

情緒障害通級指導教室 自立活動学習指導案

1 題材名 みんなで楽しくゲーム遊びをしよう

2 題材について

本グループは、自己表現が苦手に対人関係、心理面で支援が必要な児童2名である。二人とも、自己有用感が低く、家庭の都合や体調不良等で欠席しがちで登校面、家庭環境面でも支援が必要である。一人は、自己中心的な言動で友達に嫌な思いをさせてしまいコミュニケーションがうまくいかないことがある。もう一人は、自分の思いをうまく伝えられず、泣いてしまう様子が多く見られる。そのため場や相手の状況に応じたコミュニケーション能力を育て、人との温かい関わり方を学ばせていく必要があると考えた。

本題材では、ゲーム形式の学習を取り入れ、楽しみながらコミュニケーションがとれるスリーヒントゲームやジェスチャーゲーム、ルールに従って活動するサーキットゲームを行う。これらのことを通して、場や相手の状況に応じた温かいコミュニケーション能力を養うことや、相手と協調する力を身に付けさせていくことをねらいとしている。また、いろいろな体験活動を通して、できることを増やし自信をもたせ、自己有用感を育てていきたいと考えている。

指導にあたっては、2クラス合同の授業を行うことで、1クラスより少し人数が多い小集団の中で対人関係を育て、大集団である通常学級への適応がうまくできるようにしていきたいと考えている。また、恥ずかしがらずに自己表現すること、順番やルールを守ること、勝敗を受け入れること最後まであきらめずに頑張るといった根気強さなど、行動や感情をコントロールする力を養っていきたい。

3 児童の実態と個別目標

	実 態	個 別 目 標
A	<ul style="list-style-type: none"> ・家庭の都合や体調不良等で欠席してしまいがちである。 ・自己中心的な言動で、友達を不快にさせてしまうことがある。 ・他のことに気を取られやすく、集中することが難しい。 ・自分のやることに自信が持てず、自己有用感が低い。 ・負けず嫌いで、勝敗が絡むとルールを守ることが難しい。 	<ul style="list-style-type: none"> ○自分の感情をコントロールし、相手の気持ちを考えた適切なコミュニケーション能力を身に付けることができる。【6-（5）】 ○ルールに従って、友達と協力しながら、仲良く活動することができる。【3-（4）】
B	<ul style="list-style-type: none"> ・体調不良をうったえ、姉が欠席したことを知ると欠席してしまいがちである。 ・できないことがあったり、友達よりやるべきことが遅くなったりすると、泣いてしまうことがある。 ・自己有用感が低く、大勢の前では消極的である。 ・勝敗で負けると涙目になってしまい、気持ちが回復するまでに時間がかかる。 	<ul style="list-style-type: none"> ○どんな場合でもあきらめずに最後まで取り組み、勝敗を素直に受け入れることができる。【2-（1）】 ○ゲームのやり方を理解し、友達と楽しく活動することができる。【3-（4）】

4 指導計画と評価（6時間扱い）

次	時	学習内容・活動	評 価	
			A	B
1	1	(1) スリーヒントゲーム	・ルールを理解し、友達と協力して活動することができる。	・ルールを理解し、友達と楽しく活動することができる。
	2 3	(2) サークットゲーム		
2	4 (本時)	(1) ジェスチャーゲーム	・友達と協調しながらルールに従って、仲良く活動することができる。	・勝敗を素直に受け入れ泣かないで楽しく活動することができる。
	5	(2) サークットゲーム		
	6			

5 本時の学習

(1) 個別目標

A：相手の気持ちを考えた適切な言動をし、ルールに従って仲良く活動することができる。【6-（5）】

B：最後まであきらめずにゲームに組み込み、友達と楽しく活動することができる。【2-（1）】

(2) 準備・資料

CDプレーヤー・ゆらゆら橋・トランポリン・マット・平均台・ケンケンパー・シュートボックス・ビーズバッグ・得点表・マグネット・名前カード・約束カード・スタートとゴールの旗

