

第2章 具体的な実践事例

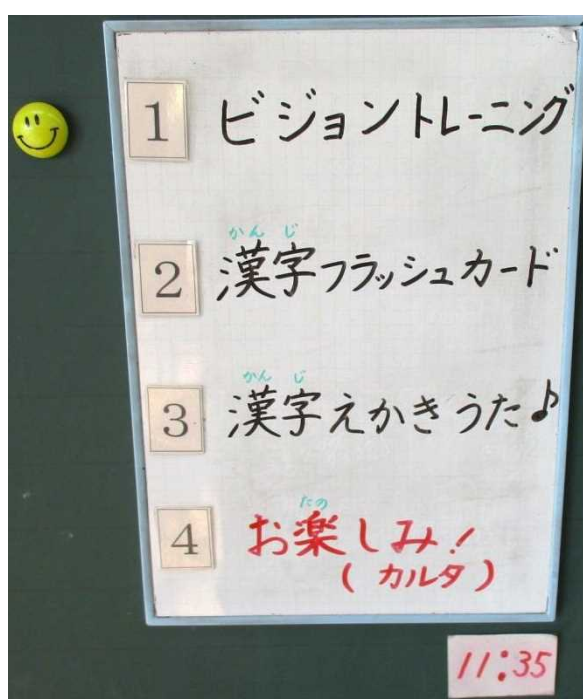
1 個々の実態に応じた学習の工夫

(1) 小学3年生：特性、特に強みを生かす学習や環境整備

“繰り返し書く”以外のやり方で漢字を覚える（得意なやり方を探る）



①全体が壁や窓に向かって4つのブースに分かれている。それぞれの学習に集中できるように配慮されている。



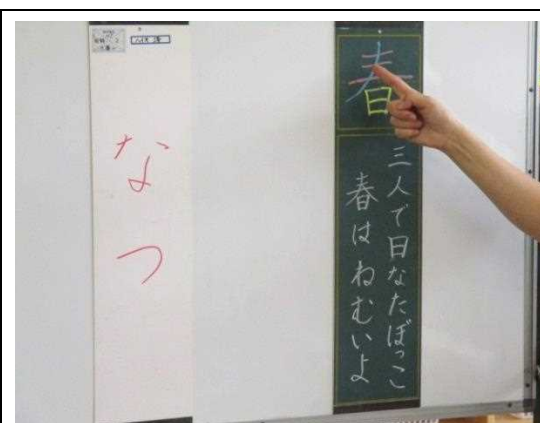
②本時の流れを提示している。終わりの時間を示し、今行っている学習が分かるようマグネットを移動して知らせている。



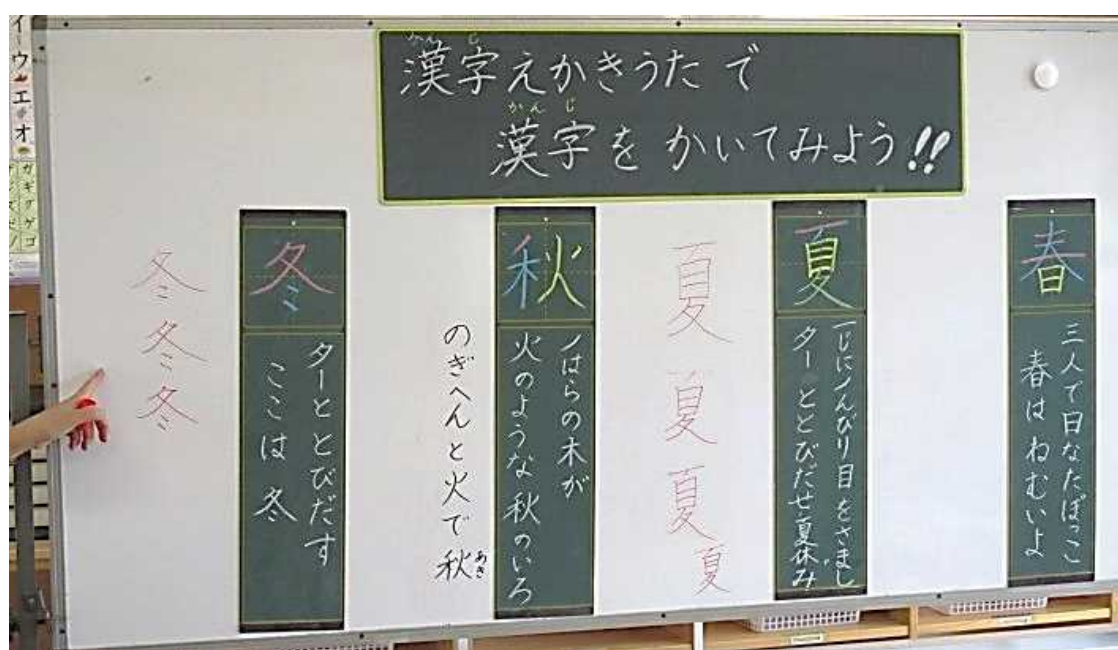
③（上段）例えば「カタカナ」「カタナカ」「カナタカ」から正しい表記を選ぶ学習。
（下段）手の動きで拗音や促音を覚える学習。



④フラッシュカードを使ってどんどんめくり、絵を手掛かりに漢字の形を覚える学習に取り組んでいる。



⑤文章や唱えることを使って漢字を覚える学習。“春”を学習しているときには“夏”を裏返して刺激の調整をしている。



⑥“秋”にも文章をつけて知らせたが、児童が理解していたため、部首等の呼び名を利用した。目的はこの漢字が書けるようになることであるため、見て写すことにこだわらず、聞いてイメージを掴む等本人なりのやり方で習得できればよいという考え方で指導している。



⑦興味関心をもって取り組める仕掛け。課題を与えられるのではなく、「自分で選ぶ」ことも手立ての一つ。



⑧袋にはそれぞれ漢字のパーツが入っており、パズルのように組み合わせて漢字をつくる学習をする。



⑨振り返りシートで、どのやり方が分かりやすかったかを、本人に直接問うことによって、よりよい学び方を探る。

ポイント

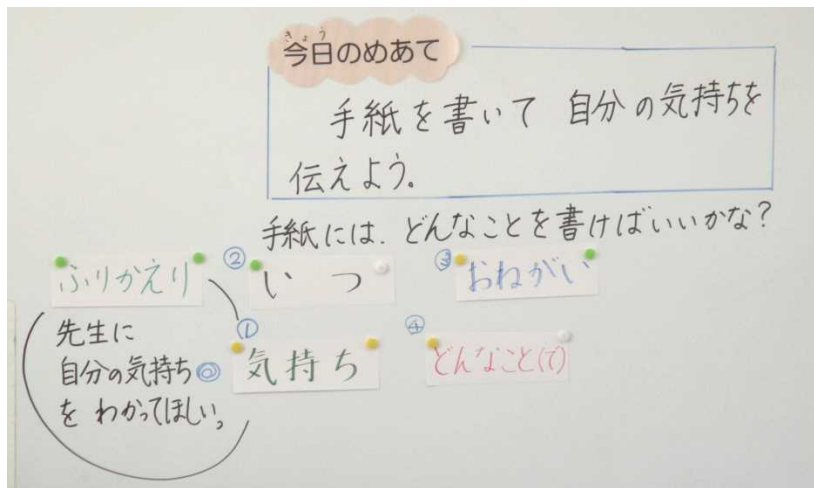
文字を書くことが苦手な子どもや筆圧に課題がある子どもにとっては、机に直接用紙を置くよりも、マット等を敷いて圧力をかけやすくすることや、用紙が動かないようクリップで留めることで書きやすくなる場合もある。子ども自身がどんなツールを使えばできるかを知ることや、そのツールを使いこなせるようになることも将来に向けて必要な学びとなる。

