

1. 単元『ゲームをしよう』『個別学習をしよう』

2. 指導についての考え方

○児童の実態

本学級は、男児○名女児○名で構成されている。障害の種類も知的障害、自閉的傾向、後天的麻痺等様々である。特徴としては、児童と教師が1対1で対応しないと指導が徹底しない児童が○名おり、指導にあたっては児童の構成に工夫がいる。○名は全介助で、ヘッドギアをつけており転倒に注意が要る。また、活動が停滞すると眠ってしまうため指導内容に創意工夫を必要とする。もう○名は多動傾向があり他の児童に対して適切な行動がとれないことがあるので、友達との交流には注意して対処していく必要がある。他の児童○人を教師○人で指導するため、児童を○名と○名の編成にすることが多い。1学期のサイコロを用いたゲームでは、順番を待ったり友達の活動に関心を持って見たりすることができ楽しみながら数に親しんだ児童もいた。しかし反面、内容に興味・関心が持てず集中が続かなかったり、眠ってしまってゲームに参加できなかつたりという姿が見られた児童もいた。

○単元設定の理由

本単元は、1学期に実施した単元に続いて学習する「国語・算数」の学習であるが、児童の実態によって自立活動の内容も取り入れている。1学期のサイコロゲームは楽しみながら数に親しむことをめあてとしたが、実態にそぐわずゲームを十分に楽しめない児童もいた。そこで2学期は、体を使った遊びを取り入れ、児童が十分に楽しさを味わい意欲を高めることができる内容にした。1学期に生活単元学習で経験したスロープをスクーターボードで滑り降りる遊びを取り入れ、滑り降りる時のスピード感や的のバイキンマンに体当たりして倒す快感を味わわせるようにした。遊びを楽しみながら、順番を意識したり、友達の活動を見たり、数を数えたりすることをめあてとしている。後半の個別学習では、各児童の興味関心を中心に据えて「ことば」や「かず」の学習を設定した。また自立活動中心の児童は、教室の外に場を設定し「体の動き」を中心にした活動を計画した。

○支援にあたっての考え方

学習内容の工夫

- ・児童の興味・関心があるもの、体を動かして楽しめる活動を取り入れることにより友達の活動にも注目しながら意欲を持って取り組めるようにする。
- ・スクーターボードを使った動きを伴う活動をした後に、好きなお話を聞くことで、気持ちを落ち着けて個別学習につなげることができるようにする。
- ・児童の実態に合った課題を通し「ことば」「かず」の学習に親しんでいくことができるようにする。また、楽しく取り組めるように各児童の好きな課題を最後に設定する。

学習集団の工夫

- ・個別学習においては、児童を4グループに分け教師の支援を適宜取り入れる。

学習環境の工夫

- ・安心して動けるように広い場を準備する。
- ・活動内容を見通すことができるようにホワイトボードに順番のカードをはる。
- ・複数の教師が役割を分担して同時に動き、待ち時間が短くなるようにする。
- ・個の実態・課題に応じた席の配置を行う。

3. 単元目標

- ・スクーターボードでスロープを滑り降り、的を倒す活動を楽しむことができる。
- ・順番を意識したり、「1、2、3」と数えたりすることができる。
- ・個別学習に最後まで取り組むことができる。

4. 児童の実態と目標

	A児	B児	C児
個別の指導計画の目標	<ul style="list-style-type: none"> ・呼名に応じて表情やタッチなどで応えることができる。 ・動作を促す言葉を増やす。 ・両手足を使って、基本的な運動動作に取り組もうとする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・1～5までの数唱ができる。 ・1～3までの数がわかる。 ・知っている物の名前を増やす。 ・発語を増やす。 	<ul style="list-style-type: none"> ・1～3までの数がわかる。 ・1～30までの数字を読む。 ・自分の名前がひらがなで読める。 ・伝えたいことを短い言葉（一語文）で伝えようとする。

