

「自立活動の時間における指導」学習指導案（略案）

平成 21 年 2 月 6 日（金） 2 校時
 小学部 はなグループ 男子4名 女子1名 計5名
 場 所 小 学 部 3 組 教 室
 指 導 者 川添直人 (CT) 井上隆司 (ST)

1 活動 「つたえてあそぼう」(Ⅲ)

2 本時の実際 (7/12)

(1) 全体目標

- 自分の気持ちを音声言語やカード、身振りなどで教師に伝えることができる。
- 教師や友達とかかわって遊ぶことを通して、教師や友達を誘ったり誘いに応じたりして遊びを共有し、かかわりを楽しむことができる。

(2) 個人目標

児 童	個 人 目 標
K. K (1年, 男)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 選択場面で写真カードから遊びたい遊具を選んで、遊びたい気持ちを教師に伝えることができる。 ・ 教師の言葉掛けや指さしを手掛かりに握手して友達を誘ったり、教師や友達の誘いに応じたりして遊びを共有し、かかわりを楽しむことができる。
F. S (3年, 男)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 選択場面で「これがいい」と言って好きな遊びを選んだり、振り返りの場面で楽しかった遊びを教師へ伝えたりすることができる。 ・ 「あそぼう」と音声言語や握手で友達を誘ったり、教師や友達の誘いに応じたりすることができる。
M. S (4年, 女)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 教師の言葉掛けに対してやりたい気持ちを首を縦に振ったり、やりたくない気持ちを手を横に振ったりして気持ちを伝えることができる。 ・ 友達の腕や肩などに軽く触れて遊びに誘うことができる。
K. S (5年, 男)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 教師の言葉掛けを受け、選んだ遊びを音声言語で教師に伝えることができる。 ・ 友達と場を共有して遊んだり、教師や友達に誘われて一緒に遊んだりすることができる。
T. K (6年, 男)	<ul style="list-style-type: none"> ・ 写真カードから遊びたい遊具を選んで、遊びたい気持ちを教師に伝えることができる。 ・ 教師の言葉掛けや指差しを手掛かりに握手して友達を誘ったり、友達の誘いに応じたりして遊びを共有し、かかわりを楽しむことができる。

(3) 指導及び支援に当たって

本活動は、子どもたちの興味・関心の高い「くすぐり遊び」、「風船遊び」、「遊具遊び」、「布を使った遊び」の四つの活動で構成する。前時までには子どもたちは、遊びたい気持ちはあっても、うまく伝えられなかったり、二人で乗って遊ぶべき遊具に一人で乗ろうとするなど、友達への意識が低かったりする様子が見られる。そこで、本時では、くすぐり遊びで「はちはちごめんだ」のわらべうたに合わせて、自分がはち役になって友達をくすぐったり、はち役の友達にくすぐられたりして、友達を意識できるようにしたい。また、風船での遊びや布を使った遊びでは、大きな風船をみんなでパスしたり、大きな布の中にみんなで入ったりする活動をすることで、みんなで一緒に活動しているという意識を高めたい。

必然性を高めるために

子どもたちの興味・関心の高い遊びや発達段階を踏まえた遊びを活動に取り入れることで、子どもたちが「やりたい」、「やってみよう」と意欲的に活動に参加できるようにする。

思考・操作を十分に行うために

子どもが「やりたい」という気持ちがありながらもなかなか伝えられないときに、教師がその子の表情やちょっとした仕草の変化を見逃さずに言葉にして一緒に表現できるようにする。また、自分の意思で好きな遊びや一緒に遊びたい友達を選択して遊ぶことができるようにするために、遊びや友達を選択できる場面を設定するようにする。



学習を振り返るために

子どもたちの表情や動きを読み取って共感する姿勢を大切に、子どもたちが自分の気持ちを意識できるように気持ちを言葉にして返すことで、気持ちと言葉の結び付きを図り、振り返ることができるようにする。

実践意欲を高めるために

子どもたちが活動している写真やビデオで見ること、で、「もう一度やってみたい」と次回の活動を楽しみにすることができるようにする。

(4) 実際

過程	主な学習活動	指導及び支援の手立て	資料・準備
導入 (5分)	1 はじめのあいさつをする。 2 本時の活動について知る。 たのしくあそぼう (1) くすぐり遊び (2) 風船遊び (3) 遊具遊び (4) 布遊び	<ul style="list-style-type: none"> 教師や友達と一緒にあいさつをすることで、学習の始まりを意識することができるようにする。 各活動の写真カードを示し、活動内容や順番が分かりやすいようにすることで、子どもたちの「やりたい」という気持ちを高めるようにする。 	絵カード 小黒板
展開 (30分)	3 みんなで遊ぶ。 (1) くすぐり遊びをする。 ・ わらべうたに合わせてCTと一緒に友達をくすぐる。 (2) 風船で遊ぶ。  (3) 遊具で遊ぶ。 ・ シーソーとローリングシーソーのどちらかを選ぶ。 ・ 一緒に乗りたい(遊びたい)友達を選んで誘う。 (4) 布遊びをする。 	<ul style="list-style-type: none"> CTと一緒にくすぐる役をやりたい子どもが自分の意思を表現しやすいようにSTがモデルを示したり、子どもの表情や動作から気持ちを読み取って挙手を促したりする。 みんなで輪になって1個の風船をパスすることで、友達を意識できるようにする。 「ポン、ポン」等、行動を言葉にして教師が表現することで、教師や友達とやり取りができるようにする。 写真カードを教師に渡して要求できるように準備しておく。 K. Kについては、自分の遊びたい遊具の写真カードを教師に渡すことで、確実に選択することができるようにする。 F. Sについては、一緒に遊ぶ友達を選択する際に、教師と一緒にその友達の名前を呼ぶことで、相手を意識できるようにする。 M. Sについては、友達を誘うときに、友達の肩や腕などに軽く触れて誘うことができるように教師がモデルを示すようにする。(ST) K. Sについては、教師がモデルを示すことで、遊びを選択したり、友達を誘うときに音声言語で伝えられるようにする。(ST) T. Kについては、教師が本児の表情やちょっとした仕草から気持ちを読み取り、音声言語にして表出することで楽しい気持ちや誘われてうれしいという気持ちを意識することができるようにする。 	写真カード 風船 (大) シーソー ローリングシーソー 写真カード 布 マット
終末 (5分)	4 本時の学習を振り返る。 5 おわりのあいさつをする。	<ul style="list-style-type: none"> 写真カードを手掛かりにして楽しかった遊びや一緒に遊んだ友達をみんなに伝え、友達を意識できるようにする。 教師や友達と一緒にあいさつをすることで、学習の終わりを意識することができるようにする。 	

※ CT:チーフ・ティーチャー ST:サブ・ティーチャー

(5) 評価

- 自分の気持ちを音声言語やカード、身振りなどで教師に伝えることができたか。
- 教師や友達とかかわって遊ぶことを通して、教師や友達を誘ったり誘いに応じたりして遊びを共有し、かかわりを楽しむことができたか。