

## 事例7 対話を通し、共に課題を解決する力を育む事例

- 学年 自閉症・情緒障害特別支援学級（1年、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ペア学習を意図的に取り入れ、児童同士が話す機会を設定する。
  - ②お話づくりを通して、自分自身の考えを相手と共有できる場面を設定する。
  - ③移動ゲームを通して、自分の意見を伝えるとともに、相手の意見を聞く場面を設定する。
  - ④児童が自主的に準備や片付けができるような環境設定をする。
  - ⑤活動時間をあらかじめ提示し、見える化することで意識を促す。

### ICTを活用した主な学習場面

- ・カードを並び替える場面
- ・お話づくりを端末上で書く場面

### ICT活用の利点

- ①指先の運動が苦手な児童も、カードの並べ替え操作が容易にでき集中して取り組むことができる。
- ②書くことが苦手な児童も、タイピングや音声入力、文字入力を使って、端末で自分の思いを表現することができる。

## 1 主題名 「この後どうする？～たすけあってゴールをめざそう～」

### 2 主題設定の理由

本学級は、1年1名、2年3名、3年3名の計7名で構成されている。物事や人に対する興味関心は高く、意欲的に活動したり友達の行動や活動に目を向けたりすることができる。一方で、順序立てて考えることや、状況を適切に把握し見通しをもつこと、自分の思いを整理して相手に伝えることに苦手さが見られ、トラブルに繋がることもある。また、時間感覚や物事を切り替える力の弱さ、空間認知等にも苦手さが見られる。

本主題は、「対話を通して一緒に課題を解決すること」を目的として設定した。自分の考えに固執してしまい相手の意図を汲み取ることや、先を考えて行動すること、また自分の思いを言葉にすることが苦手であることは、本学級すべての児童に共通した課題である。本学習を通し、対話による相互理解を促すことで、共に課題を解決していく力を育みたい。物事の順序、原因と結果等、同じ見方や見通しがもてるようになれば、心理的にも安定し自身の行動調整にも役立つ。トラブルを未然に防ぐ手立てにもなる。なお、本主題では、周囲の状況を適切に把握し、自他の理解を深め、コミュニケーションを円滑に行うことができるように、自立活動の内容「3人間関係の形成」「4環境の把握」「6コミュニケーション」を相互に関連付けて行う。友達と力を合わせ取り組んだり共通した認識をもったりすることが、今後周囲との円滑な関わりをもつことに役立っていくようにしたい。

指導に当たっては、主題のねらいを達成するために児童同士の対話場면을多く取り入れる。対話場面では、児童の実態を鑑み、ペア活動を主とする。また、ペアは同学年同士を基本とし、経験等がある程度同じ者同士で話し合ったり活動したりすることにより、安心して取り組むことができるようにしたい。

本時で行う一つ目の活動「お話づくり」では、対話を通してカードを並べ替えながら、順序立てて考える力、自分自身の考えを相手と共有できる場面を設定する。二つ目の活動「移動ゲーム」では、対話の中にゲーム性を取り入れ、音声ではなく文字や記号を使って対話をする活動を行う。言語は、話し言葉だけでなく文字や記号なども含める。文字や記号を用いて自分の意見を伝えるとともに、相手の意見を聞く場面を設定する。また、「移動ゲーム」では、平面図から実際の位置をとらえることが必要になる。対話に加え、空間認知の感覚や概念が育っていくこともねらいと

している。

授業を進めるにあたっては、活動を時間で区切ることで、時間感覚や物事を切り替える力も同時に育てていきたい。また、常に肯定的な声かけで児童一人一人が意欲的に活動できるようにしたい。

### 3 児童の実態

児童の実態	
A 2年	<ul style="list-style-type: none"> <li>・要点をまとめたり順序立てて話したりすることに苦手さがあるが、状況を表す絵カードや短冊などがあると、的を得て話すことができる。</li> <li>・ゲームなどで負けた時に気持ちを抑えきれずに泣き出してしまうことがあるが、勝敗とは別に記録を伸ばすという目標があれば意欲的に活動に参加することができる。</li> </ul>
B 2年	<ul style="list-style-type: none"> <li>・移りゆく生活場面での状況判断には苦手さがあるが、一つ一つを切り取った場面絵や文字や記号、音声などがあると状況を理解しやすい。</li> <li>・目と体の協調運動に苦手さがあるが、簡単なものからゆっくり丁寧に始めると意欲的に活動することができる。</li> </ul>
C	以下省略
D	
E	
F	
G	