⑩次時に学習する内容についてはテレビモニターに映して知らせることによって、見通しや期待感をもたせるようにしている。

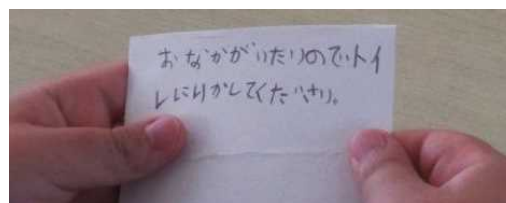
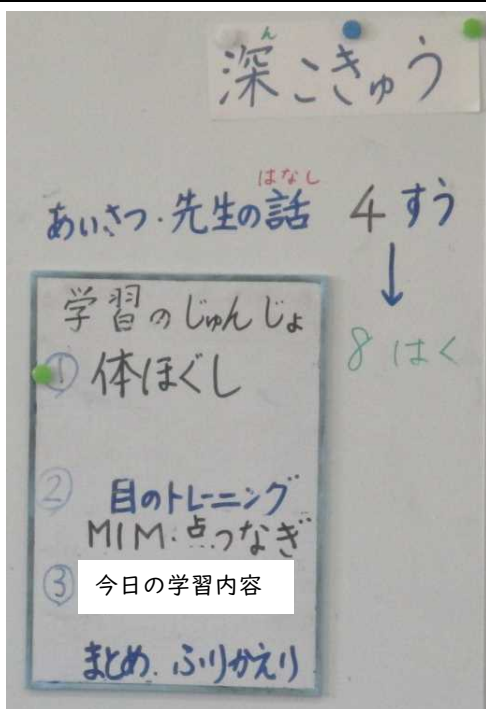


(2) 小学4年生：今、困っていることを解消するための学習

自己理解・心理的な安定・コミュニケーション

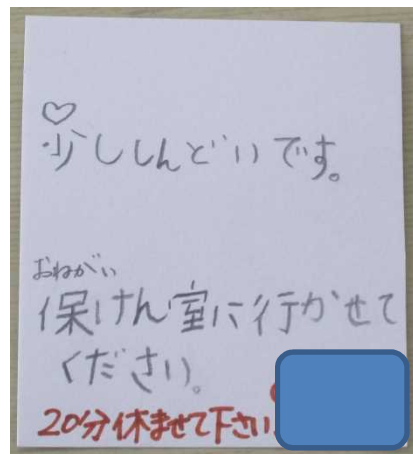
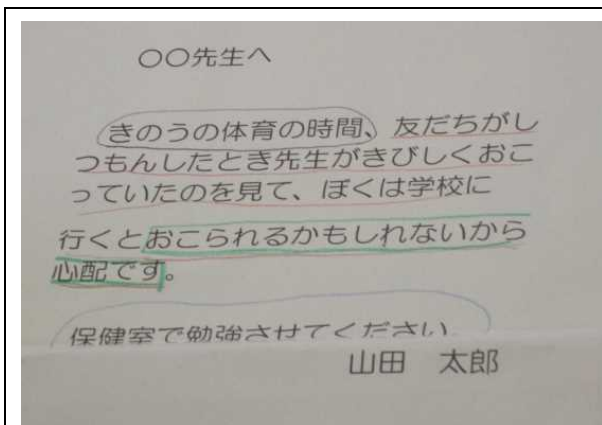


(授業後の板書)
何を学ぶのか、何ができたか、大切なことなど、要点のみが整理されている。



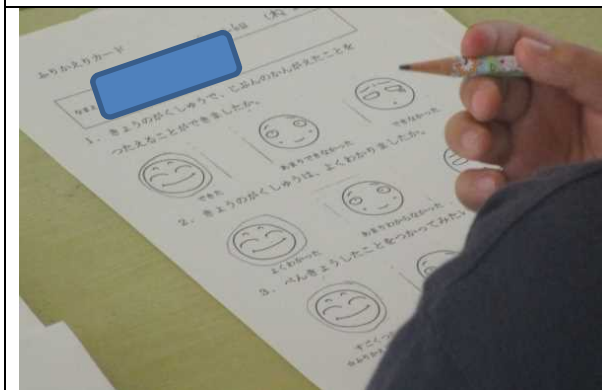
① 落ち着いて学習に向かえるように、深呼吸を取り入れている。通常の学級でも児童自身が実践・般化できそう。

