

## 通級指導教室 自立活動（コミュニケーション）指導案

**1 単元名** 「ふわふわ言葉（言われたら嬉しくなる言葉）を使おう」

### 2 単元の目標

- 人間関係を円滑にすすめるための言葉を知る。
- 場面に応じて、コミュニケーションを円滑に行う。

☆関連する自立活動の内容と項目

- 【2 心理的な安定】（1）情緒の安定に関すること。
- 【3 人間関係の形成】（2）他者の意図や感情の理解に関すること。
- 【6 コミュニケーション】（5）状況に応じたコミュニケーションに関すること。

### 3 単元の評価規準

	ア 知識・技能	イ 思考・判断・表現	ウ 主体的に学習に取り組む態度
評価規準	①人間関係を円滑にすすめるための言葉や、その意味を知る。 ②場面に応じて、適切な言葉かけをすることができる。	①相手の気持ちを考えている。 ②場面に合った伝え方をしている。	①相手の気持ちを考えて、コミュニケーションをとろうとしている。

### 4 指導観

#### （1）単元観

本単元では、特別支援学校小学部・中学部学習指導要領の自立活動の内容「3. 人間関係の形成（2）他者の意図や感情の理解に関すること」及び「6. コミュニケーション（5）状況に応じたコミュニケーションに関すること」に重点を置き、集団生活におけるコミュニケーション場面で、他者の気持ちを考えたり、適切な関わり方を実践できたりするようになることをねらいとしている。対象児童の発達段階を踏まえ、自己の気持ちから他者の気持ちへの気付きに繋げられるようすすめると共に、言葉の意味や用途の理解を通して適切な関わり方が分かるよう学習していく。また、自身の情緒の安定も大切になってくることから、自立活動の内容「2. 心理的な安定（1）情緒の安定に関すること」とも関連させながらすすめていく。この単元を通して、思いやりのある表現ができるようになってほしいと願っている。

#### （2）児童観

本グループは、1年生1名、2年生2名の異学年グループである。通級指導は3名とも週2時間（90分）の指導となり、「コミュニケーション」・「運動」の小集団活動と「個別学習」をそれぞれ30分目安で行っている。今年度は、これまで「上手な話の聞き方」として、聞く時の姿勢など基本的な学習規律の指導を行ってきた。姿勢を保てるようにする、指名されてから発言する等、年間の指導を通して学習規律を継続して指導していく。他者の失敗を笑ってしまう、自分を守るために失敗した他者と比較し発言してしまう、自分の感情をコントロールすることが苦手な自己中心的な行動をとってしまう等のコミュニケーション方法の課題に気づきを促し、この単元

である「ふわふわ言葉を使おう」を通じて、自己肯定感を高め、他者とのよりよい関わり方を身に付けられるようにしたい。

### (3) 教材観

本単元は、「自分が言われて嬉しいと思う言葉」を「ふわふわ言葉」と定義し、日常経験の中から使用している言葉を取り上げて共有し、言葉やその意味理解を広げることから始める。経験が不足している場合は、教師からも言葉を出して補っていく。そして「ふわふわ言葉」を使わない場面の寸劇を見ることを通して、「ふわふわ言葉」を使う良さに気付けるようにしたい。また、「ふわふわ言葉」を言うだけでなく、他者からも言われることで児童の自己肯定感が高まっていくことを期待している。そして指導後は児童の発達段階に応じて、「同じ言葉でも言い方や時と場合によって、相手を傷つけてしまうことがある」という指導にも繋げていきたい。

本時では「果樹園ゲーム」という教材を使用する。「果樹園ゲーム」とは、順番にサイコロを振り、出た目と同じ色の果物を集めていくゲームである。カラスの目が9回出るとゲーム終了となるので、それまでに全ての果物を協力して集めることを目的とする。個人の技能の優劣が出ないようにしているため、児童達が安心して活動できるようになっている。協力する活動を通して他者意識を高め、「ふわふわ言葉」を使いやすい環境となるよう工夫した。

