

小学校自閉症・情緒障がい特別支援学級 自立活動 学習指導案

3校時（10：30～11：15）

場所：〇〇学級教室

対象：1年3名、5年1名

1 単元名「モンスターさようなら」

2 児童生徒の実態と指導の方向（全4名の内、2名を記述）

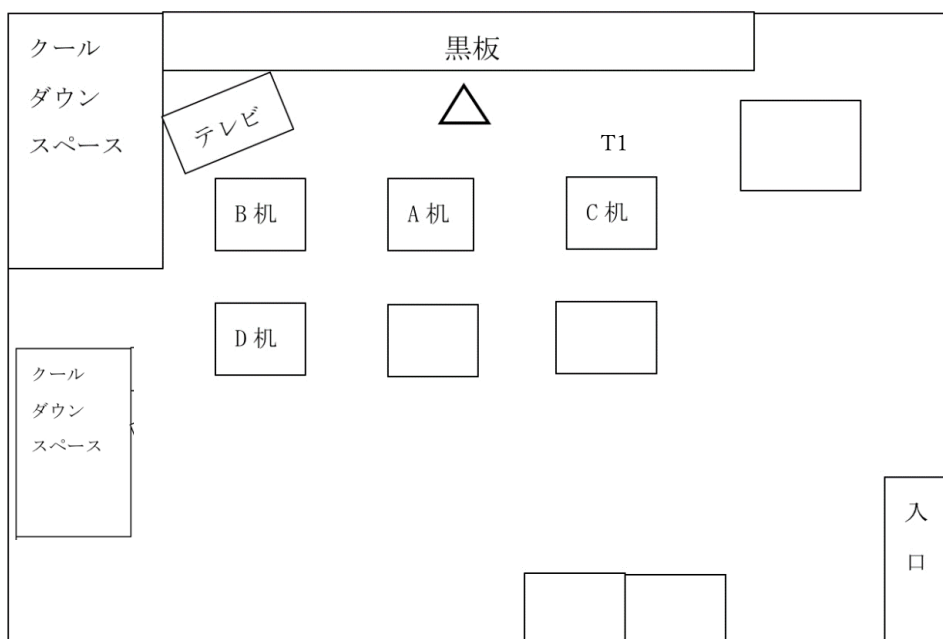
| | 実態 | 指導の方向 |
|----------|---|---|
| A児 1年 | <p>○一般的な実態</p> <ul style="list-style-type: none">・ADHD・自閉スペクトラム障がい <p>○題材に関わる実態</p> <ul style="list-style-type: none">・休み時間に終わりのチャイムが鳴っても、遊んでいることがある。・工作や絵を描いているときなど、終わりの時間になっても完成するまで作業を続けようとする。・教師や友だちから「終わりだよ」と言葉をかけられてしていることをやめる。 <p>○指導方法に関わる実態</p> <ul style="list-style-type: none">・数字やマークに興味があり、学習の流れを掲示すると意欲的に取り組むことが多い。・気になることがあると、離席をしたり、質問をしたりするなど、確認をしないと気が済まないことがある。・やり直しや自分に非がある時などに不安定になり、自分だけの世界（空想）で話してくることがある。 | <p>チャイムや合図で終わることができないことが多く、終わるように言葉かけをする必要であることから、チャイムや合図で次の行動に移るものの意識が薄い。また、やり直しがあると不安定になるなど自己肯定感が低くなっていると考えられる。そこで、自己肯定感を下げないように問題行動をモンスターで表し、2つの動画を見比べて、モンスターが出ないようにするためには、具体的に何をしたら良いか考えられるようにする。実際の学校生活場面で課題となる場面を設定し、実践を通して練習をすることで、生活の場で生かせるようにしていきたい。</p> |
| B児 5年 | <p>○一般的な実態</p> <p>自閉スペクトラム障がい、ADHD不注意優勢型</p> <p>○題材に関わる実態</p> <ul style="list-style-type: none">・2年生から保健室登校が続き、1日を保健室で過ごしていた。5年生から支援学級に入級し課題を用意すると自分のタイミングで少しずつ学習に取り組むようになったが、日頃から授業の始まり、終わりを意識できていない。・「終わりだよ」と言葉かけをしても、「ちょっと待つ | <p>これまで授業に参加する経験が少なく、1日を保健室で過ごしていたことから、チャイムや合図で次の行動に移るものの意識が薄い。また、気持ちの不安定さが体に表れやすく、やりたい気持ちはあるができないことが多いため自己肯定感が低くなっていると考えられる。</p> |

