­­平成28年度　沖縄県立総合教育センター特別支援教育班　前期長期研修員　第２回検証授業

「自立活動」学習指導案

日　　時：平成28年７月12日（火）

２校時（９:50～10:35）

場　　所：小学部５年１組教室

対象児童：小学部５年（５名）

男子５名

授 業 者：仲村　新吾（CT）他２名

指導主事：有銘　靖雄

**Ⅰ　研究テーマ**

　「自閉症児のコミュニケーションスキルを高める自立活動の工夫」

-モデリングシートを活用したスクリプト提示型の授業実践を通して-

**Ⅱ　研究仮説**

１　自立活動の授業において、モデリングシートを活用したスクリプト提示型学習を行うことでコミュニケーションスキルが身に付き、相手に合わせた表現ができるようになるであろう。

　２　コミュニケーションスキルを適切に表現する経験を重ねることで対人関係能力の改善が図られ行動課題の回数が減少するであろう。

**Ⅲ　研究テーマとの関わり**

　　平成21年に学習指導要領が改訂され、「障害の重度・重複化，発達障害を含む多様な障害に応じた指導を充実するため」自立活動の内容において５項目が新たに追加された。その中で「他者とのかかわりの基礎に関すること。」，「他者の意図や感情の理解に関すること。」，「自己の理解と行動の調整に関すること。」，「集団への参加の基礎に関すること。」の４項目については「人間関係の形成」という区分の下に整理された。

本研究の対象児であるＡ児は中度知的発達障害と自閉症スペクトラム障害を合わせ有する小学部５年生の男児である。Ａ児は言葉を理解し、自由回答型の質問に答えることや自らの要求を伝えることができる。ところが、コミュニケーションの表現に課題があり、自分の意に沿わないことがあると突発的に言葉を荒げてしまうことがある。さらに、教師がＡ児に行動や発言の間違いをその場で指摘しても直前の言葉や行動を振り返ることに困難さがあるため、誤った表現を改められないことが多い。このようにＡ児は自らの振る舞いが他者へどのような影響を与えるのかを想像することが難しく、友達や教師への一方的な意思表示や要求がコミュニケーションのほとんどを占めている。そのため自立活動の「人間関係の形成」の区分における各項目の内容を踏まえながら、Ａ児の障害特性や発達に合わせた対人関係能力を高める指導を適切に行うことが必要であると考えた。

そこで本研究では自立活動の授業の中で望ましい振る舞いや、表現方法を考えることのできる視覚的支援教材を活用したスクリプト提示型授業を行う。児童それぞれの感情や考えたことについて言葉を視覚化することでコミュニケーションを行う相手との合意形成に向けたやりとりを目指す。その中で他者の言葉の意味について理解を促し、他者の欲求や要求に応じた言葉や行動を考えて表現するやりとりを繰り返し学習することで、望ましいコミュニケーションスキルの向上を図りたい。

本時においては友達同士のやりとりを十分に行うため集団での自立活動の学習として取り組む。その中で普段の学校生活や学習活動で想起されるようなコミュニケーションの場面や状況を「スクリプト」として設定しロールプレイを行うことで実際の日常生活に繋がるスキルの獲得を目指すこととした。「スクリプト」について長崎勤（2006）は「意味のある文脈の中でのコミュニケーション・言葉を学習する方法」と定義している。「スクリプト」は様々なコミュニケーション場面を想定し、他者の意図を汲んだ行動や言葉を考えて表現を練習する一つの題材ともいえる。Ａ児のコミュニケーションの課題を「スクリプト」として適宜取り上げて指導することは、他者の感情や言葉の意味を理解し、自らの言葉や行動を適切に表現するというＡ児の二つの課題に即している。