## 5 年間指導計画における位置付け

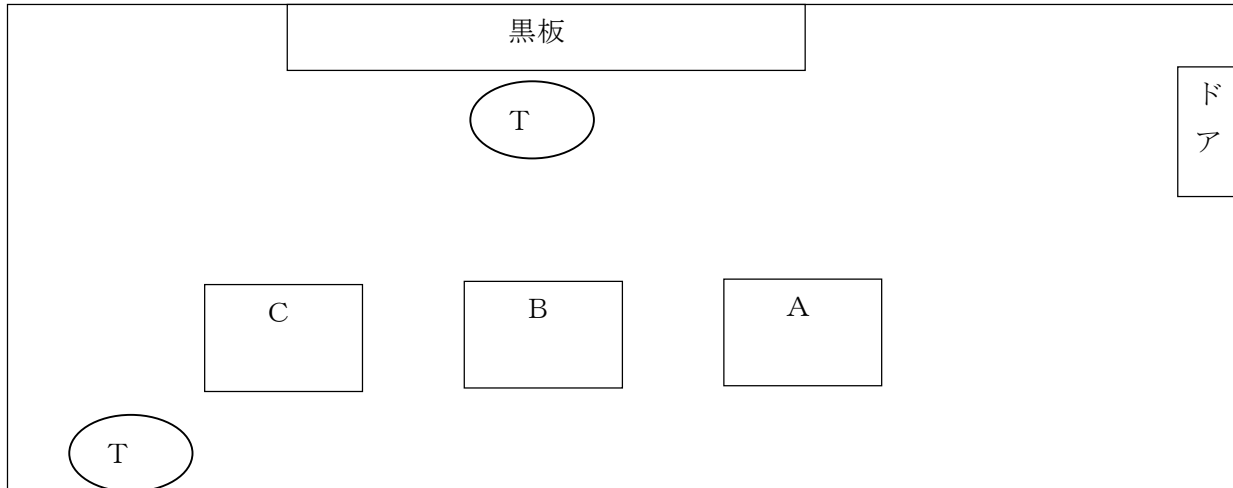
学 期	1 学期			
	4 月	5 月	6 月	7 月
学習内容	上手な話の聞き方		ふわふわ言葉を使おう	ルールを守って遊ぼう
学 期	2 学期			
	9 月	10 月	11 月	12 月
学習内容	いろいろな気持ちを知ろう	相手との違いを考えよう	気持ちのコントロールをしよう (勝ち負け・折り合い)	
学 期	3 学期			
	1 月	2 月	3 月	
学習内容	上手な伝え方で話そう	仲良く話し合おう	みんなで協力しよう	

## 6 単元の指導計画と評価計画（3時間扱い、本時2時間目）

	ねらい	学習内容・学習活動	学習活動に即した具体的な評価規準
第1時	様々な「ふわふわ言葉」があることを知る。	今までの経験から、自分が言われて嬉しかった言葉を出し合い、その時の気持ちや言葉の意味理解を共有する。 反対に自分が言われて嫌だった言葉（チクチク言葉）にも簡単に触れる。	アー①（発言）
第2時	【本時】 「ふわふわ言葉」を使って楽しく遊ぶことができる。	「ふわふわ言葉」を使わない場面の劇を見て、課題を見つけ改善案を考える。その後、実際の活動の中で「ふわふわ言葉」を使う練習をする。	イー①（発言） イー②（発言）

第 3 時	場面に応じて「ふわふわ言葉」を使うことができる。	ゲームなどの活動の中で「ふわふわ言葉」を使う。 「ふわふわ風船バレー」「ふわふわ輪投げ」など	ウー①（発言） アー②（発言）
-------------	--------------------------	---	--------------------

## 7 配置図



## 8 指導に当たって

### (1) 授業形態の工夫

#### ア ティームティーチングの活用

- ・本時の授業の寸劇を見せる場面で、T1とT2が児童役を演じる。
- ・本時以外では、その他の児童役として授業に参加し、第1時では語彙を補足したり、第3時では活動の人数調整役となったりする。
- ・一斉指導の中で児童の理解・納得が不十分な場合は、T2が個別に振り返り学習や確認、個別に声かけを行う。

