

自立活動学習指導案 【書き方】

担当者

日 時	令和 年 月 日 () : ~ : 第 限目	場 所		
	A (障害名)	B	C	D
児童(生徒)の実態	主に指導目標に関連する実態を記入。なぜその指導目標を立てたのかがわかるように目標に繋がる実態を記載してください。			
イメージする姿 (1年後)	日常生活や各教科等で、1年後になっていて欲しいとイメージする姿を書いてください。			
指導目標	個別の指導計画で立てた短期目標を記入。目標に6区分27項目の要素を含むと自立活動の目標ということが明確になります。			
活動内容の設定理由	単元設定の理由や教材観に当たることを書いてください。 なぜこの活動が、指導目標を達成するために、必要であるのかを書いてください。			
集団での授業を設定した理由	「自立活動の指導は、個別指導の形態で行われることが多いが、指導の目標を達成する上で効果的である場合には、幼児児童生徒の集団を構成して指導することも考えられる。」と指導要領に明記されています。この欄では、「指導の目標を達成する上で効果的である」と考えた理由を書いてください。			
今までの評価	前時(月／日)の評価と反省	できるだけ近い授業の反省を書いてください		
	日常生活や各教科等の中での評価	自立活動の成果が日常生活や教科等の授業の中で表れているかという視点から、最近の児童生徒の様子と前の時間の授業の反省を記入することで、本時の目標設定の理由が明らかになります。		
本時の目標		上記の指導目標を達成するために、具体的に本時に何をねらうか。		

時 間	活 動 内 容	留意点及び支援の方法				評価の視点			
		A	B	C	D	A	B	C	D
						どこを見て評価するのか。 子どものどんな行動、発言、表情等の表出に注目するのかについて記入してください。			
準備物									
	A	B			C		D		
本時の評価									
支援の 改善点	次の時間に向けて個々の支援の方法を改善しなければならないときは、記入してください。								
授業全体の 評価と反省	集団での自立活動の場合、児童生徒同士の関わりについてや全体的な教師の動き方等、個々の評価や支援の改善点を超えた内容については、この欄に記入してください。								

※グループの人数が少ない場合には、罫線を消して表をその人数分に変更することができます。また、人数が多い場合には、2つの指導案に分けて作成することもできます。

※上の項目には含まれていないが、ぜひ、書きたいと思う内容については項目を増やして頂いてもかまいません。

※授業内容が分かりやすいように図や表を付けることもできます。

※字の大きさに指定はありません。適宜、ポイントを変えて頂いてもかまいません。

※指導案の記入について質問がある場合には、自立活動部に聞いてください。

自立活動学習指導案 【一例】

担当者

日 時		令和〇〇年△△月××日（★）●●：●●～◎◎：◎◎ 第■限目		場 所	小学部〇年〇組教室
		A（自閉スペクトラム症）	B（自閉スペクトラム症）	C（ADHD）	
児童(生徒)の実態		・おしゃべりが好きでいろいろな人に話しかけるが、一方的に話をするため会話が続かない。 ・人との距離をとることが難しい。	・勝ち負けにこだわりが強く、負けるとパニックを起こしてしまう。 ・気持ちの切り替えが難しい。	・授業中の離席が多く、衝動的に発言してしまうことが多い。 - 友達からかって反応を楽しむ時がある。	
イメージする姿（1年後）		・友達の話聞き、共通した内容の話ができる。 ・人と適度な距離をとって話することができる。	・落ち着いてゲームに参加して楽しむことができる。 ・パニックを起こした時には、自分でクールダウンする。	・周りの状況を判断し、友達と行動することができる。 ・ルールを守って友達と関わるることができる。	
指導目標		・会話をする際のルールを知り、適切な行動をとる。	・嫌な事や困った事等言葉に表せるようにし、周りの人に伝える。	・みんなで決めたルールを守る。	
活動内容の設定理由		（楽しくゲームをしよう！）対象の生徒3名はコミュニケーションに課題がある生徒である。特に、日常的に友達とのトラブルが多く見られ、集団に入ることの難しさが共通点として挙げられる。そのため普段から馴染みのあるゲーム（ジェンガ、すごろく、トランプ等）を取り入れながらソーシャルスキルトレーニングの視点で進められるよう本単元を設定した。			
集団での授業を設定した理由		友達との関わりが必要な生徒であるが大きな集団の中では集中しづらいため、自分の意見を言えるように小集団での授業の設定を行った。3人でルールを確認しながら話し合いの場を持ちながら進めていくことができると考えた。			
今までの評価	前時（月／日）の評価と反省	・友達や先生と話をして興奮してくると、人との距離が近づいてしまうが、落ち着くと一定の距離をとることができた。	・負けることが嫌でゲームに参加しないと申し込んだため、1回目は見学していた。しかし、自分もゲームに参加したくなったようで「負けてもいいからゲームに参加したい」とみんなに伝える事ができた。その後負けてしまったが、「仕方ない」と自分で折り合いをつけることができた。	・友達が負けると大きな声を出しからかう様子が見られたため、黒板にルールを書き出し確認した上でゲームを進めた。 ・自分でルールが気づかない時に黒板を見るように促すと「あ、そうか」と自分で気がついて行動を修正することができつつある。	

