

1 単元名

「これでニコニコ！もうだいじょうぶ」

2 単元について

(1) 教材観

本単元は、特別支援学校学習指導要領自立活動の以下の内容をふまえている。

- | |
|-------------------|
| 2 心理的な安定(1)(2)(3) |
| 3 人間関係の形成(2)(3) |
| 4 環境の把握(2) |
| 6 コミュニケーション(5) |

本単元は、自分の障がいによる特性を理解し、困難の原因を探ることで、自分に適した解決方法を習得し、それを自ら活用することをねらうものである。

今年度、通級指導教室では、年度初めに「自己理解」に重点を置き、自分の得意不得意見つけから、課題を見つける学習過程を設定した。そうすることで、児童が自ら困難に気付く、それらの困難を改善・克服するために必要な知識・技能等を身に付ける必要性や意義を自覚することができた。

これを踏まえ、個別の課題に応じた学習プログラムを組み、児童が困難を抱える原因は何か、どんな方法なら自己解決できるのかを自身で追究できるような学習を進めてきた。

今回の単元「これでニコニコ！もうだいじょうぶ」は、人とのコミュニケーションにおいて困難のある児童2人が、解決方法を個別に習得した後、ペア学習において活用を目指すものである。

その活用学習で身に付けた力を、児童が在籍学級や家庭でも生かすことを般化と捉え、日常生活の中で、児童が自ら困難を改善・克服する姿を願っている。

(2) 児童の実態

人とのコミュニケーションにおける児童の実態は、次のようである。

児童A(3年)は、明瞭な発音で相手によく聞こえるように話すことができるが、順序立てて分かりやすく話すことが苦手である。また、自分の思いを素直に話すことは得意であるが、相手の思いを推し量って会話を

することは苦手である。さらに、話を聞く際、自分はできていると思うことを相手から指摘されると、それを受け入れられないといった特性もある。

そこで、1学期は5W1Hを意識して分かりやすく話すことと、相手の思いを推測しながら、自分が納得できる方法を見付けることに取り組んできた。その結果、4月当初は頭に浮かんだことを話し続けて、内容がまとまらなかった課題が、徐々に改善できるようになってきた。また、自分が納得できた時とできなかった時の体験を振り返る中で、相手の言動に込められた思いを推測する経験を積み、自分も納得できる方法を見付けてきた。

児童B(4年)は、視覚的な情報は得意であるが、聴覚的な情報の理解と記憶に困難がある。また、困った時には、慣れない相手や目上の人には、たとえ相手が悪くてもそれを伝えられなかったり、自分をよく見せたいという思いから、自分の困難を見せずにそれを隠したりする特性がある。

そこで、1学期は、聴覚的情報処理の方法と、困った時の解決方法見つけに取り組んできた。すると、得意な図形分野では、言語指示のみでも理解できる力が付いた。また、困難の原因を探り、解決方法を習得する中で、自分から何に困っているかを言葉で伝えようとする意欲は高まりつつある。

3 指導の立場

(1) 研究内容1 単元構想の在り方

①身に付けさせたい思考力・判断力・表現力の明確化

<思考力>

- ・自分の特性を理解し、困難に気付く力。
- ・困難の原因を探る力。
- ・自分にできる解決方法を考える力。

<判断力>

- ・困難の解決方法について、根拠を明確にし、相手の思いも推し量りながら、今の自分にできる最適な解決方法を選択する力。

<表現力>

- ・時と場に応じた適切な方法で伝える力。

②習得と活用のサイクルを生み出す系統的発展的な単元の構想（4 単元構想図参照）

この単元では、人とのコミュニケーションに関する困難について、個別学習で自分に適した解決方法を習得する。それを個別学習の般化場面において活用することができ、さらにペア学習においても自ら般化できる力、さらに日常生活にも生かす力を活用と捉える。

（2）研究内容2 単位時間の授業における指導方法の工夫

①活用学習の在り方

本時は、前時までの個別学習において、個々に見つけた個人課題の解決アイテムを確認し、本時の問題解決に向けて見直しをもつ。その後、伝言ゲームを通じて、自分の困難に気づき、それを自己解決する方法を見つける。さらにそれらを般化場面で再確認し、活用することで、今後の生活に生かせそうか判断する。

