

研究  
主題発語のない児童のコミュニケーション手段を広げ、思いを伝える力を伸ばす指導  
— I C T機器の活用を通して—

## 小学部2年 自立活動学習指導案

指導月日 令和3年10月19日

所属校名 宮城県立山元支援学校

氏名 菅原 彩

## 1 題材名「友達と楽しくゲーム遊びをしよう」

A児（本研究の対象児）の自立活動の区分、項目との関連

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

B児の自立活動の区分、項目との関連

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

## 2 題材設定の理由

## (1) 児童の実態

本学級は、A児とB児の計2名で構成されている。2名とも知的障害と自閉スペクトラム症の診断を受けている。

A児は発語や音声模倣は見られないが、1年次から絵カードや写真カードを用いて言語理解を促す指導を行い、現在は、絵・写真カード（名詞約40枚、動詞約20枚、形容詞3枚）、20種類程のサイン（名詞11種類、動詞10種類）等を理解している。活用については、担任との間で、自立活動の時間を中心にしている。具体的には、教師が「〇〇と△△、どちらをやりたいですか」と2枚の絵カードを提示すると、対象児がそのうちの1枚を選択し希望を伝えることができる。また、名詞の絵カードと「ください」のサインを組み合わせで「〇〇、ください」などと、簡単な2語文で伝えることもできる。さらに、使用頻度の高いカードやサインを、タブレット端末を通して音声で表出することに取り組み、「バランスボール（を）、やりたいです」や「手伝ってください」等の意思や要求等を伝えられるようになってきた。感情の表出については発声や表情が中心であるが、感想発表等の際に、「頑張った」と「楽しかった」の絵カードを状況に応じて適切に使い分けて提示することができる。

B児は発語があり、簡単な言葉でのやり取りができる。困ったときには「〇〇先生、手伝ってください」や「〇〇を貸してください」等と自分の言葉で伝えることができる。また、事前に活動の手順やスケジュール等をメモや絵カード等で示し、簡単な文章で説明することで見通しを持って一人で取り組むことのできる活動もある。しかし、急な予定の変更や自分の思っていた順序や結果にならない場合、泣きわめいたり暴れたりすることがあり、集団の中で活動することが難しいときがある。

学級では両名ともに、一緒に活動をする中で教師を介して関わりを持ち、互いへの関心が徐々に生まれてきている。特に、A児がタブレット端末で意思や要求を音声で表現できるようになると、B児が以前よりもA児の行動等を受け入れることが増えてきた。これはA児がタブレット端末の音声で伝えたいことをB児に伝えられたことによる効果と考えられる。一方の児童が働き掛けたとしても、

それに対してもう一方の児童が気付かず、反応が乏しくなることが多いが、その場合にも、児童が伝えようとしたことを教師が間に入って相手の児童に伝えることによって、その後の児童同士のやり取りが成立することがある。

## (2) 題材観

本題材では、A児にとっては、ゲームを楽しみながら、意思や感情を友達に伝えることができるようになる学習活動、B児にとっては、ゲームを楽しみながらきまりや順序を守ることを自然に身に付けられる学習活動として「絵カード合わせゲーム」を設定した。ゲームで扱う絵カードは、2名ともに興味関心がある動物を素材とした。ゲームの流れは、まず、絵カードを引く順序を決め、次に、「はてなボックス」の中の絵カードを順に引き、手元の台紙と絵カードを合わせ、6枚の絵カードをそろえるというものである。同じ絵カードがあった場合・なかった場合の感情の表出や、「はてなボックス」の受け渡しの際の児童同士のやり取りが成立するように、教師が支援しながらゲームを進めていく。

## (3) 指導観

指導に当たっては、ゲーム遊びを通し、教師の支援を受けながら自分の意思や感情を友達に伝えることで、他者と関わることの楽しさを味わい、学級での友達同士の関わりを広げていくことを目指す。友達とのコミュニケーションが成立する経験を積ませ、日常生活や学習活動の中で主体的に友達と関わっていく姿勢を育てていきたい。