### 4 目標

- (1) 手順やルールを理解し、進んで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〉
- (2) 矢印を使って、指示通りに自分が動いたり相手を動かしたりすることができる。  
 〈4環境の把握 (5) 認知や行動の手掛かりとなる概念の形成〉
- (3) 話し言葉や文字や記号を使って、相手とやりとりすることができる。  
 〈6コミュニケーション (2) 言語の受容と表出〉

特支編成要領P 25～ 指導計画作成上の留意事項(1)(7)(8)(12)

### 5 指導計画（6時間扱い）

	授業目標	授業時数
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>・カードを見て、話の順序を考えることができる。(4枚組のカード)</li> <li>・図や文字・記号を見て、実際に動くことができる。(前後左右の矢印カード、歩数を書いた文字カード)</li> </ul>	3
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>・カードを見て、お話の順序を考えることができる。(6枚組のカード)</li> <li>・図や文字・記号を見て、実際に動くことができる。(前後左右斜めの矢印カード、歩数を書いた文字カード)</li> </ul>	3 本時

### 6 本時の構成（4／6）

#### (1) 本時の目標

##### ① 共通目標

- お話の順に並べようと話し合うことができる。
- 図や文字・記号を見て、その通りに動いたり指示を出したりすることができる。

##### ② 個人目標

A 2年	<ul style="list-style-type: none"> <li>・気づいたことを、相手に分かりやすく伝えることができる。</li> <li>・文字や記号をよく見て、落ち着いてその通りに動こうとすることができる。</li> </ul>
B 2年	<ul style="list-style-type: none"> <li>・状況を適切に把握し、話し合うことができる。</li> <li>・文字や記号をよく見て、一つずつ丁寧に行動することができる。</li> </ul>



**事例ポイント④**

児童が自主的に動くことのできる環境設定をする。

**事例ポイント①**

ペア学習で、児童同士が話す機会を設定する。

**事例ポイント②**

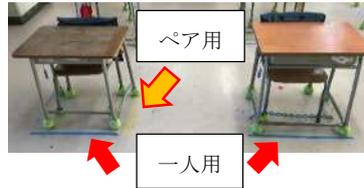
お話づくりを通して、自分自身の考えを相手と共有できる場面を設定する。

**ICT活用の利点②**

タイピングや音声入力、文字入力を使って、端末で自分の思いを表現することができる。

ペアの席に移動しましょう。

○ペア席に移動する。  
※机を合わせる位置にビニルテープを貼り、スムーズに移動ができるようにする。



どの順になるか相談し、お話を完成させてください。

○ペアになってお話づくりをする。  
○ポイントになることを、音声入力や文字入力等を使って簡単に書き表す。  
※教師用のICT端末で画面に手順を映すことで、いつでも作業工程が分かるようにする。  
※話し合いが難しい、順序が分からない等の姿が見られた場合は、ヒントになりそうなポイントをそっと伝える。  
※タイピング、音声入力、文字入力等は児童の実態に合わせて選ばせる。



A	B
*気づいたことを、相手に分かりやすく伝えることができたか。	*状況を適切に把握し、話し合うことができたか。

どんな順番、お話になったか、発表してください。

○自分達が考えたお話の順番を発表する。  
◎友達と一緒に取り組んでいるため、安心して発表することができる。  
※他のペアの問題も挑戦することができるよう、初めにカードを見せる時間を作る。(教師用のICT端末を活用。)  
※物事の過程が分かると、見落としや誤解がなく安心して生活できることを伝える。

20分

4 移動ゲームをする。

次の活動、「移動ゲーム」をします。ここでのめあては、「図をよく見て動こう」です。

○めあてを読み、学習内容に見通しをもつ。

一つ目の「移動ゲーム」です。  
図をよく見て、机と椅子を移動しましょう。移動ができれば、自分の席に座ります。

タイムタイマー

教師用 ICT端末

活動名、めあての書かれたカード

教師用 ICT端末 (指示書)

