

生活単元学習 学習指導案

授業日時:令和8年1月31日(土)
2校時(10:00~10:40)

対象:小学部1組 6名
場所:小学部1組教室
授業者:T1 横川 美沙緒
T2 久保 ころこ
T3 佐藤 和彦

1 単元名

「みんなでみつけよう、遊ぼう! 楽しい冬!」

2 児童生徒の実態

本学級は、1年生3名、2年生3名の計6名で構成されている。児童の実態は様々であるが、スケジュールの活用や生活経験から学校生活への見通しをもち、課題別の学習や集団活動に取り組んでいる。個々の実態は次の通りである。

A(1年):5p-症候群	S-M社会生活能力検査 SA0歳11か月(R7.4)	太田ステージI-2(R7.5)
教員と一緒に、活動に参加することができる。発語はないが、名前を呼ばれて手を挙げたり、教員の顔を見て簡単な促しに応じたりすることができる。自然物に興味を持って触れたり、指先で動かしたりして動く様子を見て楽しむ姿が見られる。走ったり、スクーターボードで前方に進んだりすることができる。友達を意識する気持ちが育ってきており、関わってくれる友達に笑顔で応える様子も見られる。		
【対象児】B(1年):ダウン症候群	S-M社会生活能力検査 SA2歳1か月(R7.4)	太田ステージII(R7.5)
示範や友達の様子を見て活動内容をおおまかに理解し、教員の支援を受けながら活動に参加することができる。人と関わるのが好きで、自分から周りの人に話しかけたり、ジェスチャーを交えながら気持ちを伝えたりすることができる。葉や草花等の自然物に関心があり、手に取って遊んだりすることを好む。ダンスが大好きで、体を大きく動かして楽しく踊る様子が見られる。		
C(1年):ダウン症候群	S-M社会生活能力検査 SA2歳1か月(R7.4)	太田ステージII(R7.5)
慣れていない活動には立ち止まってしまうことがあるが、友達の様子を見たり、教員の励まし等を受けたりしながら活動に参加することができる。身の回りで見つけたものの名前を指さしながら呼んだり、「おおきいね」「たのしいね」など、自分の思いや気付きを簡単な言葉で教員に伝えたりすることができる。体を動かすことが好きで、手脚を広げたり、片足跳びをしたりするなど、全身を使って運動することができる。自分から友達の名前を呼び、誘いかける様子も見られる。		
D(2年):ダウン症候群	S-M社会生活能力検査 SA1歳10か月(R7.1)	太田ステージII(R7.5)
示範や友達の様子を見て、活動内容をおおまかに理解し、準備や片付けなどの役割に取り組むことができる。自分のしたいことや気付いたことを単語や指さし、ジェスチャーなどで表現することができる。晴れや雨、雪など天気の変化に関心が高い。乗り物に乗ったり、音楽に合わせて体を動かしたりすることを好む。教員の支援を受けながら友達を誘ったり、友達とペースを合わせながら活動したりすることができる。		
E(2年):ASD	S-M社会生活能力検査 SA1歳8か月(R7.1)	太田ステージII(R7.5)
示範や視覚提示資料、友達の様子を見て、教員の支援を受けながら活動に参加することができる。自然物や生き物など興味があるものにさわろうとしてみたり、自分のしたいことがあると指さしながら二語文で伝えたりすることができる。音楽に興味があり、示範動画をよく見て、少しずつ体を動かそうとする様子が見られる。友達からの促しに対して応じたり、同じペースで一緒に歩いたりすることができる。		
F(2年):2q37欠失症候	S-M社会生活能力検査 SA1歳8か月(R7.1)	太田ステージIII-1(R7.5)
示範を見たり、イラストを使った説明を聞いたりして、活動の内容をおおまかに理解することができる。話を聞いて、思ったことや自分の好きなことを、自分なりの言葉で表現することができる。葉や枝、草などの自然物に興味があり、自分で好きな形の葉を拾って楽しむ姿が見られる。支援を受けながら、友達を誘いかけたり、友達の様子を見ながら「がんばれ」と応援したりすることができる。		

3 単元設定の理由

これまでの生活単元学習では、春・夏・秋と季節をテーマとして、調理や制作活動、ダンスや音楽表現、ゲーム活動などに取り組んできた。季節をテーマとし、日常生活と関連付けながらさまざまな経験を積み重ねる

ことで、学習内容が生活に結びつき、より生活が豊かになっていくように取り組んできた。

冬季は気温が低く、気温によって水が氷に、雨が雪になったりする。氷や水などは、日常的に目にしたり、口に入れたりするものであるが、あらためて注目したり、遊びを通して、気温や冷たさに気付かせたい。固さや大きさ、重さ、冷たさなどの違いを触って感じ、その感じたことを自分なりの言葉で表現することができるようにしたい。また、目の前で物が動くことや、形が変わって溶けていく変化への気付きやおもしろさを発見したりするによって、科学的な見方や考え方の素地を育てたいと考えた。

本単元の導入として、冬を感じたり、体験したりする内容(風・雪・みかん・氷)を計画している。内容は、①屋外で冷たい空気や風を感じ、風がものを動かす様子を楽しむ活動、②紙で作った雪で、雪遊びを疑似体験する活動、③旬の食べ物(みかん)を食べる活動、④氷を触ったり、多様な氷を作って溶かしたりする活動で構成している。体験活動を行うにあたっては、はじめに「せいかつ☆」の教科書を参考に「冬」のパネルを提示する。多様な活動を一つのパネルの構成要素として提示することで、「冬」という季節に関するものを児童が知ることができるようにする。五感で感じ、「つるつる」「ふわふわ」「ひらひら」など、言葉のもつイメージをより実感できるようにしたい。

展開では、子どもたちが「雪のまち」をイメージした場所で、友達と一緒に雪玉を運んでコース上に雪だるまを作り、スクーターボードでのそり遊びをするゲーム活動を行う。雪だるまをどこに設置するか、雪だるまをどう避けながら進むか、友達と協力して作るなどの場面を設定する。ゲーム活動を通して、自分で選んだコースで無事ゴールできたときの達成感を自分なりに表現できるようにするとともに、友達の頑張りを一緒に喜べるようにしていきたい。

単元のまとめとして、これまでの活動をふり返り、新聞にまとめる活動を行う。活動の写真を見たり、台紙に貼ったりする活動を通して、これまでの「楽しかったこと」「興味を持ったこと」を思い出し、いつでも見て楽しめるようにしたい。

4 単元目標

- (1) 風や氷、水などの自然物に触れ、ものの特徴に気付く。「知識・技能」
- (2) 活動を通して感じたことや自分の思いを表情や身振り、言葉等で表現する。「思考・判断・表現」
- (3) 遊びやダンス、ゲーム活動などで、楽しく体を動かす。「知識・技能」
- (4) ゲーム活動で、雪だるまを置く場所を考えながら雪玉を積んだり、自分で通るコースを選んでスクーターボードに乗って移動したりする。「思考・判断・表現」
- (5) 教員や友達と一緒に意欲的に活動に取り組み、共感する気持ちや楽しさを表現しようとする気持ちをもつ。「主体的に学習に取り組む態度」

