

中学部第3学年 自立活動学習指導案

日 時	令和〇年〇月〇日 (〇) 第〇校時〇 : 〇~〇 : 〇
場 所	〇〇〇教室
生徒数	〇名
指導者	〇〇 〇〇

1 主題名 「あいてにつたえよう こたえよう」

2 主題設定の理由
(省略)

3 主題観

上述した生徒の実態から本題材における活動として、①コミュニケーションの演習を交えた活動内容の設定により、人とかかわることが楽しいと感じられる経験や気持ちや要求が相手に伝わるという成功体験の積み重ね、②課題に興味関心を持ち、主体的に学習に取り組み、「できた」ことを自ら相手に伝えられること、以上の2点を学習に取り入れることが有効であると考えた。このことから、自立活動の授業を個別学習だけでなく、他生徒と一緒に行うよう設定する。

①クイズ

生徒同士対面して、相互にクイズを出題する。お互いの顔が見える状態で表情を確認しながらコミュニケーションをとり、他者との関わりに慣れる。人への関心を深めるとともに、要求手段や意思の伝達、状況に応じたコミュニケーションを身に付けられ、日常生活に汎化しやすいと考えた。内容は自立活動の6区分27領域から「3 人間関係の形成(2) 他者の意図や感情の理解に関すること」、「6 コミュニケーション(4) コミュニケーション手段の選択と活用に関すること」に該当する。

②個別学習

手指の巧緻性や目と手の協応、認知の向上と合わせて、生徒の実態でも記したように日常生活において、教員の言葉かけを受けて行動することが多くあるため、自ら進んで行動することや考えて行動することへの意識を育みたいと考えた。アセスメント結果を参考に、自立課題や個別課題を設定し、見通しを持ちながら生徒が主体的に取り組むことができるよう内容を工夫した。1人でも集中力を持続させ、最後まで取り組むことで「やった」「できた」と達成感を感じられるよう支援していきたい。内容は「4 環境の把握(3) 感覚の補助及び代行手段の活用に関すること、(5) 認知や行動の手掛かりとなる概念の形成に関すること」に該当する。

4 指導観

上述した主題観を踏まえ、要求手段の幅を広げられるようICTを活用した。普段の学校生活から個別学習時にiPadを活用した学習には興味関心が強く、操作に意欲的な様子が多く見られたため、言語表出の方法として本生徒に適切であると考えた。①「クイズ」では、出題したり回答したりする際、iPadの「ドロップトーク」という教材を活用することで、イラストや写真をタッチすると事前に設定した言語が発信でき、相手に伝わりやすい。また、出題者となった時にイラストや写真をタッチ

して出題しているので、相手の回答に対して正解・不正解を自分で理解した上で答えることができる。このように教材の内容を工夫することで、対話的な活動が引き出せるよう指導していき、日常生活に生かせるようにしていきたい。②「個別学習」では、環境設定として、アクティビティシステムを活用したり生徒間にパーテーションを設置したりすることで、見通しを持ちながら生徒がより主体的に取り組むことができるよう支援していきたい。また、意思の伝達もねらいとし、課題ができたことの報告やわからない時にわからないことを伝える要求手段を身につけさせ、作業の報告や困った時に他者へ助けを要求する体験の積み重ねから教育活動全体においても活用、習慣づけることができるよう指導していきたい。

5 年間の指導目標

- ・状況に応じたコミュニケーションができるようにする。
- ・他者に支援を依頼したり、要求を表出したりすることができる。
- ・課題に対して見通しを持ち、はじめや終わりに意識を向けて主体的に取り組むことができる。

6 抽出した生徒の自立活動における実態・目標

A						
生徒の実態	(省略)					
指導目標 (プランB)	・作業や活動のやり取りを通して、コミュニケーション能力の向上を図る。 ・様々な道具を使うことで、手指の操作性や巧緻性を高める。 ・簡単なルールを理解し、友だちとともに仲良く活動する。 ・意思や感情の表出を豊かにし、コミュニケーション能力の向上を図る。					
指導目標を達成するために必要な項目の設定	健康の保持	心理的な安定	人間関係の形成	環境の把握	身体の動き	コミュニケーション
			(1) 他者とのかかわりの基礎に関する事	(5) 認知や行動の手掛かりとなる概念の形成に関する事		(2) 言語の受容と表出に関する事 (4) コミュニケーション手段の選択と活用に関する事
具体的な指導内容	○1人ではできない活動を設定し、人と一緒にする活動を通して、満足感や自信をもたせる。 ○役割を交代することで、いろいろな立場を経験する。 ○教員が「楽しいね」「うれしいね」など声をかけて、人とやりとりすることの楽しさや通じ合う楽しさを感じられるようにする。			配慮事項	●集中を持続しやすいように、興味関心の高いキャラクターを題材として取り入れることで、主体的に活動できるようにする。 ●課題に見通しを持つことができるよう、課題をカラーボックスに入れる。「できました」と教員に伝え、課題の完成を確認することで終了とする。	