### (2) 指導方法の工夫

#### ア アクティブ・ラーニングをメインにした学習

- ・体験的な活動を取り入れ、知識だけでなく実践的な技能を身に付けられるようにするとともに、主体的に学ぼうとする態度を育み「ふわふわ言葉」の有用性に気付けるようにする。
- ・個々の力量の差や勝ち負けが出ない活動を取り入れて心的負担を和らげ、「ふわふわ言葉」を使いやすい環境を設定する。

#### イ 児童の実態に応じた指導

- ・発達段階とともに、アンバランスな面、こだわり等を考慮し、一つ一つの活動時間を短く設定し、集中できるように配慮する。
- ・言葉での指示はなるべく短くし、複数の指示や説明をする場合は視覚に残すようにする。
- ・寸劇を見る活動を取り入れ、具体的な場面を視覚的に捉えられるようにし、課題把握や改善案の思考がしやすくなるよう工夫する。また、寸劇の内容も児童がこれから共有するものを題

材とし、実際の活動に生かせるように工夫する。

ウ **児童が見通しをもてるようにするための工夫**

- ・板書に今日の活動を箇条書きで示しておく。
- ・毎時間の授業展開をある程度パターン化しておくことで、初めての内容でも取り組みやすくなるように工夫する。

エ **活動内容の理解が難しい児童への配慮**

- ・「ふわふわ言葉」が出てこない場合は、既習事項を確認するように促す。(第1時では生活経験から) 既習事項が思い出せるよう、復習場面で言葉を黒板に掲示し残しておく。
- ・活動内容の理解が難しい場合は、T2、T3と一緒に取り組むようにする。

(3) 教材の工夫

ア **児童の学習活動を活発にし、学習理解を深めるための工夫**

- ・「ふわふわ言葉」を使うことで活動が有利に働くようなルールを設定する。
  - ・振り返りで活動の感想を発表する時に、どうしてそのように感じたのか再度思考を促すことで、学習理解を深められるようにする。
- 9 本時 (全3時間中の第2時間目)**

(1) 本時の目標

- ・「ふわふわ言葉」を使って楽しく遊ぶことができる。

(2) 本時の展開

時間	○学習内容・☆学習活動	指導上の留意点・配慮事項	評価規準
導入 (5分)	☆本時のめあてを確認し、学習の見通しをもつ。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・本時のめあて及び学習内容の要点を予め板書しておく。めあては児童に声に出して読むよう促し、意識付ける。</li> <li><b>個別</b>→聞く姿勢等、学習態度を確認する。</li> </ul>	
	☆前時の復習をする。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・前時に出し合った「ふわふわ言葉」を黒板に掲示する。</li> </ul>	