② 困ったときに教師に伝えるやり方として、手紙で知らせることを学んできた。今回の授業では、より相手に伝わる書き方について学ぶ。



③例題を読み、色鉛筆で要素ごとに印をつけることによって、伝わりやすくなることを学んだ。

④最初に書けていた“お願い”とともに、自分の気持ちを記入することができた。



⑤学習の最後には、理解したことや習ったことを使ってみたいかなどを、表情カードのイラストを使って振り返る。

どうしたいのかを事前に伝えてくれるようになったので、安心して見守ることができるわ。



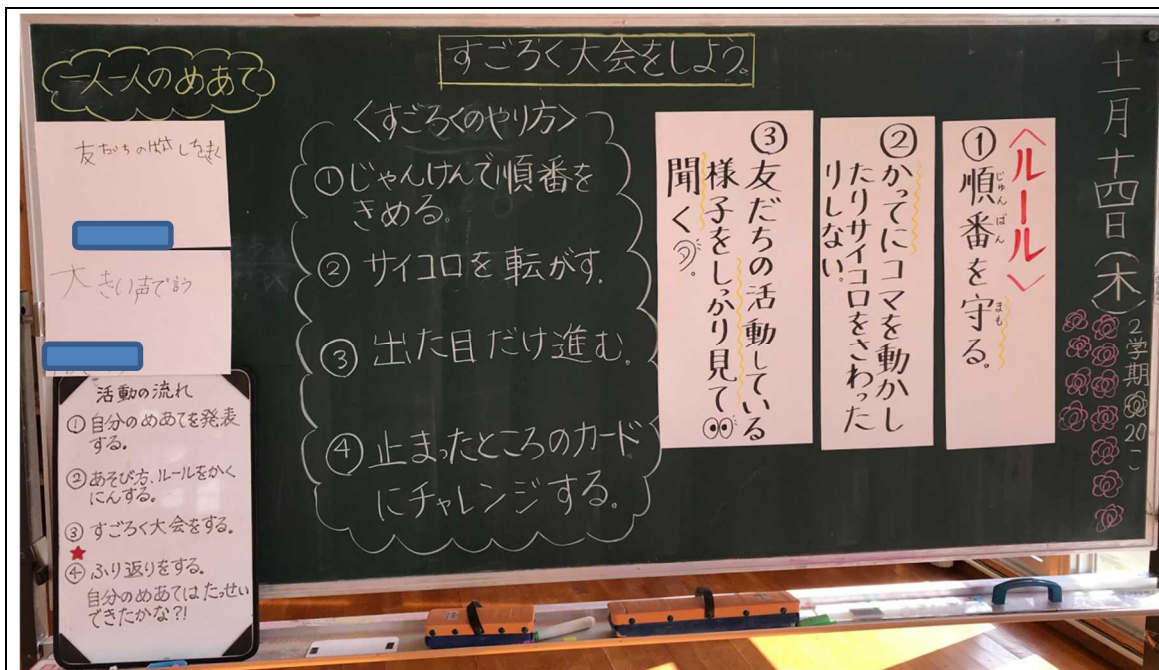
しんどくなったらお願いすればいいことがわかったので、安心して教室で過ごせるよ。



2 授業での工夫

(1) 小学2年生：すごろく大会をしよう①

やるべきことを理解して学習に取り組む・意欲を引き出す
得意なことを生かす・適切な言い方の練習・こだわりの調整の学習

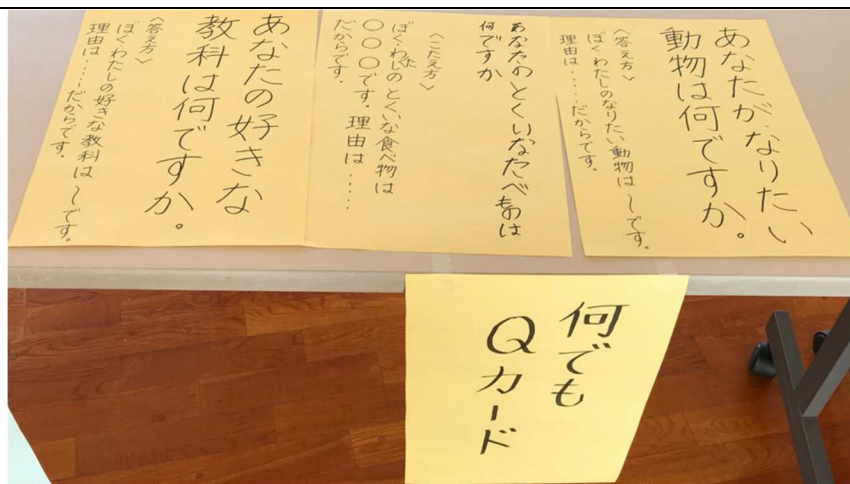


黒板の板書のみが表示されており、授業の中で活動の流れやルール、一人一人のめあてを、時には読んだり書いたりして確認しながら進めていく。

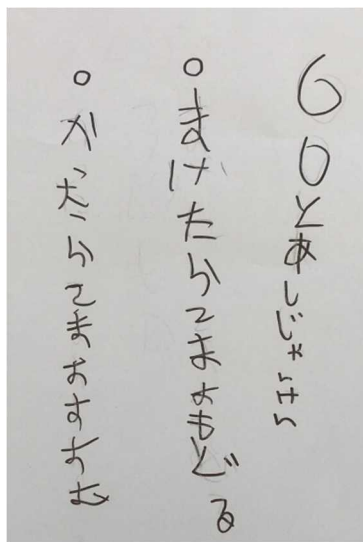


担任より：書籍から子どもの興味を引く内容としてすごろくを考えました。児童が身体を動かすことが好きのため、机上でのものではなく、自分が駒となって進んでいくものにアレンジしました。

止まったマスには「指令」「何でもQカード」「ラッキーカード」「アンラッキーカード」があり、各カードのブースで引いた内容を行うルール。



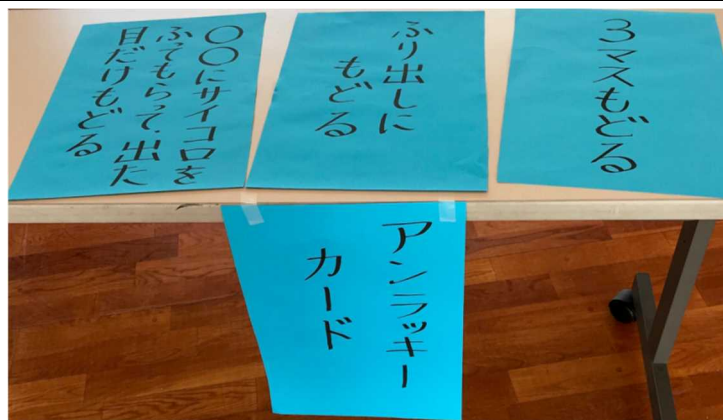
答え方や質問の仕方などの言い方も記入し、適切な言い方の練習をする。



書くことは苦手だが、ゲームという活動を通して楽しみながら書く練習ができた。



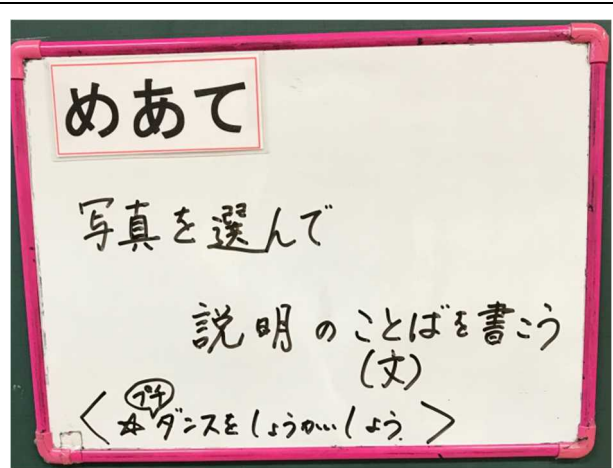
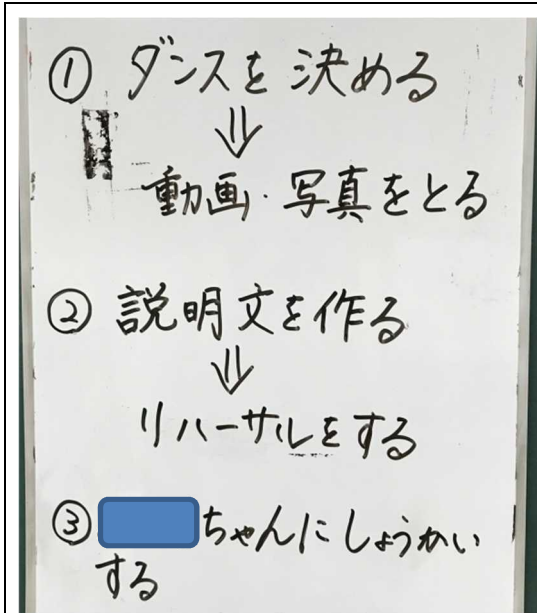
普段関わりのない相手にもゲームを通して適切なやり方で質問できた。



