

中学部2学年1組生活単元学習 学習指導案

日時 令和3年10月25日(月)3、4校時
場所 中学部2年1組教室
授業者 茂内 みき (T1) 信太 渉 (T2)
浅利 節子 (T3)

1 単元名 作ろう、楽しもう！みんなのゲーム2 ～ビッグジェンガにチャレンジ～

2 目標

- (1) 自分の役割と気を付けることが分かり、友達と協力してゲームに必要な物を作る。【知・技】【思・判・表】
- (2) ゲームの展開と友達の動きを見ながら自分の役割を果たし、ゲームを進める。【知・技】【思・判・表】【学】
- (3) 自分や友達の良いところが分かり、仲間として一つのことをやり遂げる。【学】

3 生徒と単元

(1) 生徒について

本学級は男子4名、女子1名、計5名で構成される。簡単な指示を理解し、周りの動きを見て行動しようとする生徒たちであるが、コミュニケーションに関しては教師との一対一の関わりを好み、慣れた教師との会話が主である。また、初めてのことに消極的な様子や自信のなさが見られる生徒、自分のやり方や気持ちを通そうとして、協調して活動することが難しい生徒がいる。

巧緻性や協応動作に課題がある生徒もいるが、全員が書字でき、自分で文章を考えて書き手本を視写できる生徒たちである。また全員がペンや絵の具を持って彩色ができ、絵を描いたり色を塗ったり、シールを貼ったりするなどの制作活動が好きである。前単元の制作時間には、個々ができることを生かした活動を割当て、めあてを決めたことで、時間いっぱい活動に取り組めるようになってきた。

全員がドキドキワクワクする偶発性が高いゲームが好きで、自分だけでなく友達がやっている様子も見えて楽しんでいる。前単元では、個々がゲームの進行上の係を担いながら「魚釣りゲーム」に取り組んだ。そして、繰り返すことで手順やルールを覚え、自分の役割が分かって活動する姿が見られるようになった。しかし、友達と協力して一つのことをやり遂げる経験が少なく、「友達とやった方が楽しい」「一人では難しいことでも友達とやったらできた」など、友達を同じ目的に向かう仲間として意識して活動する気持ちを育てているところである。

(2) 単元について

前単元では、制作の時間に個々のめあてを決め自己評価を続けたことで、「自分は～が得意」という気持ちをもてるようになってきた。また、ゲーム進行上の係については、進捗状況や友達の動きを見て行動できるようになってきた。さらに、めあてを決めるに当たり、自分の課題に気付いて改善しながら取り組もうとする生徒、ゲームを「もっと楽しくするには」という発問に対して、アイデアを出せる生徒も見られた。そしてゲーム中は、自分の順番を楽しみにして待つ姿や魚の数を数えて「前回より多く釣れた」「～さんと同点」などゲーム自体を楽しむ様子が見られ、魚を釣り上げる生徒を応援する掛け声が自然に出るようになり、一体感を感じられるようになってきた。

本単元では、生徒たちが好きなドキドキワクワクする偶発性の高いゲームとして「ジェンガ」を取り上げ、みんなでビッグジェンガを作って、ゲームを楽しむ。作ったり、ゲームを進行したりする中では、美術と関連した絵を描く、色を塗るなどの制作活動や、身近な人からの働き掛けに応じて答えること、考えたことを文字で書き表すことなど国語に関連した内容、ものどもの対応、数の数え方、簡単な計算など数学と関連した内容を盛り込むことができ、幅広い展開が可能である。

また、一人一役を果たす場面設定ができ、動きや言葉の模倣ではなく、その意味を理解して活動する力を伸ばすことができると思う。そして、生徒が安心して活動できる慣れた集団である学級で、繰り返し活動することで自分の役割が分かり、状況を見て自分から行動する力が定着し、自己有用感を高められると思う。さらに「同じ目的をもつ仲間」として友達を意識するために、友達の良いところが分かり、協力してやり遂げる経験を重ねたいと考え、本単元を設定した。

今年度は、学級集団において、係の仕事を通して学級の友達と関わりや成功体験を積み重ねることに重点をおきたいと考えた。そのため他学年生や他学部生を招待してゲームを楽しんでもらう活動は、生徒たちが発展的に考える機会を設定しながら進めていきたい。

