

「対人関係に関すること」

19 活動名「いすとりゲームをしよう」

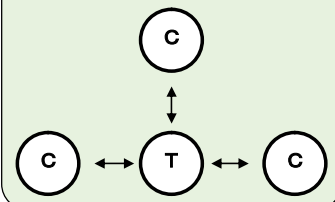
学習上又は生活上の困難の改善の視点

「勝ち負け」に対する意識は希薄で、ゲームに参加する意欲も少ない、簡単なルールのゲームを覚え、参加できる場面や活動を増やしたい。

この授業で学習させたい目標

簡単なルールを理解してゲームを行う。
勝ったらいいことがあることを期待してゲームに参加する。

指導形態—II (発展形態)



<主な活動>

児童の学習	支援
※一般的な椅子とりゲームの勝ち残り方式のルールでは「勝ち負け」の意識が希薄な児童は早々に負けてしまい、残りの時間を無為に過ごすことになるため、2人の対戦形式にした。	
①友達と椅子の周りに立ち、音楽が鳴るのを待つ。	・最初は教師と行い、必ず児童が勝つというパターンでルールを理解させる。
②音楽が鳴ったら歩き始める。	・児童同士で行うときは、できるだけ一方的な勝負にならないように組み合わせを配慮するとともに、どちらの児童が椅子のすぐ前にいるかを見て、音楽を止めるタイミングにも気を付ける。
③音楽が止まったら椅子に座る。	
④勝った児童は、やりたい遊び（キックボード、くすぐり遊び、トランポリン等）を選ぶ。	・好きな遊びができることを期待して早く座ろうとすることを引き出すため、それぞれの児童の好きな遊びを複数用意し、選択させる。

社会性の学習の視点

他の人や状況の理解と行動



<授業の成果>

『先に椅子に座ったら好きな遊びができる』という因果関係を理解して、意欲的に取り組む児童が出てきた。児童が一緒にやる相手を選ぶようにしていったが、勝てそうな相手を選ぶということも見られた。一部の児童に対して、自分が一度勝った後、まだ勝っていない児童と対戦するときに、勝ちを譲るような働きかけを（強制ではなく）したが、葛藤の末に譲ることができることもあった。

「対人関係に関すること」

20 活動名「みんなでパズル」

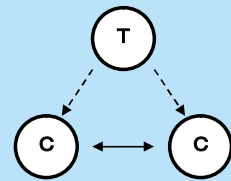
学習上又は生活上の困難の改善の視点

人を意識して活動することが苦手なため、人を意識し、人と一緒に活動できることをねらう。

この授業で学習させたい目標

- 相手を意識して、物を受け渡すことができる。
- 他者の行動に注目しながら、みんなで協力してパズルを作り、完成した喜びを共有する。

指導形態—Ⅲ (発展形態)



社会性の学習の視点
他の人や状況の理解と
行動

<主な活動>

児童の学習	支援
①パズルの完成形(見本)を見る。	・教師に注目する。 ・完成形を見て、活動に期待感を持つようにする。
②ブラックボックスに入ったパズル片を引き、ホワイトボードに貼る。	
③ブラックボックスを次の人に渡す。	・友達に向かって「どうぞ」渡すように、言葉かけやモデルを示して支援する。
④パズルが完成したら、隣の人と握手をする。	・みんなでパズルを完成させたことの、喜びを共有する。