児童たちの年齢や個々の障害の状態、実態差等を考慮し、以下の取組を段階的に行い、指導をしていく。

### ① 教師との一対一での学習

児童2名でゲームを行うための準備として、個別に教師と絵カード合わせゲームを行い、それぞれにゲームの流れを理解させる。

### ② 感情の表出の仕方の習得

教師と絵カード合わせゲームを行いながら、A児とB児に具体的な場面に応じて感情の表出の仕方を習得させる。扱う感情と言葉はうまくいったときの感情を表す「やったー」と、うまくいかなかったときの感情を表す「残念」の2語にした。この2語は学部合同で行う授業等で教師や児童が使用している言葉である。その学部合同の授業において、A児は身振りやタブレット端末の音声で表出をしたり、B児は「やったー」「残念」と自分の言葉で表現したりすることができるようになることで、担任以外の教師や他の学級の児童と感情の共有を図ることも期待できる。

まず、A児に対して、うれしい感情を教師とハイタッチして表し、その際に教師が「やったー」と言ってみせること等を通して、言葉と感情を結び付けて理解できるようにし、その後、タブレット端末の使用に移行していく。また、A児とB児両名に対して、他の学習活動においても、機会を捉えてそれぞれに合った方法で感情を表出する指導を行う。

### ③ 児童同士の意思や感情の表出

今までは、A児がタブレット端末を使用したやり取りを行う相手は教師のみであったが、B児とのやり取りに広げていく。日常生活の場面でもB児に対して、タブレット端末を使用して挨拶をしたり感情を伝えたりしながら伝えたいことを表出する機会を設定する。その際に、教師の支援として、B児がA児に注目できるように言葉掛けをしたり、必要に応じて代弁したりする。また、このときにB児に対して、A児との適切なやり取りの仕方も指導していく。

## 3 題材の目標

## A児

- (1) ゲーム遊びの流れを理解し、期待感を持って活動をすることができる。
- (2) 教師を介して友達と簡単な言葉でのやり取りをしたり、自分の感情をタブレット端末の音声で教師や友達に伝えたりすることができる。

## B児

- (1) ゲーム遊びのきまりや順番を守って、友達や教師と一緒に楽しく活動することができる。
- (2) 感情を教師や友達に自分から伝えたり、友達の表出や発表に耳を傾けたりし、友達を意識しながら活動をすることができる。

## 4 研究主題との関連

研究主題である「発語のない児童のコミュニケーション手段を広げ、思いを伝える力を伸ばす指導」副題の「ICT機器の活用を通して」を受け、児童の実態から以下のことに取り組んでいく。

## (1) 学級での自立活動の展開

本学級に在籍している発語のない児童が、今まで教師との一対一の個別学習で積み重ねてきたことを生かし、級友と一緒に楽しんで活動できる内容の学習を設定することで、より研究主題に迫ることができると考えた。

## (2) 感情を表現する語彙を増やす

ゲームを通して、感情を表現する語彙に触れ、それらを言葉やタブレット端末の音声で表現するようにし、活動の中で語彙を増やしたり、言葉のやり取りを楽しめるようにしたりする。

## (3) 意思や感情を表出しやすい場面の工夫

自分の意思や感情を伝えたり、相手の意思を受け止めたりする双方向のコミュニケーションが成立する成功体験を積み重ね、自ら積極的に人と関わろうとする意欲を身に付けられるようにする。

## 5 指導計画（12時間扱い）

|     | 時数            | 小題材名                     | 学習内容                                                                       | 目標                                                                                        |
|-----|---------------|--------------------------|----------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| 第一次 | 2             | 「絵カード合わせゲームのやり方やきまりを知ろう」 | ○ゲームに関するきまりや手順、やり方等の説明を聞く。<br>○実際にゲームを行い、流れややり方を理解する。                      | ・絵カード合わせゲームに関する活動の流れや手順、きまり等を理解する。                                                        |
| 第二次 | 5<br>(本時4時間目) | 「絵カード合わせゲームをしよう」①        | ○学習の流れに沿って、ルールや順番等を守りながら、絵カード合わせゲームをする。<br>○「やったー」や「残念」等の感情を表現しながら、ゲームを行う。 | ・ゲームのきまりや順番を守って友達や教師と楽しく活動することができる。<br>・簡単な言葉でのやり取りをしたり、自分の感情を伝えたりしながら、友達との関わりを楽しむことができる。 |
| 第三次 | 5             | 「絵カード合わせゲームをしよう」②        | ○果物や形、乗り物等の絵カードを使い、第二次と同様に絵カード合わせゲームを行う。                                   | ・自分の感情を自分に適した手段で伝えたり、ゲームのきまりや順番を守ったりしながら、友達と楽しく活動をする。                                     |