| | | |
|--|---|---|
| | <p>て」と言い、していることをなかなかやめられないことがある。</p> <p>○指導方法に関わる実態</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学習の流れや学習内容がわかると見通しをもち安心して取り組めることがある。 ・きつい時には、いつでも休めるスペースがあると落ち着きやすく、学習に取り組みやすい。 ・頑張りすぎた時、うまくできない時、自分の思いと違う時などに不安定になりやすく、首の痛みやチック症状が強くなる。その際は、座ることができなくなり横になって休む。 | <p>そこで、自己肯定感を下げないように問題行動をモンスターで表し、2つの動画を見比べて、モンスターが出ないようにするためには、具体的に何をしたら良いか考えられるようにする。実際の学校生活場面で課題となる場面を設定し、実践を通して練習をすることで、生活の場で生かせるようにしていきたい。</p> |
|--|---|---|

3 本時のめあて（本時：6時間扱いの2時間目）

| | | |
|----|---|---|
| A児 | 思 | モンスターが出る動画を選び、選んだ理由を考えたり、モンスターが出ないように具体的に何をしたら良いかを考えて「やめる」などと自分なりの言葉で発表したりする。 |
| | 学 | 発表しようとしたり、モンスターが出ないように練習したりする。 |
| B児 | 思 | モンスターが出る理由を考えたり、モンスターが出ないように具体的に何をしたら良いかを考えて「やめる、片付ける」などと自分なりの言葉で発表したりする。 |
| | 学 | 自分から発表しようとしたり、モンスターが出ないように練習したりする。 |

4 場面設定と準備物

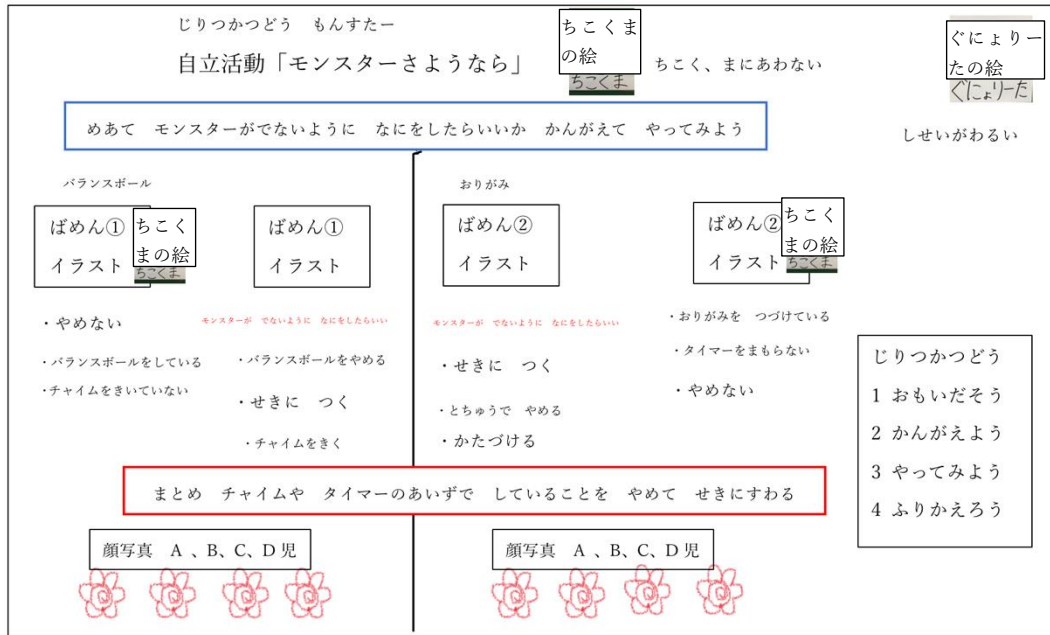


- ・ A児、B児共に不安定になることがある。その際は、クールダウンスペースに入り、気持ちを落ち着かせてから学習に取り組むことができるようにしている。
- ・ B児がきつくなった時には、いつでも横になれるクールダウンスペースがあることで、安心して学習に取り組むことができるようにしている。

