

令和6年度 授業づくりシート

教科名 自立活動 3 学年

単元名	「友達と協力して箱積みゲームをしよう」	
単元の目標	<ul style="list-style-type: none"> ・活動内容を理解し、主体的に授業に取り組むことができる。 ・発語や動作サインを用いて、コミュニケーションをとることができる。 ・ルールを守り、友達と協力してゲームに取り組むことができる。 	
児童の実態	A児	個人情報のため省略
児童の個別目標	A児	<ul style="list-style-type: none"> ・発声や動作サインを用いて、授業の司会進行ができる。 →「はじめます」「おわります」、「せんせい」が一人で言える。 (人間関係の形成、コミュニケーション) ・ルールを守り、友達と協力してゲームに取り組むことができる。 (心理的な安定、人間関係の形成、コミュニケーション)

○活動内容と具体的な手立て

活動内容	児童の予想される言動	具体的な手立て
(司会者として) ・始めの挨拶 ・呼名	・流れや方法がわかると、自分から取り組もうとする。	・字とイラストが書いてあるめくりプログラムを使用する。 ・必要に応じて、口形の手本を示す。
・箱積みゲーム	<ul style="list-style-type: none"> ・自分本位の行動をとろうとする。 ・ふざけてわざと倒そうとする。 ・自分のやりたいことや思ったことと異なる状況に、気持ちが不安定になる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・イラストが書いてあるルールカードを用意し、ゲームの前に確認する。 ・終わりがわかりやすいように、タイマー音が鳴るようにする。 ・友達を意識できるように、二人一組でゲームをする。
・片付け	・指示待ちになりがちである。	・やるべきことがわかり自分から行動できるように、片付ける道具を毎回同じにする。
・感想、振り返り	・教師からの問いかけに相槌で答えるだけになる。	・ルールカードに花丸や三角のイラストを貼ることで、自分の行動を振り返ることができるようにする。
(司会者として) ・終わりの挨拶	・発声や動作サインを用いて、挨拶をする。	<ul style="list-style-type: none"> ・字とイラストが書いてあるめくりプログラムを使用する。 ・必要に応じて、口形の手本を示す。

○展開

時配	活動内容と教師の支援	該当児童
1分	○はじめの挨拶、呼名(司会進行) ・めくりプログラムを使用しながら、発声や動作サインを用いて司会進行する。	A児
2分	○ルール確認とペア発表(ペア決め) ・ルールカードを用いて、ルールの確認をする。 ・ペアはあらかじめ決めておく。(①A児&B児 ②C児&D児) (※慣れてきたら、誰と組みたいか児童が決めるようにする。)	A児
9分	○ゲーム「2人で協力して箱積みゲームをしよう」 ・二人一組で2本の棒を持ち、その上に箱を載せて運ぶようにする。 (※取組の様子を見て、難易度を調整する。) ・ルールが守られていない場面があればすぐに言葉をかけ、気付けるようにする。 ・勝ちたい気持ちが高まるように、どちらが優勢か伝えたり、盛り上げたりする。 (負けたくない気持ちから、自分本位の行動が現れると予想されるため) ・必要に応じて取組の様子を動画に撮り、自分の行動を客観的に振り返る材料にする。	A児
2分	○結果発表 ・勝った時、負けた時の適切な振る舞い方について確認する。 (勝っても見せつけるように大きさに喜ばない、負けても怒らず相手に拍手をする、など) ・勝ち星表を用意し、どちらが勝ったか視覚的にわかりやすくする。	
2分	○片付け ・主体的に行動できるように、毎回同じ道具を片付けるようにする。	
3分	○感想・振り返り ・初めに確認したルールを守れたか確認する。 ・ルールカードのイラストに花丸または三角イラストを貼る。	A児
1分	○終わりの挨拶 ・発声や動作サインを用いて、挨拶をする。	A児

○児童の授業に取り組む様子

A児	<ul style="list-style-type: none"> ・司会進行では、一文字ずつ追いつながら原稿を読むことはできたが、声が小さく、相手に伝わるボリュームで発声することに課題が残った。 ・ゲームの準備や片付けでは、役割を理解し、主体的に取り組む姿があった。 ・ゲームのルールを理解し、守ることができた。自分の思ったとおりにできない時にも、気持ちを乱すことなく、最後まで取り組むことができた。
----	---

グループ全体の反省・課題 等

・活動内容を理解し、主体的に取り組むことができた。1か月ほどで飽きが見られてきたので、短い期間でゲーム内容を変えるとよいと感じた。
・イライラした気持ちを表出したり、ゲームに負けて悔しくて泣いたり、自分で気持ちを切り替えてゲームに取り組もうとしたりと、一人一人葛藤場面が見られた点がよかった。その都度、対処方法を一緒に考えたり、教えたりすることができた。