## 6 自立活動における指導目標と指導計画

< A児 >

## 個別の指導計画

|              |                                                                                                                                                                                                                        |
|--------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 指導目標<br>(年間) | <ul style="list-style-type: none"> <li>・コミュニケーションブックやタブレット端末を活用して身近な大人へ意思を伝えることができる。</li> <li>・複数の絵や写真カードを組み合わせ提示されたものを見て、活動内容や場所を理解し、行動する。</li> <li>・日常生活に必要な基本的な運動や動作の質を向上させる。</li> </ul>                            |
| 短期目標<br>(学期) | <ul style="list-style-type: none"> <li>・コミュニケーションブックやタブレット端末を活用して身近な場面で特定の教師に意思を伝えることができる。</li> <li>・身近な場面で、提示された絵や写真カードを見て、見通しを持って活動場所へ移動したり学習活動をしたりする。</li> <li>・個別学習で、ボタンを掛けたり外したりする課題、ハサミを使用する練習等に取り組む。</li> </ul> |

| 必要な項目の選定 |   | 1 健康の保持          | 2 心理的な安定                   | 3 人間関係の形成   | 4 環境の把握                          | 5 身体の動き             | 6 コミュニケーション       |
|----------|---|------------------|----------------------------|-------------|----------------------------------|---------------------|-------------------|
|          | ① | 生活のリズムや生活習慣の形成   | 情緒の安定                      | 他者とのかかわりの基礎 | 保有する感覚の活用                        | 姿勢と運動・動作の基本技能       | コミュニケーションの基礎的能力   |
|          | ② | 病気の状態の理解と生活管理    | 状況の理解と変化への対応               | 他者の意図や感情の理解 | 感覚や認知の特性についての理解と対応               | 姿勢保持と運動・動作の補助的手段の活用 | 言語の受容と表出          |
|          | ③ | 身体各部の状態の理解と養護    | 障害による学習上又は生活上の困難を改善・克服する意欲 | 自己の理解と行動の調整 | 感覚の補助及び代行手段の活用                   | 日常生活に必要な基本動作        | 言語の形成と活用          |
|          | ④ | 障害の特性の理解と生活環境の調整 |                            | 集団への参加の基礎   | 感覚を総合的に活用した周囲の状況についての把握と状況に応じた行動 | 身体の移動能力             | コミュニケーション手段の選択と活用 |
|          | ⑤ | 健康状態の維持・改善       |                            |             | 認知や行動の手掛かりとなる概念の形成               | 作業に必要な動作と円滑な遂行      | 状況に応じたコミュニケーション   |

※選定した項目：網掛け

|          |                                                                      |                                                    |                                         |
|----------|----------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------|-----------------------------------------|
| 具体的な指導内容 | コミュニケーションブックやタブレット端末を使い、伝える相手を選択したり、欲しいものややりたいことを選択したりして意思を伝える練習をする。 | 絵カード写真カードを組み合わせ提示し、場所や活動内容の見通しを持たせ、自分から行動できるようにする。 | 個別学習でハサミの使い方やボタン掛け等を行い、日常生活でも生かせるようにする。 |
| 項目       | コミュニケーション<br>・3-①・6-①・6-②<br>・2-③・6-④                                | 心理的な安定<br>・2-①・2-③                                 | 身体の動き<br>・5-③・5-⑤                       |
| 指導の形態・場面 | 学校生活全般                                                               | 学校生活全般                                             | 個別学習                                    |

## 自立活動の指導計画

|  | 月     | 時 | ねらい                    | 主な学習内容                                                                                           |
|--|-------|---|------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | 4月・5月 | 3 | 心理的な安定                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>・もの、場所の名称</li> <li>・タングラム</li> <li>・絵カードのマッチング</li> </ul> |
|  |       | 3 | 人間関係の形成<br>・他者との関わりの基礎 | <ul style="list-style-type: none"> <li>・4片パズル</li> </ul>                                         |