5 単元計画

「みんなでみつけよう、遊ぼう! 楽しい冬!」……………全14時間
冬には何があるのかな(風・雪・みかん・氷)……………6時間
「雪のまち」で遊ぼう……………7時間(本時7/7)
冬新聞を作ろう……………1時間

6 本時の目標

(1) 全体の目標

- ①友達と協力して、ゲーム活動で、雪玉の並べ方(積み方)などを考えたり、スクーターボードの動かし方を試したりする。「思考・判断・表現」
- ②友達や教員と一緒に意欲的にゲーム活動やダンスに取り組む。「主体的に学習に取り組む態度」

(2) 個人の目標

児童名	本時の学習目標
A	①教員の支援を受けながら、雪だるまを避けてスクーターボードで移動する。 ②教員と一緒に、ゲームやダンスの活動に取り組む。
B (対象児)	①友達と一緒に雪玉を運んで積んだり、雪だるまを避けてスクーターボードで移動したりする。 ②教員の支援を受けながら、友達を誘ったり、友達の促しに応じたりする。

C	①友達と一緒に雪玉を運んだり、雪だるまを避けてスクーターボードで移動したりする。 ②教員の言葉かけや合図に応じて、体を大きく動かして踊ったり、遊んだりする。
D	①友達とペースを合わせて雪玉を運んだり、雪だるまを避けてスクーターボードで移動したりする。 ②ゲーム活動の片付けや準備に進んで取り組む。
E	①友達と一緒に雪玉を運んだり、雪だるまを避けてスクーターボードで移動したりする。 ②教員の支援を受けながら、友達の促しに応じる。
F	①友達とペースを合わせて雪玉を運んだり、雪だるまを避けながらスクーターボードで移動したりする。 ②教員の支援を受けながら、友達を誘ったり、ゲーム活動の片付けに取り組んだりする。

7 本時の展開 【下線は対象児童生徒への支援】

時間	学習活動	指導・支援上の留意点	評価の観点	支援の評価
1分	1.挨拶をする。	・当番の児童に号令をかけるように促す。		
5分	2. 本時の活動内容を知る。	・本時の流れが分かりやすいように、冬パネルやホワイトボードに活動内容を提示する。	・教員やスケジュール、パネルに注目している。	・活動内容が分かるように提示できたか。
25分	3. ゲーム活動をする (1) ゲームのやり方を知る。 (2) ペアになる友達ゲームの順番を知る。 (3) ペアで雪だるまをコースに設置する。 ①友達とペアになる。 ②スタートラインでカゴに雪玉を乗せる。 ③設置場所まで一緒に運ぶ。 ④雪玉を積んで雪だるまにする。 ⑤カゴを持って戻る (4) 順番にそり(スクーターボード)をする。 ・ペアでスタートラインに立つ。 ・一人1台でスクーターボードに座る。 ・コースを進んでゴールゴールする。 【1回目】雪だるまのみ 【2回目】果物を追加 ※ゲームは2回する。 (5) 片付けをする	<ul style="list-style-type: none"> ・ホワイトボードに写真を提示しながら示範をして、ゲームのやり方を確認する。 ・活動の順番が分かりやすいように、顔写真で示す。 ・<u>友達とペアになり、相手を意識して活動できるように、児童に相手を伝えたり、誘いかけたりするよう促すようにする。</u> ・<u>雪だるまの設置場所が選びやすいように、ケンステップを置いておく。</u> ・A, D, Fが行う際は、安全に配慮しながら身体的支援を行う。 ・活動前に示範をし、活動に見通しが持てるようにする。 ・<u>児童がスクーターボードで移動する様子を見ながら、適切に通り道を選んだりできるよう指さしや言葉かけ等を行う。</u> ・安全に配慮しながら、必要に応じて身体的支援を行う。 ・<u>活動中は、見ている児童に声援を送るよう促したり、音楽を掛けたりして、楽しい雰囲気の中で活動できるようにする。</u> ・上手にできたところや頑張りを見事に伝え、達成感を共有できるようにする。 ・児童にお手伝いを呼びかけ、教員や友達と一緒に片付けられるように支援する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・教員の支援を受けながら、友達を誘ったり、友達の誘いかけに応じたりしている。 ・友達と一緒に雪玉を運んでいる。 ・雪玉を置く場所を選び、雪玉を積んで雪だるまを作っている。 ・自分で通るコースを選びながら、スクーターボードで進んでいる。 ・友達の様子に注目したり、言葉や拍手等で応援したりしている。 ・教員の支援を受けながら、道具の片付けをしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・児童に合わせて言葉等で適切に活動を促すことができたか。 ・児童の思いを見取り、共感的な対応や関わりをすることができたか。 ・安全に配慮しながら、児童の思いを見取り、適切に支援することができたか。 ・友達と一緒に活動する楽しさを感じられるような関わりや雰囲気作りができたか。 ・児童が自分の役割が分かるよう提示できたか。

3分	4. ダンス「雪だるまのチャチャ」をする。	・テレビに動画を映したり、そばで示範したりして、ダンスを促す。 ・意欲的に踊ることができるように、教員も一緒に踊りながら楽しい雰囲気を作る。	・動画や示範を見て、音楽に合わせて意欲的に踊ったり、体を動かしたりしている。	・楽しくダンスができるような言葉かけや示範ができたか。
5分	5. 振り返りをする。 ・本時や単元の活動を振り返る。	・本時の活動の中で良かった点を伝える。 ・「冬パネル」を使って、これまでの活動を振り返り、次にやってみたい活動を聞く。	・教員やボードに注目している。 ・「冬パネル」を指さして、やってみたい活動を選んでいる。	・児童の反応を引き出す言葉かけができたか。
1分	6. 挨拶をする	・当番の児童に号令をかけるように促す。		

※ 児童生徒の目標達成に向けた、課題発見や課題解決への気づきを誘発するような仕掛けや工夫等

8 「主体的な学びと STEAMIC 教育」についての関連

(1) 「主体的な学び」についての関連

本学級の児童は、みんなで一緒に活動することや音楽を聴くこと、体を動かして楽しむことができる。本単元は、「冬」をテーマとして、子どもたちが持続的に興味や関心を持って取り組むことができるよう、前半は様々な体験活動、後半は体を動かしながらの遊びの活動で構成した。

前半の体験活動では、冬に見かけるものを実際に触れることで興味関心を持てるようにし、食べる、遊ぶなどの楽しめる活動を通して、意欲を育て、おもしろさや不思議さへの気づきを促したい。このような経験を積みながら、「またやってみたい」と思いへとつなげたい。

