三原市立本郷小学校　特別支援学級（自閉症・情緒障害）　自立活動学習指導案

単元名：早くゴールするために
～すごろく王座決定戦～

本単元で育成する資質・能力　　コミュニケーション能力，論理的思考力

指導者　徳廣　邦彦（T1）　村上　葵（T2）

１　日　　時　平成 30 年７月４日（水）第３時（10：40～11：25）

２　場　　所　特別支援学級　ひまわり教室

３　学年・組　第１学年(男子１名，女子１名)　第２学年(男子２名，女子１名)
第４学年(男子２名)　第５学年(男子１名)　計　男子６名,女子２名

４　題材設定の理由

（１）単元観

本題材は，特別支援学校学習指導要領第７章自立活動目標「個々の児童又は生徒が自立を目指し，障害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の基盤を養う。」を受け設定している。また，目標の中の「心理的な安定」「コミュニケーション」「身体の動き」「人間関係の育成」の力をつけていくとともに，算数的要素を取り入れ，問題を解く活動や説明する活動を通して論理的思考力の育成をしていく。

本学級は，１年生２名，２年生３名，４年生２名，５年生１名の計８名で構成されており，学習面・生活面においては個人差が大きい。そのため学習の指導においては個別の学習が中心となっており，集団の良さを生かした学習ができていないのが実情である。

そこで本単元では，すごろくのゲームを全員で楽しみながらルールを守って一緒に遊ぶことで，コミュニケーション能力の育成を図る。また，進んだマスで指定された計算問題を解き，その結果を友達に伝え合うことで論理的思考力も育成していく。

学年や実態に違いがある中でも，共通の教材やテーマを用いて，お互いの良さを認め合い，刺激し合い，学び合うことを目的として，本題材を行っていきたい。

（２）　児童観

本学級児童の実態及び行動は次のようである。

A 児	B 児	C 児	D 児	E 児	F 児	G 児	H 児
・いろいろな物や音が気になり，集中して相手の話を聞くことや，学習をすることが難しい。	・情報量が多いと混乱し，自分の意見を述べることができなくなる。 ・自分の気持ちを表現することが難しい。	・比較的に体を動かすことが好きで，サッカーや鬼ごっこを好んでしている。	・周りを気にしすぎてしまい，集中力がなくなってしまうことが多い。 ・教室でおりがみや読書をすることが好きである。	・大勢の人の前に出ると閉じこもってしまい自分の意見を述べることができなくなる。	・周りの動くものや人に注意が散漫してしまうことが多い。見通しをもたせることで落ち着いて学習することができる。	・下級生の面倒見も良く，落ち着いて行動できることが増えてきた。	・比較的に運動が得意で，走ることに自信を持っている。
・算数科の学習に自信をもって取り組むことができる。足し算や引き算も素早く正確に解くことができる。 ・周りの音や人にすぐに反応してしまい，落ち着いて学習に取り組むことが難しい。	・落ち着いて算数科の学習に取り組むことができる。 ・分からない問題があっても，自分の思いを伝えることができず，集中力がなくなってしまうことが多い。声掛けを行うことで，意欲的に学習に取り組むことができる。	・できる問題には意欲的に取り組むことができるが，できない問題や分からない問題があると，集中力がなくなり最後まで問題を解こうとしないことが多くあった。 ・スモールステップで学習を進めていくことで，少しずつ集中力が伸びてきたが 45 分集中することは難しい。 ・言葉で自分の気持ちを表現することが苦手で大勢の前で発表する際は，緊張して固まることがある。	・算数科の学習に意欲をもって取り組むことができ，素早くたし算や引き算をすることができる。 ・同学年の児童の様子が気になり，自分の思いを優先してしまうことがある。	・時間はかかるが，算数科の問題に取り組み，正確に解くことができる。	・算数科の計算問題に自信をもっており，意欲的に取り組むことができる。 ・集中して教師の話を最後まで聞くことが難しい。 ・集団で行動する際に，自分の思いを優先してしまいがちである。	・算数科の学習に意欲的に取り組むことができるが，問題を間違えたり，指摘されたりすると気持ちが不安定になり，切り替えが難しくなることがある。	・算数科では，素早く計算することができ，自信をもっている。 ・黙って問題に取り組むことが苦手で，教師や隣の席の児童に話かけたり集中が途切れたりする。 ・集団行動はできるが，自分の思いが通らないと言葉が乱暴になり，言い合いをしてしまうことがある。