|    |                             |   |                                                    |                                                                                           |
|----|-----------------------------|---|----------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| 前期 |                             | 2 | 身体の動き<br>・日常生活に必要な基本動作                             | ・ボタンはめ、ボタン外し<br>・ねじ回し<br>・ハサミの操作<br>・シール貼り                                                |
|    |                             | 3 | コミュニケーション<br>・言語の受容と表出<br>・コミュニケーションの基礎的能力         | ・もの、動物、場所等の仲間分け<br>・マトリックス                                                                |
|    | 6<br>・<br>7<br>月            | 2 | 心理的な安定<br>・情緒の安定                                   | ・ものの名称<br>・タングラム                                                                          |
|    |                             | 3 | 人間関係の形成<br>・他者との関わりの基礎                             | ・タブレット端末のアプリケーションを活用したゲーム<br>・バランスボール、トランポリン<br>・4片パズル                                    |
|    |                             | 1 | 身体の動き<br>・日常生活に必要な基本動作<br>・作業に必要な動作                | ・ボタンはめ、ボタン外し<br>・ねじ回し<br>・ビーズ通し                                                           |
|    |                             | 4 | コミュニケーション<br>・言語の受容と表出<br>・コミュニケーション手段の選択と活用       | ・もの、動物、場所等の仲間分け<br>・マトリックス<br>・バランスボール、トランポリン<br>・タブレット端末での意思、要求の表出                       |
|    | 8<br>・<br>9<br>・<br>10<br>月 | 2 | 心理的な安定<br>・障害による学習上又は生活上の困難を改善・克服する意欲に関すること        | ・タングラム<br>・形パズル                                                                           |
|    |                             | 4 | 人間関係の形成<br>・他者との関わりの基礎                             | ・絵カード合わせゲーム                                                                               |
|    |                             | 2 | 身体の動き<br>・日常生活に必要な基本動作<br>・作業に必要な動作                | ・ボタンはめ、ボタン外し<br>・クリップの止め・外し<br>・ビーズ通し<br>・シール貼り                                           |
|    |                             | 4 | コミュニケーション<br>・言語の受容と表出<br>・コミュニケーション手段の選択と活用に関すること | ・もの、動物、場所等の仲間分け<br>・マトリックス<br>・感情の表出（言葉、絵カード、動作等）<br>・動物の絵カードのマッチング<br>・タブレット端末での意思、感情の表出 |

< B児 >

個別の指導計画

|              |                                                                                                                                 |
|--------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 指導目標<br>(年間) | ・初めての活動や場所でも提示されたメモやカードを見て、約束を守って一人で順番通りにこなしたり、行動したりすることができる。<br>・身近な場面での適切なやり取りの仕方やその場に相応しい言葉を自分から話することができる。                   |
| 短期目標<br>(学期) | ・カードに示した約束を守って、一人で更衣室で着替えをする。<br>・学校生活全般における様々な場面で、身近な大人や友達との関わりの中でその場に合った相応しい言葉を覚える。<br>・スケジュールや学習活動に見通しを持ち、穏やかに活動に参加することができる。 |

| 必要な項目の選定 |   | 1 健康の保持          | 2 心理的な安定                   | 3 人間関係の形成   | 4 環境の把握                          | 5 身体の動き             | 6 コミュニケーション       |
|----------|---|------------------|----------------------------|-------------|----------------------------------|---------------------|-------------------|
|          | ① | 生活のリズムや生活習慣の形成   | 情緒の安定                      | 他者とのかかわりの基礎 | 保有する感覚の活用                        | 姿勢と運動・動作の基本技能       | コミュニケーションの基礎的能力   |
|          | ② | 病気の状態の理解と生活管理    | 状況の理解と変化への対応               | 他者の意図や感情の理解 | 感覚や認知の特性についての理解と対応               | 姿勢保持と運動・動作の補助的手段の活用 | 言語の受容と表出          |
|          | ③ | 身体各部の状態の理解と養護    | 障害による学習上又は生活上の困難を改善・克服する意欲 | 自己の理解と行動の調整 | 感覚の補助及び代行手段の活用                   | 日常生活に必要な基本動作        | 言語の形成と活用          |
|          | ④ | 障害の特性の理解と生活環境の調整 |                            | 集団への参加の基礎   | 感覚を総合的に活用した周囲の状況についての把握と状況に応じた行動 | 身体の移動能力             | コミュニケーション手段の選択と活用 |
|          | ⑤ | 健康状態の維持・改善       |                            |             | 認知や行動の手掛かりとなる概念の形成               | 作業に必要な動作と円滑な遂行      | 状況に応じたコミュニケーション   |