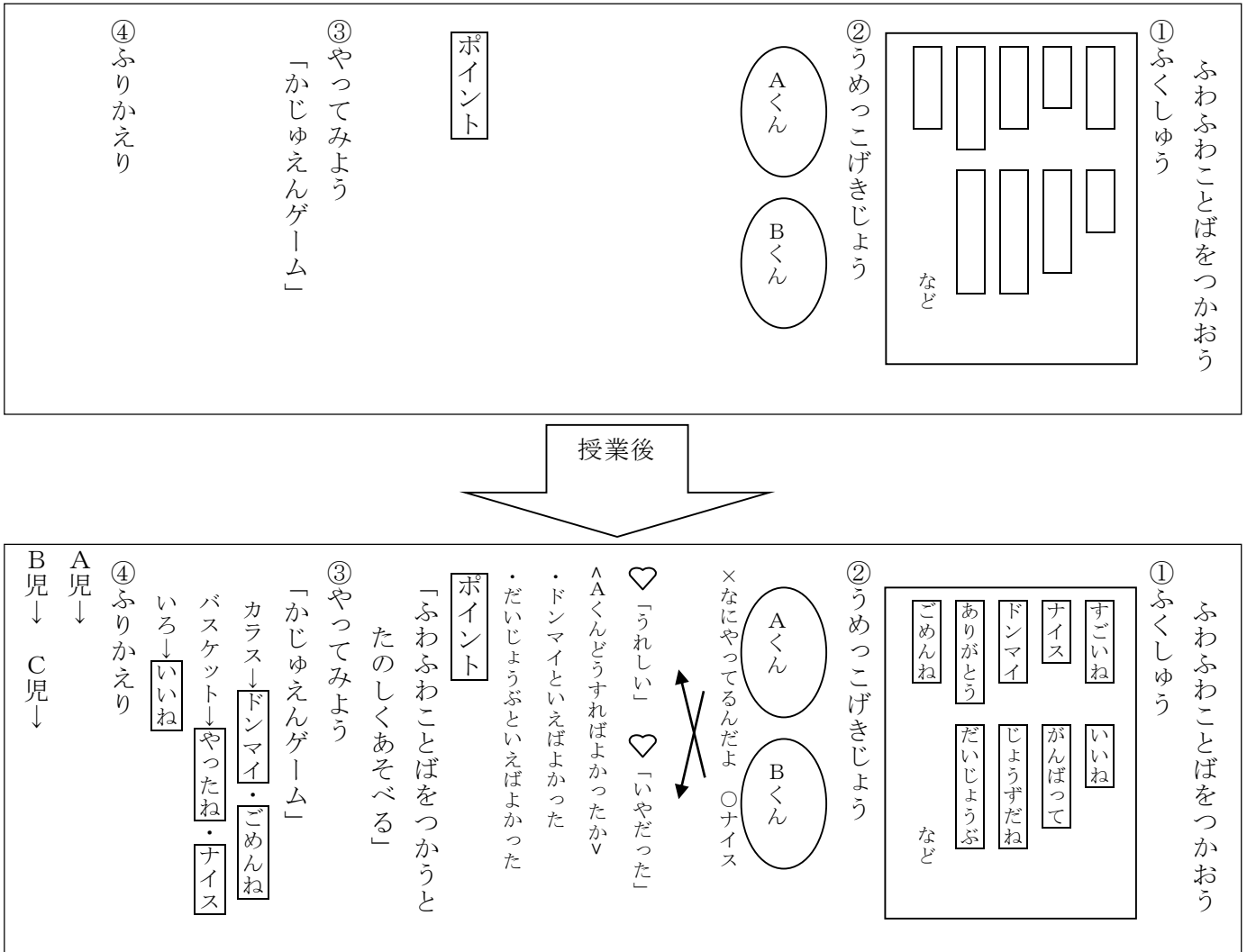
めあて 「ふわふわことばをつかって たのしくあそうぼう」

展 開 ( 2 0 分)	☆果樹園ゲームのルールを聞く。	T 1 : 簡単なルールの説明 ①みんなで果物を集めていくゲームです。 ②サイコロを順番に振っていきます。 ③出た目と同じ色の果物を集めます。 ④カラスが出たら、真ん中にカードを置きます。 ⑤カラスの絵が揃ったらゲームオーバーです。 ⑥カードが揃う前に、全ての果物を集めてください。
	☆寸劇を見る。 ○劇を見て登場人物の良かった点や課題を見つける。 「A君、B君の言ったことや、顔をよく見てください。」	・ T 2 に劇を演じてもらう。 →その後は観察・T 1 の補助
	☆気が付いたことを発表する。 ○劇を見て登場人物の良かった点や課題を発表する。 「ゆずりは劇場を見て、気が付いたことを発表してください。」 →B君がふわふわ言葉を使っていた →A君が嫌なことを言った など 「B君はどんな気持ちだと思いますか。」 →悲しい気持ち →嫌な気持ち など	【一緒に遊んでいる場面】(果樹園ゲーム) A君：サイを振る。 B君：「ナイス！」 B君：サイを振り、カラスの目が出る。 A君「えー…何やってるんだよ！」 B君「ああ…。」(落ち込む)

・「誰が何と言っていたのか」等を答えるよう促し発言を整理する。  
 ・なるべく全員が答えるよう配慮する。  
 ・気持ちに気付けない場合は、劇を演じた教師がもう一度同じ表情を見せる。  
 個別→発言の仕方等、学習態度を確認する。

