

(3) 指導過程 (※太字部分は、「コミュニケーションの深まり」を目指した部分)

時間	学習活動	指導上の手立て及び留意点						準備物
		A (T1)	B (T2)	C (T3)	D (T4)	E (T5) (自室)	F (T6) (自室)	
20分	1 登校し、朝の活動をする。 ※ 個々の朝の活動は(5)に記載	(手洗い・顔拭き) 安定した姿勢でできるように、車椅子に座って行く。自分で顔を拭こうとする気持ちが高まるように、教師は顔を拭く動作をしながら「ごしごし」と言葉掛けをする。 (外気浴・天気確認) 日々の気候の変化を意識できるように、「今日は暑いね」「晴れだね」などと言葉掛けをする。	(挨拶) 病棟内のたくさんの人と挨拶を交わす場面を設ける。 (水分補給、顔拭き、手拭き) ビジョンやタオルなど、使う物を見せて伝えてから、行うようにする。 (天気確認) 日々の気候を意識できるように、「今日は暑いね」「晴れだね」などと言葉掛けをする。	(挨拶) 生徒からの発声やうなずきを待ってから言葉掛けをする。表情を見ながら声量を調整したり、触れ合ったりする。 (体操・外気浴) 気持ちを落ち着けて学習できるように、好きな歌をかけながら体操や外気浴を行う。	(ベッドからの移動) 位置が分かるように、生徒の手を車椅子に触れさせてから両手をしっかりと支えて移る。 (歩行運動) 転倒しないように、対面して両手を繋ぎ、生徒の歩く速さに合わせて誘導する。	(挨拶) 生徒の顔の近くで声を掛ける。生徒の動きに合わせて代弁するような言葉掛けをする。 (覚醒) 覚醒状態が高まるように軽快な音楽に合わせて全身のタッピングをする。また、季節に合わせたお気に入りの歌を歌う。	(顔拭き、手拭き) 拭く箇所を細かく伝えながら行う。 (予定確認) 朝の会の係活動で発表する内容を確認し見通しをもつように、予定発表の録音を行い、再生する活動を行う。 (病室内散策) 車椅子に乗車しているときは、移動の感覚や振動を味わえるように、動かせる範囲内で移動を行う。	i P a d 3台 W i - F i 2台
5分	2 集合し、朝の会の準備をする。	<ul style="list-style-type: none"> 気持ちを活性化させ、朝の会の始まりに気付くように、学習室内に柑橘系の香りを漂わせておく。 i P a d 中継が繋がらないときは、EとFは個別の朝の会に切り替える。 i P a d で繋がったことが感じられるように、T1はEとFに「朝の会を始めてもいいですか」と問いかけたり、「E、Fさんが映っているよ」と周囲に伝えたりする。 朝の会では、Cにとって音の刺激が強すぎないように、教師は様子を見ながら声や拍手のボリュームを調節する。また、生徒の頑張りを教師が伝え合うときには、一度大きな声が重ならないように気を付ける。 係活動をしている友達に注目を促すときには、担任は言葉掛けをできるだけ控え、係活動をしている生徒を支援している教師が「今、〇〇さんが～(係活動)～をするよ」と周囲に伝える。 						
20分	3 朝の会をする。 (プログラム係：A) (1) 朝の挨拶(司会：A) (2) 朝の歌(D) 「ラジオ体操の歌」 (3) 健康観察(全員) (4) 今日の日付(C) (5) 今日の天気(B) ① 天気カードの選択と発表 ② お天気マスコットリレー (6) 今日の予定(E)(F) (7) 今月の歌(鑑賞)(D) 「浜辺の歌」 (8) 終わりの挨拶(司会)	<ul style="list-style-type: none"> プログラム係が差し棒で叩きやすいように、叩きやすい位置にプログラムを提示し、棒を手渡す。 友達が存在を感じやすく、次に自分が呼ばれることが分かりやすいように、呼名のときは差し棒をバトンリレーする。全員でバトンリレーをしている感覚がもてるように、バトンを手渡すときに教師が声を合わせて「バトンタッチ！」と掛け声を掛ける。 EとFがリレーでつながっている感覚がもてるように、T5、T6は同様の差し棒(バトン)をタイミング良く提示し、「バトンがきたよ」と生徒に手渡す。 生徒が自分なりの方法で返事をしたことが周囲に伝わるように、担任がその様子を言葉にして知らせ、みんなで称賛する。 