②「アイテム」を用いた言語活動の充実

本時は、困難を解決するために、言語活動を手段にした次のアイテムを活用する。

＜困った時のかいけつアイテム＞

1. 自分の気持ち

2. 原因みつけ

- ・自分に原因がある
- ・周りに原因がある
- ・自分にも周りにも原因がある

3. 相手の気持ち

4. 手段とかいけつ方法

- 手段／・表情 ・身振り ・言葉
かいけつ方法／・周りからヘルプ
・周りにヘルプ・自分でかいけつ

（3）研究内容3 学習集団を高める指導・援助の工夫

①主体的に学び合う姿を生み出すための指導・援助

児童が主体的に学び合うために、「自己解決の必然性」に重点を置いて、ペア学習の設定と学習過程の工夫を行った。

自己解決の必然性とは、授業の中で、児童が自分の困難を実感しているかどうか、そして、本当にそれを自分で解決したいと思っているかである。

児童Aの場合、自分の言動を肯定的に捉えることが多く、さらに周りの人の思いが分かりづらいため、日常生活においては困難を感じづらいのが特性である。逆に児童Bの場合、

相手に非があってもそれが伝えられず、我慢することが多いため、困難を抱えやすいのが特性である。そこで、児童AとBがかかわりを通して、児童Aには児童Bから困難を伝えられた時、自分に原因があるのではないかと自己を振り返ることでそれをどのように解決していくかを主体的に考え実践していくこと、児童Bには、自分の特性を理解しつつも、相手に改善を求めることで、解決することもあるという成功経験を積むことを願い、ペア学習を設定した。

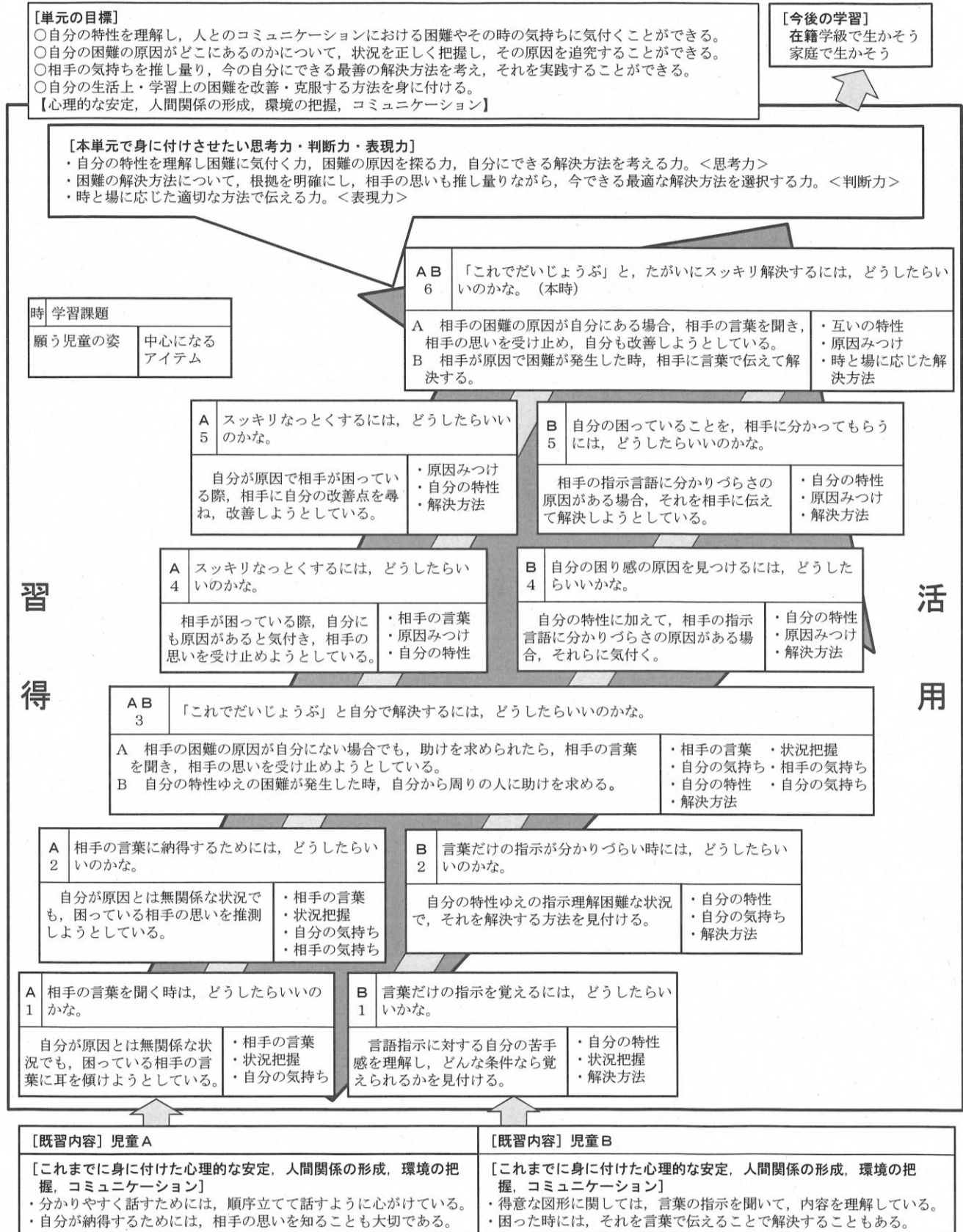
学習過程においては、個々の困難が発生するであろう言語活動とコミュニケーションを中心にした「伝言ゲーム」を意図的に設定し、互いの課題を解決することで主体的な学び合いが成立すると考えている。