7 指導計画 全13時間（個別学習を除く）

	月	時	ねらい	主な学習内容
1 学 期	4 月	1	人間関係の形成 ・他者とのかかわりの基礎に関する事等	「小集団ゲーム」（学級） ・カードゲーム（UNO）・すごろく
		1	コミュニケーション ・コミュニケーションの基礎的能力に関する事	「日常生活に必要なコミュニケーション」 ・あいさつ ・返事 ・自己紹介
	5 月	2	人間関係の形成 ・特定の場面でのルールを知る等	「小集団ゲーム」 ・カードゲーム（ばばぬき）・すごろく
		1	コミュニケーション ・コミュニケーションの基礎的能力	「日常生活に必要なコミュニケーション」 ・報告・あいさつ・返事
	6 月	2	人間関係の形成 ・特定の場面でのルールを知る等	「小集団ゲーム」 ・もぐらたたき・手繋ぎフープくぐり
		2	コミュニケーション ・要求を伝える手段を広げる	「日常生活に必要なコミュニケーション」 ・かるた
	7 月	4 (本時 2/4)	人間関係の形成 ・他者の意図や感情の理解に関する事 コミュニケーション ・手段の選択と活用に関する事	「小集団ゲーム」 ・クイズ 「日常生活に必要なコミュニケーション」 ・報告・要求

8 本時の目標

- ・友だちとのやり取りの方法を理解し、選択して出題したり問いかけに答えたりできる。

【3 人間関係の形成（2）他者の意図や感情の理解に関する事】

- ・友だちの答えを聞いて、正解や不正解を伝えることができる。

【6 コミュニケーション（4）コミュニケーション手段の選択と活用に関する事】

- ・課題ができたことを教員に伝えることができる。

【6 コミュニケーション（2）言語の受容と表出に関する事】

9 本時の展開

時間	学習内容	指導上の留意点　○生徒の活動　、　●教員の指導・支援)		備考
		A（抽出した生徒）	B	
【導入】 13:10	1　挨拶 ・号令をかける 2　本時の学習について知る。 ①クイズ ②個別学習 ③ふりかえり	●着席を促し、授業の始まりを意識させる。 ●生徒が着席したことを確認し、挨拶の合図をする。		・iPad
		○iPad を使用して号令をかける。	○号令を聞いて、挨拶する。	
		●本時の学習内容を iPad で示す。 ●生徒の視線がずれていれば、iPad に注目するよう言葉かけする。		
		○iPad の画面に注目し、本時の学習について見通しを持つ。	○iPad の画面に注目し、本時の学習について見通しを持つ。	
【展開】 13:15	3　クイズ ①動物　出題者A 回答者B ②キャラクター 出題者B 回答者A ③果物　出題者A 回答者B ※クイズの内容は 当日変更する可能性あり。	●クイズをすることを伝え、机の位置を移動するよう言葉かけする。		・○× スイッチ ・問題 ボックス ・問題 用紙
		○机を生徒Bのものと合わせる。	○机を生徒Aのものと合わせる。	
		出題時 ○iPad を活用し、好きな問題を選択してタッチする。 ●iPad の画面が出題用のシートになっているか確認。 ○相手の回答に対して、○や×をタッチして正解、不正解を伝える。 回答時 ○相手の問題を聞いて iPad の回答用シートの中から答えと思うものを選択し、回答する。 ○答えがわからない場合は、「わからない」のイラストをタッチすることで、相手に伝える。また、「ヒントをください」のイラストをタッチし、ヒントを聞いて再度回答する。	出題時 ○問題ボックスから問題カードを1枚引き、読み上げて出題する。問題によっては、問題カードを見ずに、問題とする物の特徴3つを自ら考えて順番に出題する。 ●問題とする物の特徴を考えつかない場合には、問題カードを渡すか、その特徴に気付けるよう言葉かけやジェスチャーで伝えるなどして支援する。 ○相手の回答に対して、○×スイッチの使用とともに正解、不正解を伝える。 ○相手からヒントの依頼があった際は、言葉だけでなく動きで問題とする物の模倣をして、ヒントを出す。	

