

自立活動学習指導案
「なかまといっしょに あんしん・あんぜん大作戦」
～「なかよし人生ゲーム」をしよう～

令和7年10月 第1、3、6学年 指導者 吉田 律輝

I 単元の構想

1 単元観

本学級の児童は、仲間と関わることが苦手だったり、関わられたとしても、コミュニケーションがうまく図れなかったりする様子が見られる。本学級は、異学年による学級構成となっているが、児童の中には、自ら話しかけることが苦手な児童もいるため、児童同士のコミュニケーションを行う上で、教師による支援が必要な場面も多くある。また、特別支援学級以外の場では自信がなく、活動に消極的な様子が見られる。これらのことから、自立活動の時間における指導では、それぞれの児童が、情緒が安定した状態で、適切なコミュニケーションを通してより多くの児童と交流できるようにしたいと考えた。

本単元では、特別支援学校教育要領・学習指導要領(平成30年告示)解説自立活動編第6章の「2 心理的な安定」「3 人間関係の形成」「6 コミュニケーション」の三つの区分について、児童それぞれに目標を設定した。目標を達成するために、相手とのやりとりのある活動が望ましいと考えた。まず、相手について、児童が安心感をもって活動に取り組めるよう、互いの特性を理解しあっている相手である本学級の7名で取り組める単元を構成した。単元で取り組む活動について、それぞれの得意なこと、やりたいことを生かして仲間とやりとりができる活動として、すごろくゲームを採用し、「なかよし人生ゲーム」と設定した。また、自分の言動に自信がもてるよう、互いのよさを認め合う振り返りの時間を設定した。

2 研究とのかかわり

本研究では、手立てとして、「かかわりたいむ」と「かがやきたいむ」の二つを講じている。「かかわりたいむ」は、児童の好きな活動をベースに、やりとりを伴う活動の時間で、児童それぞれの目標を網羅するような活動内容を取り入れ、児童同士が過度な負担なく関わられるよう、関わる相手を自分で決められるなど、自己決定できる場面を増やすような活動を設定する。「かがやきたいむ」は、自分や仲間のよかったところを振り返り、共有する時間で、自己肯定感を高め、自信がもてるようにすることを目的としている。振り返りでは、言葉で表現することが難しい児童でも簡単かつ即座に振り返ることができるように、各自のホワイトボードに「かがやきカード」を貼って表現できるようにし、このホワイトボードを写真に撮って児童が活動のフィードバックができるようにする。この「かかわりたいむ」と「かがやきたいむ」をセットにして、自立活動の時間における指導の中で同じ流れにして児童に示すことで、児童の情緒が安定した状態で活動に取り組み、児童自身は楽しく活動をしている中で、自然と自立活動の目標となる言動を身に付けていけると考える。

3 児童の実態 (略)

4 単元の目標

児童 (生徒)	個別目標 【目標を達成するために必要な自立活動の区分・項目】
A	・安定した関係を形成した大人から離れて、自分で必要なことを伝えたり、相談したりすることができる。 【心(1)】【人(1)】【コ(5)】
B	・慣れた小集団の中で、衝動的な言動をコントロールしながら望ましいコミュニケーションや円滑な集団参加ができる。 【心(1)】【人(4)】【コ(1)(2)(5)】
C	・相手の意図を受け止め、自分の考えを適切に伝えることができる。 【心(1)】【人(3)】【コ(2)】
D	・小集団で適切な表現方法を身につけることができる。 【心(1)】【人(2)】【コ(2)(5)】
E	・自分の気持ちや情緒をコントロールして小集団での活動に参加できる。 【心(1)】【人(4)】【コ(2)(5)】

F	・援助を求めたり、依頼したりすることができる。 【人(1)】 【コ(5)】
G	・自分の気持ちや情緒をコントロールすることができる。 【心(1)】 【人(3)】 【コ(2) (5)】

5 評価規準

A	・活動に一人で参加し、自分だけで、他者を誘ったり声をかけたりしている。
B	・個別や小集団において、ルールを守って活動に参加している。
C	・適切な質問の仕方や答え方をしている。
D	・適切な表現方法で人と関わっている。
E	・自分で気持ちや情緒を安定させながら、適切な言動で活動に参加している。
F	・自分から積極的に人と関わろうとしている。
G	・自分の気持ちや情緒をコントロールして変化する状況に適切に対応している。

6 指導の計画（全7時間：本時第5時）

時	学習活動
1	単元の見通しをもつ。
2	「なかよし人生ゲーム」の盤面の課題を考える。
3	「なかよし人生ゲーム」をする。
4	「なかよし人生ゲーム」をやってみて、みんなでルールや課題の見直しを行う。
5（本時）	「なかよし人生ゲーム」（改良版）をする。
6	「なかよし人生ゲーム」をやってみて、みんなでルールや課題の見直しを行う。
7	「なかよし人生ゲーム」（改良版）をする。

II 第5時の学習

1 個別のねらい

「なかよし人生ゲーム」において、仲間と関わったり、コミュニケーションを伴ったりする活動を通して、

- A：自分から他者を誘ったり、声をかけたりすることができるようにする。
- B：約束を守って活動に参加することができるようにする。
- C：相手の質問に対して、聞かれたことに答えることができるようにする。
- D：他者と適切な表現方法で関わることができるようにする。
- E：自分で気持ちを落ち着けながら、適切な言動で活動に参加することができるようにする。
- F：自分で相手を決める手段を選び、誘いの言葉をかけることができるようにする。
- G：自分の気持ちをカードで表現できるようにする。

