自立活動指導案

日　　時　平成２２年１１月１２日（金）８：３５～９：２０

活動場所　おおぞら学級

児　　童　特別支援学級に在籍する児童　８名

指 導 者　久保　　稔　　合田　亜希子　　鈴木　明子

中村　ひとみ　中尾　睦美

１　題材名　「英語で遊ぼう　～スポーツ～」

２　題材について

（１）題材設定の理由について

　　　本校の特別支援学級に在籍する子どもたちは，「課題対応」，「感情コントロール」，「対人コミュニケーション」等において未熟さや困り感を抱えている。「課題対応」では，自信のなさから新しい事柄や見通しのもてない課題に向き合うことができなかったり，課題を拒否したりするということがある。また，「感情コントロール」では，活動を行うときに順番やゲームの勝敗にこだわったり，自分の思い通りにならないことがあると怒ったり，活動を拒否したりするということがある。さらに，「対人コミュニケーション」では，自分の興味や関心のあることでしか友だちと上手にかかわれない姿も見られる。

　　　そこで，活動形態を工夫しながら共に仲間と学び合うことで，一人一人がその子らしさを安心して発揮し活躍する場面や，達成感や満足感が得られるような活動を設定したいと考えた。

これまで，本の読み聞かせや特タイムなどの中で，英語を取り入れた活動を実践してきた。実践するにあたって，個々の実態を把握・交流し，題材や活動内容を検討し指導計画を作成した。英語に親しむ活動を通し，他者とのかかわりを学んだりコミュニケーションの能力を高めたり，子どもたちが生き生きと自分らしさを表現できるようになることを願って活動を進めている。

　　　今回は，「スポーツ」を題材として扱う。子どもたちはスポーツに関わらず，体を動かすことが好きである。体を動かす場面を多く設定し，楽しく活動に取り組めるようにする。また，ジェスチャーで相手に伝える活動を設定し，非言語で物事を伝えられることやその楽しさを体感させたい。さらに、単にゲームを楽しむだ

　　けではなく、協力することの楽しさも感じさせたい。そのために、形態としては児童を２～３名の小グループに分け、子どもたちのかかわり合いが密になるようにした。

　　　これまでの研究や実践等から，特別支援の児童に英語活動を取り入れるメリットとしては，以下のことが挙げられている。

　 ○リズム感覚が優れており，あらゆる言語の音を聞き分け，発音できる能力をもっている。

　　○英語活動を通して，子どもの心を解放し，異質な文化や自分とは違う言動であってもそれを認め受け入れようとする力の育成に有効である。

　　○英語活動では，ジェスチャーなどの非言語コミュニケーションもコミュニケーションの重要な手段である。非言語コミュニケーションを苦手としている子どもたちにとって意義のある活動になる。

　　○広汎性発達障害や注意欠陥多動性障害等，発達障害の子どもたちは，目から入る情報を処理することが得意であることが多く，ピクチャカードやジェスチャーを見て，模倣したり反復練習したりすることを好む。

　　　以上のような英語活動のメリットを生かし，英語を用いて楽しく活動することによって，情緒の安定を図るとともに，友だちとのかかわり方や集団での適応性を高めていきたいと考える。また、一人一人のよさ・得意な面を生かしながら、達成感が得られるようスモールステップで支援することで、挑戦しようとする自発的な気持ちも育んでいきたい。

（２）題材の構成とねらい

　　　本題材は，（Ⅰ）「ＡＢＣタイム」，（Ⅱ）「英語に親しもう」，（Ⅲ）「英語でチャレンジ」の３つの学習活動で構成した。題材全体を通して様々な活動に取り組み，苦手なことや未知のことへの挑戦意欲を喚起していきたい。

　（Ⅰ）「ＡＢＣタイム」は，英語を使って挨拶をしたり歌を歌ったり，前時の復習をしたりする活動を行う。授業の導入として，これから英語を勉強するという雰囲気づくりと児童の意欲付けを目的とした活動である。

　（Ⅱ）「英語に親しもう」は，リズムや動作などを用いながら「スポーツ」を意味する言葉や英語表現を学習する。視覚や聴覚に加えて動作を取り入れることで，情緒の安定を図りながら楽しく英語を知ることを目的とした活動である。