<授業の成果>

友達を意識して、物の受け渡しができる場面が見られた。
パズルが完成したときに、嬉しそうな表情で教師や友達と目を合わせた。

「対人関係に関すること」

2 1 活動名「風船パラバルーン」

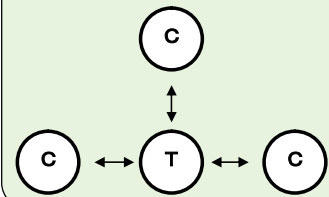
学習上又は生活上の困難の改善の視点

相手を見て（意識して）、一緒に活動・行動することが難しいので、人に合わせた行動を学ぶ。

この授業で学習させたい目標

- ・相手の目を見たり、動きに合わせてたりして楽しく活動を共有する。
- ・友達の取り組んでいる様子を落ち着いて見る。

指導形態—II（発展形態）

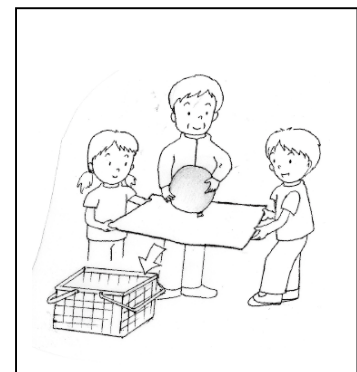


<主な活動>

児童の学習	支援
<ul style="list-style-type: none">・教員のモデルを見て、活動の流れや内容を知る。 （教員が布を動かしている時に一緒に数を数える⇒10回）・名前を呼ばれたら、示された自分の立ち位置へ向かう。 <ol style="list-style-type: none">①相手と目を合わせて、「お願いします」と言う。②布を持つ。 （教員は布の上に風船を置く）③風船を落とさないように、一緒に布を10数えながら動かす。④かごに風船を落とさないように入れる。⑤布をたたんでケースへ入れる。⑥自分の立ち位置へ戻る。⑦相手と目を合わせて、「ありがとうございました」と言う。	<ul style="list-style-type: none">・具体的に動作を示し活動内容の理解を促す。・声を合わせて数唱を促す。 <ul style="list-style-type: none">・相手を見て挨拶するようガイドする。・動きに合わせて布を持てるようにガイドをする。・相手の動きに合わせてられるように声を出して数えてタイミングを示す。 <ul style="list-style-type: none">・互いに動きに合わせて動作できるように見守り、必要に応じてガイドを行う。

社会性の学習の視点

周りの人に合わせた行動



<授業の成果>

挨拶のときに相手の目を見るようにすることで、布を動かすときも意識が続いていた児童もいた。繰り返すことで、相手に布を持つ部分を渡したり、風船を自分で拾ったりと自発性がみられた。

「対人関係に関すること」

22 活動名「友達と一緒に縄跳びをしよう」

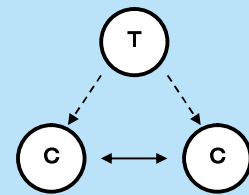
学習上又は生活上の困難の改善の視点

相手を見て（意識して）、一緒に活動・行動することが難しいので、人に合わせた行動を学ぶ。

この授業で学習させたい目標

- 友達とタイミングを合わせようとする。
- 合図をよく聞きそれに合わせて取り組むことができる。
- 友達を意識して取り組むことができる。

指導形態—Ⅲ（発展形態）

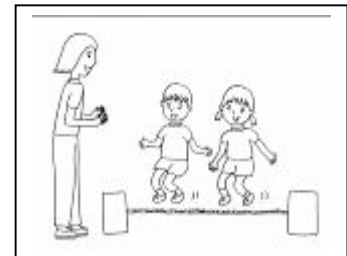


<主な活動>

児童の学習	支援
①一緒に跳ぶ友達を選ぶ。	・友達を選んだり、順番を決めたりするときは、絵カードや順番カードを使い、黒板等に視覚的に支援を張ることで、分かりやすく支援する。
②並ぶ順番を決める。	
③長縄の前に順番どおりに立つ。 「せーの」の声の合図に合わせて相手の友達と一緒に長縄を跳ぶ。	・最初は、児童の動きに合わせてるように、ゆっくりと「せーの」の合図を出す。その後、徐々に、教師のペースに児童が合わせるように指導する ・最初は、飛ぶときに教師が前でモデルを示し、徐々になくす。
④繰り返し飛ぶ。	
⑤音楽が終わったら、飛ぶのをやめる。	