後半のゲーム活動ではコース作りやゴールに向けて、「やってみよう」という意識を持ち、そり遊びを楽しみながら体の動かし方、進んでいく方法などで、工夫や試行錯誤ができるようにしたい。このような経験を通して、「またやりたい」「次はこうしてみたい」という思いにつなげたい。

(2) 本単元の STEAMIC の捉え(例) (単元:◎ 本時:★)

	視点	活動内容	各教科との関連
S	ものの変化に気づこう (不思議さやおもしろさを感じよう)	◎冬の天気の特徴(寒い、風が冷たい等)に気付く。 ◎氷や水の特徴(温度の違い、固い、滑る、溶ける等)に気付く。 ◎風で物が動くことや飛ぶことに気付く。 ◎みかんの皮や中身、味を知る。	生活科 図画工作科 国語科 自立活動
T	便利な道具を使おう	★スクーターボードを使って移動する。	体育科
E	作ってみよう (ためしてみよう)	◎素材(紙)の形状に合わせて遊び方を変える。 ★体の動きを工夫しながら、スクーターボードで移動する。 ★場所を選びながら、コースに障害物(雪だるま)を設置する。 ★コースの障害物(雪だるま)を見ながら、通るコースを選ぶ。	生活科 体育科 算数科 自立活動
A	楽しもう	★音楽に合わせて体を動かす。 ◎自分で好きなカラフル氷を作る。 ★気付いたことを自分なりの言葉で伝える。 ◎飾りやシールを貼って、ゲームで使う道具を作る。	生活科、国語科 音楽科・体育科 図画工作科 自立活動
M	合っているかな (どっちかな)	◎○の形を認識する。 ★大小や重さを比較する。 ★自分の体の幅と通れる幅の関係(長さ)に気付く。 ★大きさを意識して、雪玉を上下に積んで雪だるまを作る。	算数科 生活科 図画工作科 自立活動
IC	いろいろな「よさ」に気づこう	★友達と一緒に活動に参加する。 ★友達の活動を見たり、興味を持ったりする。 ★思ったことや感じたことを教員や友達と伝え合う。 ★友達とゲーム活動を楽しんだり、成功を喜んだりする。	生活科、国語科 音楽科・体育科 道徳、自立活動 特別活動

9 教室環境図 別紙

3(3) コース作り

パネル

スケジュールボード

順番表

呼び鈴

雪玉

カゴ

ケンステップ

雪玉

Detailed description: This diagram illustrates a course layout. On the left is a bell icon labeled '呼び鈴'. In the center are four blue circles arranged in a diamond shape, with the bottom one labeled 'ケンステップ'. To the right is a rectangular box labeled 'カゴ'. Further right is a vertical blue line representing a path. To the left of this line are two groups of three white circles labeled '雪玉'. To the right of the line is a vertical column of seven empty square boxes labeled '順番表'. At the top, there are three horizontal bars: a grey one labeled 'パネル', and two white ones labeled 'スケジュールボード' and '順番表'.

3(4) そり遊び

パネル

スケジュールボード

順番表

コーン

くだもの

ゆきだるま

スクーターボード

トンネル

Detailed description: This diagram illustrates a course layout for a sled activity. On the left is a green cone icon labeled 'コーン'. In the center are three snowman icons labeled 'ゆきだるま'. To the right of the snowmen are two orange icons labeled 'くだもの'. Further right is a red square icon labeled 'スクーターボード'. Below it is a blue curved arrow icon labeled 'トンネル'. To the right of the tunnel is a vertical blue line representing a path. To the right of the line is a vertical column of seven empty square boxes labeled '順番表'. At the top, there are three horizontal bars: a grey one labeled 'パネル', and two white ones labeled 'スケジュールボード' and '順番表'.

生活単元学習 学習指導案

授業日時:令和8年1月31日(土)
2校時(10:00~10:40)

対 象:小学部2組6名

場 所:小学部2組教室

授 業 者:T1 岡本 香織

T2 中井 理乃

T3 田村 ひとみ

1 単元名

「わくわく どきどき 2組ゲーム大会をしよう」

2 児童の実態

本学級は、3年生3名、4年生4名の計6名で構成されている。友達や教員に対して積極的に関わろうとしたり、自発的に友達を励ましたり、手伝ったりする姿が多く見られる。また、クラスや友達のために係活動や授業の準備、片付け等に取り組むようになった。個々の実態は次の通りである。

G(3年):ダウン症候群 S-M 社会生活能力検査 SA3歳2か月(R7.1.6)太田ステージII(R6.5.22)
ゲーム活動では、ボウリングや的当てゲーム等を楽しむ様子が見られる。ゲームに積極的に参加することができ、友達を応援したり、係活動を進んで行ったり、得点を数えたりしている。体を動かしたり、手指を使ったりするゲームを好み、友達と協力して取り組むことができる。
H(3年):ASD S-M 社会生活能力検査 SA2歳7か月(R7.1.6)太田ステージI-2(R6.5.27)
ゲーム活動では、教員の支援を受けながら、ボウリングや的当てゲーム等を楽しむ様子が見られる。友達の様子を見たり、指さしをしながら得点を数えたりしている。体を動かしたり、手元や足元等の注視をすることが難しいが、手指を使ったりするゲームを好む。支援を受けながら、友達と協力して取り組むことができる。
I(3年):ASD S-M 社会生活能力検査 SA3歳9か月(R7.1.6)太田ステージIII-2(R6.5.21)
ゲーム活動では、ボウリングや的当てゲームを楽しむ様子が見られる。ゲームのルールを理解して、活動に参加でき、係活動を行ったり、得点の数を数えたりすることができる。体を動かしたり、手指を使ったりするゲームを好み、友達と協力して取り組むことができる。
J(4年):ASD【対象児】 S-M 社会生活能力検査 SA5歳7か月(R7.3.3)太田ステージIII-2(R6.5.28)
ゲーム活動では、ボウリングや的当てゲーム等を積極的に取り組むことができる。進んで係活動を行ったり、足し算をして点数を発表したり、友達を応援したりすることができる。体を使ったり、手指を使ったりするゲームを好み、友達と協力したり、励ましたりすることができる。
K(4年):神経運動発達遅滞 S-M 社会生活能力検査 SA2歳11か月(R7.3.3)太田ステージIII-2(R6.6.3)
ゲーム活動では、ボウリングや的当てゲーム等を積極的に取り組むことができる。ゲームのルールを理解して活動に参加でき、進んで係活動を行ったり、友達の活動を見て応援したり、得点を数えたりする。体のバランスを取ることが難しいが、体を使ったり、手指を使ったりするゲームを好む。友達と協力しようとしたり、励ましたりすることができる。
L(4年):ダウン症候群 S-M 社会生活能力検査 SA3歳1か月(R7.3.3)太田ステージII(R6.6.2)
ゲーム活動では、教員の支援を受けながら、ボウリングや的当てゲーム等を楽しむ様子が見られる。絵カードや言葉かけ等を受けてゲームに参加したり、係活動をしたりすることができる。体のバランスを取ることや、目と手の協応動作に苦手さがあるが、全身や手指を使ったゲームを好む。支援を受けながら、友達と協力して取り組むことができる。

