

# 生活単元学習 学習指導案

日 時：令和6年10月16日（水）  
3校時（10:50～11:30）  
対象：小学部 1・2年生 計4名  
場所：小学部 組教室  
授業者：T1  
T2

## 1 単元名 「ワクワク☆ハロウィンパーティーをしよう」

## 2 児童の実態

本学級は、知的障がい單一学級である。個々の児童の実態は次のとおりである。

児童	実態
A	<ul style="list-style-type: none"><li>身体ガイダンス等を受けて、落ち着いて短時間の活動に取り組むことができることが多い。</li><li>ハロウィンについては、未経験である。</li><li>色や印等を手がかりにシール貼りをしたり、声かけ等を受けてなぐり書きで色塗りができたりすることが増えてきた。</li><li>有意味語の発語はないが、欲しいものや行きたい場所がある時は、クレーンハンドで要求を伝えることができる。</li><li>自発的に活動中の友達に注目することは難しいが、声かけ等を受けて、一時的に前にいる教師や友達、TV画面を見る能够性が増えてきた。</li></ul>
B	<ul style="list-style-type: none"><li>簡単な言語指示を聞いて行動することができるが、初めての活動では固まることがある。</li><li>就学前の施設でハロウィンパーティーに参加したことがある。</li><li>自分で色等の構成を考えて色塗りをすることができる。</li><li>特定の教師や児童であれば、簡単な言葉のやり取りができる。援助要求を自ら出すことが苦手で、声かけや「手伝ってください」カードを手がかりに援助要求を出す学習をしている。</li><li>声かけを受けて、友達の活動に注目し、小声で「すごいなあ」と称賛することができる。</li></ul>
C	<ul style="list-style-type: none"><li>自分のしたいことを制止されたり、初めての活動や苦手な活動になったりすると固まったり、座りこんだりする等の行動が見られる。切り替えは少しづつ早くなっている。</li><li>昨年度、小学部の全体朝会でハロウィンに関する活動の経験があるが、仮装した人が苦手で、叫びながら教室の隅や教師の後ろに隠れることがあった。</li><li>色や印等を手がかりにシール貼りをしたり、声かけ等を受けてなぐり書きで色塗りができたりすることが増えてきた。</li><li>有意味語での発語は「あった」「これ」等の数語で、絵カードで要求や報告をする学習を行っている。</li><li>活動中の友達への注目は難しいが、声かけ等を受けて、一時的に注目したり、拍手したりできる場面が増えてきている。</li></ul>
D	<ul style="list-style-type: none"><li>人や集団活動は好きであるが、気分が高揚すると、教師や友達を叩く等の不適切な関わり方をすることがある。事前に声かけ等を受けて、適切に関わることができる場面が増えている。</li><li>昨年度、小学部の全体朝会でハロウィンに関する活動の経験があるが、仮装した人が苦手で、「バイバイ」と言いながら泣くことがあった。</li><li>注意散漫で手元を見て製作することが苦手であるが、声かけや指さしで、一時的に手元を見て色塗りやシール貼りをすることができる。</li><li>不明瞭ではあるが、「おはよう」「お願いします」等の言葉の表出が増えている。</li><li>一定時間であれば、自発的に友達の活動に注目したり、教師の真似をして「すごいなあ」と称賛したりする場面が増えてきている。</li></ul>

## 3 単元設定の理由

### 【児童観】

本学級の児童は、障がいに起因する興味の狭さや新型コロナウイルスの影響等から、生活経験が少なく、季節を感じながら過ごすことが少ないと考えられる。また、入学1、2年目の児童であるため、新年度当初は、新しい環境に戸惑い、活動の見通しをもつことが難しく、教師の支援や活動に拒否を示すことがあり、教師の話や友達への活動にも、注目することが難しく、模倣を苦手とする児童が大半であった。そして、援助を求めることが難しく、教師が気付くまで固まっていたり、教師や友達と協力することが難しかったりする等のコミュニケーション面での課題も多くあった。

しかし、それぞれの実態に応じたスケジュールに沿って活動することで、学習内容に見通しをもって、落ち着いて活動に参加することが少しづつできるようになってきた。また、朝の会等で児童の好きな手遊び歌を取り入れることで、少しづつ教師やTV画面に注目したり、模倣したりすることができるようになってきた。さらに、一緒に学校生活を送り、様々な活動を共に経験することで、個人差はあるが、名前を呼んだり、友達の活動に注目し、真似したりする場面も増えてきた。