社会性の学習の視点

周りの人に合わせた行動



順番カード



<授業の成果>

友達の様子を意識しながら、それに合わせて行動することができた児童がいた。今後は、合図や指示を受け止めて取り組もうとする気持ちの基礎作りをねらいにしていく。

「対人関係に関すること」

23 活動名「茶の湯」

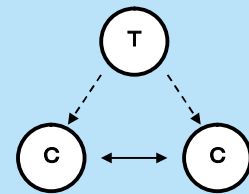
学習上又は生活上の困難の改善の視点

相手を意識してのやり取りが難しいため、お茶の受け渡しを通してやり取りを学ぶ。

この授業で学習させたい目標

- 友達のことを考えてお茶を出すことができる。
- 友達の動きに合わせて、お茶を受け取ることができる。

指導形態—Ⅲ (発展形態)



<主な活動>

児童の学習	支援
①落ち着いて座る。	※落ち着いて座れるように、静かな環境設定をする。
②茶の湯 ・3人一組になり、1人がたてる人、2人が飲む人に分かれて活動する。	・必要に応じて支援（言葉かけや手話、作法カード）を受け、一人でお茶をたてたり、お茶を受け取って飲むことができるように支援する。
(1)お茶をたてる児童は、お茶を立て、「どうぞ」と飲む児童の前に置く	・相手と正面を向き合えるように自分から座る位置を直すように支援する。
(2)飲む児童は、「いただきます」と礼をして、お茶を飲む。	
(3)飲み終わったら、「ごちそうさまでした」と入れてくれた児童に、茶碗を返す。	・茶の湯の各所作ごとに、評価していく。
③よくできたら、評価を受ける。	

社会性の学習の視点

周りの人に合わせた行動



各所作がしっかりできると、マグネットが名前カードの上に積み重なっていきます。



<授業の成果>

相手があることを意識しつつ、その相手と動きを合わせたり、正面にお茶を出したりできている。

「ソーシャルスキルに関すること」

24 活動名「ジャンケンしよう」

学習上又は生活上の困難の改善の視点

順番やルールの理解が難しいため、簡単なゲーム等で順番やルールを覚え、集団活動で学習したことを発揮する。

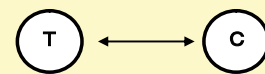
この授業で学習させたい目標

- 手遊びを楽しみながら、『ジャンケンに勝ったらいいことがある』ということを理解して、ジャンケンに興味を持つ。
- ジャンケンに負けてもそのことを穏やかに受け入れる。

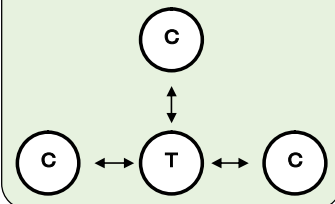
<主な活動>

児童の学習	支援
①「お寺のおしょうさん」の歌に合わせて手遊びをし、最後の『ジャンケンボン』で、自分の背中のほうに並んでいるグー・チョキ・パーのペープサートの中から1つ選んで出す。	・楽しい雰囲気での活動を進める。
②勝った方は、トランポリンやキックボードなどの中から好きな遊びを選び、10カウント程遊ぶ。	・ジャンケンの勝ち負け表を見て、勝ち負けを確認できるように支援する。 ※最初の段階では、児童対教師で行い、児童の方が必ず勝つように操作し、少しずつ児童も負けることがあるようにしていく。

指導形態—I (基本の学習形態)



指導形態—II (発展形態)



社会性の学習の視点 順番の理解



グー・チョキ・パーのペープサートと勝ち負け表

<授業の成果>

ペープサートを使うことで、手の模倣にならずにジャンケンが成立するようになり、勝ったら好きな遊びができることで、勝ち負けに対する興味が出てきた。慣れるに従い、「負け」を受け入れられるようになった。