スクリプトを視覚的に理解できるような手立てとして、モデリングシートも活用を図ることとする。モデリングシートはコミュニケーション場面において、言葉のやりとりや感情や考えについての移り変わりを示すストーリーを描いたイラストや文を含む。児童がモデリングシートを見て、やりとりの言葉や行動を考えることや、コミュニケーション場面にふさわしい表現を発表し合うコミュニケーションの設計図ともいえる。文脈を考えるための手掛かりとして、モデリングシートを児童全員で共有し、望ましいコミュニケーション場面の焦点化を図ることができるかどうかについて、モデリングシートの有効性についても明らかにしたい。以上のことから本時の研究授業では、モデリングシートを活用したスクリプト提示型の授業が、Ａ児のコミュニケーションスキルの向上や、対人関係の改善を図ることができるかということについて自立活動の授業において検証を行う。

１　児童観

　　本学年５年１組は、５名の男子が在籍しており全員に知的障害があり、３名の児童は自閉性障害を併せ有する。どの児童もコミュニケーションの受容や表出に課題があり、教師の促しを受けて気持ちを伝えられる児童、自分のやりたいことや要求を一方的に伝えてしまう児童、独語や内言語が英語であるため細かなやりとりが難しい児童など実態は様々である。

友達への関わり方の実態については特定の遊びの場面や、遊具の貸し借りをする際に言葉でのやりとりが見られることがある。しかし友達への関心が低く、友達どうしの遊びが広がらず関わり合うことが少ないことから日常生活における自然発生的なコミュニケーション経験が少なくなってしまうという集団の課題がある。

　　さらに、友達の感情や気持ちを推察することが難しく、相手の話を待つことができないことや怒りの気持ちを衝動的に発してしまうことがある。教師のコミュニケーションモデルを真似ることで適切な言葉を考え、柔らかな口調で話せることもあるが、他の場面で般化できず、対人関係でのトラブルを起こしてしまうことも多い。

２　題材観

　 本時で扱う「きもちをあわせるれんしゅうをしよう」は、自立活動の学習における、心理的な安定、人間関係の形成、環境の把握、コミュニケーションの４区分に関わる学習内容である。本学級における自立活動の学習は児童それぞれの個別の課題に応じた内容を児童個々に合わせた個別学習として取り組んでいる。本題材は個々の児童にとって課題となっている他者の考えや要求に合わせて言葉を考えて話すことや、相手と応答しながら合意形成を図った上で行動することなどのコミュニケーションスキルについて取り扱う。このことから集団での学習形態とし、友達どうしでやりとりを行うことがより効果的であると考える。また本題材で扱うスクリプト提示型学習はコミュニケーションの相手との合意形成に向けたやりとりの学ぶものであり、相手との言葉を交わす過程の中で、自己や他者の理解を促す内容である。相手の感情や考えを理解して聞き、応答することには、どのような気遣いが必要なのか。また、自分の言葉や行動がコミュニケーション場面でどのように相手に影響するのか等を友達と一緒に十分に考えて表現することをねらいたい。その上でスクリプトを題材に友達どうしでロールプレイを行うことで友達の考えや気持ちを尊重し、考えを合わせて応答することの心地よさや、達成感を味わえる活動に取り組みたいと考える。

３　指導観

本時ではコミュニケーション場面において、相手や場の状況に合わせた言葉や行動について、児童自ら考えた表現の表出を目指すこととする。そのために場面の状況をモデリングシートで表し、描かれたイラストから文脈に沿ったコミュニケーションについて十分に考える時間を設定する。授業の導入部分ではイラストを配置したストーリーを描いたプリントを配布し、イラストの人物の感情や考え、要求の言葉について考える学習を行う。

その後の友達とのコミュニケーション場面とを関連させた学習に繋げ、モデリングシートを共有し、コミュニケーション場面にふさわしい表現についての発表を行う。さらに登場人物の考えやセリフを言語化して重ねることでストーリーを完成させる。そして実際に友達と一緒にストーリーに沿ったロールプレイを行い、コミュニケーション場面における思考や表現を全員で確認できるような振り返りを行う。「相手へ譲る」「依頼に応じた行動」などの場面を演じることで言語や振る舞いについて学び、日常生活でのコミュニケーションスキルとしての定着を図りたい。

児童が自分と相手には考えや要求がそれぞれ違うことに気付き、言葉や行動を選んで表現することについて理解できるように発問を工夫し、児童の発表を言語化して補うことに努め、活発な表現方法を引き出すこととする。

