

第6章 活動例

<学校生活>

- 1 指導者への注目と模倣の学習
- 2 他者の指先の動きの模倣学習
- 3 共有している物の使い方の学習
- 4 人から物を借りる学習
- 5 物を借りるときの伝え方、待ち方の学習
- 6 人を意識し、よける学習
- 7 順番を理解する学習
- 8 柔軟なスケジュール理解の学習
- 9 勝敗を受け入れる学習
- 10 歩調を合わせて、二人の協調活動を学習
- 11 順番や他者を意識し、適切な距離を保つ学習
- 12 協力して運び、言葉をかけあう学習
- 13 困ったときに気持ちを伝える学習
- 14 指示書で行動する学習
- 15 相手の言葉・行動に注目する学習
- 16 自分の役割を意識し、やり取りをする学習
- 17 表彰式等の改まった場面でのマナー学習
- 18 役割と仲間関係の学習
- 19 写真カード等を用いて一人で行動する学習
- 20 スケジュールの一部を選択する学習

<家庭生活>

- 2 1 休日の過ごし方を計画する学習
- 2 2 簡単なルールを理解する学習
- 2 3 物を整理して片付ける学習
- 2 4 自分の物を認識し、種類ごとに整理する学習
- 2 5 季節や気候に合った服を選択する学習
- 2 6 余暇・休憩時間の過ごし方を学ぶ学習

<地域生活>

- 2 7 欲しいものを選ぶ学習
- 2 8 欲しいものを買う学習
- 2 9 店舗での適切なやり取り学習
- 3 0 人から頼まれた時の行動を理解する学習
- 3 1 要求場面における他者との適切な距離の学習
- 3 2 他者に対する身近なルールやマナーの学習
- 3 3 待合室等でのマナーの学習（1）
- 3 4 待合室等でのマナーの学習（2）
- 3 5 状況に合わせて気持ちを伝える学習
- 3 6 順番やルールの変更を受け入れる学習
- 3 7 電車やバスの中でのマナー学習
- 3 8 場面に合わせて声の大きさを調整する学習

<職業生活>

- 3 9 指示書に従って行動する学習
- 4 0 報酬について理解する学習
- 4 1 活動の終わりを報告する学習
- 4 2 不足している物を他者に伝える学習
- 4 3 援助を求める学習
- 4 4 作業の区切りに報告する学習

「学校生活」

1 活動名「指導者への注目と模倣の学習（体操）」

生徒の困難や課題

体育の授業や集団の活動で、どこに注目していいかわからず、リーダーに注目して体を動かすなどの模倣をすることができないで、何をやってよいか分からなくなってしまう。

障害特性から推測される理由

注目すべき刺激を適切に選ぶことの困難さ
注目すべき刺激に注目し続けることの困難さ

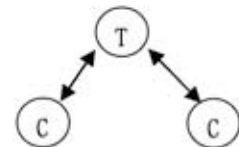
授業の目標

・リーダーを見て同じ動きができるようになる。

<主な活動>

生徒の学習	支援
①教員に合わせておじぎをする。	・言葉の指示はしないで、動きだけを示す。
②教師と同じ動きをする。	・「立つ」「座る」「跳ねる」「手足を上げる」など大きく分かりやすい動きを行う。 ※はじめは教員の後ろに刺激となるものが少ない場所で行う。 ※動きだせない場合は、手を持って一緒に動くなどの身体ガイダンスを用いる。 ※同じような動きをしていたら、「いいよ」など声で褒める。 ※動きに関わる言葉の支援は極力使わないようにする。

指導形態II



<授業の成果・期待される効果>

他の授業であっても前に立つ人や、前に表示されたものに注目するようになることを期待している。

「学校生活」

2 活動名「他者の指先の動きの模倣学習」

生徒の困難や課題

細かい動きのどこの注目すればいいかわからず、模倣ができないで、雑な仕事になってしまう。学習場面で、指導者がどのような行動を期待しているかわからず、活動に関われない。