ゲームを通して、良いこともあればよくないことも起こることを学ぶ。

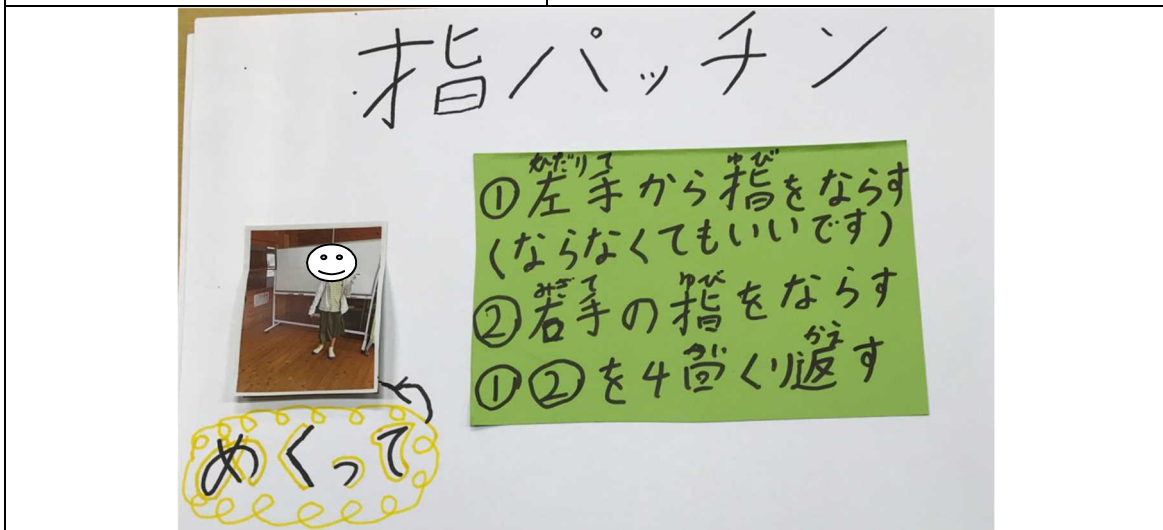
(2) 小学6年生：ダンスを友達に教えよう

意欲を引き出す・得意なことを生かす・相手を意識した行動の学習



ダンスが得意な児童。発表の場を設ける。この単元全体を示している。

本時の学習：友達にダンスを教えるために、写真つき説明文を作成する。



本児自身は感覚で踊ることができるが、他の人に教えるためには、相手に伝わるように具体的に知らせる必要があることを学んでいる。

授業の中では、「これで〇〇ちゃんわかるかな？」や、「フリガナふったほうがいいでね？」など、相手を意識した言動が出ていた。また、相手に興味をもってもらうために、「めくって」の部分を作るなど工夫ができた。

(3) 小学6年生：役割や演技を通して学ぼう

適切な言い方の学習



①授業のめあて（左）に沿って、どのような言葉が適切かを知らせ練習する。

まとめ

困ったらしいしよに行動したみから、やさしく、わいに話すとよい。

上ばきをなくして困っている一年生に、いっしょに探してあげようと申し出る。

■ 小学校にはじめてきたお客さんに、職員室の場所を聞かれて案内する。

運動場に遊びに行こうと急いでいると、先生に手伝ってほしいと呼び止められる。

②実際に起こったり困ったりするような場面ではあるが、役割演技という形にして外在化することによって、子どもが俯瞰的に捉えることができ、適切な言い方を選択して答えることができる。

(4) 異学年、複数への指導：ゲームを作ろう

意欲を引き出す・得意なことを生かす・相手を意識した行動の学習・協力する



教室全体に4つの2人組グループがあり、グループごとに違ったゲームを制作している。教室中央には作業に必要な道具類を置き、十分な作業スペースを確保している。



ひとりで行うことが難しい作業を入れ、二人で協力せざるを得ない状況を作っている。

(5) 異学年、複数への指導：すごろく大会をしよう②

友達と協力する・ルールを守る・相手を意識した言動

〇〇学級自立活動学習指導案

日 時	令和〇年〇月〇日 (木) 第5校時
場 所	〇〇学級教室
児童数	〇年2名、〇年1名、〇年1名
指導者	〇〇 〇〇

1 題材名 すごろく大会をしよう

2 題材設定の理由

○児童観

対象となる児童4人は、他者と関わることは好きであり、友達に対して自分から話しかけたり一緒に遊んだりする姿がよく見られる。しかし、決してうまく関わりを持ってはいえず、自分の思いだけで接したり、周りの状況を考えずに行動したりしていることが多い。また、明るく活動的で動くことが好きな児童が多いが、ルールを守ることや感情をコントロールすることが苦手で、けんかやトラブルになることがよくある。

1学期前半までの自立活動や教科の学習では、できるだけ刺激を避けるため、他学年と同じ時間に重ならないように時間割を組みそれぞれの学年で活動してきており、集団の良さを生かした学習ができていなかった。しかしその後、もの作りの好きな児童が多いことから、それを利用して一緒に自立活動の時間を仕組んだところ、仲間と活動することの楽しさに少しずつ気づいてきている。また、入学当初は学校生活に慣れるために、交流学級での活動が主だった1年生も、初めて合同での活動に参加する。上級生の下級生に対する思いやりや優しさにも期待したい。

○題材観

本題材は、ルールを守ってみんなで楽しんだり、競ったりしながらゲーム活動をするを主な内容としている。

①見通しをもち、流れに沿って活動すること

②友達と仲よくし、仲間との活動を楽しむこと

③自分の気持ちをコントロールし、ルールを守ったり友達を思いやったりして活動すること

自閉症・情緒障害特別支援学級の児童にとって、これらのことは重要な学習内容であると考えられる。すごろく遊びは、ルールや課題に沿って活動することが重要で、またすごろくの中の活動が各々の児童の課題解決のためのトレーニングとなるのみでなく、仲間との協力・競争を通して、集団活動の楽しさ・悔しさ等を実感できる活動でもある。さらに、進んで活動しようとする気持ちを育て、自分の気持ちをコントロールすることのできる活動でもある。さらに、上級生はすごろく作りにも挑戦し、自分たちで作ったすごろくゲームをすることで、より意欲的に取り組むことができると考えた。

○指導観

本題材の指導にあたっては、リラックスし安定した状態で学習に取り組めるよう、気持ちをほぐす活動から始めたい。そして全員が楽しみ協力してゲームを行うことを重視したい。長時間着席していることが難しい児童や集中力が持続しづらい児童が多いので、コマが止まったところの指示では、声を出したり体を動かしたりする活動を取り入れるなど、メリハリをつけた活動を仕組みたい。また、自分の順番でない時には応援をしたり、ヒントを与えたりすることで、よりよいコミュニケーションに向けた言動ができるようにしていきたい。

○自立活動の区分、項目

- 2 心理的な安定 (2) 状況の理解と変化への対応に関すること
- 3 人間関係の形成 (4) 集団への参加の基礎に関すること
- 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 題材の目標

- ・すごろくゲームを通して友達と協力しながら活動することができる。(人間関係の形成)
- ・見通しをもち、ルールを守ってすごろくゲームを楽しむことができる。(心理的な安定)
- ・相手を意識し、場に応じた行動をしたり、ことばを使ったりする。(コミュニケーション)

4 指導計画 (全5時間)

第1次「すごろくゲームを思い出そう」

- ①すごろくゲームのやり方を、過去のビデオを視聴することによって思い出す(知る)。
ルールや準備物を出し合い話によって思い出し、制作・大会等の計画を立てる。

第2次「すごろくを作ろう」

- ②共同制作(質問カード、すごろく盤など)→できたことの確認と次時の計画
- ③共同制作(ヒントカード、コマなど)→できたことの確認と次時以降の確認

第3次「すごろく大会をしよう」

- ④ルールを守るやり方が分かり、言動に気をつけて活動できる。…本時
- ⑤ルールを守った言動が、どの友達も楽しく活動できるように良かったと気づくことができる。

5 本時の学習

(1) 本時の目標

ルールを守って、すごろくゲームができる。

(2) 児童の実態と目標

	児童の実態	目 標
A	体を動かすことは好きであるが、注意力散漫で興味がそれやすい。見通しがもちづらい活動には参加できないときもある。	・提示されたものを見て、活動の流れやルールを理解し、すごろく大会に参加できる。
B	ものづくりや生き物探しなど、好きなことは集中してできるが、学習への意欲は低い。友達の言動でイライラして、気持ちのコントロールができなくなり、手が出ることもある。	・活動の流れやルールを理解し、すごろく大会に最後まで参加することができる。 ・イライラした時は、気持ちを言葉で表したり望ましい方法で解消したりできる。
C	まじめに一生懸命取り組むことができるが、理解に時間を要する。楽しくなりすぎた時や友達のちよっかいなどで、興奮が抑えられなくなることがある。	・提示されたものを見て、活動の流れやルールを理解して行動できる。 ・気分が高まりすぎた時には、自分から教師に伝え、望ましい方法で落ち着くことができる。
D	好奇心旺盛である。リーダーを任せると責任をもって行動しようとする。友達と活動することを好むが、自分の考えを押し付けようとするところがある。友達の言動でイライラして、気持ちがコントロールできなくなり、手が出ることもある。	・リーダーとして声のかけ方やルールを皆に知らせ、自分も守って最後まで活動できる。 ・イライラした時は、気持ちを言葉で表したり望ましい方法で解消したりできる。

