

生活単元学習 学習指導案

授業日時 令和6年12月6日（金）
3校時（10:30～11:10）
対象 小学部 1・2年生
場所
授業者

1 単元名 「冬野菜を育てて、おいしく食べよう！
～ お好み焼きパーティーをしよう 編～」

2 児童の実態
(省略)

3 単元設定の理由

【児童観】

本学級は、小学部1年生と2年生の複式学級である。1年生のB・C児については、太田ステージのアセスメント結果が共にステージI、社会生活年齢が1歳前半という発達段階であり、入学当初は教員の言葉かけでは活動の意味が理解できず、離席や癇癪、注目行動が多く見られた。しかし、身体的ガイダンスの支援を中心に、毎日繰り返し求められる望ましい行動を指導することで、自分でできることを着実に増やしていくことができている。1年生のA児、2年生のD・E児については、太田のステージのアセスメント結果が共にステージIII-2、社会生活年齢が2歳後半～3歳という発達段階である。A児については、視覚的支援を適切に行うと、様々な活動の意図をすぐに理解し、行動することができている。D・E児については、2年生ということもあり、スケジュールを手がかりに、自分で考えて行動することができつつある。また、「1年生のお手本になろう」と年度当初から言葉かけすることで、友だちに対する関心も高まってきており、自発的に友だちに関わったり、友だちのことを教員に伝えてくれたりする場面が増えてきている。実際に、D・E児を手本にA児が自発的に活動できる場面も増えてきている。

上記に記述したように、発達年齢が大きく二分する学級構成となっており、課題や求められるスキルが異なってくる。B・C児については、大人の働きかけに応じたり、指差しや身体的ガイダンスで求められる行動を遂行したりしながら、一人でできる行動を増やしていくことが課題であると考えられる。A・D・E児については、教員からの簡単な言語指示に従うこと、友だち同士の関わりの中で簡単なルールのあるゲームを行ったり、個々の役割を遂行したりすることが課題であると考えられる。また、共通して挙げられる課題は「①生活経験の乏しさ」と「②食に関する関心の低さ」である。①については、家庭や福祉サービス等で、買い物や調理等の経験がある児童もいるものの、何かの目的を達成するための一連の活動としての経験は少ない。また、机上學習でできるようになったことも、日常生活の場面に般化することはまだ難しく、日々の學習で身に付けたスキルを日常生活で活用する機会の設定が必要である。保護者からも「様々な活動を経験させたい。自分でできるようになってほしい。」というニーズが挙がっており、児童の興味・関心に合わせたゴールを設定し、そのゴールに向けて様々な活動を体系的に経験することが必要であると考えられる。②については、特にA・B・D児は、年度当初、偏食傾向が強かったり、好き嫌いが多くあつたりするため、給食があまり食べられなかつたり、食べるごとに極端に時間がかかったりすることがあった。毎日の積み重ねで、少しづつ食べられるものが増えてきているが、以前として食への興味関心は低いと考えられる。C・E児については、好き嫌いは少なく食べることも好きであるが、初めて食べる食材や料理については拒否感を示すことがある。

以上の実態から、生活単元学習において、それぞれの発達段階に応じた課題を取り入れながら、「生活に必要な経験を多く積み、できるようになったスキルを活用する力の育成」、「食に関する関心を深め、食べることの楽しさを感じること」が、本学級の児童に必要であると考えた。

【単元観】

本学級の児童は、前期に夏野菜の栽培を行い、収穫した野菜で餃子の皮ピザを作り、食べる活動を行っている。野菜の栽培は初めての児童が多く、最初は葉に触れることも怖がる児童もいたが、自分たち

の背丈を超えるほど大きく生長する野菜を見て、「大きい！」と驚きつつも喜んでいる姿を見ることができた。また、実が大きく生長し、収穫できた時には、声を上げて喜んでいた。ピザの調理では、普段友だちの活動を見たり、待ったりすることが苦手な児童も、真剣に友だちが活動する姿を見ながら、自分の役割を果たし、ピザを作り上げることができた。偏食等、食に課題のある児童もいるが、自分たちの作ったピザであれば、少なくとも一口は食べることができた。特にB児は偏食傾向が強く、食べられる食材が極端に限られているが、このピザに関しては目の前で作られた物ということもあり、半分以上食べることができた。