※選定した項目：網掛け

|          |                                                      |                                                                                  |                                           |
|----------|------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|
| 具体的な指導内容 | 約束カードを端的な文章やイラストで示したり、物を置く場所を整えたりして一人でも活動できるように工夫する。 | 日常生活の場面で友達との接し方や適切な言葉等を言葉で伝えたり、メモやホワイトボードに書いて示したりする。                             | 活動の事前に文章や写真、絵カード等を使って活動内容や活動場所等を具体的に説明する。 |
| 項目       | 心理的な安定 ・ 環境の把握<br>・ 2－①<br>・ 2－②<br>・ 4－⑤            | 人間関係の形成・環境の把握・コミュニケーション<br>・ 3－①・ 3－②・ 3－③<br>・ 3－④・ 4－⑤・ 6－①<br>・ 6－②・ 6－③・ 6－⑤ | 心理的な安定 ・ 環境の把握<br>・ 2－①<br>・ 2－②<br>・ 4－⑤ |
| 指導の形態・場面 | 日常生活の指導                                              | 学校生活全般                                                                           | 学校生活全般                                    |

## 自立活動の指導計画

|    | 月     | 時 | ねらい                                          | 主な学習内容                                         |
|----|-------|---|----------------------------------------------|------------------------------------------------|
| 前期 | 4月・5月 | 3 | 心理的な安定<br>・ 情緒の安定                            | ・ 音読<br>・ ビーズ通し<br>・ シール貼り                     |
|    |       | 3 | 人間関係の形成<br>・ 他者とのかかわりの基礎                     | ・ 感情カード<br>・ お話カード<br>・ きまりと順序<br>・ 物を借りるときの約束 |
|    |       | 2 | 環境の把握<br>・ 順序や時間                             | ・ 時刻に沿った活動<br>・ 手順表の見方                         |
|    |       | 3 | コミュニケーション<br>・ 言語に関すること<br>・ コミュニケーションの基礎的能力 | ・ お話カード<br>・ 挨拶、返事、自己紹介、報告<br>・ 他学級への入室の仕方     |
|    | 6月・7月 | 2 | 心理的な安定<br>・ 心理的な安定<br>・ 状況の理解と変化への対応         | ・ 音読<br>・ ビーズ通し<br>・ じゃんけん<br>・ 神経衰弱           |
|    |       | 4 | 人間関係の形成<br>・ 他者の意図や感情の理解<br>・ 集団への参加の基礎      | ・ タブレット端末のアプリケーションを活用したゲーム<br>・ 神経衰弱           |

|                             |   |                                              |                                                                            |
|-----------------------------|---|----------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|
| 8<br>・<br>9<br>・<br>10<br>月 |   | ・ 自己の理解と行動の調整                                | ・ 困ったときの対応<br>・ 活動のきまりと順番<br>・ 声の大きさものさし                                   |
|                             | 1 | 環境の把握<br>・ 順序や時間                             | ・ 手順表に沿った活動の仕方                                                             |
|                             | 3 | コミュニケーション<br>・ 言語に関すること<br>・ 状況に応じたコミュニケーション | ・ お話カード<br>・ 感情カード<br>・ じゃんけん                                              |
|                             | 2 | 心理的な安定<br>・ 心理的な安定<br>・ 状況の理解と変化への対応         | ・ 音読<br>・ シール貼り<br>・ ぬりえ                                                   |
|                             | 3 | 人間関係の形成<br>・ 他者の意図や感情の理解<br>・ 集団への参加の基礎      | ・ 絵カード合わせゲーム<br>・ 神経衰弱<br>・ 声の大きさものさし                                      |
|                             | 2 | 環境の把握<br>・ 順序や時間                             | ・ 時刻に沿った活動<br>・ じゃんけん<br>・ 結び                                              |
|                             | 5 | コミュニケーション<br>・ 言語に関すること<br>・ 状況に応じたコミュニケーション | ・ 感情の表出（言葉、絵カード、動作等）<br>・ 動物の絵カードのマッチング<br>・ 言葉での意思、感情の伝え方<br>・ 職員室への入室の仕方 |

