

自立活動学習指導案

日 時	平成 26 年 10 月 2 日(木)
場 所	特別支援学級教室
生 徒	1 年生男子 1 名 女子 1 名 3 年生女子 1 名 計 3 名
授業者	厚岸町立教育研究所 特別支援教育部会 (MT・ST による TT)

1. 単元名 「やさしい海賊王になろう」～状況に応じたコミュニケーション力の育成～

2. 単元について

特別支援学校小学部・中学部学習指導要領において、自立活動の目標は「個々の児童又は生徒が自立を目指し、障がいによる学習上又は生活上の困難を主体的に改善・克服するために必要な知識、技能、態度及び習慣を養い、もって心身の調和的発達を基盤を養う。」とされている。

特別支援学級在籍の生徒の卒業後、そして将来を考えたとき、様々な場面や状況において適切な言葉や手段を用いて、主体的に他者とのコミュニケーションを展開する力が必要である。

そこで本単元では、自立活動の内容から「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」を選択した。日常生活での経験の不足を踏まえ、個々の実態に応じて課題を設定し、実際の場면을想定して、相手や状況に応じて適切なコミュニケーション手段を選択し、自らの要求や思いを伝えることができるようにしたい。

3. 生徒の実態

《省略》

4. 指導にあたって

課題の提示や主な発問は MT が担当し、授業全体の流れを止めることなく進める。ST は個々の実態や状況に応じて支援にあたり、全員がそれぞれの課題を達成できるよう努める。

コミュニケーションについての学習を進めるにあたって、まずは適切な言葉遣いについて学習し、それ以降の学習では必ず振り返りの場面を設定することで定着を図りたい。また、導入で前時のロールプレイングを映像で振り返り、前時から出た課題を提示する。それにより、生徒が課題を強く意識し、解決に向けて積極的に意見を交わして練習に取り組み、課題を達成したときの達成感を高め、実生活に活かそうとする意欲を育成したい。ロールプレイングでは実物を用いて行うことで学習意欲を喚起し、多くの先生方に参加していただくことで単元を進める毎に生徒が場面や状況の変化に慣れ、緊張せずコミュニケーションを図ることができるようにしていく。

生徒全員からの興味があるゲーム要素を取り入れ、課題をクリアするごとに、パズルのワンピースを渡し、最後のステージをクリアすると一つの絵が完成される。授業の中に生徒の興味を引く要素を取り入れることで積極性を養っていききたい。

5. 研修とのかかわり

一人一人のニーズに応じた特別支援のあり方
～児童・生徒の具体的な支援について～

3名の生徒での学習が中心であるが、それぞれの生徒の得手・不得手や能力の差があり、個々のニーズにどう対応していくかということが課題となっている。今回の単元での具体的な支援としては2つの内容について取り組んでいる。

この単元では授業のビデオ撮影を行っている。前時の学習内容の定着が良くない生徒のために、授業の導入時にはビデオの映像で前時の振り返りをすることで、課題の意識、学習への見通しを持たせている。

また社会生活をイメージしたこの単元においては、様々な社会生活でのいろいろな場面のイメージを持ちにくい生徒もいる。そのため、できる範囲であるが実物を使うように心がけている。

十分な効果がどれだけあるか不透明な部分はあるが、それらの手法により生徒の意欲の喚起、そして課題の解決につなげていきたい。

6. 単元目標と単元指導計画

(1) 単元目標

①<関心・意欲・態度>

②<コミュニケーション>

名前	目標
生徒1	①授業に参加し、ロールプレイングを行うことができる。 ②プリントを見ながら、話すことができる。
生徒2	①自分の意見を発表し、積極的にロールプレイングに取り組むことができる。 ②場面や状況に応じて適切な言葉を用い、相手の目を見て落ち着いて話すことができる。
生徒3	①自分の意見を発表し、積極的にロールプレイングに取り組むことができる。 ②最後まで落ち着いて一人で話すことができる。

