

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"> ○明るく活発に活動できる。 ○集中して作業に取り組むことが苦手である。 ○注意深く見たり、確認したりすることが苦手である。 <p>B 児・・2 年生</p> <ul style="list-style-type: none"> ○学習に意欲的に取り組むことができる。 ○丁寧に作業したり、細かい作業したりすることが苦手である。 	目標 ・ 指導 内容	<ul style="list-style-type: none"> ・最後まで集中して作業に取り組むことができる。 ・パズルで形を作ったり、手・指を使って細かい作業をしたりして空間認知力を身に着けることができる。 ・友だちと協力することで「ありがとう」などの声掛けができるようになる。
指導の経過・ 工夫点・子ども の変容	<ul style="list-style-type: none"> ○立体4目ならべ <ul style="list-style-type: none"> ・2人で先行・後攻を決め、順に1個ずつ棒にさす。 ・先に4この球を揃えたら勝ちになる。 ○ウッディパズル「たんぐらむ」 <ul style="list-style-type: none"> ・お手本を見ながら、木のパズルをあてはめていく。 ・完成したら、難しいレベルに進んでいく。 ○リバーシゲーム <ul style="list-style-type: none"> ・カニとサル丸のおはじきを、お箸を使って並べていく。 ・どちらが多く並べられるか競争する。 <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>【立体4目ならべ】</p> <p>(平和工業株式会社)</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>【ウッディパズル「たんぐらむ」】</p> <p>(公文教育研究会)</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>【リバーシゲーム】</p> </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・A児、B児が何度も勝ったり、負けたりできるようにゲームを繰り返していく。 ・焦って作業が雑にならないように声をかける。 ・ゲームだけでなく練習したり、遊んだりする時間を取るようになる。 		
成果と課題・ 今後の方向	<ul style="list-style-type: none"> ・集中できる時間が長くなってきた。 ・片付けや作業が丁寧にできるようになっている。 ・在籍児童が2年生と5年生なので一緒に活動できる時とできない時がある。 ・ゲームの中で繰り返し、勝ったり、負けたりをしていくので、前より言い争いやトラブルの数が減ってきた。 ・それぞれの課題が違うので、違った課題をそれぞれでできるように環境を整えていきたい。 ・夢中になりすぎてトラブルになることがあったので、ルールや学習の仕方を考えていきたい。 		