

かがやき3組（自閉症・情緒障がい支援学級）自立活動学習指導案

指導者 T1 小野 友香

ゲストティーチャー 矢野 美保子

1 題材名 仲間作りのためのソーシャルスキル学習

2 児童の実態及び題材終了後の児童の姿

氏名	学年	性別	児童の実態	題材終了後の児童の姿
A児	年		他者と関わりたい気持ちがあるものの、行動に移すことが難しい状況がある。	・対人関係のイメージをもちやすいよう視覚的支援をすることで、スキルの活用ができるようになる。
B児	年		自分の世界で活動することが多く、周囲の状況に気が付かないことが多い。	・自己理解の学習を取り入れて、状況をイメージさせることでスキルの汎化ができるようになる。
C児	年		他者との関わりを自分からもつことができるが、周りに流されて、不適切な言動や関わり方、行動が見られることがある。	・自己理解を促す場面で、身近に起こりえる場면을提示することで、スキルの活用ができるようになる。
D児	年		マイルールが強く、自分の考えが通らないと暴言や不適切な行動が見られる。	・身近に起こりえる場면을提示することで、自分のイライラの気持ちを認識することができる。
E児	年		勝敗に対するこだわりが強く、負けそうな場面ではイライラを爆発させることがある。	・イライラした時の解決法について学習をすることで、自己判断能力をつけることができる。

3 題材の指導計画（本時〇時／全3時間）

時数	実施日	主な学習内容及び学習活動
1	5月25日（木）	○うまくいかなかった時の解決法について考えよう。 ○イライラの気持ちについて知ろう。（アンガーマネジメント学習）
2	5月31日（水）	○負けそうになった時の解決法について考えよう。 ○イライラの気持ちになる心と体のメカニズム（アンガーマネジメント学習）
3	6月7日（水）	○自分の思うようにいかなかった時の解決法について考えよう。 （アンガーマネジメント学習） ○相手への気持ちの伝え方について知ろう。（コミュニケーションスキル学習）

4 授業改善の視点

- 児童がイメージしやすい問題場면을提示することで、目的意識を明確にした授業展開を行えるようにする。また、獲得させたいスキルを児童に分かりやすく示すようにする。
- 獲得させたいスキルを活用できるスキルゲームを取り入れて、楽しみながらスキルを一般化できるようにする。
- 児童へ学習するために必要な知識を伝達する役として、ゲストティーチャーの活用を図る。

5 児童の目標

児童	児童の目標
A児	適切なスキルを獲得して、ゲームの中で活用することができる。
B児	自己理解を深めながら、友達と適切に関わりをもとうとすることができる。
C児	適切な言葉かけや行動に仕方について知り、活用しようとするすることができる。
D児	相手の気持ちを考えた適切な行動の仕方について考え、活用しようとするすることができる。
E児	適切な行動の仕方について理解し、イライラせずに友達と関わろうとすることができる。