そこで、前期の成功体験を生かし、上記に挙げた力を身に付けるために、9月～12月にかけて冬野菜を栽培し、収穫した野菜でお好み焼きを作るという内容の単元を計画することにした。葉物野菜を中心の冬野菜は苦手意識の強い児童が多い。そこで、生地に細かく刻んで混ぜこむことができ、味もソースや鰹節を強く感じる「お好み焼き」を冬野菜栽培のゴールである調理のテーマに選んだ。

本単元は、9月後半から実施する「冬野菜栽培」に関する単元と、11月後半から実施する「お好み焼き調理」に関する単元の2つの中単元で構成されている。前半の単元では、当番制で水やりをしたり、定期的に観察記録を作ったりすることで、冬野菜の生長を実感できるようにする。観察記録は、児童たちが自分の得意なことを生かし、全員で1枚を完成させることができるように設定している。観察の場面で、身に付けた国語科や算数科、生活科のスキルを生かしながら、冬野菜の生長を実感し、興味関心を深めることで、後半の単元への意欲に繋げたい。後半の単元では、「お好み焼きパーティーを成功させるために」というテーマのもと、調理や買い物、作品制作、ゲーム的な活動など様々な活動を体験できるよう構成した。生活単元学習の時間だけではなく、課題学習や図画工作、自立活動等と関連させることで、授業時数を確保するとともに、体系的に学びを繋げていくことができるよう工夫している。どちらの単元においても、初めに実際に好み焼きを食べるところから始めるようにしている。長期にわたる単元であるため、何のために冬野菜を栽培しているのか、ゴールは何であるかを明確にし、忘れないようにしたいからである。また、実際に焼くところを見せることで、「自分たちもやってみたい」、「そのために今はこれを頑張る」という意欲も引き出せるようにしたい。

本時は、「お好み焼きを焼く練習をしよう！」というテーマで、お好み焼きをひっくり返す動作をゲーム形式で練習する活動を行う段階である。アセスメントからも分かるように実態差が大きいため、A・D・E児には模擬的なお好み焼きをヘラでひっくり返すゲームを、B・C児には、課題学習でも実施しているマッチング課題と関連させた、模擬的なお好み焼きをマッチングさせるゲームを設定している。ゲームの内容は、実態や目標に応じて変化させながら、みんなでゲーム的活動を楽しめるよう工夫した。また、個人戦とチーム戦の両方を行うことで、個々の課題の練習時間を確保しつつ、友だちと一緒に活動する機会も取り入れるようにした。A・D・E児については、ルールや順番を理解し、協力して取り組む経験に、B・C児については、教員の支援を受け入れつつ、友だちを意識し、場を共有する経験になればと考えている。

単元の終わりには、教員を招待し、お好み焼きパーティーを行うことにしている。長い単元の集大成として、自分たちの育てた野菜で作ったお好み焼きを振る舞い、「美味しい！」と褒めてもらう経験を得ることは、児童たちにとって大きな自信となり、食べることを含めた様々な活動へのさらなる意欲に繋がることを期待している。

【指導観】

長期間にわたる単元であるため、単元全体を通して、「美味しいお好み焼きを作る」「お好み焼きパーティーをする」というゴールの部分を子どもたちが最後まで意識できるよう工夫したい。例えば、水やりの際に「大きくなつて収穫したら、何を作るんだっけ？」等の問い合わせをしたり、制作で作ったお好み焼きを目のつくところに掲示したり等、子どもたちが自然と意識できるようにしたい。また、授業の導入部分では前時までの振り返りから始め、まとめ部分で本時の振り返りと次回の予告をして終わるという流れを毎時間行うことで、子どもたちが長期間の単元においても見通しがもてるようにならうようにしたい。

