりである。

生徒名	実態
A	年生男子 【アセスメント】 ----- 【全体的な実態】 ・時間割を見て、次の授業準備や教室移動をすることができる。 ・全体指示を聞き、指示通りに行動することができる。 ・休み時間は1人で過ごすことが多く、教員やクラスメイトと関わることは少ない。 ・他者と関わる場面を設定したり、促したりすると関わるができる。 ・体を動かすことが好きで、休みの日には友だちとバスケットボールをしたり、釣りに行ったりすることが多い。 【本題材に関わる実態】 ・声が小さく、「～です」等、文末まではっきりと伝えることが苦手である。 ・質問に対し、すぐに「わかりません」と言うことが多く、自分の思いを發表することが苦手である。 ・「先生に褒められた時の気持ちは？」等の具体的な場面の気持ちを4択で選ぶことができる。
B	年生男子 【アセスメント】 ----- 【全体的な実態】 ・マイペースで行動がゆっくりであるが、時間割を見て、次の授業準備や教室移動をすることができる。 ・全体指示を聞き、指示通りに行動することができる。 ・休み時間は1人で絵を描いて過ごすことが多く、教員やクラスメイトと関わることは少ない。 ・他者と関わる場面を設定したり、促したりすると関わるができる。 ・絵を描くことと友だちと筋トレをすることが好きである。 【本題材に関わる実態】 ・声が小さく、はっきりと伝えることが苦手であるが、相手に伝わる声量で話すことができるようになってきた。 ・自発的に「わかりません」ということが苦手で、教員の促しがあれば伝えることができる。 ・「先生に褒められた時の気持ちは？」等の具体的な場面の気持ちを4択で選ぶことができる。
C	年生女子 【アセスメント】 ----- 【全体的な実態】 ・時間割を見て1日のスケジュールを理解し、活動することができる。 ・全体指示を聞き、指示通りに行動することができるが、内容によっては固まってしまうことがある。 ・教員やクラスメイトと関わることは少なく、相手によっては不適切な関わり(暴言等)をすることもある。 ・特定の教員やジャニーズが好きで、スマートフォンやiPadを使って検索したり、動画を見たりしている。 【本題材に関わる実態】 ・声が小さく、自分の思いを表現することが苦手である。 ・自発的に「わかりません」ということが苦手で、教員の促しがあっても伝えられないことがある。 ・「先生に褒められた時の気持ちは？」等の具体的な場面の気持ちを4択で選ぶことができる。
D	年生女子 【アセスメント】 ----- 【全体的な実態】 ・時間割を見て1日のスケジュールを理解し、活動することができる。

- ・全体指示を聞き、指示通りに行動することができる。
- ・教員やクラスメイトと関わることは少ないが、他者と関わる場面を設定したり、促したりすると関わるができる。
- ・ジャンプが好きで、休み時間は iPad を使ったり、寝たりして過ごすことが多い。
- 【本題材に関わる実態】
- ・報告や不足の要求等はスムーズに伝えることができるが、自分の思いを表現することは苦手である。
- ・「先生に褒められた時の気持ちは？」等の具体的な場面の気持ちを4択で選ぶことができる。

3 題材設定の理由

本校高等部では、「自立活動」の時間において、1～3年生の生徒を課題別に5グループに分け、指導を行っている。本グループは自立活動の「6 コミュニケーション」の(2)や「3 人間関係の形成」の(1)(2)を中心に、「相手の立場に立って考える、順序立てて話す」ことを指導目標とし、取り組んでいる。

本グループの生徒は、感情の意味や具体的な場面における自分の気持ち等について考えることができるが、自分の思いを適切に表現することが苦手である。例えば、授業中に指名された時に自分の思いを伝えられず黙ってしまったたり、施設実習で作業の手順が分からず困っているが、助けを求めることができない等、表現面において課題が見られる。また、他者との適切な関わりが難しいことで、不適切な発言や関わりをする生徒もあり、自分の思いを適切に表現できないことで、周囲への誤解やトラブル、行き違いが生まれる原因になったり、ストレスをためる要因になったりすることが心配される。高等部は卒業後の進路や将来の生活に必要なスキルの獲得に向け、具体的な学習を進める段階である。他者に対する適切な関わり方や自己表現は、将来働いたり、生活したりする上で必要なスキルで、優先順位が高いと考えている。このような実態を踏まえ、将来に必要なスキルとして自分の思いを伝える大切さや経験を積んでほしいという願いから本題材を設定した。