　（Ⅲ）「英語でチャレンジ」は，（Ⅱ）の活動で学習した言葉や英語表現を使って実際に活動する。子どもの意欲を高め，積極的に活動できる雰囲気作りを大切にし，友達とのかかわり方やコミュニケーションの取り方を学ぶ契機としたい。今回は，みんなで１つのもの（絵パズル）を作り上げることで、協力する喜びや達成感を味わわせたい。

（３）ＩＣＴ機器の活用

　　　　今年度は，「特別支援教育における外国語活動でのＩＣＴ機器の活用」という視点を取り入れて実践を行っている。日常の学習でもＮＫＨの放送番組を用いたり，パソコンを使った漢字の学習などを行ったりするなど，ＩＣＴを用いた授業は子どもたちにとってなじみ深いものになっている。また，ＩＣＴを用いた授業では，子どもたちが大変意欲的に学習に取り組む姿が見られる。視覚優位の児童も多く，今後の指導の広がりという観点から考えても，ＩＣＴ機器の活用について研究することは，有益であると考える。

（４）個別の実態（○…得意なこと，△…苦手なこと）

|  |  |
| --- | --- |
| Ａ・Ａ  ２女 | ○体を動かすことが好きである。　△語彙が少なく，言葉での説明や表現を苦手としている。  ○慣れた人の前では，とても活発に会話ができるようになってきた。  △慣れない人がいると恥ずかしさや緊張が強くなり，表情や体が強張ったり言葉数が極端に少なくなったりする。 |
| Ｂ・Ｙ  ４男 | ○４年生の２学期から，発話ができるようになった。　○基本的に真面目である。　△負けず嫌いである。  △視覚的認知が少し苦手な面がある。　△何かを決めるときに，時間がかかることが多い。  △恥ずかしさから，発表の時にはやや声が小さくなる。 |
| Ｃ・Ｔ  ４男 | △興味があることは，一番にやりたがる。　△興味がないことは，文句を言ったりやりたがらなかったりする。  ○新しいこと（初めてのこと）は苦手であるが，取り組もうとする姿が見られるようになってきた。  △友だちの些細な一言で傷つき，落ち込んでしまう。　△困ったことを，なかなか言い出すことができない。 |
| Ｄ・Ｋ  ５男 | ○英語が好きである。　○明るく優しい性格である。　○低学年の世話をするのが好きである。  ○誰とでも友好な関係を築くことができる。　△困ったことがあると，すぐに涙ぐむ。  △興味のないことになるとぼーっとして，話を聞いていないことがある。 |
| Ｅ・Ｔ  ５男 | ○優しく，思いやりがある。　○粘土，ブロック遊び，絵を描くことが好きである。　○英語が好きである。  ○ＤＶＤなどの映像が好きである（視覚優位）。　△耳からの情報は入りにくい。　△集中力が続かない。  △気持ちのコントロールが上手にできない。　△知らない人がいる時や，初めての活動の時には落ち着かなくなる。 |
| Ｆ・Ｋ  ５男 | ○一人遊びや，勝敗のはっきりしているゲームが好きである。　△相手を見て，集中して話を聞くことができない。  ○好きな漫画や楽しい出来事などを，自分から先生にできるようになってきた。△何でも自分一人でやろうとする。  △困ったことがあった時，なかなか言い出すことができない。　△状況に応じた言動が取れないことがある。 |
| Ｇ・Ｔ  ６男 | ○読書が好き。　○ペンギンなどの動物やキャラクターなど，かわいいものが好き。　○ダジャレが好き。  ○難しいことにもチャレンジ精神を発揮できるようになってきた。　△言葉遣いがきつくなることがある。  △興味がないことには集中して取り組めない。　△人の気持ちを考えることが苦手である。 |
| Ｈ・Ｎ  ６男 | ○英語が好きである。　○ボールなどを使った一人遊びが好きである。　△自分の話を一方的にしてしまう。  △興味のない活動はやりたがらず，やってもすぐに飽きてしまう。　△自分の考えや思いを優先してしまう。  △相手の表情を見て，気持ちを読み取ることが苦手である。 |

