

自立活動学習指導案

日 時 令和7年7月9日（水）5校時
場 所 レインボー2組
児 童 レインボー1組（知的）2年1名 3年1名計2名
 レインボー2組（知的）1年2名 2年2名計4名
授業者 島 宣人 我如古 真利江

1 題材名 「みんなニコニコ ゲーム大会をしよう」

2 児童について

	学習上・生活上の困難 及び本単元における児童の実態	強みやよさ
A	・相手の気持ちや周りの状況を理解するのが苦手 で、人と上手に関われず、嫌がることをされて も笑うなど、思いとは違う表情をしたりするこ とがある。	・できたことをほめると、前向きに取り組もうとす る。 ・興味のあることは積極的に質問する。
B	・大勢の人の中では緊張してしまい、無表情にな ってしまう。人前に出て注目されると、できる こともやろうとしないことが多い。	・物怖じしない。 ・慣れた人には対しては表情豊かに思いを伝えよう とする場面が見られる。
C	・児童同士のやり取りの中では、相手の思いや考 えを十分に理解しあえないことが多いことか ら、自分の考え以外を受け入れにくく、やりた かった活動や遊びを十分にできず、もどかしい 表情をしていることが多い。	・興味のあることに集中して取り組むことができる。 ・大きな声で堂々と発表ができる。 ・好きなことやものの知識が豊かである。
D	・自分の経験したことがないことについては、イ メージがしにくかったり、不安を感じたりする 様子が見られる。	・こつこつと勉強をがんばることができる。 ・一生懸命話を聞いてみんなに合わせようとする。 ・経験のある活動には自分なりのイメージや思いを 持ち意欲的に取り組んでいる。
E	・身近な友だちの言動に影響を受けやすく、適切 な言動に結びつくこともあるが、乱暴な言動の 真似をして不適切な言動を故意に取ってしまう ことがある。	・下級生の手助けをするなどやさしく関わったりす ることができる。 ・学習意欲があり、進んで難しい問題にも挑戦しよ うとする。
F	・会話でのキャッチボールが難しい。 ・こだわりが強く、譲れない頑固さがある。また、 話していることの意味をはき違えてとらえてし まうことがある。	・話好きで、興味のあることを楽しそうに話す。 ・興味・関心のあることに対して集中力がある。

3 自立活動の具体的な指導内容

	指導内容	関連する自立活動の区分と項目
A	・提示されたものを見て、活動の流れやルールを理解し、 ゲームに参加できる。 ・気分が高まりすぎた時は、自分から教師に伝え、望まし い方法で解消したりできる。	【2 心理的な安定（1）】 【3 人間関係の形成（1）】
B	・イライラしたときは、気持ちを言葉で表したり望ましい 方法で解消したりできる。 ・場面や状況に応じた行動ができる。	【3 人間関係の形成（1）】 【3 人間関係の形成（4）】
C	・イライラしたときは、気持ちを言葉で表したり望ましい 方法で解消したりできる。 ・活動の流れやルールを理解し、ゲームに最後まで参加す ることができる。	【3 人間関係の形成（1）】 【2 心理的な安定（2）】
D	・提示されたものを見て、活動の流れやルールを理解して 行動できる。 ・困ったときは手を挙げるなどして伝えることができる。	【2 心理的な安定（1）】 【6 コミュニケーション（1）】

E	・イライラしたときは、気持ちを言葉で表したり望ましい方法で解消したりできる。 ・適切な言葉を選んで使い、話し合いに参加できる。	【3 コミュニケーション (1)】 【6 コミュニケーション (3)】
F	・活動の流れやルールを理解し、ゲームに最後まで参加することができる。 ・気分が高まりすぎた時は、自分から教師に伝え、望ましい方法で解消したりできる。	【2 心理的な安定 (2)】 【3 人間関係の形成 (1)】

4 単元（題材）設定の理由

本単元では、「心理的な安定」「人間関係の形成」「コミュニケーション」を関連付け単元を設定している。

シュートゲームは、的をめがけてボールを入れるというルールが簡単なもので、どの児童も興味を持ち楽しく活動することができるゲームである。しかし、特性や運動能力の差によっては、うまくいかず苛立ちを覚える児童もいるであろう。そこで、みんなが楽しくゲームに参加できるような方法を考えようと持ちかけ、話し合う活動を取り入れたい。

児童が活動の中で、ルールや使用する道具を工夫するために話し合い、友達の意見と折り合いをつけながら決めることによって、集団に参加するための基礎となる力、自分の気持ちをコントロールする力、コミュニケーションを円滑に行う力を養うことができると考える。

