

自立活動の授業

伝えたいことを先生と一緒に話す・伝える

1. 日時 令和7年11月21日(金) 第2時限(9:55~10:30)
2. 場所 小学部第3学年 2組教室
3. 学部・学年・組 小学部 第3学年 4人、第4学年 2人
4. 研究内容 児童自身の中で溢れる話したいことや伝えたいことが、相手に伝わったことを実感させる工夫について
【研究討議のテーマ】楽しさをどう評価しているのか

5. 自立活動の区分と目標

【6(1) コミュニケーションの基礎的能力に関するここと】

- 教員や友だちと挨拶をしたり返事をしたりできるようにする。
- 表情や身振り、言葉などを用いて気持ちや要求を伝えられるようにする。

【6(2) 言語の受容と表出に関するここと】

- 意思を表現する方法をもてるようとする。
- 相手の話を受けてやりとりができるようとする。

6. 児童観【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
自己紹介	6(1) 6(2)	1 - 小1 3 - 小1 5 - 小1 8 - 小1 9 - 小1 10 - 小1	挨拶や返事等のシンプルなやり取りから、コミュニケーションの基礎的能力を養うことをねらいとする。名前を呼ばれた人は、声を出したり挙手したりして返事をする。返事をしたら、ステージに上がる。ステージ上で自分の名前や「おはようございます。」「げんき。」等の挨拶をする。 教員に質問されたことに対し、「はい」「いいえ」を声や動作で表現したり、助詞を使って2語文で応えたりする。児童の実態に応じて、ねらいとする表現を個別に設定する。
絵本読み	6(2)	1 - 小1 3 - 小1 7 - 小1 10 - 小1	絵本の読み聞かせを対話的に行うことで言語の受容と表出をねらう。絵本は『どうぶつどんどん』を使用する。絵本に出てくる動物の鳴き声やポーズの真似をしたり、「ぞうはどれ?」「ぞう好き?」等の質問への受け答えを教員と行ったりする。
二人でやってみよう	6(1) 6(2)	7 - 小1 9 - 小1 11 - 小1	友だちや教員の名前を呼びかけたり、「一緒にやろう。」等と呼びかけたり応えたりする中で、意思を表現する方法を身につけることをねらいとする。絵本に出てくる動物を用いて、「にんじんを届ける」ことをペアになって取り組む。今回はにんじんかりんごを選び、新聞紙の上に置いて二人で持ちあげて運ぶ。

* 【別紙】DJC コミュニケーション(自立活動) 指導マトリックス① 参照

8. 指導観

『自己紹介』では、前に大きなステージを用意し演者と観客のような気分を味わえる環境を設定する。人に見てらうことや、注目されることで自分をより表現しようとする児童、ステージにのぼることが好きな児童もいるため、重ねたマットを使用して前に出て自分も話したいという意欲を引き出す。また、粗大運動に課題のある児童が多いことから、のぼった達成感や上から見る景色の心地よさを感じることができると考えた。ステージ上に立つことで、発表者は人に見られていると感じやすく、聞いている側も注目すべき場所がわかりやすくなる。自分が教員のようになりきって場を進行したり、他の児童に質問を投げかけたりすることも期待される。聞いている側も、発表者の発言に対して拍手等の動作で反応したり、質問に対して応えたりと、児童同士のやり取りを引き出すことができる。名前を呼ぶときには、顔写真を使ったペーパーサートを見せ、児童の目の前に持って行ったり、動かしたり、児童に触らせたりすることで、児童の注目を集めるようにする。また、玩具のマイクを準備することで、自分に回ってきたときになにか発言しようとする、マイクを使いたいから挙手をして前に出ようとするといった児童の主体的な動きを引き出す。

『絵本読み』では、動物が登場するものを選び、擬音語や擬声語の真似をすることで児童の発声を促す。ここでも玩具のマイクを使用し、特に発声してほしい児童にマイクを向け、児童のやりたい気持ちを引き出す。簡単な絵本ではあるが、児童から引き出したい言葉の表現に合わせて教員からの質問の仕方を変えていく。