## 【単元観】

特別支援学校学習指導要領解説各教科等編（小学部・中学部）の各教科等を合わせた指導の特徴と留意点において、生活単元学習は、「(エ) 単元は、一人一人の児童生徒が力を發揮し、主体的に取り組むとともに、学習活動の中で様々な役割を担い、集団全体で単元の活動に協働して取り組めるものであること。」と述べられている。つまり、生活単元学習は、集団での活動に目的をもって積極的に取り組み、自分の役割が分かり、友達や教師と協力し、みんなでやり遂げる喜びを味わう活動である。また、様々な体験をすることで、身の回りの事象に対する興味・関心を高め、自らの生活に必要な知識や技能を実際的・総合的に身に付けることができる活動であると考える。

これまでに、「そうじをしよう」「調理をしよう」等の単元を実施してきた。これらの単元を通して、個人差はあるものの、活動に意欲的に参加したり、自分の与えられた役割を最後まで果たしたりすることで、達成感や成就感を味わう経験を積むことができた。

また、同解説において、「(ア) 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。」とある。同じ学習グループで実施した季節単元「七夕まつりをしよう」では、願い事を自分で考えたり、意欲的に短冊の製作をしたりすることができた。願い事を発表する活動では、友達の発表に注目したり、自ら拍手をして友達を称賛したりする様子が見られた。そこで、本学級の児童の実態を踏まえ、見通しをもちらながら活動することや、準備から片付けまでの活動を教師や友達と協力して行うこと、自分の気持ちを伝えたり、相手の気持ちを受け取ったり、互いに認め合いながら活動をする経験が必要であると考え、本単元では、実際の生活に結びつきやすい季節単元でハロウィンパーティーをすることにした。様々な季節行事がある中で、近年、ハロウィンが行事の定番となり、本校小学部でも月に1回ある学部朝会で毎年、児童会を中心にハロウィンに関するダンスや仮装行列等の活動を行っている。2年生の児童2名は昨年度初めて経験をしたが、前年度の担任の先生や保護者の話から仮装した友達を見て怖がる様子が見られ、意欲的に活動に参加することが難しかったようだ。また、1年生の児童の中には、ハロウィンに関する活動を全く経験したことのない児童もいる。ハロウィンパーティーの活動を通して、最後まで活動に参加することができたという達成感を感じ、学部朝会でのハロウィンでも少しでも興味関心をもって、参加できるようになってほしいという願いがある。

## 【指導観】

本単元では、まずは絵本の読み聞かせ等でハロウィンについて知り、ハロウィンパーティーに向けて計画を立て、見通しをもって活動に参加できるようする。ハロウィンパーティーでは、児童がこれまで学級でも行ったことがあり、見通しや自信をもって活動に取り組むことができるよう、「魚つりゲーム」をアレンジした「おばけつりゲーム」と、七夕まつりで盛り上がった「星探し」をアレンジし「カボチャさがし」を取り入れる。絵を描いたり、物を作ったりする等の製作活動には、どの児童も意欲的に取り組むができるようになってきたため、「おばけつりゲーム」のおばけ、「カボチャさがし」のカボチャ等を一から作る活動を取り入れる。また、招待状作りでは、児童の実態に応じて、国語や算数で取り組んだ視写やなぞり書きをしたり、シール貼りをしたりして作成する。これらの製作活動で、ハロウィンパーティーへのワクワク感が高まり、自分たちで作り上げた達成感が高められると考える。またパーティーに招待する○組、○組の友達に招待状を実際に届ける活動を取り入れ、友達とやり取りをする活動を通して、招待状を友達に手渡したり、あいさつしたりする等の他者とコミュニケーションをとる上で必要な学習も行う。