バトンを渡すときには、相手を意識できるように車椅子を近づけ、「〇〇さんどうぞ」と言葉掛けをする。 バトンをBに渡す際、T2に意識が向かないように、T2はAがBにバトンを向けてからBの支援をする。 朝の会の活動から気持ちがそれて教具をいじったり、手遊びをし始めたときは、気持ちを切り替えられるように、T1が教具を預かったり、手を左右に振って「違います」と言葉を掛けたりする。 必要に応じて姿勢を正すように言葉掛けをし、一緒に終わりの号令をかける。 	<ul style="list-style-type: none"> 楽しい気持ちをもてるように、顔を見て語りかけるように歌う。 カードなどの教材を見やすく、つかみやすいように高さを調整して提示する。 バトンやお天気マスコットを渡したり、係活動をしたりしている友達に注目できるように、随時車いすの向きを調整したり「～さんを見るよ」等と言葉掛けしたりする。 	<ul style="list-style-type: none"> 始まりの挨拶で身体を起こすことができるように、背もたれを少し倒す。 バトンを見て受け取ることができるように、バトンが近付いてから「～さんからバトンが来たよ」と言葉掛けをする。 「んんっ」という発声やうなずきがない時は、教師に触れることができるよう、生徒の左手に教師の手を近付ける。 自分からスイッチに気付いて触ることができるよう、CDケーススイッチを生徒の手が届く位置に近付けたり軽く叩いたりする。 会の中でうなづいたり辛そうな表情が見られた場合は気持ちを落ち着けて会に参加できるように、車いすを前後に動かしたり、学習室の後方に移動したりする。激しく興奮した場合は、気分転換ができるように、一旦退出する。 	<ul style="list-style-type: none"> 朝の会の始まりを意識できるように、司会(A)の言葉掛けを聞いてから、姿勢を正すよう促す。 スイッチの位置が分かるように、鈴の付いたスイッチを振りながら近付ける。 呼名されて応答が無かったときには、再度呼名する。「コー」という発声が出ないときでも、眉毛を上下させた場合には返事と認め、周囲に伝えて称賛する。 バトンやお天気マスコットの受け渡しでは、差し出されたことが分かるように、T3が「Dさんどうぞ」と言葉掛けをしながらCの手に教材に触れさせ、握ることを促す。握ることを嫌がる時には無理強いせず、T4が代わりに受け渡す。 	<ul style="list-style-type: none"> T5、T6は、歌や呼名の際、i P a d 中継のタイムラグによる音のずれを防ぐため、i P a d 音量を随時調整する。 画面を通して呼名されることに気づくように、「〇〇さん呼ばれるよ」と呼名の前に言葉を掛ける。一定時間待っても返事の仕草が分かっていくときには、教師が生徒の表出を伝え返事とする。 手を挙げるタイミングが分かりやすいように、手に触れながら名前を呼び、一定時間待っても手が挙がらない場合は教師と一緒に手を挙げる。 スイッチを押すタイミングが分かりやすいように、教師が音声再生機をセットし、「準備できました」などと言葉掛けをする。 	プログラムボード一式 差し棒(バトン) C D ラジカセ C D 音楽スイッチ教材 日付スイッチ 天気カード 天気マスコット 今日の予定ボード 音声再生機 スイッチ教材	

(4) 評価

- (生徒)・本時のねらいは達成できたか。
- (教師)・自分の係活動に取り組もうとする意欲を高めるための教材・教具の工夫や言葉掛けはできたか。
- (教師)・教材・教具のやり取りを通して、友達への気付き、興味関心、関わりを引き出せたか。

(5) 朝の活動の動き

A	南1病棟のプレイルームから移動、手洗い、顔拭き、外気浴(天気確認)	D	ベッドから車椅子へ移乗、自室で顔拭き、手拭き、1階学習室での歩行運動
B	北1病棟の自室から移動、病棟にいる人への挨拶、水分補給、顔拭き、手拭き、外気浴(天気確認)	E	南1病棟の自室で顔拭き、身だしなみチェック、体操、予定表の確認
C	北1病棟の自室から移動、水分補給、顔拭き、手拭き、体操または外気浴、日付の確認	F	北1病棟の自室で顔拭き、手拭き、予定の確認、音声再生機への録音・再生、病室内散策

