

小学部第5・6学年 自立活動『わくわくタイム』（縦割りグループB）学習支援案

1. 日時と場所 平成〇〇年〇〇月〇日（〇） 〇〇：〇〇～〇〇：〇〇 小学部〇年〇組教室

2. 目標

グループ目標	○ 数や文字への認知力や言葉でのやりとりをする力を高めることができる。 ○ ルールや約束を守って活動し、友達や教師と落ち着いて関わりながら、ゲーム等を楽しむことができる。 ○ 学級や学年とは異なる環境での友達や教師との活動に慣れ、友達のよさを認めたり、自分の力を発揮したりすることができる。				
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
	○自己紹介の分かる部分を教師の補助でスムーズに言う。 ○自信を持ってかるたを取る。 ○かるたの枚数を正しく数える。 ○楽しかった活動を選択し、話す。	○自己紹介を覚えて言う。 ○友達との関わりの中で、気持ちを持続して穏やかにかるた取りをする。 ○絵本をよく見ながら話を聞く。 ○楽しかったことを考えて話す。	○指さしをしながら、一人で自己紹介をする。 ○友達との関わりを楽しみながらかるた取りをする。 ○楽しかった活動を選択し、話す。	○自己紹介を一人で言う。 ○友達とのかるた取りに注意を継続して参加する。 ○静かに話を聞く。 ○楽しかった活動を選択し、話す。	○自己紹介を一人で言う。 ○約束を守り、穏やかに友達とのかるた取りに参加する。 ○楽しかった活動を選択し、自分の思いを伝える。

3. 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. 始めのあいさつ	1. 始めのあいさつをする。				
	(意) 号令をかけるかどうかを、全員に尋ね、(理) 号令をかけた人を覚えておくように確認する。	(意) 号令をかけるかどうかを、全員に尋ね、(理) 号令をかけた人を覚えておくように確認する。	(意) 号令をかけるかどうかを、全員に尋ね、(理) 号令をかけた人を覚えておくように確認する。	(意) 号令をかけるかどうかを、全員に尋ね、(理) 号令をかけた人を覚えておくように確認する。	(意) 号令をかけるかどうかを、全員に尋ね、(理) 号令をかけた人を覚えておくように確認する。
2. 自己紹介をする。	2. (1) 一人ずつ前に出て、自分の写真・名前・誕生日・電話番号・住所のカードを選んで、ホワイトボードに貼る。				
(1) カードを選ぶ。 ・写真・名前 ・誕生日・電話番号 ・住所	(理) カードの選択に迷っている時には、それぞれのカードについて、ヒントを与えながら、自分で手がかりを見つけていくようにする。	(意) 意欲的に取り組めるように、自発的な意思表示を待つ。	(意) 挙手をしたときは指名する。 (理) 教師に確認を求めずに、自分で判断して正しいカードを取り終わるまで自主的に行うようにする。	(意) 目を合わせて、意欲を引き出す。 (理) 正しいカードを取れない時には、一部の数字や地名などを知らせ、自分で判断できるようにする。	(意) 友達がする様子を見せ、自発的な意思表示を待つ。気持ちを安定させるために、お絵かきを許容する。
(2) 自己紹介を発表する。	2. (2) 自己紹介を発表する。				
	(理) 覚えている部分や読める数字や文字を教師が指さしをしながら言うようにする。 (意) 教師を頼らずに言うように促す。	(意) カードを見ないで発表できるように自信を高める声かけをする。 (環) カードが見えないように教師が楽しい雰囲気の中でカバーする。	(理) 教師を頼らずに、一人で指さしをしながら言うように促す。 (意) 小さな声も認めて、自信を高める。	(理) 正しく発表できるように、カードを見ながら言うようにする。	(理) カードを見ないで言うように促す。
3. ゲームをしよう 『3ヒントかるた』	3. (1) 教師が“読む人”になって、かるた取りをする。(床に座って)				
(1) かるた取りをする。	(理) ゆっくり判断できるような場面を設定して、自分で判断して取ることができるようにする。 (意) 自分で取ったことを賞賛する。	(理) 読む人の言葉に意識を集中させ、持続して自分で聞き取れるように声かけする。 (意) 友達と穏やかに関わっていることを賞賛する。	(理) 遠くにあっても、体を動かして取るように声かけする。 (意) 友達に優しく関わったり、よく見聞きして取ったりしていることを賞賛する。	(意) 気持ちが持続するように、本児の近くにあるかるたに配慮して読む。 (理) 意識を喚起する声かけをしてから読み、自分で判断して取ることができるようにする。	(意) みんなの輪の中に入れない時は小さいかるたを使い、机上でする。約束を守って活動しているときは賞賛する。