障害特性から推測される理由

注目すべき刺激を適切に選ぶことの困難さ
活動ややり取りの因果関係を理解することの困難さ

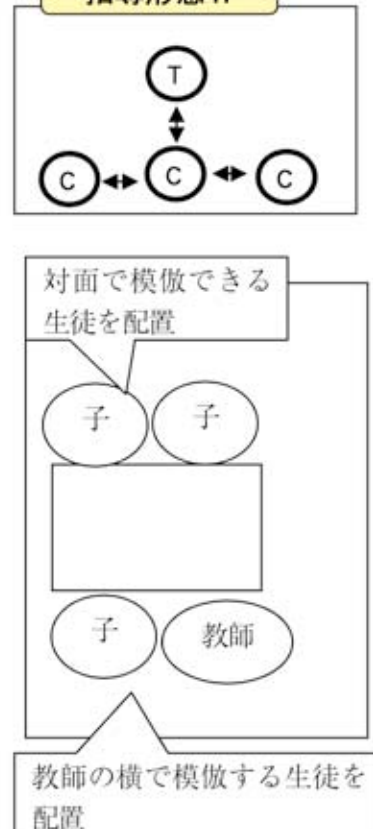
授業の目標（ねらい）

- ・少し離れた教師の手元に注目して、折り紙を折る。
- ・手元の小さな活動でも、同じ形になることを期待されていることを知る。

<主な活動>

生徒の学習	支援
①教師の動きを見て、折り紙を折る。	・指導の最初は、教師が、生徒の目の前でモデルを示しながら、一緒に折る。一工程ずつ行い、教師がモデルを示した後に、どの指で、どの場所を押さえるか、同じように折るように言葉かけをする。 ・ある程度折れるようになったら、小集団の指導を開始する。
②同じ形に折ることができたか確認する。	・教師の見本と重ね合わせて同じ形になったことを視覚的に確認し、できていたら賞賛する。

指導形態II



<授業の成果・期待される効果>

見本に注目して折り紙を折ることが分かり、より複雑な工程もできるようになった。折り紙を折るという活動で、同じ形にできたかどうかのフィードバックができることで理解が深まった。

「学校生活」

3 活動名「共有している物の使い方の学習（友達からレンタル）」

生徒の困難や課題

学級（教室等）で共有している物品を、友だちと交代で使用することが難しい。
どのようなときに相手が貸してくれるか分からず、トラブルになってしまう。また、うまく自分の要求を伝えられず、専有してしまって困ってしまう。

障害特性から推測される理由

他者の気持ち等を理解する困難さ
場に応じたコミュニケーションをすることの困難さ

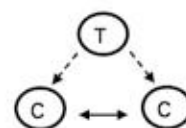
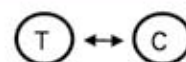
授業の目標

・貸し借りのために必要な一定のルールについて理解し、円滑なやり取りができる。

<主な活動>

生徒の学習	支援
<p>①学級で共有している物品（書籍、CD、文具等）を使う場面を設定する。</p> <p>②二人一組で、借りる役、貸す役になる。</p> <p>③レンタルボックスを用意し、そこに入っている物は、借りても良いことにする。</p> <p>④レンタルカード（何を、誰から誰へ、何分間）を用い、相手に意思を示して、物のやり取りをする。</p> <p>⑤円滑にできたら、即時に「ジェントルメンシール」をもらう。</p> <p>☆授業場面の他に、日常生活場面で担任、学年担任も共通理解のもと、指導・支援することで効果が期待される。</p>	<p>・貸し借りのルール（方法）を視覚的提示で理解する。</p> <p>・「レンタル」等、共通のキーワードを設け、使用することで、定着を促す。</p> <p>・円滑なやり取りの経験を増やし、肯定的評価で定着を図る。</p>

指導形態Ⅰ～Ⅲ



<授業の成果・期待される効果>

「レンタルカード」により、言葉だけでなく視覚的にルール（相手の意図）が理解でき、落ち着いてやりとりすることが増えた。また、「レンタル」というキーワードを、クラスの生徒が覚え、他の授業や教室でも自発的に使うようになり、やり取りが円滑になり、トラブルが減った。

