

小学部 国語科 学習指導案

日 時： 令和4年1月29日（土）

9：30～10：15

場 所： うめ組教室

対 象： Aグループ 4名

授業者： 阿倍 智樹 西海 あずさ

1 題材名 『パズルゲーム』で、ことばやジェスチャーを使って、「ちょうだい」や「違う」を教師に伝えたり、教師の指示を聞いて行動したりしよう

2 題材設定の立場

(1) 題材について

児童観	<p>本グループの児童は、1年生1名（C）、2年生1名（F）、4年生2名（J・K）の計4名が在籍しており、活動の仕組みや量（回数など）に見通しをもち、最後まで取り組んだり、課題に目を向けたりすることを目指す児童たちである。取り組みやすい仕組みの活動を提示し、教師が支援をしながら繰り返すことで仕組みや量に見通しをもち、教師のことばや指さしを見聞きするなどして、短い時間だが、決められた活動に最後まで取り組む姿が多く見られるようになっている。</p>						
系統観	<p>本グループの3名の児童は、小学部1段階の『聞くこと・話すこと』の内容を扱う。1名(C)は、語彙は少ないが小学部1段階の『聞くこと・話すこと』の指導内容を身につけることができたと判断し、本題材より、小学部2段階の『聞くこと・話すこと』の内容を扱う。</p> <p>《小学部1段階の指導内容を扱う児童：黒枠が本題材》</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%; padding: 5px;"> 【聞くこと・話すこと】1学期題材② 身近なもののイラストや写真と名前を見聞きして、対応したものを選ぶ </td> <td style="width: 33%; padding: 5px;"> 【聞くこと・話すこと】2学期題材① 教師の見本やことばを見聞きして、したいことやほしいものを、ジェスチャーで伝える </td> <td style="width: 33%; padding: 5px;"> 【聞くこと・話すこと】3学期題材① ほしいものがあるときや、ほしいものとは違う場合に、ことばやジェスチャーで伝える </td> </tr> </table> <p>《小学部2段階の指導内容を扱う児童：黒枠が本題材》</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%; padding: 5px;"> 【聞くこと・話すこと】1学期題材② 身近なものの名前と簡単な動作が含まれる指示を聞いて、その通りに行動する </td> <td style="width: 33%; padding: 5px;"> 【聞くこと・話すこと】2学期題材① したいこと、ほしいものを、「～ちょうだい（ください）」などのことばで伝える </td> <td style="width: 33%; padding: 5px;"> 【聞くこと・話すこと】3学期題材① 3～4語程度で構成される説明や指示を聞いて行動する </td> </tr> </table> <p>本グループの児童は上記の、左の項目の内容を達成することができている。そこで、本題材では、小学部1段階を扱う児童については、要求を伝えるだけではなく、要求を伝えた後、それと異なる反応が返ってきたときに、「違う」と伝えるようになってほしい。小学部2段階を扱う児童は、徐々に語彙を習得しながら、3～4語程度で構成される説明や指示を聞いて行動できるようになってほしい。</p>	【聞くこと・話すこと】1学期題材② 身近なもののイラストや写真と名前を見聞きして、対応したものを選ぶ	【聞くこと・話すこと】2学期題材① 教師の見本やことばを見聞きして、したいことやほしいものを、ジェスチャーで伝える	【聞くこと・話すこと】3学期題材① ほしいものがあるときや、ほしいものとは違う場合に、ことばやジェスチャーで伝える	【聞くこと・話すこと】1学期題材② 身近なものの名前と簡単な動作が含まれる指示を聞いて、その通りに行動する	【聞くこと・話すこと】2学期題材① したいこと、ほしいものを、「～ちょうだい（ください）」などのことばで伝える	【聞くこと・話すこと】3学期題材① 3～4語程度で構成される説明や指示を聞いて行動する
【聞くこと・話すこと】1学期題材② 身近なもののイラストや写真と名前を見聞きして、対応したものを選ぶ	【聞くこと・話すこと】2学期題材① 教師の見本やことばを見聞きして、したいことやほしいものを、ジェスチャーで伝える	【聞くこと・話すこと】3学期題材① ほしいものがあるときや、ほしいものとは違う場合に、ことばやジェスチャーで伝える					
【聞くこと・話すこと】1学期題材② 身近なものの名前と簡単な動作が含まれる指示を聞いて、その通りに行動する	【聞くこと・話すこと】2学期題材① したいこと、ほしいものを、「～ちょうだい（ください）」などのことばで伝える	【聞くこと・話すこと】3学期題材① 3～4語程度で構成される説明や指示を聞いて行動する					
指導観	<p>本グループの児童は、1つの活動に続けて取り組める時間が、教師が支援をして5分程度と限られている。このような実態から、短い時間で取り組める活動内容にし、繰り返し取り組むことで学習内容が定着していくと考え、国語科・算数科の指導内容を、同時間に扱い指導している。学習を進めるに当たっては、相手やものに関心をもつ、課題に目を向けるなどの力が身につくように、教師とやりとりをすることに重点を置き、教師と一対一で学習に取り組むようにする。そして、課題を全て終えた後は、本を読む、教師と遊ぶなど、好きなことをできる時間にするすることで、活動のすべてに見通しをもち最後まで取り組むことができる。『聞くこと』は生活の中で聞きなじみのあるもの、『話すこと』は自分から話す主な場面として要求することが、それぞれ取り上げやすいと考え、個々の課題を検討している。</p>						
教材観	<p>本グループの児童は、好きなものの写真やイラストに興味を示す姿が多く見られ、これまでの学習でも、写真やイラストを提示して学習を進めてきた。その中で、提示された写真を見て指さしたり、手元に目を向けて分割されたイラストを組み合わせたりする姿が見られた。そこで、教材として『パズルゲーム』を設定した。パズルは、完成する写真を個別に設定できることや、徐々に完成していく様子のおもしろさから、意欲面にもつなげやすい。児童の実態に応じてピースの数を変更することで、課題数を個別に設定することもできる。また、パズルは、完成が課題の終了を示し、見通しをもちやすいことも、この段階の児童に適していると考えた。『パズルゲーム』をする中で、できあがったパズルの写真（歌絵本など）が示す活動に取り組めたり、パズルをつくる過程でピースが足りなかったりする状況を設定する。その中で、教師にことばやジェスチャーで「ちょうだい」と要求を伝えることや教師から要求とは異なるものを渡されたときに「違う」と伝えること、教師の指示を聞いてピースを探すことができるようになってほしい。</p>						