(3) 学習の展開

学習活動	指導上の留意点 (☆支援)
<p>1 アイスブレイキングを行う。</p> <p>2 活動の流れとめあてを確認する。</p> <p>①めあての確認をする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> <p>①ルールを守る</p> <p>②仲よくする</p> <p>③みんなで楽しくやる</p> </div> <p>②困ったときの対処方法を確認する。</p> <p>③適切な応援の言葉やヒントの言い方の練習をする。</p> <p>3 すごろく大会をする。</p> <p>①ルールの確認をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・順番にサイコロを振る。 ・引いたカードの指示に従う。 (3回チャレンジできる。) ・わからないときは、お助けカードを使うことができる。 ・ピッタリの数でゴールする。 <p>②順番を決める。</p> <p>③すごろくゲームをする。(20分)</p> <p>4 ふりかえりをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・感想を発表する。 ・友達の良いところを見つけて発表する。 ・教師の評価を聞く。 <p>5 後片付けをし、次時の活動を知る。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・簡単なゲームをしてリラックスできるようにする。 ・めあてを掲示し、リーダーの声かけの後に全員で声を出して読んで確認できるようにする。 ☆時間を提示し、見通しがもてるようにする。 ☆イライラした時の望ましい対処法を思い出しやすいように、小ホワイトボードに書いて提示しておく。 ・「やったね」「どんまい」「ヒントを出しましょうか？」 ☆ルールを1つずつ掲示しながら確かめていく。理解しやすいように、キーワードにして黒板に掲示する。 ・リーダーの声かけの後に全員でキーワードを読むことにより確認できるようにする。 ☆タイムタイマーをかけて行うことで終わりが分かるようにしておく。 ☆良かったことや楽しかったこと、次に頑張りたいことなど具体的に聞く。 ☆感想を板書し、花丸をつけて評価する。 ☆児童から出なかった良かった点について教師が評価する。 ☆普段の様子と照らし合わせるようにして、個別の目標に沿った内容を話し、自覚できるように伝える。 ・次時の活動に見通しをもたせることにより、意欲を引き出す。(次時は〇〇学級の友達を招待してすごろく大会をする)