自立活動指導案（アンガーマネジメント 第1時）

1 本時の目標

- 失敗してしまったときの解決法について考えよう。

2 学習指導過程

段階	学習内容及び学習活動	指導上の留意点 (○T1 ●ゲストティチャー)	資料・準備
つかむ	1 本時の流れを知る 2 本時のめあてをつかむ。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">                         イライラばく発ストップの方ほうを知ろう。                     </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 本時の学習の流れを視覚資料で提示する。</li> <li>○ うまくいかないことでイライラしてしまうゆうせい君の動画（前半）を見ることでめあてをイメージしやすくする。</li> </ul>	ゆうせい君の動画（NHKフォーカススクール）
ひろげる	3 ゆうせい君の気持ちや行動を全体で考える。 ・ゆうせい君の気持ち ・周りの子の気持ち  4 イライラの大きさについて知る。 ・気持ちの種類 ・イライラの大きさ  5 イライラを爆発させない方法を知る。 ① ゆうせい君の動画（後半）の続きを見る。 ② 爆発をストップするための方法を知る。  6 スキル習得のためのトレーニングをする。 「つかんで、運んでゲーム」 ① 箸でつかむ。（割り箸） ② 箸の種類を変える。 （つるつる箸、ぎざぎざ箸、短い箸、長い箸） ③ つかむものを選ぶ。	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ ゆうせい君の気持ちや行動に焦点化することで第三者的な視点で考えられるようにする。</li> <li>○ イライラは、自分も相手も嫌な気持ちになってしまうと感じさせる。</li> <li>● イライラには、大きさがあり、イライラ5になると、爆発してしまい、自分も相手も嫌な気持ちになることを伝える。</li> <li>● イライラの気持ちは、みんながもっている感情であり、人によって大きさにも違いがあることを実感させる。</li> <li>○ 動画の中でゆうせい君が行っていた方法に気付かせ、爆発しないための練習をトレーニングで行っていくようにする。</li> <li>○ 児童に分かりやすい言葉で、実践できそうなクールダウンについてまとめていく。</li> <li>○ 活動のルールを伝えてから、ゲームを行うようにする。</li> <li>○ イライラ温度計を意識させて、イライラが出そうになった際には、個別の声掛けを行う。</li> <li>○ つかむ道具に変化を持たせることで、自分にあった道具を選択し、それぞれの良さに気づき、活動の幅を広げる。</li> </ul>	場面絵 マグネット 吹き出しカード  気持ちの種類 イライラ温度計① 丸型シール  動画（後半） 爆発ストップの方法  つかむもの 皿 箸

<p>ま と め る</p>	<p>7 本時のまとめをする。</p> <div data-bbox="268 241 641 456" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>きりかえるまほうの言葉で イライラ温度計をストップすることができる。</p> </div>	<p>○ 学習のまとめを行い、自分が使える方法でイライラを消していくことを伝える。</p>	<p>学習のまとめ</p>
----------------------------	---	---	---------------

