

実践事例

校種 (学級教室の種別)	小学校 (自閉症・情緒障がい特別支援学級)	本事例 の 教科等	自立活動
対象児童 の実態	<p>対象：2年生 男児（Aさん）</p> <p>○全体的な実態</p> <ul style="list-style-type: none"> 誰とでも積極的に自分のペースで関わろうとする。 体を支える力が弱く、姿勢保持が苦手で疲れてしまう。 整理整頓が苦手で、教室移動時に忘れ物が多い。 <p>○事例で取り上げた自立活動の指導に関わる実態</p> <ul style="list-style-type: none"> 強いこだわり（何事においても負けたくない）を持っている。 特にドッチボールやゲーム等で勝敗が絡む時に攻撃性が強くなり、友達とのトラブルに繋がっている。 <p>○指導の工夫点の根拠となる実態</p> <ul style="list-style-type: none"> 負けたくないという点と同時に「自分の思うルールに反していることが許せない」という面を強く持っており、そのような状況になると相手に対して攻撃的な態度をとってしまう。 	目標・指導内容	<ul style="list-style-type: none"> ・「まあいいか」と、小さなことや勝ち負けにこだわりすぎない柔軟性を身につける。 ・「まあいいか、どんじゃんけん」の実践。 ②心理的な安定 ③人間関係の形成 ⑥コミュニケーション
指導の経過・工夫点・子どもの変容	<p>【指導の経過】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・じゃんけんゲームをどんな気持ちでしたいか共有する。→楽しくやりたい！ ・「負けた時も楽しい気持ちになれるって、どうしたらいいかな？」をみんなで考える。 ・みんなが困った様子だったので、「負けたら『まあいいか！』って言うのはどう？」と提案したところ、子ども達から「元気よく言う！」等いろいろな案が出た。 ・Aさんをはじめは「負けたらいやだ！」と言っていたが、みんなの様子を見て自ら「まあいいやって言いながらこんなポーズをする！」と、外国人が肩をすくめる様子を大げさにしたりしていた。 <p>【工夫点】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・みんなで話し合ってきたルールを黒板の中央に書く。 <div style="border: 2px solid blue; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>学級名のやくそく</p> <ul style="list-style-type: none"> ① かっても まけても きにしない。 ② まけたときは えがおで 「まあいいか！」と いおう！ ③ うれしいときは 「ありがとう！」と いおう！ </div> <p>これは数か月消さずに、常に子ども達の目に入るようにした。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・教師もゲームに混ざり、負けた時は元気よく「まあいいか！」と率先して言い、楽しむ姿を見せるようにした。 ・負けた時のポーズが決めたものと違う時、はじめの頃のAさんは「違うよ！」と強く言うこともあったが、「このポーズも楽しい気持ちになるね」等の声かけを続けることで、事前に決めたルールと少し違っていても意図（楽しくゲームする）に沿っていたらOKということ、Aさん含め子ども達に分かりやすく伝えるように意識した。 <p>【子どもの変容】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・はじめはじゃんけんには負けると「悔しい！」が前面に出て表情も固く、「まあいいか」なんて言いたくない！という感じだった。 ・回数を重ね、友達の様子を見ることで、笑顔で「まあいいか！」と言って周りを盛り上げるようになった。 ・負けた時のポーズが決めたものと違っていても、「それもいいね！」と違いを認める発言が出るようになった。 ・同じチームで負けてしまった友達に「ドンマイ！」と声をかける姿も見られるようになった。 		
成果と課題	【成果】		

題・今後の方向

- ・教師が負けても楽しそうに「まあいいか！」と言い、勝ち負けに必要以上に拘らなくていいという空気感を作るよう意識したことで、勝ち負けに拘り過ぎないようになったように感じる。
- ・「ゲームを楽しむ」というめあてに沿っているなら、事前に決めたことと違っていてもいいのかな？と、少し柔軟な考えができるようになった。
- ・1, 2, 3年生混合のチームを作ってゲームしたことで、上級生が下級生にルールを説明したり、励まし合ったり、一致団結しようとする姿が見られた。

【課題】

- ・「勝ち＝良い」「負け＝悪い」といった考えをやわらげるためにも、引き続き取り組みが必要である。
- ・Aさんが「自分の思うルールに反することが許せない」背景にあるのが、「自分を否定された」という気持ち。そのため、達成感や自信を味わえる経験をさせることや、負けた時の気分転換（リラックス法）を一緒に考えていきたい。

【今後の方向】

- ・達成感や自信を味わえるような経験ができる時間を設けていく。
- ・授業中でも休み時間でも、結果よりも過程を褒めることを意識する。
- ・気持ちが不安定になった時どうすればいいか？を考え、行動できる力を身につける活動を取り入れていく。

→言葉でばくだんゲーム

②心理的な安定

③人間関係の形成

⑥コミュニケーション

→言葉でばくだんゲームで身につけたい力

- ・ゲームに勝っても負けてもやり過ごすことができる（気持ちのコントロール）
- ・気持ちが不安定になった時にどうすればよいか考え、行動できる。
- ・ルールを守ってゲームを楽しむ。
- ・ゲームに負けた相手への適切な声かけや関わり方が分かる。