単元に関わる実態	<ul style="list-style-type: none"> ・教師の呼びかけに顔を見て応じることができる。 ・写真を見て自分の椅子が分かり座ることができる。 ・眠くなると椅子から下りて床に寝転がる。 ・活動において麻痺のある左手足の動きや、体全体を使っての動き・姿勢の保持などが課題とされる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・指名されたり尋ねられたりすると「は～い」と返事ができる。 ・新しい物やキャラクターに関心が高く、興味を持って取り組むが飽きやすい。1つの活動に集中できる時間は10分ほどである。 ・手指の巧緻性が低い。 	<ul style="list-style-type: none"> ・スクーターボードをひとりで動かすことができる。 ・自分が活動するときは意欲的であるが、友だちの活動することに関心を示さない。 ・文字や数字に関心を持つようになり、好きな学習カードや自分の名前を読んで教師に聞いてもらう姿が見られるようになった。
単元の個別目標	<ul style="list-style-type: none"> ・スクーターボードで坂を滑り下り、的を倒す活動を楽しむことができる。 ・ボルスターやスクーターボードに体のバランスを取って乗ったり、三輪車をこいだりすることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・「1, 2, 3アンパンチ！」のゲームに最後まで参加できる。 ・個別課題に最後まで取り組むことができる。 ・お話は最後まで興味を持って見ることができる。 ・先生の話の聞いたり、友達の活動を見たりすることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・友だちがゲームをする様子を見たり、スクーターボードで滑ってブロックを倒したりすることを楽しむことができる。 ・個別の課題に最後まで取り組むことができる。
支援の工夫	<ul style="list-style-type: none"> ・スクーターボードやスロープを用意し、全身を使って取り組む活動をすることで、スピード感や的を倒す感覚を味わえるようにする。 ・ボルスターやスクーターボード、三輪車などA児が自分で体のバランスを取って乗ることのできる遊具を用意する。 ・声かけ、顔を見合わせて笑うなどA児と十分に関わりを持つ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・興味を高め意欲を引き出すためにB児の好きなキャラクターを用いる。 ・ゲームに集中させるために常に言葉がけをする。 ・個別課題では集中して取り組めるように三方を壁になる場所に机を配置する。 ・飽きないように教材を工夫する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・友だちの活動にも関心を持てるように、一斉学習ではC児の好きなキャラクターを使う。 ・お話を聞く場面では、C児の好きなブロック倒しを取り入れることで、お話に集中できるようにする。 ・個別学習では、最後まで集中して取り組めるように、興味・関心のある内容を設定する。

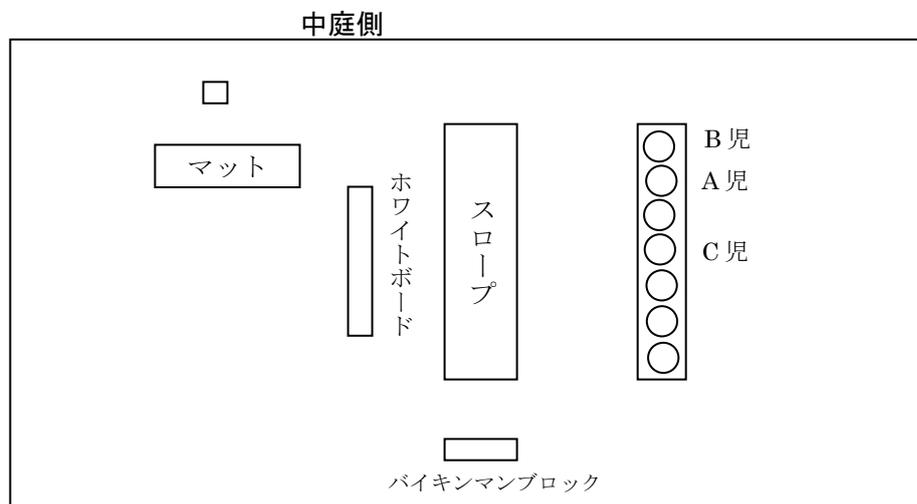
5. 指導計画（全20時間）

	主な学習活動	配時
第一次	①「1, 2, 3, ポーンをしよう」 ・アンパンマンとドラえものの目のサイコロを転がして1～3の目を自分の台紙に貼る。 ②「個別学習をしよう」	週1時間×10
第二次	①「1, 2, 3, アンパンチ！」 ・スクーターボードでスロープを滑り降り、バイキンマンのブロックを倒す。 ②「ぞうくんのさんぽ」のお話を聞こう。 ・大型絵本の「ぞうくんのさんぽ」のお話を聞く。 ③「個別学習をしよう」	週1時間×10 本時10 / 10時間

