

生活単元学習 学習指導案

日 時 令和〇年〇月〇日 (〇)

5 校時 13:40~14:25

学校名

対 象 第4学年 3名

第5学年 2名

第6学年 1名

会 場

授業者 〇〇 〇〇

1 単元名 1年生のかんげい会をしよう

2 単元の目標

○歓迎会に必要な物を制作し、自分の役割を理解して動くことができる。【知識及び技能】

○希望する役割や考えを相手に伝えたり、相手の意見を聞いたりして、やりとりができる。【思考力・判断力・表現力等】

○準備や歓迎会を通して、友達や1年生と関わろうとしている。【学びに向かう力、人間性等】

3 単元の評価規準

ア 知識・技能	イ 思考・判断・表現	ウ 主体的に学習に取り組む態度
① 自分の役割を理解して役割に応じた動きができる。 ② はさみ、のり、ピンセット、針などの道具や材料を正しく使い、歓迎会で必要な物を作ることができる。	① 自分の考えを伝えたり、友達の意見を聞いたりして、歓迎会の内容を考えている。 ② 自分の希望する役割や活動を選択している。	① 友達と役割分担して歓迎会の準備や練習をしようとしている。 ② 1年生と楽しく過ごそうとしている。

4 指導観

(1) 単元観 (題材観)

特別支援学校小学部・中学部学習指導要領 (平成 29 年 4 月告示) 第 7 章 自立活動 第 2 節 内容

3 人間関係の形成

(4) 集団へ参加の基礎に関する事。

6 コミュニケーション

(5) 状況に応じたコミュニケーションに関する事。

小学校学習指導要領 (平成 29 年告示) 第 2 章 各教科 第 1 節 国語 [第 1 学年及び第 2 学年]

2 内容 [思考力、判断力、表現力等]

A 話すこと・聞くこと

オ 互いの話に関心をもち、相手の発言を受けて話をつなぐこと。

小学校学習指導要領 (平成 29 年告示) 第 2 章 各教科 第 7 節 図画工作 [第 1 学年及び第 2 学年]

2 内容 A 表現

(2) 表現の活動を通して、技能に関する次の事項を身に付けることができるよう指導する。

イ 絵や立体、工作に表す活動を通して、身近で扱いやすい材料や用具に十分に慣れるとともに、手や体全体の感覚などを働かせ、表したいことを基に表し方を工夫して表すこと。

小学校学習指導要領 (平成 29 年告示) 第 6 章 特別活動 第 2 各活動・学校行事の目標及び内容

[学級活動] 2 内容

(1) 学級や学校における生活づくりへの参画

イ 学級内の組織作りや役割の自覚

学級生活の充実や向上のため、児童が主体的に組織をつくり、役割を自覚しながら仕事を分担して、協力し合い実践すること。

を受けて設定した。

(2) 児童観

係活動や当番活動では、集団活動の中での自分の役割を理解して、責任感をもって取り組むことができる。状況に応じたコミュニケーションに関しては、目上の人に対しての言葉遣いと友達に対しての言葉遣いの使い分けは日常的な声かけや繰り返しの指導が必要であるが、相手に思いやりをもって優しい伝え方ができる児童が多い。対話的な活動を通して自分の思いを伝える経験を積んでいることで、理由をつけて自分の思いを伝えることができる児童が増えてきている。相手の話を聞き、質問をしたり会話を続けたりすることができるようになってきている。挙手をして発言することに消極的な児童も、教師が指名をして促すと、自分の思いを伝えることができる。

児童は、お楽しみ会や、学級お別れ会などを通して、出し物やゲームをして友達と楽しく過ごすことや、司会や言葉などの役割分担をし、進行することを経験してきている。役割を決める際は、積極的に手を挙げて立候補する児童が多い。

本学級に新 1 年生が 4 人入学してきたことで、第 4～6 学年の児童は、上級生として何かをしてあげたいという気持ちが高い。1 年生に何をしたいかを尋ねると、「お世話をしたい。」「一緒に遊び