(4) 準備物

- ・めあて、ルールの表示、望ましい行動の表示、タイムタイマー
- ・すごろく盤、コマ (ペットボトルキャップ)、サイコロ、質問カード、ヒントカード など

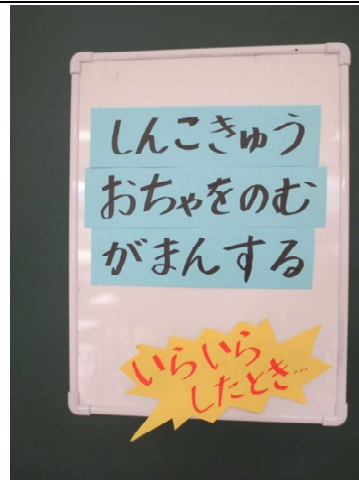
6 評価

- 5 (2) の個別の目標が達成できたかどうかを確認する。

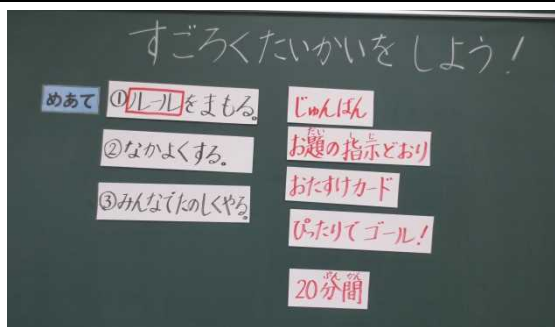
授業の様子



①体をほぐして、学習に向かえる気持ちを引き出す。



②夢中になる余りいらいらすることも あるが、そのようなときの望ましい 行動を表示している。



③ルールを明示して、みんなが守れる ようにしている。



困った時には“おたすけカード”があ る。



自分が経験したことや、分かりやすい 質問、ヒントなどが書かれている。

(6) 中学3年生：お金の使い方を知ろう

自己管理

めあて

生活に必要なお金は、
何があるか考えて
使い方を知ろう。

10
月
23
日
(水)
13:15
?
14:00

今日の内容

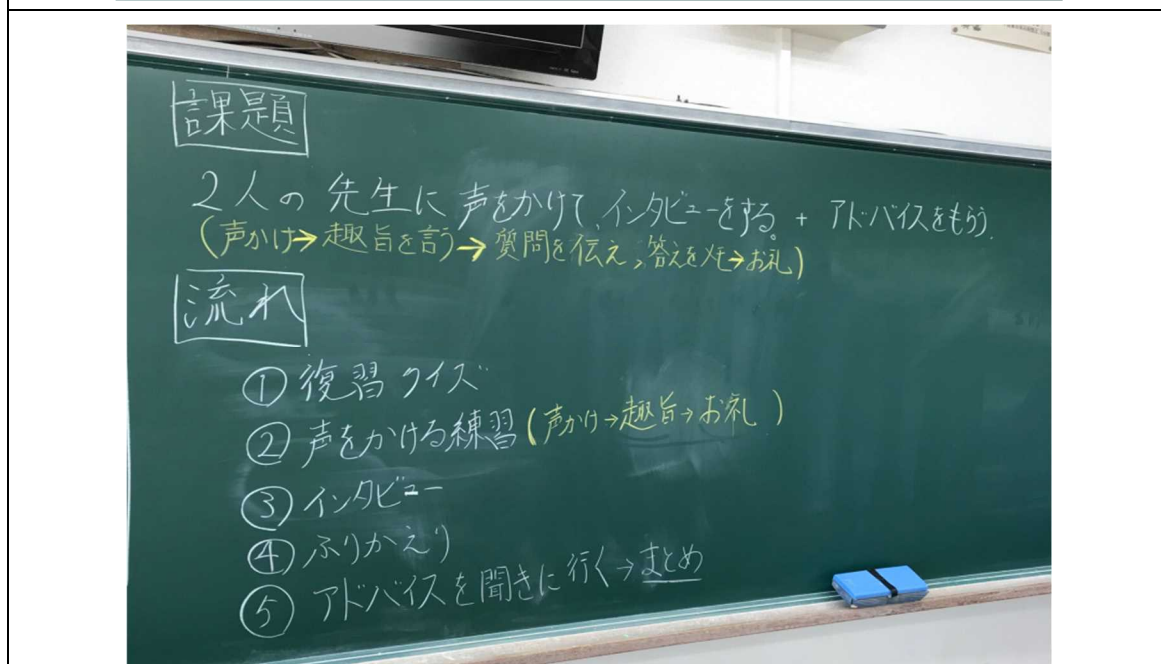
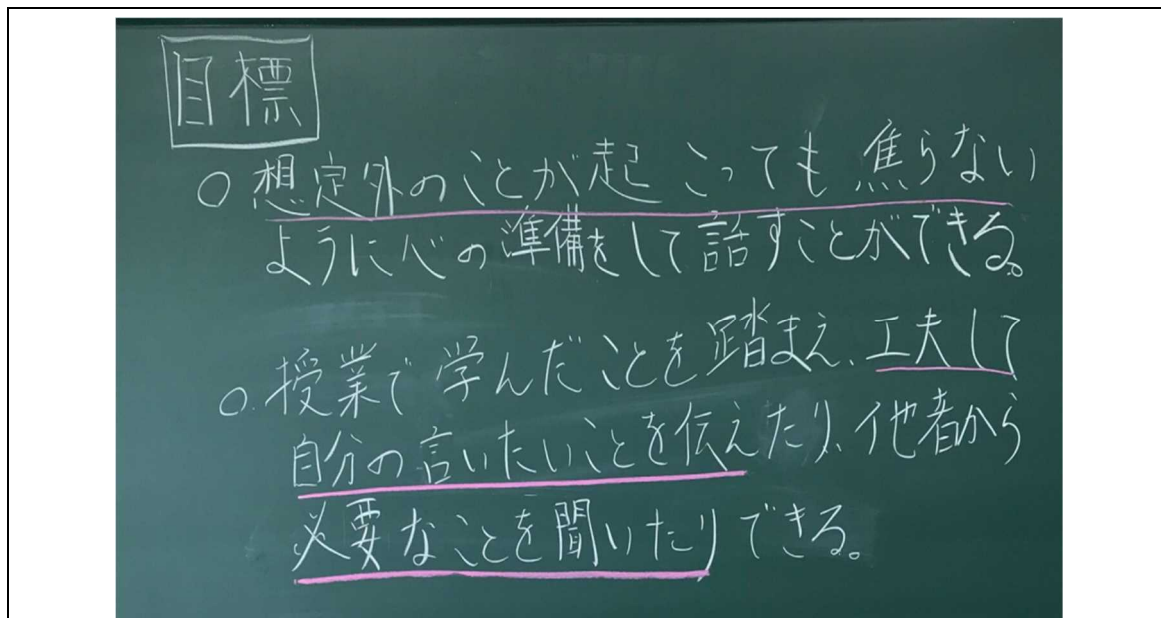
- コミュニケーション 4分
- トレーニング 5分
- 学習 25分
- 休憩 3分
- おたのしみ 5分
- ふりかえり 3分
- ワークシート

最初の「コミュニケーション」では、最近話題になっていることや近況などを教師と話すことによって気持ちを整え、学習に取り組みやすいようにしている。生活と金銭についての具体的な学習に取り組んでいる。カードに生活に必要なものを書いてきており、どうしても必要なものやそれらの値段などについて学習していた。



(7) 高等学校3年生：他者とのよりよいコミュニケーションの仕方

自己コントロール・相手を意識した行動の学習



これまでの学習では、身近な人→関わりがある人→関わりはあまりないが知っている人など段階を踏んで人に尋ねる学習を積み重ねてきた。これまでの学習の過程をクイズ形式で復習し、声のかけ方を練習しておくことで、普段関わりのない人に対して自信をもってインタビュー活動ができた。聞こえづらい時には自ら質問することができた。

(8) 高等学校2年生：気持ちのコントロール

自己理解・自己コントロール

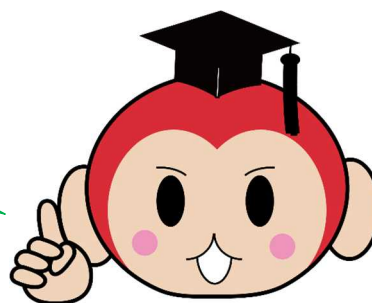


「最近腹が立ったこと」に対して、どうしたらその気持ちを緩和することができるのか、ストレスコーピング※¹、アンガーマネジメント※²の授業。スライドをモニターで写して授業を進めている。

※¹ ストレスコーピング…ストレスの基にうまく対処しようとする事

※² アンガーマネジメント…怒る必要のあることは上手に怒り、怒る必要のないことは怒らなくて済むようになることを目標とする、怒りの感情と上手に付き合うための心理教育、心理トレーニング

次ページには年間計画（抜粋）を載せています。高等学校を卒業すると就職や進学で生活や学習の仕方などが大きく変化します。それらに即対応できる力を身につける内容や、現在困りそうな内容を組み合わせで計画しています。



No.	月日	人数	タイトル	内容
1	5月10日	8名	自立活動オリエンテーション	自己紹介、挨拶の仕方、スケジュール管理
2	5月17日	8名	いちばん近くて遠い存在の自分～自己理解を進める～	自分が思う自分と、相手からの印象をくらべる
3	5月24日	8名	学習を攻略せよ！～自分に合った学習スタイル～	見る、書く、動くなどの勉強法を体験する
4	6月7日	8名	これからのためにこれまでを振り返る～学習と1日の生活～	調査Ⅰの結果を振り返る、日課表の作成
5	6月14日	4名	簡単なようで難しい雑談～コミュニケーション～	コミュニケーションチェック
6	6月15日	4名	三人寄れば文殊の知恵～みんなの考えをまとめる～	動画を観てみんなの意見を生かしたタイトルをつける
7	6月21日	4名	簡単なようで難しい雑談～コミュニケーション～	すごろくトーク
8	6月22日	4名	調査Ⅱを攻略せよ！～学習スケジュール～	日課表を見直して勉強時間を確保する
9	6月29日	8名	調査Ⅱを攻略せよ！～学習スケジュール～	試験の日程を見て計画を立てる
10	7月12日	4名	自由を有意義に～夏のスケジュール管理～	夏休みの予定を確認、個別面談
11	7月13日	4名	自由を有意義に～夏のスケジュール管理～	夏休みの予定を確認、個別面談
12	9月6日	5名	去りゆく夏を惜しんで～夏の出来事を語り、最後の思い出を作ろう～	5W1Hを意識した説明、調理実習の計画
13	9月13日	5名	みんなまで協力するぞ！～調理①～	そうめん作り
14	9月20日	2名	「人」は支え合って生きていく～相手への思いをカタチにする～	そうめん代を出してくれた校長へのお礼を考える
15	9月21日	3名	「人」は支え合って生きていく～相手への思いをカタチにする～	そうめん代を出してくれた校長へのお礼を考える
16	9月27日	5名	調査Ⅲを攻略せよ！&感謝カード完成	校長へのカードを完成させる、調査Ⅲの学習計画
17	10月11日	2名	他人以上、友達未満の人間関係～相手を知る～	友人とは言いえない組み合わせでサイコロトークをし、他己紹介
18	10月12日	3名	他人以上、友達未満の人間関係～相手を知る～	友人とは言いえない組み合わせでサイコロトークをし、他己紹介
19	10月18日	2名	字は人柄の表れ？～状況に合った字を書く～	大きさやバランスを考えて字を書く、名札作り
20	10月19日	3名	勝敗でなく思いやり～ラリー～選手権～	バドミントンをどれだけ続けられるか
21	10月25日	2名	1人よりも2人～協力して課題に取り組む～	2文字で漢字ゲームをして、協力すれば多くの考えが浮かぶことを経験する
22	10月26日	3名	1人よりも2人～協力して課題に取り組む～	2文字で漢字ゲームをして、協力すれば多くの考えが浮かぶことを経験する
23	11月1日	2名	社会人になるために～身だしなみを考える～	身だしなみをチェックし、改善点を考える
24	11月2日	3名	社会人になるために～身だしなみを考える～	身だしなみをチェックし、改善点を考える
25	11月8日	2名	三人寄れば文殊の知恵～みんなの考えをまとめる～	動画を観てみんなの意見を生かしたタイトルをつける
26	11月9日	3名	三人寄れば文殊の知恵～みんなの考えをまとめる～	動画を観てみんなの意見を生かしたタイトルをつける
27	12月	5名	備えあれば憂いなし～調理実習の計画～	パンケーキの枚数やトッピングを考える
28	12月19日	5名	みんなまで協力するぞ！～調理②～	みんなまで買い出しをし、パンケーキを作って食べる
29	12月25日	5名	校外学習で実践演習	公共交通機関で町へ行き、ボウリングをする