## 7 本時の計画

(1) 小題材名「絵カード合わせゲームをしよう」

(2) 児童の実態及び個人目標

|    | 児童の実態                                                                                                                                                                                                                            | 個人目標                                                                                                                                                                                                                                            |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| A児 | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 繰り返し行っている活動は、内容や手順等の見通しを持って取り組むことができるようになってきている。</li> <li>・ 教師を介して友達とやり取りをしたり、一緒に活動したりすることができるようになってきた。</li> <li>・ 伝えたいことを絵カードやサイン、タブレット端末を使用し、意思の伝達手段を自分で選択し、表出できるようになってきた。</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 絵カード合わせゲームに期待感を持って、落ち着いて取り組むことができる。</li> <li>・ 友達に「ありがとう」と伝えたり、友達からの関わりに対して教師と一緒に応えたりすることができる。</li> <li>・ タブレット端末を使って、自分から「やったー」や「残念」という感情を音声で表出することができる。</li> </ul>                                   |
| B児 | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 活動の流れや手順が文章で提示されていると、手順表に沿って一人で取り組めるようになってきた。</li> <li>・ 順番にこだわりがあり、思い通りにならない際に、情緒が不安定になることがある。</li> <li>・ 意思や感情等伝えたいことは自分の言葉で伝えることができる。</li> </ul>                                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 本時の活動の説明をよく聞き、きまりや順番を守り、活動に取り組むことができる。</li> <li>・ 友達の活動や反応を待つことができる。</li> <li>・ 思い通りにならなくても、怒ったり泣いたりせずに、活動を続けることができる。</li> <li>・ 「ありがとう」や「やったー」、「残念」等の感情を自分から友達や教師に伝えたり、友達の発表を聞いたりすることができる。</li> </ul> |

## (3) 目標

## A児

- ・教師を介して友達とのやり取りをしながら、最後まで落ち着いて友達や教師と一緒に活動することができる。
- ・タブレット端末を使って「ありがとう」「やったー」「残念」の感情を音声で教師や友達に伝えることができる。

## B児

- ・教師の説明を聞いて活動の流れを理解し、きまりや順番を守って穏やかに楽しく教師や友達と一緒にゲームをすることができる。
- ・「ありがとう」「やったー」「残念」を自分から教師や友達に伝えたり、友達の表出を待ったり、聞いたりしながら最後まで活動することができる。

## (4) 指導過程

| 段階        | 教師の支援・指導上の留意点<br>(・児童の学習活動 ○教師の働き掛け)                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                  | 準備物                             |
|-----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|
|           | A児                                                                                                                                                                                                                                   | B児                                                                                                               |                                 |
| 導入<br>5分  | <ul style="list-style-type: none"> <li>・タブレット端末を使い、教師の合図で「始めます」と始まりの挨拶の号令を掛ける。</li> <li>○サインと言葉で学習が始まることを知らせ、教師に注目させる。(T 1)</li> <li>○タブレット端末を見やすい位置へ置く。(T 2)</li> </ul>                                                             | <ul style="list-style-type: none"> <li>・号令に合わせ、「始めます」と挨拶をする。</li> <li>○言葉で学習が始まることを知らせ、教師に注目させる。(T 1)</li> </ul> | タブレット端末                         |
|           | <ul style="list-style-type: none"> <li>・教師に注目して説明を聞き、活動内容と目標を理解する。</li> <li>○注目しないときは、T 1 に注目するように言葉掛けや指差し等で促す。(T 2)</li> <li>○活動内容を事前にホワイトボードに貼っておき、写真カードで提示する。(T 1)</li> </ul>                                                     |                                                                                                                  | ホワイトボード、説明用カード（絵カード合わせ、感想発表、挨拶） |
| 2分        | ○机や椅子を動かし、場の設定を行う。(T 1, T 2)                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                  |                                 |
| 展開<br>25分 | <ul style="list-style-type: none"> <li>・教師に注目し、ゲーム遊びをする上での約束に関する説明を聞く。</li> <li>○注目しないときは、T 1 に注目するように言葉掛けや指差し等で促す。(T 2)</li> <li>○約束カードを提示しながらゲームをする上での約束を説明する。(T 1)</li> </ul>                                                     |                                                                                                                  | 約束カード、ホワイトボード                   |
|           | <ul style="list-style-type: none"> <li>・はてなボックスの中からカラーボールを引き、絵カードを引く順序を決める。(赤いボールを引いた人から先にカードを引く。)</li> <li>○ボールを取りやすい位置にはてなボックスを差し出す。(T 1)</li> <li>○カードを引く順番による有利・不利がなく、どちらも同じ回数だけカードを引けることを伝え、安心してゲームが始められるようにする。(T 1)</li> </ul> |                                                                                                                  | はてなボックス、カラーボール                  |



