

自立活動（あそび）学習指導案

1. 日時 平成25年10月
2. 場所 中学部 特別教室
3. 学部・学年・組 中学部 第1学年 第2学年 第3学年
4. 単元名 「サーキットゲーム」

5. 単元目標

サーキットゲームの中にある、いろいろな刺激を手がかりに、生徒自身の自発的な行動を促し、心理的安定をはかるとともに、人間関係の形成をはかる。

6. 生徒観 略

7. 教材観

1学期は、エアートランポリンやボウリングなど、日常生活での姿勢保持椅子から降りて遊ぶ活動を取り入れた。2学期は、音刺激や光刺激など、別の感覚刺激を味わうあそびを取り入れてみたいと考えた。その理由としては、このグループの生徒の多くの行動は、周囲の環境にある刺激を手がかりとして引き起こされることが多いと感じたからである。逆に言えば、何らかの刺激なしに、反応や行動を引き出すことは難しい。そして、暗闇で光るライトをみて、光に反応するなどの視覚刺激、楽器などの音刺激など、複合的な刺激を得てあそび、関わりを楽しむことによって、生徒の反応や行動は増えていくのではと考えた。行動を増やす働きのある刺激を活動に取り入れて指導したい。

8. 指導観

普段接している教師からの働きかけを感じ取り、感情や意思の表出が難しい生徒を含めて、生徒は自分の意思（はい・いいえ等）を表情や手の動き、発声等で、自らの気持ちを何らかの形で発信している。そして、その思いを教師がくみ取ることでコミュニケーションが成立している。『あそび』は、慣れ親しんでいる教師を支えに、さまざまな刺激を楽しみ、何度も繰り返しじっくり遊ぶ中で、安心して取り組み、そこから「やりたい」「楽しい」という気持ちが芽生えていくのではないかと考えている。今回の単元がその基礎となるように指導したい。

9. 単元の評価規準

関心・意欲・態度	思考・判断・表現	技能	知識・理解
・課題に集中することができる。	・見通しをもって、自ら関わろうとすることができる。	・手や腕などを動かして、触れようとするすることができる。	・安心して、活動に取り組むことができる。

10. 単元の評価規準

次	時	学習内容	評価規準			
			関心・意欲・態度	思考・判断・表現	技能	知識・理解
第一次	2	引っ張って風船を割る サーキットを移動して、刺激 であそぶ。 ・ひらひら ふさふさ ・音がなる（振動を感じる） ・風を感じる。	○			
	2	パラバルーンを使って、 光と風の刺激で遊ぶ サーキットを移動して、刺激 であそぶ。 ・ひらひら ふさふさ ・音がなる（振動を感じる） ・風を感じる	○	○		
	2 (内1時 間は本 時)	サーキットを繰り返し、 見通しをもって、自ら関 わろうとすることを重点 に行う。		○	○	
	2	サーキットを繰り返し、 子どもの興味に応じて 個々に取り組める内容 ・時間等を変えて行う。			○	○

11. 本時の展開

(1) 本時の目標

いろいろな刺激との関わりを楽しむ。

(2) 本時の評価規準

- ・見通しをもって自ら関わろうとすることができる。
- ・手や腕などを動かして、触れようとするすることができる。
- ・体験的な活動を通して、視線や表情、身体の動きで感じたことを表現する。

(3) 本時で扱う教材・教具

空気砲、布切れ、オング（楽器）、パラバルーン、ブラックライト、ツリーチャイム、ラジカセ、ハンドベル

(4) 生徒の実態と本時の目標 略

(5) 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てだて等	評価規準・評価方法
10分 導 入	・ 始まりの歌 ・ あいさつ ・ 本時の活動について知る	授業の始まりの意識と本時の内容についての期待感を高める	授業者を意識することができる
25分 展 開	暗闇で光るパラバルーンであそぶ。 サーキット ・ ひらひら布であそぶ ・ 空気を浴びてあそぶ ・ 楽器で音をたててあそぶ	目的物との距離や見やすい位置に移動できるよう支援する。 目的物を意識したり、触れたりすることができるよう、支援する。	課題を意識し、それぞれの活動に取り組むことができる。 キラキラテープを引っ張る 光るバルーンを見上げる。 目的物や刺激に興味を示している。 意欲的に関わろうとしている。 手を伸ばす。追視する。 音を鳴らす。振動を感じる。
5分 ま と め	・ 本時の活動を振りかえる ・ 終わりのあいさつ	できたことを発表し、ハンドベルを鳴らすなどして褒める。	前の授業者を意識することができる

(6) 教室配置等 略

＊備考

当該教科・領域の年間指導計画 略