特別支援教室自立活動学習指導案

日　時　週に１回３０分４時間扱い

児　童　異学年4名による小集団指導

授業者　新宿区立市谷小学校　T１佐々木　麻美

T２　T３　T４の４人で指導

１　単元名

　「マイクロビットカーリングをしよう！」

２　児童について

　　今回小集団指導を行う児童は、共通して新規場面への不安感を感じやすく、苦手意識をもちやすい傾向にある。しかしながら、これまでスモールステップで経験を積み重ね、対応できる場面がそれぞれ増えてきている。

　　A児　　経験を重ねて余裕がうまれ、優しい言葉がけやそっと待つなどの行動ができる。

自信をもち、困難に立ち向かう意欲を高めることを目標にしている。２－（３）

　　B児　　物事の因果関係や仕組みを考えることが得意で、様々な活動の合理的進め方を提案できる。他者とのかかわりにおいて、自分からの一方的なかかわりになりやすく、場に応じた適切な言動を経験しながら学んでいる。３－（２）

　　C児　　創造的思考で自分のアイデアを形にすることが得意。

　　　　　　新規場面で不安になりやすく、経験を通して自分のよさの生かし方を学んでいる。６－（５）

　　D児　　物事の仕組みに興味があり、知的好奇心が強い。特別支援教室で１対１の対話やじゃんけん、簡単なルールのゲームの経験を重ねてきた。勝敗の受け入れを練習中。２－（１）

３　題材について

　　Swich educationの「プログラミングカーリングで遊ぼうセット」を使用する。Microsoft Make Codeで指示のブロックを並べることで、カーリングのディスクの動きがプログラミングでき、プログラミング初心者でも直感的に操作することができる。ブロックを並べてプログラミングできる教材の良さは、短時間で「考える」「試す」を反復できることである。失敗することを極度に恐れてしまいがちな児童にとって、ブロックの操作だけで簡単にやり直すことができることは、新しい挑戦へのハードルを下げ、何度でも挑戦できるという安心感につながる。また、そこにカーリングというゲーム性が加わることで、自分の思い通りにプログラミングすることに必要感が生まれ、意欲も高まる。その時々の相手チームのディスクの場所によって、どのような動きが有利か変わってくるため、場の状況に合わせてどのような戦略を立てるか、エキサイティングで楽しい活動になる。また、チームで戦うことで、仲間と戦略を話し合い、協力していく場面を設定することができる。勝敗のあるゲームでの適切な行動も指導することができる。自分の思考、仲間チームとの協働、相手チームとのかかわり、というように、少人数の活動でも、集団活動で必要な要素が十分に含まれている。

４名の児童は、論理的思考や知的好奇心が高く、本題材は、児童の得意を生かしながら活動できるだろうと推測できる。また、４人が目標としている困難に立ち向かう力や他者とのかかわり方も、カーリングのゲーム性によって学ぶことができる。したがって、本題材は、心理的安定を担保しながら、仲間と協力して何度もチャレンジする場を提供し、児童の目標達成に迫ることができるものと考えた。

４　単元における目標

　　A児「困難があっても、複数の方法を試して取り組む。」２－（３）

　　B児「自分や仲間の成功失敗を受け入れ、適切な言葉を使う。」３－（２）

　　C児「仲間に自分の考えを話すことができる。」６－（５）

　　D児「悔しいなどの気持ちを言葉で表すことができる。」２－（１）

５　単元計画と評価（４時間扱い）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 主な学習内容・活動 | 主な評価 |
| １時 | マイクロビットで１メートル動かしてみよう  〇操作の仕方、距離感をつかむ | A児　自分で試した結果をヒントに、よりよくしようと行動する。  ２－（３）  B児　うまくいかない時にも、適切な言葉を使う。　　３－（２）  C児　自分が見つけたよい方法を仲間に伝えることができる。  　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　６－（５）  D児　うまくいかない時の気持ちを言葉で話すことができる。  　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　２－（１） |
| ２時 | マイクロビットで正方形を描いてみよう  〇方向転換の仕方、行って戻ってくるプログラミングの仕方を学ぶ |
| ３時（本時） | チームでマイクロビットカーリングをしよう  〇これまでの学習を踏まえて、チームで協力してカーリングゲームをする | A児　困難があっても、複数の方法を試して取り組もうとする。  　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　２－（３）  B児　自分や仲間の成功失敗を受け入れ、適切な言葉を使う。  　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　３－（２）  C児　仲間に自分の考えを話すことができる。　　　　６－（５）  D児　勝敗のあるゲームで、悔しいなどの気持ちを言葉で表すこと  　　　ができる。　　　　　　　　　　　　　　　　　２－（１） |
| ４時 |