2 本時の展開（別紙参照）

2 展 開

※準備するもの

「なかよし人生ゲーム」（児童との共同制作）、各自の好きなキャラクター等のコマ、やり方やルール（スライド）、タイムタイマー、休憩カード、気持ちを表すカード、成長ポイント、マイク、一人一枚ホワイトボード、かがやきカード

主な学習活動	[S] 予想される児童の意識 ・指導上の留意点 ◆評価項目						
	A	B	C	D	E	F	G
1 前時の学習を振り返り、本時の見通しをもつ。(5分)	<p>○前回の活動を振り返り、本時の活動に対する意欲がもてるようにする。 ○本時の流れや「なかよし人生ゲーム」のやり方などを電子黒板で提示したり、盤面にはどんなマスがあるかを全体で確認したりして、見通しがもてるようにする。</p>						
2 なかよし人生ゲームをする。(30分)	<p>○見通しがもてたり、途中で時間も時間で終わりにできるようにしたりするために、タイムタイマーを使用する。 ○子供同士で「いいね」や「ありがとう」を表現できるよう、見守る。「なんでうれしかったの?」「なんでいやだったの?」など子供の言葉を引き出す問いを投げかける。 ○うまくいかないことがあったときは、教室に掲示してある写真を振り返らせ、過去の成功体験を想起させる。</p>						
かかわりたいむ	<p>・特定の友達だけでなく、たくさんの友達に声をかけられるように「自分で選んで誘う」か「くじで選ぶ」を選択させる。 S: 誰とやろうかな。 S: 自分で誘ってみよう。 S: くじを引いてみよう。</p> <p>◆評価項目 なかよし人生ゲームをしているときの言動から「自分から他者を誘ったり、声をかけたりすることができているか」を評価する。</p>	<p>・シンプルで分かりやすい約束にする。(事前に確認しておく) S: やりかたがわかるから安心。 ・約束が視覚的に確認できるようにしておく。 S: 約束は守らなくちゃ。 ・参加が難しくなった時には、「休憩カード」を使用させ、戻れそうになったら戻るように伝える。</p> <p>◆評価項目 なかよし人生ゲームをしているときの言動から「約束を守って活動に積極的に参加することができているか」を評価する。</p>	<p>・話す人と聞く人の区別が分かりやすいように、マイクを使用する。質問者がマイクを持って質問し、答える人はマイクを受け取って答える。 S: 今は聞くときだな。 S: 今は話す時だな。 ・適切な聞き方・答え方のモデルを示す。 S: 好きな○○は何ですか、好きな○○は～ですとさえいいたいんだな。</p> <p>◆評価項目 なかよし人生ゲームをしているときの言動から「相手の質問に対して、聞かれたことに答えることができているか」を評価する。</p>	<p>・適切な表現方法が見られた時には、個別に称賛する。 ・適切ではない表現方法が見られた時には、「こうするといいよ」と伝え、適切な表現を促す。 S: こうに言えばいいんだな。 S: こうにすればいいんだな。</p> <p>◆評価項目 なかよし人生ゲームをしているときの言動から「他者と適切な表現方法で人と関わることができているか」を評価する。</p>	<p>・活動に参加することが難しいような場合は、「休憩カード」を使用させ、参加できそうだったら参加するよう伝える。 ・本児を誘うよう、他の児童に声をかける。 S: やってみるか。 ・適切な言動が見られた時には、個別に称賛する。 S: 褒められると嬉しいな。次もやってみよう。</p> <p>◆評価項目 なかよし人生ゲームをしているときの言動から「自分で気持ちを落ち着けながら、適切な言動で活動に参加することができているか」を評価する。</p>	<p>・ペアやグループで行う活動のマスに止まった時は、「自分で選んで誘う」か「くじで選ぶ」を選択させる。 S: 誰とやろうかな。 S: 自分で誘ってみよう。 S: くじを引いてみよう。 ・質問の仕方や誘い方が分からなくて戸惑っている場合は、モデルを示す。</p> <p>◆評価項目 なかよし人生ゲームをしているときの言動から「自分で相手を決める手段を選び、誘いの言葉をかけられているか」を評価する。</p>	<p>・気持ちを表すカードを使って、自分の気持ちを確認し、他者に適切に伝えられるようにする。 ・活動に集中しすぎている様子が見られた時に、「今どんな気持ち?」など問いかけ、気持ちのカードで表現させたり、気持ちの変化に気付かせることができるようにする。 S: 楽しいな。 S: 少しイライラするな。</p> <p>◆評価項目 なかよし人生ゲームをしているときの言動から「自分の気持ちをカードで表現できているか」を評価する。</p>
3 学習内容の振り返りをす。(10分)	<p>○友達のがよかったところを見つけた児童には、各自のホワイトボードのその児童の名前の下に「かがやきカード」を貼らせ、教師が見とれるようにする。 ○「かがやきカード」を貼った理由を尋ねる。ホワイトボードを写真に撮っておき、適宜紹介する。</p>						
かがやきたいむ	<p><振り返り> S: たくさんの人に話しかけられてよかった。これからもいろんな人と遊びたいな。</p>	<p><振り返り> S: 約束を守って参加できたぞ。約束を守ると楽しく遊べるな。</p>	<p><振り返り> S: 正しく聞いたり答えたりできたぞ。人と話すと楽しいな。</p>	<p><振り返り> S: どうやって人と関わればよかったぞ。たくさん褒められて嬉しかったな。</p>	<p><振り返り> S: 気持ちを落ち着かせて参加できたぞ。気持ちが穏やかだと楽しく遊べるな。</p>	<p><振り返り> S: 自分で相手が決められた。これからも自分から話しかけたいな。</p>	<p><振り返り> S: 自分の気持ちがカードで表現できたぞ。カードがなくても伝えられるようになりたいな。</p>