（３）指導観

本題材の指導にあたっては，全員が楽しみ協力してゲームを行うとい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に，すごろくを行う時間，問題に取り組む時間と短時間ずつに活動を区切って行うことで，めりはりをつけた学習を行う。それぞれの問題は，児童の学年や実態にあわせたものを用意し，未学習の問題を解くことがないようにする。また，単にゲームとして楽しんで終わってしまうことを防ぎ，問題を解く必要感を感じさせるために，すごろくのゴールの先に,問題を解き終わったあとに進むことができるスペシャルコースを設ける。ゲーム性を保ったまま,個別の学習にも意欲的に取り組めると考える。

さらに，すごろくを行う際，異学年が協力して行えるように２グループに分け，上学年が下学年のつまづきに対するヒントを与えることで，教えることができた満足感や解き方が分かる喜びを感じられるようにする。

また，児童の実態に応じ題材を通して以下の点の支援を取り入れる。

・集団の人間関係→グループを作る際には，児童の学習内容や実態を考え編成する。

・持続して集中することが苦手→集中して課題に取り組めるように，問題を解く活動とすごろくを行う時間と活動を区切って行う。

・先の予定が見えないと落ち着かない→導入で授業の流れを説明したり掲示したりする。（ＵＤ③）

・既習事項の定着が難しい→既習事項がすぐに復習できるように，ヒントになるカードや掲示物を用意する。（ＵＤ③）

・自分の思いを優先してしまう→コミュニケーション能力の素地（ＵＤ①）

・説明が苦手→説明する内容が書かれたワークシート活用する。（ＵＤ⑨）

・桁数が大きいときの計算が苦手→計算の手順が色別の矢印で示されたヒントカードを提示する。（ＵＤ⑥）

〈本題材と育成しようとする資質・能力との関わり〉

すごろく王座決定戦に向けてクラスみんなで協力して準備したり実行したりすることを通して，コミュニケーション能力の素地である思いやりや譲り合いの気持ちを育てていく。また，すごろくゲームを行う際，既習の計算問題を解く活動を通して，論理的思考力を育成していく。

そのために以下の３点の工夫を取り入れていく。

１点目に，児童が失敗を恐れず自分の思いを伝えたり，相手の思いを受け入れたりしやすいように，教師が常に肯定的な声かけを積極的に行い，安心して学習できる場を作る。

２点目に，他者とのかかわりの中で，自分の思いを発信できる場を作り，児童一人一人に自己存在感を与える。

３点目に，児童同士でルールや目標を考えたり決めたりする自己決定の場を作ることで児童の主体性を引き出したり，目標を達成した時の達成感を味あわせたりしていきたい。

５　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学び合ったり活動したりすることができる。（人間関係の育成）

○既習事項を使った計算問題の結果やすごろくゲームのルールなど友達に伝えることができる。（コミュニケーション）

○すごろくマットやサイコロを作る際，はさみを使って紙を切ったり，のりを使って貼ったりする活動を丁寧に行うことができる。（身体の動き）

○ゲームのルールを守って活動できる。（心理的な安定）

６　題材の評価規準

	心理的な安定	コミュニケーション	身体の動き	人間関係の育成
Ａ・Ｂ児 （１年生）	着席して，自分から課題に取り組むことができる。	問題の答えを，相手に伝えることができる。	教師と一緒にすごろくマットを作ったり，サイコロを作ったりすることができる。	手順を１つずつ確認しながら，ルールを守って活動できる。
Ｃ・Ｄ・Ｅ児 （２年生）	自分で気持ちを整理して活動に取り組むことができる。	友だちと協力して問題を解いたり，下学年に助言したりすることができる。	教師と一緒にすごろくマットを作ったり，サイコロを作ったりすることができる。	手順を１つずつ確認しながら，ルールを守って活動できる。
Ｆ・Ｇ児 （４年生）	自分で気持ちを整理して活動に取り組むことができる。	下学年に助言したり，グループでルールの確認をしたりすることができる。	友だちと協力しながら，下学年にも簡単にできるようなマットを工夫しながら作ることができる。	ルールを守って活動し，困っている友達がいると，声をかけ助言することができる。
Ｈ児 （５年生）	自分で気持ちを整理して活動に取り組むことができる。	みんなが仲良くすごろくゲームをするためにクラスをまとめる声かけができる。	クラス全員が楽しく取り組めるような工夫を考えながら，マットやサイコロを作ることができる。	友だちと協力しながら相手に応じて，ルールの確認や問題の解き方を助言することができる。

