

## 小学部3年 生活単元学習 学習指導案

日 時 令和3年12月8日(水)10時40分～11時25分

場 所 小学部3年教室、小学部プレイルーム

授業者 菊地直枝(T1) 佐藤礼子(T2)

### 1 単元名 きらきらぐんぐんらんど③～みんなでいっしょにもりあげよう～

### 2 単元の目標

- (1) 制作活動に繰り返し取り組むことで約束を守って道具を使うことができる。 【知・技】
- (2) 相手に喜んでもらえるように、手順通りに見本と同じものになるよう制作する。 【思・判・表】
- (3) 自分の役割に進んで取り組み、伝わりやすい話し方や丁寧な物の渡し方等に気を付けてお客さんとやり取りをする。 【知・技】 【思・判・表】 【学・人】

### 3 児童と単元

#### (1) 児童について

男子3名、女子1名計4名の学級である。1名は身体の動きや移動に支援を必要とする。コミュニケーションに関しては、発語は不明瞭であるが簡単な会話が成り立つ児童、発声や指差し、簡単な身振りで自分の気持ちや要求を伝える児童等、多様な実態である。学級としての仲間意識があり、一緒に活動しようとする気持ちが育ってきている。これまでの生活単元学習で、様々な道具や素材を使った制作活動に意欲的に取り組んでおり、前回の「きらきらぐんぐんらんど②」では招待状やプレゼントの制作に繰り返し取り組むことで、道具の扱い方が上達し、相手に喜んでもらうために色や飾り付けを考えて制作する姿が見られた。また、他学年の友達を招待して一緒に遊ぶ活動を繰り返したことで、遊具の設置や片付けを友達と協力して行い、遊びに来た友達の笑顔を見て喜ぶ姿も見られた。

#### (2) 単元について

「きらきらぐんぐんらんど」は年間4回の単元設定をしており、今回は3回目である。1回目の単元では遊ぶことを楽しみに、様々な道具を使って遊具を制作した。2回目は一緒に遊ぶことを楽しみにし、身近な低学年の友達や教師を招待した。本単元では新たな遊具とチケットやプレゼント作りの制作活動と、友達を招いて「きらきらぐんぐんらんど」を盛り上げるオープニングや記念撮影等のおもてなしを繰り返し行う。制作活動では道具を安全に扱いながら、プレゼントする相手を意識して好きな色や形を選んで組み合わせ丁寧に作る工夫が期待できる。遊び場の運営では、繰り返し行うことで役割を知り、遊び方の説明や遊具のやりとりを通して、伝わりやすい話し方や丁寧な物の受け渡しの仕方を知り、友達との関わりが広がると考える。さらに、友達の招待を通して、お客さんが楽しむことや感謝されることが自分たちの喜びにつながる経験を積み重ねられると考え、本単元を設定した。

#### (3) 指導について

指導に当たっては、以下の点に留意する。

- ・活動が分かりやすいように、導入・展開・まとめの流れを同じにする。
- ・制作の手順が分かりやすいように、教師が児童と同じ物を使って始めから終わりまでの作り方の手本を示す。
- ・自分から活動の準備や片付けができるように、道具や素材を置く場所にイラストや写真を掲示し、取る順番を数字や矢印で示す。
- ・児童が自分の役割を覚えることができるように、必要に応じて使う物に顔写真を貼る。
- ・児童が友達のよいところをまねたり認めたりすることができるように、工夫している点やよい行動をしていることに注目させ、学級全体に具体的に紹介する。
- ・振り返りの場面で自分の気持ちを表現することができるように、児童の実態に合わせて表情や身振りのイラストから選択する等、言葉を補足できるような教材を用いる。
- ・友達を招待してもてなすイメージをもちやすくするために、教師を招待して練習する機会を設定する。