たい。」「学校にある物のことや、係の仕事を教えたい。」などの意見が挙がった。日常の様子を見てみると積極的に1年生と関わることができる児童がいる一方で、関わりたい気持ちがあっても自分から声をかけることができない児童もいる。この単元が1年生との関わるきっかけとなり、日常的に1年生と関わられるよう指導していきたい。

(3) 教材観

上級生として頑張ろうとする意欲と、1年生への興味関心が高い学級の実態を受けて、本単元は1年生の歓迎会の計画、準備、運営を行う。児童一人一人の役割を明確にすることで、主体的に活動に取り組む機会を設定していく。自分で判断したり行動したりする力を育てること、友達や下級生との関わりを楽しむことを学習のねらいとしている。

本学級で歓迎会を行うのは初めてであるため、学校全体で行なった1年生を迎える会や、お楽しみ会や学級のお楽しみなどの経験したことを振り返る時間をとることで興味関心を高める。「はじめの言葉」「歌」「出し物」「クイズ」「ゲーム」「質問コーナー」「プレゼント」「終わりの言葉」など全員が経験したことのある項目から、歓迎会の内容としてふさわしいと思うものを選ぶことで、全員が同じイメージをもって話し合えるようにする。

司会や役割の台本を書く活動やクイズの内容を考えてスライドショーを作る活動は国語科や総合的な学習の時間で行う。同時期に他教科での関連をもたせて指導をすることで、歓迎会に対する興味関心を高めていきたい。また、歓迎会に向けて制作する物や出し物の内容については、新たに練習や技能の習得が必要なものではなく、他教科で児童が経験したことやできること活かせるものとなるように配慮する。

5 年間指導計画における位置付け

[コミュニケーションに関する年間指導計画]

1 学期	2 学期	3 学期
○1年生の歓迎会をしよう ○みんなで遊ぼう	○ようこそひまわり学級へ（通常学級との交流会） ○みんなで遊ぼう	○昔遊びをしよう（通常学級との交流会） ○みんなで遊ぼう

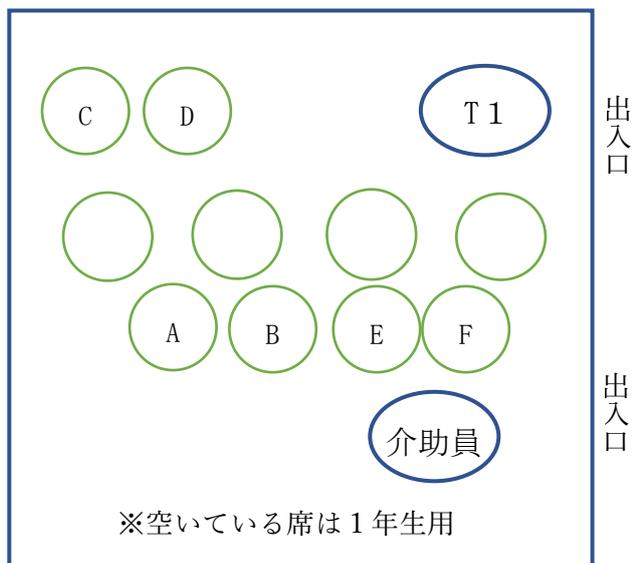
6 単元の指導計画と評価計画（全8時間）

時	ねらい	学習内容・学習活動	評価規準（評価方法）		
			ア	イ	ウ
第1時	・歓迎会でやりたいことを考え、話し合うことができる。	○歓迎会で何をしたいか伝え合い、内容を決める。 ○自分の役割を選ぶ。		① (行動観察) ② (行動観察)	