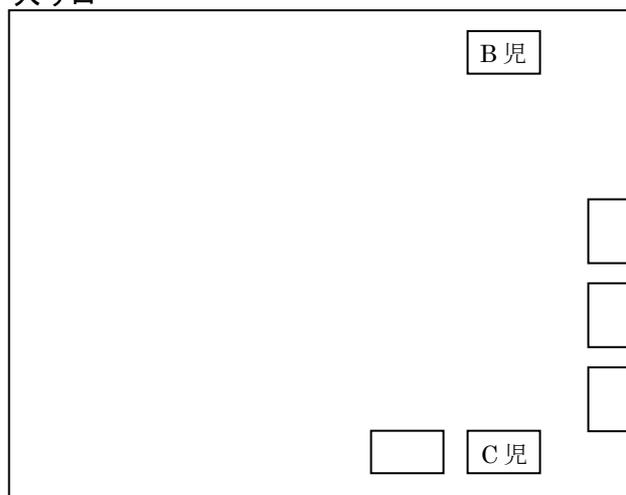
6. 本時について

○ 場の設定

<多目的ホール>



<教室> 入り口



※ A児は、多目的ホール・1F廊下・で個別学習を行う。

○ 準備

スロープ、スクーターボード、巧技台3、ロールマット、バイキンマンのブロック、ホワイトボード2、アンパンマンのお面、写真カード、○カード、ラジカセ、大型絵本、サイコロブロック4（動物の絵を貼ったもの）、個別の課題

○本時の展開

(1) 本時の目標

- ・スクーターボードでスロープを滑り、ブロックを倒す活動を楽しむことができる。
- ・個別学習に最後まで取り組むことができる。

(2) 展開

	めざす姿	評価
A 児	<ul style="list-style-type: none"> ・スロープをすべり下りる活動を楽しんでいる。 ・自分から活動する姿が見られる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・スロープを滑ったあとで、手を叩く、笑うなど嬉しそうな表情を見せている。 ・自分から遊具に近づき乗ろうとする。
	学習内容と活動	支援の工夫
	1. はじめのあいさつをする。	1. はじめのあいさつをする。
	2. 「1, 2, 3, アンパンチ!」をする。 ・かけ声に合わせてスクーターボードでスロープを滑り、バイキンマンのブロックを倒す。	<ul style="list-style-type: none"> ・今からする活動に注意を向けるように名前を呼びかけ、スロープやスクーターボードを指差しながら声かけをする。 2. 「1, 2, 3, アンパンチ!」をする。 ・1人ですべり下りることができるようスクーターに座位で乗りベルトを締める。 ・「いくよ!」「すべるよ!」など顔を見合わせたり手を握ったりしながら声かけをする。 ・転倒しないようゆっくりとスクーターを動かす。 ・A児に見えるよう、的にはバイキンマンの絵を大きく描いておく。
	3. 「ぞうくんのさんぼ」のお話を聞く。	
	4. 個別学習をする。 ①スロープを上り下りする ②ボルスターに乗る ③スクーターボードに乗る ④三輪車に乗る ⑤先生と追いかっこをする ⑥トーマスワゴンに乗る	4. 個別学習をする <ul style="list-style-type: none"> ・しっかり体を動かして活動できるよう、活動場所を多目的ホールと1階の廊下2周とする。 ・自分から進んで活動できるようA児の好きな吊り遊具(ボルスター)、スクーターボード、三輪車を用意する。 ・スクーターボードに乗る活動では、A児が楽しめるようガタガタ道やくねくね道を用意する。 ・A児が教師との関わりあいを楽しめるように、常に明るく言葉をかける。 ・①～⑥までの順番にこだわらず、A児の興味・関心を第一に考えて課題に取り組む。
	5. おわりのあいさつをする	5. おわりのあいさつをする <ul style="list-style-type: none"> ・終わりがわかるように、多目的ホールに戻りあいさつをする。