(3) 指導について（下線部は本単元で期待される内面の育ちに関する内容）

- ・制作では、見通しをもちやすいように牛乳パックの模様描きを担当制にする。Cは、最初から完成まで取り組む方が見通しをもちやすく集中力が持続するため、全ての工程を担当する。
- ・ゲーム進行上の係は、前単元でできるようになったことの定着を図り自信をもってできるように、同じ係を設定する。
ゲームの進め方も前単元を踏襲する。順番を決めてゲームに取り組み、取った個数を数える中2オリジナルルールとする。

<ビッグジェンガのオリジナルルールについて>

- ・一人1分間で、できるだけ多くのジェンガを抜き取る。
- ・1分以内でも、倒れた時点で終了とする。
- ・両手を使ってもよい。
- ・ぐらつくときは、Bに「お願いします」と依頼して、押さえてもらうことができる。

- ・生徒から考えや自発的な行動を引き出すために具体物を示したり、経験したことを思い出せるように前単元で学習したことを例に出したりする。
- ・生徒に発言を求める場面では、話合いの場となるよう教師が仲介して発言内容を整理して分かりやすくして伝えさらに意見を求める。自分の気持ちを言葉で表現することが難しいときには、選択肢を示す。
- ・制作の際は、進捗状況が視覚的に分かりやすいように、生徒の発言から得られたビッグジェンガの完成形（段数、個数）をイラストで提示する。
- ・自分でめあてを決めることが難しい生徒には、教師と話し合っ て選択できるように、個々の実態に合った複数のめあてを準備しておく。
- ・めあての達成に近づいているときや自分から気付いて行動したときは、自己評価につながるように、また友達の頑張りを共有できるように場面を捉えて称賛する。
- ・振り返りの場面では、「どこが」「どのように」に踏み込んだ自己評価を促すために、具体物や比較できる物や画像を提示する。
- ・学んだことを記憶に留め見て思い出したり、次単元へつなげたりできるように、学習の様子を写真をまとめて掲示する。

4 指導計画 (総時数48時間 本時36、37/48)

小単元名 (主な学習活動)	学びの視点			時数	ねらい
	主	対	深		
<前単元> 作ろう、楽しもう! みんなのゲーム1 ～さかなつりをしよう～	 見通しをもつ  振り返って次へつなげる	 協働して課題解決する  協働して課題解決する	 知識・技能を習得する	40	<ul style="list-style-type: none"> 自分の役割が分かり、友達と協力してゲームに必要な物を作る。 自分の役割を果たしながら、応援したり結果を喜び合ったりなど、友達と関わってゲームをする。
本単元 (1) ジェンガを体験しよう ・市販のジェンガをしよう (ルール、係の確認) ・ビッグジェンガを作ろう (日程表作り)	 興味や関心を高める  見通しをもつ			8	<ul style="list-style-type: none"> 市販のジェンガを体験し、ルールや手順を覚える。 自分たちでビッグジェンガを作る気持ちをもつ。 日程表を作ることで制作に見通しをもつ。
(2) ジェンガを作ろう ・牛乳パックに模様を描こう ・ビッグジェンガをもつと楽しもう	 見通しをもつ  振り返って次へつなげる		 知識・技能を活用する	20	<ul style="list-style-type: none"> 自分の担当が分かり、改善点を見付けながらめあてを決めて、協力して模様を描く。
(3) ジェンガにチャレンジ ・ルールと係を決めよう ・ゲームをしよう ・振り返りをしよう	 振り返って次へつなげる	 協働して課題解決する  思考を表現に置き換える	 知識・技能を活用する	本時 11, 12/20	<ul style="list-style-type: none"> ゲームの展開と友達の動きを見ながら自分の役割を果たし、ゲームを進める。 ゲーム進行上の役割をとおして、自分や友達の頑張りが分かる。
<次単元> 作ろう、楽しもう! みんなのゲーム3	 見通しをもつ  振り返って次へつなげる	 協働して課題解決する	 知識・技能を活用する	40	<ul style="list-style-type: none"> 自分の役割や手順が分かり、友達と協力してゲームに必要な物を作る。 ゲームの展開と友達の動きを見ながら自分の役割を果たし、ゲームを進める。 自分や友達の良いところが分かり、仲間と協力して一つのことをやり遂げる。

