

事例2 意欲を高め、楽しみながら「できた！」を積み重ねて苦手の改善・克服を目指す事例

○学年 自閉症・情緒障害特別支援学級（2年、3年）

○指導内容及び指導の形態 自立活動

○事例のポイント

①学習の見通しを立てたり学習したことを振り返ったりする活動を計画的に取り入れる。

②児童のよさや学習状況を積極的に評価するとともに、学習意欲が向上する指導の工夫改善をする。

③児童の実態を考慮した個別指導や集団、場の設定を工夫する。

④ICT端末を用いた教材・教具を作成したり、学習環境を整えたりする。

1 主題名 「できる！できる！スマイル大作せん」

2 主題設定の理由

本学級は、2年男子1名、3年男子1名の計2名で構成されている。学校生活の1日の流れに適応し、予定表や時計を見ながら見通しをもって生活している。会話のやりとりはやや一方的な面が多いものの、自分から教師や友達に話しかけることができる。学習面では、どの教科も学年相応の学習を進めており、算数の計算が得意である。文章題も、問題を一緒に読み、絵や図に表してイメージできると、自分で立式して解くことができる。しかし、国語には苦手意識があり、特に自分の思いや考えを文字にして文章に表すことや漢字を覚えて書くことに著しい苦手さがある。マスの中に文字を書くことも難しいため、大きなマスのノートを使用しているが、それでも収まらないことが多い。「うまくできない」という経験の繰り返しから、国語以外でも「書く」という活動があると、「やりたくない」という意欲や自信の低下につながっている。分からないことやできないことに対する不安感が強く無気力になってしまう児童や、「正解」や「勝ち」にこだわり、自分の感情を上手にコントロールできずにイライラしてしまう児童もいる。

本主題では、認知機能の弱さ、身体的不器用さを改善・克服するためのトレーニングに継続的に取り組ませ、漢字や図形などの形を正しく捉える力の向上や、手先の不器用さの改善及び目と手の協応の向上を図ることで、学習上の困難さを軽減につなげていく。ゲーム的な要素を取り入れて楽しく学習を進める中で成功体験を積み重ね、自己肯定感を高めていきたい。また、さらにトレーニングが必要と思われる内容については、児童のモチベーションを大切にしながら個別に繰り返し実施し、苦手を改善・克服できるようにする。

指導に当たっては、授業のはじめに「どの内容を」「どのくらい」「どのように」行うのかを明確にし、45分間学習の見通しをもって集中して取り組めるようにする。その日の児童の状態によっては、課題の量を変えたり、課題が終わったら「リラックスタイム」を設けて自分の席で静かにできる好きなことを行ったりしてもよいこととする。授業の終わりには学習を振り返る時間を設け、頑張ったことやできるようになったことを考えた上で、本校のキャラクターシールを「スマイルポイント」として獲得させることで、達成感が味わえるようにする。また、学習面や身体面の苦手の改善・克服だけではなく、人と関わる力を育てることも心掛け、個別指導と一斉指導の形態を意図的・計画的に組み合わせることで、社会面の対人スキルや感情統制力、問題解決力の向上にもつなげていく。

3 児童の実態

氏名	児童の実態
A 2年	<ul style="list-style-type: none">・授業中、文房具で遊び始めたり座位が崩れたりしてしまうことはあるが、活動を細かく区切ると注意・集中を維持できる。・平仮名の読み書きはできる。片仮名や漢字は読むことはできるが、書くことに苦手さがある。偏など一部分を示すと、思い出して書ける漢字もある。・「正解」や「勝ち」へのこだわりが強く、間違えたり負けたりしたときに、怒りをコントロールすることが難しい。落ち着くと自分の言動を振り返ることができ、やるべき課題を最後までやり遂げようとする気持ちも強い。

