

Go! Go! 授業づくり! シート

自立活動用 記入例（集団で指導する場合）〔4人在籍〕

幼児児童生徒名	A	B	C	D
指導目標 (長期目標) 区分と項目	○自分の思いを相手に伝えたり、相手の思いを受けとめたりしながら活動に取り組む。 【2心理的な安定(1)】 【3人間関係の形成(1)】	○自分の思ったことや考えたこと、気持ちを自分から友達に伝えることができる。 【3人間関係の形成(1)】 【6コミュニケーション(2)】 ○衣服の前後を意識して、着替えをする。 【4環境の把握(1)】 【5身体の動き(3)】	○相手のペースに合わせて活動を行ったり、気持ちを考えようとしてしたりして、相手に意識をむけることができる。 【3人間関係の形成(2)】 【6コミュニケーション(5)】 ○身体力を入れる部位を意識して、正しい姿勢で座ることができる。 【4環境の把握(1)】 【5身体の動き(3)】	○友達とやりとりをしながら、自分の気持ちをコントロールして活動に取り組む。 【2心理的な安定(1)】 【3人間関係の形成(4)】
指導内容	○関心のある事柄について、楽しみながら取り組むことを通して、安定した情緒で活動する。 ○関心のある事柄について、友達や教師とやりとりをしながら、自分と異なった考えを受け入れていく。	○安心のできる身近な人との間で、関心のある出来事等についてやりとりをし、人と関わる楽しさを感じたり、自信を高めたりする。 ○衣服の背面を示すマークを手掛かりに、着用する衣服の向きを理解する。	○友達を意識して協調的な動作ができる。 ○日常の出来事や友達との会話をイラストを使って振り返り、相手の話を聞きながら話をする。 ○体幹を鍛える活動を通して、姿勢を保持し続ける力をつける。	○関心のある事柄について、意欲的に取り組むことを通して、安定した情緒で活動することが増える。 ○自分を落ち着かせる方法について考え試して、自分にあった方法を見つける。
学習や生活の中で見られる長所やよさ 興味・関心	○経験のある活動について、自分なりのイメージや思いをもち意欲的に取り組んでいる。	○テレビのバラエティー番組に興味をもっている。 ○決められた役割に自分からコツコツと取り組む姿がある。	○図鑑を読むことやアニメのキャラクターに興味がある。 ○自分の好きなことや知っていること、考えたことについて周りの教師や友達に話したいという気持ちがある。	○ゲームなどの勝敗のある活動を好み意欲的に活動することが多い。 ○発想も豊かで、学習活動の中でも自分のアイデアを活発に発言し友達を引っ張っていく姿がよくみられる。



幼児児童生徒名	A	B	C	D
単元の指導目標 区分と項目	○自分の思いを相手に伝えたり、相手の思いを受けとめたりしながらにこにこゲーム大会の活動に取り組む。 【2心理的な安定(1)】 【3人間関係の形成(1)】	○自分の思ったことや考えたこと、気持ちを友達や教師に伝える。 【3人間関係の形成(1)】 【6コミュニケーション(2)】	○相手の思いや考えに意識をむけながら、にこにこゲーム大会の活動に取り組む。 【3人間関係の形成(2)】 【6コミュニケーション(5)】	○自分の気持ちをコントロールしながら、友達との活動に取り組む。 【2心理的な安定(1)】 【3人間関係の形成(4)】
単元名	「にこにこゲーム大会をひらこう」			
主な活動内容	・交流学級または校長先生、教頭先生を招待してゲーム大会をする。 ・各児童が交流学級のお楽しみ会でレクの司会をする。 ・輪投げ ・ボウリング(〇〇さんが教えてくれた)			