5 本時の計画

(1) 全体の目標

- ・役割を果たしながら、自分たちでゲームを進行する。【知・技】 【思・判・表】

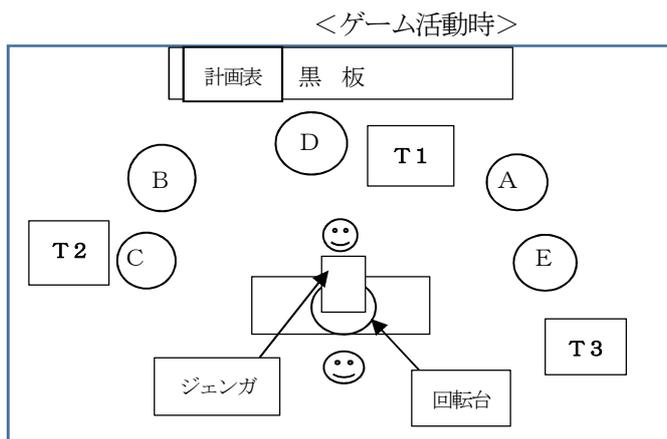
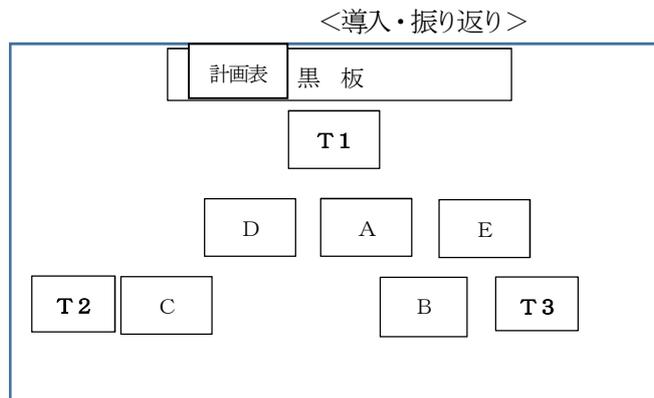
(2) 個別の実態と目標

児童生徒名	実 態	【単元で目指す姿】と 本時の目標	手立て
A ＜順番カード、タイマー＞	<ul style="list-style-type: none"> ・活動を繰り返すことで自分の役割が分かり、一人で順番を示すカードを貼れるようになった。タイマー係にも意欲をもっている。 ・2つ以上の課題を同時に課すと解決が難しい。また、周りの動きが気になり、行動が止まることがある。 	<ul style="list-style-type: none"> 【やり方が分かり、自分で考えて取り組む姿】 ・友達の言葉掛けを受けて、順番カードをボードに貼り、席に着く。 	<ul style="list-style-type: none"> ・友達から声を掛けられたら、「Dの方を見ようね」と言葉掛けし、友達の方を見て話を聞くように促す。
B ＜回収、ジェンガの組み上げ＞	<ul style="list-style-type: none"> ・回収係としての役割と、どう動いたら良いかが分かり、状況を見て一人で対応できるようになってきた。 ・組み上げについては、まだ一人でやろうとすることがある。 	<ul style="list-style-type: none"> 【やり方が分かり、自分で考えて取り組む姿】 ・友達と一緒にジェンガの組み上げをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・組み上げの際、ジェンガがぐらつくときは、友達と協力することに気付くように「だれかと一緒にやればいいね」と言葉掛けする。それでも気付かないときは、Dに「お願い」と協力依頼の言葉掛けをするように伝える。
C ＜得点の記入＞	<ul style="list-style-type: none"> ・得点の記入係としての役割が分かり、友達の依頼の言葉掛けで活動に向かうようになってきた。 ・ジェンガの不安定な動きが好きで、揺らしたり倒したりすることがある。 	<ul style="list-style-type: none"> 【決まりを守り、めあてに向かって最後まで取り組む姿】 ・友達の呼び掛けに応じてペンを受け取り、得点を書く。 	<ul style="list-style-type: none"> ・友達から声を掛けられたら、「Dの方を見ようね」と言葉掛けし、友達の方を見るように促す。 ・得点記入の係であることに気付くように、T2が得点を書いている画像を示す。
D ＜進行、他の係サポート＞	<ul style="list-style-type: none"> ・進行係として、状況を見ながら友達に呼びかけられるようになってきた。また、自分から友達のサポートをしようとする場面が見られるようになってきた。 ・とっさの状況に合わせた言葉が思い付かず、言葉に詰まることがある。 	<ul style="list-style-type: none"> 【自分で考え、大きな声で友達に伝える姿】 ・友達へ伝えるように、顔を見て大きな声で進行に関わる言葉掛けをする。 ・係活動をうまく進められない友達に気付いたときは、助言したり手伝ったりする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・相手に伝わるような声で依頼ができたときは、場面を捉えて肯定し称賛する。 ・言葉に詰まったときは、適切な言葉を教える。 ・サポートが必要な友達に気付かないときは「～さんが困っているよ」と伝える。
E ＜タイマー＞	<ul style="list-style-type: none"> ・タイマー係として身振りを付けて合図し、友達に聞こえるように呼び掛けられるようになってきた。 	<ul style="list-style-type: none"> 【自分で決めためあてを、どうしたらできるか考えて取り組む姿】 ・Aにタイマー係の依頼を伝えるように話す。 	<ul style="list-style-type: none"> ・Aが気付かないときは、うまくいった経験を思い出すように問い掛ける。 ・伝わるように依頼できたときは、場面を捉えて肯定し称賛する。