**Ⅳ　題材名**「きもちをあわせるれんしゅうをしよう」

**Ⅴ　題材の目標**自分や友達の気持ちに気づき、言葉や動きを考えて表現する

**Ⅵ　指導計画**　　総授業時数６時間（週1時間）

**Ⅶ　本時の指導**（６/６時間）

 １ 本時の目標

　 (1)モデリングシートを見て場面ごとのやりとりやあらすじについて理解できる。

(2)やりとりの言葉を考えてプリントに書き表すことができる。

(3)モデリングシートを見ながら、言葉や動作による表現を行うなどのやりとりロールプレイの発表ができる。

２　研究対象児童の実態と自立活動の指導内容

　 (1) 「実態把握から具体的な指導内容までの流れ」を図１に示す。まず、自立活動の六つの区分（図１ア）に

図１（ア）

整理し、そこから指導目標（イ）や具体的な指導内容（エ）と関連付けた。本研究では、主に「具体的な指

導内容」の①から④を基本としながら学習を進めていくこととする。

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 項目 | １ 健康の保持 | ２ 心理的な安定 | ３ 人間関係の形成 | ４ 環境の把握 | ５ 身体の動き | ６コミュニケーション |
| 実態把握 | ・心疾患を持っているが、状態が安定しており、活動的である。 | ・突発的に怒りの表現を物や教師に手を出して表してしまうことがある。 | ・自分の要求を押し通そうとすることがあり、学習内容についての決まりを守ることが難しい。 | ・興味が移りやすく学習から離れてしまうことがある。・苦手な音楽が流れると不快になり、耳を塞いだり、音楽を止めることを要求したりする。 | ・手先が器用で細かな作業に集中して取り組む。・手足を協調させた粗大運動や動作の模倣にぎこちなさがある。 | ・友達や教師の意図を汲み取れないことや相手の話し言葉と自分の言葉を混同する人称の間違えが起きてしまうことがある。・場の状況に合わせた声のボリュームや、言葉遣いを工夫することが難しい。 |

(イ)

|  |  |
| --- | --- |
| 指導目標(ウ) | 自分や友達の気持ちに気づき、表現を工夫する。 |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 自立活動における項目 | 1 健康の保持 | ２ 心理的な安定 | ３ 人間関係の形成 | ４ 環境の把握 | ５ 身体の動き | ６ コミュニケーション |
|  | (1) 情緒の安定に関すること。(2) 状況の理解と変化への対応に関すること。 | (1) 他者との関わりの基礎に関すること。(2) 他者の意図や感情の理解に関すること。(3) 自己の理解と行動の調整に関すること。(4) 集団への参加の基礎に関すること。 | (5) 認知や行動の手掛かりとなる概念の形成に関すること。 |  | (1) コミュニケーションの基礎的能力に関すること。(2) 言語の受容と表出に関すること。 |

(エ)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 具体的な指導内容 | 1. 自分と友達の考えの違いと気持ちを合わせることについて知る
 | 1. 顔の種類と感情の関係を知り、顔を絵に描いて表す。
 | 1. やりとりの場面ごとに描かれたイラストを見て登場人物の気持ちやセリフを考えて発表する。
 | ④ イラストやセリフを見ながら実際にやりとりを友達と一緒に演じる。 |