|                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                       |                                      |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------|
| <p>・はてなボックスの中から絵カードを選ぶ。<br/>○取りやすい位置にはてなボックスを差し出す。(T 1)</p>                                                                                                                            |                                                                                                                                                       | はてなボックス、絵カード                         |
| <p>＜同じ絵カードがある場合＞<br/>○同じ絵カードと異なるカードの2枚を差し出し、絵カードを選択させる。(T 2)<br/>・絵カードをマッチングさせて台紙に置く。<br/>・タブレット端末で「やったー」と感情を表現する。<br/>○「やったー」や「よかったですね」と言ってお互いの喜びを共有する。(T 1)</p>                      | <p>＜同じ絵カードがある場合＞<br/>・絵カードをマッチングさせて台紙に置く。<br/>・「うれしい」や「やったー」等感情を表現する。<br/>○「よかったですね」や「うれしいですね」等言葉掛けをする。(T 1)<br/>○表出がない場合には、感情を表出するように言葉で促す。(T 2)</p> | タブレット端末、絵カード、カード台紙、手元用絵カード、カード入れ容器、台 |
| <p>○表出がない場合は、タブレット端末を指差して、「やったーですか、残念ですか」と言葉掛けをする。(T 1)</p>                                                                                                                            |                                                                                                                                                       |                                      |
| <p>＜同じ絵カードがない場合＞<br/>・カードを容器に入れる。<br/>・タブレット端末で「残念」と感情を表出する。<br/>○「気持ちを伝えてください」と言葉で表出を促す。(T 1)<br/>○「残念でしたね」と言葉掛けをし、感情を共有する。(T 1)<br/>○児童の表出がないときは、タブレット端末を指差しながら感情を尋ね、表出を促す。(T 1)</p> | <p>＜同じ絵カードがない場合＞<br/>・カードを容器に入れる。<br/>・「残念でした」等と自分の言葉で感情を表現する。<br/>○「次は同じカードがあるといいですね」等励ます言葉を掛ける。(T 1)<br/>○児童の表出がないときは、感情を尋ね、感情の表出を促す。(T 1)</p>      | タブレット端末、絵カード、カード台紙、手元用絵カード、カード入れ容器、台 |
| <p>＜A児の順のとき＞<br/>・B児からボックスを受け取る。<br/>○スムーズに受け取ることができるように、A児を補助する。(T 2)<br/>・タブレット端末で「Bさん、ありがとう」と伝える。<br/>○待っても表出が見られないときは、タブレット端末を指差したり、言葉掛けをしたりして表出を促す。(T 1)</p>                      |                                                                                                                                                       | タブレット端末、はてなボックス、台                    |
| <p>＜B児の順のとき＞<br/>・教師と一緒にB児にはてなボックスを渡す。<br/>○A児と一緒にB児にはてなボックスを持ち、「どうぞ」と言ってB児へ渡す。(T 2)<br/>○B児の言葉を再度、A児に言葉で伝える。(T 1)</p>                                                                 |                                                                                                                                                       | はてなボックス                              |
| <p>※1人5回ずつカードを引くまで繰り返す。</p>                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                       |                                      |