(2) 児童の実態と指導の方向

児童の実態	
J	<p>【一般的な実態】 CA：10</p> <ul style="list-style-type: none"> ・てんかん発作があり、大きな音や強い衝撃が誘発することがある。 ・休み時間は音の出る絵本や音楽などを見聞きしていることが多い。 <p>【指導方法に関わる実態】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・教師の指さしやことばかけを見聞きするなどして、課題や活動に取り組むことができる。

J	<p><学びに向かう力・人間性等></p> <ul style="list-style-type: none"> ・活動後にタッチをして認めると笑顔になることが多い。 <p>【本題材に関する実態】</p> <p><知識及び技能></p> <ul style="list-style-type: none"> ・教師がものや場所を指し示してことばをかけると、ものを持つ、置く、移動するなどする。 ・教師の見本を見聞きして、「ちょうだい」のジェスチャーをする。 <p><思考力・判断力・表現力等></p> <ul style="list-style-type: none"> ・教師が名前を呼ぶと、立ち上がって教師の顔を見たり、教師の側に来たりする。 ・給食でおかわりをするとき、教師の見本を見聞きして「ちょうだい」のジェスチャーをする。
	<p>【指導の方向】</p> <p>学習や生活の場面で、教師の見本を見聞きして、「ちょうだい」と要求する姿が見られるようになっている。本題材では、徐々に支援を減らしながら、「ちょうだい」のジェスチャーをして要求を伝えることができるようになってほしい。そのために、見本を提示する場面を減らし、ことばかけのみで要求できるようにしたい。自分から要求を伝えることができるようになると、したいことができたり、ほしいものがもらえたりして、生活が充実していくと考える。</p>
K	<p>【一般的な実態】 CA：10 自閉スペクトラム症</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ズボンのウエスト部分に『人』『場所』『もの』を示す、約26枚の写真カードをつけており、カードを指さして行きたい場所を伝えたり、教師が提示するカードを見て行動したりする。 ・上記の内容を、教師のそばに来て伝える場合と、相手がいなくても一人でする場合がある。 <p>【指導方法に関わる実態】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・机上で課題に取り組む途中で離席し、教室後方でジャンプをしたり、本を読んだりする。 <p><学びに向かう力・人間性等></p> <ul style="list-style-type: none"> ・教師が指し示すものや場所を見て、活動を進めることができる。 <p>【本題材に関する実態】</p> <p><知識及び技能></p> <ul style="list-style-type: none"> ・写真カードを使い、『自分』→『トイレ』の順で指さした後に、お願いのジェスチャーをして、トイレに行きたいことを伝える。 <p><思考力・判断力・表現力等></p> <ul style="list-style-type: none"> ・担任以外の教師にも、写真カードを指さした後に両手を合わせ、行きたい場所などを伝える。 ・給食のおかわりや水筒など、写真カードを指さした後にちょうだいのジェスチャーをして要求を伝える。 ・普段と違うものや自分が要求したものと違うものを渡すと、それを押し返すなどする。
	<p>【指導の方向】</p> <p>要求や受容が少しずつ広がってきている。自分から伝えることのできるジェスチャーを増やしていくことで、生活の場面でも生かしていけると考える。そこで、本題材では、「違う」ということをジェスチャーで伝えることができるようになってほしい。そのために、教師が違うときにどのようにして伝えるかをして見せ、徐々に支援を減らしていくようにしていく。</p>