②学習意欲を高めるための個に応じた指導・援助

これまでの児童の実態から、本時のつまずきとその指導・援助を以下のように考えた。

- ・児童A／伝言ゲームの際に、複数の伝言の話しづらさに戸惑いつつも、自分では完璧にできていると判断することがある。そこで、児童Bが「分からない」と表現した時、児童Bに非があると思ったり、何が原因か分からなかったりすることが想定される。
→自分で状況把握と原因追究ができるように、相手の言葉の意味をどのように捉えたかを教師が尋ね、個別学習で習得した『なっとくアイテム』を活用する時間を設定したり、『困った時のかいけつアイテム』を活用する場面を設定したりする。
- ・児童B／児童Aの説明に分かりづらい部分があっても、それを伝えることは相手に失礼と思ったり、自分が分からないでいることを知られたくないと思ったりすることから、そのままにしてしまうことが想定される。
→自分の困難の原因追究ができるように、習得した『困った時のかいけつアイテム』を活用して、本当はどうするとよかったのかを振り返る場面を設定する。

4 単元構想図 自立活動：これでニコニコ！もうだいじょうぶ（全6時間）



習
得

活
用

5 本時のねらい (本時の位置 6 / 6)

ねらい	A児 (3年 女)	B児 (4年 男)
自分の特性を踏まえて困難の原因を探り、困難を解決するための方法を考えて実践することができる。	<ul style="list-style-type: none"> ・順序立てて分かりやすく相手に伝えようすることができる。 ・相手から指摘を受けた時、相手の話を聞いて相手の思いを受け止めたり、自分が納得できるように相手に尋ねたりすることで、自分の改善策を見付けることができる。 <p>【心理的な安定, 人間関係の形成, 環境の把握, コミュニケーション】</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・言葉だけの指示を聞いて、それを理解して活動しようすることができる。 ・相手の話が分かりづらかったり、話の内容を忘れてしまったりした時には、相手にそのことを適切な方法で伝えることができる。 <p>【心理的な安定, 人間関係の形成, 環境の把握, コミュニケーション】</p>

