

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C）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	○活動を通して、友達や教師とかかわりをもつことができる。 ○友達の前で、自分なりの方法で発表をすることができる。 ○ルールを理解して、教師や友達と一緒に活動に取り組むことができる。				
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
	○相手の名前や誘いかけの言葉で、相手を誘う。 ○自分の取ったカードを発表することができる。 ○ルールに従って、ゲームに取り組む。	○相手の名前や誘いかけの言葉で、相手を誘う。 ○大きな声で名前と学年・クラス・スクールバス（線名）を発表する。 ○ゲームのルールを意識して取り組む。	○名前を呼んで、相手を誘うことができる。 ○自分の取ったカードを発表することができる。 ○ルールに従って、ゲームに取り組む。	○教師や友達と活動の中でかわる。 ○発表の際、前に出てMTの声に合わせて礼をする。 ○順番がきたらカードをめくる。 ○個別の学習の流れカードをもとに、最後まで学習に参加する。	○手を差し出したり、声をかけたりして相手を誘う。 ○名前と学年・クラス・スクールバス（線名）を発表する。 ○ルールに従って、ゲームに取り組む。 ○最後まで落ち着いて学習に取り組む。

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. はじめのあいさつ ○挨拶の確認。 ○学習の流れの確認。	1. 前に出て、はじめのあいさつをする。 理挨拶係だと分かるよう、学習の流れ表の横に顔写真を貼っておく。 理学習の流れに見通しを持つことができるように、絵・写真と文字で示した学習の流れ表を提示しておく。	1. はじめのあいさつをする。			
2. みんなにあいさつ ○自己紹介をする。	2. ステージに立ち、名前と学年・クラス・スクールバス（線名）等を言う。 技発表することを意識でき、立ち位置が分かるステージを置いておく。 理・技スクールバスの線名等は、選択形式にしたカードを置いておく。 意発表が終わったときには、十分に賞賛する。	理・技大きな声ではっきりと言えるように、台詞表を準備しておく。	理・技自信を持って言うことができるように、台詞表を準備しておく。	2. ステージに立ち、音声に合わせて体を動かす。 技MTが音声にすることでステージ上で礼等の動きができるようにする。	2. ステージに立ち、名前と学年・クラス・スクールバス（線名）等を言う。
3. いっしょにおどろう ○ペアを決める。 ○フープを選ぶ。 ○おどる。	3. 選んだ相手、または誘いに応じて友達と踊る。 理一緒に踊りたい相手を選びやすいように、また、自分が選ばれたことが分かるように、顔写真とペア表を用意しておく。 意ペアの相手やフープの選択活動を入れる。			環・技Dさん用スペースでの活動となった場合、椅子を用意し座って友達と向き合っているようにする。	意ペアの相手やフープの選択活動を入れる。

学習内容	Aさん	Bさん	Cさん	Dさん	Eさん
4. 絵あわせ ゲーム ○ルールの確認。 ○順番を決める。 ○ゲームをする。 ○取ったカードの 発表。	4. 机と椅子を移動し、絵あわせゲームをする。				
	理 順番やゲームのルールを理解しやすいように、絵や写真で示しておく。			理 順番がきたときに、順番表を指し示すことにより、自分の順番であることを意識できるようにする。 環・技 Dさん用机上に拡大カードを用意しておく。	理 順番やゲームのルールを理解しやすいように、絵や写真で示しておく。 理・意 ゲームのやり方にも理解しているので、ことばかけを減らし、自分で考えてゲームができるようにする。
	意 あがりになったら、その絵のメダルがもらえるようにする。また、ことばかけにより達成感を得ることができるようにする。				
5. どっち？ ○多数決ルールの確認。 ○二つの活動から したい活動を選 ぶ。 ○多数決で決ま った活動をする。	5. 「自分がしたい活動」を選び、言葉で発表する。多数決で決まった活動をする。			5. したい活動の写真を指差す。 多数決で決まった活動をする。	5. 「自分がしたい活動」を選び、 言葉で発表する。多数決で決ま った活動をする。
	理 意 二択の活動のカードは写真と文字で示しておき、自分のしたい活動を選びやすくする。				
	理 多数決のルールがあるので、自分そして他の友達が何を選んだかや、どっちが多いかが見て分かるように、「どっちにするボード」を使用する。				
6. たのしかった こと ○今日の学習を振 り返る。	6. 今日の学習で「楽しかったこと」や「がんばったこと」を言葉で発表する。			6. 今日の学習で「楽しかったこ と」や「がんばったこと」の活 動写真を指差す。	6. 今日の学習で「楽しかったこ と」や「がんばったこと」を言 葉で発表する。
	意 今日学習について振り返り、がんばったところを誉める。 理・意 「今日楽しかったこと・がんばったこと」を選ぶことができるよう、活動の写真と名前カードを用意する。				
7. おわりのあい さつ	7. おわりのあいさつをする。	7. 前に出て、おわりのあい さつをする。 理 自分が挨拶係だと分かるように、 学習の流れカードの横に顔写真を 貼しておく。	7. おわりのあいさつをする。		


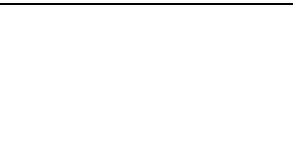

4. 評価

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	
	・相手に、名前や誘いかかけの言葉を使って誘う。		・相手に、名前や誘いかかけの言葉を使って誘う。		・一緒に踊りたい相手を選び、名前を呼んで誘う。		・ペアになった人と一緒に踊る。		・相手に手を差し出したり、名前を呼んだりして誘う。	
	・取ったカードの発表の場で、「～をとりました。」と言う。		・はっきりとした声で、自分の名前、学年・クラス、スクールバス（線名）を言う。		・取ったカードの発表の場で、「～をとりました。」と言う。		・順番表を見てカードをめくる。		・自分の名前、学年・クラス、スクールバス（線名）等を言う。	
	・最初に手に取ったカードをめくる。		・ルール表を見て、ゲームをする。		・順番がきたらカードをめくる。		・学習を最後まで参加する。		・順番がきて、カードをめくる。	

〈支援ツール〉

学習の流れ表	ステージ	台詞表
		
「活動全体」 絵・写真、文字で示し、見通しをもって学習に参加できるようにする。	「みんなにあいさつ」 発表する立ち位置が分かるようにするとともに、みんなの前で発表する意識をもつことができるようにする。	「みんなにあいさつ」 必要に応じて使用し、大きな声やはっきりした声で、自信をもって発表できるようにする。

ペア表	ゲームのルール表	順番表
		
「みんなでおどろう」 顔写真をペア表に貼ることで、一緒に踊りたい相手を選び、誘うきっかけや自分が選ばれたことが分かるようにする。	「絵あわせゲーム」 児童の必要に応じて使用し、ゲームのルールを意識しながらゲームができるようにする。	「絵あわせゲーム」 自分や友達の順番が分かるようにする。児童たちが順番を決める際に、名前カードを貼りやすいように枠を作っている。

絵カード	「どっちにする？」ボード	「たのしかったこと」ボード
		
「絵あわせゲーム」 児童の身近な物の絵やその単語を用いることで、活動に意欲がもてるようにする。	「どっち？」 自分のしたい活動をどちらか選ぶ際に使用する。また、多数決のルールを用い、どっちの活動を選んだ人が多いのか視覚的に分かるようにする。	「たのしかったこと」 その日の活動の中で、自分が楽しかったことや頑張ったことを、言葉や指差し等で友達や教師に発表できるようにする。