Go / Go / 授業づくり / シート

	幼児児童生徒名	A	B	C	D	
	単元の指導目標 区分と項目	○自分の思いを相手に伝えたり、相手の思いを受けとめたりしながらにこにこゲーム大会の活動に取り組む。 【2心理的な安定（1）】 【3人間関係の形成（1）】	○自分の思ったことや考えたこと、気持ちを友達や教師に伝える。 【3人間関係の形成（1）】 【6コミュニケーション（2）】	○相手の思いや考えに意識を向けながら、にこにこゲーム大会の活動に取り組む。 【3人間関係の形成（2）】 【6コミュニケーション（5）】	○自分の気持ちをコントロールしながら、友達との活動に取り組む。 【2心理的な安定（1）】 【3人間関係の形成（4）】	
	手立て（単元を通して）	・準備や話し合いの中で自分の考えが友達と異なっており、解決策を見つけたしにくい時には、児童の気持ちを受けとめつつ、自分や友達の考えに基づく活動を体験して考えることができるようにする。 ・友達と話し合う中で、友達の考えに意識を向ける様子や自分の考えを振り返る様子があることをとらえ、伝えることで自分の変容が意識できるようにする。	・話し合いの内容に応じて、思いや考えを表しやすいように、選択肢を入れた質問をしたり、仲の良いAとペアでの活動を設定したりする。	・友達への意識が高まるように、話し合いの時は、友達の様子に意識を向けるような問いかけ（「Cの考えをどう思ったか。」など）をする。 ・振り返りの時は、友達の様子を思い出しながら自分自身の振り返りができるように、ワークシートの設問を工夫する。	・にこにこゲーム大会への期待感がある中で、気持ちをコントロールできる経験を積めるようにする。児童が「ゲーム大会まであと何日？」というように日程表を確認したり、招待状を渡す活動を設定して、招待をする教職員がゲーム大会を楽しみにしている様子を見たりする。 ・活動中に気持ちが不安定になった時には、教師がその気持ちを認め見守りつつ、活動にもどるきっかけとなる言葉がけをしていく。	
日時	活動内容	A	B	C	D	準備物
6／5（月）	○にこにこゲーム大会の計画をたてる ・どんなゲーム大会にしたいか考える ・招待する教職員を決める	手立て				
		記録				
6／12（月）	○みんなが楽しめる輪投げゲームを考える ・全体でみんなが楽しめる方法を考える ・ペアでその方法を詳しく考える ペア（AとB）（CとD）	手立て ・相手の考えを受けとめて、自分の考えを言う様子を認め、その姿を伝えることで、自分の変容に気づけるようにする。	・自分の考えをAに伝えている様子やAへの問いかけの様子を称賛することで、考えや気持ちを伝える良さに気づくようにする。	・意見が相反した時には、Dに「どうして、そう思うか。」確認の質問をするように促し、相手の考えに気づけるようにする。	・楽しいゲームにしようかとがんばって考えている姿やCの考えを受けとめた様子が見られた時は称賛をして、気持ちを安定させて活動をしていることへの自信につなげる。	予定表 輪投げゲーム ワークシート
		記録 ・Bの考えと異なることがあり、納得ができず活動が止まることがあった。教師がBに意識が向くようにやりとりすることで、Bの考えを受け入れる様子が見られた。	・テレビ番組を参考にした考えをAに伝えた。Aとやりとりの後、Aが自分の考えに賛成すると、「やった。」と言って笑顔になった。	・Dの考えと同じ部分があることに気づく様子が見られ、Dの考えに賛成していた。	・自分の考えを認めさせようと言葉が荒くなることがあったが、「（Dの考えは）ぼくと同じ。」というCの言葉で、協力しようとする様子が見られた。	
6／14（水）	○輪投げゲームの方法を決定する ・ペアで方法を考えて、道具などを改良する ・決まったことや改良した道具を発表する	手立て				
		記録				
6／19（月）	○にこにこゲーム大会の準備をする ・準備と当日の役割分担を決める （司会、輪投げゲームの説明、得点集計記録など） ・担当の準備をする	手立て				
		記録				
6／21（水） 22（木）	○招待する教職員に招待状を渡そう ・どんなことを書くか考え、招待状を作成する ・渡し方を考え、練習をして招待状を渡す	手立て				
		記録				
6／26（月）	○リハーサル ・振り返りをして修正、改善する	手立て				
		記録				
6／28（水）	○1組ゲーム大会をしよう	手立て				
		記録				
6／28（水）	○振り返りをする ・本番の動画を見ながら、振り返りをする	手立て				
		記録				

幼 児 児 童 生 徒 の 評 価	幼 児 児 童 生 徒 名		評 価		
	A				
	B		・自分の考えを友達に伝えることで、好きなテレビ番組で行われているゲームの雰囲気を輪投げゲームに取り入れることができてとても嬉しそうだった。招待する教職員からゲーム大会について質問を受けた時には、どのように伝えようか考える時間をとりながら、最後まで答える様子が見られた。		
	C				
	D		・みんなが楽しめるゲームの方法を考えようとしていたが、自分の考えを認めさせようと言葉が荒くなることがあった。自分の考えがCと似ていることに気づいて相手に伝えることで、Cが準備に協力する様子が見られた。 振り返りのワークシートには、自分の考えがCと似ていてびっくりしたこと、子どもも楽しめるように子ども専用の杭を作ることを考えたという点が書かれていた。みんなが楽しめるゲームを考える中で、Cの考えに意識を向けられたと思われる。		
指 導 に 対 す る 評 価	評価の視点		①活動内容	②活動量	③活動の流れ
			④教具	⑤活動の場の配置	⑥指導目標の妥当性
	①導入で「自分が何をしたら楽しい輪投げゲームになるか」について考えた。「楽しい」の具体的なイメージがもつことができるような児童とのやりとりが必要だった。 ②ABのペア活動の時間が必要だった。次回、ABの活動時間を確保しつつ、CDの活動が早く終わった場合のことを考える必要がある。 ③楽しくできる方法についてみんなで考えてから、ペアで具体的に考える流れは良かった。みんなで考える場面は、友達の様子をヒントに方法を考えることができた。 ④ペアに1つずつ輪投げゲームがあることで、ペアのペースで考えることができた。 ⑤ペアと指導者の位置は、指導者が両ペアを見守ることができる位置で適当だった。 ⑥Aが他者の意見を受けとめるために（教師は）、ABの間に入り多くのやりとりが必要だった。他者の考えを受けとめつつ自分の考えもいかす成功体験を今後も積めたら良い。				