(2) 展開

	めざす姿	評価
B児	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームに参加し楽しさを味わっている。 ・個別学習にスムーズに取り組んでいる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・友だちの活動を見る時や自分の活動の時に笑顔が出る。 ・課題学習6つのうち4つできる。
	学習内容と展開	支援の工夫
	<ol style="list-style-type: none"> 1. はじめのあいさつをする。 2. 「1, 2, 3アンパンチ!」をする。 ・かけ声に合わせてスクーターボードでスロープを滑り降り, バイキンマンのブロックを倒す。 ・バイキンマンのブロックを組み立てる。 3. 「ぞうくんのさんぽ」のお話を聞く。 4. 個別学習に取り組む。 ①シール貼り ②名前のマッチング ③動物のマッチング ④コイン入れ ⑤棒入れ ⑥ボール入れ 5. おわりのあいさつをする。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. はじめのあいさつをする。 ・今からする活動に注意を向けるように声かけをし, 名前を呼んで意識を向けるようにする。 2. 「1, 2, 3アンパンチ!」をする。 ・待っている間, 友だちや活動に意識が行くように言葉がけをする。 ・ゲームの楽しさを増すために, 本児の好きなキャラクターのお面をつけて, バイキンマンをやっつける気分を出す。 3. 「ぞうくんのさんぽ」のお話を聞く。 ・ゲームで興奮した気持ちをクールダウンするためにセラピーマットに座り, 始まりの歌を歌う。 4. 個別学習をする。 ・好きな活動を見せて興味を持たせ, 多目的ホールから個別学習をする教室の座席へと誘う。 ・簡単な課題から難しい課題としていき, 最後に好きな課題をするようにする。 ・課題に集中させるため, 活動を10分間程度に組んでおく。 ・予定より早く個別学習を終了した場合, 学習の後片付けをしたり, 多目的ホールで遊んだりして活動を継続するようにする。 5. おわりのあいさつをする。 ・B児の好きな遊びをしたり, 楽しく声かけをしたりしながら席へ誘う。

(2) 展開

	めざす姿	評価
C 児	<ul style="list-style-type: none"> ・ブロック倒しを楽しんでいる。 ・個別の課題に最後まで取り組んでいる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・バイキンマンのブロックに注目できる。 ・教師と言葉のやり取りをしながら、課題に取り組むことができる。
	学習内容と活動	支援の工夫
	1. はじめのあいさつをする。	1. はじめのあいさつをする。
	2. 「1, 2, 3, アンパンチ!」をする。 ・かけ声に合わせてスクーターボードでスロープを滑り, バイキンマンのブロックを倒す。 ・バイキンマンのブロックを組み立てる。	<ul style="list-style-type: none"> ・本時の活動に見通しを持てるように, 課題の順番にカードを提示して知らせる。 2. 「1, 2, 3, アンパンチ!」をする。 ・アンパンマンになりきって, バイキンマンを倒せるように, アンパンマンのお面をつけて滑る。 ・滑る楽しさを味わえるように, 危なくない程度にスピードをつけてスクーターボードを滑らせる。 ・C児が完成できるように, 下方の4つを組み立てておく。
	3. 「ぞうくんのさんぼ」のお話を聞く。	3. 「ぞうくんのさんぼ」のお話を聞く。
	4. 個別学習をする。 ① 自分の名前マッチング (ひらがな) ② 1～5の数量のシール貼り ③ くだもの・やさいカードのマッチング ④ ぬりえ (くだものやどうぶつ)	<ul style="list-style-type: none"> ・落ち着いて話が聞けるように, 椅子ではなくマットを準備し, 場を移動する。 ・お話の内容に関心を持って聞くことができるように, 話に合わせて動物の絵を貼ったブロックを積みあげていく。 4. 個別学習をする。 ① 「読み」につなげていけるように, マッチングが終わったら一文字ずつ指で押さえながら一緒に発音する。 ② 数字と数量がつながるよう, 1, 2, 3, 4, 5のそれぞれでシールの色を変える。 ③ より多くの言葉が出るように, 果物や野菜の名前を問いながら, マッチングをする。名前を知らないときは, 教師が発語した後に繰り返し一緒に言う。 ④ 最後まで楽しく取り組めるように, 好きな塗り絵を準備する。
	5. おわりのあいさつをする。	5. おわりのあいさつをする。
		・次のチャレンジタイムも意欲的に取り組めるように, 本時がんばったことを教師がみんなに伝える。