

生活単元学習 学習指導案

授業日時 令和3年11月12日(金)
5校時(12:50~13:30)
対 象 小学部 7名
授業場所 小学部 組教室
授 業 者 (T1)
(T2)
(T3)

1 単元名 オリジナルゲームを作って遊ぼう

2 児童の実態

本学級は、〇年生〇名、〇年生〇名の計7人で編成されている。自分のスケジュールを見て、学校生活に見通しを持ち学習活動に取り組んでいる。学習段階や身体の動作など実態に幅のある集団である。

日々の学習活動では、どの児童も学習の始まりの場面から期待感に満ちた表情で意欲的に取り組むことができる。発達段階の違いから、授業場面では個々に応じた支援や活動形態などの工夫が必要である。関わりにおいては、会話や、絵や写真カードの使用、発声や表情、動作による要求や拒否の表出などコミュニケーション方法の実態も幅広い。積極的に関わろうとする児童を中心に、自分なりの方法で友だちや教員との関わりがみられつつある。庭で一緒に遊ぶ姿や、帰り際に友だちからの挨拶に応える姿、友だちの活動や行動を気にかける姿などが見られる。

3 単元設定の理由

(1) 児童観

これまで本学級の児童たちは、身近な自然をきっかけにそれぞれの友だちや教員との関わりを紡いできた。「春探し」や「野菜の植え付け・収穫」などの季節・栽培の学習では、見つけた草花に手を伸ばして意欲的に集めたり、苗植えの際に楽しみながら土の感触に親しんだりして、自然を通して生き生きと活動を楽しむ児童の姿が見られた。学級の庭の植物や昆虫などに興味関心を持ち、友だちや教員を誘って虫探しをするなどの遊びに発展している。また、「シャボン玉」や「水遊び」などの学習を通して、友だちと一緒に遊ぶ経験を重ねてきた。友だちと遊ぶ楽しさに気付いて遊びの場を共有したり、一緒に遊びたい思いを表現したりする児童の姿も見られるようになってきた。自分から遊ぼうと誘うことができる児童から、思いを適切に表現することが難しい児童や、関わりが一方的になってしまう児童など、発達段階やコミュニケーションの実態に幅がある。そのため、教員の介入を必要とするが、児童同士で声をかけあったり、見せたいものを教員に持ってきたり、友だちの遊びに興味をもつてのぞいたり、徐々に関わるの姿に変化が見られてきた。

児童全員が安心して活動を楽しむことができる学級づくりを進める中で、児童の人間関係を築く力を大切に育てたい。本単元では、活動に見通しを持ちながら制作をしたり、簡単なルールを理解して参加したりする経験を通して、「面白そう」「楽しそう」の思いを引き出したい。そして、「やってみたい」思いにつなげていく。さらにその思いを友だちや教員に伝える経験を通して、児童が人と主体的に関わる力を養うことをねらいたい。

(2) 単元観

本単元において、学級で友だちと一緒に遊ぶ活動の選択肢を増やしたり、試行錯誤をしながら活動を深めたりできる点を考慮して、ゲーム活動を設定した。繰り返してできることや、準備から片付けまでの活動が見通しやすいことも利点である。また、児童の興味や関心、発達段階に基づいて内容の工夫を行い、友だちと一緒に活動することを通して、友だちや教員への関心を深めたり主体的に関わろうとしたりする力を育みたいと考えた。

ゲーム内容には、的あてと釣りを選択した。発達段階に幅があっても全員が参加できること、身体面に課題がある児童の実態より操作性のあること、活動が分かりやすいことの3点を考慮した。的あては、大きな動きで取り組み、的が抜けていく様子は理解しやすく達成感を抱きやすい。釣りは、自分が欲しいものを手に入れることができ、喜びを得やすい。見ている側も、友だちの興味あるものについて知ることができる。

活動内容は、児童の好きなものや興味関心のあるものを題材に、6組オリジナルの的あてと釣りを作って遊ぶ。的あてでは、各児童が好きな歌を選んでカードを作り、それを的にする。好きな歌カードの的に狙ってボールを当てる。的に当たるとその歌を聞いて楽しむ活動を設定する。釣りでは、今までの生活単元学習で親しんできた野菜や昆虫などの絵を塗って、カードを作る。児童の日々の遊び場である学級の庭を段ボールで見立てて作り、そこにカードを入れて釣り遊びをする。注意の持続が短い児童の実態も考慮して、作ってすぐ遊ぶように活動の流れを設定し、見通しや楽しみをもって活動に取り組めるようにする。