(2) 単元指導計画

①<関心・意欲・態度>

②<コミュニケーション>

時数	学習事項 (授業名)	目標	主な学習活動	評価方法	
				関・意・態	コミュニ ケーション
1	ミッション1 正しい言葉遣いができるようになろう！	① 自分の意見を発表することができる。 ② 正しい言葉づかいを意識して会話することができる。	単元で学ぶことを確認する。 正しい言葉づかいを意識して会話し、課題を見出す。	観察	ロール プレイング
2	ミッション2 1人でレストランに行こう！	① 自分の意見を発表し、意欲的にロールプレイングに取り組める。 ② レストランで考えられる状況において適切な言葉で会話することができる。	レストランでの注文の仕方や店員に自分の要求を伝えるにはどう話したらよいかを考え、実践する。	観察	ロール プレイング
3	ミッション3 1人で服を買いに行こう！	① 自分の意見を発表し、意欲的にロールプレイングに取り組める。 ② 洋品店で考えられる状況において適切な言葉で会話することができる。	店員の呼び止め方や自分の服のサイズ・希望の色・形を伝えるにはどう話したらよいかを考え、実践する。	観察	ロール プレイング
4 【本時】	ミッション4 1人で病院に行こう！	① 自分の意見を発表し、意欲的にロールプレイングに取り組める。 ② 病院で考えられる状況において適切な言葉で会話することができる。	病院で医師に自分の症状や要求を伝えるにはどう話したらよいかを考え、実践する。	観察	ロール プレイング
5	ミッション5 だれかに道を聞こう！	① 自分の意見を発表し、意欲的にロールプレイングに取り組める。 ② 適切な言葉で自分の状況を説明し、道を聞くことができる。	近くにいる人に自分の状況と行きたい場所を伝え、道を聞くにはどう話したらよいかを考え、実践する。	観察	ロール プレイング
6	ミッション6 電話で問い合わせをしよう！	① 自分の意見を発表し、意欲的にロールプレイングに取り組める。 ② 電話での会話の仕方を理解し、必要な情報を手に入れることができる。	電話で問い合わせをする際にどう話したらよいかを考え、実践する。	観察	ロール プレイング
7	ミッション7 事故を目撃！救急車を呼ぼう！	① 自分の意見を発表し、意欲的にロールプレイングに取り組める。 ② 電話での会話で場所や状況を的確に伝えることができる。	救急車を呼ぶ際に、場所や状況を的確に伝えるにはどう話したらよいかを考え、実践する。	観察	ロール プレイング
8・9	ミッション8 迷っている人を発見！道案内をしよう！	① 自分の意見を発表し、意欲的にロールプレイングに取り組める。 ② 要求を理解し、道案内をすることができる。	道案内の時、相手の要求を把握し、わかりやすく道案内するにはどう話したらよいかを考え、実践する。	観察	ロール プレイング
10	まとめ	① 映像を見てこれまでの学習内容を振り返ることができる。	これまでのミッションを映像で振り返る。学習したことを生活に生かそうとする意識を持つ。	観察	

7. 本時学習指導案

(1) 学習事項 (授業名) ミッション4 1人で病院に行こう！ (4/10)

(2) 本時の目標 ①<関心・意欲・態度> ②<コミュニケーション>

生徒1	①授業に参加し、ロールプレイングに取り組むことができる。 ②ロールプレイングにおいて、プリントを見ながら正確にわかりやすく話すことができる。
生徒2	①自分の意見を発表し、積極的にロールプレイングに取り組むことができる。 ②場面や状況に応じて正確にわかりやすく、相手の目を見て落ち着いて話すことができる。
生徒3	①自分の意見を発表し、積極的にロールプレイングに取り組むことができる。 ②ロールプレイングにおいて、正確にわかりやすく、自分の症状や要求について相手の目を見て落ち着いて話すことができる。