学習内容	Aさん	Bさん	Cさん	Dさん	Eさん
(2) 読む人にもなって、かるた取りをする。	3. (2) 友達と交代で“読む人”にもなって、かるた取りをする。				
(3) 枚数を数えて、表を書く。	<p><input type="checkbox"/> 読む人になったことを意識するために、椅子に移動させ、読む人カードを受け取って首にかける。</p> <p><input type="checkbox"/> 読む人になった時は、文の上にある絵を見ながら、言うようにする。</p>	<p><input type="checkbox"/> 読む人になったことを意識するために、椅子に移動させ、読む人カードを受け取って首にかける。</p> <p><input type="checkbox"/> 読む人になった時は、適切な声の大きさに気をつけて文を読ませる。</p>	<p><input type="checkbox"/> 読む人になったことを意識するために、椅子に移動させ、読む人カードを受け取って首にかける。</p> <p><input type="checkbox"/> 読む人になった時は、文に合った絵カードを提示させて読ませる。</p>	<p><input type="checkbox"/> 読む人になったことを意識するために、椅子に移動させ、読む人カードを受け取って首にかける。</p> <p><input type="checkbox"/> 読む人になった時は、適切な声の大きさに気をつけて文を読ませる。</p>	<p><input type="checkbox"/> 読む人になることも、ゲームのルールとして受け入れるよう励ますが、無理強いはいしない。</p>
4. 本読みを聞こう「メリークリスマス ペネロペ」	3. (3) 席に戻って、取ったかるたの枚数を数え、前の表に書く。				
5. 今日の学習で	<p><input type="checkbox"/> 取ったかるたを一緒に数えて確認し、再度枚数を尋ねる。</p> <p><input type="checkbox"/> 数えたら、自分で表に書けるように数字を下書きしておく。</p>	<p><input type="checkbox"/> 数えたら、自分で表に書けるようにマジックを置いておく。</p> <p><input type="checkbox"/> 優しく、意欲的に活動したことを賞賛する。</p>	<p><input type="checkbox"/> 数えたら、自分で表に書けるようにマジックを置いておく。</p> <p><input type="checkbox"/> 意欲的に活動したことを賞賛する。</p>	<p><input type="checkbox"/> 取ったかるたを一緒に数えて確認する。</p> <p><input type="checkbox"/> 数えたら、自分で表に書けるようにマジックを置いておく。</p>	<p><input type="checkbox"/> 数えたら、自分で表に書けるようにマジックを置いておく。</p> <p><input type="checkbox"/> 友だちも頑張っていたことに気持ちに向くように声かけする。</p>
6. 終わりのあいさつ	4. 絵本「メリークリスマス ペネロペ」の本読みを見聞かす。				
	<p><input type="checkbox"/> 『今日の学習で』での賞賛につなげるために、絵本に関する言葉や表情を観察しておく。</p>	<p><input type="checkbox"/> 絵本に集中するように、STが絵本を指差したり、小声で声かけをしたりする。</p>	<p><input type="checkbox"/> 『今日の学習で』での賞賛につなげるために、絵本に関する言葉や表情を観察しておく。</p>	<p><input type="checkbox"/> 絵本に集中するように、STが絵本を指差したり、小声で声かけをしたりする。</p>	<p><input type="checkbox"/> 『今日の学習で』での賞賛につなげるために、絵本に関する言葉や表情を観察しておく。</p>
	5. 今日の学習で楽しかったことを発表する。				
	<p><input type="checkbox"/> 2枚のカードを見せる。</p> <p><input type="checkbox"/> 質問への答え方を考えるように、「何枚」や「だれが」等の質問をする。</p>	<p><input type="checkbox"/> 絵カードを見せないで質問し、自分で考えて言うように促す。</p> <p><input type="checkbox"/> 「何枚」や「だれが」等の質問をして、答え方を考えるようにする。</p>	<p><input type="checkbox"/> 2枚のカードを見せる。</p> <p><input type="checkbox"/> 質問への答え方を考えるように、「何枚」や「だれが」等の質問をする。</p>	<p><input type="checkbox"/> 2枚のカードを見せる。</p> <p><input type="checkbox"/> 楽しかったことを選べるように、友達が言っている事へ意識を向けたり、繰り返し質問したりする。</p>	<p><input type="checkbox"/> 2枚のカードを見せる。</p> <p><input type="checkbox"/> 本児なりの表現を尊重する。</p>
	6. 当番の号令を聞いて、終わりのあいさつをする。				
	<p><input type="checkbox"/> 誰が始めの号令をかけたかを、全員に尋ねる。</p>	<p><input type="checkbox"/> 誰が始めの号令をかけたかを、全員に尋ねる。</p>	<p><input type="checkbox"/> 誰が始めの号令をかけたかを、全員に尋ねる。</p>	<p><input type="checkbox"/> 誰が始めの号令をかけたかを、全員に尋ねる。</p>	<p><input type="checkbox"/> 誰が始めの号令をかけたかを、全員に尋ねる。</p>