お楽しみ会の活動や雨で庭に出られない日の過ごし方などを考える際に、今回のゲーム経験が遊びの選択肢で挙がることを期待したい。そこで、遊びを考える時に学習したゲームをカードで提示できるようにしておき、本単元の学習を今後の学級生活や活動に繋げていきたい。様々な遊びを通して、友だちや教員とやり取りを深めたり、自分たちの学級生活をより良いものに工夫したりする経験を大切にしたい。そしてその経験を通して、児童が身近な人に主体的に関わり自分の生活の幅を広げようとする力を育みたい。

(3) 指導観

今回は、作ってすぐに遊ぶ活動を行うため、児童が作りたいものを選択して考える時間を事前に設けておく点と、短時間で制作できる点に配慮する。新しいカードを増やしゲーム内容に変化を加えることで、「次はこれをやってみたい」気持ちを引き出し飽きない工夫を図る。また、友だちへの興味関心が高い児童もおり、制作時に児童の考えを聞いたり友だちへの注目を促したりして、友だちの様子や作品を意識できるようにしていきたい。

本学級の児童の多くは、自分の思いを相手に伝えることや表現することに支援を必要とする。安心して活動できるように、児童同士のやり取りでは、教員が間に入り児童それぞれの方法でコミュニケーションをしようとする気持ちを大切に受け止め、相手に伝えていきたい。特別支援学校学習指導要領の自立活動の内容「6. コミュニケーション(1)コミュニケーションの基礎的能力に関すること」を取り入れながら指導していきたい。また、言葉では表現できないものを記録したり伝えたりする補助的手段として、活動中に iPad による写真撮影を行う。本学級の児童たちは、タブレット端末への興味が強く、映像や動画を提示すると期待感を抱いて注目する。操作の楽しさや撮影した写真はすぐに提示して共有できる良さがある。実物に注目が難しい児童でも、テレビの大屏幕提示では、興味を持って注目しやすい。また、自分の顔写真を見て自己を認識できているため、自分の活動写真を見ることも興味関心が高い。そのため、児童自身の自己評価以外に写真による客観的な評価を用いることで自分の頑張りをより印象強く意識でき、満足感や達成感につながりやすいのではないかと考える。そこで、振り返り時に、児童たちの活動写真を映像で共有する。映像を利用して視覚的に児童の頑張りと活動の姿を賞賛したり認めたりしていく。

4 年間指導計画（単元名とねらい）

時期	単元名	学習内容やねらい
4月 5月	自然に触れよう ・春探し ・野菜を植えよう	学校周辺を散策し、春をみつけたり、野菜の苗植えで土の感触を楽しんだりする。身近な自然や生き物へ興味関心を持ったり、働きかけたりしようとする態度を育てる。
6月 7月	庭で遊ぼう ・シャボン玉を作ろう ・水遊びをしよう	シャボン玉や水遊びを通して、身の回りの遊びへの興味関心を高める。また、遊びを通して、身近な人との関わりに気付いたり、関わろうとしたりする態度を育てる。
9月	自然に触れよう ・秋さがし ・野菜を植えよう	春夏と同様に同じ場所を散策し、秋の植物や虫を見つけたり、周辺の環境の変化に目をむけたりする。秋の自然の特徴に関心を持ったり、夏からの変化に気付いたりする。
10月 11月 12月	ゲームをしよう ・オリジナルゲームを作 って遊ぼう ・お楽しみ会をしよう	学級でゲーム活動に取り組む。簡単なルールを理解してゲームを行う中で、友だちや教員との関わりを意識したり深めたりする。また、自分の役割を果たすことで学級の一員としての意識を高める。
1月 2月 3月	自然に触れよう ・冬さがし ・花を植えよう	散策や庭での活動を通して、冬の冷たい空気を感じたり季節の変化に気付いたりする。また、花を植える活動を通して、春を楽しみにする気持ちを育む。

5 単元の目標

- ・ゲームに必要な道具の制作や、使い方に関する技能を身につけることができる。（知識及び技能）
- ・友だちと活動の場を共有し、教員や友だちとやりとりができる。（思考力・判断力・表現力等）
- ・見通しを持って自分の役割を最後までやり遂げることができる。（学びに向かう力・豊かな人間性等）

6 指導計画 全9時間

オリジナルゲームをつくってあそぼう

オリジナル的あてをつくってあそぼう・・・・・・・・・・4時間

オリジナル釣りゲームをつくってあそぼう・・・・・・・・・・4時間（本時3／4）

2つのオリジナルゲームであそぼう・・・・・・・・・・1時間

7 本時の目標

（1）全体目標

- ・ゲームに使う道具を制作することができる。（知識及び技能）
- ・順番やルールに沿って、友だちや教員と一緒に活動に参加することができる。（思考力・判断力・表現力）
- ・個々に応じた手段で、活動の中で友だちとやりとりをすることができる。（学びに向かう力・豊かな人間性）
- ・準備や後片付けに取り組み、自分の役割を果たすことができる。（学びに向かう力・豊かな人間性）