F	<p>【一般的な実態】 CA：8 自閉スペクトラム症</p> <ul style="list-style-type: none"> ・大きな音がすると、耳を押さえたり、席を立ちあがって声を出したりすることがある。 <p>【指導方法に関わる実態】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・教師の指さしやことばを見聞きして、活動を進めることができる。 <p><学びに向かう力・人間性等></p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分から「数字の歌、歌ってください」、「こちょこちょして」などと教師に伝える姿が見られる。 <p>【本題材に関する実態】</p> <p><知識及び技能></p> <ul style="list-style-type: none"> ・教師のことばをまねて、「●●先生」や「数字の歌」、「～ください」などと言う。 ・提示されたイラストカードを見て、2～3つの選択肢から同じものを選ぶ。 <p><思考力・判断力・表現力等></p> <ul style="list-style-type: none"> ・教師に「歌って」と言った後に、教師が「何を」というやりとりを何度か繰り返した後に、自分から「数字の歌、歌ってください」と伝える。 ・数字の6の歌を好み、数字の『6』のカードを持って、教師に「6ください」と言う。教師が「す」や「数字の」と言うと、「数字の歌、歌ってください」と言う。
	<p>【指導の方向】</p> <p>自分から要求をしたり、指示を聞き入れたりすることができる姿が多くなってきている。そこで、本題材では、「違う」ということをことばで伝えることができるようになってほしい。そのために、教師が違うときに、どのようにして伝えるか、言い方の見本を示し、徐々に支援を減らしていくようにしていく。自分から「ちょうだい」や「違う」と言ったことを伝えられると、より正確に自分の要求を伝えるきっかけになると同時に、人とのやりとりが増え、生活がより充実していくと考える。</p>
C	<p>【一般的な実態】 CA：7</p> <ul style="list-style-type: none"> ・音の出る絵本やキーボード、CDで音楽を聞くことなどを好む。 ・50音などを一文字ずつ言う場合は聞き取りやすいが、ものの名前を言ったり、教師に要求したりする場

C	<p>面で話すとき、ことばが不明瞭なことがある。</p> <p>【指導方法に関わる実態】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・教師が課題を提示すると、「ダメ、こっち」などと別の課題を指さすことがある。 ・認められたり、ご褒美があったりすると、自分から進んで取り組むことが多い。 <p><学びに向かう力・人間性等></p> <ul style="list-style-type: none"> ・友だちの活動の様子を見て、その活動の仕方を覚えることができる。 ・繰り返し取り組むと、自分から活動に必要なものを準備したり、片づけたりする姿が多く見られる。 <p>【本題材に関する実態】</p> <p><知識及び技能></p> <ul style="list-style-type: none"> ・「○○ちょうだい」、「お願い」、「いやだ」、「ダメ」、「違う」などと言うことができる。 ・2～5文字程度の身近なものの名前を読み、それに対応したイラストを選ぶことができる。 <p><思考力・判断力・表現力等></p> <ul style="list-style-type: none"> ・教師が机上を指さし「カバンを置いてください」と言うと、ロッカーからカバンを持って来て机上に置く。 ・好きなシールを選んでシートにはるとき、「おにぎり、ちょうだい」などと言う。 ・教師が要求とは異なるシールを渡すと、「違う、こっち」と言って、要求したシールを指さす。
	<p>【指導の方向】</p> <p>少しずつ指示を聞き入れ、自分から行動に移す姿が多く見られるようになってきているので、本題材では『もの・場所・動作』が含まれる文章を聞き、ものを取りに行ったり、探したりすることができるようになってほしい。そのために、まずは、『もの・場所・動作』のことばが示す意味がわかるように、教師が伝えながら実際に行動を示す。そして、自分から教師のことばを聞いて行動できるように、行動できたことを認め、相手のことばを聞くことよさを伝えながら指導をしていく。3～4語で構成された、簡単な文章の内容を聞き取って行動に移すことができるようになることで、生活の場面でも生かしていけると考える。</p>