(3) 本時の展開

過程	生徒の活動	教師 (MT) の はたらきかけ	STの動き	□評価 ◇備考
導入 10分	①映像で前時の学習内容を振り返り、前時から出た課題をカードで確認し、本時の活動に見通しを持つ。 課題 ・ 正確な言葉づかいで話す ・ はっきり話す ・ わかりやすく伝える	①前時の学習内容を振り返り、前時から出た課題を意識し、本時の学習への見通しを持てるようにする。 ・ 前時の学習の映像を使い、前時を想起できるようにする。 ・ 前時から出た課題が書かれたカードを提示して課題を意識できるようにする。	前時の映像を流す。 生徒の理解度に応じ、課題を確認する。	◇ 前時のできたこと・次がんばることカード □ 課題が理解できたか (関意態：観察)
ミッション4 1人で病院に行こう！				
展開 30分	②本時の課題を確認する。 ロールプレイングにおける状況と病気の症状を確認し、一人で病院に行き、自分で症状を伝えなければならないことを意識する。	②本時の課題を提示する。 ロールプレイングにおける生徒の症状と状況について説明し、課題を持つことができるようにする。 ・ 症状と状況についてカードを用いて説明し、大変な状況であることの意識を高める。 ・ 前時までの学習と生徒の生活経験を振り返らせ、自分で伝えることの重要性を意識できるようにする。	本時の課題と病気の症状や状況に対する生徒の理解度に応じ、繰り返し課題と症状や状況を確認する。	□ 課題が理解できたか (関意態：観察) ◇ 課題カード ◇ 症状と状況カード

過程	生徒の活動	教師 (MT) の はたらきかけ	STの動き	□評価 ◇備考
展開 30分	<p>③正しい言葉づかいを意識して、ワークシートに当てはまる適切な言葉を考えて記入し、発表する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ どのような言葉で話すと相手に伝わるのか、前時までの学習や生活経験を振り返って考える。 ・ 他の生徒の発表を聞き、多様な考えから言葉の幅を広げる。 	<p>③前時までに学習した正しい言葉づかいを意識できるようにし、ワークシートに当てはまる言葉を記入し、発表できるよう支援する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 相手や場面に応じた正しい言葉づかいの必要性について例を挙げて見せることで意識を高める。 ・ 生徒が発表したことを拡大したワークシートに書き入れる。 	<p>生徒の実態に応じ、言葉を考えさせるためのヒントを出す。ワークシートに正しい文字で記入されているか確認する。</p>	<p>□ワークシートに記入できたか ◇ワークシート ◇拡大したワークシート (板書)</p>
	<p>④ロールプレイングの場面設定を把握し、ロールプレイングを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 前時からの課題を確認し、それぞれの課題を明確に持ち、解決のためにロールプレイングに取り組む。 <div data-bbox="225 1104 711 1240" style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>生徒： 生徒 1, 生徒 2, 生徒 3 医師役： 教師 (MT) 看護師役： 生徒</p> </div>	<p>④前時からの課題を再確認してロールプレイングのねらいをしっかりとつかませる。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 生徒 1 がロールプレイングに参加できるようサポートする。 	<p>□目標にそったロールプレイングができたか (関意態：観察) ◇診察室のセット</p>
整理 10分	<p>⑤ロールプレイングを映像で振り返り、できたこと・次がんばることを発表する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 次がんばることの中から、次時の自分の課題を持つ。 	<p>⑤ロールプレイングを振り返らせ、本時から出た課題をまとめる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ できたこと・次がんばることの発表をまとめ、カードに書き入れる。 ・ がんばることの中からそれぞれに次時への課題を持たせる。 	<p>発問に対する生徒の理解度に応じ、発問を繰り返し伝え、発言を促す。</p>	<p>□できたこと、次時の頑張りを発表できたか (関意態：観察) ◇映像による個の振り返りから次時以降への課題を明確にする</p>
	<p style="text-align: center;">医師役の留意点とそのねらい</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 淡々と会話する。 →相手に合わせて会話を進めるようにするため。 ・ 声が小さい場合は聞き返す。 →確実に伝わるようにするため。 ・ 3つの症状を言うまで質問をする。 →自分の症状を伝え、的確な診察と投薬を受けられるようにするため。 ・ 状況に応じて追加の質問をする。 →会話が進まない生徒に対してはヒントを含む質問をし、高度な会話ができると思われる生徒に対しては想定外の質問をするなど、個々に応じたロールプレイングを展開する。 			