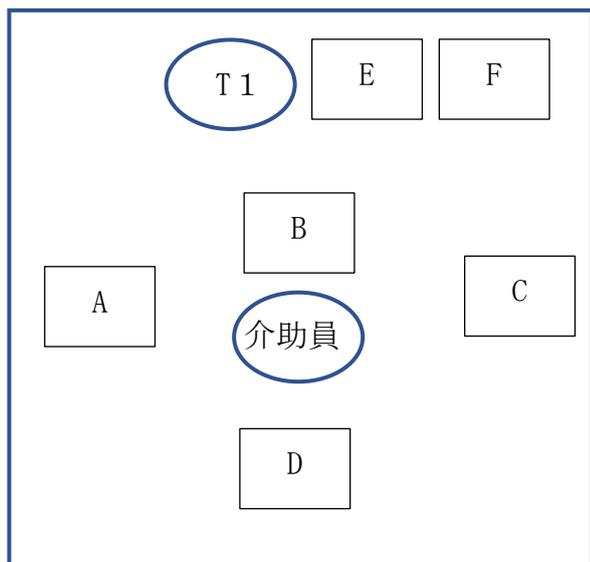
第2時	・プログラムを作ることができる。	○役割分担をしてプログラムを作る。 ○歓迎会の流れを確認する。		② (行動観察)	
第3時	・ゲームでの自分の役割を決めることができる。	○ゲームを進行するときの役割分担をし、動きを確認する。		② (行動観察)	① (行動観察)
第4時 (本時)	・自分の役割を理解してゲームの進行ができる。	○役割を確認し、ゲームの進行をする。	① (行動観察)		
第5時 第6時	・プレゼントを作ることができる。	○アイロンビーズでネックレスを作る。	② (行動観察)		
第7時 第8時	・飾りやクラッカーを作ることができる。	○手順表を見て飾りやクラッカーを制作する。	② (行動観察)		
第9時	・歓迎会の進行をすることができる。	○リハーサルを行い、自分の役割を行う。	① (行動観察)		① (行動観察)
第10時	・プログラムに沿って、歓迎会の進行をすることができる。	○1年生を招いて歓迎会を開く。	① (行動観察)		② (行動観察)

配置図

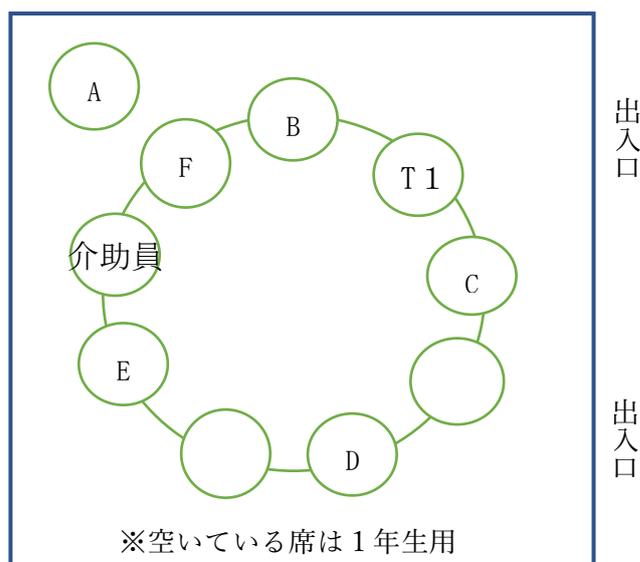
[導入 まとめ]



[展開 ゲーム① かりものきょうそう]



[展開 ゲーム② ばくだんゲーム]



8 指導に当たって

○児童が主体的に活動できるための工夫

- ・ 歓迎会のイメージがもてるように、1年生を迎える会やお楽しみ会などの経験したことがある活動から内容を考えられるようにする。
- ・ 自分たちで歓迎会を作るという意識がもてるように、ゲームや出し物などの内容と係の仕事は児童の希望を聞き、話し合いで決める。
- ・ 1年生のために行うという意識がもてるように、1年生の児童の実態を1年生の担任から聞き、1年生が楽しめるものから考えるように促す。
- ・ プレゼントや飾りに関しては、他の学習で作ったことのある物や児童が自分の力でできる範囲の物にする。
- ・ 本単元が児童の力を発揮できる場となるために、国語科、総合的な学習の時間など他教科の学習の時間を利用して、歓迎会に関わる活動を行う。

