特別支援学級　自立活動　学習指導案

下関市立向山小学校

１　単元名　みんなで踊れる「しおすずダンス」を作ろう（ 自立活動 3－(2)6－(2) ）

使用教材	プログラミングボード
使用機器	タブレット

２　単元について

(1) 単元の目標

「しおすずダンス」を作ることを通して、友達の意見を聞いたり、自分の意見を分かりやすく伝えたりすることができる。

(2) 学習内容

本単元は、ｓ特別支援学校学習指導要領 第７章「自立活動」を受けて設定した。

目標　　個々の児童又は生徒が自立を目指し，障害による学習上又は生活上の困難を主体的に改善・克服するために必要な知識，技能，態度及び習慣を養い，もって心身の調和的発達の基盤を培う。

内容　３　人間関係の形成

（２）他者の意図や感情の理解に関すること

６　コミュニケーション

（２）言語の受容と表出に関すること

本単元では、みんなで踊れる「しおすずダンス」を作ることを目標とすることで、それぞれが考えを表出したり、相手の意見を受容したりできるようになることを目指す。「完成したダンスをみんなで踊る」というゴールを常に意識させ、「みんなができる動きか。」「みんなで楽しめるダンスになっているか。」と問いかけながら、全員で考えを出し合い、１つのものを作り上げることの楽しさを味わえるようにしたい。

本校は、しお風学級（知的障害学級）に５年生２名、すず風学級（自閉症・情緒障害学級）に４年生１名、３年生１名、２年生２名、計６名の男子児童が在籍している。朝の会、給食の時間は学級を超えて、一緒に活動をしている。それぞれに発達段階の差はあるが、日直の仕事や給食当番の仕事を、助け合って行っている。しかし、言葉で自分の気持ちを伝えることを苦手としている児童や、相手意識が低く、一方的に自分の言いたいことだけ話してしまう児童がおり、うまく会話できずに、互いに勘違いをしてトラブルになってしまうことも多い。

そこで、本時の指導については、ダンスを作っていく過程で、話したり聞いたりする場面を多く設定する。相手に分かりやすく伝えるために、ジェスチャーを使ったり、分かりやすい言葉に言い換えたりできるように支援する。また、うまく伝えられたことや、相手の意見に反応できたことを価値付け、コミュニケーションスキルを育みたい。受容的な雰囲気を大切にすることで自己肯定感を高められるようにしたい。

(3) プログラミング体験の関連

本時においては、ダンス作りの中で、考えた動きを選択したり、並べ替えたりし、プログラミング的思考の育成を図る。児童はプログラミングボード（ホワイトボード）上で、前時までに考えた動きをどのように組み合わせたら、みんなで踊れるダンスになるのかを考える（思考する場、共有する場）。考えた動きの組み合わせが、みんなで踊れるものになっているかを確かめるために、実際に動いて体感したり、タブレットで撮影した動画を確認したりする（再現する場）。そして、うまくいかなかったところは、修正、改善を行い、よりよい組み合わせを考える（評価する場）。振り返りでは、最初のダンスと完成したダンスを比べ、試行錯誤することでダンスが良くなっていったことに気付かせ、価値付ける（変容を実感する場）。

(4) 指導計画（全３時間）

① ダンスの動きを考えよう。・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・１時間
② みんなで踊れるダンスをプログラミングしよう。・・・・・・・・・１時間（本時）
③ しおすずダンスを完成させよう。・・・・・・・・・・・・・・・・・・１時間

３　本時の指導（しお風・すず風学級　１１月２８日５校時実施）

(1) 本時の目標

・みんなが踊れるダンスにするために、どうしたら良いかを考え、話すことができる。（５年しお風A）
・自分の動きだけにこだわらず、みんなが考えた動きを一緒に楽しむことができる。（５年しお風B）
・自分の動きだけに固執せず、「みんなが踊れる」ということを意識して、話したり聞いたりすることができる。（４年すず風C）
・みんなの前で、自分の言葉で意見を伝えようとすることができる。（３年すず風D）
・自分の意見をもって、相手に最後まで伝えようとすることができる。（２年すず風E）
・自分の気分に左右されず、自分の意見を伝えたり、相手の意見を聞いたりすることができる。（２年すず風F）

(2) 本時の展開

	学習活動・学習内容	指導上の留意点
導入	1　みんなで踊れるしおすずダンスを作るため、前時に個々で考えた動きを友達に伝える。 ・似ている動き ・動きの仲間分け	・各自、前時に作ったカードを用意し、動きや言葉で友達に伝えられるようにする。 ・似た動きは仲間にして、カードをまとめることで、組み合わせやすいようにする。 ・全員の動きがダンスに入るように、各自の色シールを使い、誰が考えた動きのカードか分かるようにする。
展開	みんなで踊れる「しおすずダンス」をプログラミングしよう。	
	2　プログラミングボード上で、動きの組み合わせを考える。 ・動きの順番 ・動きの組み合わせ	・児童にカードを自由に操作させ、話し合いをさせる。ホワイトボードを２枚用意し、一方を各自のカード用、一方をプログラミング用にしておくことで、思考の場を共有しやすくする。 ・動きを体感できるように、体を動かしながら考えるように促す。 ・全員の動きが入っているか確認させる。
	3　実際に踊ってみて、どうだったかを話し合う。 ・順番や組み合わせの改善	・曲に合わせて踊らせることで、動きの流れを体感させる。 ・動画を活用し、踊っている姿を見せることで、他の児童の動きも見えるようにし、「みんなで」を意識させる。
	4　もう一度みんなで踊ってみて、確認する。 ・変容の言語化	・うまくいかなかったところは順番を替えたり、動きを簡単にしたりしてもいいことを伝える。 ・どこがよくなったか、言葉にして伝えられるように支援する。 ・さらに改善したいところがあれば、並べ替えをする。
終末	5　本時の振り返りをする。 ・変容の実感 ・次時への意欲付け	・自分達の言葉で考えを出し合ったり、改善したりしたことを価値付ける。 ・自分の言葉で本時の振り返りをさせる。話すのが難しい児童には、選択肢を与え、話せるようにする。