

小学部第3学年 自立活動 (Gグループ) 学習支援案

1. 単元名 「わくわくタイム」
 2. 日時と場所 平成〇〇年〇〇月〇日 (〇) 〇〇:〇〇~〇〇:〇〇 小 個別支援室
 3. 目標

単元における グループ目標	ゲームグループ ○簡単なルールを理解し、友だちと一緒に活動することができる ○余暇の活動に生かすことができる			なかよしグループ ○友だちや教師の活動を見たり、自発的に活動したりすることができる ○人と関わる楽しさを十分に味わい、落ち着いた気持ちで学習に参加することができる	
本時における 個人目標	Aさん	Bさん	Cさん	Dさん	Eさん
	○キャッチボールやゲームの中で、落ち着いて自分の気持ちを表現することができる ○ゲームでは転がったさいころを拾いに行つて次の友だちに渡したり、カードで気持ちを表現したりしながら落ち着いてゲームを楽しむことができる	○「たのしかったのはどれ?」という教師の問いに絵カードを見ながら、選択して答えることができる ○サイコロの数を読み、自分でコマを動かしたり、ゴールした順番を答えたりしてゲームを楽しむことができる	○自己紹介では名前の一部「だ」「か」を言おうと口を動かし、声を出すことができる ○サイコロの数をマッチングしたり、教師と一緒に数を数えながらコマを動かしたりして、数あそびに親しむことができる	○ボールを持ったままで止まらずに、自分から連続して友だちと転がしキャッチボールができる ○後半の学習では、気持ちを落ち着かせて、友だちの活動に目を向けて待ち、楽しんで活動に参加できる	○キャッチボールで受け取ったボールを、相手を見て投げ返すことができる ○後半の学習では、席について友達の活動に目を向けて待つことができ、名前が呼ばれると自分の活動ができる

4. 本時の流れ ※支援について (環) : 環境面への支援 (理) : 理解面への支援 (技) : 技能面への支援 (意) : 意欲面への支援

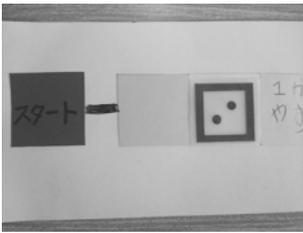
学習内容	Aさん	Bさん	Cさん	Dさん	Eさん
1. はじめの あいさつ	1. はじめのあいさつをする				
	(理) 落ち着いて学習を始められるように、視線を合わせるようにする	(理) 視線を合わせ、学習の始まりを意識できるようにする		→	(理) 正面に立って視線を合わせ、学習の始まりを意識できるようにする
2. 絵カード	2. 絵カードを見る				
	(理) 注目できるように、視線を適宜合わせたり、カードをめくるスピードを調整したりして進めていく			→	
3. パネル シアター	3. パネルシアターを見る				
	(環) 集中して聞くことができるように、音源の音量を調整するようにする			→	
4. 自己紹介	4. マイクを持って自己紹介をする				
	(意) 「次にする人?」と問いかけ自分で順番を選択できるようにする	(理) 自己紹介の台詞カードを提示して話す言葉が分かるようにする	(技) 横で一緒に発声するようにし、特に「だ」「か」は教師の口の動きを大きくして、一音をはっきり出すように促す	(理) 「次にする人?」と問いかけ、目線を合わせ、自分から前に出てくるタイミングを作るようにする	(理) 視線を合わせ、マイクを見せて名前を呼び、自分で前に出るように促す (技) 正面に立ち、口形の模倣を促す
5. キャッチ ボール	5. 友だちとキャッチボールをする				
	(意) 相手を選択するよう促す (理) 数を数え、回数を提示して見通しが持てるようにする	(技) 友だちとやり取りができるように大きなボールを準備する	(技) いろいろな友だちと取り組む機会をつくり、いろいろな状況を経験できるようにする	(環) 安心して取り組める友だちとペアにするようにする	(技) いすに座って、投げる場所を意識できるように手を動かし、「ここ」と伝えるようにする

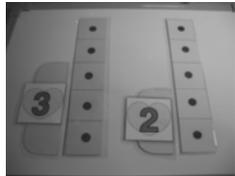
6. 小グループ ゲームグループ ○一輪車押し なかよしグループ ○ボール運び 7. 小グループ ゲームグループ ○すごろく ゲーム なかよしグループ ○さいころ ゲーム 8. 楽しかった のは、どれ？ 9. おわりの あいさつ	6. 風船をのせて友だちと一緒に一輪車押しをする			6. ボール運びをする		
	<input type="checkbox"/> 1 回目は安心できるように一人で 行うことができるようにする <input type="checkbox"/> 意相手を選択するように促す	<input type="checkbox"/> 意言葉かけをしながら楽しんで取り 組めるようにする	<input type="checkbox"/> 技いろいろな状況を経験できるようにい ろいろな友だちと取り組む機会をつくる	<input type="checkbox"/> 理コースや持ち方などを振り返られ るよう手本を提示する（支援ツール④） <input type="checkbox"/> 意言葉かけをしながら楽しんで取り組 めるようにする	<input type="checkbox"/> 技ボールを意識できるように言葉か けをする	
	7. 友だちや教師と一緒にすごろくゲームをする					
	<input type="checkbox"/> 理表情カード（支援ツール①）を手元に 置いて、自由に活用できるようにする	<input type="checkbox"/> 理「3もどる」などの指示文字と一緒に 読み、指示に注目できるようにする <input type="checkbox"/> 技進む、戻る方向を示した支援ツール② を教師と一緒に活用しながらコマを動 かすように促す	<input type="checkbox"/> 理サイコロの数に注目できるように教 師と一緒に読むようにする <input type="checkbox"/> 技支援ツール③を置いてコマを動かす 先が分かるようにする	7. 友だちや教師と一緒にさいころゲームをする		
				<input type="checkbox"/> 理サイコロの数と同じ数の補助カード を準備する（支援ツール⑤⑥） <input type="checkbox"/> 技サイコロの目を1～3にし、自分でコ マを動かすように促す	<input type="checkbox"/> 理補助カードをマス目の横に置いて、コ マを動かす先がわかるようにする	
	8. 楽しかった活動を選ぶ					
	<input type="checkbox"/> 技活動を振り返ることができるように 学習活動のカードを提示する <input type="checkbox"/> 意友だちの様子にも注目できるように 言葉かけを行う	<input type="checkbox"/> 理友だちの選んだカードを紹介し て、いろいろな活動があったことを 伝えるようにする	<input type="checkbox"/> 理選んだカードについて語りかけ、学 習の振り返りができるようにしていく	<input type="checkbox"/> 理友だちの選んだカードを紹介し て、いろいろな活動があったことを 伝えるようにする	<input type="checkbox"/> 技1枚ずつカードを提示し、注目し て選ぶことができるようにする	
	9. おわりのあいさつをする					
	<input type="checkbox"/> 理落ち着いて学習が終われるように、M Tが視線を合わせるようにする			<input type="checkbox"/> 理視線を合わせ、学習の終わりを意識できるようにする		