本題材は「ノンバーバルコミュニケーション」について取り上げ、ロールプレイやゲーム活動等の体験的活動を通して、相手にわかりやすく伝えるための手法の獲得と実生活への般化を目標にしている。言葉以外に相手にわかりやすく伝えるためには、ジェスチャーや表情、声の抑揚等といったノンバーバルコミュニケーションが大切であるといわれており、本題材は生徒たちの自己表現の幅を広げるのに有効であると考えられる。

本時は相手に自分の思いを伝える手段の1つとして「ジェスチャー」を取り上げ、ジェスチャーゲームを設定した。ジェスチャーのお題を日常生活で使いやすい気持ちや行動を表す内容にすることで、実生活で活用するきっかけになることを期待している。また、ICT 機器を効果的に活用し、発表することに抵抗感がある生徒に対する支援ツールになったり、撮影した動画を見て自分の行動をフィードバックしたりすることができるようにした。さらに、生徒の良い行動に対して「グッドチップ」というコインを渡し、褒められていることが視覚的に分かるような工夫も取り入れている。

本題材を通して、まずは、学校や家庭でノンバーバルコミュニケーションを用いて体調不良を自分から伝えたり、困った時に手を挙げて助けを求めたりする等、自分の思いを伝えられる場面が増えてほしい。そして、学校や家庭での成功体験を重ね、将来の生活がより豊かになることを期待している。

4 題材の目標

- ・自分の思いを表現するためにノンバーバルコミュニケーションが大切であることを知り、表現する時のポイントをワークシートに記入することができる。【自 6-(1)】
- ・教員のモデリングを見て、ジェスチャーや表情、抑揚等を使って表現する時のポイントを守って、模倣することができる。【自 3-(1)、6-(1)】
- ・ロールプレイやゲーム活動において、ジェスチャーや表情、抑揚等を意識して表現することができる。【自 3-(1)、6-(1)、(2)、(5)】

5 指導計画

【年間指導計画】

4月	印象の良いあいさつや返事、言葉遣いをしよう
5月	どんな気持ちがするのかな ゲームをしよう
6月	関係が深まる自己紹介をしよう 友だちと会話を続けよう
7月	「助け合いゲーム」をしよう
9月	相手に聞こえる声で話をしよう
10月	感情をがまんできる人になろう
11月	相手の気持ちを考えてみよう
12月	相手にわかりやすく伝えよう ゲームをしよう
1月	友だちと協力してみよう
2月	自分の長所と短所について考えてみよう
3月	1年間のまとめ、振り返りをしよう

【本題材の指導計画】（全9時間）

- ・相手にわかりやすく伝えよう① ～ジェスチャー編～・・・2時間（本時2／2）
- ・相手にわかりやすく伝えよう② ～表情編～・・・1時間
- ・相手にわかりやすく伝えよう③ ～声の抑揚編～・・・2時間
- ・相手にわかりやすく伝えよう④ ～順序立てて伝えよう～・・・3時間
- ・相手にわかりやすく伝えよう⑤ ～総集編～・・・2時間

6 本時の目標

生徒名	目標
全員	・ジェスチャーを使用するポイントについてワークシートに記入することができる。
ABD	・T1 のモデリングを見て、模倣することができる。
C	・T1 や T2、他生徒のモデリングに注目することができる。
ABD	・お題に応じたジェスチャーをしたり、他生徒のジェスチャーが何を表しているか回答したりすることができる。
C	・ジェスチャーをしている T2 に注目したり、他生徒のジェスチャーが何を表しているか iPad で回答したりすることができる。
全員	・ワークシートに本時の感想を記入することができる。