「学校生活」

5 活動名「物を借りるときの伝え方、待ち方の学習」

生徒の困難や課題

活動に必要な物を借りなくてはならない時や自分の欲しい物がある時に、何も言わずに奪い取ってしまい友達とのトラブルになることがある。

障害特性から推測される理由

場に応じたコミュニケーションをすることの困難さ
他者の気持ち等を理解する困難さ

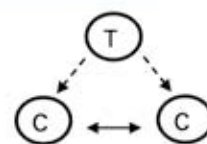
授業の目標

- ・物を借りる時に、「〇〇を貸してください」等、言葉やしぐさで相手に伝える。
- ・「〇〇を貸してください」と言われたときに、「どうぞ」と物を差し出す。

<主な活動>

生徒の学習	支援
①教師の見本によって、ゲームのルールを理解する。 (ルール) 写真を見て、同様の服や帽子を借りに行き、マネキンに着せる。 ②物を借りに行く人、物を貸す人、借りてきた物を着せる人に役割を分担する。 ③ゲーム開始 1. 写真を見て、同様の服等借りに行く。「〇〇を貸してください」 2. 物を貸す人は、「どうぞ」と言って貸し、借りた人は「ありがとうございます」とお礼を言う。 3. 借りてきた物を、物を着せる人に渡す。 ④見本の写真と完成品を見比べる。	・活動の流れを簡潔に文字カードで示す。 ・自分の役割を理解できるよう、黒板に生徒の写真カード等を用いて役割分担表を表示する。 ・借りてくる物の絵カードを生徒に渡す。 ・物を貸す人が「どうぞ」と言って渡せるように、「どうぞ」の文字カードを提示する。

指導形態Ⅲ



<授業の成果・期待される効果>

日常生活において、教員に対して、「〇〇を貸してください」と言って物を借りる機会が少しずつ見られるようになってきた。役割を分担して生徒同士のやり取りの場を多く設定することで、日常生活における生徒同士の関わりを増やし、その中で適切な物の貸し借りができるようになることをねらいとしている。

「学校生活」

6 活動名「人を意識し、よける学習（ダスターリレーを活用して）」

生徒の困難や課題

他者や周囲への意識が低く、廊下等で他人にぶつかってしまったり、相手によけさせたりしても、気が付かないことが多い。

障害特性から推測される理由

社会的状況の理解の困難さ
場に応じたコミュニケーションをすることの困難さ
曖昧な判断の理解をすることの困難さ

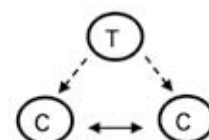
授業の目標（ねらい）

- ・一緒に活動する友達を意識する。
- ・ダスタークロス技術向上とともに、作業中に人や障害物をよける（周囲の人・物を意識すること）を学ぶ。

<主な活動>

生徒の学習	支援
①「本時の説明」「作業中の注意」の説明を聞く。	・MTへの注目を促す。 ・写真や吹き出し、ロールプレイを交えて、「作業中の注意」（正しい掛け方、ぶつからない、声の掛け方）を確認する。
②各チームの一人目がダスタークロスを掛け始める。（回廊式の廊下をそれぞれ逆方向に掛ける）	・正しい掛け方や人とのすれ違い方をポイントに見守る。言葉掛けやモデルを示すなどで支援する。
③1周終わったところで、二人目の友達と交代する。（「どうぞ」の言葉かけ）	・交代の場面で言葉掛けがあるか見守る。必要に応じて語頭の文字を示すなど支援する。
④1周終わりのチェックのゴムをかけ、座って次の番を待つ。	
②～④を規定の回数まで繰り返す。 ・まとめ	・注意事項や言葉掛けなどを振り返り、定着を図る。 ・廊下がきれいになったことを大いに賞賛する。

指導形態Ⅲ



<授業の成果・期待される効果>

練習を重ね、周囲を見ること・よけることなどが意識でき、適切に行動できるようになってきた。様々な場面で「どうぞ」の言葉を引き出すことで、正しく伝える場面が増えてきた。