(2) 準備物

- ・ 場面ごとに 2 つの動画を準備し、見比べてモンスターが出た時と出なかった時の違いを考えられるようにする。(1 場面：チャイムの合図で終わる)
(2 場面：タイマーの合図で終わる)
- ・ モンスター (チョコマ) のイラストを準備し、チャイムを聞いても遊び続けるなどの行動をするとモンスターが出てくると視覚的にわかるようにする。
- ・ 1 場面：バランスボール、2 場面：折紙を使い実践する。
- ・ 実践場면을イラストで表し、花丸カードを使い評価をする。振り返りができるようにする。

(3) 板書計画



5 展開

| 学習活動 | 教師の意図と働きかけ | |
|------------------------|--|----|
| | A児 | B児 |
| 1 学習の流れや前時の学習の振り返りをする。 | ○学習のスケジュールを掲示し、見通しをもって学習に取り組めるようにする。 ○前時の学習で使ったモンスターカード (グニョリータ) を掲示して振り返る。 | |

| | | |
|---|---|---|
| | <p>○モンスターが出ないようにしていく学習であることを確認する。</p> <p>・前時の学習でモンスターが出ないようにするためには、何をしたらいいかを忘れていた場合は、前時の動画を見せて思い出せるようにする。</p> | <p>・学習に参加できない場合は、少し休んでから参加するように促す。</p> |
| <p>2 どちらの動画にモンスターが出るか選び、その理由を考え、本時の課題であるモンスターが出ないためには何をしたら良いか考え、発表する。</p> | <p>○モンスター（チョコマ）のイラストを見せ、どんな時に出てくるかを考えるように伝え、課題を掲示する。</p> <div data-bbox="491 667 1310 779" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>めあて：モンスターが でないように なにをしたらいいか かんがえて やってみよう</p> </div> <p>○1 場面のバランスボールで遊んでいる2つの動画を見せた後に、ワークシートを配り、モンスターが出てくるのはどちらかを選び、理由を書くように言葉かけをする。</p> <p>・理由が思いつかない場合は、もう一度動画を見せ、「何の音がした？」「バランスボールをどうした？」などと質問しながら、状況や行動を言葉で伝えられるようにする。</p> <p>○選んだ理由を発表するように伝える。</p> <p>・発表しようとしなない場合は、自分が書いたワークシートを読んだり、見せたりするように促す。</p> <p>○児童の発表を書いてまとめる。</p> <p>○正解の動画を見せて、動画の①と②のどちらにモンスターが出てきたかを確認する。</p> <p>○「モンスターがでないようになにをしたらいい」と掲示し、考えを発表するように伝える。</p> | |
| | <p>・モンスターが出てくる動画を選べない場合は、動画をもう一度確認しながら「チャイムがなった後、何をしているかな」などと行動に注目させて選べるようにする。</p> <p>・不安定になった場合は、クールダウンを促す。</p> <p>※1～2 場面共通</p> | <p>・表情が暗い、きつそうな場合は、①1人で発表する②先生と一緒に発表する③ワークシートを見せるの選択肢から選ぶようにする</p> <p>・不安定になった場合は、クールダウンを促す。</p> <p>※1～2 場面共通</p> |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | <p>○2 場面の折り紙をして遊んでいる 2 つの動画を見せた後に、ワークシートを配り、モンスターが出てくるのはどちらかを選び、理由を書くように言葉かけをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> 理由が思いつかない場合は、もう一度動画を見せ、「何の音がした？」「折り紙をどうした？」などと質問しながら状況や行動を言葉で伝えられるようにする。 <p>○選んだ理由を発表するように伝える。</p> <ul style="list-style-type: none"> 発表しようとしなない場合は、自分が書いたワークシートを読んだり、見せたりするように促す。 児童の発表を書いてまとめる。 正解の動画を見せて、動画の①と②のどちらにモンスターが出てきたかを確認する。 「モンスターがでないようになにをしたらいい」と掲示し、考えを発表するように伝える。 <table border="1" data-bbox="475 936 938 1176"> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> モンスターが出ないように何をしたら良いかわからない場合は、モンスターが出た時の理由をもう一度確認し、考えられるようにする。 </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> 発表の時にうまく言えずに「えーっと」などと迷っている場合は、「タイマーが鳴ったら、している折り紙をどうしたらいい」と質問し、発表できるようにする。 </td> </tr> </table> <p>○動画を選んだり理由を発表したりした際は、拍手をしたり大袈裟に褒めたりして認める。</p> <p>○「〇〇さんが発表します」「顔を見ましょう」と発表を聞くように言葉かけをする。</p> <div data-bbox="518 1377 1337 1485" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>まとめ：チャイムや タイマーの あいずで していることを やめて せきにすわる</p> </div> | <ul style="list-style-type: none"> モンスターが出ないように何をしたら良いかわからない場合は、モンスターが出た時の理由をもう一度確認し、考えられるようにする。 | <ul style="list-style-type: none"> 発表の時にうまく言えずに「えーっと」などと迷っている場合は、「タイマーが鳴ったら、している折り紙をどうしたらいい」と質問し、発表できるようにする。 |
| <ul style="list-style-type: none"> モンスターが出ないように何をしたら良いかわからない場合は、モンスターが出た時の理由をもう一度確認し、考えられるようにする。 | <ul style="list-style-type: none"> 発表の時にうまく言えずに「えーっと」などと迷っている場合は、「タイマーが鳴ったら、している折り紙をどうしたらいい」と質問し、発表できるようにする。 | | |
| <p>3 場面ごとに練習する。</p> | <p>○「モンスターを出さないようにするために、チャイムやタイマーの合図でしていることをやめて、席に座る練習をしよう」と伝え、モンスターが出なかった時には、花丸がもらえるようにすることで意欲的に取り組めるようにする。</p> <p>○「1 人ずつバランスボールに何秒乗れるかのゲームをしよう。終わりの合図はチャイム」と伝える。(①場面)</p> <p>○モンスターが出ないように行動できた時には、順番を待っている友だちに、花丸カードを貼って評価をしてもらう。</p> <p>○「5 分間、折り紙で遊ぼう。終わりの合図はタイマー。」と伝える。(②場面)</p> | | |

| | |
|------------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> ・やめられない場合は、「モンスターが出てきたのかな」と言葉かけをしたり、黒板のまとめを指したりして、やめることができるように促す。 ○チャイムやタイマーの合図でやめた時には、「席についたね」「片付けたね」などと行動を褒めたり、「モンスター出なかったね」などとできたことを褒めたりする。 ○モンスターが出なかった時には、場面ごとの顔写真に花丸カードを貼り、できたことを評価する。 |
| 4 振り返りをする。 | ○黒板の課題、まとめを指して学習したことを振り返り、花丸カードがいくつあるかを紹介して頑張ったことやできたことを認める。 |

6 評価規準

| | | |
|----------|---|---|
| A児 1年 | 思 | ・モンスターが出る動画を選び理由を考えたり、「終わる」「やめる」などの言葉を使って発表したりすることができる。 |
| | 学 | ・①～②場面で、モンスターが出ないように練習できる。 |
| B児 5年 | 思 | ・モンスターが出る理由を考えたり、「やめる」「片付ける」「席に着く」などの言葉を使って、発表したりすることができる。 |
| | 学 | <ul style="list-style-type: none"> ・①～②場面で、モンスターが出ないように練習できる。 ・クールダウンをした場合でも、落ち着いた後に学習に参加できる。 |