6 本時の展開

	ねらい	児童が驚き、感動・発見する 学習活動<A児>	〇活用を図るための指導・援助 (評価) <A児>	アイテムを用いた言語活動	児童が驚き、感動・発見する 学習活動<B児>	〇活用を図るための指導・援助 (評価) <B児>
つかむ	前時までの振り返りから、本時の課題を確認する。	1 前時までの個別学習を振り返り、本時の課題を確認する。	〇前時までの学習を想起できるように、黒板に「納得アイテム」資料を提示する。		1 前時までの個別学習を振り返り、本時の課題を確認する。	〇前時までの学習を想起できるように、「困った時の解決アイテム」資料を提示し、振り返る時間を設定する。
	本時の見通しをもつ。	2 『伝言ゲーム』の活動内容を知る。 ・ルールについて確認する。	〇ルールが理解しやすいように、視覚資料を用意する。		2 『伝言ゲーム』の活動内容を知る。 ・ルールについて確認する。	〇ルールについて確認する。
活動する	本時のめあてを確認する。	3 本時のめあてを確認する。 ・相手の言葉を聞いて、納得できる方法を見付けることで解決する。	〇納得しづらい特性と納得できる方法を見付けることが課題であることを確認する。	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>困った時の かいつアイテム</p> <p>【2心理的な安定】 【3人間関係の形成】 【4環境の把握】 【6コミュニケーション】</p> <p>1. 自分の気持ち <思考力>2-(1)自分の気持ちを深く見つめる。</p> <p>2. 原因みつけ ☒『自分×』 ☒『まわり×』 ☒『自分も×まわりも×』 <判断力>2-(2),3-(3),4-(2) 困り感の原因がどこにあるのかを見付ける。</p> <p>3. 相手の気持ち <判断力>2-(2),3-(2),4-(2) 相手の思いを押し量り、適切な方法を選ぶ。</p> <p>4. かいつ方法 手段: 表情 身振り 言葉 方法: 周りにヘルプ 周りにヘルプ 自分でかいつ (表現力) 2-(3),6-(5)時と場に応じた適切な方法で伝える。</p> </div>	3 本時のめあてを確認する。 ・困った時には、それを言葉で伝える方法を見付けることで解決する。	〇困った時に伝えづらい特性と伝える方法を見付け、相手に分かってもらうことが課題であることを確認する。
	自分の特性に気づき、解決するための行動を自分から起こす。	4 『伝言ゲーム』をする。 ①静かな場面で単純な伝言1つであれば伝えられる。→Bに正確に伝える。 ②静かな場面で単純な伝言であれば、複数でも伝えられる。→Bに正しく伝える。もし、Bが覚えきれずに「もう一度お願い。」と言ってきた時には、一分からないBを非難する。▲ →もう一度分かりやすく伝え直す。◎ ③静かな場面で複雑な複数の伝言だと、伝えづらくなる。 →自分が思ったように伝えられずに苛立つか、分からないことを相手のせいにする。▲ →自分では伝えられていると思うのに、相手が分かりづらいと言ってきた時に、自分から何が原因かを尋ねて、その点を改善する。◎	〇相手に伝えられた良さに気付けるように、指示の分かりやすさを褒める。 〇相手に非難した時には、B児の気持ちに気付けるように、B児の気持ちを聞く時間を設ける。 〇相手のせいにした時には、原因に気付けるように、記録映像等を利用して振り返る場を設定する。 〇自分に原因があると気付けた時には、その良さに気付けるように、具体的に褒め、改善方法を考えるように促す。		4 『伝言ゲーム』をする。 ①静かな場面で単純な伝言1つであれば、理解できる。→伝言通り正しく行動する。 ②静かな場面で単純な伝言であっても、複数となると覚えづらくなる。→そのまま行動し、間違える。▲ →何が分かりづらかったのかを伝え、もう一度言ってもらおう。◎ ③静かな場面でであっても、複雑で複数の伝言となると理解しづらくなる。→指示が分からずに止まってしまう、じっとしている。▲ →指示が分からなくなった時、自分から相手に伝える。相手の質問に対しても、分かりやすく伝え、一緒に解決しようとする。◎	〇集中することで話を正しく聞いた良さに気付けるように、集中した姿を具体的に褒める。 〇分からなくてもそのまま行動した時には、何が分かりづらかったのかを正直に話せるように、その時の気持ちを尋ねる。 〇困ってじっとしている時には、自分から解決するための活動ができるように、見守る。 〇自分から相手に伝えられた時には、その良さに気付けるように、タイミングよく褒める。さらに、分かりやすく伝える方法を見付けるように促す。
振り返る	自分の解決策が最善であったかを検討する。	5 困った場面の振り返りをする。 ・どんな場面で納得できなかったか、自分が選んだ方法が、今できる最善解決策であったかを考え検討する。	〇自分に原因があると正しい判断をして解決できたかを検討できるように、「困った時のかいつアイテム」を活用して、解決過程を振り返る場を設定する。		5 困った場面の振り返りをする。 ・どんな場面で困ったか、自分が選んだ方法が、今できる最善解決策であったかを考え検討する。	〇自分の思考過程を整理して、正しい判断ができたかを検討することができるように、「困った時の解決アイテム」を活用して困難の解決過程を振り返る場を設定する。
	最善な解決方法を見つけ、それを別の場面でも生かす。	6 適切な方法で解決できるか、別のゲームで試す。 ・自分も納得して、気持ちよく解決できるかどうかを試す。	〇別の場面でも自分から汎化できるように、相手の言葉を聞いて納得することで解決できる場面を設定する。		6 適切な方法で解決できるか、別のゲームで試す。 ・困難を抑え込まずに、気持ちよく解決できるかどうかを試す。	〇別の場面でも自分から汎化できるように、伝えることで解決できそうな場面を設定する。
	自分の頑張り振り返る。	7 めあての振り返りをする。 ・相手の言葉を聞いて納得する方法を見付けられたかを振り返る。	〇相手の言葉を聞いて、自分の改善点を見付けることで、解決できる良さを認める。		7 めあての振り返りをする。 ・困った時に、自分から相手に伝えられたかを振り返る。	〇原因を追究することで、何に困っているのかを伝え、相手にも分かってもらえる良さを認める。
		困った時には言葉で伝え合うと、解決することもある。				
		評価規準【心理的な安定, 人間関係の形成, 環境の把握, コミュニケーション】それぞれの特性を踏まえて自分で困難の原因を探り、解決するための最善策を考えて行動している。				