3 板書計画

めあて	場面絵	イライラ温度計	スキルアイテム (具体的なもの)
本時の流れ		まとめ	

自立活動指導案（アンガーマネジメント 第2時）

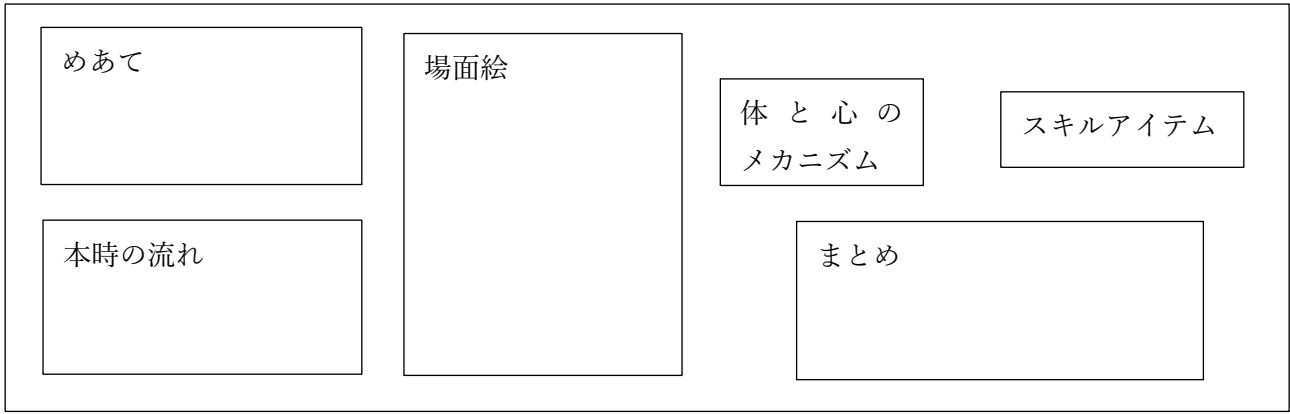
1 本時の目標

- 負けそうになった時のイライラの解決法を知ろう。

2 学習指導過程

段階	学習内容及び学習活動	指導上の留意点 (○T1 ●ゲストティチャー)	資料・準備
つかむ (5分)	1 前時の振り返りを行う。 2 本時の流れを知る 3 問題場面を知る。 4 本時のめあてをつかむ。  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;">             まけそうになった時のイライラのやっつけ方を知ろう。           </div>	○ 前時の振り返りとして、温度計を登場させて、イライラ爆発は、自分でコントロールしていくことが大切だということを押さえる。 ○ ゆうせい君が野球の試合で負けそうになり、段々と気持ちがイライラしていく場面を取り上げる。 ○ 本時は、イライラがどんどん上がっていった際に、自分でできるコントロールの技について学習していくことを確認する。	イライラ 温度計 イラ消し君 紙芝居 (ゆうせい君・NHKフォースクール)
ひろげる (35分)	5 問題場面を考える。 ・ゆうせい君のイライラの温度計 ・表情や体の変化 6 イライラした時の体と心について知る。 ・体と心の話 ・怒る理由 7 「こんな時どうする」の学習をする。 ① 2つの場面を知る。 ② 怒りコントロールの技を確認する。 ・「きりかえる」の言葉を心の中で言う。 8 スキル習得のためのトレーニングをする。 ・ぐらぐらバランス ① ゲームの説明を聞く。 ② グラグラバランスゲームをする。	○ 場面絵からゆうせい君の顔の変化や体の変化に気づかせて、怒りが大きくなる原因について考える学習へと繋げる。  ● 前時の怒りのついで振り返りと共に、怒りが大きくなるメカニズムについて知り、怒りをコントロールしていく必要性を感じさせる。  ○ 適切な行動場面と不適切な行動場面で結果が異なり、自分や周りの気持ちに変化があることに気づかせる。  ○ ゆうせい君の心の声を元に、怒りコントロールのための必要なスキルを確認する。  ○ イライラ温度計を使って、「きりかえる」をキーワードにして活動を進める。 ○ 負けそうになった時の自分のイライラの解決法を試すことができたを確認する。	紙芝居  体と心のメカニズムシート  2つの場面絵  ゆうせい君の心の声  ルールの説明シート
まとめる (5分)	9 本時のまとめをする。  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;">             きりかえ言葉を使うことでイライラ温度計を下げるができる。           </div>	○ 学習のまとめを行い、自分が使える方法でイライラを消していくことを伝える。	学習のまとめ

### 3 板書計画



自立活動指導案（アンガーマネジメント 第3時）

1 本時の目標

- 思うようにいかなかった時の解決方法について知ろう。

2 学習指導過程

段階	学習内容及び学習活動	指導上の留意点 (○T1 ●ゲストティチャー)	資料・準備
つかむ	1 前時の振り返りを行う。 2 本時の流れを知る。 3 問題場面を知る。 4 本時のめあてをつかむ。 思うようにいかなかった時のイライラしないための方ほうを知ろう。	○ 「きりかえる」言葉を使って、イライラ温度計を下げていく学習をしたことを確認する。1週間の行動で実践できていた場面を称賛する。 ○ 本時の場面絵を提示する。場面絵でイライラ温度計がどのくらいになりそうなのかを考え、めあてにつなげる。	きりかえる言葉 イライラ温度計 場面絵
ひろげる	5 イライラした時の体と心について知る。 ・体と心の話 ・イライラした時の気持ちのコントロールについて「まっいいか」 6 「こんな時 どうする」の学習をする。 ① 2つの場面を知る。 ② 2つの場面でのイライラの温度を考える。 ③ 良い行動パターンを知る。(まっいいかの提示) 7 スキル習得のためのトレーニングをする。 ① ゲームの説明を聞く。 ② ぐらぐらバランスゲームをする。	● イライラした時の体や心の変化について振り返りを行い、気持ちのコントロールの必要性についての話をする。 ● 心のコントロールの1つとして「まっいいか」の考え方を知らせる。 ○ 適切な行動場面と不適切な行動場面で結果が異なり、自分や相手の気持ちに変化があることに気付かせる。 ○ 心声を元にして、怒りのコントロールのためには、「まっいいか」の気持ちが必要なことを確認する。 ○ 活動の進め方や約束の確認を十分に行ってから学習を進める。 ○ 今回のトレーニングでは、「きりかえる」と「まっいいか」の2つを使ってトレーニングをすることを伝える。 ○ 個別の声掛けをしつつ学習を進める。	体と心のメカニズムシート 2つの場面絵 心の声シート ルールの説明シート
まとめる	8 本時のまとめをする。 「まっいいか」の言葉でイライラ温度計を下げるができる。	○ 「きりかえる」と「まっいいか」の言葉でイライラは下がることを確認する。	学習のまとめ

### 3 板書計画