3 単元設定の理由

本学級の児童たちはゲーム活動を好み、ピンポン玉ゲームや、的当てゲーム等の得点を数える時には、みんなと一緒に数を数え、勝った時には、喜びを体いっぱい表現したり、負けた時には、「次は頑張ろう」といったポジティブな気持ちを言葉にしたりしている。

本学級の児童は、個々の実態に違いがあるものの、運動動作(バランス、体幹の保持等)や手指操作(つまむ、運ぶ等)、友達との関わり(コミュニケーション、約束、協力、共感等)で、生活上の課題が見られる。これらは各教科での授業や自立活動、日常生活の指導で取り組んでいるが、本単元でゲーム活動を通して学ぶことが効果的と考え、本単元を設定した。

本時の展開では、ゲーム活動を3種類行う。1つ目は、道具を作って遊ぶゲーム(プレゼントシュートゲーム、輪っかころころゲーム)である。自分で作った物を使って楽しんだり、ゲーム達成に向けて道具作りを工夫したりしたい。自分で作った物を使って

楽しめるようにしたい。2つ目は、手指操作に焦点を当てたゲーム活動(スプーンゲーム、パクパクはさむゲーム)である。洗濯ばさみやスプーン等、細かな操作に注意を向け、達成する数を増やせるように意識できるようにしたい。3つ目は、足の動かし方や体幹(バランス)に焦点を当てたゲーム活動(足での入れゲーム、足でバランスゲーム)である。足を使って操作したり、バランスを意識したりしながら取り組めるようにしたい。また、ゲーム活動を通して、友達と協力したり達成(成功)を喜びあったりして、お互いの良さや一緒にする楽しさを共感できるように展開したい。

4 単元目標

- (1) ゲーム活動の内容や道具の使い方、ルールを理解し、制作活動やゲーム活動に取り組む。「知識・技能」
- (2) 自分がやりたいゲームを選び、絵カードや言葉で伝えようとする。「思考・判断・表現」
- (3) 友達や教員と一緒に、ゲーム活動を楽しみ、やり遂げようとする。「主体的に学習に取り組む態度」
- (4) ゲーム活動を達成したり、もっと楽しんだりできるように、体の動かし方、道具の使い方や作り方を工夫する。
「思考・判断・表現」

5 単元計画

- 「わくわく どきどき 2組ゲーム大会をしよう」……………全16時間
 「いろいろなゲームをやってみよう」……………12時間
- 「タオルスイングゲーム・輪っか運びゲーム・ボールリレー・輪っかころころゲーム」
 - 「足での入れゲーム・協力ピンポンゲーム・宝探しゲーム」
 - 「プレゼントシュートゲーム・新聞紙リレー・パクパクはさむゲーム」
 - 「ケンケンコップ運びゲーム・足でバランスゲーム・スプーンゲーム」
 - 「わくわく どきどき 2組 ゲーム大会をしよう」……………1時間(本時)
 - 「もっと楽しいゲームにしよう ……………3時間」

6 本時の目標

- (1) 全体の目標
 - ① 必要な支援を受けながら、ゲーム活動で使う道具の制作に取り組む。「知識・技能」
 - ② ゲーム活動を達成できるように、自分でゲームの輪っかやボールを選んだり、落とさないように体を動かしたりする。
「思考・判断・表現」
 - ③ 好きなゲーム活動を選んだり、友達や教員と協力したりして、ゴールまでやり遂げようとする。
「主体的に学習に取り組む態度」

(2) 個人の目標

児童名	本時の学習目標
G	①新聞紙を丸めたり、紙を貼りつけたりして、ゲームで使う道具を制作する。 ②道具が落下しないように足の動きのバランスを取る。 ③ゲーム活動が成功するように得意なゲームの種類や、使いやすい道具を自ら選ぶ。
H	①支援を受けながら、新聞紙を丸めたり、紙を貼りつけたりして、道具を制作する。 ②手指を使ったゲームでは、道具を落とさないように手元を見ながら活動する。 ③写真カードを指さして、好きなゲームの種類や、好きな道具を選ぶ。
I	①支援を受けながら、新聞紙を丸めたり、紙を貼りつけたりして、道具を制作する。 ②体のバランスを取り、足の動きを工夫して道具を落とさないようにする。 ③写真カードを指さして、好きなゲームの種類や、好きな道具を選ぶ。
J	①新聞紙を丸めたり、紙を貼りつけたりして、ゲームで使う道具を制作する。 ②ゲームでの目標や、使いやすい道具はどれか考え、自ら選ぶ。
【対象児】	③みんなでゲームをやり遂げるために、友達を手伝ったり、応援したりする。
K	①支援を受けながら、新聞紙を丸めたり、紙を貼りつけたりして、道具を制作する。 ②ゲーム活動で、体のバランスを取ったり、手足の動きを工夫したりする。 ③得意なゲームの種類や、使いやすい道具を自ら選ぶ。
L	①支援を受けながら、新聞紙を丸めたり、紙を貼りつけたりして、道具を制作する。 ②手指を使ったゲームで、道具を落とさないように手元を見ながら取り組む。 ③写真カードを指さして、好きなゲームの種類や、好きな道具を選ぶ。