|  |
| --- |
| 児童の実態と個別目標及び評価◎よくできた○できた△もう少しでできそう |
| 児童名 | 本時における児童の実態 | 本時の個別目標 | 評価 |
| Ａ児 | ・絵本や漫画が好きで挿絵や文章を読み、ストーリーを追いながら内容を理解できる。・自分で考えた会話文を２語文程度話し言葉として書き表すことができる。・ロールプレイを演じることが好きであるが、自分の思う通りにやりとりを変えて演じてしまうことがある。 | ・モデリングシートのイラストや、簡単なあらすじのヒントを聞いて、会話文を考えることができる。・登場人物のセリフや会話の内容について考えたことをプリントに書くことができる。・場面の文脈を考えながら、モデリングシートを参考にしてロールプレイを一部分演じることができる。 |  |
| Ｂ児 | ・数枚のイラストの流れに沿って場面の状況を結び付けて、やりとりの内容を理解することができる。・自分で考えた会話文を紙に書き表すことができる。・ロールプレイを演じることが好きで、友達や教師と一緒に積極的に役割を果たそうとする。 | ・モデリングシートに書き表された場面を理解して登場人物の気持ちや考えを発表できる。・モデリングシートのイラストを見て、登場人物の言葉や会話を２語文で書き表すことができる。・場面の文脈を考えながらロールプレイを一部分演じることができる。 |  |
| Ｃ児 | ・イラストを見て場面の状況を１語文で話して伝えられる。・友達や教師からの発言やヒントを受けて会話文を考え、教師と一緒に書き表すことができる。・場面の前後を理解してロールプレイを演じることには支援を必要とし、教師や友達の言葉かけや言葉の模倣をして演じることができる。 | ・モデリングシートを見て場面の様子や人物の気持ちを１語～２語文の言葉で言い表すことができる。・教師の助言やモデルを真似てやりとりの中での要求や意思表示を一語でプリントに書き表すことができる。・イラストやモデリングシートを見ながら教師と一緒にロールプレイを一部分演じることができる。 |  |
| Ｄ児 | ・イラストを見て場面の様子を理解することが難しいため教師のヒントや促し、動作の模倣などで、理解を促す必要がある。・教師から場面の状況についての動作や言葉のヒントを受けて平仮名で会話文を書くことができる。・離席をしてしまうことがあるが、英語を交えて教師の真似をしながらロールプレイを演じることができる。 | ・モデリングシートを注視して場面の様子や人物の気持ちを１語～２語文の言葉で言い表すことができる。・教師の助言やモデルを真似て感情やセリフを言葉にしてプリントに書き表すことができる。・イラストやモデリングシートを見ながら教師と一緒にロールプレイを一部分演じることができる。 |  |
| Ｅ児 | ・数枚のイラストの流れに沿って場面の状況を結び付けて理解することができる。・場面の状況を理解して言葉で表せるが、ひらがな文字で書き表すことは難しいため、カード等を組み合わせて会話文に繋げる支援が必要である。・ロールプレイを演じることが好きで、友達や教師と一緒に積極的に役割を果たそうとする。 | ・モデリングシートを見て場面の様子や人物の気持ちを１語～２語文の言葉で言い表すことができる。・平仮名の単語カードを組み合わせて場面に合わせたセリフに並べることができる。・場面の文脈を考えながら教師と一緒にロールプレイを一部分演じることができる。 |  |