	<p>☆課題に対しての改善案を考える。</p> <p>○劇に出てきた登場人物の課題に対する改善案を考える。</p> <p>「A君はどうしたら良かったでしょう。」</p> <p>→「ドンマイ」と言えばいい</p> <p>→「大丈夫だよ」と言えばいい など</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>改善案が出にくい場合は、既習事項のふわふわ言葉の掲示に着目するよう促す。</li> <li>なるべく全員が答えるよう配慮する。</li> </ul>	ウー②（発言）
<p><b>ポイント</b> 「ふわふわことばをつかうと たのしくあそべる」</p>			
	<p>☆ふわふわ言葉を使う活動をする。</p> <p>○果樹園ゲームを行う。</p> <p>「ポイントを活かしながら、果樹園ゲームをしましょう。」</p>		イー①（発言）
<p><b>【追加ルール】</b></p> <p>①バスケットが出たら好きな果物を2個集められます。</p> <p>②なくなった果物の色が出てても何も起きません。</p> <p><b>【特別ルール】</b></p> <p>・カラスが出た時に、全員が「ふわふわ言葉」を使うと、カードは置けません。</p>			
		<p><b>【活動前】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>場面ごとにどのような「ふわふわ言葉」を使うか確認する。</li> <li>時間で区切ることがあることを予告しておく。</li> <li>活動の前に今日のめあてを確認する。</li> </ul> <p><b>【活動中】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>発言者に偏りが見られる場合は、発言児童を褒め、周囲にも発言を促す。</li> <li>活動中に相手を不快にさせる発言が出た時は、ふわふわ言葉の一つ「ごめんね」と伝えるよう助言する。</li> </ul>	
<p>まとめ (5分)</p>	<p>☆振り返りをする。</p> <p>○学習の感想を発表する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>感想が「楽しかった」など挙げた場合は、どうしてそう思ったのか考えるよう問いかける。</li> <li><b>個別</b>→どうしても発言できない場合は、この場では感想のみで可とし、個別学習時に担当教諭と振り返るようにする。</li> <li>通級指導教室以外でも使っていくよう声をかける。</li> </ul>	

(3) 板書計画



(4) 授業観察の視点

<目標>

- ・単元の目標、本時の目標のそれぞれに一貫性をもたせていたか。

<展開>

- ・「本時の目標」を達成するための学習活動となっていたか。
- ・児童・生徒の発達段階や学習状況、障害特性を踏まえた授業展開になっていたか。
- ・T2との連携は適切であったか。

<学習活動・指導上の留意点>

- ・ねらいを達成するために適切な教材であったか。
- ・個々の実態に合った指導ができていたか。

<評価>

- ・「本時の目標」と評価項目と学習内容が一致し、指導と評価の一体化が図られていたか。

自立活動（コミュニケーション）学習指導案

「上手な話の聞き方」 1 / 3 時間目

本時のねらいと学習活動

(1) ねらい

- ・話し合いで相手の話を上手に聞く

(2) 学習活動

	学習活動	○指導と支援のポイント
導 入	1. 学習のめあてについて話を聞く。	○学習のめあてを書き、上手な話の聞き方について、説明をする。
展 開	2. 本時の課題について「ゆずりは劇場」を見て考える。 ・上手に話を聞けない場面。 ①相手を見ずに質問をする。 ②相手の話を待たずに自分の話に変える。 ③「うなずき」「あいづち」を考えない。	○上手に話が聞けない場面を見て、A君のどこが良くないのかを確認する。 ○A君の良くなかったところを確認し、なぜ上手に聞くことが必要なのか、A君はどうすれば良かったのかを確認する。 ○相手に話を気持ちよくさせるためには、聞き上手になることが大切であることを教示する。
ま と め	3. 友達とペアになって、相手の話を上手に聞けるかを確認し合う。 ☆「見る」「待つ」「うなずく」「あいづちをうつ」ことを実践できるようにする。 4. まとめをする。	○友達と一緒にインタビューしあうことで学んだことを生かしているときは、褒める。 ○「うなずき」と「あいづち」は、どちらかでも良いことを説明する。 ○上手に話を聞くことで、お互い気持ちよく会話ができたと褒め、日常生活で生かせるように促す。