3 題材目標 ※「知識及び技能」を「知」、「思考力・判断力・表現力等」を「思」で示している

題材目標		学習指導要領の扱内容
J	知	完成したパズルを使ってほしいものを要求するとき、ほしいものを指さすことの意味や、手を重ねるジェスチャーの意味がわかり、教師のことばを聞いて写真や実物を指さした後に、「ちょうだい」のジェスチャーをする
	思	完成したパズルとジェスチャーで要求するとき、教師に提示された完成したパズル(2択)からしたいことやほしいものを考え、その中から1つを選び、机上の完成したパズルの1枚を指さした後に、『ちょうだい』のジェスチャーをする
K	知	要求したものと異なるものを渡されたとき、ジェスチャーの意味がわかり、受け取ったものを教師に渡すなどした後に、『違う』のジェスチャーをする
	思	『パズルゲーム』で、渡されたピースの色が、要求したものと異なるとき、要求したものが何かを考え、それとは異なると判断し、ジェスチャーで『違う』ことを教師に伝える
F	知	要求したものと異なるものを渡されたとき、『違う』の意味がわかり、教師が言う「ち」などの最初の音韻を聞き、「違う」と言う
	思	『パズルゲーム』で、渡されたものなどが、要求とは異なるとき、完成したパズルを見て要求したことが何かを考え、それとは異なると判断し、「違う」などのことばで、『違う』ことを教師に伝える
J K F	学	ことばで表すことやそのよさを感じるとともに、ことばを使おうとする態度を養う
C	知	教師に「(もの)は、(場所)にあるよ」や「(もの)を(場所)に(動作)してね」などと言われたとき、それぞれが、もの、場所、動作を示すことばということがわかり、それに応じたものを選び取る、場所に向かうなど、指示通りに行動する
	思	『パズルゲーム』で、教師が「～(もの)は、…(場所)にあるよ」や「～(もの)を、…(場所)に入れてね(動作)」などと伝えたとき、教師のことばが、自分がすべきことを話していると考え、ことばが示すものや場所、動作が何かを判断して、教師の指示を聞いてその通りに行動する
	学	ことばのもつよさを感じるとともに、ことばでのやり取りを聞いたたり、伝えたりしようとする態度を養う

4 題材計画 ※資料末尾にA3別紙で記載

5 本時案 (全10時間中の7時間目)

- (1) 題目 教師の指さしやことばを見聞きして、ことばやジェスチャーで「ちょうだい」や「違う」を教師に伝えたり、教師の指示を聞いてパズルのピースを見つけたりして、パズルゲームをしよう！

