

## 他者に合わせて行動することに困難さのある児童が、 友達を待ったり、協力したりして活動するための教材「巨大黒ひげゲーム」

子どもについて	所属・学年	特別支援学校・小学部2学年（重複障がい学級）
	障がい名等	知的障がい（自閉症）
	子どもの実態 （学習上又は生活上の困難さ等）	<ul style="list-style-type: none"> <li>・言葉による意思表示は少なく、身振りや指差しで伝えようとする人が多い。</li> <li>・友達のペースに合わせることは少なく、自分のペースで進めようとする人が多い。</li> <li>・目標が理解できれば、それに向かって見通しをもって取り組むことができる。</li> </ul>
授業について <small>（教材・教具を使用した授業や指導場面）</small>	教科名等	生活単元学習（生活科 国語科）
	単元(題材)名	友達とアドベンチャーに行こう
	単元(題材)の概要	剣を集めて樽に刺すことで出てくるパズルのピースを使って、パズルを完成させることを目的として、友達と2人のペアでドアを開けて進んでいく活動である。ドアを開けるために、教師が出す3～4語文程度の指示に答えることや、指示に答えたり剣を入れたりするために必要な探検バッグを1人では持てない大きさや重さにすることで、友達を意識して一緒に取り組むことをねらいとした。
教材・教具・支援機器について	教材・教具 ・支援機器	<p>【名称】 巨大黒ひげゲーム</p> <p>【画像】</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 150px;"> <p>(使い方)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・棒スイッチを動かして、当たりの穴の位置を決める。</li> <li>・洗濯ネットにパズルのピースを入れて、ネットの下についている紐を下方へ引っ張り、フックに引っ掛ける。</li> </ul> </div> </div>
	ねらい・工夫点等	ペアの友達を意識して一緒に活動に取り組めるよう、アドベンチャーに行く目的（ゴール）を、児童が楽しみにしている黒ひげ危機一髪にすることで、友達とアドベンチャーに行くことの意欲付けとすることをねらいとした。当たりの場所は、棒スイッチを移動することで変えられるようにし、どこに刺せばパズルのピースが出てくるのか、毎回期待感をもちながら取り組むことができるように工夫した。
	材料・作成方法等	木材を使用して、六角形の筒状に骨組みを作る。周りには段ボールを貼り装飾をする。樽内部の仕組みは、プッシュソレノイド、棒スイッチを使用した。上部から洗濯ネット（紐付き）を吊り、紐をフックに掛ける。スイッチを作動させることで、フックに掛かっている紐が取れ、中のピースが飛び出るようにした。
子どもの変容や評価	単元開始直後は、友達がドアの前で指示に答えるまで待てずに、友達への指示に自分で答えてしまったり、アドベンチャーに必要なカゴを1人で持っていくとしたりすることがあったが、友達と一緒に取り組んだり、友達への指示を待たずしなないと目標（ゴール）が達成できないことが分かったと、友達が指示に答えるまで待ったり、友達がカゴを持つまで待ったりする姿が見られるようになった。	