

# 生活単元学習指導案

指導者 高阪英徳

日 時 令和4年11月19日（金） 第1校時（9：20～10：05）

年 組 小学校特別支援学級 高学年（5年生1名、6年生1名）

場 所 養護学級高学年

単 元 秋のお楽しみー養護学級あきまつりをしようー

本学級の児童は5年生（女子1名）、6年生（女子1名）の2人で、構成されている。新年度になり学年が上がる事から、高学年としての自覚とやる気があり、学習や活動に意欲的に取り組んできた。夏休みが終わった頃、6年生にとっては小学校生活の卒業が近づいていることを伝えると、中学校生活への意気込みを語る中で、残りの小学校生活を「みんなで仲よく過ごしたい」と話していた。教師と6年生のやりとりを聞いていた5年生は「さみしい」と発言し、今後の見通しを児童なりにもつことができているように感じた。春には、高学年で企画した新1年生のお迎え会を実施している。会を盛り上げるためのゲームや踊りなどを決めて実施し、司会をしたり、あいさつをしたり、ゲームの説明をしたりするなど、2人で役割分担をし、主体的な活動を行っている。その後も、校外学習で公園に行ったり、授業を通じて学習や活動したりする中で、6年生の思いであるみんなで仲よく過ごしたりする経験ができつつあると感じている。

本単元は「秋と言えば」という問い合わせからスタートした。児童がこれまで見たり、聞いたり、知っていたりすることをもとに、秋見つけをして、自然にある草や花などの植物、どんぐりなどの木の実や松ぼっくりなどの写真を撮ってきた。また、収穫したサツマイモを焼き芋や干し芋にしたり、干し柿を作ったりする活動を行ってきている。これまで野菜を作ると「持って帰って、○○に渡したい、食べてもらいたい。」といったことを発言してきている。本単元でも、調理をしながら自分たちが食べることを楽しみにしつつ、作ったものを他者に食べもらいたいとの思いももっていた。そこで、これらの活動のまとめとして、「あきまつり」を設定し、下級生を招待して実施することで、児童が意欲的にあきまつりの準備や企画、当日の運営や進行ができると考えた。

指導にあたっては、児童のあきまつりのイメージとこれまでの学習の積み上げや経験したことをつなげながら、プログラムを作成していく。これまでの学習や活動の中で、楽しかったことや興味をもったこと、もっとやってみたいと思うことをあきまつりに取り入れるようにした。あきまつりのイメージとこれまでの学習の積み上げや経験によって、具体的なイメージをもって説明したり、言葉で伝えたりすることができると考えた。また、下級生を意識して活動を考えていくことで、相手意識をもち、楽しい活動を運営することで、自信や達成感をもつことができるようにならう。学級で話し合いをした結果、スーパー ボールすくいとビー玉転がしをすることに決まり、これを活動に取り入れることにした。

## 指導目標

- まつりの概要やゲームをイメージし、具体物を用いて示したり、ゆっくり話したりするなど、下級生にルールをわかりやすく説明することができるようとする。
- 楽しいあきまつりになるように、場を盛り上げたり、賞賛したりするための言葉掛けをすることができるようとする。
- 下級生に楽しんでもらうことを意識して、主体的に活動を進めることができるようとする。

## 指導計画

全10時間

第1次 あきまつりの企画・準備・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 8時間

- ・プログラムの作成および説明の練習（2）・ビー玉転がし準備（3）
- ・スーパー ボールすくい準備（2）・リハーサル（1）

第2次 あきまつり・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 1時間

第3次 あきまつりのふりかえり・・・・・・・・・・・・・・・・ 1時間

## 本時の目標

下級生に楽しんでもらえるよう、ゲームにおいてわかりやすい説明や言葉がけをすることができる。

## 「教科等本来の魅力に迫るための教員の資質・能力」との関連

授業構想力として、児童にとってやりがいのある学習となるよう、学習経験や児童の関心、生活での経験を活かした学習活動を展開できるように、教材研究を行った。授業実践力として、児童の思いや考えから、学習を開拓していくことで、主体的に学習活動に取り組むことができるようにしていく。

## 個別の目標

児童	実 態	目 標 行 動
⑥	<ul style="list-style-type: none"> <li>周りの状況を考慮する必要がある場面で、自分のやりたいことや主張を通してしまることがある。</li> <li>下級生に対するかかわりが過度になりすぎたり、一方的になったりするが、積極的に接したい思いがある。</li> </ul>	○下級生にわかりやすく説明したり、下級生を意識して賞賛の言葉をかけて場を盛り上げたりすることができる
⑦	<ul style="list-style-type: none"> <li>気持ちのムラが下級生とのかかわりに影響するが、一緒に楽しく過ごしていきたいと思っている。</li> <li>学年があがるにつれて、人前で話をする場面で、緊張を感じやすくなっている。</li> </ul>	○下級生の状況に応じて、進行を工夫したり、言葉をかけたりすることができる

## 学習の展開

学習活動	目標行動(○)および支援(・)	
	⑥	⑦
1 始めのあいさつをする	・まつりを始めるためのあいさつを、高学年の児童に促す	
2 ○○まつりの説明をする	<ul style="list-style-type: none"> <li>まつりの内容やゲームの会場など、視覚的にわかりやすくすることで、児童が説明しやすいようにする</li> <li>事前に進行表を作成しておくことで、必要に応じて確認することができるようする</li> <li>視覚的にわかるプログラムを作成し、どの活動なのか状況がわかりやすく整える</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>事前に作成した説明原稿での確認をしておくことで、自信をもって進めることができるようする</li> </ul>
3 ゲーム1の進行 「スーパーボールすくい」	<ul style="list-style-type: none"> <li>ゲームの場所に案内して場を整える</li> <li>具体物を使って、ゲームを説明するよう促す</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○下級生にわかりやすく説明したり、下級生を意識して賞賛の言葉をかけて場を盛り上げたりすることができる</li> <li>下級生にお手本を示すに促す</li> <li>ゲームをする人を伝えたり、応援したりするよう促す</li> </ul>
4 ゲーム2の進行 「ボール転がしゲーム」	<ul style="list-style-type: none"> <li>具体物を使って、ゲームを説明するよう促す</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○下級生にわかりやすく説明したり、下級生を意識して賞賛の言葉をかけて場を盛り上げたりすることができる</li> <li>下級生にお手本を示すに促す</li> <li>ゲームをする人を伝えたり、応援したりするよう促す</li> </ul>
5 結果発表	・わかりやすく結果を発表するために、電子黒板を活用するよう促す	○下級生がゲームを楽しむ状況に応じて、進行を工夫したり、言葉をかけたりすることができる
6 下級生のお見送り	・参加賞をもらった児童から、教室に戻る言葉がけをするよう促す	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム終了後、友だちに結果を伝えたり、賞賛の言葉をかけたりすることができるよう促す</li> </ul>
7 ふりかえりをして、終わりのあいさつをする	<ul style="list-style-type: none"> <li>まつりの感想を聞き、個々の具体的ながんばりを取り上げ、賞賛の言葉がけをする</li> <li>学習の終わりを意識できるよう、あいさつをする</li> </ul>	

①～⑤の児童は、⑥⑦の児童が進行するまつりに参加し、楽しむ。