(2) 本時のめあてと評価規準

		観点別の本時のめあて	評価規準
J	知	完成したパズルを使ってほしいものを要求するとき、教師の見本やことばを見聞きしながら『ちょうだい』のジェスチャーをし、ものがほしいときはそのジェスチャーをすることがわかる	教師の見本やことばかけを見聞きし、「ちょうだい」のジェスチャーをする 2/2○ 1/2△
	思	完成したパズルとジェスチャーで要求するとき、教師に提示された完成したパズル(2択)からしたいことやほしいものを考え、その中から1つを選び、机上の完成したパズルの1枚を指さした後に、教師のことばを聞いて、『ちょうだい』のジェスチャーをする	教師に提示された完成したパズルを見てその内の1つを選ぶ 教師の見本やことばを見聞きしてジェスチャーをする
K	知	要求したものと異なるものを渡されたとき、受け取ったものを教師に渡すなどした後、教師の見本を見て『違う』のジェスチャーをし、違うときはそのジェスチャーをすることがわかる	教師の見本を見て、ジェスチャーをする 2/3○ 1/3△
	思	渡されたピースの色が、要求したものと異なるとき、要求したものが何かを考え、それとは異なると判断し、教師が示す見本を見て、ジェスチャーで『違う』ことを教師に伝える	受け取ったものを返し、教師の見本を見てジェスチャーをする
F	知	要求したものと異なるものを渡されたとき、教師のことばをまねて「違う」と言い、違うものを渡されたときは「違う」と言うことがわかる	教師のことばをまねて、「違う」と言う 2/2○ 1/2△
	思	渡されたものなどが、要求とは異なるとき、完成したパズルを見て要求したものが何かを考え、それとは異なると判断し、教師のことばをまねて、「違う」などと言い、『違う』ことを教師に伝える	受け取ったものを返し、教師のことばをまねて「違う」と言う
C	知	教師に「(もの)は、(場所)にあるよ」など言われたとき、ものや場所を示すことばの意味がわかり、言われた場所から目的のものを取り出すなどする	『もの』『場所』の視点が含まれた文章を聞き、その通りに行動する 3/4○ 2/4△
	思	『パズルゲーム』で、教師に「赤のパズルをちょうだい」などと言った後に、教師から、「赤いパズルは、(場所)にあるよ」など言われたとき、教師が、自分が要求したものが場所を話していると考え、ことばが示す場所を判断し、言われた場所から、パズルピースを見つける	教師の指示を聞いて、『もの』『場所』が一致する行動をとり、パズルピースを見つける
全学		A3資料「4 題材計画」に記述した主体的な姿が見られたかどうかで題材終了後に評価する	

(3) 場面設定と準備物

場面設定 意図と工夫点

- ・ 支援が必要な児童を中央に配置し、支援やチームティーチングが行いやすいようにする。
- ・ 取り組んだ課題を置く場所を設置し、終わった課題、次の課題の区別がつきやすいようにする。(C・K)

準備物の意図と用途

<p>教具名 課題ボックスとスケジュールボード</p> <p>意図と用途 課題に見通しをもって取り組むことができるように、1段に課題を1つ入れてて提示する。1つの課題が終わったら、スケジュールカードを外して、活動の進捗状況を視覚的に提示するためのもの。</p>	<p>教具名 パズル① (J・F)</p> <p>意図と用途 児童が好きな本や歌などの写真を基に作成したパズル。取り組みやすいように、2ピースにしており、ピースを1つはめると完成する。教師が、完成したパズルを提示することで、したい活動を選ぶことができるようにする。</p>	<p>教具名 パズル② (K・C)</p> <p>意図と用途 児童が好きなものの写真を基に作成した、5～6ピースのパズル。種類の判断が視覚的にしやすいように色分けしている。</p>	<p>教具名 ことばカード (C)</p> <p>意図と用途 はじめて扱う『もの・場所・動作』のことばの意味を伝えるために、文字と写真やイラストを載せたカード。教師が指示を出すときに扱う。</p>