本時のゲーム的活動においては、前時までに実際に子どもたちが図画工作の時間に制作した模擬的なお好み焼きを活用する。自分たちで作った物を活用することで、より意欲的に活動に取り組めることを期待している。B・C児については、形や色を手がかりとしたお好み焼きのマッチングゲームに取り組む。教員が身体的ガイダンス等の支援を必要に応じて行いながら、日々の課題学習で学んだことを、ゲーム的活動の場でも発揮できるよう、自発的な動きを促したい。また、B児については、友だちの顔と名前を対応して認識できるようになりつつある。チーム戦の際には、視覚的に順番が分かるように掲示し、友だちとの関わる場面を意図的に作っていきたい。A・D・E児については、ルールや順番を、示範や視覚的支援で分かりやすく伝え、できる限り自分たちで分かって動くことができる環境を作りたい。

4 単元の目標

資質・能力	目標	主に関連する教科の内容
知識及び技能	<ul style="list-style-type: none"> ○冬野菜の名称を覚えたり、生長や変化に気付いたりすることができる。 ○教員の支援を受けながら、友だちと協力しお好み焼きを作ることができる。 	生活科：サ 生命・自然 国語科：ア 言葉の特徴や使い方 生活科：カ 役割 キ 手伝い・仕事 自立活動：3－（1）
思考力、判断力、表現力等	<ul style="list-style-type: none"> ○実態に応じた方法で、観察記録の担当する項目を記入することができる。 ○友だちや教員と一緒に活動する際に、実態に応じた方法でコミュニケーションをとることができる。 	国語科：B 書くこと 算数科：A 数量の基礎 B 数と計算 D 測定 生活科：オ 人との関わり 自立活動：3－（1）、6－（1）
学びに向かう力、人間性等	<ul style="list-style-type: none"> ○栽培している植物に興味関心をもち、自分たちで育てようとしている。 ○お好み焼きを作るために、関連する様々な活動に意欲的に取り組もうとしている。 	生活科：キ 手伝い・仕事 サ 生命・自然 生活科：オ 人との関わり キ 手伝い・仕事 サ 生命・自然 国語科：B 書くこと 算数科：A 数量の基礎 図画工作科：A 表現

5 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
<ul style="list-style-type: none"> ・育てている冬野菜についての問いかけに、児童の実態に応じた方法で答えることができる。 ・育てている冬野菜について、生長や変化に気付くことができる。 ・教員の支援を受けながら、友だちと協力しお好み焼きを作ることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・実態に応じた方法で、観察記録の担当する項目を記入することができる。 ・友だちや教員と一緒に活動する際に、実態に応じた方法でコミュニケーションをとることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・水やり等、植物を栽培する上の役割を自分なりに果たそうとしている。 ・お好み焼きを作るために、関連する様々な活動に意欲的に取り組もうとしている。

6 本単元の指導計画・・・・全 23 時間（本時 16 / 23）

・お好み焼きを食べてみよう【冬野菜栽培導入】	・・・・・・	1 時間
・冬野菜の苗を植えよう	・・・・・・	1 時間
・特大お好み焼きをみんなで作ろう（制作）	・・・・・・	3 時間
・冬野菜を観察しよう	・・・・・・	3 時間
・お好み焼きを食べてみよう【お好み焼きパーティー導入】	・・・・・・	1 時間
・お好み焼きを作ろう（制作）	・・・・・・	2 時間
・お好み焼きを作る計画をしよう	・・・・・・	1 時間
・材料を買いに行こう	・・・・・・	2 時間
・お好み焼きひっくり返しゲームをしよう	・・・・・・	2 時間（本時 2 / 2）
・冬野菜を収穫しよう	・・・・・・	1 時間
・お好み焼きを作ろう（調理）	・・・・・・	2 時間
・お好み焼きパーティーの招待状を作ろう	・・・・・・	1 時間
・お好み焼きパーティーをしよう	・・・・・・	3 時間