『二人でやってみよう』では、友だち同士あるいは教員に「〇〇さん。」「一緒にやろう。」「せーの。」等とコミュニケーションを取る必要のある活動を設定する。手触りがよく両手で持つことができる、フェルトで作った音の鳴る大きなにんじんと同じ大きさで異なる素材のりんごを用意する。素材と音を少し変えることで、児童の「使いたい」「触りたい」という思いを伝える機会につなげる。友だち同士のペアは、様々な友だちとペアを組んでコミュニケーションを取ってほしいため、特に毎回決まったペアに固定はしない。ものの取り合い等で友だちとコミュニケーションを取ることが嫌にならないように、どのペアであっても教員が必ず一緒に活動を進める。

9. 児童の実態とそれぞれの目標 【 略 】

10. 本時の展開

(1) 本時で扱う教材・教具

- ・ステージ（ジョイントマットを重ねたもの）
- ・玩具のマイク
- ・児童の紙人形
- ・スケッチブック（児童それぞれのトピックスに合わせた写真やイラストを貼ったもの）
- ・絵本『どうぶつどんどん』
- ・新聞紙
- ・にんじんのぬいぐるみ
- ・りんごのぬいぐるみ
- ・かご
- ・ぞうの絵

(2) 本時の学習過程

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
3分	<p>【導入：はじまりの挨拶】 はじまりの挨拶をする 前に出たい児童は、ステージ前に立つ</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・児童が意欲的に参加できるよう、挨拶を前に出したい児童には全員出てくるよう言葉かけをする。 ・マイクの玩具が取り合いになりそうなときには、誰が使うのかを教員が決めるのではなく、「貸して。と言ってみよう。」「貸してって言っているよ。」と児童に伝え、できるだけ児童同士のやり取りを大事にし、解決へ促す。
29分	<p>【展開①：名前呼び】 自分の顔写真が選ばれ、呼名された児童は返事をしてステージにあがる 挨拶をする</p> <p>ステージ上で教員からの質問に、身振りや言葉、2語文等で応える</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・児童の顔写真を貼った紙人形を使用し、児童の注意を引き付けてから活動を始める。 ・ボックスを使用して、誰の紙人形が出てくるのか期待感をもつことができるようとする。 ・児童が自分でも操作できる大きさで紙人形を作成する。 ・児童の直近のトピックス等を、あらかじめ写真やイラスト、文字、カード等で視覚支援として準備しておく。 ・児童の言葉や気持ちを代弁したり補ったりして、児童の感情等を正しく伝えることができるようとする。
	<p>【展開②：絵本の読み聞かせ】 絵本『どうぶつどんどん』を見聞きしながら対話する</p> <p>出てきた動物の鳴き声やポーズの真似をする</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・マイクの玩具を使用して、児童の意欲につなげる。 ・「ぞうはどれ？」「ぞう好き？」等質問をして、児童とのやり取りを増やす。 ・様々な発声へと繋がるように、出てくる動物の鳴き声をやってみせて児童に促す。 ・鳴き声に動きをつけて、より発声しやすいようにする。
	<p>【展開③：身体を動かす活動】 「ぞうに届けて」等の指示を聞いて、にんじん (or りんご) を新聞紙に乗せて運ぶ</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・絵本にでてきた動物や話を応用させて、にんじんを使ったペアゲームをする。 ・にんじんを運ぶ先にかごを設定し、どこまで運べばいいのか、見てわかりやすいようにする。 ・にんじんだけでなく、りんごも用意して、どっちを使いたいか選ぶことができるようとする。 ・児童同士のコミュニケーションにつながるように、言葉を補ったり代弁したりして、活動を進める。 ・児童の気持ちや要求を代弁し、児童と十分にコミュニケーションを取りながら活動を進める。

3分	<p>【まとめ：おわりの挨拶】</p> <p>おわりの挨拶をする 前に出たい児童は、ステージ前に立つ</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・児童が意欲的に参加できるよう、挨拶を前に出したいたい児童には全員出てくるよう言葉かけをする。 ・はじめの挨拶とは違う児童に、一番にマイクを渡す。 ・マイクの玩具が取り合いになりそうなときには、誰が使うのかを教員が決めるのではなく、「貸して。と言ってみよう。」「貸してって言っているよ。」と児童に伝え、できるだけ児童同士のやり取りを大事にし、解決へ促す。
----	---	---

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