３ 児童の実態と個別目標及び評価（授業全般に関するもの）

４ 本時の展開

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 時刻 | 学習内容 | 教師の動き及び指導上の留意点（○ＣＴ　◆ＳＴ） | 児童の活動内容（　　　　　内）、児童個々の動き（☆）及び指導の手立て（※） |
| A児 | B児 | C児 | D児 | E児 | 準備物 |
| ９：5010：0010：1010：3010：35 | ①　集合　・所定の位置に並んで座る②　始めのあいさつ・号令を聞いて元気よくあいさつをする。③　学習内容の確認・学習の振り返りをする。・気持ちをあわせることについて知る。・自分や友達の気持ちを考える学習について活動内容を知る。④　イラストを見て考えよう・場面の状況や人物に合った気持ちやセリフを考える。⑤　考えたことをプリントに書いてみよう。　・青色役と赤色役に分かれてそれぞれにふさわしいセリフを書く。・気持ちやセリフについて自分が考えたことを発表する。⑥　劇を演じてみよう・友達同士２人１組で一場面ずつロールプレイを演じる。※青色、赤色役を児童が交代してもう一度⑥の学習を繰り返す。⑦ 学習の振り返り・自分達のロールプレイを映像で見て振り返り、感想を発表する。⑧ おわりのあいさつ。・姿勢を正して終わりの挨拶をする。 | ○◆座席、机の移動に応じない児童へ言葉かけをする。◆座席の並びを調整する。○当番へ始めの挨拶の号令を促す。○今日の学習について説明する。◆めあてを説明するイラストを貼り付ける。めあて：きもちをあわせるれんしゅうをしようめあて：きもちをあわせるれんしゅうをしようめあて：きもちをあわせるれんしゅうをしよう○◆モデリングシートに提示したイラストから場面の状況を捉えさせる。○あらすじや人物の心情について補足することや発問をして児童に理解を促す。○場面のやりとりが描かれたプリントを配る。○◆机間巡視をして言葉やセリフが書けない児童に対して支援をする。○◆児童の発表を補足し、気持ちやセリフをモデリングシートの吹き出しに書く。○演じてみたいかどうか児童に尋ねて、ロールプレイの発表を促す。○ロールプレイの中でセリフが思い出せない児童に対してモデリングシートを見るように促す。○ロールプレイの良かったところや演じてみての感想について発表を促す。○姿勢を正して終わりの挨拶ができるように促す。 | ※言葉かけをし、整列して座るよう促す※言葉かけをし、整列して座るよう促す※言葉かけをし、整列して座るよう促す※言葉かけをし、整列して座るよう促す１ 黒板の前に集合し、号令を合図に元気よく挨拶をする１ 黒板の前に集合し、号令を合図に元気よく挨拶をする１ 黒板の前に集合し、号令を合図に元気よく挨拶をする１ 黒板の前に集合し、号令を合図に元気よく挨拶をする☆声に出して挨拶をする☆声に出して挨拶をする☆声に出して挨拶をする☆声に出して挨拶をする※前時の振り返りのために「気持ちの達人表」を提示する※前時の振り返りのために「気持ちの達人表」を提示する※前時の振り返りのために「気持ちの達人表」を提示する※前時の振り返りのために「気持ちの達人表」を提示する２ 気持ちの達人表を見る２ 気持ちの達人表を見る２ 気持ちの達人表を見る２ 気持ちの達人表を見る３ ホワイトボードに掲示された今日のめあてを見る３ 黒板に掲示された今日のめあてを見る３ 黒板に掲示された今日のめあてを見る３ 黒板に掲示された今日のめあてを見る☆めあてを声に出して読む☆めあてを声に出して読む☆めあてを声に出して読む☆めあてを声に出して読む４ イラストとモデリングシートを見て、場面に合った気持ちやセリフを考える５ イラストとモデリングシートを見て、場面に合った気持ちやセリフを考える５ イラストとモデリングシートを見て、場面に合った気持ちやセリフを考える５ イラストとモデリングシートを見て、場面に合った気持ちやセリフを考える☆モデリングシートを見ながら教師からの発問に答える☆モデリングシートを見てやりとりの前後について考える。☆モデリングシートを見て場面の様子を単語で表す。☆モデリングシートを見てＳＴと場面の様子を答える。☆モデリングシートを見て動作や言葉の表現を考えて発表する。 ※３枚の場面イラストを順番に表示したり、場面の前後を比べたりして考えるように促す。※３枚の場面イラストを順番に張り付ける。※３枚の場面イラストを順番に張り付ける。※３枚の場面イラストを順番に張り付ける。 ※児童の発表や表現を補足して、モデリングシートの吹き出しにセリフを記入する※児童の発表や表現を補足して、モデリングシートの吹き出しに記入する※児童の発表や表現を補足して、モデリングシートの吹き出しに記入する※児童の発表や表現を補足して、モデリングシートの吹き出しに記入する５ イラストとモデリングシートを見ながら友達と一緒にロールプレイを演じる６ イラストとモデリングシートを見ながら友達と一緒にロールプレイを演じる６ イラストとモデリングシートを見ながら友達と一緒にロールプレイを演じる６ イラストとモデリングシートを見ながら友達と一緒にロールプレイを演じる※イラストのやりとりの再現ができるよう動きやセリフについての助言を行う。※イラストのやりとりの再現ができるよう動きやセリフについての助言を行う。※イラストのやりとりの再現ができるよう動きやセリフについての助言を行う。※イラストのやりとりの再現ができるよう動きやセリフについての助言を行う。☆場面を考えながら登場人物の気持ちを考えてロールプレイを一部演じる。６ テレビモニターで演じたロールプレイを振り返って見る７ テレビモニターで演じたロールプレイを振り返って見る７ テレビモニターで演じたロールプレイを振り返って見る７ テレビモニターで演じたロールプレイを振り返って見る* 友達のよかったところをお互いに発表しあう
* 友達のよかったところをお互いに発表しあう
* 友達のよかったところをお互いに発表しあう
* 友達のよかったところをお互いに発表しあう