(4) 展開 ※資料末尾にA3別紙で記載

4 題材計画 ※ 算数科の指導内容を同時間に行うため、国語科0.5時間、算数科0.5時間の計1時間で実施する。

		一次		二次			三次	
時数		0.5・1	1.5・2・2.5	3・3.5・4	4.5・5・5.5	6・6.5・7	7.5・8・8.5	9・9.5・10
J	知技	本題材の学習内容と教材の仕組みを知る	パズルのピースを受け取ったとき	完成したパズルを使ってほしいものを要求するとき				
	できた姿		教師の指さしとことばを見聞きして、パズルのピースを枠にはめる	教師に、手のひらを上に向けられて、『ちょうだい』のジェスチャーをする	教師の見本やことば（『ちょうだい』）を見聞きして、『ちょうだい』のジェスチャーをする	教師の『ちょうだい』ということばを聞いて、『ちょうだい』のジェスチャーをする		
J	思判表			完成したパズルとジェスチャーで要求するとき				
	表出像			教師に提示された完成したパズル（1枚）を見てすることやもらうものが何かを考え 机上の完成したパズルを指さした後に、教師の見本とことば（『ちょうだい』）を見聞きして、『ちょうだい』のジェスチャーをする	教師に提示された完成したパズル（2枚）からしたいことやほしいものを考え、その中から1つを選び 机上の完成したパズルの1枚を指さした後に、教師のことば（『ちょうだい』）を聞いて、『ちょうだい』のジェスチャーをする	教師に提示された完成したパズル（2枚）からしたいことやほしいものを考え、その中から1つを選び 机上の完成したパズルの1枚を指さした後に、『ちょうだい』のジェスチャーをする		
K	知技	パズルのピースを受け取ったとき 教師の指さしとことばを見聞きして、パズルのピースを枠にはめる	パズルのピースが足りないとき	要求したものと異なるものを渡されたとき		要求したものと異なるものを渡されたとき		
	できた姿		ピースが入っている容器を教師に渡すなどした後に、『ちょうだい』のジェスチャーをする	受け取ったものを教師に渡すなどした後に、教師の見本を見て『違う』のジェスチャーをする	受け取ったものを教師に渡すなどした後に、教師の「違う」ということばを聞いて、『違う』のジェスチャーをする		受け取ったものを教師に渡すなどした後に、『違う』のジェスチャーをする	
K	思判表			渡されたピースの色が、要求したものと異なるとき				
	表出像			自分がほしいものは何かを考え、要求するジェスチャーを選 ピースが入っている容器を教師に渡した後に、『ちょうだい』のジェスチャーをする	要求したものが何かを考え、それとは異なると判断し 教師が示す見本を見て、ジェスチャーで『違う』ことを教師に伝える		教師の「違う」ということば聞き、ジェスチャーで違うことを教師に伝える	ジェスチャーで『違う』ことを教師に伝える
F	知技	パズルのピースを受け取ったとき 教師の指さしとことばを見聞きして、パズルのピースを枠にはめる	完成したパズルを使ってほしいものを要求するとき	要求したものと異なるものを渡されたとき				
	できた姿		「〇〇、ください」や「〇〇、～してください」などと言う	教師のことばをまねて、「違う」と言う		教師が言う「ち」などの最初の音韻を聞き、「違う」と言う		
F	思判表			渡されたものなどが、要求とは異なるとき				
	表出像			完成したパズルからほしいものなどを要求するとき 教師に提示された完成したパズル（2枚）からしたいことやほしいものを考え、その中から1つを選び 教師のことばをまねて、「〇〇、ください」や「〇〇、～してください」などと言って、要求を教師に伝える	完成したパズルを見て要求したことが何かを考え、それとは異なると判断し 教師のことばをまねて、「違う」などと言い、『違う』ことを教師に伝える		「違う」などのことばで、『違う』ことを教師に伝える	
C	知技	パズルのピースを受け取ったとき 教師の指さしやことばを見聞きして、パズルを完成させる	足りないものやほしいものを要求するとき	教師に「(もの)は、(場所)にあるよ」などと言われたとき		教師に「(もの)を(場所)に(動作)してね」と言われたとき		
	できた姿		教師に「～をちょうだい」などと言う	教師が指し示すものや場所を見て、言われた場所から、目的のものを取り出すなどする	言われた場所から、目的のものを取り出すなどする		教師の見本を見て、指示通りに行動する	指示通りに行動する
C	思判表			『パズルゲーム』で、教師に「赤のパズルをちょうだい」と言った後に、教師から、「赤いパズルは、(場所)にあるよ」と言われたとき				
	表出像			足りないパズルピースが何色かを考え 教師に、「赤のパズルをちょうだい」などと言って、要求を教師に伝える	教師が、自分が要求したところがある場所を話していると考え 教師が指し示す場所を見たり開けたりして、パズルのピースを見つける	教師が、自分が要求したところがある場所を話していると考え、ことばが示す場所を判断し 言われた場所から、パズルピースを見つける	『パズルゲーム』で、教師に「赤のパズルをちょうだい」と言った後に、教師から、「(もの)を(場所)に(動作)してね」と言われたとき 教師のことばが、自分がすべきことを話していると考え 教師の見本を見て、指示通りに行動する	
主体的な姿	粘り強さ 学習調整	<input type="checkbox"/> 活動に最後まで取り組む（J・K・F・C） <input type="checkbox"/> 教師が提示した完成したパズルを見る（J） <input type="checkbox"/> 教師の見本や指し示したものを見る（K・F・C） <input type="checkbox"/> 自分から、教師に「お願い」や「もう一回」などと言う（C）						
配慮的に扱う内容	<input type="checkbox"/> 自分で課題の準備や片づけをする（K・F・C） <input type="checkbox"/> 教師の見本やことばを見聞きして、模倣したり、完成したパズルを選んだりする（J） <input type="checkbox"/> 教師の見本を見て模倣する（K） <input type="checkbox"/> 自分で行動した後に、「まる」や「ばつ」などと言い、正誤を判断する（C）							
		「～をちょうだい」など、『を』入れた話し方（C） わからないときの伝え方「わかりません」（C） もう一度行ってほしいときの伝え方「もう一回」「お願いします」など（C）						

