

# 自閉症・情緒障害特別支援学級 自立活動指導事例

甲州市立塩山南小学校  
指導者 植原 恵子

## 1 題材名 「つくしチャレンジすごろく」をしよう

- 自立活動の区分
- ・ 2 心理的な安定
    - (1) 情緒の安定に関すること
    - (2) 状況の理解と変化への対応に関すること
  - ・ 3 人間関係の形成
    - (2) 他者の意図や感情の理解に関すること
    - (3) 自己の理解と行動の調整に関すること
    - (4) 集団への参加の基礎に関すること
  - ・ 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に関すること

## 2 題材について

### (1) 児童観 (別紙)

### (2) 題材観

これまでに児童は、自立活動の中ですごろくゲームやクイズ大会、ミニオリンピック、ミニ運動会などの活動をしてきている。特にすごろくゲームは子どもたちが好きで、生活すごろくや武将すごろくなど何回も経験している。すごろくゲームの良さは、順番にサイコロを振ることや、止まったところの指示に沿った活動をするなど、分かりやすいルールでゲームができることである。今回は、自分たちで作ったすごろくゲームをすることで、さらに意欲的に取り組むことができるだろうと考えた。また、コマが止まったところの指示では、声を出したり体を動かしたりする活動や、子どもたちのやってみいたいというアイデアを取り入れて楽しみたい。

### (3) 指導観

- ・ すごろくづくりに意欲的に参加できるように児童の意見を取り入れる。
- ・ ルールを確認し、見通しを持たせる。
- ・ できたことを認め合うことで、お互いが楽しくゲームができたという成功体験を積ませる。

## 3 題材の目標

- ・ 自分たちなりのすごろくゲームを作ろうとする。
- ・ ルールを守ってすごろくゲームをする。
- ・ 相手を意識し、場に応じた行動をしたり、ことばを使ったりする。

## 4 個別の目標

	目 標	自立活動の項目
A (3年)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 友だちと一緒にすごろくゲームを作ろうとする。</li> <li>・ ルールを守って、最後までゲームに参加することができる。</li> <li>・ 相手に対して、優しいことばを使うことができる。</li> </ul>	人間関係の形成 3-(2) (3) 人間関係の形成 3-(4) 心理的な安定 2-(1) (2) コミュニケーション 6-(5)
B (5年)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 友だちと一緒にすごろくゲームを作ることができる。</li> <li>・ ルールを守って、ゲームを楽しむことができる。</li> <li>・ 相手に対して、励ましのことばがかけができる。</li> </ul>	人間関係の形成 3-(2) (3) 人間関係の形成 3-(4) 心理的な安定 2-(1) (2) コミュニケーション 6-(5)

5 単元計画 (全7時間)

	時間	学習活動	指導上の留意点・具体的支援	評価
計画	1	1 すごろくづくりの計画を立てる。 ・教室にあるすごろくを見て、テーマを考えたり、自分のアイデアを出したりする。	・今までの楽しかったすごろく遊びを思い出させる。 ・チャレンジしてほしいという思いを伝える。	・楽しかったことを発表できる。 ・アイデアを考えて出す。
準備	3	2 すごろくゲームを作る。  (1) コマが止まったところの指示を考えて、下書きをする。 (2) スタートやゴールを分かりやすくペンで書いたり、色を塗ったりして仕上げる。 (3) すごろくに必要なコマやカードなどを準備する。 (4) チャレンジするものを練習してみる。	・読みやすい文字で枠の中に書くように伝える。 ・児童のアイデアが活かされるようにする。 ・長い時間に集中できないときは、休憩を入れて無理をしない。	・自分から取り組んでいる。 ・丁寧に書いている。 ・必要な物を準備できる。 ・練習をしている。
会を開く	1	3 「つくしチャレンジすごろく」をする。 (本時)	・司会は教師がする。 ・自分たちで進められるところは見守る。 ・すごろくゲームを楽しめるように支援する。	・ルールを守って最後まですごろくゲームに楽しく参加する。 ・相手に優しいことばや励ましのことばが言える。
振り返り	2	4 すごろくゲームの振り返りをする。  (1) すごろくゲーム大会を思い出し、できたことを振り返る。(絵又は文)  (2) すみれ学級の児童を招待し、一緒にすごろくゲームを楽しむ。	・写真などを見せ振り返る。 ・たくさんチャレンジできたことを確認する。	・簡単な絵や文で振り返りができる。  ・友だちとすごろくが楽しめる。

