

生活単元学習 学習指導案

授業日時：令和〇年〇月〇日(水)
5校時

対 象：小学部〇くみ 〇名
場 所：〇くみ教室

指 導 者：T 1
T 2

1 単元名「みんなであそぼう～〇くみ ZOO ランド～」

2 児童の実態

児童	実態
A	〇年生〇子(知的障がい、自閉症) 【アセスメント】 ・ S-M社会生活能力検査第3版 社会生活年齢〇歳〇ヶ月 【本単元に関する実態】 ・ 動物や昆虫等の生き物が好きで、知識も豊富である。徳島動物園や植物園に家族と出かけることもある。 ・ 楽器は全般的に好み、リズムに合わせて演奏することができる。短いフレーズであれば覚えて歌うこともできる。 ・ 絵本を見て、「〇〇はどこ？」等の質問に口頭で答えたり、指差したりすることができる。 ・ 「ボウリングゲームをしよう」の単元では、次の順番の友達の名前を伝えてからボールを渡すことができた。 ・ 図画工作科の時間では、好きな色を選んだり、貼る位置を考えたりして作品を作ることができる。
B	〇年生〇子(知的障がい、自閉症) 【アセスメント】 ・ S-M社会生活能力検査第3版 社会生活年齢〇歳〇ヶ月 【本単元に関する実態】 ・ 楽器を選ぶ場面では同じ楽器（鳴子）を選ぶことが多いが、対象の楽器がないときは他の楽器を選ぶ。自発的に演奏することは少ないが、言葉かけや身体的支援を受けて、1曲が終わるまで演奏することができる。 ・ 家族で動物園に出かけて、動物のふれあいコーナーで遊んだ経験がある。 ・ 絵本では、「〇〇どこ？」等の質問に「あった！」と言って指差すことができる。 ・ 「ボウリングゲームをしよう」の単元では、倒れたピンを元の位置に置く係を担当し、指差しや印に合わせてピンを置くことができた。 ・ 図画工作科の時間では、着色材料や色画用紙の色を自分で選んだり、シール等を好きな場所に貼ったりすることができる。 ・ 書字やシール貼り等の様々な場面で左手を使おうとすることが多いが、保護者の希望により学校では右手を使うことを指導中である。
C	〇年生〇子(知的障がい、自閉症) 【アセスメント】 ・ S-M社会生活能力検査第3版 社会生活年齢〇歳〇ヶ月 【本単元に関する実態】 ・ 絵本や TV 画面に注目して見ることができる。絵本では、「〇〇どこ？」等の質問に指差しで答えることができる。 ・ 学校生活では、遠足で初めて動物園に行く予定である。 ・ 楽器は全般的に好み、リズムに合わせて演奏することもある。1曲が終わるまで演奏することができる。 ・ 「ボウリングゲームをしよう」の単元では、教員と一緒に友達にボールを渡すことができた。

	・図画工作科の時間では、作業スピードが速く、作品を多く作ることができる。自分が納得できるまで色を塗ったり、色マッチングをして貼り絵を作ったりすることができる。
D	○年生○子(知的障がい、自閉症) 【アセスメント】 ・S-M社会生活能力検査第3版 社会生活年齢○歳○ヶ月 【本単元に関する実態】 ・絵本やTV画面に注目し、興味のある内容のときは笑いながら見ることがある。 ・学校生活では、遠足で初めて動物園に行く予定である。 ・楽器はマラカスを好み、特に透明で中が見える形状の物はよく振ることができる。 ・「ボウリングゲームをしよう」の単元では、活動を拒否することもあったが、友達が活動する様子を見ることで、徐々に前に出てボールを投げることができるようになった。 ・図画工作科の時間では、作業量を少なくしておくことで、作品を作ることができる。着色材料を2色から1色選んだり、好みの色が選択肢にないときは顔を横に振って伝えたりすることができる。 ・環境の変化に過敏で、いつもと違う活動や、初めての活動を拒否することもある。

3 単元設定の理由

学習指導要領において、生活単元学習の指導計画の作成に当たり、考慮する点が6点挙げられている。本単元では「単元は、実際の生活から発展し、児童生徒の知的障害の状態や生活年齢等及び興味や関心を踏まえたものであり、個人差の大きい集団にも適合するものであること」という点を特に考慮し、9時間の指導計画で展開する。児童の興味・関心の高い「動物」を題材として取り上げ、ゲームや楽器演奏等の活動を通して、学級集団全体で取り組むことの楽しさを感じてもらいたい。