5. 評価

ゲームグループ 学習内容	評価項目 できた○ ○の中に、A…自分で、B…ことばかけで、C…指さし・ジェスチャーで、D…見本・実物を見せる、E…教師と一緒に、できない×					
評価項目	Aさん		Bさん		Cさん	
	最後まで着席して見ることができる		最後まで注視することができる		最後まで注視することができる	
	教師の出す質問に答えることができる		台詞カードを見ながら、自分の家の住所を答えることができる		教師と一緒に「だ」「か」と発声することができる	
	友だちを見ながらボールを優しく返すことができる		友だちを見ながらボールを返すことができる		友だちの手元にボールを返すことができる	
	友だちとゆっくり一輪車を押すことができる		友だちの動きに合わせて一輪車を押すことができる		友だちの動きに合わせて一輪車を押すことができる	
	自分で表情カードを使うことができる		サイコロをふり、数を読み、自分でコマを動かすことができる		ひとマスずつ丁寧にコマを動かすことができる	
学習の最後には、教師の話を聞いたり、質問に答えたりして落ち着いた気持ちで参加することができる		6枚のカードの中から選ぶことができる		活動を振り返り、一番楽しかった活動のカードを指差すことができる		
なかよしグループ 学習内容	評価項目 できた○ ○の中に、A…自分で、B…ことばかけで、C…指さし○ジェスチャーで、D…見本○実物を見せる、E…教師と一緒に、できない×					
評価項目	Dさん			Eさん		
	最後までカードを見ることが出来る		最後まで注視することができる			
	「わたしのなまえは、○○○○○○○です」ということができる		口形模倣をすることができる			
	友だちを見ながらボールを返すことができる		受け取ったボールを相手に投げ返すことができる			
	決められたコースを友だちと一緒に進むことができる		決められたコースを友だちと一緒に進むことができる			
	友だちの活動に目を向けて待ち、ゲームを楽しむことができる		落ち着いて席に座って待ち、自分の番が来るとサイコロをふり、自分でコマを動かすことができる			
一番楽しかった活動のカードを6枚の中から指差すことができる		3～4枚の絵カードの中から選ぶことができる				

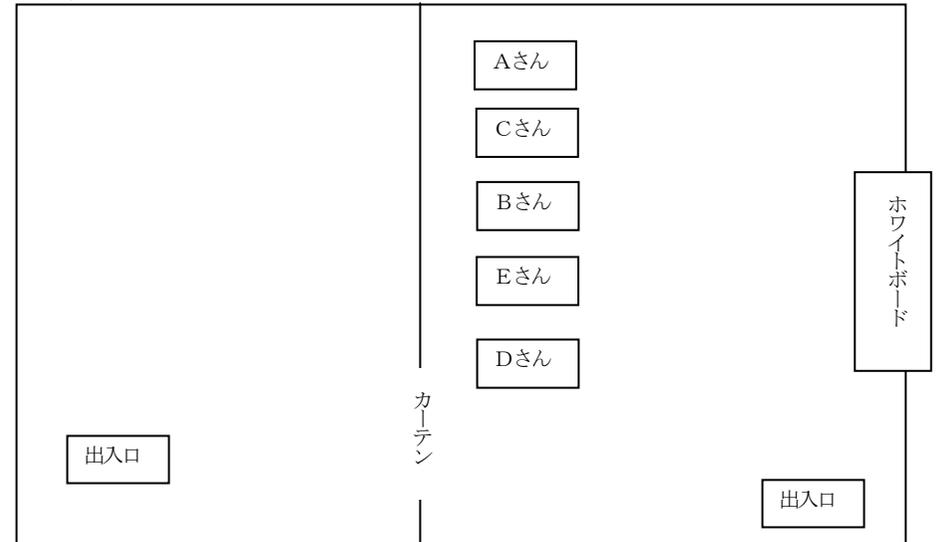
〈支援ツール〉

支援ツール①	支援ツール②	支援ツール③
		
大きな声を出さずに感情を静かに表現するためのツール	コマを動かす方向が分かるツール	進む先が分かるツール

支援ツール④	支援ツール⑤	支援ツール⑥
		
ボール運びの道が分かるためのツール	サイコロの目を意識して進む数が分かるツール	進む先が分かるツール

〈教室配置図〉

○前半



○後半