(4) 本時の評価 ①<関心・意欲・態度> ②<コミュニケーション>

生徒1	①授業に参加し、ロールプレイングに取り組むことができたか。 ②ロールプレイングにおいて、プリントを見ながら自分の症状を正確にわかりやすく伝えることができたか。
生徒2	①自分の意見を発表し、落ち着いてロールプレイングに取り組むことができたか。 ②ロールプレイングにおいて、自分の症状や要求について最後まで正確にわかりやすく落ち着いて一人で話すことができたか。
生徒3	①自分の意見を発表し、積極的にロールプレイングに取り組むことができたか。 ②ロールプレイングにおいて、適切な言葉を用い、自分の症状や要求について相手の目を見て落ち着いて正確にわかりやすく話すことができたか。

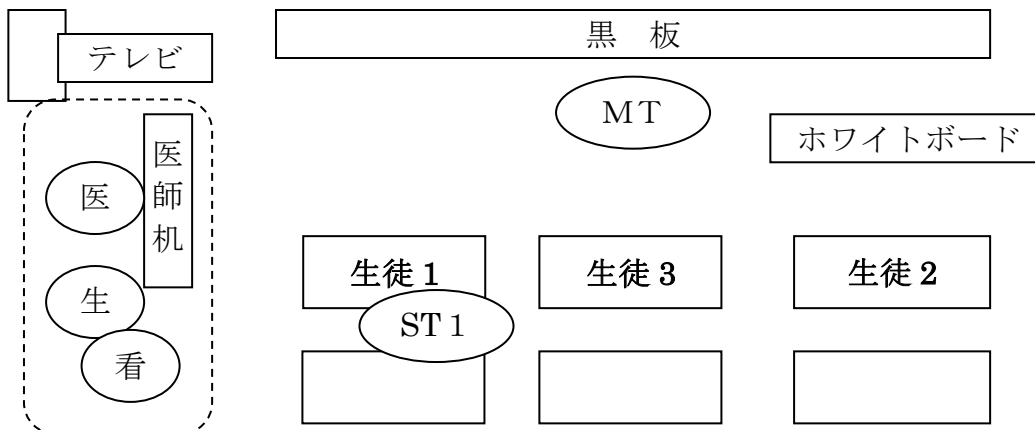
(5) 板書計画

やさしい海賊王になろう☆

前時のできたこと	次がんばること	
 頭とおなかが痛くて	 熱が38℃もあるのに	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">ミッション4 一人で病院に行こう!</div> <u>正確に言葉で、わかりやすく伝える</u>
 家族はみんな仕事なので	 一人で病院に行く	<div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; width: 40%;">本時のできたこと</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; width: 40%;">次がんばること</div> </div>

(6) 資料

①教室内図



MISSION シツヨン4 一人で病院に行こう!



「〇〇さん、中にお入り下さい。」



[Blank response box]



「こんにちは。」



[Blank response box]



「今日はどうされましたか。」



[Blank response box with dotted lines]



「それでは診察しんさつしますね。」



「かぜだと思われますので、薬を出しますね。薬のアレルギーはありますか。」



[Blank response box]



「わかりました。あたたかくして、ゆっくり休んでください。」



[Blank response box]



「こちらでおまちください。」



[Blank response box]