7 本時の展開

時間	学習活動	指導・支援上の留意点	評価の観点	支援の評価
1分	1. 挨拶をする。	・当番の児童に号令をかけるよう促し、他の児童に姿勢や礼をうるよう言葉かけをする。		
3分	2. 本時の活動内容を知る。	・写真カードをホワイトボードに提示し、本時の流れを説明する。 ・本時の目標やゲームをする時の約束を示した絵カードを提示する。 ・活動の順番が分かりやすいように、スケジュールで提示する。	・スケジュールに注目する。 ・本時の目標とゲームでの約束を知る。	・授業の流れが分かるように提示できたか。 ・目標や約束をわかりやすく提示できたか。
30分	3. 2組ゲーム大会をする。 (1) 作って遊ぶゲーム活動をする。 ①ゲーム活動を選ぶ。(H) ・プレゼントシュートゲーム ・輪っかころころゲーム ②道具を制作する。 ③ゲーム活動をする。 ④数を数える。 ⑤勝敗を発表する。	・2枚の写真カードを提示し、どちらのゲームがしたいか選択を促す。 ・タイマーで3分間セットし、時間内で道具の制作ができるよう支援する。 <u>・腕の力加減や向き等、箱の動かしか方、輪っかに棒を差し込む角度等を工夫するように、言葉かけや手をそえる支援をする。</u> ・活動のフィードバックをし、ゲームの結果を確認し、一緒に喜んだり、称賛したりする。	・支援を受けて制作に取り組んでいる。 ・箱を押ししたり、足の動かし方や向きを加減したり、輪っかに棒を差し込む角度を工夫したりしている。	・児童の活動に対してポジティブな言葉かけや称賛、フィードバックできたか。 ・箱の押し方や足の動かし方、棒を差し込む角度を工夫するような支援ができたか。
	(2) 手を使ったゲーム活動をする。 ①ゲーム活動を選ぶ。(I) ・スプーンゲーム ・パクパクはさむゲーム ②ゲーム活動をする。 ③数を数える。 ④勝敗を発表する。	・2枚の写真カードを提示し、どちらのゲームがしたいか選択を促す。 <u>・スプーンを持つ角度や手の動き、洗濯ばさみをはさむ角度や深さを工夫できるように、言葉かけや手をそえる支援をする。</u> ・活動のフィードバックをし、ゲームの結果を確認し、一緒に喜んだり、称賛したりする。	・スプーンを持つ手の動きや、洗濯ばさみをはさむ角度、洗濯ばさみをはさむ深さを工夫している。	・スプーンを持つ手の動きや、洗濯ばさみをはさむ角度、洗濯ばさみをはさむ深さを工夫するような支援ができたか。
	(3) 足を使ったゲーム活動をする。 ①ゲーム活動を選ぶ。(L) ・足での入れゲーム ・足でバランスゲーム ②ゲーム活動をする。 ③数を数える。 ④勝敗を発表する。	・2枚の写真カードを提示し、どちらのゲームがしたいか選択を促す。 <u>・足の甲に置いた玉を、的に目に向けて飛ばすための力加減や体の向き、足の力加減や動かし方で道具がどのように動くのか等に気づくように、言葉かけや手をそえる支援をする。</u> ・活動のフィードバックをし、ゲームの結果を確認し、一緒に喜んだり、称賛したりする。	・足の甲に置いた玉を飛ばす方向を定めたり、足の力加減や、動かし方を工夫したりしている。	・足の甲に置いた玉を飛ばす力や、飛ばす方向を定めたり、力の加減や、動かし方を工夫したりするような支援ができたか。
5分	4. 本時の学習を振り返る。	・本時の目標や約束について確認できるように、絵カードを提示する。 ・ゲーム活動の振り返りがしやすいように、活動中の写真を提示する。 ・友達と一緒にできたこと、工夫できたことが答えられるように、写真カードの提示や発問をする。 ・またやりたい気持ちや、もっと楽しくなるためにどうすればよいのか考えるための発問をする。	・目標や約束を思い出している。 ・本時を振り返り、感想や工夫したことを発表したり、写真カードから選んだりしている。 ・またやりたい、次はどのような工夫をしたいのかを発表している。	・目標や約束に沿った活動を、言葉かけや写真カードで伝えられたか。 ・感想や次回に工夫したいことを答えられるような発問ができたか。
1分	5. 挨拶をする。 (挨拶の後、道具の片付けをする。)	・当番の児童に号令をかけるよう促し、他の児童に姿勢や礼をうるよう言葉かけをする。		

※ 児童生徒の目標達成に向けた、課題発見や課題解決への気づきを誘発するような仕掛けや工夫等を指導・支援上の留意点

8 「主体的な学びと STEAMIC 教育」についての関連

(1) 「主体的な学び」について

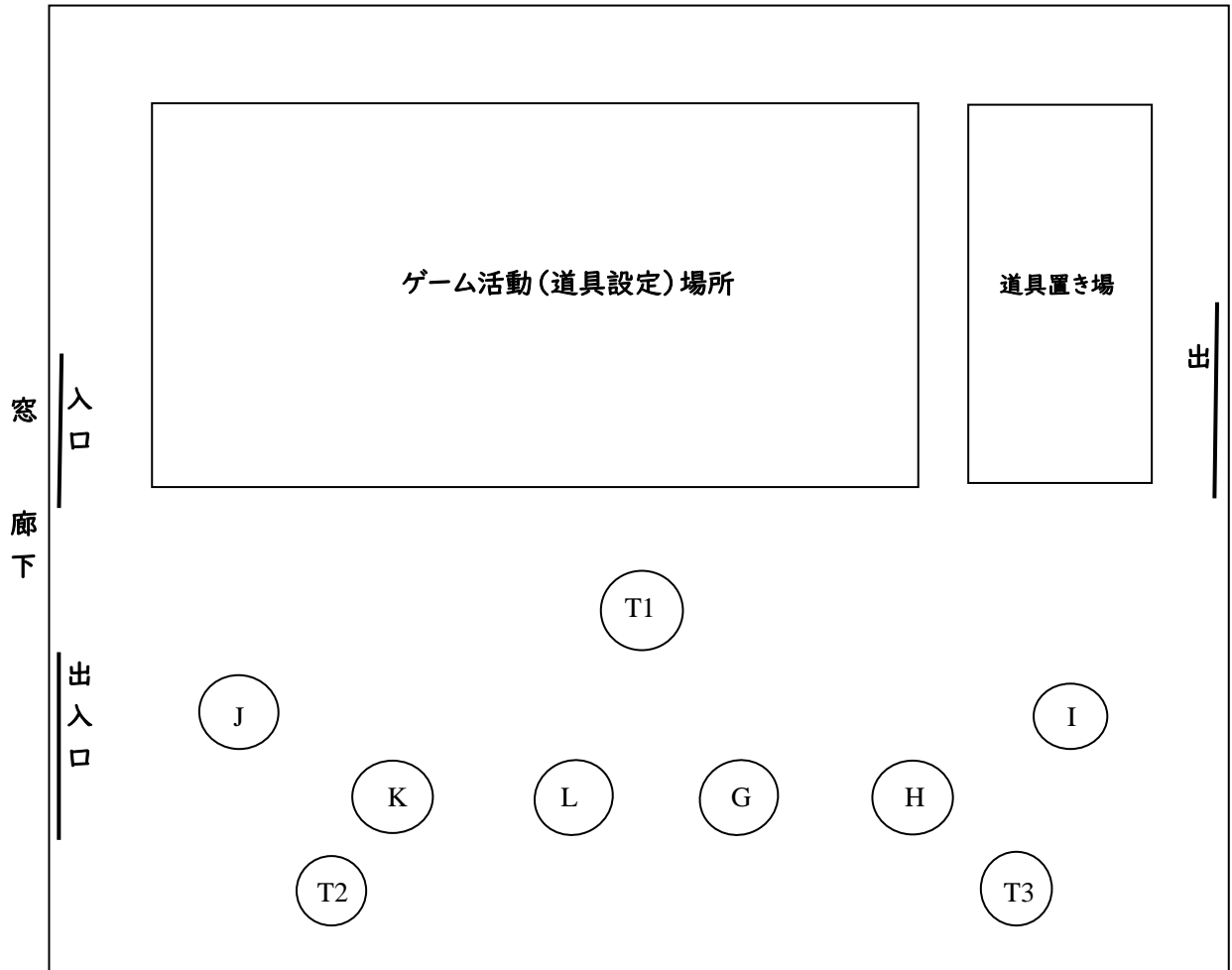
本単元では、児童が興味関心のあるゲーム活動に取り組みながら、自分から道具を使ったり、いろいろな体の動かし方をしたりして、友達と一緒にゲーム活動を達成する経験を積むことをねらいとしている。そして学習活動を振り返りながら、「次はこうしたい」と、自分たちで工夫して新たな楽しみにつながるように展開していく。