本時では、学習内容を確認した後、雰囲気作りや活動のはじまりに気付くことができるよう、ハロウィンに関する手遊び歌を、授業の最初に設定する。その後、ハロウィンパーティーで着用する衣装の製作を行う。色塗りをしたりシール貼りをしたりして、ビニールマントやおばけのお面を製作する。製作活動の中で、手順を忘れたり、構成に迷ったりする様子が見られたら、予め机上の隅に設置しておいた「手伝ってください」カードを指さして、援助要求するよう促す。授業の終わりには、振り返り活動を行う。振り返り活動では、実際に製作した衣装を着用し、よくできたポイントをそれぞれの実態に応じた方法で発表を行う。振り返りは、図工や自立活動等でも行っている活動であり、普段は友達のしている活動に注目することが難しい児童でも、発表している友達に注目することが短時間ながらできるようになってきている。また、衣装を着用した友達を怖がる児童が出る可能性があるため、ステージに見立てた巧技台を設置し、少しでも楽しい雰囲気で発表ができるよう、児童はモデルになった気分でパーティションから登場し、その上で発表を行う。発表が終わったら、拍手をしたり、別の児童をプレゼンターとして1名指名し、花丸カードを友達に手渡したりするよう促す。これまでには、教師に称賛される場面が大半であったが、お互いのできることを認め合う活動を取り入れることで、褒められて更に嬉しいと感じてほしい。本単元では、1時間毎に振り返り活動の終盤で、パズルのピースを1ピース児童に手渡し、ピースをはめる活動を取り入れる。パーティーだけでなく、準備段階から更にワクワク感が高まり、次時への意欲付けになるよう、ピースが全て揃いパズルが完成したら、ハロウィンパーティーの絵になり、ハロウィンパーティーを開くことができるよう設定する。

本時以降の単元「ハロウィンパーティーをしよう」では、同じ学習グループの○組や○組の友達を招待する活動へと発展していく予定である。自分達で作った道具を使って友達と関わり合うことができたという成功体験により、他者とのコミュニケーションに対する自信を深め、人と関わり合いしたい、話したいという気持ちを育んでほしい。

本単元を通して、発達年齢の差が大きい本学級の児童にとって、季節や行事への期待感を膨らませ、それぞれが役割を担い、友達と一つのことに向かって挑戦し、成し遂げる喜びに少しでも気付くことのできるよい機会になればと考える。そして、達成感や成就感を友達や教師等周りの人と共有することを繰り返し経験することで、日常生活での人間関係やコミュニケーションがより豊かになることを願っている。

#### 4 年間指導計画

4月	5月	6月	7月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
そうじをしよう・ゲームをしよう・調理をしよう										
夏野菜を育てよう					買い物に行こう					
遠足にいこう					校外学習にいこう		校外学習にいこう			お誕生日会をしよう
				お誕生日会をしよう						
				七夕まつりを しよう	ワクワク☆ハロウィン パーティーをしよう	クリスマスパー ティーをしよう		お正月遊びを しよう		1年を振り返ろう

#### 5 単元の目標

- ・ハロウィンについて知ったり、興味関心をもったりして、ハロウィンパーティーやその準備に取り組むことができる。  
(知識及び技能)
- ・言葉や指さし等で自分の気持ちを伝えたり、活動を振り返ったりすることができる。  
(思考力、判断力、表現力等)
- ・友達と協力したり、花丸カードを手渡したり、拍手等をしたりして相手を認めようとすることができる。  
(学びに向かう力、人間性等)

#### 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
・ハロウィンについて知ったり、興味関心をもったりして、ハロウィンパーティーやその準備に取り組んでいる。	・言葉や指さし等で自分の気持ちを伝えたり、活動を振り返ったりしている。	・友達と協力したり、花丸カードを手渡したり、拍手等をしたりして相手を認めようとしている。

#### 7 指導計画・学習内容（全 15 時間）

小単元名	主な学習内容	時間数
ハロウィンについて知ろう	・ハロウィンに関する絵本の読み聞かせを見たり、Youtube で動画を視聴したりする。 ・ハロウィンクイズをする。	1
ハロウィンパーティーの計画をしよう	・○、○組の児童を招待し、パーティーを開催することを知る。 ・パーティーで使うゲームの道具作り等の分担を話し合う。	1
ゲームの道具を作ろう	・おばけやカボチャの絵を描き、色塗りやシールを貼って、おばけつりゲームのおばけを作成する。 ・カボチャの絵を描き、色塗りやシールを貼って、カボチャさがしゲームのカボチャを作成する。 ・グリッター折り紙をメダル型に切り、おめでとうシールやキャラクターシールを貼ってゲームの景品を製作する。	6
パーティーの衣装を作ろう	・画用紙にちぎり絵をしてカボチャステッキを製作したり、紙コップに毛糸を巻きつけ、シールを貼ってハロウィンカップ（バッグ）を製作したりする。 *本時については、「9 本時の展開」を参照。	2 (本時 2 / 2)
招待状を作って届けよう	・画用紙に文字を書いたり、シール貼りをしたりして招待状を製作する。 ・○、○組の教室に行き、各児童に招待状を手渡す。	1
飾りつけをしよう	・文字を書いたり、シールを貼ったりしてガーランドを製作する。	1

