

思いを伝えるための指導の工夫

1

本実践に関連する児童生徒の実態

対象 小学生

○課題

- ・注意を受けるようなことを意図的にすることによって、相手とコミュニケーションをとろうとする。
- ・友達と関わって遊ぶことがほとんどない。
- ・言葉によるコミュニケーションをとることが少ない。

○強み

- ・コミュニケーションをとりたいという思いはある。
- ・視覚優位で、カードによる提示に興味を示す。
- ・車が好きで、車の細かい違いにも気付く。

2

指導目標・指導仮説

教科等及び単元名

自立活動「もっとなかよくなるう」

目標（本実践終了時の期待する子供の姿）

友達や先生に、自分の思いを伝えることができる。

指導仮説

ゲームに意欲的に参加できるようになれば、自分の思いを伝えたい場面が増え、場に応じた方法で自分の思いを伝えることができるようになるだろう。

児童生徒の実態

3

指導仮説の具体的な内容と評価内容・方法

◆指導仮説の具体的な内容

- ① 車のカードを使ってゲームをすることで、意欲的にゲームに参加でき、他者との関わりが生まれ、自分の思いを伝える場面が増える。
- ② 一緒に遊ぶ相手を、身近な安心できる人から上げていくことで場に応じた言い方を知り、それを他の人に対しても使うことができるようになる。

◆評価内容・方法

実践前後での、会話の中で使った言葉を記録し、評価する。

4

指導の実際①

カードゲーム楽しいよ！

ゲームに関心を向けさせる。友達と遊ぶ経験をさせる。

・友達とカルタをやってみよう！

- ・友達に誘ってもらおうと、席に座って参加する。
- ・促されるとカードを取る。

車カードを作ろう！

大好きな車のカードで遊びたいという意欲を高める。

・車のパンフレットをコピーして4車種、合計94枚のカードを作る。

- ・集中して紙を切ったり貼ったりする作業に取り組むことができた。

5

指導の実際②

車カードでゲームをしようPART1

まずは、簡単なゲームから。勝ち・負けを経験させる。

- ・坊主めくり
- ・簡単神経衰弱

「やったあ。」
「あ～残念です。」など感情を表しながらゲームに参加。

車カードでゲームをしようPART2

ルールを覚えることが必要なゲームへ。様々なゲームの中から自分がやりたいものを選ばせる。

カードをトランプに改造して

- ・ジジぬき
- ・5並べ
- ・神経衰弱

「まずは、これでしょう。」
ルールを覚えて作戦を考える。
「ジジぬきしよう。」
友達を誘うようになる。



6

指導の実際③

一緒にやる人を変えて

安心できる環境からスタート。

- ・ 教員と
- ・ 同じ学級の友達と
- ・ 他の友達と・・・

自分の思いを伝える。
 ・ やりたいゲームを主張する
 ・ 順番を待つ。
 ・ できなくても我慢する。

誰とでも同じように遊べる。
 何からやるかじゃんけんで決める。
 「〇くんからやるよ。」
 「△△くん勝ったー。」



7

指導の実際④

言葉を意識したゲーム

普段使わせたい言葉を使うゲームをすることで、汎化につなげる。

- ・ 言葉で気持ちを伝えるゲーム

○お願いゲーム

○とってきてゲーム

「〇〇（車種）の〇（色）ありますか。」
 「〇〇の〇を取ってきてください。」
 「どうぞ。」 「ありません。」

- ・ 使った言葉を視覚化して
 本人に意識させ、
 日常的に使えるようにする。



8

実践前後での児童生徒の変容

実践前	実践後
<ul style="list-style-type: none"> ・ 相手の言葉を繰り返して言っていた。（場に応じた発言を自分からすることは、ほとんどなかった。） 	<ul style="list-style-type: none"> ・ ゲームの中で場に応じて使う言葉が増えた。 <p>ゲームを進める言葉 「どうぞ」「先生から」 気持ちを表す言葉 「やった」「当たった」 「こんなにたまったのに」 要求する言葉 「配ってください」「探してください」 「とってきてください」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 日常生活で思いを伝える言葉が増えた。 <p>「鉛筆ありますか」 「鉛筆貸してください」 「ヘッドホンとってきてください」</p>

9

評価

- 児童生徒は目標を達成したか。

・ 十分達成できた。

- 判断の理由・根拠

- ・ 自分の思いを相手に伝わる言葉で表現することがほとんどなかった児童が、ゲームの中でいろいろな言葉を使って自分の思いを表現するようになった。
- ・ 日常生活でも自分の思いを伝える言葉が増えた。

10

指導仮説の検証

- 指導の成果

- ・ 児童が好きな車のカードを使ったゲームを、対象を広げながら繰り返し行ったことが、場に応じて自分の思いを伝えたいという意欲をもたせることに有効だった。
- ・ 言葉を意識して使わせたことで、場に応じて使える言葉が増え、日常生活にも広がっていった。

- 課題

- ・ 実践前に、どんな場面でどんな言葉を使わせたいかということを想定せず指導を行ってしまったために、内容を絞って実践できず、評価もあいまいになってしまった。

11

指導の改善案

- 成果・課題を踏まえた改善案

- ・ 困ったときに助けを求める場面で自分の思いを表現できるようになってほしいことから、次のことを行う。
- 質問したことによって「わかった」「良かった」と思える経験をさせるゲームを行う。
- 言葉で思いを伝えた際に、そのことを評価し強化する。
- 使ってほしい言葉とともに使った言葉を教室に掲示し、日常生活でも使えるようにする。

12