#### 4 指導計画（総時数 29 時間）

次	小単元名と主な活動内容	目 標	時数
一	(1) きらきらぐんぐんら んどの準備をしよう ・オリジナルエプロン の制作 ・オリジナル太鼓の制 作 ・ばいきんたたきゲー ムの制作 ・記念撮影コーナーの 看板制作	・制作に使う道具の安全な使い方や作り方を知る。 【知・技】 ・友達の作り方をまねたり、色や形、素材等を選ん で組み合わせたりしながら制作をする。 【思・判・表】 ・お客さんが使うことが分かり、丁寧に制作をす る。 【思・判・表】 【学・人】	10
二	(2) 盛り上げ隊になろ う！ ・盛り上げ隊の仕事に ついて知る ・オープニング、ゲーム コーナーの運営、終わ りの会の練習①② ・チケット、プレゼント 制作 ・先生を招待して練習	・盛り上げ隊の練習を通して、自分の役割を知る。 【知・技】 【学・人】 ・運営での言葉や身振りをういた受け答えの仕方が 分かる。 【知・技】 【思・判・表】 ・見本と同じ物を作ることが分かり、手順表を活用 したり、教師の支援を受けたりしながらチケット やプレゼントを制作する。 【知・技】 【思・判・表】	8 (本時 7/8)
三	(3) 開店！きらきらぐん ぐんらんど ・4、5、6年生のチケ ットとプレゼント制 作 ・4、5、6年生を招待 ・小学部祭りでお世話 になった方を招待	・お客さんにプレゼントする物であることが分か り、チケットやプレゼントを最後まで丁寧に制作 する。 【知・技】 【思・判・表】 ・盛り上げ隊の仕事を自分から率先して行う。 【知・技】 【思・判・表】 【学・人】 ・練習した言葉や身振りをういて受け答えをし、お 客さんとやり取りをする。 【知・技】 【思・判・表】 【学・人】	9
四	(4) きらきらぐんぐんら んど大成功 ・きらきらぐんぐんら んど③の活動を振り 返る	・写真を選ぶ、コメントを書く等し、お客さんに喜ん でもらえたことや仕事に進んで取り組んだこと等 を振り返る。 【思・判・表】 【学・人】	2

## 5 本時の計画（総時数 29 時間中の 17 時）

### (1) 全体の目標

- ・ゲーム設置やゲーム運営での自分の役割が分かり、進んで練習する。 【知・技】 【学・人】
- ・ばいきんたたきゲームの説明の仕方が分かり、言葉や身振りを用いて説明や受け答えをする。 【知・技】 【思・判・表】

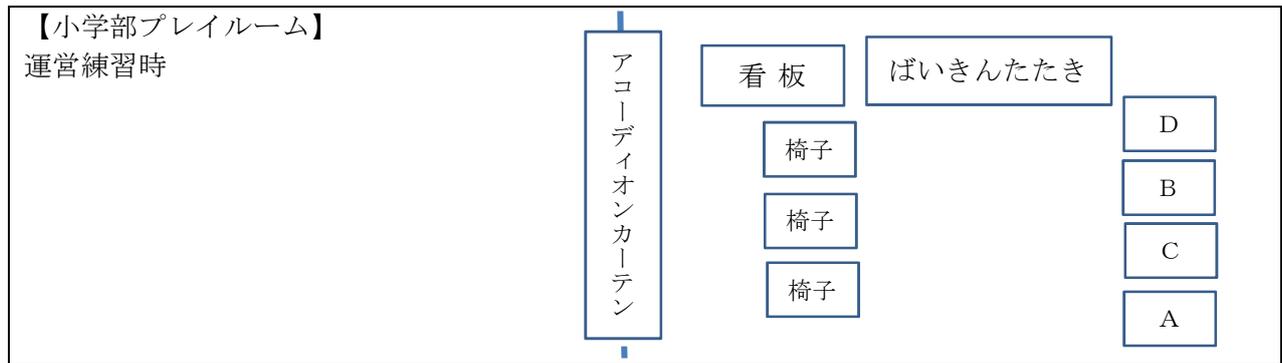
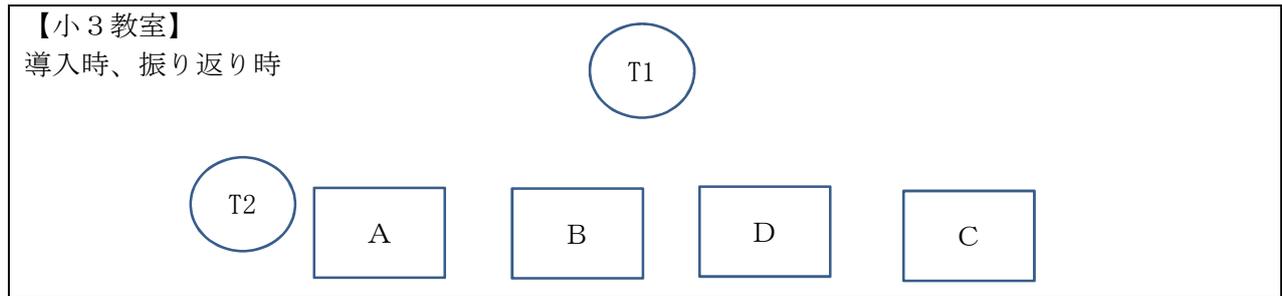
### (2) 個別の目標と手立て