	・デカルコマニーで、カボチャやおばけの飾りつけを製作する。	
ハロウィンパーティをしよう	・○、○組児童を招待し、一緒に手遊び歌をしたり、作成した道具を使ってゲームをしたりする。 ・衣装を着用して、校内で仮装行列をする。	2
振り返りをしよう	・これまでの活動時の写真を見て、楽しかった活動や頑張った活動等を発表し、振り返る。	1

## 8 本時の目標

	個別の学習目標	各教科等との関連	評価規準
A	○見本を見て、手遊びで1つ以上の動作の模倣をすることができる。	音：2段階Aエ（ウ）⑦	知識・技能
	○ビニールマントの色を2色の中から1色選択することができる。	国：1段階Aウ 自：6-（1）	思考・判断・表現
	・身体ガイダンスを受けて、花丸カードを友達に手渡そうとしている。	生：1段階オ（イ） 自：3-（1）	主体的に学習に取り組む態度
B	・見本を見て、手遊びで全ての動作の模倣をすることができる。	音：3段階Aエ（ウ）⑦	知識・技能
	・手順を忘れた時や構成に迷った時に、「手伝ってください」カードを手がかりにして、援助要求をすることができる。	生：2段階オ（ア） 自：3-（3）	思考・判断・表現
	○見本を見て、友達の作品でよくできているポイントを発表しようとしている。	国：3段階Aカ 自：6-（5）	主体的に学習に取り組む態度
C	・声かけや身体ガイダンスを受けて、手遊びで1つ以上の動作の模倣をすることができる。	音：2段階Aエ（ウ）⑦	知識・技能
	○声かけを受けて、実際に製作したマントやお面を指さして、それぞれよくできたポイントを発表することができる。	国：1段階Aウ 自：3-（3）	思考・判断・表現
	・声かけや身体ガイダンスを受けて、拍手をしようとしている。	国：1段階Aウ 自：6-（1）	主体的に学習に取り組む態度
D	○声かけを受けて、5秒以上手元を見て色塗りをしたり、シール貼りをしたりすることができる。	図：2段階Aア（イ） 自：5-（5）	知識・技能
	・声かけを受けて、実際に製作したマントやお面を指さして、それぞれよくできたポイントを発表することができる。	国：1段階Aウ	思考・判断・表現
	・声かけを受けて、花丸カードを友達に手渡そうとしている。	生：1段階オ（イ） 自：3-（1）	主体的に学習に取り組む態度

\*○は個別の指導計画に関する目標。音：音楽 国：国語 生：生活 図：図工 自：自立

## 9 本時の展開

時間	学習内容	指導上の留意点	学習活動における評価規準	評価方法
1分	1 はじまりの挨拶をする。	・当番を指名し、号令をかけるように促す。（T1） ・声かけや指さしで姿勢を正すよう促す。（T2）	・姿勢を整え、挨拶することができる。（全員）	行動観察