（2）個別目標

児童	アセスメント及び本単元に関する実態	本時の学習目標（関連する各教科等の内容）
A		・見本や手順書を手がかりに、制作できる。（図 A2(イ)） ・友だちと一緒に道具の準備ができる。（生 2-カーア） ・友だちを呼名することができる。（自 3(1), 生オ-2(ア)） ・一人で釣竿を使って釣ることができる。（自 5(3), 生エ-1(イ)）
	・言葉や単語で積極的に状況や気持ちを伝える。 ・工夫して意欲的に制作できる。好きな配色で色塗りができる。 ・友だちの名前を覚えて呼ぶことができつつある。 ・手伝い活動に積極的に取り組むことができる。	
B		・教員の支援を受けて制作できる。（図 A1(イ)） ・道具の準備後、「できました」と音声とカードで報告することができる。（自 6(1), 生キ-1(ア)） ・一人で釣竿を使って釣ることができる。（自 5(3), 生エ-1(イ)）
	・PECS を使い、遊び活動や援助要求を伝える。 ・身近な物の名称をいうことができる。 ・見本をもとに、丁寧に色塗りができる。 ・一人遊びが多い。誘いに応じようとしてたり、教員に単語で身体的関わりを要求したりする。	
C		・色や素材を選び、教員と一緒に制作できる。（図 A1(イ)） ・教員の言葉の合図を手掛かりに、礼ができる。（自 6(1), 生オ-1(ア)） ・一人で釣竿を使って釣ることができる。（自 5(3), 生エ-1(イ)）
	・簡単な単語による指示を理解して行動できる。 ・教員の支援を受けながら、なぐり書きができる。 ・呼名に、立って応じることができる。 ・友だちや教員の顔を覗き込み興味を示したり、親しみを持って接触したりする姿がみられる。	
D		・見本や手順書を手掛かりに、制作できる。（図 A2(イ)） ・友だちを呼名することができる。（自 3(1), 生オ-1(ア)） ・一人で釣竿を使って釣ることができる。（自 5(3), 生エ-1(イ)）
	・平仮名の単音を読む練習をしている。 ・PECS を使い、行先や援助要求を伝える。 ・見本通りに一人で色塗りができる。 ・一人遊びが多いが、時々教員にジェスチャーで関わりや遊びを要求することがある。	
E		・色や素材を選び、教員と一緒に制作できる。（図 A1(イ)） ・教員の言葉の合図を手掛かりに、礼ができる。（自 6(1), 生オ-1(ア)） ・教員と一緒に名前カードを貼ることができる。
	・お辞儀をする動作で、挨拶や要求をする。 ・教員の支援を受けながら、なぐり書きができる。 ・注意持続時間が短い。 ・動画視聴を好み一人遊びが多い。教員に本の読み	

	聞かせを要求することもある。 ・情緒不安定な時，安定を図るため自分から身近な教員に抱きつく。	(自 5(3)，生キ-1(ア)) ・教員と一緒に釣竿を持ち，釣ることができる。 (自 5(3)，生エ-1(イ))
F	・言葉で簡単な会話ができる。自信がない時は小さな声になる。 ・工夫して制作できる。イメージを基に色塗りができる。 ・友だちの誘いを受けて一緒に遊ぶ。遊びに関する興味が広がりつつある。	・見本や手順書を手がかりに，制作できる。 (図 A2(イ)) ・友だちと一緒に道具の準備ができる。 (生カ-2(ア)) ・ゲームの方法を動作で示すことができる。 (自 3(3)) ・一人で釣竿を使って釣ることができる。 (自 5(3)，生エ-1(イ))
G	・発声や PECS で，遊び内容や援助要求を伝える。 ・教員の支援を受けながら，切り貼りの制作ができる。好きな色を選んでなぐり書きができる。 ・友だちを意識して同じ場所で遊んだり，教員に見つけたものを発声で伝えたりする。	・教員の支援を受けて制作できる。(図 A1(イ)) ・教員の「どうぞ」や「ありがとう」の言語合図を手掛かりに，発声で伝えることができる。 (自 6(1)，生オ-1(ア)) ・一人で釣竿を使って釣ることができる。 (自 5(3)，生エ-1(イ))