３　題材の目標

（１）友だちと協力しながら一緒に活動に参加することができる。〈人間関係の形成〉

（２）楽しく活動に取り組むことができる。〈心理的な安定〉

（３）英語やジェスチャーなどの非言語を用いて，コミュニケーションをとろうとする。

〈コミュニケーション・身体の動き〉

４　求める児童の変容の姿

（１）友だちに自分からかかわろうとしたり，友だちを意識した行動をしたりすることが増える。

（２）いろいろな手段でコミュニケーションができることを知り，実践しようとすることが増える。

（３）これまでに体験したことのない活動にでも意欲的に取り組むことが増える。

５　指導計画（３時間扱い）

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 時 | 主な活動 | 学　習　内　容 | ◎留　意　事　項 |
| １ | （Ⅰ）ＡＢＣタイム  （Ⅱ）英語に  親しもう①  （Ⅲ）英語で  チャレンジ① | ○簡単な質問（挨拶・気持ち）  ○読み聞かせ『BIG Little』  ○歌『London Bridge』    ○スポーツ Part 1  ・スポーツの言い方を知る。  ・スポーツの言い方を覚える。  ○スポーツやこれまでに学習した言葉を用いてゲームをする。  ・Free kick  ・Relay Game  ・What’s missing? | 【（Ⅰ）ＡＢＣタイム】   * リズムを利用して楽しく取り組ませることで，英語に慣れ親しませる。 * 正しい発音で言えることにはこだわらない。 * 授業導入部での意欲付けとして取り組む。   【（Ⅱ）英語に親しもう】   * ピクチャカードを用いたり，動作化を行ったりすることで，楽しくスポーツを表す言葉の練習をする。   【（Ⅲ）英語でチャレンジ】   * ゲームのルールをわかりやすく説明する。 * 勝ち負けよりも楽しい雰囲気を強調することで，仲間と協力することの大切さを味わわせる。 * 「全員で協力しないと絵が完成できない」ということを場面に応じて説明し，意欲の喚起を図る。 |
| ２ | （Ⅰ）ＡＢＣタイム  （Ⅱ）英語に  　　　　親しもう②  （Ⅲ）英語で  　　　　チャレンジ② | ○簡単な質問（挨拶・気持ち）  ○読み聞かせ『BIG Little』  ○歌『London Bridge』    ○スポーツ Part 2  ・スポーツの言い方を知る。  ・スポーツの言い方を覚える。  ○スポーツやこれまでに学習した言葉を用いてゲームをする。  ・Free kick  ・Relay Game  ・What’s missing? |
| ３（本時） | （Ⅰ）ＡＢＣタイム  （Ⅱ）英語に  　　　　親しもう③  （Ⅲ）英語で  　　　　チャレンジ③ | ○簡単な質問（挨拶・気持ち）  ○読み聞かせ『Binky』  ○歌『London Bridge』    ○スポーツPart3  ・スポーツの言い方を知る。  ・スポーツの言い方を覚える。  ○スポーツやこれまでに学習した言葉を用いてゲームをする。  ・Free kick  ・Relay Game  ・What’s missing? |

６　１時間目の学習

（１）目　標

　（１）ゲームに参加しながら，いろいろな人とかかわることができる。〈人間関係の形成・身体の動き〉

　（２）英語やジェスチャーなどの非言語を用いて，コミュニケーションをとろうとする。

〈コミュニケーション・身体の動き〉

　（３）ルールや順番を守って楽しく活動に取り組むことができる。　〈人間関係の形成〉

（２）展　開

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 児童の学習活動 | 教師のかかわり（支援） | | 目標や評価〈◇〉との関連 |
| |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | Ｔ１ | Ｔ２ | Ｔ３ | Ｔ４ | Ｔ５ | | 久保 | 合田 | 鈴木 | 中村 | 中尾 | | | ※授業全体を通して『能動的評価』に配慮する。 |
| つかむ | １．ＡＢＣタイム  ・質問（挨拶・気持ち）  ・今日の学習の確認  ・読み聞かせ『BIG Little』  ・歌『London Bridge』 | Ｔ１  ・これから英語活動を行うという雰囲気をつくる。  ・学習への見通しを提示する。  ・興味のある活動を取り入れ，意欲の喚起を図る。 | Ｔ２～Ｔ６  ・子どものサポート  ・意欲の喚起 | ◇楽しく活動に参加しているか　　　　　　…（３） |
| とりくむ | ２．英語に親しもう  ・スポーツの言い方  ・単語の練習  ・動作化  ３．英語で遊ぼう  ・Ａ：Free kick  ・Ｂ：Relay Game  ・Ｃ：What’s missing? | Ｔ１  ○指導  ・リズム（チャンツ）を使いながら。楽しく練習する。  Ｔ１～Ｔ３  ○ゲームの説明と進行  ・ゲームのルールをわかりやすく説明する。  ・ゲームを進行する。 | Ｔ２～Ｔ６  ○子どものサポート  ○意欲の喚起  ・個別の配慮  ・意欲の喚起  Ｔ４～Ｔ６  ○子どものサポート  ○意欲の喚起  ○動物のジェスチャー | ◇英語やジェスチャーなどを用いて，コミュニケーションをとろうとしているか　　　　　　…（２）  ◇友だちとかかわり合いながら，ゲームに参加することができる。　　…（１） |
| がんばる | ４．活動の振り返り  ・感想の発表  ・評価 | Ｔ１  ○活動の振り返り  「楽しかったこと」  「次に頑張りたいこと」 | Ｔ２～Ｔ６  ・姿勢や集中への個別的な喚起 |  |