単元を通して、知識を広げたり、理解を深めたりしながら、いろいろなゲーム活動を体験し、ゲームの種類による、道具の素材や、大きさの違い等、ゲームによって体の動かし方や道具の使い方等、学びの積み重ねを目指したい。このような学びをしながら、単元の最終に、より楽しめるようにゲーム活動を工夫する展開を計画している。また、教員や友達全員で一緒に取り組むゲームや、少人数でゲームをすることで、目標に向けて力を合わせることを学ぶことができると考える。そして、ゲームの中で、友達を助けたり、励ましたり、逆に助けられたり、励まされたりする経験をすることにより、達成感を共有したり、自分や友達のよさに気づいたり、友達や教員と一緒に過ごす楽しさを感じる経験を積めるようにしたい。

(2) 本単元の STEAMIC の捉え(単元:◎ 本時:★)

	視点	活動内容	各教科等との関連
S	ものの変化に気づこう(不思議さやおもしろさを感じよう)	◎★ゲームで使う道具を選び、使用感の違いに気づき、おもしろさを感じる。(固い素材・柔らかい素材、折り目をつける・湾曲させる、爆弾の玉・雪の玉・新聞素材の玉)	生活科 図画工作科
T	便利な道具を使おう	◎ゲームの達成に向けていろいろな道具の動かし方を知る。 ★ゲームの道具作りでいろいろな文具・道具を使う(ガムテープ、両面テープ、絵の具、シール類、新聞紙)	生活科 自立活動 体育科 図画工作科
E	作ってみよう (ためしてみよう)	◎★ゲームの道具(ボールを転がす板、新聞紙のボール、新聞紙を長く繋げた道具等)を作る。 ★ゲーム活動を達成できるように体や道具を動かす。 ◎使いやすいと思う道具をためしてみる。(固い素材・柔らかい素材、折り目がついたもの・湾曲させたもの、爆弾の玉・雪の玉・新聞素材の玉、大きさの違う道具、長さの違う道具)	生活科 自立活動 体育科 図画工作科
A	楽しもう	◎★おもしろいと感じるゲームを選ぶ。 ◎いろいろな種類のゲームを楽しむ。 ★友達と一緒にゲームを楽しむ。 ★手指を主に使うゲームを楽しむ。 ★体幹や足を主に使うゲームを楽しむ。	生活科 自立活動 体育科
M	合っているかな (どっちかな)	◎固さ、素材の違いに気づく。 ★大きさや形の違いに気づく。 ★長さを比べる。 ★ボールや洗濯ばさみの数を数える。	生活科 自立活動 算数科
IC	いろいろな「よさ」に気づこう	★友達や教員と協力したり、助け合ったりして、やり遂げることの楽しさを共感する。 ★友達の良さに気づく。 ★ゲームがもっと楽しくなるように友達や教員と工夫する。	生活科 自立活動 道徳科 特別活動

【別紙】 教室環境図



生活単元学習 学習指導案

授業日時:令和8年1月31日(土)

2校時(10:00~10:40)

対 象:小学部3組6名

場 所:つどいのへや

授 業 者: T1 都築 絵里香

T2 野間 豊

T3 天羽 康代

1 単元名

「みんなでめざそう おそうじマスター」

2 児童の実態

本学級は、5年生3名、6年生3名の計6名で構成されている。自分から、または教員の言葉かけでスケジュールを確認し、次の活動へ移行することができている。休み時間には、友達を遊びに誘ったり、友達とゲームをしたりして関わろうとする場面が増えてきている。個々の実態は次の通りである。

M(5年女子):ASD S-M 社会生活能力検査 SA1歳7か月(R7.3) 太田ステージI-2(R7.5)
ゲーム活動では、示範や友達の様子を見て、活動内容を大まかに理解し、教員の支援を受けながら参加することができる。自分でもちやを出して遊び、遊んだ後に元の場所に片付けることができつつある。「ボール集めゲーム」では、友達がボールを数える様子に注目したり、教員と一緒に集めたボールの数が多いチームを指さして伝えたりすることができる。
N(5年男子):ダウン症候群 S-M 社会生活能力検査 SA3歳5か月(R7.3) 太田ステージII(R7.5)
ゲーム活動では、示範や友達の活動を見て、活動内容を理解することができる。授業で使ったものの片付けや係活動に意欲的である。「ボール集めゲーム」では、集めたボールの数を、教員の合図に合わせて数えながら集計し、数が多いチームを指さして伝えることができる。
O(5年男子):ASD S-M 社会生活能力検査 SA4歳4か月(R7.3) 太田ステージIII-2(R7.5)
ゲーム活動では、示範や友達の活動を見て、教員の問いかけに答えながら活動内容を理解することができる。休み時間には、絵本やブロックを出して遊び、教員からの言葉かけで元の場所に片付けることができる。「ボール集めゲーム」では、集めたボールの数を教員の合図に合わせて数えながら集計したり、数字を見て数の大小を判断したりすることができる。
P(6年女子):ダウン症候群【対象児】 S-M 社会生活能力検査 SA3歳7か月(R7.3) 太田ステージII(R7.5)
ゲーム活動では、示範や友達の活動を見て、活動内容を理解することができる。休み時間に遊んだブロックを、教員の言葉かけで元の場所に片付けることができる。「ボール集めゲーム」では、教員の合図に合わせて指で数字を示したり、教員の言葉かけを聞き、数が多いチームを指さして伝えたりすることができる。
Q(6年男子):ASD S-M 社会生活能力検査 SA2歳5か月(R7.3) 太田ステージII(R7.5)
ゲーム活動では、示範や友達の活動を見て、活動内容を大まかに理解し、教員の支援を受けながら参加することができる。休み時間に読んだ絵本等を、教員からの促しを受けて元の場所へ片付けることができる。「ボール集めゲーム」では、教員からの支援を受けながら集めたボールの数を数えたり、数字を見て数を伝えたりすることができる。
R(6年男子):ASD S-M 社会生活能力検査 SA7歳11か月(R7.3) 太田ステージIV-前期(R7.5)
ゲーム活動では、示範や友達の活動を見て、ゲームのルールや約束を聞きながら理解できる。教員から声をかけると、足元に落ちているブロックを拾って元の場所へ片付けることができる。「ボール集めゲーム」では、集めたボールを一つずつ数えたり、集めたボールの数をみて大小を判断し、発表したりすることができる。