8 本時の流れ

時間	学習活動	指導の上の留意点							評価の観点（観察）
		A児	D児	F児	G児	B児	C児	E児	
		T1				T2・T3			
1分	1. 始まりの挨拶をする。 E が号令に合わせて礼をする。	・Eを指名する。言葉に合わせて礼ができるようゆっくりはっきり号令をかけるようにする。 ・Eに注目したり、姿勢を整えたりできるように言葉かけを行う。 ・姿勢を整えている児童を言語称賛する。号令後、Eを言語称賛する。					・礼の言葉を手掛かりに、礼をすることができたか。（E）		
2分	2. 本時の活動を知る。	・WBに本時の学習活動を提示する。 ・前回の活動写真をTV画面に提示し、活動内容を示す。 ・作り方を説明し、カードの見本を提示する。 ・カードができた後、iPadで写真を撮ることと、道具の準備をすることを伝える。WBに当番の顔写真を貼り、確認できるようにする。 ・分からない時の援助要求をモデルで示して伝える。				・言葉かけや指さしで映像に注目を促す。			
12分	3. 活動をする。 ①カードを作る。 (1)白絵に色を塗る。 (2)クリップをつける。	・カードを黒板に貼り、各児童が好きな絵を選択できるようにする。 ・活動が停滞している場合は、言葉かけやカードの指さしで援助要求を促す。 ・児童の頑張りや工夫について、適宜言葉かけや注目をして称賛する。 ・適宜、手を添えたり言葉かけしたりして活動を支援する。				T2：クレヨンを渡してカード作りを促す。			・見本や手順書を手がかりに制作できたか。（A, D, F） ・教員の支援を受けて制作できたか。（B, G） ・色や素材を選び、教員と一緒に制作できたか。（C, E）
	②写真を撮る。	・カードが完成した児童から、一緒にiPadで写真を撮る。							
		③釣りの準備をする。 A, F：釣り場を作る。 E：順番カードを貼る。 B：釣竿を出す。 C：クレヨンを集める。	・カードが完成した児童から呼名して、準備を促す。 ・自発的に準備したり協力して取り組んだりしている姿に注目して称賛する。 ・「できました」の報告ができた児童には、準備の確認を一緒にに行い出来たことを称賛する。 ・カード作りができた児童の椅子を移動する支援を行う。				T2：Cが集めてきたクレヨンを受け取り、称賛する。 T3：Eが順番ボードに名前カードを貼ることができるように手を添えて一緒に行く。できたら称賛する。 机を移動して、釣り場の設置支援を行う。		
5分	④完成したカードを発表する。	・児童の頑張ったところを聞いたり伝えたりして、拍手や言葉かけ等で称賛する。 ・発表後は、カードを釣り場に入れるよう促す。							
15分	⑤釣りをする。 (1)Fが説明する。 (2)D, A が順番に呼名する。 (3)Gが竿を渡す。	・Fがモデルを示すことができるようにゆっくりゲームの説明を行う。モデルを示すことができたことを称賛する。 ・A, Dが呼名をする時、名前を一緒に読んだり頭文字を伝えたりする。 ・Gが竿を渡せない場合は、相手の児童に受け取りを促し				・活動の様子を写真に撮る。 ・言葉かけや指さしで友だちの活動に注目できるようにする。 T3：Eが釣竿を操作しやすいように椅子に座った姿勢から支援を行う。			・ゲームの方法を動作で発表できたか。（F） ・友だちの名まえを呼ぶことができたか。（A, D） ・教員の「どうぞ」「ありが

	(4)釣りをする。 (5)釣ったカードを貼る。 (6)竿を片づける。 (7)椅子に座る。	きっかけ作りを行う。Gが渡せた場合は、称賛する。 ・道具やカードの受け渡し時には、「どうぞ」や「ありがとう」の言葉かけを行い動作や発声を促すようにする。 ・声援を送ったり、拍手をしたりして応援モデルを示すようにする。 ・活動前後には、各児童の手指消毒を行う。		とう」の言語合図を手がかりに、発声で伝えること（G）、礼をすること（C、E）ができたか。 ・一人で釣竿を使って釣ることができたか。（A、B、C、D、F、G） ・教員と一緒に釣竿をもって釣ることができたか。（E）
	⑥片付けをする。	T1：振り返りの写真を準備する。 T2・T3：釣り道具の片付けを支援する。片付け後は、TV画面が見える位置に移動できるように支援を行う。		
4分	4. 振り返りをする。	・楽しかった活動や頑張った活動を選択して伝えることができるようにカードを提示する。 ・写真をTV画面に映して活動を振り返るようにする。 ・次回の活動を予告する。	・選択が難しい場合は、代わりに頑張りなどを伝える。 ・児童の発表に、拍手や言葉かけ等で称賛する。	
1分	5. 終わりの挨拶をする。 Cが号令に合わせて礼をする。	・Cを指名する。言葉に合わせて礼ができるようゆっくりはっきり号令をかけるようにする。 ・Cに注目したり、姿勢を整えたりできるように言葉かけや指さしで促す。 ・姿勢を整えている児童を言語称賛する。号令後、児童を称賛する。		・教員の言葉の合図を手掛かりに、礼ができたか。（C）

9 環境設定