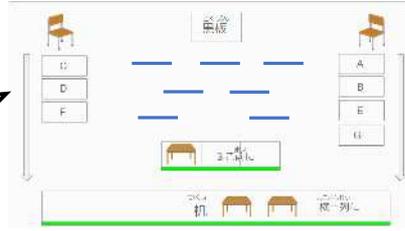
**事例ポイント④**

児童が自主的に動くことのできる環境設定をする。

**事例ポイント④**

児童が自主的に準備や片付けができるような環境設定をする。

- 教師用の I C T 端末の画面を見て、机と椅子を移動する。
- ◎声をかけあって、机と椅子を移動する。
- ※机と椅子の移動を声を使うのではなく、「指示書」として画面に見せ、この後の活動（図を見て動く活動）につなげる。



青いテープの上に立ちます。

「先生の出したカードをよく見て動きます。  
(例：「右→」「一歩」)

- 文字と記号をよく見て、一歩動く。
- ※すべて同じ歩幅であれば元の位置に戻るはずだということを伝え、移動の仕方に意識を向けさせる。
- ※今日から「斜め」も入ることでレベルアップすることを伝え、意欲的に活動できるよう促す。
- ※人によって一歩の感覚も違うため、揃えるための活動も入れる。

二つ目の移動ゲームをするための場所づくりをします。  
これが指示書です。ここにあるものを全て使って、協力して道を作ってください。できたら自分の席に戻ります。

- 画面の指示書を見て、タイルカーペットなどを並べる。
- ◎声をかけあって正確に並べる。
- ※指示書と同じ数だけのものを用意し、全てを使うことができたなら正解だと理解しやすいようにする。



移動ゲームのルールを説明します。

- この後の活動の仕方を理解する。

**【移動ゲームの手順】**

- ①A が B に方向と歩数を示したカードを見せる。
- ②B は A が示したカードの通りに動く。  
※「右へ」「三歩」
- ③A は①と②を繰り返し、B をゴールへ着くよう指示をする。
- ④ゴールをしたらハイタッチ。

矢印、方向等が書かれたカード

マス目のあるすずらんテープ

教師用 I C T 端末 (指示書)

タイルカーペット  
フラフープ  
リバーストーンズ

ストップウォッチ  
○Xピンポンブー  
記録表

		<p>※ペアで活動すること、一人はカードだけで指示を出すこと、もう一人はその指示に従って動くこと（喋ってはいけない）を実際に見本をみせながらわかりやすく説明する。</p> <p>※スタートからゴール（二人でハイタッチ）までにかかった時間で競うことを伝える。勝敗にこだわる児童もいるので、今日はレベルアップ後初めての活動なので、「練習」とすることを伝える。</p> <p>※今日のタイムを基準にし、次回からはそのタイムを更新することを旨すことを伝える。</p> <p>※間違った時は、一つ前からやり直すことを伝える。</p>					
<p><b>事例ポイント①</b> ペア学習で、児童同士が話す機会を設定する。</p>		<p><input type="checkbox"/>移動ゲームをはじめます。</p>					
<p><b>事例ポイント③</b> 移動ゲームを通して、自分の意見を伝えるとともに、相手の意見を聞く場面を設定する。</p>		<p>※カードの見え方に違いがあることに気付かせ、自然と相手意識をもつことができるように声をかける。</p>					
		<table border="1" data-bbox="515 1010 1278 1211"> <thead> <tr> <th data-bbox="515 1010 898 1048">A</th> <th data-bbox="898 1010 1278 1048">B</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="515 1048 898 1211">*文字や記号をよく見て、落ち着いてその通りに動こうとすることができたか。</td> <td data-bbox="898 1048 1278 1211">*文字や記号をよく見て、一つずつ丁寧に行動することができたか。</td> </tr> </tbody> </table> <p>○移動ゲームの結果を知る。</p> <p>※今日は「練習」だったことを伝え、勝敗にだけ意識が向かないようにする。今後は、今日よりもタイムが上がったチームを勝ちにすることを再度伝える。</p> <p><input type="checkbox"/>席を元に戻します。</p> <p>○道具を片付け、席を元に戻す。</p> <p>◎声をかけあって、協力して取り組む。</p> <p>※気持ちの切り替えができていない児童には、声をかける。</p> <p>※物の置き場はあらかじめ決めておき、準備や片付けは児童だけで行うことができるようにする。</p>	A	B	*文字や記号をよく見て、落ち着いてその通りに動こうとすることができたか。	*文字や記号をよく見て、一つずつ丁寧に行動することができたか。	
A	B						
*文字や記号をよく見て、落ち着いてその通りに動こうとすることができたか。	*文字や記号をよく見て、一つずつ丁寧に行動することができたか。						
<p><b>事例ポイント④</b> 児童が自主的に準備や片付けができるような環境設定をする。</p>							
<p>3分</p>	<p>5 振り返りをする。</p>	<p><input type="checkbox"/>今日の学習を通して、気づいたことや思ったことを発表してください。</p>					