○活動の構造化のための工夫

- ・ 学習の本時の流れを示し、見通しがもてるようにする。
- ・ 出し物の練習は、単元を通して、めあての前に行うことで安心して取り組めるようにする。
- ・ 少ない人数で歓迎会を進行するためには、一人が様々な役割を行う必要がある。自分の役割は、「いつ」「何をする事なのか。」が分かるように、口頭説明に加えて、文字や写真を用いて視覚的な支援をする。
- ・ 机や椅子を運ぶ位置が分かるように、テープで印をつける。

○振り返りのタイミングの工夫

- ・ 学習の最後に振り返りを行うと、上手く発言ができなかったり、振り返りの直前の活動を言ってしまったりする。めあてを意識し振り返ることができるように。活動ごとに振り返りの時間を設定する。

9 本時（全 10 時間中の第 4 時間目）

(1) 本時の目標

ゲームを行うときの自分の役割を理解し、ゲームの進行ができる。

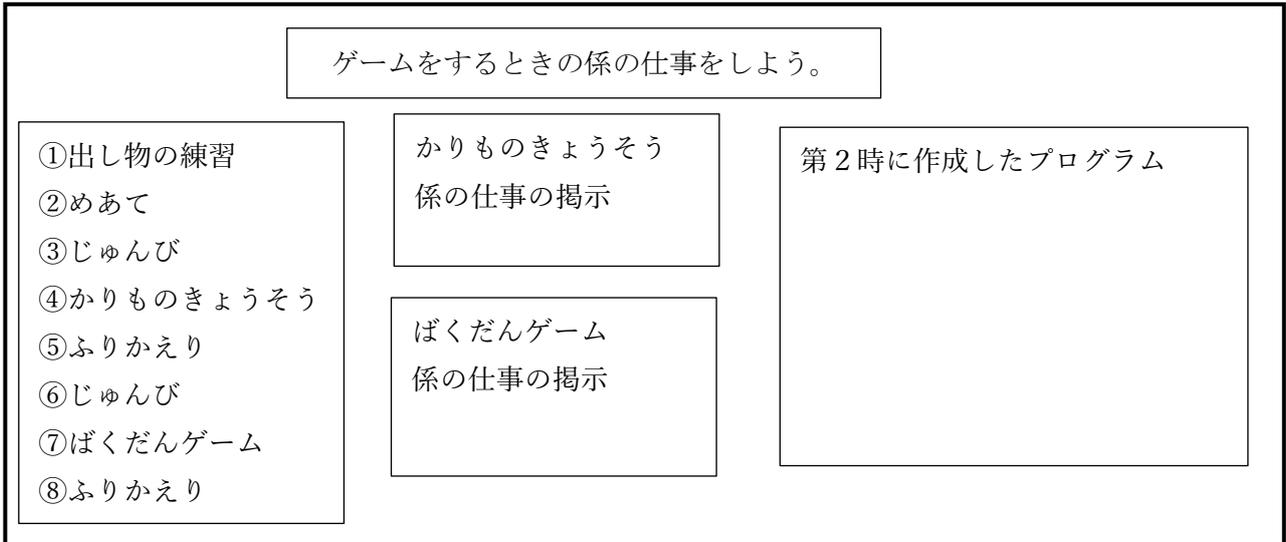
(2) 本時の展開

時間	○学習内容 ・ 学習活動	・ 指導上の留意点 配慮事項	評価規準 (評価方法)
導入 (10 分)	<p>○始業のあいさつをする。</p> <p>○学習の流れを確認する。</p> <p>○出し物で行うハンドベル演奏の練習をする。</p> <p>○めあての確認をする。</p> <div data-bbox="419 920 1013 987" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> ゲームをするときの係の仕事しよう。 </div>	<p>・見通しをもって活動ができるように、1 時間の流れを視覚的に示し、説明する。</p> <p>・1 年生に向けて発表するハンドベル演奏に自信をもって取り組めるように、本単元の毎時間、めあての前に繰り返し練習する。</p> <p>・2 つのゲームの進行の仕方を練習することを伝える。</p>	