【ここがポイント①】（自己理解）

A児の特性：自分の思いと異なる時には、納得しづらい。

<困難を解決するためのアイテム>

「こまった時のかいけつアイテム」

「なっとくアイテム」

納得できずに困るという自分の特性を理解した上で、この2つのアイテムを使って困難を解決することができるように、個別学習を行ってから本時のペア学習へ。

【ここがポイント②】（自己理解）

B児の特性：困ったことがあっても、自分から伝えづらい。

<困難を解決するためのアイテム>

「こまった時のかいけつアイテム」

困ったことがあっても、それを伝えづらい自分の特性を理解した上で、このアイテムを使って個別学習を行ってから本時のペア学習へ。

5 本時のねらい（本時の位置 6/6）

ねらい	A児（3年 女）	B児（4年 男）
自分の特性を踏まえて困難の原因を探り、困難を解決するための方法を考えて実践することができる。	・順序立てて分かりやすく相手に伝えようすることができる。 ・相手から指摘を受けた時、相手の話を聞いて相手の思いを受け止めたり、自分が納得できるように相手に尋ねたりすることで、自分の改善策を見付けることができる。 【心理的な安定、人間関係の形成、環境の把握、コミュニケーション】	・言葉だけの指示を聞いて、それを理解して活動しようすることができる。 ・相手の話が分かりづらかったり、話の内容を忘れてしまったりした時には、相手にそのことを適切に伝えて伝えることができる。 【心理的な安定、人間関係の形成、環境の把握、コミュニケーション】