13:35	④クイズ結果発表	●出題者の文章をポイントを絞って復唱し、生徒Aが正答できるよう言葉かけする。 ○ヒントを聞いてもわからない場合は、再度「わかりません」をタッチし、「教えてください」をタッチすることで正答を知る。	回答時 ○相手の問題を聞いて、言葉で回答する。 ○わからない場合は、教員にヒントを出してほしいことを言葉で依頼する。 ●Bからヒントの依頼があれば、問題となっている物の模倣	・得点板 ・マグネット
		●得点板の生徒欄に、正解したらマグネットを1個貼り、得点をカウントする。 ●結果発表に際、得点板に注目するよう言葉かけする。		
		○得点板に注目する。正答の数を比較し、どちらが多いか確認する。	○得点板に注目する。正答の数を比較し、どちらが多いか確認する。	
13:35	4 個別学習 ☆…個別課題 教員と一緒に ★…自立課題 1人で行い、 できたら報告 【】…領域 ◎組立・分解 ◎道具の使用 ◎分類・照合 ◎パッケージング ◎実用的な教科 ◎事務作業 ◎身辺自立・家事	●iPadのスケジュールを提示して「クイズ」が終わったことを確認する。 ●それぞれの個別課題が入ったカラーボックスの横に机を移動するよう言葉かけする。 ●2人の机の間にパーテーションを設置する。		・パーテーション ・カラーボックス (それぞれ3つの課題) ・iPhone
		○カラーボックスの側に机を移動する。	○自分の課題が入ったカラーボックスの側に机を移動する。	
		●机移動の時間短縮のため、生徒Aとともに机を移動する。		
		【実用的な教科】 ☆平仮名のマッチング ○身近な物のイラストや写真の名前をマッチングしていく。 表記されている平仮名と同じ平仮名をマスの中に貼る。 ○できたらiPhoneを使用して、できたことを報告する。 ●並べられた平仮名を確認。間違っていれば違っている箇所を指摘し、もう一度行うよう指示する。 ●全問正解したら物の名前を1文字ずつiPadの50音表から探してタッチし、音を確認するよう指示する。探せない場合は、指差しでおおまかな箇所を伝える。 ○物の名前の平仮名とiPadの50音表を交互に見ながら確認し、1文字ずつタッチしていく。	【パッケージング】★指示書を見て袋詰め ○袋に記載されている「青のえんぴつ 10本」などの指示書を確認し、袋詰めしていく。 ●物があらかじめ足りないよう意図的に設定する。 ○「～色の**ください」等、足りない材料を言葉で伝える。 ●足りない時には、自分から依頼できるよう、「足りなかったら～色の**をくださいと依頼してください」と言葉かけしておく。 ○足りないものが複数ある時には、「～色の** と ==色の## をください」と複数を同時に伝える。	

	◎遊びやレジャー ※ 8 領域の中から 課題を設定。	【分類・照合】 ★大・中・小の分類 ○大きさの異なる 3 種類のクリップを大きさ毎に分類する。 ○できたら iphone を使用して、できたことを報告する。 ●報告を受けたら合っているか確認し、できていたら合っていることを伝える。 ○スケジュールの絵カードを 1 枚取り、同じ絵カードが付いたカゴに絵カードを入れ、次の課題に取り組む。	【実用的な教科】 ★計量 ○身近な物を計量して用紙に数字を記入する。 カゴに入っている物を 1 つずつはかりに置き、重さを計測する。数値をプリントに記入する。 ○できたら教員に言葉で報告。 ●報告を受けたら、合っているか答えと照らし合わせ○を付ける。	
		【身近自立・家事】 ★箸の使用 ○容器に入った毛糸玉を箸で摘まんで筒の中に入れる作業を行う。 ○全部入れられたら ipad を使用して報告する。 ●報告を受けて、できているか確認する。	☆【いつ、どこ、だれの理解】 ○プリントの文章を声に出して読む。読み終わったら、問いも読み上げ、問 1 から順番に答えていく。 ●悩んでいたら、「いつ」「どこ」「だれ」を強調して問いを復唱するなど手掛かりとなる言葉かけをする。	
【まとめ】 13:50	5 ふりかえり それぞれ本時の学習で楽しかったこと等感想を発表する。	●ipad のスケジュールを提示して「個別学習」が終わったことを確認する。 ●次は感想発表を行なうことを伝える。 ●どちらが先に行なうか問いかける。挙手があった生徒から感想発表を行うよう指示する。合わせて、感想発表のフォーマット用紙を提示して方法を伝える。		感想発表 フォーマット用紙
	フォーマット 「僕は△△が××です（でした）。」	○ ipad を活用して、感想発表を行う。自分の顔写真をタッチ（ぼくは）した後、3 つの活動のイラストから 1 つを選択する。最後に 4 つの感情のイラストから 1 つを選択する。	○フォーマットに合わせて言葉で発表する。	
13:55	6 挨拶 ・号令をかける	●号令をかけるよう指示する。 ○ ipad を使用して号令をかける。	○号令を聞いて、挨拶する。	