	<ul style="list-style-type: none"> 紙の端を揃えて折ったり、線の通りにハサミで切ったりすることは苦手だが、自分から「手伝ってください。」などと支援を求めることができる。
B 3年	<ul style="list-style-type: none"> 授業中、好きなことには意欲的に取り組むことができるが、苦手なことになると注意・集中に欠け、ボーッとしたりふさぎ込んだりする様子が見られる。 自分のやりたいことを時間でやめることが難しいが、「あと〇分」「ここまで終わったら」と話して決めたことは守ることができる。 語のまとまりで捉えることが難しく、文章を正しく読んだり書き写したりすることに時間がかかる。まとまりごとに印をつけたり読んで聞かせたりすると、短い時間でできる。 話すことが好きで、自分の話を聞いてほしいという思いが強い。書くことには苦手さがあり、自分の思いを文章で表現することは難しい。 物を作ることが好きで、ハサミやコンパスなどを使って自分で考えたものを工夫して作ることができる。

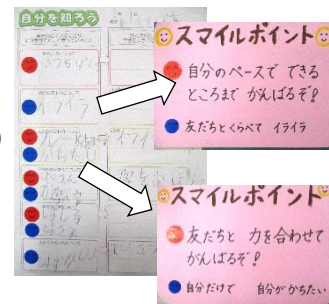
4 目標

- 自分の気持ちが不安定になる原因を理解し、自分に合った方法で気持ちを安定させることができる。
〈2心理的な安定 (1)情緒の安定〉
- 自分の苦手なことを知り、あきらめずに前向きに取り組むことができる。
〈2心理的な安定 (3)障害による学習上又は生活上の困難を改善・克服する意欲〉
- ルールを理解し、約束を守って集団の遊びや活動に参加することができる。
〈3人間関係の形成 (4)集団への参加の基礎〉
- 自分の感覚の特性に合わせて行動することができる。
〈4環境の把握 (4)感覚を総合的に活用した周囲の状況についての把握と状況に応じた行動〉
- 身体を使った活動に必要な基本動作を身に付けるとともに、巧緻性を高める。
〈5身体の動き (5)作業に必要な動作と円滑な遂行〉

5 指導計画

特支編成要領 P25～ 指導計画作成上の留意事項(7)(12)(17)

	授業目標	授業時数
1	<ul style="list-style-type: none"> 「自分を知ろう」に自分の得意なことや苦手なこと、困っていることを書くことができる。 「できる！できる！スマイル大作せん」で頑張りたいこと、できるようになりたいこと（スマイルポイント）を考えることができる。 「見る力」を知るための平面図、立体図を模写する。 	1
2	<ul style="list-style-type: none"> さまざまな図形を10秒間見て記憶し、再現することができる。 記号をまとめて素早く数えることができる。 提示された記号の数を素早く数えることができる。 見本を見ながら点を結んで、フリーハンドで絵を模写することができる。 時間に注意を向けながら、指先をうまく使って「綿棒積み」「わっか作り」ができる。 	6
3	<ul style="list-style-type: none"> 課題シートにある数字や文字、記号の位置を10秒間見て記憶し、再現することができる。 枠の中の数字から、足すとある数字になる組み合わせを探し出すことができる。 提示された記号の数を素早く数えることができる。 見本を見ながら点を結んで、フリーハンドで絵を模写することができる。 時間に注意を向けながら、指先をうまく使って「わっか作り」「色紙ちぎり」ができる。 	6 本時



4	<ul style="list-style-type: none"> ・複数枚出てくる課題シートの●を10秒間見て記憶し、出てきた順番に再現することができる。 ・提示された漢字の数を素早く数えることができる。 ・見本を見ながら点を結んで、フリーハンドで漢字を模写することができる。 ・回転した漢字を見ながら点を結んで、正しい方向に直してフリーハンドで漢字を模写することができる。 ・時間に注意を向けながら、指先をうまく使って「ボール積み」ができる。 	4
5	<ul style="list-style-type: none"> ・「スマイルポイント」を振り返り、頑張ったこと、できるようになったことや、難しかったことなどを書くことができる。 ・新たに（または継続して）頑張りたいこと、できるようになりたいことを考えることができる。 ・「見る力」の変化を知るための平面図、立体図を模写する。 	1

6 本時の構成 (9/18)