(3) 学習過程

時間	学習活動	手立て・指導上の留意点
5	1 挨拶をして、本時の学習内容とめあてを知る。 自分たちでゲームをすすめよう	<ul style="list-style-type: none"> ・学習の始まりを意識し、姿勢を正すよう言葉掛けする。 ・本時の学習に見通しをもてるように計画表を提示し、前時までの様子に触れながら、本時の学習について確認する。
5	2 ゲームの係とルールを確認する。	<ul style="list-style-type: none"> ・本時の活動に見通しをもてるように、担当する係と生徒名と、ルールを掲示する。
10	3 個々のめあてをシートに書き、発表する。	<ul style="list-style-type: none"> ・前回までのめあてを見て本時のめあて決めの参考とするように、ファイルを見るように伝える。(D、Eは主にT1、CはT2、A、Bは主にT3が支援する。) ・めあてを決めることが難しいAとBには選択して決められるように、その日のめあてになりそうな複数のめあてを書いた物を提示する。 ・めあてを共有し、即時評価や振り返りに活用するために、個々が発表しためあてのキーワードを板書する。
40	4 ゲームをする。 (1) 机の移動、道具の準備をする。 (2) ゲームをする。 ・進行、サポート ～D ・順番決め、タイマー ～A ・回収、サポート ～B ・得点記入 ～C ・タイマー ～E (3) 片付けをする。	<ul style="list-style-type: none"> ・A、B、D、Eは主にT1が、Cは、主にT2が支援する。T3は、生徒に声を掛けられたとき支援に入る。 ・ゲーム中に、Dがサポートの必要な生徒に対応できずにいるときは、対応の仕方に気付けるように、T1かT2が状況を整理できるような問い掛けをする。 ・めあてに沿った活動ができているときは、場面を捉えて即時評価する。 ・目・智がゲームをするときは、ジェンガを抜き取りやすいように回転台に載せる。また、T1は「回してください」と依頼されてから、回転台を回す。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>【評価】 ・個々の役割を果たして自分たちでゲームを進めたか。</p> </div>
20	5 振り返りをする。 (1) めあてシートを見ながら活動を一人ずつ振り返る。 (2) めあての振り返りを発表する。	<ul style="list-style-type: none"> ・振り返りの言葉を引き出すために、どの場面でどのようにできたか、できなかったかを思い出すように問い掛ける。(DとE：主にT1が支援) ・活動を振り返ることができるようにタブレット端末で画像を提示し、できたか、できなかったかを自己評価する。(C：T2、AとB：主にT3が支援。) ・個々の振り返りや本時の頑張りを共有するために、板書しておいためあてのキーワードに評価のマーク(○、△)を書き込む。
	6 挨拶をする。	<ul style="list-style-type: none"> ・学習の終わりを意識し、姿勢を正して挨拶をするように言葉掛けする。

(4) 配置図、座席表



(5) 教師側の評価

- ・役割を果たしながら、自分たちでゲームを進めるための手立ては適切であったか。