

令和6年度 授業づくりシート

教科名 自立活動		4 学年
単元名	「4人でゲームを楽しもう！」	
単元の目標	・やり方やルールを理解して取り組むことができる。 ・順番を意識することができる。 ・勝ち負けがわかる。 ・集中して取り組み続けることができる。	
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	・じゃんけんの勝ち負けがわかる。 ・集中して活動に取り組む続ける時間を延ばす。 ・自分の順番を意識することができる。 ・友達同士で関わる場面が増える。

○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
・始めの挨拶 ・出欠席の確認	・言葉かけで座ることができる。 ・友達の顔と名前が一致しているため、誰が休んでいるかわかる。	・椅子に座って挨拶する。 ・順番に名前を呼んで出欠席の確認をする。
・ゲームをしよう！	・ゲームのやり方やルールを理解して取り組むことはできるが、他のことへ意識が向いてしまう。 ・自分の順番がきても気付かない。 ・授業と関係のないことを発言する。	・ゲームに集中し続けられるように短い時間で行う。 ・言葉かけを通して意識をゲームの方へ向ける。 ・自分の順番の時にボールを持つ。
・終わりの挨拶	・静かに座って挨拶することができる。	・椅子に座って挨拶する。

○展開

時配	活動内容と教師の支援	該当児童
3分	○初めの挨拶と出欠席の確認。 ・名前や出欠席などを確認することで一緒に勉強する友達を意識できるようにする。 ○本時の目標を提示する。 ・授業ごとに頑張りたいこと、頑張っしてほしいことを提示し、伝える。 ○ボウリングゲーム or 神経衰弱 or ジェンガのいずれか二つを行う。 ・いつも行うゲームや順番をランダムにすることで見通しをもてていなくても活動へスムーズに取り組む経験を重ねる。	
15分	＊ボウリングの場合 ○順番をじゃんけんで決める。 ・じゃんけんの勝ち負けを丁寧に説明する。 ・数字の書いたカードを引く。何番目か誰の次かを確認する。 ○やり方やルール、順番の確認。 ・自分の順番の前の友達を確認することで、友達の動きを見る意識がもてるようにする。 ・自分の番の時にはボールを持ち、終わったら次の番の友達にボールを手渡す場面を設定することで、具体物を通して順番を意識できるようにする。	

2分	○一人ずつ順番通りに球を転がしてピンを倒し、倒した数を確認する。 ・一緒に倒した本数を数える。 ○順位を発表する。 ・順位を伝えることで勝ち負けを意識したり、勝った友達に拍手をして他者を称えたりすることができるようにする。 ＊神経衰弱の場合 ○くじ引きで順番を決める。 ・数字の書いたカードを引き、何番目か誰の次かを確認する。 ○やり方やルールの確認、順番の確認 ・やり方を理解するために、最初は一人ずつ行う。 ・取り組みやすいようにキャラクターの絵が描いたカードを扱う。 ・自分の番の時にはボールを持ち、終わったら次の番の友達にそのボールを渡す場面を設定することで、具体物を通して順番を意識できるようにする。 ○順番にカードめくる。(そろわなかったら次の人、そろった場合はもう一度引く。) ・二枚以上めくらないように言葉かけをする。 ・めくったカードを一枚ずつ確認し、次の人に引かせる。 ○順位を発表する。 ・すべてのカードがそろったら、一人ずつ何組そろえられたかを確認する。 ・順位を伝えることで勝ち負けを意識したり、勝った友達に拍手をして他者を称えたりすることができるようにする。 ＊ジェンガの場合 ○じゃんけんで順番を決める。 ・じゃんけんの勝ち負けを丁寧に説明する。 ・数字の書いたカードを引かせる。何番目か誰の次かを確認する。 ○やり方やルールの確認、順番の確認 ・自分の順番の前の友達も確認することで、友達の動きを見ることを意識させる。 ・自分の番の時にはボールを持ち、終わったら次の番の友達にそのボールを渡す場面を設定することで、具体物を通して順番を意識できるようにする。 ○順番に一人一個ずつ乗せ、倒れるまで続ける。 ・一個以上乗せないように言葉かけをする。 ○勝敗を発表する。 ・倒してしまった人を確認することで勝ち負けを意識できるようにする。 ○振り返り ・本時の目標を基に授業での頑張ったところ、よかったところを振り返る。 ○終わりの挨拶
----	---

○児童の授業に取り組む様子

A 児	・授業の初めに目標を提示することで、以前よりも活動に意欲的に、集中して取り組めることが増えてきた。 ・自分の番の時にはボールを持ち、終わったら次の番の友達にボールを渡すようにしたこと、言葉かけをしなくても自分で順番を意識して活動に取り組めることが増えてきた。 ・集中できる時間が、友達の動きを見るのは限定的であった。 ・日によって集中力の持続時間や活動への意欲に差があった。
-----	--

グループ全体の反省・課題 等
・ペア学年部会での検討会の時にアドバイスいただいた、授業の初めに目標を提示すること、順番を意識できるように具体物を使うことの二つを授業内で取り入れると、対象児だけでなく、他の児童も意欲的に取り組んだり、自分で順番を意識したりする姿が見られるようになった。 ・ゲーム(神経衰弱)が難しいことにより、ルールの理解が重視されてしまい、順番を意識することが二の次になってしまったため、少し難易度を下げたわかりやすいゲームにしてもよかったかもしれないと感じた。