調査前には自分の学習
方略を学んでいる。

夏休み前には自己管
理のため長期的なス
ケジュールの立て方
を学んでいる。

思いの伝え方の学習を
している。

卒業後の進路を見据えた
学習を行っている。

季節のイベント、学校行事を考慮し、必要な内容が設定されている。
自立活動の時間の学習をどう日常に般化させるのか、意識して計画することが評価にもつながる。

3 集中しやすい環境づくりの工夫



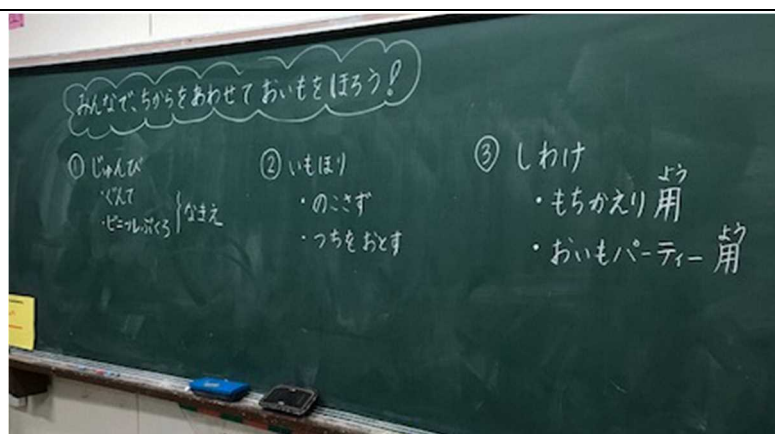
黒板回りに刺激になるものが少なく、授業や教師の話に自ずと集中できる。



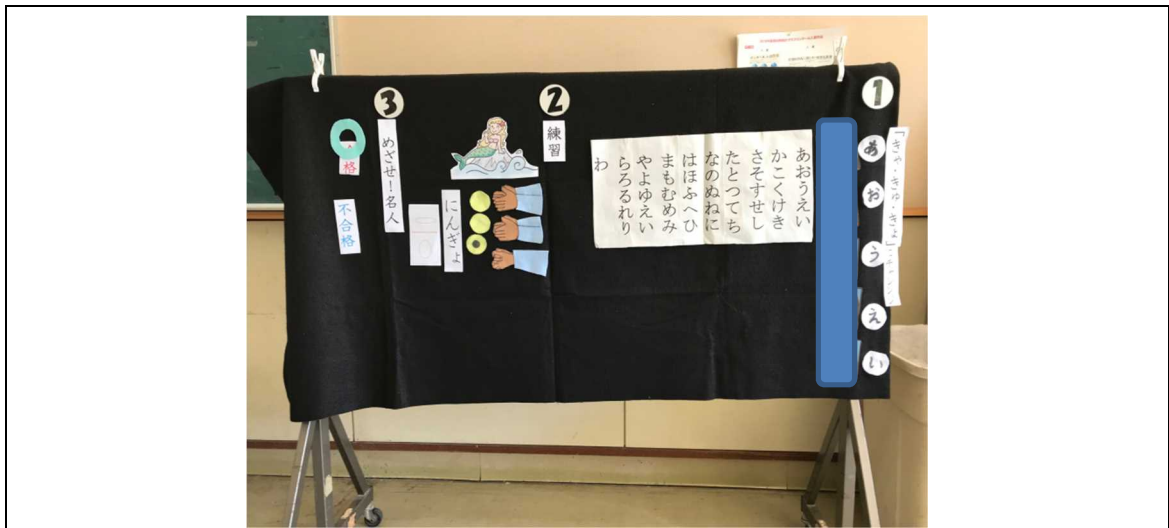
複数で授業をする場合、子どもどうしが刺激となる場合がある。ついでなどで集中できるようにしている。