	日常生活 や各教科 等の中で の評価	・一方的に話をする事が減り、友達の意見を聞く姿勢が見られるようになった。 ・友達の目や顔を見て話をすることができつつある。 ・自分の話をした後は、友達の話を聞く。		・クラスの友達とゲームを進めるうちに負けそうになり興奮してしまいパニックをおこした。		・興味のある授業では離席する回数が減ってきたが、時間ができる歩きまわってしまう。			
本時の目標		・自分の話をした後は、友達の話を聞く。		・落ち着いて自分の気持ちを言葉で伝える。		・ゲームをする間は座って順番を待つ。			
時 間	活 動 内 容	留意点及び支援の方法				評価の視点			
		A	B	C		A	B	C	
○ ： ○ ○	①始まりの挨拶	・アラームで始まりを意識する。	・アラームで始まりを意識する。	・アラームで始まりを意識する。		・アラームに気付き椅子に座ることができるか。	・アラームに気付き椅子に座ることができるか。	・アラームに気付き椅子に座ることができるか。	
	②授業の予定	・黒板に本時の予定を書く。	・黒板に本時の予定を書く。	・黒板に本時の予定を書く。		・書いている時は静かに待つことができるか。	・書いている時は静かに待つことができるか。	・予定を先に言わず待つことができるか。	
	③ゲーム決め (ジェンガ、すごろく、トランプ等)	・どのような方法で決めるかヒントを出す。(ジャンケン・くじ等)	・どのような方法で決めるかヒントを出す。(ジャンケン・くじ等)	・どのような方法で決めるかヒントを出す。(ジャンケン・くじ等)		・みんなの意見をきき、自分の意見をいうことができるか。	・自分の意見が通らなくても最後まで聞くことができるか。	・なかなか決まらない時にイライラしないで待つことができるか。	
	④ルールの確認 (順番決め等)	・ルールを書き出し確認する。	・ルールを書き出し確認する。	・ルールを書き出し確認する。(手元に持てるようにメモを用意する)		・自分が知っているルールを分かりやすく友達に伝えることができるか。	・わからない所は友達や先生にきくことができるか。	・発言する時には手を上げて発言できるか。	
	⑤ゲームをする	・ゲームが始まったら、友達が嫌がっ	・児童が困った時にはそばについて	・行動が荒くなりイライラし始める		・友達の番の時に静かに待っている	・困った場面では手を上げ、先生に助	・順番を待つ場面では椅子に座って	

○：○○	⑥感想を発表する ⑦次回の予告 ⑧終わりの挨拶	た話ししか けたりしな いで静かに 待つ。 ・1つに絞れ ない時は紙 に書き出し て先生と相 談する。	支援する。 ・勝ち負けの 感想以外の 感想が出る ようにいく つか選択肢 を伝える。	様子が見 れたら声を かけて理由 を聞く。 ・感想が出 てこない時 には活動内 容のヒント を伝える。		ことができ るか。 ・いろいろな 感想を出す ことができ る。	けを求める ことができ る。 ・勝ち負け以 外の感想を 発表するこ とができる。	待つことが できる。 活動内容を 思い出して 話すことで きる。	
準備物	・時計（アラーム付き） ・ゲーム各種（すごろく・トランプ・ジェンガ等） ・ホワイトボード ・ペン								
	A		B		C				
本時の評価	・他の友達の行動が気になり、活動に集中することが難しかった。また、テンションが高いため一方的に話をする場面が多く見られた。 ・授業の途中コミュニケーションのつもりで肩を組みにいたり、抱きついたりしていたが友達が嫌がっていることが分かりにくいようで何度も言い争いが見られた。		・ゲームはジェンガを行ったが、1回目倒れそうになると「もういい」と自分から倒す場面が見られた。2回目はルールを再確認し、するかしないかを選択するようにしたところ、「がんばる」と言ったため、再度ゲームを行ない、今度は友達が倒しそうになっても「がんばれ!」と応援する様子が見られた。		・集中できる時間が短く、話を聞き続けることが難しかった。 ・ルールを決める時にイラストをつけると自分も描くと言い、積極的に活動することができた。 ・今回は友達をからかう様子は見られなかったが、声が大きく友達が嫌がる場面は見られた。				
支援の 改善点	・話をきく時のルールを常に意識できるように視覚的にわかりやすいものを準備する。 ・また、スキンシップが多いため、嫌がる友達もいることを話し改善策を話し合う。		・負けることにかなりの不安を持っているため、その不安を軽減することが必要である。そのためゲームを楽しむという視点が弱くなってしまうため、最初は勝ち負けにこだわらずみんなで何かを仕上げるような活動を取り入れても良いのではないかと感じた。		・視覚的な支援が有効であると考えられるため、興味を持ちやすいイラスト等を取り入れた視覚支援教材が有効だと考えられる。 ・また主体性を持てるように、本児が出来る作業を取り入れることも考えたい。				
授業全体の 評価と反省	・3名とも集中できる時間が短く、また教師を介しての会話が主であり友達を意識して活動する事がまだまだ難しい。 ・教師が1人に対応していると、他の生徒が活動に集中しづらくなってしまう様子が見られたため、集中力が持続できるような活動を取り入れることが課題である。 ・座って行う活動が多くなってしまっているため、間に身体を動かす活動を取り入れながら授業を進めようと考えている。								