「学校生活」

7 活動名「順番を理解する学習（カルタ取り）」

生徒の困難や課題

順番の理解ができずに、勝手に進めようとしてしまう。止められると、なぜだか分からずに混乱してしまう。

障害特性から推測される理由

活動のルールを理解することの困難さ
情動のコントロールすることの困難さ

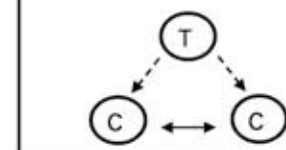
授業の目標（ねらい）

- ・ 順番札が回ってきたら自分の番になることが分かる。
- ・ 司会の生徒が、次の順番の人が分かり順番札を回して順番を伝えることができる。
- ・ 自分の役割、友達の役割を理解する。

<主な活動>

生徒の学習	支援
①生徒A（司会）は、「B（またはC）さんの順番です。」と伝え（順番カードを回して）、カルタを読み上げる。	・ 司会は、提示された順番を確認しながら、友達に伝える。 ・ 自分の順番を提示されたことを確認し、カルタを取る。
②生徒B（またはC）は自分の順番でカードを見付けて、生徒A（司会）へ渡す。	・ 順番カードを活用し、順番を確認し、人の順番のときは「待つ」ことの理解を促す。
③司会は受け取ったカードの「○」か「×」かを、カードを並べて示す。	・ 友達と順番で、カルタ取りを終了できたことが分かるように環境に配慮する。
④順番に取っていき、全部無くなったら終わり。	・ 自分の役割、友達の役割を理解して活動を進められたことについて褒める。
⑤役割（司会）を交代してカルタ取りを行う。	

指導形態Ⅲ



<授業の成果・期待される効果>

順番を意識してゲームができるようになった。他の順番のあるゲームでも、順番を守って参加することができるようになってきている。また、友達と協力しながらできる活動も増えてきている。

「学校生活」

8 活動名「柔軟なスケジュール理解の学習」

生徒の困難や課題

予測できない予定があると不安になり、何度も確認行動を行ってしまうなど、見通しがもてなく困ってしまう。

障害特性から推測される理由

活動の見通しをもつことの困難さ

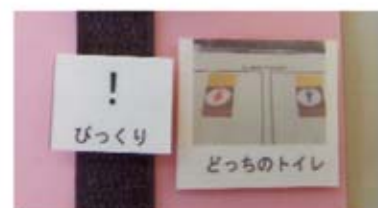
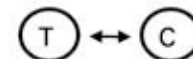
授業の目標（ねらい）

- ・直前に提示されるスケジュールカードの従って行動できる。
(直前まで、何の活動をするのか決まらない場合があることに納得して行動できる)

<主な活動>

生徒の学習	支援
①授業のスケジュールカードを上から順番に貼る。	・スケジュールカードを教員が順番に提示する。
②スケジュールを操作しながら活動を進める。	・活動が終わったら順番にカードをフィニッシュボックスに入れる。
③「びっくり！」のスケジュールになったら活動内容の示されたカードをもらい、スケジュールの横に貼る。	・「びっくり！」の活動になったら活動内容のカードを提示する。活動内容を確認して、納得できるようにする。
④「びっくり！」の活動内容を行う。	・活動内容のカードを示し、内容が理解できるようにする。 ・「びっくり！」の活動内容が固定化されないように気をつける。
※「びっくり！」カードを「？」カードや「未定」カードに変更して、学校生活の他の場面での般化を期待する。	

指導形態 I



<授業の成果・期待される効果>

指導初期は、活動内容が分からないため繰り返し確認行動を行っていたが、直前になるまで分からないということが理解できるようになった。その他の学校生活場面でも、スケジュールの変更や直前で決まる活動にも対応できるようになってきた。

「学校生活」

9 活動名「勝敗を受け入れる学習（気持ちノート）」

生徒の困難や課題

全てマルをもらうことや1位になることにこだわってしまい、100点でなかったり1位でなかったときに、混乱してしまう。

障害特性から推測される理由

活動の見通しをもつことの困難さ
情動のコントロールすることの困難さ

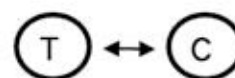
授業の目標（ねらい）

- ・自分の気持ちと他者の気持ちがあることが分かる。
- ・「次がんばろう」の言葉で納得することができる。

<主な活動>

生徒の学習	支援
①教師と一緒に勝敗のある簡単なゲームを行う。	
②勝敗の感想を話して教師と生徒それぞれの気持ちを順番に紙に書く。	・勝ったり負けたりした時の気持ちを引き出すような質問をする。 ・生徒が負けた時は、“くやしい”気持ちとともに、「次がんばろう」や「しょうがない」という言葉を引き出し、紙に書くようにする。
③書いたものを一緒に読み、どんな気持ちだったのか確認をする。	・「次がんばろう」の言葉で、負けたことを受け入れて納得できるように支援する。