|          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                    |                       |
|----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|
|          | <ul style="list-style-type: none"><li>・ゲームをやめて完成した絵カードの台紙を教師に渡す。</li><li>○ゲームが終了したら、「時間です」と言い、サインと言葉掛けで活動の終わりを伝える。（T 1）</li><li>○完成した絵カードの台紙を受け取り、黒板に貼る。（T 1）</li><li>○黒板に貼った台紙がどちらのものか分かるようにそれぞれの児童の写真カードを台紙の近くに貼る。（T 1）</li><li>○A児とB児の台紙を指差して、「全部そろいましたね」や「うれしいですね」と言って、2人のカードが全部そろったことを確認する。（T 1）</li></ul> | 完成した絵カードの台紙，児童の顔写真                                                                                                                                                                 |                       |
| 2分       | <div>○机や椅子を動かし，場の設定を行う。（T 1，T 2）</div>                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                    |                       |
| 8分       | <ul style="list-style-type: none"><li>・感想カードを選択して並べ，発表の準備をする。（「がんばりました」「たのしかったです」の2択）</li><li>○感想カードを選択したり並べたりする支援を行う。（T 2）</li><li>○感想カードとタブレット端末で提示するイラストを同様のものにし，タブレット端末を使って，スムーズに感想発表できるようにする。（T 1）</li></ul>                                                                                               | <ul style="list-style-type: none"><li>・感情カードを自分で選び，手元のボードへ並べ，感想発表の準備をする。（「がんばりました」「たのしかったです」「またやりたいです」「くやしかったです」の4択）</li><li>○カードを並べるように言葉掛けをし，正しく感想カードを並べているか確認する。（T 1）</li></ul> | 感情カード，タブレット端末，ホワイトボード |
|          | <ul style="list-style-type: none"><li>・タブレット端末の画面から「がんばりました」か「たのしかったです」を選択し，感想を発表する。</li><li>○タブレット端末を操作しやすい位置に提示する。（T 1）</li><li>○感想を発表できたことや，友達と一緒にゲームをすることができたこと等を拍手や具体的な言葉等で称賛する。（T 1）</li></ul>                                                                                                            | <ul style="list-style-type: none"><li>・前に出て，感想を発表する。</li><li>○ホワイトボードを持ち，見やすい位置で提示する。（T 1）</li><li>○自分で感想を考えて発表できたことや，めあてを守ることができたこと等を拍手や具体的な言葉等で称賛する。（T 1）</li></ul>              | タブレット端末，ホワイトボード，感情カード |
| 終結<br>3分 | <ul style="list-style-type: none"><li>・タブレット端末で「終わります」と挨拶をする。</li><li>○「挨拶をします」とサインと言葉掛けで知らせる。（T 1）</li><li>○タブレット端末を見やすい場所へ置く。（T 2）</li></ul>                                                                                                                                                                  | <ul style="list-style-type: none"><li>・A児の号令で「終わります」と言って挨拶をする。</li><li>○「挨拶をします」と言葉掛けで知らせる。（T 1）</li><li>○T 1に注目しないときは，前を向くように言葉で促す。（T 2）</li></ul>                                | タブレット端末               |

(5) 評価

① 児童の評価

| A児                                                                                                                                                                                                            | B児                                                                                                                                                                                                                                             |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>・絵カード合わせゲームに期待感を持って、落ち着いて取り組むことができたか。</li> <li>・友達に「ありがとう」と伝えたり、友達からの関わりに対して教師と一緒に応えたりすることができたか。</li> <li>・タブレット端末を使って、自分から「やったー」や「残念」という感情を音声で表出することができたか。</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>・本時の活動の説明をよく聞き、きまりや順番を守り、活動に取り組むことができたか。</li> <li>・友達の反応や活動を待つことができたか。</li> <li>・思い通りにならなくても、怒ったり泣いたりせずに活動を続けることができたか。</li> <li>・「ありがとう」や「やったー」、「残念」等の感情を自分から友達や教師に伝えたり、友達の発表を聞いたりすることができたか。</li> </ul> |

② 教師の評価

- ・児童がやり取りできるように適切に介入することができていたか。

・児童が意思や感情を表現できる場面の設定や活動の流れであったか。

(6) 教材・教具



絵カード



手元用絵カード



カード台紙



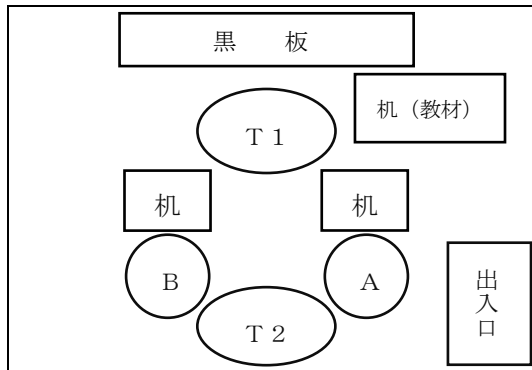
完成したもの

(7) 準備物

ボール（赤色：2つ，青色：1つ），はてなボックス，説明用絵カード，絵カード，手元用絵カード，台紙，カードを入れる容器，タブレット端末，感想カード，感情カード，感想発表用ホワイトボード，台（はてなボックス用），児童の顔写真

(8) 場の設定

<挨拶・感想発表>



<活動時>