☆声に出して挨拶をする☆声に出して挨拶をする☆声に出して挨拶をする☆声に出して挨拶をする７ 号令を合図に元気よく挨拶をする８ 号令を合図に元気よく挨拶をする８ 号令を合図に元気よく挨拶をする８ 号令を合図に元気よく挨拶をする | ☆姿勢を正して元気よく挨拶をする☆姿勢を正して元気よく挨拶をする☆姿勢を正して元気よく挨拶をする☆姿勢を正して元気よく挨拶をする☆大きな声でめあてを読む☆大きな声でめあてを読む☆大きな声でめあてを読む☆大きな声でめあてを読む☆場面を考えながら登場人物の気持ちを考えてロールプレイを一部演じる。☆登場人物の気持ちやセリフを選択式のプリントに書き表す。☆登場人物の気持ちやセリフを言葉で表現する☆登場人物の気持ちやセリフを言葉で表現する☆登場人物の気持ちやセリフを言葉で表現する☆登場人物の気持ちやセリフをプリントに書き表す。☆登場人物の気持ちやセリフを言葉で表現する☆登場人物の気持ちやセリフを言葉で表現する☆登場人物の気持ちやセリフを言葉で表現する☆登場人物の気持ちやセリフをプリントに書き表す。☆登場人物の気持ちやセリフを言葉で表現する☆登場人物の気持ちやセリフを言葉で表現する☆登場人物の気持ちやセリフを言葉で表現する☆登場人物の気持ちやセリフを選択式のプリントに書き表す。☆登場人物の気持ちやセリフを言葉で表現する☆登場人物の気持ちやセリフを言葉で表現する☆登場人物の気持ちやセリフを言葉で表現する☆姿勢を正して元気よく挨拶をする☆姿勢を正して元気よく挨拶をする☆姿勢を正して元気よく挨拶をする☆姿勢を正して元気よく挨拶をする | ☆姿勢を正して元気よく挨拶をする☆姿勢を正して元気よく挨拶をする☆姿勢を正して元気よく挨拶をする☆姿勢を正して元気よく挨拶をする☆イラストやセリフの板書を見ながらロールプレイを一部演じる。☆姿勢を正して元気よく挨拶をする☆姿勢を正して元気よく挨拶をする☆姿勢を正して元気よく挨拶をする☆姿勢を正して元気よく挨拶をする☆めあてを声に出して読む☆めあてを声に出して読む☆めあてを声に出して読む☆めあてを声に出して読む | ☆姿勢を正して「はじめます」と言う☆姿勢を正して「はじめます」と言う☆姿勢を正して「はじめます」と言う☆姿勢を正して「はじめます」と言う☆大きな声であてを声に出して読む☆大きな声であてを声に出して読む☆大きな声であてを声に出して読む☆大きな声であてを声に出して読む☆めあてを声に出して読む☆めあてを声に出して読む☆めあてを声に出して読む☆めあてを声に出して読む☆登場人物の気持ちやセリフを選択式のプリントに書き表す。☆登場人物の気持ちやセリフをＳっっっっっっっっっっ☆登場人物の気持ちやセリフを言葉を１～２語表現する☆登場人物の気持ちやセリフを言葉で１～２語表現する☆イラストやセリフの板書を見ながら教師と一緒にロールプレイを一部演じる。☆姿勢を正して「おわります」と言う☆姿勢を正して「おわります」と言う☆姿勢を正して「おわります」と言う☆姿勢を正して「おわります」と言う | ☆場面を考えながら登場人物の気持ちを考えてロールプレイを一部演じる。☆場面を考えながら登場人物の気持ちを考えてロールプレイを一部演じる☆場面を考えながら登場人物の気持ちを考えてロールプレイを一部演じる☆場面を考えながら登場人物の気持ちを考えてロールプレイを一部演じる☆姿勢を正して元気よく挨拶をする。☆姿勢を正して元気よく挨拶をする。☆姿勢を正して元気よく挨拶をする。☆姿勢を正して元気よく挨拶をする。☆姿勢を正して元気よく挨拶をする。☆姿勢を正して元気よく挨拶をする。☆姿勢を正して元気よく挨拶をする。☆姿勢を正して元気よく挨拶をする。 | ビデオ三脚液晶ﾃﾚﾋﾞ気持ちの達人表ﾓﾃﾞﾘﾝｸﾞｼｰﾄイラストプリントペンクレヨンテープやったねシールおしいシール |