3 単元設定の理由

これまでの生活単元学習では、児童の興味関心に応じて、野菜の栽培、調理活動、制作活動、ゲーム活動(ポッチャやボウリングゲーム等)に取り組んできた。本学級の児童はゲーム活動に意欲的であり、ポッチャや荷物運びゲームでは、チームの友達と役割分担や順番決めをしたり、友達と協力しながら活動に参加したりして、達成感や充実感を得ている様子が見られた。また、小学部の合同学習で行った「ボール集めゲーム」(床に広がった大量のカラーボールを時間内に多く集めるゲーム)では、集中してボールを拾ってケースに入れる様子が見られていた。

日常生活では、休み時間に遊んだ後、ブロックが床に落ちていたり、おもちゃや絵本を元の場所に片付けていなかったりと、整理整頓についての課題が見られる。休み時間や日頃の授業の中でも、使ったものを片付けたり、掃除をしたりと、学習の機会を設けているが、自発的な行動までには至っていない。

本年度 7 月に「お手伝い」をテーマにした台車を使った荷物運びゲーム活動を行い、運ぶこと、台車の操作、友達との協力等、児童各自の技能面や態度面での成長が見られた。日常生活でのお手伝いにも効果が見られ、お手伝いをゲーム活動化する有効性が見られた。本単元では、「掃除」をテーマにゲーム活動を行う。このゲーム活動を通して、掃除に使用する道具（ほうきやちりとり等）を使うと集めやすいことや、片付け・掃除への意識を高めること、床にあるゴミやブロック等のおもちゃに気付き、区別して片付けることを学んでほしいと考えている。そして、チームの友達と役割分担をし、友達と協力することで目標達成に向かう喜びや充実感を高め、共によりよい学校生活を送るための技能や態度を身に付けてほしいと願い、本単元を設定した。

「めげせ!おそうじマスター」は、つどいのへやを半分に区切り、チームに分かれて、掃除用具を使ってゴミボールや小さなブロック等のおもちゃの回収をするゲーム活動である。この活動では、「自分が使いやすい用具を使う」ことに加えて、「ゴミではないものが落ちていることに気付く」「ゴミではないものを捨てず、別の場所で保管する」ことを目標としている。ボールは、大小や軽重の区別を付けることによって、児童が大きさや重さに応じて用具の使い方を工夫できる環境作りを行う。また、チームでどのくらいのゴミボールが回収できたかを、チームのゴミ箱の軽重で表す「ゴミ回収ポイント」と、ゴミではないもの（おもちゃや部品）をいくつ回収できたかを個数で示す「おもちゃポイント」を設定したり、導入で「ゴミではないものはどうしたらいいかな?」等と問いかけたりすることで、ゲーム活動の中で友達と協力して楽しく参加できるようにしたい。

単元のまとめでは、活動の写真を振り返りながら、友達と協力できたところや工夫したところ等を振り返り、これからの学校生活に向けて、遊んだ後のおもちゃや絵本の片付けへの意識を高め、掃除用具を使った清掃活動への意欲につなげたい。

4 単元の目標

- (1) 教員の示範を見て、掃除用具の種類や使い方を知る。「知識・技能」
- (2) 必要な支援を受けながら、ゴミボールを集めやすい掃除用具を選んだり、作ったりする。「思考・判断・表現」
- (3) ゴミ箱の軽重を比べたり、拾ったおもちゃを数えたりする。「知識・技能」
- (4) ゴミとおもちゃを区別しながら、床の上の物を片付ける。「知識・技能」
- (5) 友達と協力しながら、ゲーム活動や制作活動に意欲的に取り組む。「主体的に学習に取り組む態度」

5 単元計画

「みんなでおそうじマスターになろう」	全15時間
そうじについてもっと知ろう	1時間
おそうじマスターゲームの道具を作ろう(制作活動)	6時間
掃除用具を使ってみよう(ゲーム活動)	4時間
みんなでめげそう おそうじマスター(ゲーム活動)	3時間(本時2/3)
掃除用具を使ってゴミを集めよう	1時間

6 本時の目標

(1) 全体の目標

- ①掃除用具を使ってゴミボールとおもちゃを区別しながら集めたり、軽重や個数を比べたりする。
「知識・技能」
- ②ゴミボールやおもちゃを集めやすい用具を選んだり、用具の使い方や集め方を工夫したりする。
「思考・判断・表現」
- ③床から物がなくなることを意識しながら、自発的に友達と協力してゲーム活動に取り組む。
「主体的に学習に取り組む態度」

(2) 個人の目標

児童名	本時の学習目標
M	① 教員と一緒に、ゴミボールとおもちゃを決められた場所に片付ける。 ② 「掃除用具リスト」の中から、ゴミボールを集めやすい用具を選ぶ。 ③ 教員からの支援を受けながら、床にボールやおもちゃが残っていないか見る。
N	① 「重さ装置」を見て、重い方を判断する。 ② ちりとりの中にゴミボールやおもちゃが入るように、ほうきの向きを変える。 ③ 友達と協力しながら、タイマーが鳴るまでゲーム活動に取り組む。
O	① 「重さ装置」を見て重い方を判断したり、集めたおもちゃの数を数えたりする。 ② ちりとりの中にゴミボールやおもちゃが入るように、ほうきの向きを変える。 ③ 友達と協力しながら、タイマーが鳴るまでゲーム活動に取り組む。
P (対象児)	① 集めたゴミボールとおもちゃを、決められた場所に片付ける。 ② ちりとりの中にゴミボールやおもちゃが入るように、ほうきの向きを変える。 ③ 友達と協力しながら、タイマーが鳴るまでゲーム活動に取り組む。
Q	① 教員と一緒に、ゴミボールとおもちゃを決められた場所に片付ける。 ② 「掃除用具リスト」の中から、ゴミボールを集めやすい用具を選ぶ。 ③ 教員からの支援を受けながら、床にゴミボールやおもちゃがないか見る。
R	① 集めたゴミボールとおもちゃを、決められた場所に片付ける。 ② ちりとりの中にゴミボールやおもちゃが入るように、ほうきの向きを変える。 ③ ゲーム活動中、友達に声をかけたり、応援したりする。