(3) 展開

学習内容・活動	教師の指導・支援と評価 (◎ 評価)		
	全体	A	B
<p>1 前時までの学習を振り返る。</p> <p>2 本時の学習課題をつかむ。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> <p>みんなで楽しくゲーム遊びをしよう</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ジェスチャーゲーム ・サーキットゲーム </div> <p>3 ジェスチャーゲームをする。</p> <p>(1) やり方を聞く。</p> <p>(2) 教師の実演を見て、やり方を確認する。</p> <p>(3) ジェスチャーすることを紙に書く。</p> <p>(4) 順番をじゃんけんで決める。</p> <p>(5) ジェスチャーする人と答える人に分かれて行う。</p> <p>4 サーキットゲームをする。</p> <p>(1) 友達と協力して準備する。</p> <p>(2) やり方を知る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・トランポリンは、声を出して10回数えながら跳ぶ。 ・シュートボックスでは、友達と協力してビーズバッグの入れ方を工夫しながら行う。 <p>(3) サーキットゲームをする。</p> <p>(4) ボーナスポイントを聞く。</p> <p>(5) 得点を数える。</p> <p>(6) 順位を聞く。</p> <p>(7) 友達と協力して後片付けをする。</p> <p>5 本時の学習のまとめをし、次時の学習について知る。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・前時までにいったことを思い起こさせ、楽しく取り組めるようにする。 ・4人の小集団指導をTTで行う。 ・学習内容を知らせることにより、見通しを持たせ、意欲的に取り組めるようにする。 ・T1は個別支援、T2は全体指導をする。 ・一度、教師が実演して、やり方をしっかり理解できるようにする。 ・自分でジェスチャーすることにより、主体的に取り組めるようにする。 ・ジェスチャーが上手にできるように励ます。 ・T1は全体指導、T2は個別支援をする。 ・友達と協力して、遊具の準備ができるように声かけをする。 ・跳ぶ、バランスをとる、投げるなどいろいろな動きを組み合わせた遊びをスムーズにできるように声かけをする。 ・ボーナスポイントを与えることにより、ルールを守ろうとする気持ちを高めるようにする。 ・結果を素直に受け入れさせ、お互いの頑張りを賞賛し合うようにする。 ・一人一人が頑張ったことやよくできたことを賞賛し、次時へつなげるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・前時までの学習で楽しかったことを想起させ、本時の学習に意欲を持たせるようにする。 ・本時に行うゲーム名をホワイトボードに貼らせることにより、学習に気持ちは向けさせるようにする。 ・教師の実演を見てジェスチャーゲームのイメージをつかみ、意欲を持たせるようにする。 ・ジェスチャーすることが決まらないときは、動物等の絵カードを見せさせて考えられるようにする。 ・恥ずかしくてジェスチャーができなときは、教師と一緒にジェスチャーをし、促す。 ・友達と進んで遊具の準備を行えるように、声かけをする。 ・順番をきちんと守ってやっていたり工夫して取り組んでいたときは賞賛し、さらに頑張れるように励ます。 ・ボーナスポイントにより、ルールを守ることが大切なことや友達のよさに気づかせるようにする。 ・順位が1番でなくても、自分の気持ちをコントロールし、素直に勝敗を受け入れられたときは賞賛する。 ◎ 相手の気持ちを考えた適切な言動をし、仲良く活動することができたか。 【6-(5)観察】 ・お互いの発表を聞いて、それぞれの良さに気付かせるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・前時までの学習から、本時の学習への期待を持たせるようにする。 ・学習課題を掲示し学習の見通しをもたせることにより安心して取り組めるようにする。 ・教師の実演と文字カードにより、ジェスチャーゲームのやり方を理解し楽しみながら取り組めるようにする。 ・ジェスチャーすることによって迷っているときは、助言して決められるようにする。 ・ジェスチャーが上手にできるときは、自己肯定感を高めるようにする。 ・友達と声を掛け合っ、遊具の準備ができるようにする。 ・ビーズバッグがうまく入らず気持ち悪く沈んでしまったときは、励ましの言葉をかけ、あきらめずに頑張る気持ちを育てるようにする。 ・ボーナスポイントにより、最後まで一生懸命行うことができた自分に自信が持てるようにする。 ・どんな順位でも素直に受け入れ、泣かないでがまんできたときは賞賛する。 ◎ 最後までくじけないで、友達と楽しく活動することができたか。 【2-(1)観察】 ・最後まで一生懸命頑張ったことにより、成就感をもたせるようにする。