

自立活動の授業

# それぞれのコミュニケーション方法でやり取りを行う

1. 日時 令和7年11月21日（金） 第1時限（9:15～9:50）
2. 場所 高等部第1学年 2組教室
3. 学部・学年・組 高等部 第1学年 Bグループ 6人
4. 研究内容 コミュニケーションの課題が学習指導要領小学部2段階、3段階の生徒同士の合同学習の方法を探る

【研究討議のテーマ】自立活動における個別課題と合同学習の関係性やそれぞれの役割について

5. 自立活動の区分と目標

【6（2）言語の受容と表出に関すること】

- ・教員の話聞いて、課題に取り組むことができるようにする。

【6（2）言語の受容と表出に関すること／6（4）コミュニケーション手段の選択と活用に関すること】

- ・ゲームを通し言葉によるシンプルな質問や教示に各々の表現で応えることができるようにする。

6. 生徒観【略】

7. 教材観（取り組み内容・6区分・DJCによる指導領域）

学習の流れ	区分	DJC *	内容
聞き取り	6（1） 6（2）	1－小1	聞き取る力を育成することを目的として指導を行う。2.3の言葉で構成される言葉を聞いて、その内容に合うイラストに○をすることを促す。聞く時はイラストを裏返す形にするが、記憶保持が特に難しい生徒A、Dについては、イラストを確認しながら正解のイラストを確認するよう促す。
個別課題			合同学習（双六）に繋がりのある課題
合同学習 （双六）	3（1） 3（2） 3（3） 3（4） 6（1） 6（2） 6（3）	5－小2 8－小2 9－小2	小集団でコミュニケーションがとりやすく、本生徒たちが取り組みやすい題材として双六を用意した。双六には各マスに質問事項が2つ書いてある。ひとつは「給食はなにがすき？」などの答えが決まっていない質問、もうひとつは、答えるのが難しい生徒のために選択式や答えの決まっている質問を用意している。★マスに止まるとみんなでゲームを行う。ゲームは『落ちた落ちたゲーム』『カルタ』『言葉分けゲーム』を用意しており、それを通して、相手の意図を受け止める受容の力と、パターンによる表出の強化を目的としている。なお言葉分けゲームについては、生徒A、Dは別に『動物/植物分けゲーム』を用意する。ゲームの際は双六とは別にスペースを設けることで雰囲気を変える。
振り返り	3（3）	9－小2	振り返りはどんな気持ち、活動であったのかを順に聞く。答えた後、その生徒が次の生徒に「何ができたか」聞くことで関わりを作る。

\*【別紙】DJC コミュニケーション（自立活動）指導マトリックス③ 参照

## 8. 指導観

学習指導要領小学部2段階、3段階の生徒集団であるため、ひとつのことに長く集中することが難しく、展開を細かく区切っている。本人たちに印象的なフレーズで視覚的に活動の順序を示すことで、見通しをもてるように支援を行う。

導入の単元では、「聞いてね」というジェスチャーとともに静かにする雰囲気を作る。また、課題の性質上、教員の言葉を思い浮かべながら取り組む必要があるため、ワーキングメモリへの負荷が大きい。そのため、繰り返し言葉を伝えるなどは適宜生徒の様子をみて行う。繰り返す際は、聞き取れなかった部分だけでなく、始めから繰り返すことに留意する。

展開の個別課題は、それぞれ次の合同学習に繋がりのある課題であることを教員間で意識しつつ、指導に臨む。生徒にも「双六でも同じことをするよ」と伝えることで、見通しがもてるように働きかける。双六の進行役や★に止まった際のゲームの進行役などについては、極力生徒が行うよう働きかけ。特に『落ちた落ちたゲーム』などは、読み手が『おーちたおちた』と言い、取り手が『なーにがおちた』と言ってリズムなどを付けることで、パターンによるやり取りをしやすくするなどの工夫をする。そして、各個別課題で行ったことが双六に登場し、本人が達成できた場合には、「みんなと一緒にでもできた」と具体的に褒めることで、達成感を確実に得られるようにし、学習への意欲を引き出す。

この合同学習を通じて、生徒は遊びを通したやり取りにおける、それぞれのパターンをいくつか獲得しつつ、教員を介した状態で特定の友だちと関わるという社会的関係の構築も視野に入れて支援・指導していく。

振り返りでは、記憶や発語が難しい生徒のために本時の様子を撮影した様子を画面に映す。

## 9. 生徒の実態とそれぞれの目標 【略】

## 10. 本時の学習過程

### (1) 本時で扱う教材・教具

- ・白板 ・モニター ・タブレット端末 ・各ワークシート ・双六シート ・双六のコマ
- ・サイコロ(1～3までのサイコロを使用)
- ・ミニゲーム用教材(落ちた落ちたカード、カルタカード、言葉/動物/植物分けシート・カード)

### (2) 学習過程

時間	学習内容・学習活動	指導上の留意点及び支援の手だて等
5分	【導入：聞き取り】 教員の言葉を聞いて、その内容に合うイラストに○をする	<ul style="list-style-type: none"><li>・ジェスチャーなどを用いながら、静かにする(聞く)雰囲気づくりに努める。</li><li>・生徒A・生徒Dについては、記憶保持の難しさの観点から、イラストを見た状態で課題に取り組むよう促す。</li><li>・終わったら、「できました」と報告するよう促し、終わり次第、個別課題に移るように促す。</li></ul>

10分	【展開①：個別課題】	<ul style="list-style-type: none"> <li>・それぞれ課題に取り組み、生徒Aと生徒DをT 2が指導する。それ以外をT 1が見守る。</li> <li>・質問があれば、適宜答える。</li> </ul>
15分	<b>【展開②：合同学習】</b> 双六を行い、各マスの質問に答えたり、ゲームをしたりする	<ul style="list-style-type: none"> <li>・生徒Aには電子パッドを用意し、生徒Dには質問想定カードを用意する。Bには進行役を行うよう言葉かけをする。</li> <li>・★マークに止まり、ゲームになった際は、場所を移動することで活動内容をわかりやすくする。</li> </ul>
5分	<b>【ふりかえり】</b> 教員の言葉や本時の画像をきっかけに活動をふりかえる	<ul style="list-style-type: none"> <li>・1番以降の生徒は次の生徒に「●●さんはどうですか？」と聞くことで生徒同士関係をもつように働きかける。</li> <li>・振り返りの際は、「今日は何ができた？」と教員が問いかけ、生徒によっては「～ができたね」と言葉をかけて今日の活動の成果を確認する。</li> <li>・言葉の聞き取りに特に課題のある生徒Dや発語がない生徒A等は、必要に応じて視覚支援を行う。</li> </ul>

(3) 教室配置等（正面を上にして、生徒や教員の位置、教材・教具の配置等を示す）