6 本時の展開

ねらい	児童が驚き、感動・発見する学習活動<A児>	〇活用を図るための指導・援助（評価）<A児>	アイテムを用いた言語活動	児童が驚き、感動・発見する学習活動<B児>	〇活用を図るための指導・援助（評価）<B児>
つかむ	前時までの振り返りから、本時の課題を確認する。	前時までの個別学習を振り返り、本時の課題を確認する。	前時までの学習を想起できるように、黒板に「納得アイテム」資料を提示する。	前時までの個別学習を振り返り、本時の課題を確認する。	前時までの学習を想起できるように、「困った時の解決アイテム」資料を提示し、振り返る時間を設定する。
活動する	<p>2 『伝言ゲーム』の活動内容を知る。 ・ルールについて確認する。</p> <p>3 本時のめあてを確認する。 ・相手の言葉を受けて、納得できる方法を見付けることで解決する。</p> <p>4 『伝言ゲーム』をする。 ①静かな場面で単純な伝言1つであれば伝えられる。→Bに正確に伝える。 ②静かな場面で単純な伝言であれば、複数でも伝えられる。→Bに正しく伝える。もし、Bが覚えてくれない「もう一度お願い。」と言ってきた時には、一分からないBを非難する。▲ →もう一度分りやすく伝え直す。◎ ③静かな場面で複雑な複数の伝言だと、伝えづらくなる。 →自分か思ったように伝えられずに苛立つか、分からないことを相手のせいにする。▲ →自分では伝えられていると思うのに、相手が分かりづらいいと言ってきた時に、自分から何が原因かを尋ねて、その点を改善する。◎</p>	<p>〇ルールが理解しやすいように、視覚資料を用意する。</p> <p>〇納得しづらい特性と納得できる方法を見付けることが課題であることを確認する。</p> <p>〇正確に伝えられた良さに気付けるように、指示の分かりやすさを褒める。</p> <p>〇相手を非難した時には、B児の気持ちに気付けるように、B児の気持ちを聞く時間を設ける。</p> <p>〇相手のせいにした時には、原因に気付けるように、記録映像等を利用して振り返る場を設定する。</p> <p>〇自分に原因があると気付けた時には、その良さに気付けるように、具体的に褒め、改善方法を考えるように促す。</p>	<p>困った時のかいけつアイテム 【2心理的な安定】 【3人間関係の形成】 【4環境の把握】 【6コミュニケーション】</p> <p>1. 自分の気持ち <思考力>2(1)自分の気持ちを深く見つめる。</p> <p>2. 原因みつけ 図【自分×】 図【まわり×】 図【自分×まわり×】 <判断力>2(2),3(3),4(2) <困り感の原因がどこにあるのかを見付ける。></p> <p>3. 相手の気持ち <判断力>2(2),3(3),4(2) 相手の思いを推し量り、適切な方法を選ぶ。</p> <p>4. かいけつ方法 手段：表情 身振り 言葉 方法：周りにヘルプ 周りにヘルプ 自分でかいけつ (表現力)2(3),6(5)時と場に応じた適切な方法で伝える。</p>	<p>2 『伝言ゲーム』の活動内容を知る。 ・ルールについて確認する。</p> <p>3 本時のめあてを確認する。 ・困った時には、それを言葉で伝える方法を見付けることで解決する。</p> <p>4 『伝言ゲーム』をする。 ①静かな場面で単純な伝言1つであれば、理解できる。→伝言通り正しく行動する。 ②静かな場面で単純な伝言であっても、複数となると覚えづらくなる。→そのまま行動し、間違える。▲ →何が分かりづらかったのかを伝え、もう一度言ってもらえる。◎ ③静かな場面で複雑な複数の伝言の伝言となると理解しづらくなる。→指示が分からずに止まってしまう、じっとしている。▲ →指示が分からなくなった時、自分から相手に伝える。相手の質問に、対しても、分かりやすく伝える。一箱に解決しようとする。◎</p>	<p>〇困った時に伝えづらい特性と伝える方法を見付け、相手に分かってもらえることが課題であることを確認する。</p> <p>〇集中することで話を正しく聞ける良さに気付くように、集中した姿を具体的に褒める。</p> <p>〇分からなくてもそのまま行動した時には、何が分かりづらかったのかを正直に話せるように、その時の気持ちを尋ねる。</p> <p>〇困ってじっとしている時には、自分から相手に伝えられた時には、その良さに気付けるように、タイミングよく褒める。さらに、分かりやすく伝える方法を見付けるように促す。</p> <p>〇自分の思考過程を整理して、正しい判断ができたかを検討することができるように、「困った時の解決アイテム」を活用して困難の解決過程を振り返る場を設定する。</p> <p>〇別の場面で自分から汎化できるように、伝えることで解決できるような場面を設定する。</p> <p>〇原因を追究することで、何に困っているのかを伝え、相手にも分かってもらえる良さを認める。</p>
振り返る	自分の頑張り振り返る。	困った時の振り返りをする。 ・どんな場面で納得できなかったか、自分が選んだ方法が、今できる最善解決策であったかを考え検討する。	困った時の振り返りをする。 ・どんな場面で困ったか、自分が選んだ方法が、今できる最善解決策であったかを考え検討する。	困った場面の振り返りをする。 ・どんな場面で困ったか、自分が選んだ方法が、今できる最善解決策であったかを考え検討する。	自分の思考過程を整理して、正しい判断ができたかを検討することができるように、「困った時の解決アイテム」を活用して困難の解決過程を振り返る場を設定する。
	評価規程【心理的な安定、人間関係の形成、環境の把握、コミュニケーション】それぞれの特性を踏まえて自分で困難の原因を探り、解決するための最善策を考えて行動している。				

【ここがポイント③】（自己分析）

担当者が伝言ゲームの際のA児とB児の会話をホワイトボードに記録し、振り返り際には、A児が「なっとくアイテム」を使って、その時の自分の納得度や要因を自己分析する。さらに、その中でも納得しづらかった場面について、その理由を分析し、「こまった時のかいけつアイテム」を使って、自分で解決できたかも振り返る。

視覚優位で言語性の高いA児にとっては、会話の文字記録が自己分析の際に大変有効であった。また、自己分析をすることで、自分に原因があったと分かり、納得することもできた。