7 本時の展開【下線は対象児童生徒への支援】

時間	学習活動	指導・支援上の留意点	評価の観点	支援の評価
1分	1. 挨拶をする。	・当番の児童に号令をかけるよう促す。		
7分	2. 本時の活動内容を知る。	・本時の流れが分かりやすいように、スライドやスケジュールボードで活動内容を提示する。	・教員やスケジュール、スライドに注目している。	・活動内容が分かるように提示できたか。
25分	3. ゲーム活動をする。 (1) チームの友達を知る。 (2) ゲーム活動をする。 ① 「掃除用具リスト」の中から、使いやすい用具を選ぶ。 ② つどいのへやの決められた範囲内にあるゴミボールやおもちゃを、選んだ掃除用具で集める。 ③ ゴミ箱を持って軽重を比べたり、「重さ装置」を使って集めたボールの軽重を比べたりする。 ④ チームで集めたおもちゃの個数を数え、比べる。 ⑤ どちらのチームが勝ったかを発表する。	・同じチームの友達分かりやすいように、顔写真を貼ったボードで示す。 ・ゲーム活動を2回行い、それぞれチームの児童をランダムに設定する。 ・ <u>児童が使いやすい用具を選びやすいように、「掃除用具リスト」を提示し、指さしや言葉で伝えられるようにする。</u> ・ <u>選んだ掃除用具を使って落ちているゴミボールを集めたり、おもちゃを別のかごに片付けたりすることができたら称賛する。</u> ・「つどいのへやマップ」を掲示し、チームで集める範囲を色分けで視覚化したり、掃除できた場所と掃除ができていない場所をイラストで表示したりする。	・ボードやスライドを見ながら説明を聞いている。 ・「掃除用具リスト」の中から、集めやすい用具を選んでいる。 ・自ら、もしくは支援を受けながら、掃除用具を使ってゴミボールを集めている。 ・ゴミボールとおもちゃを区別し、決められた場所に片付けている。 ・支援を受けながら、床の上にゴミボールやおもちゃが残っていないか見ている。 ・友達と協力しながら、タイマーが鳴るまでゲーム活動に取り組んでいる。 ・「重さ装置」を見て重い方を答えたり、集めたお	・児童が掃除用具を選びやすいような提示ができたか。 ・掃除用具を使えるように支援ができたか。 ・ゴミボールとおもちゃを区別して集められるように支援ができたか。 ・児童の活動に、ポジティブな言葉かけや称賛ができたか。

		<ul style="list-style-type: none"> ・活動中は、一緒に活動したり、音楽をかけたりして、楽しい雰囲気を作る。 	もちやを数えたりしている。	
		<ul style="list-style-type: none"> 児童がゴミ箱の軽重を体感的に理解できるように、ゴミ箱を持って比べたり、「重さ装置」で見比べたりできるようにする。 		
5分	4. 振り返りをする。	<ul style="list-style-type: none"> ・活動中の写真をテレビに映し、良かった点を伝えながら、写真に花丸を描いて示す。 ・児童が質問に答えやすいように、回答用のカードを提示する。 ・次の見通しが持てるように、掃除用具で実際のゴミを集めることを、写真を提示しながら伝える。 	<ul style="list-style-type: none"> ・教員やテレビに注目している。 ・教員の言葉かけに対し、言葉やカードの選択で答えている。 	・児童の反応(表情、言葉、カードの選択等)を引き出す言葉かけができたか。
1分	5. 挨拶をする。	<ul style="list-style-type: none"> ・当番の児童に号令をかけるよう促す。 		

※ 児童生徒の目標達成に向けた、課題発見や課題解決への気づきを誘発するような仕掛けや工夫等

8 「主体的な学びと STEAMIC 教育」についての関連

(1) 「主体的な学び」についての関連

本単元では、興味関心を持って自ら活動に取り組めるよう、児童が好きな「ゲーム活動」と、学校生活で学んでいる「掃除」を合わせた単元を設定し、「遊び」「楽しさ」を大切にしながら、日常の生活に繋がる学びにしたい。

この単元では、「床に物が落ちていない状態を目指す(=きれいにする)」という目的意識を持ち、自分が使いやすい掃除用具を選び、友達と協力しながら活動することをねらいとしている。これにより、身近にある便利な道具を知り、用具の使い方を工夫することで、ゴミを上手に集めたり、「もっと上手になりたい」「きれいになりたい」という気持ちを育てたりしたい。そして、児童が掃除や片付けに対してより興味関心を持ち、意欲的に取り組んだり、友達と協力したりすることで、自分達が過ごす空間をきれいに保つ意識を高めることにつながるように展開したい。

さらに目的意識や活動への意欲を高めるために、制作活動でゴミ箱等の道具を作ったり、会社名やゲーム活動時の音楽を決めたりする。そして、ゲーム活動時は帽子やベストを着用して、活動への気持ちの切り替えや雰囲気作り(なりきり)も図りたい。

(2) 本単元の STEAMIC の捉え(単元:◎ 本時:★)

	視点	活動内容	各教科等との関連
S	ものの変化に気付こう (不思議さやおもしろさを感じよう)	<ul style="list-style-type: none"> ◎ほうきを素早く動かすと、ゴミボールが遠くへ転がることに気付く。 ★箱の中のゴミボールの個数や軽重によって、「重さ装置」がどちらかに傾くことを知る。 	生活科 算数科
T	便利な道具を使おう	<ul style="list-style-type: none"> ◎ハケ、ローラーなどを使用して色を塗る。 ◎掃除用具を使ってゴミボールを集める。 ★ゴミボールが落ちている場所によって、掃除用具の操作を工夫する。 ◎ほうきの形状(毛先の長短等)や、ちりどりの構造(蓋の有無等)によって、ゴミボールの集めやすさや落ちにくさに気付く。 	図画工作科 生活科

E	作ってみよう(ためしてみよう)	◎ゲームの道具(教室マップ,ボール,ゴミ箱等)を作る。 ★ちりとりの受け口に向かってほうきをゆっくり動かすと,ゴミボールやおもちゃを集めやすいことに気付く。	図画工作科 生活科
A	楽しもう(芸術,文化,生活,遊び)	◎教室マップのデザインを考える。 ★帽子を着用して清掃会社になりきる。 ★ゲーム活動を楽しむ。	図画工作科 生活科
M	合っているかな(どっちかな)	★ゲーム活動で,ボールとおもちゃを区別する。 ★ゴミ箱を持ち上げたり,「重さ装置」を使ったりして,箱の軽重を比べる。 ★集めたおもちゃの個数を数える。	算数科 生活科
IC	いろいろな「よさ」に気づこう (集団,多様性,よさ・楽しさ)	◎友達と一緒に道具を作る。 ★ゴミボールやおもちゃを集める時に,友達と協力する。 ★掃除用具の使い方を工夫する友達に気付く。 ★ゲーム活動の結果を見て一緒に喜ぶ。 ★振り返りの写真を見て,友達の活動の様子や良さに気付く。 ★ゲーム活動前と後で,部屋の状態の違いを知る。	図画工作科 生活科 道徳科 自立活動 特別活動

9 教室環境図 別紙