<p>展開1 (20分)</p>	<p>○机や椅子を運んで準備をする。(ゲーム①「かりものきょうそう」の配置) 【役割】 ①ゲームに必要な物を机の上に並べる。(A・E・C) ②お題の書かれた紙を机の上に並べる。(B) ③審判の道具を用意する。(F) ④かごとシールを用意する。(D)</p> <p>○ルール説明の児童 (F) が台本を読む。実演する児童 (D) が手本の動きを行う。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の役割が確認できるように、口頭の説明に加えて写真を提示する。 ・本番の流れをイメージしやすいように、本番と同様に司会役の児童 (B・E) が進行台本を読んでから会場準備をする。 ・T1は1年生の椅子を教室の端に移動させる。(本番では、1年生の担任と介助員が1年生を支援しながら行う。) ・介助員は児童Fの椅子を動かし、支援を行う。 ・1年生に伝わる説明にするために、口頭の説明に合わせて動く役割を決めておく。 	
	<p>○1年生役(介助員)を相手にゲーム①を行う。 【係】 ①審判係 (F) ②シールを貼る係 (E) ③ヒント係 (B) ④物を貸す係 (A・C・D)</p> <p>○振り返りを行う。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・時間を測って本番と同じように行う。 ・1年生役(介助員)と関わり、自分の役割をできている児童を称賛する。 ・役割でできたことや頑張ったことを伝えるように促す。 ・発言がなかった場合は、上手にできていたところを伝える。 	<p>アー① 自分の役割を理解して役割に応じた動きができる。 (行動観察)</p>

<p>展開2 (10分)</p>	<p>○机や椅子を運んで準備をする。(ゲーム②「ばくだんゲーム」の配置) 【役割】 ①机を片付ける。(A E C) ②お題の書かれた紙を片づけ、机をもとの位置に戻す。(B) ③審判の道具を片付ける。(F) ④かごとシールを元の位置に戻す(D) ⑤椅子を動かす(全員)</p> <p>○ルール説明の児童(F)が台本を読む。 ○全員でゲーム②を行う。 【係】 ①タイマーで時間を測る係(全員)</p> <p>○振り返りを行う。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の役割が確認できるように、口頭の説明に加えて写真を提示する。 ・ゲーム①の片づけが終わったら、椅子を円の形にするように伝える。 ・椅子を円の形にできるように、予め印をつけておく。 ・T1が1年生の椅子を並べる。(本番では、1年生の担任と介助員が1年生を支援しながら行う。) ・介助員は児童Fの椅子を動かし、支援を行う。 <ul style="list-style-type: none"> ・全員が係の仕事ができるように、担当する児童を交代して行う。 <ul style="list-style-type: none"> ・役割でできたことや頑張ったことを伝えるように促す。 ・発言がなかった場合は、上手にできていたところを伝える。 	<p>アー① 自分の役割を理解して役割に応じた動きができる。 (行動観察)</p>
<p>まとめ (5分)</p>	<p>○椅子を動かして、導入と同じ位置に移動する。</p> <p>○次回の学習の予定を知る。</p> <p>○終業のあいさつをする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・介助員は児童Fの椅子を動かし、支援を行う。 ・T1が1年生の椅子を並べる。(本番では、1年生の担任と介助員が1年生を支援しながら行う。) ・見通しがもてるように次回の学習で行うことを伝える。 	

(3) 板書計画



(4) 授業観察の視点

- ・主体的に取り組むことができるねらいの設定や学習活動であったか。
- ・児童が自分の役割を理解して動けるような手立てができていたか。