５ 教室配置図及び教具

　(1)導入、展開

ホワイトボード

スクリーン

スクリーン

スクリーン

出入口

出入口

出入口

出入口

CT

CT

CT

CT

机

机

机

机

机

机

机

机

ビデオカメラ

ビデオカメラ

ビデオカメラ

ビデオカメラ

ST

T2

T2

T2

C

C

C

C

D

D

D

D

E

E

E

E

A

A

A

A

B

B

B

B

モデリングシート

モデリングシート

モデリングシート

モデリングシート

長　　　机

長　　　机

長　　　机

長　　　机

(2)まとめ、振り返り

ホワイトボード

スクリーン

スクリーン

スクリーン

CT

CT

CT

CT

机

机

机

机

机

机

机

机

出入口

出入口

出入口

出入口

モデリングシート

モデリングシート

モデリングシート

モデリングシート

B

B

B

B

A

A

A

A

E

E

E

E

D

D

D

D

C

C

C

C

ST

T2

T2

T2

長　　　机

長　　　机

長　　　机

長　　　机

６ スクリプト提示型学習およびモデリングシートの活用について補足資料

(1)　スクリプト提示型学習について

　　　　スクリプトは生活のあらゆる場面において相手の表情や振る舞いから発言の意図を推論し、行為を行う場所や道具など身の回りにある情報を結び付ける文脈知識。ストーリー化した行為に関する知識と解される。

　　　　学習内容を児童生徒の課題に合わせた場面の文脈＝スクリプトを設定し、他者と自分の感情や気持ちを考えながら振る舞いや発言を工夫し、コミュニケーションの受容と表出をそれぞれロールプレイで表現する。さらに、演じた内容を映像等で確認し、セリフや振る舞いが正しいものであったかを考えるという一連の流れがスクリプト提示型学習である。

(2)　スクリプトの具体例

食事をするというスクリプトには手洗いをする→手を拭く→配膳をする→親しい人と一緒に席に座る→いただきますの挨拶をする→食事をとる→後片付けをして食器を下げるという一連の行為が連続して起こる。食事をするという言葉にはこれらの行為が内包されるということは理解されやすい。食事を含む日常生活のコミュニケーション行動は前後の状況とのかかわりの中で出現するものであるから、日常生活のあらゆる場面で自然な文脈の中でコミュニケ—ションを活発に行うことでコミュニケーションスキルが育つと考えられる。

　 (3)　モデリングシートについて

　　　　スクリプト提示型学習ではコミュニケーション場面の文脈の中で、やりとりを活発に行うことをねらいとする。そのためにはまず、場面の始まりを捉えて文脈の流れを理解することが求められる。場面の移り変わりを数枚のイラストで表し、セリフ、心情の変化を文字にして視覚化して提示する。児童が考えた表現を全員で共有することや、場面の変化に応じてイラストやセリフを差し替えることや重ね合わせることができるように透明なボードを準備することとした。それらを全て含んだものをモデリングシートと名付け、活用することとした。活用例を以下に示す。