(1) 本時の目標


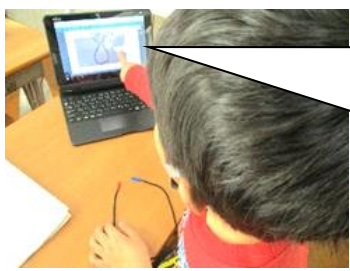

A 2年	<ul style="list-style-type: none"> ・自分なりの方法で感情をコントロールし、前向きに課題に取り組むことができる。 〈2心理的な安定 (1)情緒の安定〉 ・指先をうまく使い、支援を受けながら綴り紐を結んでわかを作ったり、色紙を途中で切れないようできるだけ長くちぎったりすることができる。 〈5身体の動き (5)作業に必要な動作と円滑な遂行〉
B 3年	<ul style="list-style-type: none"> ・「開始」や「終了」の声に合わせて、自分の課題に取り組むことができる。 〈3人間関係の形成 (4)集団への参加の基礎〉 ・指先をうまく使い、「結び方のポイント」を見ながら綴り紐を結んでわかを作ったり色紙を前回より長くちぎったりすることができる。 〈5身体の動き (5)作業に必要な動作と円滑な遂行〉

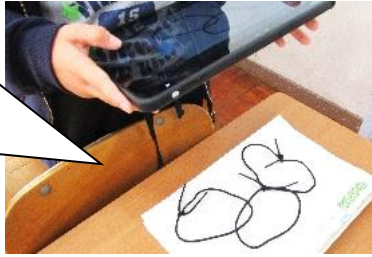
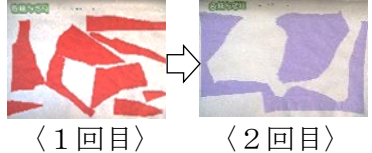
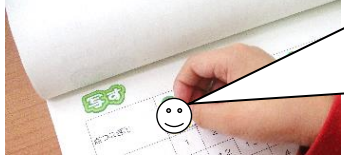
(2) 展開

配時	学習活動	指導上の留意点 (※指導の手だて *評価の観点)		備考
		A	B	
4分	1 はじめの挨拶をする。	<input type="checkbox"/> 目と目を合わせ、姿勢をピンとして挨拶をしましょう。 <input type="checkbox"/> 日直の号令で授業を始める。 ※かかとと手の位置を意識させ、姿勢を正し目線を合わせてから挨拶するようにする。 ※様子を見て、児童の実態や様子に合った言葉かけをする。		
	2 本時の学習活動を知る。	<input type="checkbox"/> 今日の学習の流れを説明します。 ※活動の流れをホワイトボードに提示し、見通しをもって進められるようにする。 ※質問があったら、手を挙げ、指名されてから話すように伝えておく。		

事例のポイント①
ホワイトボードを見ながら自分で課題を進められるように授業内容を提示する。また、個別の学習の中で何を頑張るか「スマイルポイント」カードからめあてを選ばせ、意識できるようにする。