3分	2 本時の学習内容を確認する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>活動内容が分かるよう、絵や文字でスケジュールを提示しながら説明する。(T1)</li> <li>T1 や TV 画面に注目するよう促す。(T2)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>教師や TV 画面に注目することができる。(全員)</li> </ul>	行動観察
3分	3 ハロウィンの手遊びをする。 『とんとんとんとん ハロハロウィン』	<ul style="list-style-type: none"> <li>TV で見本動画を流す。(T1)</li> <li>かけ声をしながら、一緒に手遊びをする。(T1、T2)</li> <li>模倣が難しい児童に身体ガイダンスや声かけをする。模倣ができていたら、「上手」と称賛する。(T1、T2)</li> <li>手遊び歌が終わったら、各児童の上手にできていた動作を伝え、拍手をして称賛する。(T1)</li> <li>拍手や声かけをして称賛する。(T2)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>見本を見て、1つ以上の動作の模倣をすることができる。(A)</li> <li>見本を見て、全ての動作の模倣をすることができる。(B)</li> <li>声かけや身体ガイダンスを受けて、1つ以上の動作の模倣をすることができる。(C、D)</li> </ul>	行動観察 行動観察 行動観察
15分	4 衣装を作る。 (1) 手順を知る。 ・ビニールマントの色を選択する。 ・材料が入ったカゴを配る。(B)	<ul style="list-style-type: none"> <li>活動内容が分かるよう、スライドで手順を示しながら説明する。(T1)</li> <li>T1 や TV 画面に注目するよう促す。(T2)</li> <li>2色のマントを提示しながら、「どちらにしますか」と声かけし、選択するよう促す。選択が難しい児童には、再度、目線の位置に提示する。選択ができたら、「まる」「いいね」と称賛する。(T1)</li> <li>B 児にカゴを渡し、友達に配るよう促す。(T1)</li> <li>カゴを配り終えたら、「ありがとう」と称賛する。(T1、T2)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ビニールマントの色を2色の中から1色選択することができる。(A)</li> </ul>	行動観察
(2) ビニールマントを作る。 ・色塗りをしたりシールを貼ったりして、ビニールマントに飾りつけをする。		<ul style="list-style-type: none"> <li>A 児に材料を手渡したり、身体ガイダンスや指さしをしたりして、色塗りやシール貼りをするよう促す。(T2)</li> <li>B 児が困って活動が止まっている場合は、机上の「手伝ってください」カードを指さし、援助要求を出すよう促す。援助要求することができたら、ヒントを出したり、身体ガイダンスをしたりする。(T1)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>手順を忘れた時や構成に迷った時に、「手伝ってください」カードを手がかりにして、援助要求をすることができる。(B)</li> </ul>	行動観察 発言
(3) おばけお面を作る。 ・色塗りをしたりシールを貼ったりして、おばけお面に飾りつけをする。		<ul style="list-style-type: none"> <li>C 児に違う色鉛筆やマジックを使うよう、声かけしたり、別の色を指さしたりする。(T1)</li> <li>D 児に手元を見て活動するよう、声かけをしたり、手元を指さしたりする。手元を見て活動することができたら、「上手」と称賛する。(T1)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>声かけを受けて、2色以上の色鉛筆やマジックを使って色塗りをすることができる。(C)</li> </ul>	行動観察 作品
(4) 片付けをする。 ・ごみを捨てる。		<ul style="list-style-type: none"> <li>作り終えたら、ごみはごみ箱に捨ててくるよう声かけ等で促す。(T1、T2)</li> <li>次の活動の発表の準備(パーティション、巧技台)をする。(T1)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>声かけを受けて、5秒以上手元を見て色塗りをしたり、シール貼りをしたりすることができる。(D)</li> </ul>	行動観察 作品
15分	5 振り返りをする。 (1) 作った衣装を披露する。 ・作った衣装を着用する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>発表する順番を順番表で提示する。(T1)</li> <li>場を盛り上げるためにBGMを流す。(T1)</li> <li>自分で着用が難しい児童には、身体ガイダンス等で支援を行う。(T2)</li> <li>パーティションから出て巧技台の上に立つよう見本を示す。(T1)</li> </ul>		
(2) 頑張ったポイントを発表する。		<ul style="list-style-type: none"> <li>作品の中でよくできたことを発表するよう促す。</li> <li>A 児には、製作したビニールマントとお面を提示し、どちらがよくできたか尋ねる。指さしやタッチして選択できたら、拍手したり、「上手」と言ったりして称賛する。(T1)</li> <li>B 児に発表の見本を示し、発表するよう促す。援助要求があれば、製作活動の中で、できていたことや作品の良いところ等を伝えて、それを踏まえて発表するよう促す。発表</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>実際に製作したマントやお面を指さしやタッチして、どちらがよくできたか発表することができる。(A)</li> <li>見本を見て、よくできたポイントを発表す</li> </ul>	行動観察 行動観察 発言