5 単元計画

次	時	指導目標	主な活動
1	1	ゲーム大会の計画を立てる	・どんなゲーム大会にしたいか考える。
	2 3 (本時)	みんなが楽しめるようにゲームのルールを考える。	・全体でみんなが楽しめる方法を考える。 ・グループでその方法を詳しく考える。 ・グループで方法を考えて、道具などを改良する。 ・決まったことや改良した道具を発表する。
	4 5	ゲーム大会の準備をする。	・準備を当日の役割分担を決める。 (司会、得点集計、玉をひろう等) ・担当の準備をする。
2	6	ゲーム大会をしよう	・役割分担した仕事をきちんとできる。
	7	振り返りをする	・撮影した動画を見ながら、振り返りをする。

6 本時の授業

(1) 本時の全体の目標

ゲームを通して、友だちとやりとりをしたり、ゲームの方法を考えたりして、人と関わるスキルを身に着けることができる。

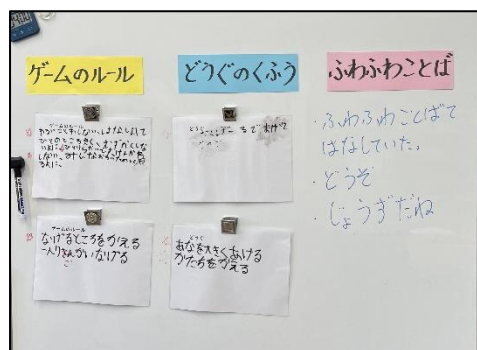
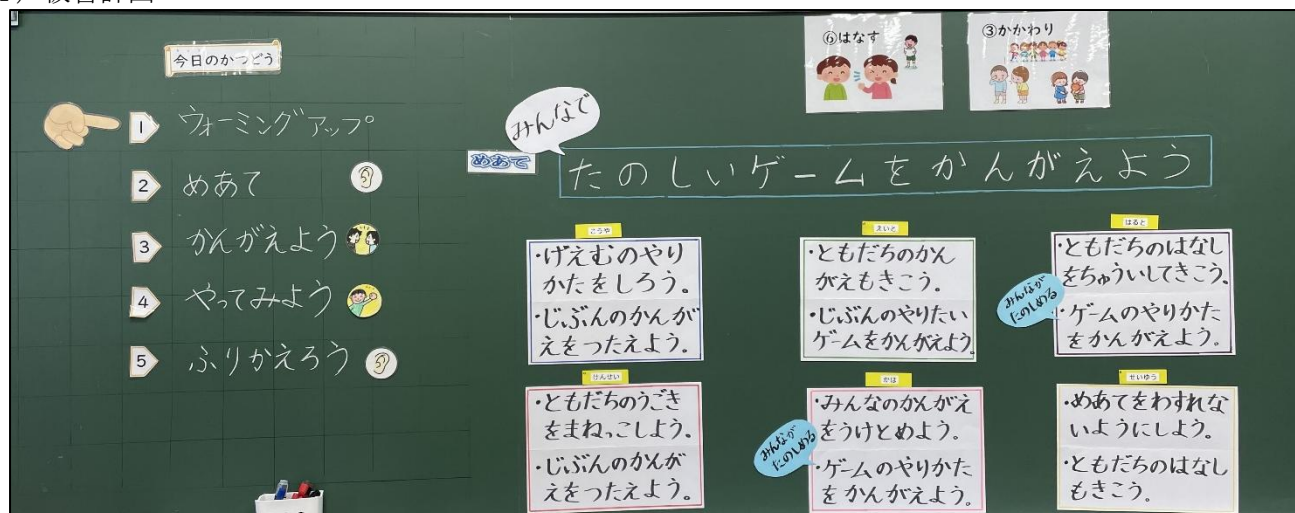
(2) 本時の個別の目標

A	・ゲームの方法がわかり、自分の考えを伝えることができる。
B	・友だちの動きに合わせながらゲームをやり、楽しくなるゲームの方法を伝えることができる。
C	・友達の考えも聞きながら、自分のやりたいゲームの方法を考える。
D	・友だちの考えを受けとめながら、みんなが楽しめるゲームの方法について考える。
E	・友だちの考えの理由や思いに意識を向けながら、みんなが楽しめるゲームの方法について考える。
F	・めあてを意識し友達の考えも聞きながら、自分のやりたいゲームの方法を考える。