<p>21分 7分 × 3</p>	<p>3 個別に学習をする。</p> <p>①課題シートにある数字の位置を10秒間見て記憶し、再現する。</p> <p>②記号の数を素早く数える。</p> <p>③見本を見ながら点を結んで、フリーハンドで模写する。</p>	<p>□自分の課題を順に進めます。 1つ課題が終わったら、ホワイトボードの終わった課題にスマイル磁石を貼りましょう。</p> <p>※課題を細かく区切ることで、それぞれの課題に集中して取り組めるようにする。</p> <p>※一人で学習する児童には、細かく具体的にほめたり励ましたりする言葉かけをすることで、意欲が持続するようにする。</p> <p>※それぞれの課題が早く終わったら、ストレッチをしたり、自分の席でできる好きなことを行ったりしてもよいこととし、気持ちを切り替えられるようにする。</p> <p>①数字はどこ？ ※10秒間で難しいときは、時間を延長して行うようにする。 ※うまく覚えるための工夫を考えたり、友達に聞いたりして、自分の覚えやすい方法を見つけられるようにする。</p> <p>②記号さがし ※これまでの記録から、達成できそうな目標時間を一緒に考える。</p> <div data-bbox="507 891 858 996" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="874 851 1279 1115" data-label="Text"> <p>事例のポイント② 前回の記録、これまでの最高記録から目標時間を決め、ワークシートに書いてから始めることで、それを目指して頑張れるようにする。</p> </div> <div data-bbox="507 1102 858 1361" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="874 1137 1279 1406" data-label="Text"> <p>事例のポイント④ 周りを気にせず自分のペースで取り組めるよう、自分でタイマーをスタートさせ、終わったらストップして今回の時間を書く。</p> </div> <p>③点つなぎ ※単に点をつなぐだけでなく、ミスなくつなぐための工夫を考えさせ、自分のやりやすい方法を見つけられるようにする。 ※よい例・よくない例を具体的に示しておく。</p> <div data-bbox="1152 1444 1433 1624" data-label="Image"> </div> <p>※難しいときは、点の位置に番号や色をつけたり、課題の枚数を減らしたりして、あきらめずに取り組めるようにする。</p> <p>◎できる課題は楽しくどんどん進めていく。 ◎途中で間違ったり、友達の「終わった」などの声が聞こえたりすると、イライラしてしまう傾向がある。</p> <p>◎活動の途中で好きなことを話し出す傾向がある。 ◎1つ1つの課題をどれだけ速くできるかに喜びを感じ、タイマーを使って自分で時間を計りながら行う。</p>	<p>ワークシート ICT端末</p>
-------------------------------	---	--	-------------------------

	<p>事例のポイント③ 個別学習の間は、「友達に負けている」と意欲の低下やイライラにつながらないようにパーテーションで仕切り、集中して取り組めるようにする。</p>	 <p>*自分なりの方法で感情をコントロールし、前向きに課題に取り組むことができる。</p>	<p>※時間だけにこだわって課題への取組が雑にならないよう、様子を見ながら声をかける。</p> <p>*「開始」や「終了」に合わせて自分の課題に取り組むことができる。</p>	
14分	<p>4 グループで学習をする。</p> <p>① 綴り紐を結んでわっかを作り、2分間でできるだけ長く鎖状につなぐ。</p> <p>② 途中で切れないように90秒間でできるだけ長くひとつなぎに色紙をちぎる。</p>	<p>□友達と協力して指先を使うゲームをやりましょう。 ※やり方が分からなかったりできなかったりする児童がいないように、練習してから行う。</p>  <p>事例のポイント④ ICT端末で「結び方のポイント」や前回までの児童の指先の動きを動画に撮っておき、児童が自分で操作して繰り返し見られるようにしておく。</p> <p>◎うまくできなかつたり、失敗にこだわり自分が1番ではなかつたりすると、悔しさを言動で表現する。 ※うまくいかないときは自分から支援を求めるようにし、友達や教師と一緒にを行うようにする。 ※最後に友達と繋ぎ合わせることを伝え、勝ち負けではなくチームワークに注意を向けられるようにする。</p>	<p>ICT端末 綴り紐 色紙</p> <p>◎「開始」の声の前にやり始めたり、「終了」の声がかかっても「あと少し!」と活動を続けたりする。 ※「終了」の声で、手を離すことを伝えてから始める。 ※ICT端末でタイマーを表示するとともに、15秒ごとに時間を告げ、時間に注意を向けられるようにする。また、児童の様子によって、時間を調整する。</p>	
	<p>事例のポイント③ お互いの様子を観察できるよう机の向きを変え、どのようにするとうまくできるか教え合うなど友達と関わりながら活動できるようにする。</p>	 <p>*自分なりの方法で感情をコントロールし、前向きに課題に取り組むことができる。 *指先をうまく使い、支援を受けながら綴り紐を結んでわっかを作ったり、色紙を途中で切れないようにできるだけ長くちぎったりすることができる。</p>	<p>*「開始」や「終了」に合わせて、自分の課題に取り組むことができる。 *指先をうまく使い、「結び方のポイント」を見ながら綴り紐を結んでわっかを作ったり、色紙を前回より長くちぎったりすることができる。</p>	

