

実践事例様式

校種 (学級・教室の種別)	小学校 (知的障がい特別支援学級)	本事例 の教科 等名	自立活動
在籍児童 生徒の実態	A 児:2年生 ・一定時間集中して作業を進めることが苦手。 ・負けることや間違えることが恥ずかしくて、ふざけ始めることがある。 B 児:3年生 ・聞きとりやすい大きな声を出すことが少ない。 ・しないといけなことがあっても、自分の思いを優先してしまうことがある。 C 児:4年生 ・文字を書くことは苦手だが、絵を描くことは好き。 ・ゲームで負けると不機嫌になりやめることがある。	目標・ 指 導 内 容	○ルールを把握し、ゲームに参加する。 ○最後までゲームに参加する。 ○大きな声を出さないと負けるかもしれないゲームをすることで、必然的に出そうとするようになる。 3 人間関係の形成(2)
指導の経過・ 工夫点・ 子どもの変容	○ゲームをする上で大切なことを確認し、ゲームを行った。 ① ルールを守る(やり方、勝ち負けの決め方) ②負けても勝手にやめない <u>ゲームのルール</u> 子どもたちに事前に画用紙のカードを配り、2枚ペアになるよう同じ絵(キャラクター)を書いてもらった。そのカードをシャッフルし、裏返して机に置き、順番にめくっていく。新しいカードが出た時には、好きな名前をつけてもらう。その際、同じカードが出た時には、1回目に出た時につけられていた名前を聞こえる声で素早く言う。1番早かった人は、カードをもらう。最後にカードを多く持っていた人が勝ち。1番カードが少なかった人を負けとして、他の人に質問される(好きな食べ物や好きなキャラクター等)。 <工夫点> ・子どもに絵を描いてもらうことでカードのキャラクターに愛着が湧くようにした。 ・負けても質問(好きな食べ物等)をされるだけなので、いやな気持ちになることが少なく、最後まで参加することができる。 ・全部で20枚ほどなので、長時間同じことをするのが苦手な子も最後まで参加することができる。 ・大きな声で言わないと負けてしまう状態を作った。 ・記憶を試されるゲームではあるが、自分がつけた名前だとすぐ言えることも多いので、誰にでも活躍の場がある。 ・時間もかからず、人数も問わずにできる。 <子どもの変容> ・途中でやめることなく、最後までゲームに参加できるようになった子がいる。 ・大きな声で話すのが苦手な子も、いつもより大きな声で付けられた名前を言うことができたようになった。 ・負けても不機嫌にならなくなった子がいる。 ・「次はほかの人ともやりたい」とゲームに意欲的になっていた。		
成果と課題・ 今後の方向	<成果> ・楽しいことをしながらも、大きい声を出す練習や、最後まで参加することが出来るようになっていった。 ・いろんな学年の子たちと一緒に出来るので、いつもとは違う面(「そんな名前つけるんだ!」という発見、次は誰なのかを覚えて教えている姿)を互いに見ることができた。		

・いつもはやる気が出ないことが多い子も、「絵うま!」と周りに褒められたことで、気持ちよくゲームを始めることができた。

<課題・今後の方向>

・自分が描いたキャラクターに思ったのと違う名前を付けられると不機嫌になることがあった。
・このゲーム以外の時は、声が小さかったり、負けたら不機嫌になったりして最後まで参加できないこともあるので、この他のゲームや、日常生活でも少しずつできるようにしていく必要がある。



子どもたちが作成したキャラクターカード