10 本時の評価

- ・友だちとのやり取りを理解し、選択して出題したり回答したりできたか。【3 人間関係の形成（2）他者の意図や感情の理解に関すること】
- ・友だちの答えを聞いて、正解か不正解か正しく伝えることができたか。【6 コミュニケーション（4）コミュニケーション手段の選択と活用に関すること】
- ・課題ができたことを教員に伝えることができたか。【6 コミュニケーション（2）言語の受容と表出に関すること】

【活用した教材】

iPad
「ドロップトーク」



視覚シンボル“ドロップス”を使って、文章を作り、音声を読み上げるアプリケーションソフト

このドロップトークの機能を用いて、学習スケジュール・タイマー・クイズ出題シート・クイズ解答シートなどを作成し活用した。

学習スケジュール

- ・学習内容に見通しが持ちやすいよう学習の初めにスケジュールを提示した。
- ・タップすると、それぞれの学習場面に切り替わる。



クイズのルール

クイズのルール

- ◆ もんだいをよくきいてこたえる。
- ◆ 1つのもんだいにつき、2かいこたえてよい。
- ◆ わからなかったらヒントをきいてもよい。

個別学習のルール

こべつがくしゅう

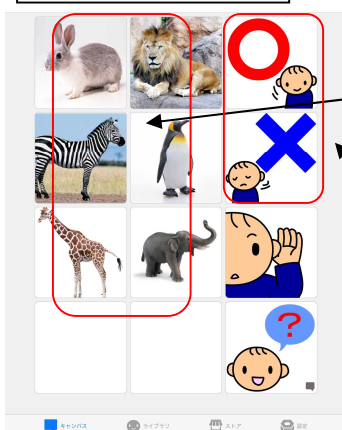
- ◆ 1人でしずかにとくむ
- ◆ できたら「できました」とほうこくする
- ◆ わからなかったら「わかりません」とせんせいをよぶ

感想発表シート



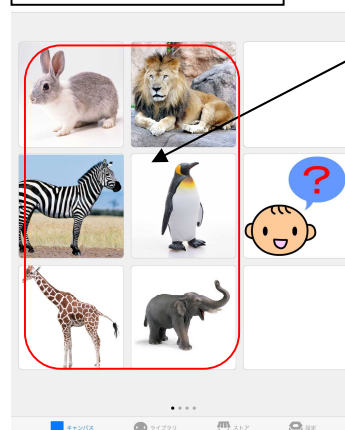
学習内容 クイズ

クイズ出題シート



- ・好きな動物をタップすると、問題文を読み上げる。
- ・正解・不正解を判断し、タップすることで相手に伝える。
- ・相手が悩んでいる時は「もう一度聞きますか？」と声をかける。

クイズ解答シート



- ・相手の問題（スリーヒント）を聞いて、合っていると思ったものをタップする。
- ・もう一度聞きたい場合は「もう一度聞かせてください」相手に伝えることができる。

学習内容 個別学習

タイマー

学習時間を提示することで、“あとどのくらい”が理解できる。また、学習時間（おわり）を知ること、学習意欲の向上が見られた。



ワークシステム

学習に見通しが持てるよう“机上のカードが全てなくなると、学習が終わり”が理解できるようスケジュールを設定した。学習課題が入ったカゴにカードを入れて学習を進める。今まで受動的な対象生徒も主体的に学習に取り組めるようになった。課題ができたことを報告する際、iPadを活用することで、報告することも習慣化された。