生活単元学習では、今までに「ミニトマトを育てよう」「感触遊びをしよう」「調理をしよう」「ボウリングゲームをしよう」等を行ってきた。それらの活動を通して、順番ボードを見て待つことや、教員の見本や友達の様子を見て活動に取り組むこと、自分の役割を果たすことなどを学習してきた。しかしこれらの活動は、教員とのやりとりが主になり、児童同士の関わる機会が少なかった。本学級の児童は、実態に差はあるものの、集団での活動に積極的に取り組んだり、その様子を見て活動に取り組んだりすることができる。そのため、個別活動を行う中で学級集団として協力する学習を充実させる必要があると感じた。

本単元では、「〇くみ ZOO ランド」と題して4つのコーナーを作り、活動することにした。動物に関する絵本から自分のお気に入りの動物を見つけることから始め、動物をモチーフにした楽器やおもちゃ作りを行う。音楽科の時間では、どの児童も曲を聞いて楽器を鳴らそうとしており、新しくペットボトルにビーズを入れたオリジナルのマラカスを用意すると、興味を示したり、気に入って振ったりする様子が見られた。そこで、自分たちで楽器を作ることで、活動への意欲を高めるとともに、様々な楽器に興味を持ち続けてもらいたい。また、「動物園へ行こう」の曲で楽器演奏を行うことで、これからZOOランドで遊ぶことへの期待感が高まると思われる。

「みつけよう」のコーナーでは、自分や友達を選んだお気に入りの動物を見つける活動を行う。対象の動物をクイズ形式で決め、それぞれの実態に応じた出題方法で実施する。文字やシルエット、イラスト等、既習の内容をクイズに取り入れることで、普段見る機会の少ない動物を選ぶことを本時ではねらいとしている。また、クイズにICT機器を取り入れることで、活動する児童はもちろん見ている児童も楽しむことができると思われる。カードを手渡し、楽器を受け取るといった教員とのやりとりを通して、コミュニケーション能力の向上を図りたい。

おもちゃは「ワニワニパニック」「のぼりんこ（ひもを左右交互に引っ張って進ませるおもちゃ）」の2つを作る。「ワニワニパニック」は、出てきたワニをハンマーで叩くというシンプルなルールで本学級の児童にも分かりやすい。また、児童の実態に応じてワニの出るスピードや位置を調整することができることも利点である。本時では、ルールの定着を図るために1人で行い、次の順番の友達にハンマーを手渡す活動を設定している。ゲーム活動を通して、順番を守ることや、友達との関わりをねらいとしている。次時では、友達とペアでの活動を予定している。ゲーム自体の楽しさを十分に味わった上で、友達と一緒に遊ぶ楽しさも感じてもらいたい。

「のぼりんこ」は、リレー形式で実施し、お腹を空かせた動物に食べ物を届けるという設定で行う。このおもちゃを進ませるためには両手を使った動きが必要がある。本学級の児童は、これまでの学校生活の様々な場面で片手で取り組もうとする様子が見られたため、本時では両手を交互に使った動きの習得をめざしたい。また、力加減の調整が必要でありもどかしい思いをすることも予想されるが、友達からの励ましを聞くことで最後まで諦めずに取り組めるようになってほしい。実際におもちゃで遊ぶ中で学級全体の一体感や、達成感を得ることができると期待している。

本単元と関連して、11月には動物園への遠足も予定しており、それぞれの動物をより身近に感じて

もらいたい。また、これまでに本学級の児童は家族へのプレゼントとしてメダル作りを行っている。作ったメダルを家庭で母や父に手渡したり、かけたりしたとのエピソードを教えてもらった。そこで、学校での経験を家族と共有してほしいと考え、4つのコーナーを12月に行われる学校祭で教室に設置することにした。招待状を書くことで、家族と一緒に遊ぶことへの意欲が高まると考える。

学級や家族などの身近な集団の中で同じ経験を共有することで、お互いをより意識したり、自分の役割が全体の活動に繋がることに気付かせたい。そして将来、安心できる集団の中で、自信をもって主体的に活動に取り組めるようになってほしいと願っている。

4 年間指導計画

誕生月：誕生日会をしよう

前期				8月	9月
4月	5月	6月	7月	8月	9月
新しい友達	ミニトマトを育てよう				みんなであそぼ う　～〇くみ ZOO　ランド～
	感触遊びをしよう		調理をしよう		
	遠足に行こう		ボウリングゲームをしよう		