指導形態 I



記入例

先生の気持ち
勝ってうれしかったです。

〇〇くんの気持ち
**負けて悔しかったです。
次がんばります。**

<授業の成果・期待される効果>

勝つことにこだわり、負けることが受け入れられずにいた生徒が、負けても良い「次がんばろう」ということを覚えたことで、その言葉を言語化して納得できるようになってきた。その他の体育での競争でも1位になれなかったときなど、「次がんばろう」の言葉で、負けを受け入れて納得できるようになってきている。

「学校生活」

10 活動名「歩調を合わせて、二人の協調活動を学習」

生徒の困難や課題

集団活動の場面で、「友達と一緒に活動する」と言われたが、どうやってよいか分からず困ってしまう。

障害特性から推測される理由

他者との協調的に活動することの困難さ

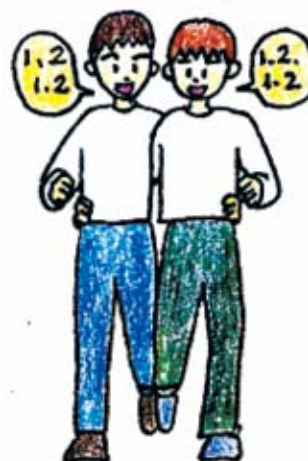
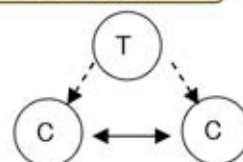
授業の目標

- ・ペアの相手を意識し、協調活動を行う。
- ・ペアの相手と同じ目標に向かって、協力する。

<主な活動>

生徒の学習	支援
①活動順を決める。	・顔写真カードで示す。
②ペアになる生徒を選ぶ。	・顔写真カードで、生徒が選べるようにする。
③順番が来たら、ペアになる生徒を誘う。	・「一緒にやろう」等の言葉で誘えるよう指導する。
④足をマジックテープで止める。	・うまくできないときは「先生、手伝ってください」と支援を求められるようにする。
⑤教員の笛の合図で二人三脚をスタートする。	・二人で「1、2、1、2」と掛け声をかけながら活動できるようにする。
⑥ゴール後、ペアの生徒と「やってね」等言い、ハイタッチをする。	・お互いの顔を見て言えるよう、目線や体の向きなどを教師が模範やプロンプトで示す。

指導形態Ⅲ



<授業の成果・期待される効果>

「友達と一緒にやりたい」「この友達となら早く走れる」など、生徒が考え、友達選びができるようになった。他の活動においても、自然な協調活動が行えるようになった。

「学校生活への改善」

1 1 活動名「順番や他者を意識し、適切な距離を保つ学習（並んで歩く）」

生徒の困難や課題

列や順番を意識できず、他の人を不快にさせ注意を受けるなど困ってしまう。集団活動をするときなど、どのくらい他人と距離をとったらよいか分からず困ってしまう。

障害特性から推測される理由

他者の気持ち等を理解することの困難さ
曖昧な判断の理解することの困難さ

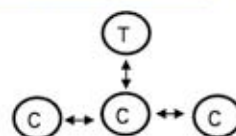
授業の目標

- ・写真を見て順番が分かる。
- ・前の生徒にぶつからないように間隔を保って歩く。

<主な活動>

生徒の学習	支援
①壁に貼った自分や友達の写真を見て廊下の床に貼ったテープの枠の中に順番に並ぶ。手を前に出し、前の人にぶつからない距離のイメージをもつ。	・写真と枠に注目するように言葉を掛ける。 ・順番を入れ替えて何回か取り組む。
②距離を保ちながら歩く。歩き出す前に手を前に出し、距離感をイメージする。	・前生徒に「歩く」、「止まる」のタイミングやペース示す。 ・手を伸ばして、前に人にぶつからない距離を確認させる。
③前の生徒が歩いたら、歩き出し、止まったら止まる。 ※②③を、まず二人で行い距離感を確認し、次に全員で行う。	
④慣れてきたら階段や校庭など距離をとりにくい場所で歩く。	