○Relay Game

※ジェスチャーリレー，お絵かきリレーなど

１．カードを１枚選ぶ。

２．その内容を，“What’s this?”と言いながら，

絵やジェスチャーなどで次の人に伝える。

３．最後の児童が先頭の児童に伝え終わったら

終わりとなる。

○Free kick

１．教師はリーダーだけに見えるようにカードを見せる。

２．リーダーはカードのジェスチャーを

する。

３．残りの児童は，ジェスチャーを当てる。

４．リーダーを替えながら１～３を繰り

返す。

　　　　　　　　◇　　　　　←教師

　　　　○　○　○　○　○

　　　　　　　　☆　　　　　←リーダー

○What’s missing?

１．予め，複数枚のカードを提示する。

２．目を閉じさせ，１～２枚のカードを取る。

３．“What’s missing?”と尋ね，なくなったカー

ドを答えさせる。

７　２時間目の学習

（１）目　標

　（１）友だちと協力しながら一緒に活動に参加することができる。　〈人間関係の形成・身体の動き〉

　（２）英語やジェスチャーなどの非言語を用いて，コミュニケーションをとろうとする。

〈コミュニケーション・身体の動き〉

　（３）最後まで楽しく活動に取り組むことができる。　〈心理的な安定〉

（２）展　開

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 児童の学習活動 | 教師のかかわり（支援） | | 目標や評価〈◇〉との関連 |
| |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | Ｔ１ | Ｔ２ | Ｔ３ | Ｔ４ | Ｔ５ | | 久保 | 合田 | 鈴木 | 中村 | 中尾 | | | ※授業全体を通して『能動的評価』に配慮する。 |
| つかむ | １．ＡＢＣタイム  ・質問（挨拶・気持ち）  ・今日の学習の確認  ・読み聞かせ『BIG Little』  ・歌『London Bridge』 | Ｔ１  ・これから英語活動を行うという雰囲気をつくる。  ・学習への見通しを提示する。  ・興味のある活動を取り入れ，意欲の喚起を図る。 | Ｔ２～Ｔ６  ・子どものサポート  ・意欲の喚起 | ◇楽しく活動に参加しているか　　　　　　…（３） |
| とりくむ | ２．英語に親しもう  ・スポーツの言い方  ・単語の練習  ・動作化  ３．英語で遊ぼう  ・Ａ：Free kick  ・Ｂ：Relay Game  ・Ｃ：What’s missing? | Ｔ１  ○指導  ・リズム（チャンツ）を使いながら。楽しく練習する。  Ｔ１～Ｔ３  ○ゲームの説明と進行  ・ゲームのルールをわかりやすく説明する。  ・ゲームを進行する。 | Ｔ２～Ｔ６  ○子どものサポート  ○意欲の喚起  ・個別の配慮  ・意欲の喚起  Ｔ４～Ｔ６  ○子どものサポート  ○意欲の喚起  ○動物のジェスチャー | ◇英語やジェスチャーなどを用いて，コミュニケーションをとろうとしているか　　　　　　…（２）  ◇友だちとかかわり合いながら，ゲームに参加することができる。　　…（１） |
| がんばる | ４．活動の振り返り  ・感想の発表  ・評価 | Ｔ１  ○活動の振り返り  「楽しかったこと」  「次に頑張りたいこと」 | Ｔ２～Ｔ６  ・姿勢や集中への個別的な喚起 |  |