6 本時の学習

- (1) 日時 平成30年 2月7日(水) 14:00~14:45
- (2) 場所 奥野田小学校 生活科室
- (3) 個別の目標と評価

児	個別目標	個別の手立て	評価の観点
A	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ルールを守って、最後まですごろくゲームに参加することができる。3-(4)</li> <li>・相手に優しいことばがけができる。2-(2), 6-(5)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ルールを確認する。</li> <li>・励ましたり認めたりして、意欲を持たせる。</li> <li>・相手に対することばがけの例を示す。</li> <li>・一緒に言ってあげる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ルールを守って、最後まですごろくゲームに参加することができたか。</li> <li>・相手に対して優しいことばを使うことができたか。</li> </ul>
B	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ルールを守って、すごろくゲームを楽しむことができる。3-(4)</li> <li>・相手に対して、励ましのことばがけができる。2-(2), 6-(5)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ルールを確認する。</li> <li>・励ましたり認めたりして、意欲を持たせる。</li> <li>・相手に対することばがけの例を示す。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ルールを守って、すごろくゲームを楽しむことができたか。</li> <li>・相手に対して褒めたり励ましのことばを使ったりすることができたか。</li> </ul>

(4) 展開

段階	学習活動	教師の支援・留意点	教材・教具
導入 5分	1 なぞなぞを出し合う。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・好きななぞなぞをして、リラックスできるようにする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・なぞなぞの本</li> </ul>
展開 35分	<p>2 活動内容とめあてを確かめる。</p> <p>「つくしチャレンジすごろく」をしよう。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>— めあて —</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ルールを守って最後までチャレンジしよう。</li> <li>・優しいことばや励ましのことばを使おう。</li> <li>・イライラした時は、気持ちをことばで言おう。</li> </ul> </div> <p>3 すごろくゲームをする。</p> <p>①ルールの確認</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・順番に「1・2・3サイコロ」を振る。</li> <li>・止まったマスの所の指示に従う。3回チャレンジできる。</li> <li>・ぴったりの数でゴールする。</li> <li>・ゴールしたら、メダルをもらって、自分の好きなことを自慢できる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・活動内容を示し、めあてを見せ、児童と一緒に読む。</li> <li>・チャレンジすごろくを作ったことを確認する。</li> <li>・優しいことばや励ましのことばを思い出させる。</li> <li>・すごいね。 ・上手だね。</li> <li>・がんばったね。・いいよ。</li> <li>・ドンマイ ・大丈夫だよ。</li> <li>・ルールを読ませて確かめる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・めあての掲示</li> <li>・優しいことば、励ましのことば</li> <li>・ルールの掲示</li> <li>・すごろくゲーム盤、コマ、さいころなど</li> </ul>

	<p>②すごろくゲームをする。</p> <p>③ゴールしたらメダルをもらい、自慢したいことを発表する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自分たちで進められるところは見守る。</li> <li>・うまく行かないような時は、手助けをする。</li> <li>・ことばがけを意識させる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・メダル</li> <li>・発表に使う物</li> </ul>
振り返り 5分	<p>4 すごろくゲームの感想を発表する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・楽しくできた。</li> <li>・がんばった。</li> <li>・最後までできた。</li> <li>・励ますことばが使えた。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・目当てを守って楽しくすごろくゲームができたことを賞賛する。</li> <li>・めあてに花丸を付けて認める。</li> <li>・すみれ学級の友だちともやってみたいことを提案する。</li> </ul>	

<黒板>

<場の設定>

「つくしチャレンジすごろく」をしよう！	
めあて	ルール



<ul style="list-style-type: none"> <li>・まとあて</li> </ul>
---

<ul style="list-style-type: none"> <li>・風船とうちわ</li> <li>・地球儀(カード)</li> <li>・折り紙</li> </ul>
--

イス	イス
----	----

<p>すごろく盤</p>
--------------

<ul style="list-style-type: none"> <li>・ラッキーカード</li> <li>・リコーダー</li> <li>・マイク</li> <li>・歌の本</li> <li>・なわとび</li> <li>・九九カード</li> <li>・薬の本(カード)</li> <li>・ホワイトボード</li> <li>・ペン</li> </ul>
---