(4) 展開

学習活動	教師の意図と働きかけ			
	J	K	F	C
<p>1. 3段ボックスを準備して本時の課題内容を知る。</p> <p>2. 1段目(2段目)の課題に取り組む。 ※J・Kは1段目 F・Cは2段目</p>	<p>○授業のはじまりを伝えるために、今日の学習の流れをスケジュールボードと活動カードを提示して伝え、はじめの『ひらがなの歌』を歌う。</p> <p>○それぞれが取り組む課題がわかるように、取り組む課題を3段ボックスに入れて提示する。</p> <p>○取り組む課題が入った3段ボックスがわかるように、Jの3段ボックスの前に立ち名前を呼ぶ。</p> <p>○パズルの枠を提示し、パズルピースを1枚渡して、パズルをつくる課題に取り組めるようにする。完成したパズルの写真から取り組む活動を選ぶために、パズルをつくる課題を2つ提示する。</p> <p>○好きな活動を選んで要求し、その活動に取り組めるように、完成した2つのパズルを提示して、教師が「どっちがしたい?」と聞く。どちらかのパズルを指さした後、要求することに意識が向くように、「ちょうだい」と言いながら、「ちょうだい」のジェスチャーをして見せ、「ちょうだい」のジェスチャーをすることができた場合には、「よくわかったよ、〇〇だよ」と伝えて、要求に応じたものを渡して認める。</p> <p>・周囲を見渡すなどしている場合には、教師が手を添えて手のひらを上に向けるようにし、「ちょうだい」とことばをかける。</p> <p>・完成した2つのパズルを提示しても、周囲を見渡すなどしている場合には、パズルに目が向くように、パズルを提示し、「どっちがしたい?」とことばをかける</p>	<p>○名前を呼び、課題が入った3段ボックスを取りに来るように伝える。3段ボックスを運んだら、課題に取り組みはじめることを伝える。</p> <p>○パズルの枠を提示し、パズルピースが入った箱を渡して、パズルをつくる課題に取り組めるようにする。パズルをつくる課題に取り組む中で、要求する場面を設定するために、パズルピースが足りない状況にしておく。</p> <p>○「違う」と伝える場面を設定するために、パズルピースが足りない場面で、「(色)のパズルピース、ちょうだい」と要求が出たときに、要求とは異なる色のパズルピースを渡す。そのときに、教師の見本とことばを見聞きして伝えることができるように、教師がジェスチャーをしながら「違う」とことばをかける。「違う」と伝えることができた場合には、「違うね、よくわかったよ」と言い、「〇〇だね」と要求に応じたものを渡して認める。</p> <p>・教師が違うものを渡したときに、渡されたパズルピースを置いて立ち上がるなどの様子が見られた場合には、「違う」と伝える仕方を思い出せるように、要求したものと、要求とは異なるものを提示し、「どっちかな」とことばをかける。要求したものを指さしたら、要求したものを目の前に提示して「こっちなね」と伝え、その後に、要求とは異なるものを目の前に提示し、ジェスチャーをしながら「(こっちは) 違うね」などと伝える。</p>	<p>○パズルの枠を提示し、パズルピースを2枚渡して、パズルをつくる課題に取り組めるようにする。完成したパズルの写真から取り組む活動を選ぶために、パズルをつくる課題を2つ提示する。</p> <p>○「違う」と伝える場面を設定するために、要求とは異なるものを渡すようにする。その後に、要求とは異なるときに教師をまねて伝えることができるように、「違う」とことばをかける。「違う」と言うことができた場合には、「違うね、よくわかったよ」と伝えた後に、「〇〇だね」と要求に応じたものを渡して認める。</p> <p>・違うものを渡したときに周囲を見渡すなどしている場合には、要求とは異なるときに、教師の仕方をまねて伝えられるように、完成したパズルと渡されたものが違うことを伝え、教師が「違う、せいの」とことばをかける。</p> <p>・周囲を見渡すなどしている場合には、選ぶ活動に意識を向けるために、実物の上にパズルを置いて、どちらがよいかを聞く。</p>	<p>○パズルの枠を提示し、パズルピースが入った箱を渡して、パズルをつくる課題に取り組めるようにする。