

## さくら級 自立活動授業実践

### 1 主題と資料 「なかよしタイム」 みんなとすごすと楽しいね

### 2 ねらい

- ゲームなどで勝ったり負けたりする経験を重ねることで、自分の気持ちに気づくことができる。
- 負けても、すねたり泣いたりするのではなく、自分の気持ちを正しい方法で表現することができる。勝ったときの周りを気遣った声掛けができる。
- 集団の中で活動する時のルールを知り、守ろうとすることができる。

### 3 主題設定の理由

#### (1) ねらいとする価値について

ソーシャルスキルの指導（以下 SST）は人間関係の形成を中心としている。自立活動にソーシャルスキルを取り入れることにより、児童の実態にあった学習活動が展開できると考える。

本単元で学習する『なかよしタイム』は、さくら6組の児童が社会生活や学校生活を送る上で必要な力を育てると考える。集団でルールのある遊びをすることが多いため、ルールを理解し守ることは大切なスキルとなる。そこで今回は「なかよしタイム」を通して、「集団に参加するための手順やきまりを理解して、活動に参加できるようにすること」を目標に取り組む。また、児童がより適切に人と関わって生活できるようにソーシャルスキルトレーニングを計画的に設定し、継続的に学習していくことにした。

#### (2) 児童の実態（児童観）と教材について

さくら級は、新入生を迎え新しい仲間とともにスタートした。どの学年も進級したことを喜び、新しい活動への期待を膨らませている。その反面、1年生から6年生までの3学年にわたって交流学習が始まり、なかなか全員そろっての活動が難しい。そこで、「なかよしタイム」を行い、異学年同士の交流や、集団での活動に積極的に参加できるよう練習する場にしようとする。また、負けると感情を押さえられずにすねる児童がいる。勝ちに対する強いこだわりがあることや、自信がなく、失敗したという状況に向き合うことができないなどが考えられる。負けた悔しさは、それとして受け止め、それでもやっちはいけないことがあることを理解して、代わりにどうすればよいかを意識することが大切である。また、勝っているとき、感情が高ぶり負けている友達に心無い言葉を発してしまう児童もいる。どうすればみんなが楽しく過ごせるか考えた発言ができるように練習をさせている。

#### (3) ねらいにせまるために

##### [SST のプログラム]

- ①スケジュール確認
- ②ウォーミングアップゲーム
- ③ソーシャルスキルの課題
- ④振り返り

#### 4 単元の指導計画

時数	ソーシャルスキル	内容
1～3	ルールを守る ・グループ活動やゲームのルールを理解する。 ・グループ活動やゲームのルールを守って参加する。	○ジェンガ ○ウノ
4～6	話の聞き方 ・仲間と協力しながら準備や片付けを行う。 ・順番を決め、決まった順番に従って動く。 ・数を数え、得点を計算する。	○ウノ ○かるた
7～10（本時）	負けても怒らない ・ゲームで負けても泣かず、くやしさを言葉で表現する。 ・仲間がいやがることを言ったり、したりしない。 ・自分の目標を立てて行動し、振り返る。	○かるた ○ぼうずめくり ○すごろく

#### 5 本時について

##### （1）本時目標

- 負けたり自分の思い通りにならなかつたりした時の自分の気持ちに気づき、適切な表現の方法を知る。勝ったときに周りのことを考えた発言ができるようにする。
- ルールを守ってゲームを行う経験を積むことで、ルールを守って遊ぶと楽しいことを知る。
  - ・ルールを理解し、ルールを守って参加することができるようにする。
  - ・友だちにことばをかけながら、準備、ゲーム、片付けができるようにする。
  - ・友だちと遊ぶと楽しいと感じることができるようにする。

##### （2）本時の展開

別紙1 参照

(2) 本時展開 (別紙1)

学習活動	教師の支援・指導上の留意点 (・) テーマに関わる手だて (◎)	評価
①スケジュール確認	◎目標を確認する 「みんなで楽しく遊ぼう」 「負けても怒らない、泣かない」 「勝ったときの声かけを考えよう」 ◎プログラムを書き、見せながら説明する。	・話し手に注目できたか。 ・内容を理解したか。
②『どっちにあるかな』	・楽しい雰囲気で行う。	・教師の声に反応して動けたか。
③『かるた』 OR ④『ぼうずめくり』	・悔しくても、「次へ進もう」と切り替えてゲームが続けられるようにする。  ・モデリング、リハーサルを繰り返し、スキルを定着させる。  ・肯定的な声掛けをする。  ◎悔しい気持ちを別の方法で表現できたり、自分の気持ちを言えたりした子には、即時フィードバックする。	・自分の気持ちを正しい方法で表現しようとしているか。  ・ルールを守ってゲームを楽しめたか。
⑤感想	・実際の場面を捉えて、褒めたり修正を求めたりする。  ・肯定的な声掛けをする。	・みんなと仲良くゲームをするためにどうしたら良いか考えることができたか。

6 本時の視点

○自分の気持ちに気づき、適切な方法で表現することができたか。

○ルールを守って、楽しく遊ぶことができたか。

普段、交流級では見ることはできない姿を見ていただけたと思います。現在は「勝ってうれしい」「負けて悔しい」気持ちをポーズとして行うことによって素直に出す練習をしてきています。「負けるのがいやだからやらない」から、「負けても次がある」「負けたけど楽しかった」と感想が持てるように「勝ち負けの」体験をたくさんしています。その様子を見ていただき、その後の声かけにいかせていただければと考えています。よろしくお願いします。