|  |  |
| --- | --- |
| C:\Users\shingo\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\ホワイトボード.png① | 透明のアクリルボードを準備し、液晶モニターの全面に取り付ける。その上でイラストや吹き出しを貼り付けて児童に場面ごとの登場人物の気持ちや考え言葉のやりとりに合ったセリフについて考える活動に取り組む。（青色の吹き出しはイラストの人物のセリフ。赤色は気持ちや考えを記入する。）イラストや吹き出しの抜き差しを行い、コミュニケーション場面の言葉のやりとりに応じて行動や振る舞いがどのように変化していくのかについて学習を行う。 |
| ふきだし大ふきだし大C:\Users\162zenki\OneDrive\H28センター\表情ワーク\場面スクリプト\ビブスどうぞ.png②児童Ｂ児童Ａ | コミュニケーションスキルに合わせた３枚のイラストを一場面として順に提示し、スクリプトの場面の移り変わりを捉える。その後児童同士でペアをつくり、モデリングシートを見ながら言葉のやりとりをロールプレイとして演じる活動に取り組む。液晶モニター上でロールプレイを映像で振り返るとともに、児童の発言や行動を言語化したシートをモニター上に貼り付けることで学習のフィードバックを図ることができる。 |
| 「相手へ譲る」スクリプト

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| C:\Users\162zenki\OneDrive\H28センター\表情ワーク\場面スクリプト\かしてちょうだい.png | C:\Users\162zenki\OneDrive\H28センター\表情ワーク\場面スクリプト\ビブスどうぞ.png | C:\Users\162zenki\OneDrive\H28センター\表情ワーク\場面スクリプト\ありがとう１.png※友達に対して自分が使っているものを自ら譲ること、あるいは求めに応じて譲ってあげるコミュニケーションスキル。 |
| 表出してほしい言葉の例 |
| 「かして」「こうたいしよう」「じゅんばんこうたい」 | 「どうぞ」「かりていいよ」 | 　　　　　　　「ありがとう」「あとでかしてね」「あとでかえすね」 |

 |

７ 授業者の評価

|  |
| --- |
| 　　　　　　　　　　　　**授業者の評価**　　　　　◎適切　　○やや適切　　△改善が必要 |
| 項目 | 評価 | 備考 |
| ① 題材と研究テーマとの関わりがみられたか。 |  |  |
| ② 題材の目標、本時の目標は適切であったか。 |  |  |
| ③ 個人の目標は適切であったか。 |  |  |
| ④ 授業の展開は適切だったか。 |  |  |
| ⑤ 指導形態（集団学習）は適切だったか。 |  |  |
| ⑥ 児童への支援は適切であったか（タイミング、声かけ、動き等） |  |  |
| ⑦ 場の設定は適切だったか。 |  |  |
| ⑧ 教材・教具は適切だったか。 |  |  |
| ⑨ 時間の配分は適切だったか。 |  |  |
| ⑩ T・Tの連携は適切だったか。 |  |  |
| ⑪ 個人目標の達成状況の確認と次時の学習内容をどうするか |  |  |
| １　自立活動の授業において、モデリングシートを活用したスクリプト提示型学習を行うことでコミュニケーションスキルが身に付き、相手に合わせた表現ができるようになるであろう。２　コミュニケーションスキルを適切に表現する経験を重ねることで、対人関係能力の改善が図られ行動課題の回数が減少するであろう。 |

 ８ 検証

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 検証項目 | 検証の方法 | 結果 |
| 友達や教師とのやりとりの場面でＡ児がモデリングシートを活用できたか。 | モデリングシートをはじめとする視覚的支援教材を使ってＡ児が友達とやりとりを行ったか。 |  |
| コミュニケーションの場面で受容の態度が見られたか。 | ロールプレイの中で、相手の思いを聞き、要求を受け入れて行動をとることができたか。 |  |
| コミュニケーションの場面で自分の思いを表現できたか。 | ロールプレイの中で、自分の思いを言葉で相手に伝えることができたか。 |  |
| スクリプト提示型学習が、他者の意図や考えに沿ったコミュニケーションスキルを身に付ける学習として有効であったか。 | 上記の３点を総合して考察し、授業者（ＣＴ、ＳＴ）の反省によって検証する。 |  |