7 本時の目標

A	<ul style="list-style-type: none"> ・お好み焼きひっくり返しゲームにおいて、フライ返しを使ってお好み焼きを5枚ひっくり返すことができる。【自立活動5-(4)、生活科3段階キ(イ)】 ・お好み焼きひっくり返しゲームにおいて、次の順番の友だちにフライ返しを渡し、交代することができる。【生活科1段階オ(イ)、自立活動3-(1)】 ・ゲーム中に友だちを応援することができる。【国語科2段階Aエ、自立活動6-(2)】
B	<ul style="list-style-type: none"> ・教員と一緒にフライ返しを持ち、お好み焼きをひっくり返すことができる。【自立活動3-(1)】 ・お好み焼きマッチングゲームにおいて、色を手がかりに5枚のお好み焼きをマッチングさせることができる。【算数科Aア、自立活動4-(5)】
C	<ul style="list-style-type: none"> ・教員と一緒にフライ返しを持ち、お好み焼きをひっくり返すことができる。【自立活動3-(1)】 ・お好み焼きマッチングゲームにおいて、形を手がかりに5枚のお好み焼きをマッチングさせることができる。【算数科Aア、自立活動4-(5)】
D	<ul style="list-style-type: none"> ・お好み焼きひっくり返しゲームにおいて、フライ返しを使ってお好み焼きを5枚ひっくり返すことができる。【自立活動5-(4)、生活科3段階キ(イ)】 ・お好み焼きひっくり返しゲームにおいて、次の順番の友だちにフライ返しを渡し、交代することができる。【生活科1段階オ(イ)、自立活動3-(1)】 ・ゲーム中に友だちを応援することができる。【国語科2段階Aエ、自立活動6-(2)】
E	<ul style="list-style-type: none"> ・お好み焼きひっくり返しゲームにおいて、フライ返しを使ってお好み焼きを5枚ひっくり返すことができる。【自立活動5-(4)、生活科3段階キ(イ)】 ・お好み焼きひっくり返しゲームにおいて、「できました」の報告を教員に行うことができる。【生活科1段階オ(イ)、自立活動3-(1)】 ・ゲーム中に友だちを応援することができる。【国語科2段階Aエ、自立活動6-(2)】

8 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的な評価規準	評価方法
		T 1	T 2	T 3		
5分	1. 始まりのあいさつをする。	<ul style="list-style-type: none"> ・児童を指名し、号令をかけるよう促す。 ・指名した児童が挨拶をすることができたら、言葉で称賛する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・号令を聞いて、姿勢を正すことができるよう身体的ガイド等で促す。(T2、T3) 	<ul style="list-style-type: none"> ・号令をかけることができる。【当番以外】 ・姿勢を正すことができる。 	【指名された児童】 ・号令をかけることができる。 【当番以外】 ・姿勢を正すことができる。	観察
	2. 前時の振り返りと本時の活動内容の確認を行う。	<ul style="list-style-type: none"> ・スライドで前時までの活動の写真を提示する。写真を見たり、今までの活動の内容をクイズ形式で問い合わせたりして、振り返りを行う。 ・スライドや単元計画を示した掲示を用いて、本時の活動内容を提示し、説明を行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・TV画面に注目できていない児童がいる際は、身体的ガイド等で注目できるよう促す。(T2、T3) 	<ul style="list-style-type: none"> ・全員 ・話をしている教員やテレビ画面に注目することができる。 	観察	
8分	3. お好み焼きの作り方を確認する。	<ul style="list-style-type: none"> ・スライドでお好み焼きの作り方を確認する。 ・お好み焼きを作る上で、1番難しい工程が、「ひっくり返す」ところであること、本時はその工程を練習すること等を伝える。 	<ul style="list-style-type: none"> ・T1に注目できていない児童がいる際は、身体的ガイド等で注目できるよう促す。適宜、T1の問い合わせに対して、ヒントになるような言葉かけを行う。(T2、T3) 	<ul style="list-style-type: none"> ・全員 ・話をしている教員やテレビ画面に注目することができる。 	観察	
	4. 「ひっくり返す」	<ul style="list-style-type: none"> ・児童が制作した模擬的な 	<ul style="list-style-type: none"> ・児童が制作した模擬的 	【A・D・E児】	観察	