7　指導と評価の計画（全６時間）

次	時	主な学習活動 学習スパイラル	評価 人	評価 コ	評価 身	評価 心	評価 評価規準（評価方法）
第１次	1	すごろくゲームのやり方を知り，今後の見通しをもつ。 **課題の設定**	◎				・意欲的にすごろくゲームに向けての計画を立てることができる。　（行動観察・ワークシート）
	2 3	すごろくマット，サイコロづくりを行う。 **情報の収集**			◎		・友達と協力しながらすごろくマットやサイコロを作ることができる。（すごろくマット，行動観察）
	4	すごろくゲームのルールを決める。 **整理・分析**	◎				・すごろくゲームのルールをみんなで考えることがきる。 （ワークシート・行動態度）
	5	すごろく王座決定戦に向けて，流れの確認を行う。 **実行**	◎				・みんなで協力しながらすごろくゲームを行うことができる。（ワークシート・行動態度）
	6	すごろく王座決定戦を行う　**（本時）** **まとめ・創造・表現**				◎	・友達と仲良く協力しながら，すごろくゲームをすることができる。 （ワークシート・行動態度）

8　本時の展開

（１）本時のめあて

友達と仲良く協力しながら，すごろくゲームをすることができる。

児童	学年の目標
１年	手順を１つずつ確認しながら，ルールを守って活動できる。
２年	手順を１つずつ確認しながら，ルールを守って活動できる。
４年	ルールを守って活動し，困っている友だちがいると，声をかけ助言することができる。
５年	友だちと協力しながら相手に応じて，ルールの確認や問題の解き方を助言することができる。

（２）観点別評価基準

資質・能力	
１年	手順を１つずつ確認しながら，ルールを守って活動している。
２年	手順を１つずつ確認しながら，ルールを守って活動している。
４年	ルールを守って活動し，困っている友だちがいると，声をかけ助言している。
５年	友だちと協力しながら相手に応じて，ルールの確認や問題の解き方を助言している。

評価方法：児童観察・ワークシート

（３）本時で育成したい資質・能力の評価基準（達成した児童の姿）

資質・能力	学年	評価基準（達成した児童の姿）
コミュニケーション能力 論理的思考力	１年	A　友だちと協力しながら，ルールを守って活動している。 B　手順を１つずつ確認しながら，ルールを守って活動している。 C　ルールを守って活動することができない。
	２年	A　友だちと協力しながら，ルールを守って活動している。 B　手順を１つずつ確認しながら，ルールを守って活動している。 C　ルールを守って活動することができない。
	４年	A　ルールを守って活動し，相手に応じて，ルールの確認や問題の解き方を助言している。 B　ルールを守って活動し，困っている友だちがいると，声をかけ助言している。 C　ルールを守って活動せず，困っている友だちがいても助言することができない。
	５年	A　友だちと協力しながら相手に応じて，ルールの確認や問題の解き方を助言することができ，仲良くすごろくゲームを行うことができる。 B　友だちと協力しながら相手に応じて，ルールの確認や問題の解き方を助言している。 C　友だちにルールの確認や問題の解き方を助言できない。

（５）学習の展開

	学習活動 学習スパイラル	指導上の留意事項・支援事項（・）（支援の具体的ＵＤ）　個への支援（○） 児　童 Ａ（１年生）	Ｂ（１年生）	Ｃ（２年生）	Ｄ（２年生）	Ｅ（２年生）	Ｆ（４年生）	Ｇ（４年生）	Ｈ（５年生）	○評価規準 （評価方法） ☆資質能力 （達成した児童の姿）
導入	1 前時までの復習をする。 みんなで仲良くすごろくゲームを行うために大切なことを復習する。 ・ルールを守る。 ・友達と協力してすごろくをしたり，問題を解く際に助言をしたりする。 2 課題をつかむ。 **課題の設定** 協力してゴールを目指せ！すごろく王座決定戦！ 3 課題の解決の見通しをもつ。 全員が楽しくゲームを行うための工夫を話し合	・前時の学習を振り返り，すごろくゲームへの意欲をもたせる。（ＵＤ⑧既習） ・授業の流れが分かるようにスケジュールを提示する。（ＵＤ⑤見通し） ○スケジュールを表示し，１時間の見通しを持たせる。(T1) めあて　学習課題　みんなで協力してゴールを目指そう！ 行動目標　友だちと協力しながらすごろくゲームを行うことができる。 ・すごろくをする場所，問題を解く場所の図を掲示する。（ＵＤ⑤） ○T2 がついて，ルールの確認を行う。	○スケジュールを表示し，１時間の見通しを持たせる。(T1) ○T2 がついて，ルールの確認を行う。					○みんなで協力してゴールしようと声を掛け意欲をもたせる。(T1)	○みんなで協力してゴールしようと声を掛け意欲をもたせる。(T1)	