８　３時間目の学習（本時）

（１）目　標

　（１）友だちと協力しながら一緒に活動に参加することができる。　〈人間関係の形成・身体の動き〉

　（２）英語やジェスチャーなどの非言語を用いて，コミュニケーションをとろうとする。

　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　〈コミュニケーション・身体の動き〉

　（３）最後まで楽しく活動に取り組むことができる。　〈心理的な安定〉

（２）本時の個別の目標

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 目　標 | 手立て |
| Ａ・Ａ  ２女 | ・英語やジェスチャーを用いて、コミュニケーションをとろうとする。 | ・活動に自信が持てるような言葉かけをする。  ・活動での頑張りや努力を褒める。 |
| Ｂ・Ｙ  ４男 | ・英語やジェスチャーを用いて、コミュニケーションをとろうとする。 | ・活動に自信が持てるような言葉かけをする。  ・活動での頑張りや努力を褒める。 |
| Ｃ・Ｔ  ４男 | ・友だちとかかわりながら楽しく活動に取り組むことができる。 | ・活動に興味を示すような言葉かけ。  ・活動での頑張りや努力を褒める。 |
| Ｄ・Ｋ  ５男 | ・友だちと協力しながら、活動に参加することができる。 | ・困ったときに相談して活動することができるような言葉かけをする。 |
| Ｅ・Ｔ  ５男 | ・友だちとかかわりながら楽しく活動に取り組むことができる。 | ・活動の見通しをもたせるための言葉かけをする。  ・少しでも参加し、がんばった時は褒める。 |
| Ｆ・Ｋ  ５男 | ・友だちと協力しながら、活動に参加することができる。 | ・答えがわからない時には、友だちに聞く。  ・答えがわからない友だちがいたら、教えてあげる。 |
| Ｇ・Ｔ  ６男 | ・笑顔で楽しく活動に取り組むことができる。 | ・活動に興味を示すような言葉かけをする。 |
| Ｈ・Ｎ  ６男 | ・ジェスチャーを用いて、友だちに言葉を伝えることができる。 | ・スポーツのジェスチャーを確認する。  ・場面に応じた言葉かけ。 |

（３）本時の展開

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 児童の学習活動 | 教師のかかわり（支援） | | 目標や評価〈◇〉との関連 |
| |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | Ｔ１ | Ｔ２ | Ｔ３ | Ｔ４ | Ｔ５ | | 久保 | 合田 | 鈴木 | 中村 | 中尾 | | | ※授業全体を通して『能動的評価』に配慮する。 |
| つかむ | １．ＡＢＣタイム  ・質問（挨拶・気持ち）  ・今日の学習の確認  ・読み聞かせ『Binky』  ・歌『London Bridge』 | Ｔ１  ・これから英語活動を行うという雰囲気をつくる。  ・学習への見通しを提示する。  ・興味のある活動を取り入れ，意欲の喚起を図る。 | Ｔ２～Ｔ６  ・子どものサポート  ・意欲の喚起 | ◇楽しく活動に参加しているか　　　　　　…（３） |
| とりくむ | ２．英語に親しもう  ・スポーツの言い方  ・単語の練習  ・動作化  ３．英語で遊ぼう  ・Ａ：Free kick  ・Ｂ：Relay Game  ・Ｃ：What’s missing? | Ｔ１  ○指導  ・リズム（チャンツ）を使いながら。楽しく練習する。  Ｔ１～Ｔ３  ○ゲームの説明と進行  ・ゲームのルールをわかりやすく説明する。  ・ゲームを進行する。 | Ｔ２～Ｔ６  ○子どものサポート  ○意欲の喚起  ・個別の配慮  ・意欲の喚起  Ｔ４～Ｔ６  ○子どものサポート  ○意欲の喚起  ○動物のジェスチャー | ◇英語やジェスチャーなどを用いて，コミュニケーションをとろうとしているか　　　　　　…（２）  ◇友だちとかかわり合いながら，ゲームに参加することができる。　　…（１） |
| がんばる | ４．活動の振り返り  ・感想の発表  ・評価 | Ｔ１  ○活動の振り返り  「楽しかったこと」  「次に頑張りたいこと」 | Ｔ２～Ｔ６  ・姿勢や集中への個別的な喚起 |  |