後期					
10月	11月	12月	1月	2月	3月
みんなであそぼう ～〇くみZOOランド～		クリスマス会 をしよう	お正月遊びを しよう	豆まき大会を しよう	お楽しみ会を しよう
校外学習に行こう	学校祭を楽しもう	調理をしよう			
	遠足に行こう				

5 単元の目標

- ・複数の選択肢から、気に入った動物を選ぶことができる。(思考力、判断力、表現力)
- ・集団活動において、順番を守ったり、友達を応援したりすることができる。(学びに向かう力、人間性等)
- ・児童に合った方法で、ZOOランドの飾りや動物を作ることができる。(知識及び技能)
- ・「動物園へ行こう」の曲に合わせて、自分で作った楽器を鳴らすことができる。(思考力、判断力、表現力)
- ・マジックで描いたり、写真やシールを貼ったりしてZOOランドの招待状を作ることができる。(知識及び技能)

6 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
児童に合った方法で、ZOOランドの飾りや動物を作っている。 マジックで描いたり、写真やシールを貼ったりして、ZOOランドの招待状を作っている。	複数の選択肢から、気に入った動物を選んでいる。 「動物園へ行こう」の曲に合わせて、自分で作った楽器を鳴らしている。	集団活動において、順番を守ったり、友達を応援したりしようとしている。

7 指導計画

みんなであそぼう～〇くみZOOランド～(全9時間)

お気に入りの動物を見つけよう・・・・・・・・・・・・・1時間

ZOOランドを作ろう・・・・・・・・・・・・・4時間

遠足に行こう(特別活動)

ZOOランドであそぼう・・・・・・・・・・・・・3時間(本時2/3)

おうちの人とZOOランドであそぼう・・・・・・・・・・・・・1時間

学校祭を楽しもう(特別活動)

8 本時の目標

個別の学習目標	A	B	C	D
「動物園へ行こう」の曲に合わせて、自分で作った楽器を鳴らすことができる。(音：1段階Aア(ア))	○	○	○	○

ワニワニパニックの活動において、次の順番の友達にハンマーを手渡すことができる。(生：1段階カ (イ)、自：3-(1))	○	◎	◎	◎
友達の活動中に教員の「がんばれ」の言葉を聞き、「がんばれ」と言うことができる。(生：1段階オ (イ)、自：6-(2))	◎			
友達の活動に注目したり、楽器を鳴らしたりして応援することができる。(自：6-(1))		○	○	○
ひらがなで書かれた動物の名前を読み、その動物のイラストカードを取ることができる。(国：1段階〔知・技〕ア (イ)、自：4-(4) (5))	○			
動物のシルエットを見て、その動物のイラストカードを取ることができる。(国：1段階〔思・判・表〕C ウ、自：4-(4) (5))		○	○	
動物のイラストを見て、同じ動物のイラストカードを取ることができる。(国：1段階〔思・判・表〕C ウ、自：4-(4) (5))				○

※◎は個別の指導計画との関連。()は教科との関連。

9 本時の展開

時間	学習活動	指導上の留意点		学習活動における 具体の評価規準	評価 方法
		T 1	T 2		
1分	1. 始まりの挨拶をする。 ・号令をかけ、挨拶をする。	・前に出てあいさつをしたい児童を募る。 ・挙手した児童から一人を指名する。	・姿勢の崩れている児童に対して、姿勢を整えるよう言葉かけや身体的支援をする。		
3分	2. 教員の話を聞く。 ・本時の活動内容を知る。 1 はじめのあいさつ 2 せんせいはなし 3 ZOO ランド ・みつけよう ・ならしてみよう ・のぼりんこ ・ワニワニパニック 4 ふりかえり 5 おわりのあいさつ	・スケジュールを指差しながら、本時の活動内容を知らせる。	・スケジュールボードに注目できていない児童に対して、言葉かけや指差しで注目できるように促す。		
30分	3. ZOO ランドで遊ぶ。				
	①「みつけよう」 ・iPad を操作して対象の動物を決める。 ひらがな (A) 動物のシルエット (BC) 動物のイラスト (D)	・見本を示す。 ・順番に指名し、活動を促す。 ・悩んでいる様子が見られたらヒントを出す。 A：語頭を読み、答えられるようにする。 B・C・D：iPad を近くで示し、見比べやす	・活動している児童に注目できるように、言葉かけや指差しを行う。 ・C 児が活動するときには付き添う。 ・児童が着席するとき一緒に楽器を鳴らして称賛する。	・ひらがなで書かれた動物の名前を読み、その動物のイラストカードを取ることができる。(A) ・動物のシルエットを見て、その動物のイラスト	観察 観察

