



校種 (学級種別)	小学校 (知的障がい特別支援学級)	本事例 の教科 等名	自立活動
在籍児童 生徒の実態	<p>A 児：5年生</p> <ul style="list-style-type: none"> ○軽度の知的障がい ○漢字の読み書きが苦手で、小学校低学年の漢字も読めないものが多い。特に音読み、訓読みなど、一つの漢字の複数の読み方が定着しない。 ○簡単な計算は、一度、やり方を覚えると速く計算できるようになるが、場面把握をして、立式することは難しい。 ○落ち着いて考えたり、行動したりすることを苦手とし、学習することを強く面倒がる。 ○ゲームなどが思うようにいかないと、途中で投げ出したり、ルールを守れなかったりする。 	目標・指導内容	<ul style="list-style-type: none"> ○怒りの感情をコントロールし、ゲームを最後まで、あきらめずにする。 2心理的な安定(1) ○面倒がらずにおつり等の計算をする。 2心理的な安定(3) ○都合の悪いサイコロの目が出て、その通りに進む。 3人間関係の形成(4)
指導の経過・工夫点・子どもの変容	<ul style="list-style-type: none"> ○A 児が好きなプロ野球選手なるというシナリオのオリジナル人生ゲームを作成し、教師とA 児の二人で実施した。 ○ゲームのねらい <ul style="list-style-type: none"> ・ゲームの中で必要となる計算を進んでするようにもっていく。(おつりの計算、かけ算でサイコロの目による給料の計算等) ・お札が10枚で位が1つ上がることを具体物であるお札の両替で体感する。 ・ゲームが思うようにならなくても、途中で投げ出さず、最後までゲームをする。 ・残念なサイコロの目が出て、やりなおさずそのままゲームを進行する。 ○ゲームの実施 <ol style="list-style-type: none"> ①人生ゲームをする上でのめあてを確認する。 <ul style="list-style-type: none"> ○あきらめずに最後までする ○面倒がらずに計算をする ○残念なサイコロの目が出て、その通りに進む ②ゲームを行う ③ゲームの振り返りを行う。 <ul style="list-style-type: none"> ○めあての反省と「うれしい、残念カード」使ってゲームの振り返り 		 <p>お札の両替</p>  <p>うれしいカード・残念カード</p>
成果と課題・今後の方向	<ul style="list-style-type: none"> ○成果 <ul style="list-style-type: none"> ・給料や買い物のおつり等の計算を面倒がることなくすることができた。 ・1万円札、10万円札、100万円札、1000万円札、1億円札を用意していたが、ゲームが進行する中で、お札が足りなくなった時、確認しながら、両替を自分から進んですることができた。 ・サイコロの目によって気持ちが大きく動いたとき「うれしいカード」「残念カード」を出すことで、自分の感情を以前より少しだけではあるが、おさえることができた。(なったばかりのプロ野球選手であったが、3回目のサイコロで「引退」となってしまった。その際、「うれしいカード」を出しながら、プロ野球選手はゴール直前で、大きな出費があるので、ここで「引退」の方がいいと言って、サイコロの目を受け入れることができた。) ・ゲームを最後まですることができた。 ○課題 <ul style="list-style-type: none"> ・今回は「宝くじ」に止まりたくて、1回だけではあるが、サイコロの目を受け入れられずに、制止を振り切って、サイコロを振り直した。今回で、このゲームをするのは、数回目だが、なかなか、振り直しが“0”にならない。 ・並べた「うれしいカード」「残念カード」を見ながら、「残念なことがあっても、次に良いこともある」と振り返りをしたが、理解は難しかったようである。 		