(3) 展開

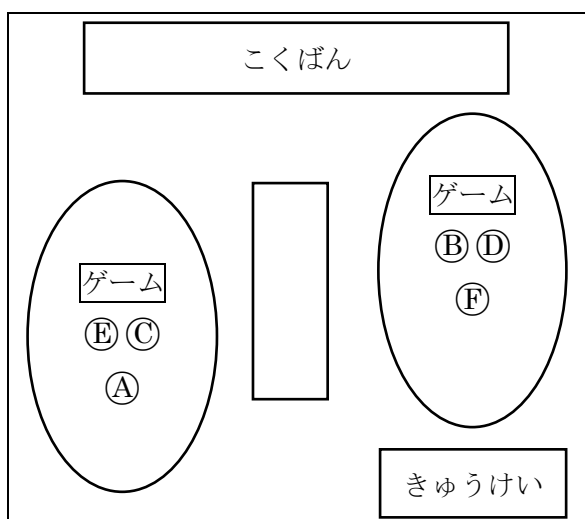
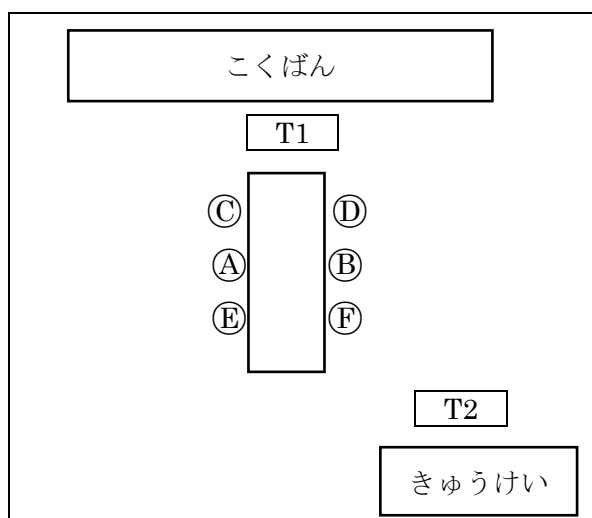
学習活動	指導上の留意点（○支援 ☆評価）						全 体
	A 児（1 年）	B 児（1 年）	C 児（2 年）	D 児（2 年）	E 児（2 年）	F 児（3 年）	
1 ウォーミングアップ	こちょこちょするまえに						○ゲームを楽しんだことを思い起こさせると同時にどんな言葉をかけられたときにうれしかったか思い出させる。 ○本時の活動の流れ書いて、視覚的に示すことで見通しをもたせる。
2 前時の学習を想起させる。	○緊張をほぐし、リラックスして授業に参加できるようにする。						
	ゲームを楽しんだことを思い起こす						
3 学習の流れを確認する	○ゲームをして楽しかったことを思い起こさせる。		○ふわふわ言葉を使ってゲームを楽しんだことを思い起こさせる。		○ゲームをして楽しかったことを思い起こさせる。		
	○学習内容を知ること、意欲がもてるようにする。		○視覚的に学習の流れを示し、学習内容を知らせることで、見通しをもたせる。				
4 学習のめあてを確認する。	みんながたのしいゲームをかんがえよう						
5 みんなが楽しくできる方法を考える。	楽しくできる方法を考える						○話し合いは基本的に見守る。意見がまとまらない時は、話し合いが進むように、それぞれの児童の考えを引き出してやり取りしながら、児童同士で決めることができるようにする。
	○自分の思いだけで行動しがちなので友だちのことも意識するよう支援する。		○友だちをリードしながら楽しくできる方法や道具を考えるよう支援する。		○気持ちが前向きになっているときは、みんなが楽しくできる方法を考えるよう見守り、前向きでないときは、見るだけにするなど適切に回避できるよう支援する		
6 やってみよう。	楽しくできるかたしかめる						
	☆ルールや方法を理解し、ゲームを楽しむことができた。	☆友だちの動きに合わせながら、ゲームをやり楽しくなるゲームの方法を伝えることができた。	☆友だちの考えも聞きながら、自分のやりたいゲームの方法を考えることができた。	☆友だちの考えを受けとめながら、みんなが楽しめるゲームの方法について考えることができた。	☆友だちの考えの理由や思いに意識を向けながら、みんなが楽しめるゲームの方法について考えることができた。	☆めあてを意識し友達の考えも聞きながら、自分のやりたいゲームの方法を考えることができた。	
7 ふりかえり	○児童とやりとりをしながら頑張ったことやその時の気持ちを問いかける。			○友だちへの意識を高めるために、今日のめあての他に友だちの様子や考えも振り返るような問いかける。		○児童とやりとりをしながら頑張ったことやその時の気持ちを問いかける。	
	☆自分が頑張ったことに気づくことができた。	☆自分が頑張ったことに気づくことができた。	☆自分が頑張ったことやその時の気持ちに気づくことができた。	☆自分が頑張ったことに気づいたり、友だちの様子を意識したりすることができた。	☆自分が頑張ったことに気づいたり、友だちの様子を意識したりすることができた。	☆自分が頑張ったことやその時の気持ちに気づくことができた。	

(4) 板書計画



ホワイトボード

(5) 場の設定



(6) 評価

A	・ゲームの方法がわかり、自分の考えを伝えることができた。
B	・友だちの動きに合わせてながら、ゲームをやり楽になるゲームの方法を伝えることができた。
C	・友だちの考えも聞きながら、自分のやりたいゲームの方法を考えることができた。
D	・友だちの考えを受けとめながら、みんなが楽しめるゲームの方法について考えることができた。
E	・友だちの考えの理由や思いに意識を向けながら、みんなが楽しめるゲームの方法について考えることができた。
F	・めあてを意識し友達の考えも聞きながら、自分のやりたいゲームの方法を考えることができた。