指導形態 II



<授業の成果・期待される効果>

並ぶときには前の人を見ることが多くなり、また、写真を見て自分や友達がどの位置にいるかを意識するようになってきた。学年での校外歩行などでも、間隔が開いたときや詰まったときに、言葉かけで調整できるようになってきた。今後は、校外の様々な場所で刺激の多い中でも前の人を意識して一定の間隔を保って行動できるようにしたい。

「学校生活」

1 2 活動名「協力して運び、言葉をかけあう学習（ボール運び）」

生徒の困難や課題

二人や数人で物を運ぶ時に相手や他の人を意識していないで、物を落として破損したり怪我をしそうになり困ってしまう。

障害特性から推測させる理由

他者の気持ち等を理解することの困難さ
他者との協調的に活動することの困難さ

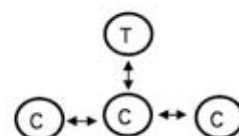
授業の目標

- ・同じチームの生徒やボールを見て、落ちないようにコントロールしながら運ぶ。
- ・落としてしまったときに、相手に言葉等を掛け、協力してボールを拾う。
- ・次のチームにカードを渡すことで他の生徒を意識する。

<主な活動>

生徒の学習	支援
①最初の二人はカゴから「ボール運びカード」を取って首にかける。	・手順表でやり方を説明する。 ・顔写真の付いた順番表を見せ、順番を確認する。
②風呂敷に載せたボールを落ちないようにコントロールしながら教室を一回りする。	・持ち方、落ちたときの載せ方を見本とともに説明する。
③ボールが落ちたときには、ボールを自分たちで拾って風呂敷に載せ再び運ぶ。	・落ちたボールを拾わないと終わらないことを伝える。
④一回りしたらボールを置き、ボードに貼ってある写真カードを見て次の二人に「ボール運びカード」を渡す。	・迷っている場合や違う生徒に渡そうとする場合には順番表を見せて促す。
⑤カードを渡されたら同じカードをもつ相手とボールを運ぶ。	
⑥最後の二人はカードをカゴに置く。	・全員でリレーができたことを評価する。

指導形態 II



<授業の成果・期待される効果>

相手やボールをよく見てコントロールしながら運んだり、次の生徒の写真を見てカードを渡したりするようになってきた。落としたときには相手を見て一緒にタイミングを合わせないと運べないことも理解してきた。場や内容を変えてこのような学習を積み重ねることで、他者と何かを運ぶときや物を渡すときなどには相手の顔を見て意識しなければならないということの理解につなげていきたい。

「学校生活」

1 3 活動名「困ったときに気持ちを伝える学習（カードゲーム）」

生徒の困難や課題

いつもと違う状況になると、行動が止まってしまうたり、どうしてよいか分からずにイライラしてしまったりすることがある。そのため、友達を傷つけたり、その場から離れたりするなど活動に参加することができなくなる。

障害特性から推測される理由

社会的状況の理解の困難さ
活動のルールを理解することの困難さ

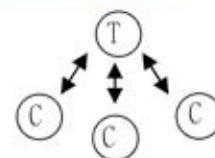
授業の目標

- ・困ったときに、教師にしぐさや言葉で伝えられるようになる。
- ・新しいルールを理解し、受け入れる。

<主な活動>

生徒の学習	支援
① 2枚一組の同じ絵札によってルールが決まっているゲームを行う。 (絵札が合うと手元に置けるようにし、常時1回ずつ行う。車の札が出たら2回繰り返し、ハートが出たら1回休みなどのルールを決めておき、3～4種類の絵札で行う。)	・一人一人のゲームのルールを手順書で提示する。 ・順番表の提示 ・絵札のルール（基本）の提示
② いつもと違う絵札をめくったときに、「教えてください。」と言葉で伝えたり、「教えてください。」カードを教師に提示する。	・いつもと違う絵札で戸惑ったとき、または、順番が分からなかったときのために、「教えてください」カードを用意。
③ 新しい絵札のルールを知り、その通り行動する。	・いつもと違う絵札の活動内容を手順書で提示する。
④ 繰り返し行う。	