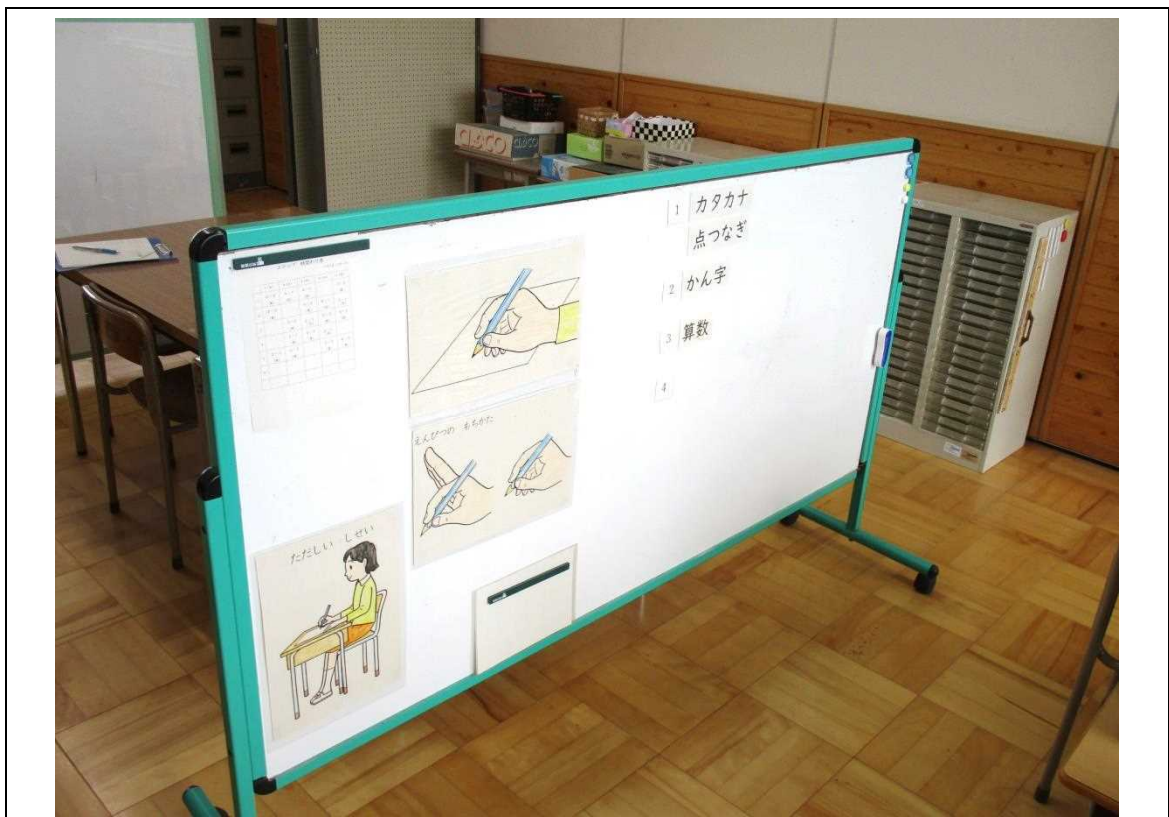
見えることで気になって学習に集中しづらい場合には、カーテンなどで目隠しをする。



板書で知らせる場合は、順番や活動が理解しやすいように整理して書く。

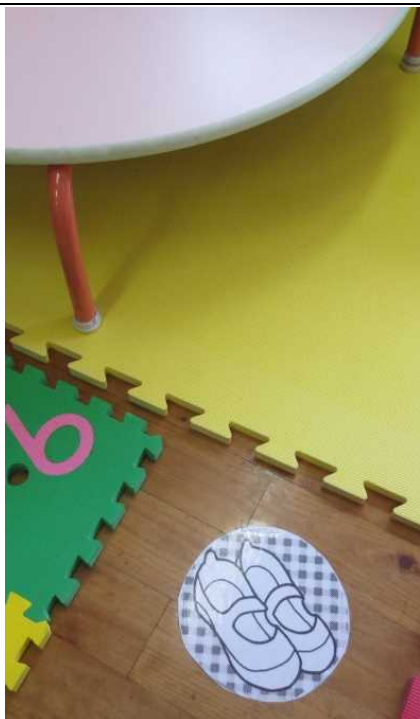


複数の学校で通級による指導を行う巡回指導では、その学校に教材や備品を置いておけない場合もある。黒い布を黒板に見立て、壁やついたてを利用することも考えられる。



低めのホワイトボードを利用すると、ついたてにもなって集中しやすい環境を整えるためのツールとして利用できる。

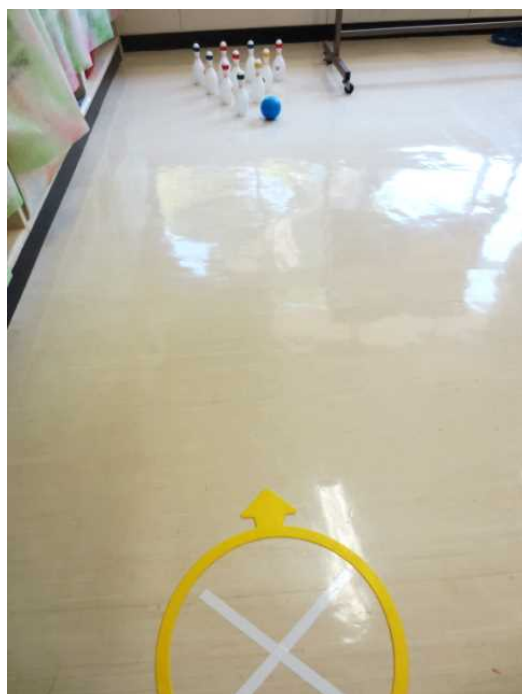
4 「わかる」「できる」につなげる工夫



うわばきを脱ぐ場所の表示



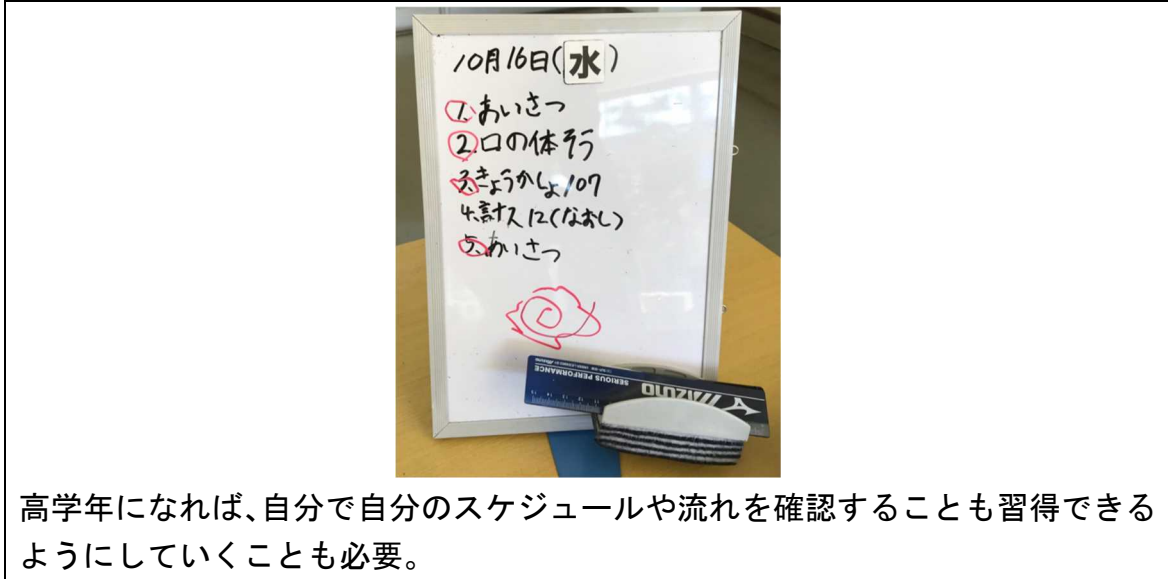
注目すべきところを具体的に表示



どちらの方向に向かってどこから投げるのか明確な視覚支援。枠からはみ出さずに投げるルール学習にも使える。この支援は運動会やクラスでのゲームなどでも利用・般化できる。



どこに何があるかが一目でわかる整理の仕方は、家庭や通常の学級、将来への
 般化という面でも役立つ。(右下) かごのシールと棚のシールが同色になってい
 て文字を読むことが難しい子どもにも整理ができる仕組み。



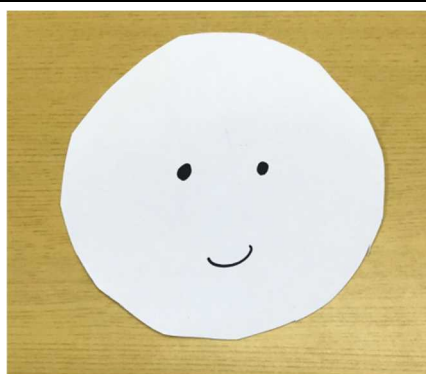
高学年になれば、自分で自分のスケジュールや流れを確認することも習得できる
 ようにしていくことも必要。

5 教材
・漢字博士

へんとつくりのカードを組み合わせて漢字を作ることができる。



・表情カード



気持ちを表すカードを利用して、今の気持ちについて確認する。右は児童が描いたもの。選ぶだけではなく、時には自分で描いてもらい説明を求めることで、自身の気持ちについて理解が深まる場合もある。

・ポンポンつまみ



手指の巧緻性を高めるための学習に利用できる。

・アルファベットスポンジ



裏に板磁石を貼っている。スペルを覚える学習などに利用している。

・5W1Hカード



作文の際などに利用する。

・部首カード



部首の形や読み方、利用した漢字などが記載されている。