	う。 ・グループを確認する。 ・問題を解くとき，すごろくをするときの場所を確認する。									
展開	4すごろくゲームを行う。 **情報の収集**	○進んだマスにあるそれぞれの問題を解き答えを求めるよう促す。 (T1)	○進んだマスにあるそれぞれの問題を解き答えを求めるよう促す。 (T2)	○進んだマスにあるそれぞれの問題を解き答えを求めるよう促す。 (T2)	○進んだマスにあるそれぞれの問題を解き答えを求めるよう促す。 (T1)	○進んだマスにあるそれぞれの問題を解き答えを求めるよう促す。 (T2)	○進んだマスにあるそれぞれの問題を解き答えを求めるよう促す。 (T1)	○進んだマスにあるそれぞれの問題を解き答えを求めるよう促す。 (T2)	○進んだマスにあるそれぞれの問題を解き答えを求めるよう促す。 (T1)	A・B児 ・手順を１つずつ確認しながら，ルールを守ってすごろくゲームを行うことができる。(ワークシート，児童観察) C・D・E児 ・手順を１つずつ確認しながら，ルールを守って活動し，仲よくすごろくゲームを行うことができる。(ワークシート，児童観察) F・G児 ・困っている友達がいると，声をかけ助言することができ，仲良く
		・児童の良い発言や行動があれば肯定的な声かけを随時行う。(ＵＤ①)								
		１年生は，足し算・ひき算の問題。		２年生は，繰り上がりのあるたし算，繰り下がりのある引き算の筆算の問題。		４年生は，１けたでわるわり算，２けたでわるわり算の問題。		５年生は，小数×小数，小数÷小数の問題。		
		※計算の際には，「あわせて」「のこりは」などのポイントとなる言葉に線を引き，立式させる。 ○問題を解く際は静かに解くよう	※計算の際には，絵や数図ブロックで様子を示し，数が増えたりすることを確認させる。 ○友達の意見を聞くよ	※計算の際には，10 の位や 100 の位に繰り上がることや，10 の位から借りてきて計算をすることに気付かせる。 ○友達の意	※計算の際に必要があれば手順が色別の矢印で示されたヒントカードを提示する。 ○友達の意見をよく聞くように促す。(T1)	※計算の際には，大きなマス目のワークシートを用意し書きやすいように工夫する。 ○友達の意見をよく聞くように促す。(T2)	※計算の際に必要があれば，手順が色別の矢印で示されたヒントカードを提示する。 ○友達の意見を聞くように促す。	※計算の際に必要があれば手順が色別の矢印で示されたヒントカードを提示する。 ○グループのリーダーとして，協力	※計算の際に必要があれば手順が色別の矢印で示されたヒントカードを提示する。 ○グループのリーダーとして，協力	

		に声をかける。(T1)	うに促す。(T2)	見を聞くように促す。(T2)			(T1)	して解くよう声掛けをするよう促す。(T2)	して解くよう声掛けをするよう促す。(T1)	すごろくゲームを行うことができる。(ワークシート，児童観察) H児 ・友だちと協力しながら相手に応じて，ルールの確認や問題の解き方を助言することができる。(ワークシート，児童観察)
	5スペシャルコースの問題を解く。 **整理・分析** ・グループで協力して一つの問題の答えを導き出す。	・頑張った姿を肯定的に評価し達成感を持たせる。 ☆コミュニケーション能力						○グループで協力しながら，問題を解くよう促す。	○グループで協力しながら，問題を解くよう促す。	
		○　１年生 問題の答えを，相手に伝えることができる。	○　２年生 友だちと協力して問題を解いたり，下学年に助言したりすることができる。		○　４年生 下学年に助言したり，グループでルールの確認をしたりするなど相手のことを考えた声掛けをすることができる。			○　５年生 下学年に優しく助言したり，みんなが仲良くすごろくゲームをするためにクラスをまとめる声かけをしたりすることができる。		
まとめ	6グループで発表する。 **まとめ・創造・表現**	・グループごとにスペシャル問題の答えを確認する。（ＵＤ⑪共有化）								
	7振り返り **振り返り** 友達と協力できたかを振り返る。	・協力してすごろくゲームを行ったときの気持ちを発表する。								

（５）板書計画

７月４日
(水)
めあて

協力してゴールを目指せ！

すごろく王座決定戦！

みんなで協力してゴールを目指そう！

ゲームのルール

ルールを掲示

たいせつなこと

・ルールを守る
・仲良く
・協力して

今日の流れ

すごろくマット

スペシャルコース問題

スペシャルコース問題

児童の自己評価を掲示する