## 授業後の研究会

### <授業者の反省>

- ・ すぐろくの枠が多すぎて、時間内にゴールできなかったことが大きな反省だった。
- ・ 児童は、ゴール後の自慢ができたことで、満足感は得られたようだった。
- ・ チャレンジしたことに対して、友だちと褒め合ったり認め合ったりすることでよりよい関係が深まった。
- ・ うまくできないことに対して、イライラしてしまった児童にラッキーカードを使い、気持ちを切り替えさせることができた。
- ・ いつもの授業では、教室にいられないことも多い児童が、最後まで参加できたことがよかった。児童に合った教材だった。
- ・ 当日の発表に向けて、いろいろな活動を練習できたことが児童にとって収穫だった。

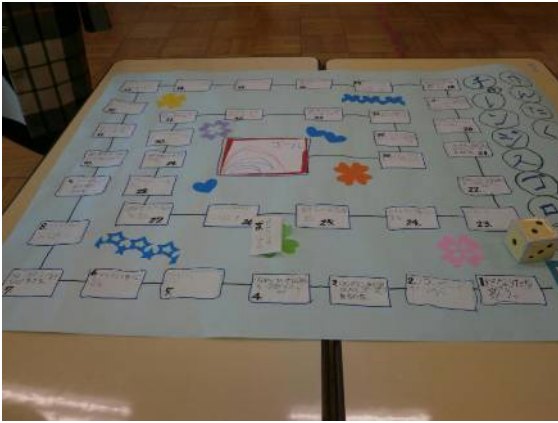
### <質疑応答・意見交換>

- ・ 授業の初めなど切り替えの難しい児童には、すっきり始めてしまうとか、「フリータイム」と言って、自由な時間をとってから始めるなどの方法もある。
- ・ ラッキーカードやお助けカードが、気持ちの切り替えに有効だった。ピンチの時に助けてもらえることができる、また頑張ることができる。
- ・ マイナスの言葉がけがなく、児童のやる気を常に引き上げていて良かった。励ましのことばがよかった。
- ・ 普段は切り替えが難しく、タイマーで区切ったり予定を示したりしているが、スムーズにできない。
- ・ ゲームをするときは、「勝つことも負けることもある」といつも言うようにしていたり、切り替えことば「まいいか」「次は頑張るぞ」などを使ったりしている。
- ・ 児童の実態がよく分かっている、最後に自分の得意なことを大勢の前で発表できる設定もとてもよかった。
- ・ いつでも自己肯定感を上げるように接していることがすごい。教師のことばがけがよかった。
- ・ 教師自身の気持ちのコントロールは、怒らないように我慢している。人を傷つける言動や危険なことは注意するが。
- ・ すぐろくの内容が、教科学習に生かされるものになっていた。
- ・ 普段だったら取り組まないことも練習する必然性があった。ちょっとやればできる内容であったことがよかった。
- ・ サイコロの目が1～3までもよかった。
- ・ 「聞いてる？」など途中のことばがけがとてもよかった。
- ・ 次につなげて、知的クラスの児童を招待することもよかった。
- ・ 教師が2人いると、指導に幅ができてありがたいことも多い。
- ・ 日常生活で課題が多い児童に、今日できたこと（切り替え）や自信をつなげていきたい。
- ・ 興味関心やこだわりをうまく生かしつつ、スモールステップで指導していきたい。

### <研究会での指導助言>

- ・ きちんと自立活動の区分が書かれていた。
- ・ 実態に寄り添い明確になっていた。
- ・ どうしてすぐろくなのかよく分かった。
- ・ よくできた指導案だった。
- ・ 最初のめあてを確認し、終わりに評価もして素晴らしかった。
- ・ 教師のことばがけも意図があり、事前の準備もしっかりしてあった。自立活動として申し分のないものだった。