	練習を行う。	<p>お好み焼きと、ひっくり返す位置を示した台紙を配布する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・お好み焼きのひっくり返し方を示範する。スライド等も用いながら、ひっくり返し方のコツを伝える。 ・児童の様子を見ながら、5分程度各自で練習するよう伝える。A、D、E児について、練習の様子を見守り、適宜言葉掛けや身体的ガイダンス等で支援する。 ・上手にひっくり返すことができたら称賛する。 	<p>なお好み焼きと、ひっくり返す位置を示す台紙を配布する。(T2、T3)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・B児と一緒にひっくり返す練習を行う。(T2) ・C児と一緒にひっくり返す練習を行う。(T3) ・B、C児について、時間が余り、手持ちぶさたになる様子であれば、次の活動で行う、マッチングゲームの練習も行うようする。(T2、T3) ・上手に活動を行うことができたら称賛する。(T2、T3) 	
15分	<p>5.「お好み焼きひっくり返しゲーム」を行う。</p> <p>①個人戦 (ひっくり返しゲーム)</p> <p>A・D・E児 (マッチングゲーム)</p> <p>B・C児 【ルール】 ・それぞれのゲームにおいて、1番早くできた人の勝ち</p> <p>②チーム戦 (ひっくり返しチーム)</p> <p>D児→A児→E児 (マッチングチーム)</p> <p>C児→B児 【ルール】 ・上記の順番でそれぞれのゲームを行う。 早くチーム全員の活動が終了したチーム</p>	<p>・「ひっくり返す」工程をゲーム形式で練習することを伝える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲームを通して、望ましい行動が見られた場合は、タッチまたは言葉で称賛する。 <p>①個人戦 (ひっくり返しゲーム)</p> <p>A・D・E児 (マッチングゲーム)</p> <p>B・C児 【ルール】 ・それぞれのゲームにおいて、1番早くできた人の勝ち</p> <p>②チーム戦 (ひっくり返しチーム)</p> <p>D児→A児→E児 (マッチングチーム)</p> <p>C児→B児 【ルール】 ・上記の順番でそれぞれのゲームを行う。 早くチーム全員の活動が終了したチーム</p>	<p>・T1に注目できていない児童がいる際は、身体的ガイダンス等で注目でいるよう促す。ゲームを通して、望ましい行動が見られた場合は、タッチまたは言葉で称賛する。(T2、T3)</p> <p>・B児について、マッチングゲームが難しいようであれば、身体的ガイダンス等で支援する。(T2)</p> <p>・C児について、マッチングゲームが難しいようであれば、身体的ガイダンス等で支援する。(T3)</p> <p>・早く活動が終わった児童に対しては、友だちを応援するよう言葉かけする。(T2、T3)</p> <p>・T1に注目できていない児童がいる際は、身体的ガイダンス等で注目でいるよう促す。(T2、T3)</p> <p>・T1に注目できていない児童がいる際は、身体的ガイダンス等で注目でいるよう促す。(T2、T3)</p> <p>・B児について、マッチングゲームが難しいようであれば、身体的ガイダンス等で支援する。(T2)</p> <p>・C児について、マッチ</p>	<p>【A・D・E児】 ・フライ返しを使ってお好み焼きをひっくり返すことができる。</p> <p>【B・C児】 ・教員と一緒にフライ返しを持ち、お好み焼きをひっくり返すことができる。</p> <p>【A・D児】 ・色を手がかりに5枚のお好み焼きをマッチングさせることができる。</p> <p>【C児】 ・形を手がかりに5枚のお好み焼きをマッチングさせることができる。</p> <p>【E児】 ・ゲーム中に友だちを応援することができる。</p> <p>【B児】 ・ゲーム中に友だちを応援することができる。</p> <p>【D児】 ・次の友だちにフライ返しを渡し、交代することができる。</p> <p>【E児】 ・ゲーム中に友だ</p>