６本時の指導（展開）

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 学習内容・活動 | 教師の指導　◆支援◎評価 | | | | |
| 全体 | チーム | | チーム | |
| A | B | C | D |
| １  マイクロビットでカーリングをしよう！  ２  めあてを決める | 【事前指導】  カーリングゲームに対しての不安を減らすため、本単元に入る前に個別指導で教員とカーリングゲームをして楽しさを味わっておく。  めあては、これまでの経緯を確認しながら、教師の提案をもとに児童自身の言葉で決め、発表する。 | 【事前指導】  １つの方法だけではなく、試行錯誤する要素のあるゲームをして、「他の方法を試そう」を合言葉にしておく。  ◆T４これまでの授業で成功したことを確認しながら、今日のめあてを具体的に考えられるよう促す。  ◎めあてを自分の言葉で決めることができたか。 | 【事前指導】  ふわふわ言葉ちくちく言葉を指導し、声に出してよい言葉と心の中で思っておくだけにする言葉を事前にリストにしておく。  ◆T２言葉リストを見せながら、今日の授業でのめあてを具体的に考えられるように促す。  ◎めあてを自分の言葉で決めることができたか。 | 【事前指導】  仲間に自分の考えを伝える活動を行い、「ぼくは・・・と思うけど、どう？」という定型文を指導しておく。  ◆T３相談するときの言葉リストを確認しながら、今日の授業のめあてを具体的に考えられるように促す。  ◎めあてを自分の言葉で決めることができたか。 | 【事前指導】  勝敗のあるゲームにおいて、悔しい気持ちうれしい気持ちを言葉や数値で表すことを指導する。  ◆T１気持ちの温度計を見せながら、今日のゲームで勝った時、負けた時の気持ちを予想させ、めあてを考えられるように促す。気持ちが爆発しそうな時は、数分クールダウンをすることを確認しておく。  ◎めあてを自分の言葉で決めることができたか。 |
| ３  チームに分かれて相談・プログラミングタイム | 相談ボードを使って、動きのイメージを２人で決め、決めた動きになるようにプログラミングをする。 | ◆T４  プログラミングの際、「うまくいくかわからないがまずは試してみる」ことができたら称賛する。  ◎うまくいくかわからないが、まずは試してみることができたか。 | ◆T２  相談の際、よい言葉を使えた場面で簡潔に「今の言葉いいね。」と適宜伝える。  ◎相談の際、ふわふわ言葉を使って話すことができたか。 | ◆T３  相手に自分の考えを伝えられているかを見守り、自分だけになっている場合には促す。  ◎自分の考えを相手に伝えらえたか。 | ◆T１  自分の意見を言ったら、仲間の意見も聞くよう促す。  ◎自分の意見を聞いてもらったら相手の意見も聞くという相談の仕方を理解して守れたか。 |
| ４  実走させてみよう！  （お試し1人２回本番１人２回本番に実走させた位置で勝敗決定） | ◆うまくいかなくても、次に生かすことが大切であることを確認しておく。 | ◆T４  うまくいかない時にあきらめそうになったら、「他の方法を試そう」の合言葉を思い出させ、別のプログラミングを考えられるよう促す。  ◎困難な時にも、複数の方法を試して取り組むことができたか。 | ◆T２  自分のプログラミングが失敗した時、仲間のプログラミングが失敗した時の言葉の使い方を見守り、よい時には適宜簡潔に評価し、間違えた時には、言葉リストを見させて気づかせる。  ◎自分や仲間の成功失敗を受け入れ、適切な言葉を使う。 | ◆T３  チームの仲間を気遣い、遠慮している様子があったら、称賛と感謝を伝え、C児が存分に活動できるよう促し調整をする。  ◎仲間に自分の考えを話すことができる。 | ◆T１  自分のプログラミングが失敗した時、仲間のプログラミングが失敗した時、相手チームが勝ちそうな時に、様子を注意深く見守る。爆発しそうな時には、クールダウンを促す。落ち着いてから気持ちを言語化させる。  ◎悔しいなどの気持ちを言葉で表すことができる。 |
| ５  結果発表 | ◆勝ったチームは自分たちだけで喜ぶ、負けたチームは、気持ちの温度計によって、①相手チームに拍手、②黙って受け入れる、③クールダウンの３つの行動から選んで行う。 | T４  ◆児童のがんばりを言葉で価値づけする。  ◎困難な時にも複数の方法を試してみた達成感をもつことができているか。 | T２  ◆勝敗を受け入れ、適切な態度を取れていたら即時評価し価値づけする。不適切な言動があった場合は、言葉リストや授業の最初の確認事項を思い出させる。  ◎勝敗を受け入れ、適切な言葉を使うことができたか。 | T３  ◆児童のがんばりを言葉で価値づけする。  ◎仲間とともに活動できたことに達成感をもつことができたか。 | T１  ◆勝敗の受け入れが難しい場合は、静かなスペースでクールダウンを促す。勝った場合は、相手チームをあおったり自慢したりする行動はしないことを確認する。  ◎勝敗を受け止め、悔しいなどの気持ちを言葉で表すことができたか。 |
| ６  ふりかえり  次時の予告 | T１からT４は、それぞれの児童が目標に迫れていた場面を称賛する。児童は、目標達成のために頑張れたことを発表する。  ◆T１は、次時もカーリングゲームをすることを予告し、次時に希望がもてるようにする。 | ◎自分なりに頑張れたことを話すことができたか。 | ◎勝敗にかかわらず、自分が頑張れたことを話すことができたか。 | ◎自分なりに頑張れたことを話すことができたか。 | ◎勝敗にかかわらず、自分が頑張れたことを話したり、場面の指さしなどで伝えたりすることができたか。 |