7 本時の展開 ※「グッドチップ」は生徒の言動に応じて適宜配る。
※ ——— ・ ・ ・ ICT 機器を使用している学習場面

時間	学習内容	指導上の留意点		学習活動における 具体の評価規準	評価 方法
		T1	T2		
1分	1. 始まりのあいさつをする。	・時間が来たことを伝え、生徒 A に号令をかけるよう促す。	・号令に合わせて姿勢を正すよう促す。		観察
1分	2. 本時の学習内容を知る。	・黒板に表記した本時の学習内容を指さしながら説明する。	・黒板に注目するよう促す。		観察
3分	3. 前時の振り返りをする。	・前時の授業内容について発問し、答えるよう促す。	・前回の資料を見るよう促したり、ヒントを出したりする。		観察
6分	5. 今日の学習の説明を聞き、キーワードをワークシートに記入する。	・TV にパワポを映しながら「ジェスチャー」を使用する時のポイントについて説明する。 ・キーワードが出てきたら、ワークシートに記入するよう促す。	・TV の準備をする。 ・ワークシートを配付する。 ・キーワードをワークシートに記入するよう促す。	・ジェスチャーを使用するポイントについてワークシートに記入することができる。（全員）	観察
4分	6. 教員のモデリングを見て、模倣する。	・ジェスチャーを使用する時のポイントを守って、示範を行う。 ・示範後、模倣するよう促す。	・T1 同様、モデリングを行う。 ・C に模倣したり、T1 や他生徒に注目したりするよう言葉かけをする。	・T1 のモデリングを見て、模倣することができる（ABD） ・T1 や T2、他生徒のモデリングに注目することができる。（C）	観察 実技
15分	7. ジェスチャーゲームをする。 ＜流れ＞ ①演技者がお題を1つ選ぶ。 ②演技者がジェスチャーをする。 ③回答者が答えを書く、選ぶ。 ④回答者が答えを発表する。 ⑤演技者が答えを発表する。 ⑥くじを引き、次の演技者を指名する。	・ジェスチャーゲームの流れを説明し、お題を発表する。 ・くじを引き、1 番に当選する生徒を指名する。 ・①～⑥の流れにそってジェスチャーゲームをする。 ・生徒の様子に応じて支援を行う。	・ABD にホワイトボードとマーカーを配る。 ・C に iPad を渡し、回答の仕方を説明する。 ・iPad を使ってジェスチャーを撮影する。 ・回答を書いたり、選んだりするよう支援を行う。生徒の様子に応じてヒントやもう一度見たいことを伝えるよう促す。 ・C がジェスチャーすることを拒む場合は、C と一緒にお題を1つ選び、代わりに前でジェスチャーをする。	・お題に応じたジェスチャーをしたり、他生徒のジェスチャーが何を表しているか回答したりすることができる。（ABD） ・ジェスチャーをしている T2 に注目したり、他生徒のジェスチャーが何を表しているか iPad で回答したりすることができる。（C）	観察 実技

5分	8. 振り返りをする。	・撮影したジェスチャーを見ながら、良かった点について述べる。	・撮影したジェスチャーを見ながら、良かった点について述べる。		観察
4分	9. ワークシートに今日の感想を書く。	・ワークシートに今日の感想を書くよう促す。 ・ワークシートを持ってきた生徒に対し、コメントを記入し、頑張っていたことや良かったところについて口頭で述べる。 ・時間内にかけなかった場合は本日中に T1 か T2 まで持つてくるよう伝える。	・ワークシートを持ってきた生徒に対し、コメントを記入し、頑張っていたことや良かったところについて述べる。	・ワークシートに本時の感想を記入することができる。(全員)	観察
1分	10. 終わりのあいさつをする。	・次回の授業予告をし、終わりのあいさつをするよう生徒 A に促す。	・号令に合わせて姿勢を正すよう促す。		観察

8 環境設定図

