

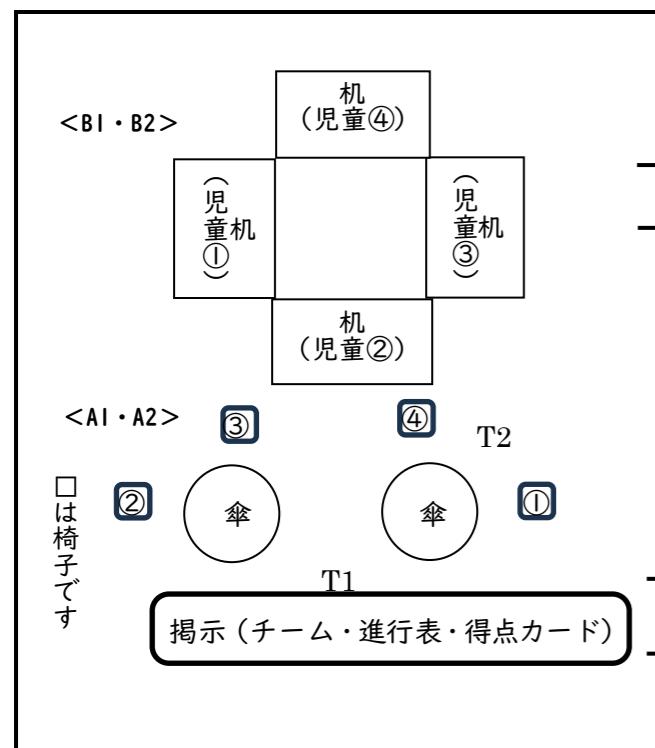
授業づくりシート

領域名 自立活動

4 学年

テーマ	友達と一緒に遊ぼう	
事例児の実態	<ul style="list-style-type: none"> ・自分のしたいことを、指さしや挙手や発声によって表出しようとする事ができる。(コミュニケーション) ・順番待ちの際に立ち上がったたり、痙攣を起こしたりすることがある。(人間関係の形成) ・写真やイラストのカードを見て活動の見通しをもつことができる。(環境の把握) 	
事例児の個別目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ルールを受け入れて、友達と一緒に遊ぶことができる。(人間関係の形成・コミュニケーション) ・活動内容の見通しをもち、落ち着いて参加することができる。(環境の把握) 	
活動内容と具体的な手立て		
活動内容	ねらい	具体的な手立て
ミニゲーム	<ul style="list-style-type: none"> ・見通しをもって終わりまで落ち着いて参加することができる。 ・友達と一緒に遊ぶことができる。 ・繰り返しの活動で自分の上達を知ることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ミニゲームの順番をホワイトボードに掲示して活動の見通しをもてるようにする。 ・多くの遊びを用意してルールの受け入れの経験を積めるようにする。 ・同じゲームを次回も行って上達を感じやすいようにする。

○場の配置



○教材教具等

【遊び場A：傘で玉入れと輪投げ】

- 透明傘 2
- かご 2 (傘の土台)
- カラーボール (玉入れの玉として)
- 個人かご 4 (玉や輪投げの輪を入れておく)
- 輪投げ用の輪

○展開

時配	活動内容	教師の支援等
9:50	○挨拶・教師の話聞く。 【遊び場A：教室後方の椅子】 【遊び場B：机上でボードゲーム】 ※日によって遊びA,Bを入れ替える。	<ul style="list-style-type: none"> ・本時の流れをホワイトボードに掲示して見通しをもちやすくする。(誰とペアか、遊ぶ順番、約束の確認) ・ポイントカードの説明(どんなときにポイントがもらえるか)
9:55	A1：○高い所の傘に玉入れ(二人ずつ) ・合計点を聞き、前回より増えていたらみんな喜び。 B1：○うちわでビニール袋を棒から外す(一人ずつ)	<ul style="list-style-type: none"> ・チームの合計点を記録して、協力する意欲を引き出す。 ・前回より得点が増えていたら、上達ポイントがもらえる。 ・ゲームは30秒間で終わり(タイマー音)、合計点を全員で数えるという共通ルールを設けてわかりやすくする。 ・それぞれのゲームは少しずつ道具を変えて、さまざまな遊び方の受け入れを促す。 ・友達の上手な道具の扱い方を観察できるようにする。 ・各ゲームは30秒という短い時間に設定し、落ち着いて待つことができた自分に気付けるように言葉かけをする。 ・対戦式のゲームで物や人にあたらずに気持ちを自分でおさめる練習をする。 ・結果発表では、「勝ち・負け」という発言はせず、「○君は◇点、●君は◆点でした」と事実を伝える。
10:00	A2：○床に置いた傘に輪投げ(4人) ・輪を傘の柄にかかると投げる。 B2：○ゴムでホッケー(2人対戦) ・中心線より自陣側にある円盤をゴムではじいて相手陣地へ送る。	<ul style="list-style-type: none"> ・対戦式のゲームで物や人にあたらずに気持ちを自分でおさめる練習をする。 ・結果発表では、「勝ち・負け」という発言はせず、「○君は◇点、●君は◆点でした」と事実を伝える。
10:05	○教師の話聞く・挨拶。	<ul style="list-style-type: none"> ・ポイントを整理し、本時までの累計ポイントを確認する。 ・それぞれ頑張ったところを褒めるようにする。
10:10	○片付け終了	<ul style="list-style-type: none"> ・全員で協力して片付けを行い、全ての道具が片付いたら解散。

○成果と課題

○ポイントカードを導入したことで、ルールを意識し、友達と協力したり、自分の番を待ったりするなど望ましい行動をとることができた。

○活動内容をわかりやすく説明し、繰り返し行うことで見通しをもつことができ、毎時間落ち着いて取り組むことができた。

△事例児にとっては難しい活動もあったので、グループのどの児童も楽しめる活動を工夫できるとよい。