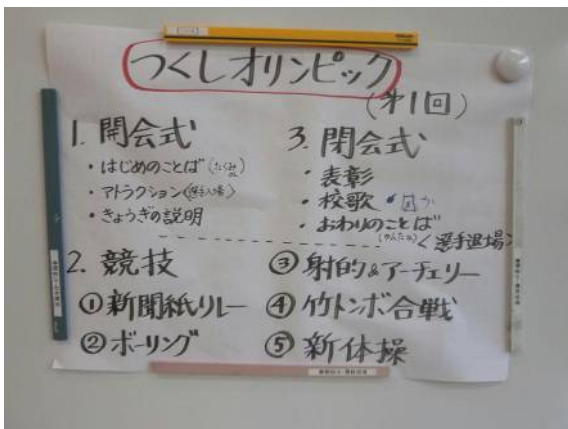




### <自立活動取り組み資料>

#### ①「つくしオリンピックをしよう」の取り組み (H28)

今年(2016年)はオリンピック開催の年だった。オリンピックのマークや旗の興味があったり、夏休みの工作で作った木製の射的を嬉しそうに持ってきて見せてくれた。2人の興味関心から「つくし学級でオリンピックができれば楽しいだろうな。」と考え2人に提案した。どんなゲームをしたいかや必要な物は何かを考え、計画を立てて取り組んだ。プログラムを書くときには、「アトラクションがないとだめだよ。」とか、「選手入場も入れよう。」など次々とアイデアが出た。また、オリンピックの旗を作ったり、金銀銅のメダルを作ったりする活動も楽しくできた。活動を進めるに当たり、役割分担をして互いの活動を尊重したり、ゲームをする際は、過度に勝敗にこだわらずルールを守ることを目指したり、相手の良いところを認め合えたりするように心がけた。



<プログラム>



<メダル>

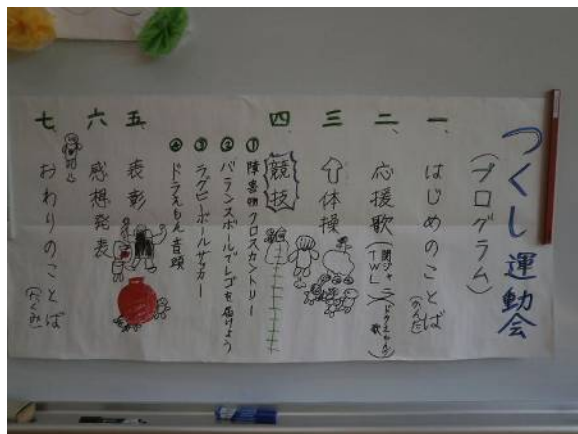


<旗>



## ②「つくし運動会をしよう」の取り組み（H29）

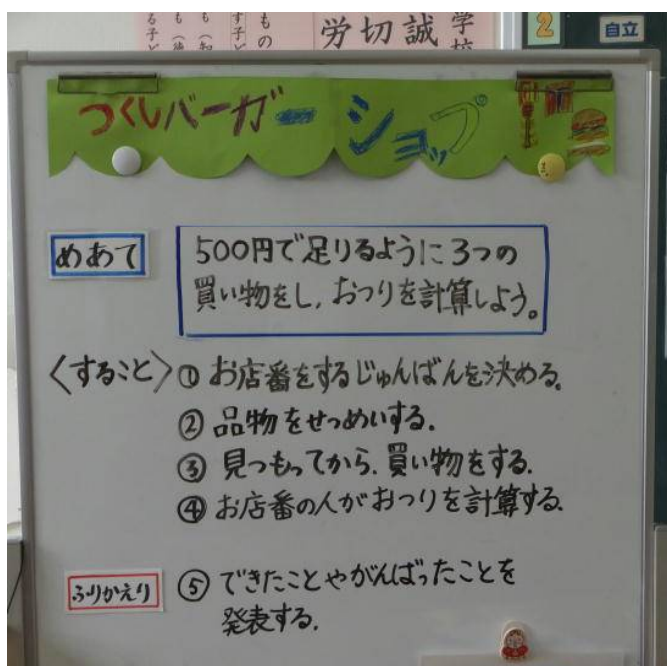
情緒学級の児童は、情緒の安定や集団参加が苦手なことが多い。そこで、自分たちで好きなゲームを考えて計画すれば、意欲的に活動できるのではないかと、また、ルールに沿って活動することやゲームをしながら相手の行動への理解も学ぶ機会になるのではないかと考えた。運動会前にすることで、運動会への過度な抵抗感も少し薄らぐことも期待した。



### 考えたゲーム

- ・障害物クロスカントリー
- ・バランスボールでしごを届けよう。
- ・ラグビーボールサッカー
- ・ドラえもん音頭

## ③「つくしバーガーショップをひらこう」の取り組み（H29）



### 〈学習の成果と課題〉

Bさんの学習内容（4年の算数：およその数）にAさんが興味を持ったので、2人一緒の活動を計画することができた。およその値段を計算し、お金が足りるように買い物をするという学習で、お店で売るものを折り紙などで作る活動も少しずつ取り組んで、楽しくできた。お店屋さんという設定が楽しくて最後まで取り組むことができることが成果だった。Bさんは、計算練習や漢字練習の課題でも取り組むことができるが、Aさんは、書くことや練習は嫌いなので、興味を持たせる工夫が常に必要である。まだ、基本的な生活習慣が（黙って教室から出ないなど）できていないところもあるので身近なところから課題をクリアしていきたい。