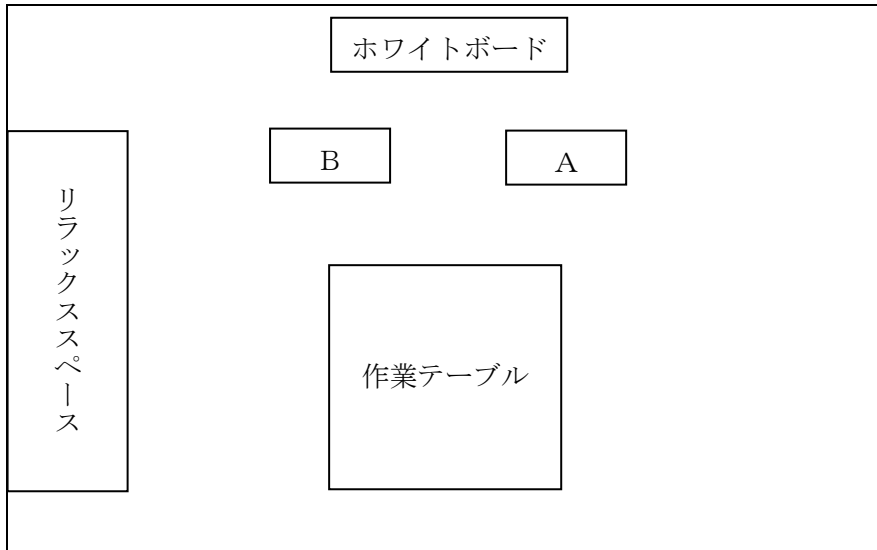
		<p>事例のポイント②、④ つないだわっかや、ちぎった色紙をICT端末で撮りため、児童の頑張りや成長が継続的に振り返れるようにする。毎回前時のものと比べさせる。</p>	 	
6分	5 本時の学習活動を振り返る。	<p>□今日終わった課題の番号にシールを貼りましょう。 ○振り返りカードにシールを貼る。</p>  <p>事例のポイント①、② 振り返りカードに児童の好きな学校のキャラクターシールを貼りためていくことで、満足感や達成感が味わえるようにする。</p> <p>□自分が頑張ったことや、友達のよかったところを発表しましょう。 ○今日の学習を振り返り、自分が頑張ったことや楽しかったこと、友達のよかったところを発表する。 ※発表することが分からなかったり、決められなかったりする児童には、自分ではじめに決めためあて「スマイルポイント」に対してどうだったかを振り返らせ、発表させるようにする。 ※思うようにいかなかったという児童に対しては、「できなかった」で終わらないよう、教師や友達がよさや頑張りを具体的に称賛（評価）することで、「ここはできた」「次も頑張ろう」と前向きな意欲をもつことができるようにする。</p>	振り返りカード スマイルシール	
	6 おわりの挨拶をする。	<p>□目と目を合わせ、姿勢をピンとして挨拶をしましょう。 ○日直の号令で授業を終わりにする。 ※かかとと手の位置を意識させ、姿勢を正し視線を合わせてから挨拶するようにする。 ※様子を見て、児童の実態や様子に合った言葉かけをする。</p>		

7 本時の評価

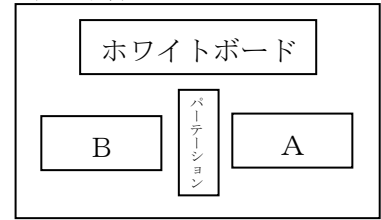
A 2年	<ul style="list-style-type: none"> ・自分なりの方法で感情をコントロールし、前向きに課題に取り組むことができる。 ・指先をうまく使い、支援を受けながら綴り紐を結んでわっかを作ったり、色紙を途中で切れないようにできるだけ長くちぎったりすることができる。
B 3年	<ul style="list-style-type: none"> ・「開始」や「終了」に合わせて、自分の課題に取り組むことができる。 ・指先をうまく使い、「結び方のポイント」を見ながら綴り紐を結んでわっかを作ったり、色紙を前回より長くちぎったりすることができる。

8 備考

・教室環境図



<個別学習>



<グループ学習>