指導形態II



<授業の成果・期待される効果>

違う絵札をめくったときに、非常に困惑していた。「教えてください」カードの提示もスムーズになり、新しいルールの導入にも理解を示すようになってきた。学習場面で困ったときに、「教えてください」カードが使えるようになってほしいと、常時カードを用意している。

「学校生活」

1 4 活動名「指示書で行動する学習」

生徒の困難や課題

自ら指示書を手掛かりにして作業を行うことができずに、適当になってしまったり、自らのこだわっているやり方や手順で作業を行おうとしてしまう。

障害特性から推測される理由

注目すべき刺激を適切に選ぶことの困難さ
活動の見通しをもつことの困難さ

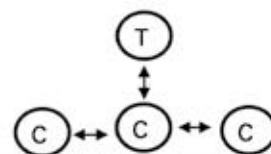
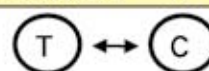
授業の目標（ねらい）

- ・指示書を確認しながら丁寧に作業を行う。
- ・指示書通りに完成したか確認を行う。
- ・材料が足りないときに“ありません”カードを渡す。

<主な活動>

生徒の学習	支援
①指示書を上から順番に、確認する。	・確認する箇所にマグネットを動かす。
②指示書通りの色チップを袋に入れる。	・指示書の順番に色チップを選ぶように、必要に応じて指差しを行う。
③色チップが足りないときに“ありません”カードを渡す。	・指示書に示されたチップがないときに、机上の“ありません”カードに手を伸ばすように支援する。
④“できました”カードを渡して報告する。	・完成したら“できました”カードに手を伸ばすように支援する。
⑤指示書通りにできたか確認する。	・教師と一緒に指示書を指差し確認しながら、完成品を検品する。 ・間違っていたら、指示書を手がかりに修正する。

指導形態 I・II



<授業の成果・期待される効果>

指示書の一つずつ確認することを繰り返すことで、自ら指示書を手掛かりにして活動を進めることができるようになった。その他の学習場面でも指示書を使用し、また、指示書のバリエーションを増やすことで、様々な指示書を活用し正確に取り組むことができるようになっている。

視点：「学校生活」

15 活動名「相手の言葉・行動に注目する学習～マグネットパズルを通して～」

生徒の困難や課題

決められた条件があり、他の人とペースを合わせなくてはならないときに、自分のペースで進められないことで混乱する。

障害特性から推測される理由

他者との協調的に活動することの困難さ

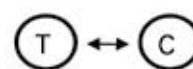
授業の目標

- ・相手の動きや言葉に注目して、人のペースにあわせることができる。
- ・相手の指示（ガイド）を受け入れる。

<主な活動>

生徒の学習	支援
①AとBに役割分担をする。 A 「指示を出す」 B 「指示を聞いてパズルを組み立てる」	Aの役割は、生徒A、Bの実態に応じて、教員が担当する。
②A 用意された完成見本をみながら、「1番に赤です。」とBに向かって言う。 B 指示通りに赤いマグネットを型紙に貼る。 A 「2番に黄色です。」 ・・・続く。	・生徒の実態に応じて、相手呼び掛けたり、その都度「できました」「はい」などの言葉のやり取りを入れる。 ・必要に応じて、指示係と作業係の順番が分かる順番カードを使用する。
③全て終わったらAの持っている完成見本とBの組み立てたものを合わせてみる。	
④二つが同じにできていたら、互いに喜ぼう！（ハイタッチ）	・教員は即時評価する。

指導形態Ⅰ



図案はそれぞれの生徒の好きな絵や写真を使う。

<授業の成果・期待される効果>

始めはBの役割を担当するとAが持つ見本を横取りして自分のものを完成させたり、Aの役割では相手が貼ったかどうかを全く気にせず次々と指示を出したりしていた。繰り返す中で、相手が指示を出すのを待つ、又は「言って。」とお願いする、相手の貼るタイミングを見て次の指示を出すなどの行動が出てきた。