	6 終わりの挨拶をする。	○振り返りを発表する。 ※めあてと正対した気づきや感想になるよう声をかける。 ※良かった点を大いに褒める。 ○終わりの挨拶をする。 ※気持ちよく授業を終えることができるよう、姿勢を正し、笑顔で挨拶する。	
--	--------------	---	--

## 7 本時の評価

A 2年	・気づいたことを、相手に分かりやすく伝えることができたか。 ・文字や記号をよく見て、落ち着いてその通りに動こうとすることができたか。
B 2年	・状況を適切に把握し、話し合うことができたか。 ・文字や記号をよく見て、一つずつ丁寧に行動することができたか。
C	
D	
E	
F	
G	

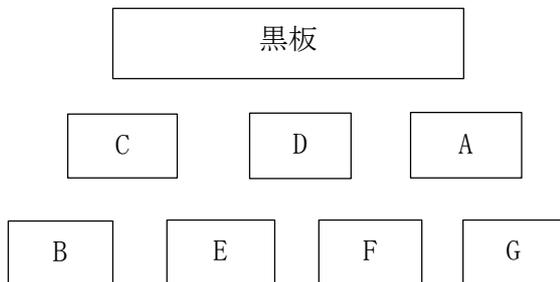
以下省略

## 8 備考

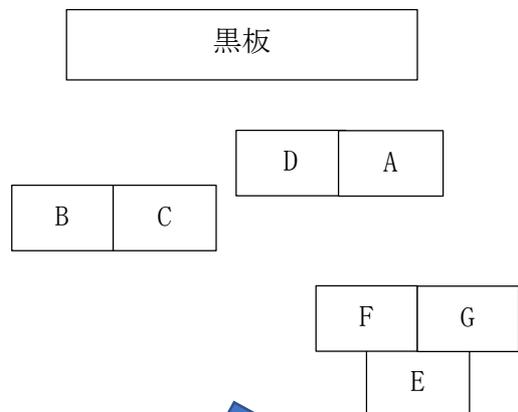
- ・教室環境図

【座席】

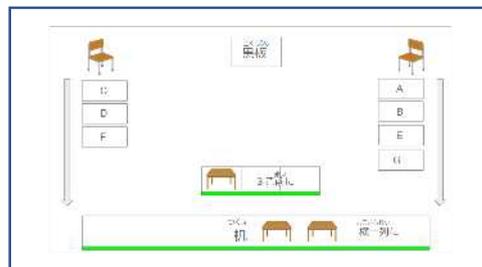
<開始・終了時>



<お話づくり時>



<移動ゲーム時> ICT端末で指示



【板書計画】

今日のやること

1. お話づくり
2. 移動ゲーム
3. ふりかえり

黒板横にミニホワイトボードで掲示

お話づくり

めあて：お話の順番について話し合おう。

全体で取り組んだカードとお話

児童のカードとお話

児童のカードとお話

児童のカードとお話

移動ゲーム

めあて：図をよく見て動こう。

記録表

ふりかえり：