		<p>することができたら、拍手したり、「カッコイイ」「すごい」と言ったりして称賛する。(T1)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・C、D児には、製作したビニールマントとお面を提示し、それぞれのよくできていたポイントを尋ねる。指さしで発表することができたら、拍手したり、「カッコイイ」、「上手にできたね」と言ったりして称賛する。(T1)</li> <li>・友達の発表に注目することが難しい児童には、声かけや指さしで注目するよう促す。(T2)</li> <li>・発表後に拍手や声かけで称賛する。(T1、T2)</li> </ul>	<p>することができる。(B)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・実際に製作したマントやお面を指さして、それぞれよくできたポイントを発表することができる。(C、D)</li> </ul>	行動観察	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>・指名された児童は、プレゼンターとして発表が終わった友達に花丸カードを手渡す。</li> <li>・花丸カードを受け取ったら、振り返りシートに貼る。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・発表後、花丸カードを手渡し、発表した友達に渡すよう促す。花丸カードを受け取ったら、振り返りシートに貼るよう促す。(T1)</li> <li>・呼名されたことに気付かない児童には、前に出るよう身体ガイダンス等で促す。(T2)</li> <li>・A、D児が、友達に花丸カードを手渡したり、受け取ったりすることが難しい場合は、身体ガイダンス等をする。花丸カードを渡すことができたら、「まる」と称賛する。(T1)</li> <li>・B児に、花丸カードを友達に手渡す前に、教師の発表の見本を見て、友達の作品でよくできているポイントを発表するよう促す。言葉に迷っている際は、「〇〇〇の部分がよくできたみたいだよ」とヒントを出す。上手に発表できたら拍手したり、「すごい」と言ったりして称賛する。(T1)</li> <li>・拍手や声かけをして称賛する。C児が拍手をしていない場合には、拍手をするよう声かけや身体ガイダンスを行う。拍手をしていたら、「まる」と称賛する。(T1、T2)</li> <li>・花丸カードを受け取った児童に「良かったね」と声かけしたりする(T1)</li> <li>・友達の発表に注目することが難しい児童には、声かけや指さしで注目するよう促す。(T2)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・身体ガイダンスを受けて、花丸カードを友達に手渡そうとしている。(A)</li> <li>・見本を見て、友達の作品でよくできているポイントを発表しようとしている。(B)</li> <li>・声かけを受けて、拍手をしようとしている。(C)</li> <li>・声かけを受けて、友達に花丸カードを手渡そうとしている。(D)</li> </ul>	行動観察 行動観察 行動観察 行動観察 行動観察 行動観察
	(3) 全体の振り返りをする。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・A児はパズルのピースを受け取り、前のパズルにはめる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・A児にパズルのピースを渡す。ピースをはめ込むことが難しい場合は、指さしで位置を伝えたり、後方から身体ガイダンスをしたりする。(T1)</li> <li>・A児に注目するよう声かけや指さし等で促す。(T2)</li> <li>・A児がピースをはめ込むことができたら、拍手したり「やったね」と言ったりして称賛する。(T2)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ピースをはめることができる。(A)</li> <li>・A児の活動に注目することができる。(B、C、D)</li> </ul>	行動観察 行動観察
2分	6 次時の活動を知る。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・次時の活動で行う活動をスライドで紹介し、次時への意欲を高める。(T1)</li> <li>・T1やTV画面に注目するよう促す。(T2)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・教師やTV画面に注目することができる。(全員)</li> </ul>	行動観察	
1分	7 終わりの挨拶をする。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・当番を指名し、号令をかけるように促す。(T1)</li> <li>・声かけや指さしで姿勢を正すよう促す。(T2)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・姿勢を整え、挨拶することができる。(全員)</li> </ul>	行動観察	

## 10 準備物及び環境設定図

（準備物）

TV、iPad、HDMI ケーブル、カゴ、ビニールマント、お面、シール、色鉛筆、マジック、巧技台、パーティション、マイク、振り返りシート、パズル

写真 1：振り返りシート



写真 2：パズル



（環境設定図・動線）

図 1：学習活動 1～4・6・7

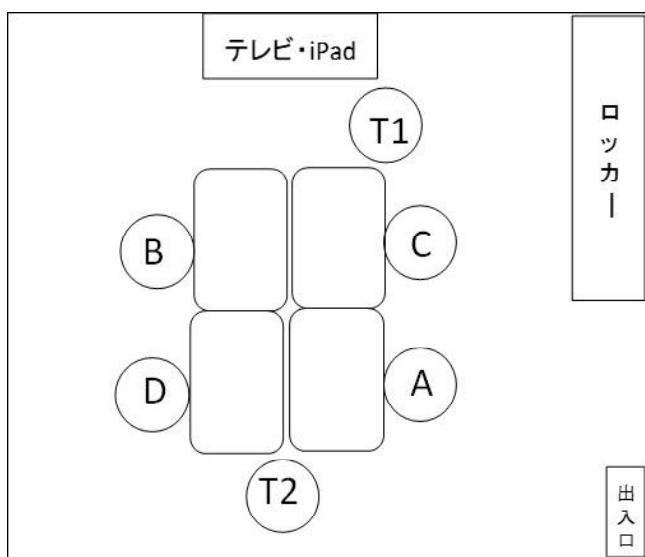


図 2：学習活動 5