【ここがポイント④】（自己分析）

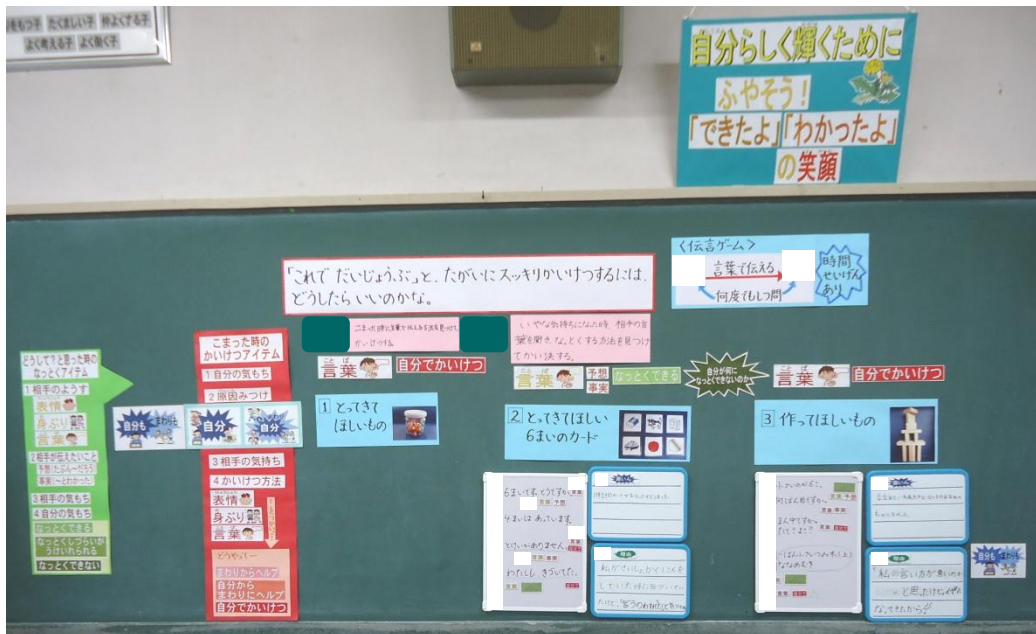
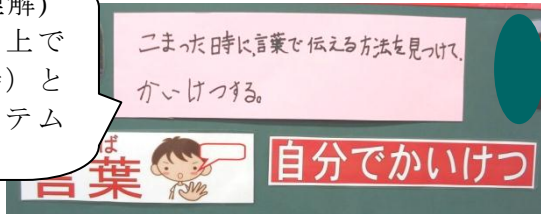
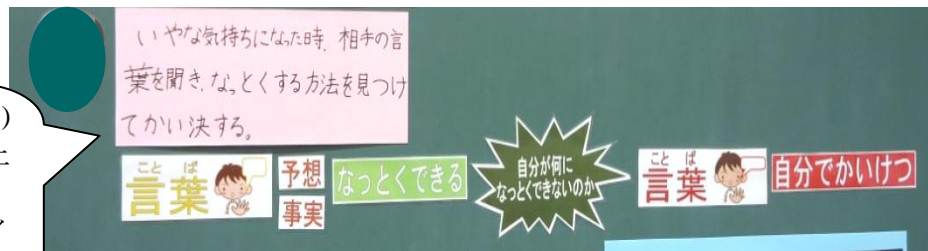
担当者が伝言ゲームの際のA児とB児の会話をホワイトボードに記録し、振り返り際には、B児が「こまった時のかいけつアイテム」を使って、自分が困った時の解決策を自己分析する。さらに、その時の原因を分析して、A児にも知ってもらうことで、A児にも改善点があったことを伝えることができた。

言語性が高い半面、言葉で伝えることが苦手だったB児にとって、自己分析をして原因を言葉で伝えることで、分かってもらえることもあるという成功体験を積み重ねることができた。

【ここがポイント①～④の添付資料】

【ポイント①】(自己理解)
A児の特性を理解した上でのめあてづくり(前時)と課題解決のためのアイテムの選択

【ポイント②】(自己理解)
B児の特性を理解した上でのめあてづくり(前時)と課題解決のためのアイテムの選択



【ポイント③④】(自己分析)
A児とB児の会話の中で、課題解決に関わるものを抜粋してホワイトボードに残す。振り返りの際に、アイテムを使いながら自分で分析した後、青枠ホワイトボードにA児は理由をB児は原因を自分で書いた。