パズルをつくる課題に取り組む中で、パズルピースが足りない状況にしておくことで、教師の指示を聞いてパズルピースを探す活動を設定する。</p> <p>○指示の中で使うことばを知らせるために、教師が扱うものや場所を提示しながら、その名前を伝える。</p> <p>○目の前にパズルピースが入った箱などを提示した状態で教師が指示を伝え、活動の様子を見守る。教師の指示通りに行動できた場合には、実物を指し示しながら『もの』や『場所』のことばが示す意味を伝え、「〇〇があったから、パズルができるね」と言って認める。</p> <p>・教師が伝えた指示とは違うものを取った場合には、探しているものとは異なることを伝え、もう一度指示を伝える。その際、ことばの意味がわかるように、実物を指し示しながら指示を出すようにする。</p>
<p>3. 2段目(3段目)の課題に取り組む。 ※J・Kは2段目 F・Cは3段目</p>	<p>○取り組む課題の内容が混乱しないように、1段目(2段目)と同じ内容を提示する。</p> <p>○好きな活動を選んで要求し、その活動に取り組めるように、完成した2つのパズルを提示して、教師が「どっちがよい?」と聞く。どちらかのパズルを指さした後、要求することに意識が向くように、「ちょうだい」と伝える。「ちょうだい」のジェスチャーをすることができた場合には、「よくわかったよ、〇〇だよ」と伝えて、要求に応じたものを渡して認める。</p> <p>・周囲を見渡すなどしている場合には、教師が手を添えて手のひらを上に向けるようにし、「ちょうだい」とことばをかける。</p>	<p>○「違う」と伝える場面を設定するために、「(色)のパズルピース、ちょうだい」と要求が出た場面で、要求と異なる色のパズルピースを渡すようにする。そのときに、違うことのジェスチャーをして伝えることができるように、教師がジェスチャーのはじめの動作を示す。「違う」と言うことができた場合には、「違うね、よくわかったよ」と伝え、「〇〇だね」と要求に応じたものを渡して認める。</p> <p>・教師が違うものを渡したときに、渡されたパズルピースを置いて立ち上がるなどの様子が見られた場合には、「違う」と伝える仕方を思い出せるように、要求したものと、要求とは異なるものを提示し、「どっちかな」とことばをかける。要求したものを指さしたら、要求したものを目の前に提示して「こっちなね」と伝え、その後に、要求とは異なるものを目の前に提示し、ジェスチャーをしながら「(こっちは) 違うね」などと伝える。</p>	<p>○「違う」と伝える場面を設定するために、要求とは異なるものを渡すようにする。その後に、要求とは異なるときに教師に違うことを伝えることができるように、ヒントとなる「ち…」などのことばをかける。「違う」と言うことができた場合には、「違うね、よくわかったよ」と伝えた後に、「〇〇だね」と要求に応じたものを渡して認める。</p> <p>・違うものを渡されたときに周囲を見渡すなどしている場合には、要求とは異なるときに、教師の仕方をまねて伝えられるように、完成したパズルと渡されたものが違うことを伝え、教師が「違う、せいの」とことばをかける。</p>	<p>○次の課題では、2段目の課題で指示した場所以外を扱い、『もの』と『場所』が示すことばの意味を理解して行動できるか様子を見守る。教師の指示通りに行動できた場合には、実物を指し示しながら『もの』や『場所』のことばが示す意味を伝え、「〇〇があったから、パズルができるね」と言って認める。</p> <p>・教師が伝えた指示とは違う場所に行くなどした場合には、探しているものがある場所とは異なることを伝え、もう一度指示を伝える。その際、ことばの意味がわかるように、実物を指し示しながら指示を出すようにする。</p>
<p>4. 活動の終わりを知り、片づけをする。</p>	<p>○課題が終わったことを伝えるために、教師が「全部終わったよ」と伝えてタッチをして認め、「次もがんばろうね」と伝える。</p> <p>○課題が終わった後に「片づけるよ」とことばをかけ、3段ボックスを渡し、片づける場所を指し示す。</p>	<p>○課題が終わった後に片づけをはじめられるように、3段ボックスを指し示し、「片づけるよ」とことばをかける。</p>		