4. 評価

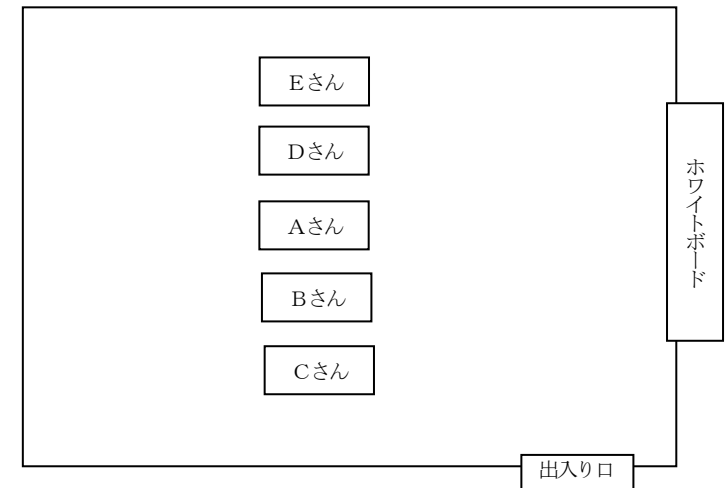
評価項目	できた○ ○の中に、A…自分で、B…ことばかけで、C…指さし・ジェスチャーで、D…見本・実物を見せる、E…教師と一緒に、できない×				
	Aさん	Bさん	Cさん	Dさん	Eさん
自己紹介をスムーズに言った。		自己紹介を見ないで言った。	自己紹介を一人で指さししながら言った。	自己紹介を一人で言った。	自己紹介を一人で言った。
自信を持って、かるたを取った。		よく聞き、持続して意欲的にかるた取りをした。	友達との関わりを楽しんで、かるた取りをした。	よく聞き、自発的にかるたを取った。	約束を守って穏やかにかるた取りをした。
取った枚数を正しく数えた。		最後まで落ち着いて活動した。	取った枚数を正しく数えた。	取った枚数を正しく数えた。	友達とのかるた取りに参加した。
数字を正しく数えた。		絵本読みをよく見聞きした。	絵本読みをよく見聞きした。	絵本読みをよく見聞きした。	絵本読みを自分の席で聞いた。
楽しかったことを言い、質問に正しく答えた。		楽しかったことを言い、質問に正しく答えた。	楽しかったことを言い、質問に正しく答えた。	楽しかったことを選んで言った。	楽しかったことを自分の表現で言った。

<支援ツール>

支援ツール①	支援ツール②	支援ツール③
		
<p><自己紹介カード> グループ全員のカードの中から、自分のカードを選び出してホワイトボードに貼っていくことで、段階に応じた活動をしながら発表することができるようにする。</p>	<p><3ヒントかるた 大型> 友達との距離を適当に取りながら、一人ひとりがかかるたを広い視野で探したり、友達の行動を意識したりすることができるようにする。また、取った枚数を比べる時には厚みの違いを視覚的にとらえることができるようにする。</p>	<p><読む人の交代カード> “取る人”と“読む人”を交代することで、聞くことと伝えることの両面を意識づけるようにし、“読む人”になった時には取らないことを明確にするために、カードを渡してイスに座るようにする。</p>
支援ツール④	支援ツール⑤	支援ツール⑥
		
<p><読む人用 提示カード> 発声が小さい児童には、選択カードを並べることで“読む人”として伝える意欲を高めていく。また、カードを並べることに興味を持つ児童には、自由に使わせて視覚的に確認できるようにする。</p>	<p><読み聞かせ用仕かけ絵本> 絵本をしっかり見ながら聞くことが、まだ難しい児童のために、仕かけ絵本で注目しやすいようにする。</p>	<p><振り返り用カード> 学習絵カードを提示しながら楽しかったことを尋ねることで、意思表示がまだ確実ではない児童が選択して答えることができるようにする。</p>

<教室配置図>

【着席学習時】



【“3ヒントかるた” 活動時】