	・ZOO ランドマップから動物を探してカードを取る。 ・動物の楽器を受け取る。	・いようにする。 ・カードを受け取り、拍手で称賛し、楽器を渡す。		・カードを取ることができる。(BC) ・動物のイラストを見て、同じ動物のイラストカードを取ることができる。(D)	観察
	②「ならしてみよう」 ・「動物園へ行こう」の曲に合わせて楽器を演奏する。	・TV 画面に「動物園へ行こう」の動画を映す。 ・手拍子や楽器の演奏をしながら歌い、楽しい雰囲気を作り、称賛する。	・楽しい雰囲気になるように場を盛り上げる。 ・楽器の演奏ができていない児童がいたら、身体的支援や言葉かけを行う。	・「動物園へ行こう」の曲に合わせて自分で作った楽器を鳴らすことができる。(全員)	観察
	③「のぼりんこ」 ・のぼりんこをリレー形式で行う。(A → B → C → D) ・活動している友達を応援する。	・離れたところにいる動物に食べ物を渡すことを提案する。 ・見本を示す。 ・順に呼名し、活動を促す。 ・D 児が活動に戸惑う様子が見られたら、一緒に活動を行う。 ・応援している児童を称賛する。	・C 児が活動するときは付き添う。 ・友達に注目できるように言葉かけや指差しを行う。 ・楽器を鳴らして応援するように身体的支援や言葉かけを行う。 ・活動を終えた児童とハイタッチし、称賛する。	・友達の活動中に教員の「がんばれ」の言葉を聞き、「がんばれ」と言うことができる。(A) ・友達の活動に注目したり、楽器を鳴らしたりして応援することができる。(BCD)	発声 観察
	④「ワニワニパニック」 ・ワニワニパニックの台を持ってくる。(A・B) ・順番ボードの順に前で活動をする。(A → B → C → D) ・ワニが出たタイミングでハンマーを打つ。 ・次の順番の友達にハンマーを渡す。 ・活動している友だちを応援する。 ・全員の活動が終わったら楽器を片付ける。	・A 児と B 児に台を運ぶように言葉かけと指さしで促す。 ・見本を示す。 ・順に呼名し、活動を促す。 ・ワニを操作する。 ・順番ボードを示して、次の順番の友達ができるようにする。 ・ハンマーを渡すことができたなら拍手し、言葉やオクケーサイン、ハイタッチ等で称賛する。 ・応援している児童を言語称賛する。 ・楽器を箱の中に入れるよう言葉かけを行う。	・楽しい雰囲気になるように場を盛り上げる。 ・見本の時にワニを操作する。 ・C 児が活動するときは付き添う。 ・D 児が活動に戸惑う様子が見られたら、一緒に活動を行う。 ・友達に注目できるように言葉かけや指差しを行う。 ・楽器を鳴らして応援するように身体的支援や言葉かけを行う。 ・ハンマーを受け取ることができるよう、必要に応じて身体的支援や指差しを行う。	・ワニワニパニックの活動において、次の順番の友達にハンマーを手渡すことができる。(全員) ・友達の活動中に教員の「がんばれ」の言葉を聞き、「がんばれ」と言うことができる。(A) ・友達の活動に注目したり、楽器を鳴らしたりして応援することができる。(BCD)	観察 発声 観察
5 分	4. 振り返りをする。 ・4 枚の写真カードから楽しかった活動を 1 つ選び、自分の顔写真を貼	・写真を見せて楽しかった活動を選べるようにする。 ・悩んでいる様子が見られたら実物を見せた	・顔写真を貼ることができたら拍手し、称賛する。		

	る。	り、選択肢を減らしたりして選べるようにする。			
1分	5. おわりのあいさつをする。	・前に出てあいさつをしたい児童を募る。 ・挙手した児童から一人を指名する。	・姿勢の崩れている児童に対して、姿勢を整えるよう言葉かけや身体的支援をする。		

10 配置図

【〇くみ教室】