		<p>の勝ち。</p> <ul style="list-style-type: none"> 交代の際には、フライ返しまたは具体物のシンボルを相手に渡す。 最後の人は「できました」の報告を教員に行う。 	<p>交代することが難しいようであれば、身体的ガイダンス等で支援する。</p> <ul style="list-style-type: none"> 活動している友だちに対して応援するよう言葉かける。 ゲーム終了後、結果発表をし、児童の良かった点等を簡単に伝える。 	<p>ングゲームが難しいようであれば、身体的ガイダンス等で支援する。(T3)</p> <ul style="list-style-type: none"> 活動している友だちに対して応援するよう言葉かける。(T2、T3) T1に注目できていない児童がいる際は、身体的ガイダンス等で注目でいるよう促す。(T2、T3) 	<p>ちを応援することができる。</p> <ul style="list-style-type: none"> 活動の最後の報告を行うことができる。 <p>【B児】</p> <ul style="list-style-type: none"> 色を手がかりに5枚のお好み焼きをマッチングさせることができる。 <p>【C児】</p> <ul style="list-style-type: none"> 形を手がかりに5枚のお好み焼きをマッチングさせることができる。 	観察
7分	6. 成果発表をする。	<ul style="list-style-type: none"> 一人ずつ順番にお好み焼きをひっくり返す、またはマッチングすることを伝える。 友だちの活動する様子を見るよう言葉かける。 児童がお互いの頑張りを認め合えるよう、適宜拍手をする等の工夫をする。 全員の活動が終わったら、児童を指名し、単元計画を示した掲示の本時の項目にシールを貼るよう言葉かける。 	<ul style="list-style-type: none"> B児について、マッチングが難しいようであれば、身体的ガイダンス等で支援する。(T2) C児について、マッチングが難しいようであれば、身体的ガイダンス等で支援する。(T3) 友だちの活動する様子を見るよう言葉かける。(T2、T3) 児童がお互いの頑張りを認め合えるよう、適宜拍手をする等の工夫をする。(T2、T3) 	<p>【A・D・E児】</p> <ul style="list-style-type: none"> フライ返しを使ってお好み焼きをひっくり返すことができる。 ゲーム中に友だちを応援することができる。 <p>【B児】</p> <ul style="list-style-type: none"> 色を手がかりに5枚のお好み焼きをマッチングさせることができる。 <p>【C児】</p> <ul style="list-style-type: none"> 形を手がかりに5枚のお好み焼きをマッチングさせることができる。 	<p>観察</p> <p>観察</p> <p>観察</p>	観察
5分	7. 次の授業についての予告を聞く。	<ul style="list-style-type: none"> 今後の予定をスライドで提示し、次の時間に、実際に調理することを伝える。 	<ul style="list-style-type: none"> T1に注目できていない児童がいる際は、身体的ガイダンス等で注目でいるよう促す。(T2、T3) 	<p>【全員】</p> <ul style="list-style-type: none"> 話をしている教員やテレビ画面に注目することができる。 	観察	
	8. 終わりのあいさつをする。	<ul style="list-style-type: none"> 児童を指名し、号令をかけるよう促す。 指名した児童が挨拶することができたら、言葉で称賛する。 	<ul style="list-style-type: none"> 号令を聞いて、姿勢を正すことができるよう身体的ガイダンス等で促す。(T2、T3) 	<p>【指名された児童】</p> <ul style="list-style-type: none"> 号令をかけることができる。 <p>【当番以外】</p> <ul style="list-style-type: none"> 姿勢を正すことができる。 	観察	

9 準備物

TV、iPad、Keynote 教材、順番ボード、お好み焼きひっくり返しゲーム教材（お好み焼き、台紙、フライ返し）、お好み焼きマッチングゲーム教材（お好み焼き、台紙、フライ返し）、単元計画を示した掲示

10 教室の配置図

