

自立活動学習指導案

担当者 ○○ ○○

日時	平成〇〇年△△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。 ・友だちを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)	・友だちの話を聞き、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、友だちと行動することができる。 ・ルールを守って友だちと関わるができる。			
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。		・嫌な事や困った事など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(単元)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、日常的に友だち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、トランプなど)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	友だち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(○/△)の評価と反省	・友だち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言いだしたため、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。		・友だち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での評価	・一方的に話をする事が減り、友だちの意見を聞く姿勢が見られるようになった。 ・友だちの目や顔を見て話をする事ができつつある。 ・自分の話をした後は、友だちの話を聞く。		・クラスの友だち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、時間ができると歩きまわってしまう。		
本時の目標	・自分の話をした後は、友だちの話を聞く。		・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	
〇:〇〇	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。	・アラームに気づき椅子に座ることができるか。	・アラームに気づき椅子に座ることができるか。	・アラームに気づ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、トランプなど)	・どのような方法で決めるかヒントを出す。(ジャンケン・くじなど)	・どのような方法で決めるかヒントを出す。(ジャンケン・くじなど)	・どのような方法で決めるかヒントを出す。(ジャンケン・くじなど)	・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だちに伝えることができるか。	・わからない所は友だち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、友だちが嫌がったら話しかけたりしないで静かに待つ。	・児童が困った時にはそばについて支援する。	・行動が荒くなりイライラし始める様子が見られたら声をかけて理由を聞く。	・友だちの番の時に静かに待つことができるか。	・困った場面では手を上げ、先生に助けを求めることができる。	・順番を待つ場面では椅子に座って待つことができる。	

● : ●●	⑥感想を発表する	・ 1つに絞れない時は紙に書き出して先生と相談する。	・ 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。	・ 感想が出てこない時には活動内容のヒントを伝える。	・ いろいろな感想を出すことができる。	・ 勝ち負け以外の感想を発表することができる。	・ 活動内容を思い出して話すことができる。
	⑦次回の予告 ⑧終わりの挨拶						
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	<ul style="list-style-type: none"> ・ 他の友だちの行動が気になり、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だちが嫌がっていることが分かりにくいよう何度か言い争いが見られた。 		<ul style="list-style-type: none"> ・ 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なったところ、「がんばる」と言ったため、再度ゲームを行ない、今度は友だち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。 		<ul style="list-style-type: none"> ・ 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。 ・ 今回は友だちをからかう様子は見られなかったが、声が大きく友だちが嫌がる場面は見られた。 		
支援の改善点	<ul style="list-style-type: none"> ・ 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、嫌がる友だちもいることを話し改善策を話し合う。 		<ul style="list-style-type: none"> ・ 負けることにより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ったため、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。 		<ul style="list-style-type: none"> ・ 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など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	<ul style="list-style-type: none"> ・ 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だち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い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。 						