氏名	単元の目標	本時の目標	目標達成の手立て
A	<ul style="list-style-type: none"> <li>・手元や印を見ながら制作をしたり、お客さんのチケットにスタンプを押したりする。 【知・技】 【思・判・表】</li> <li>・ゲームの運営で、お客さんの名前を呼んだり「どうぞ」と言ったりしながら関わる。 【学・人】</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・教師の言葉掛けを手掛かりに、お客さんのチケットにスタンプを押す。 【知・技】 【思・判・表】</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・軽い力でスタンプを押すことができる補助具を用意する。</li> <li>・手を当てる場所に注目しやすいうように目印を付け、力を入れることが分かるように「ぎゅー」等の言葉を掛ける。</li> </ul>
B	<ul style="list-style-type: none"> <li>・道具の約束を守って使い、お客さんの好きな色や形を選んで制作する。 【知・技】 【思・判・表】</li> <li>・ゲームの運営で自分の役割が分かって進んで取り組み、言葉を添えながら物の受け渡しをする。 【知・技】 【学・人】</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・お客さんの遊ぶ順番が分かり、「〇〇さん、どうぞ」と声を掛けてゲームに使う物を手渡す。 【知・技】 【学・人】</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・遊ぶ順番が見て分かるように、椅子に数字カードを貼る。</li> </ul>
C	<ul style="list-style-type: none"> <li>・道具の約束を守って使い、お客さんの好きな色や形を選んで丁寧に制作する。 【知・技】 【思・判・表】</li> <li>・ゲームの運営で自分の役割が分かって進んで取り組み、聞き取りやすい速さで説明や受け答えをする。 【知・技】 【学・人】</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・お客さんが聞き取りやすい速さでルールを説明する。 【知・技】 【学・人】</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゆっくり読むことができるように、せりふは単語で区切って表記する。また、国語の学習を生かすことができるように、国語の教科書と同じように縦書きにする。</li> </ul>
D	<ul style="list-style-type: none"> <li>・道具の使い方が分かり、手順に沿って制作する。 【知・技】 【思・判・表】</li> <li>・ゲームの運営で自分の役割が分かり、自分の仕事を最後まで行う。 【知・技】 【学・人】</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームの終わりが分かり、「おしまい」と声を掛けながらベルを鳴らす。 【知・技】 【学・人】</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームの終わりを判断することができるように、タイマーを使用する。</li> </ul>

(3) 学習過程

時間 (分)	学習活動	手立て・指導上の留意点
10:40 (1)	1 初めの挨拶をする。	<ul style="list-style-type: none"> <li>姿勢を正して日直に注目できるように、教師が見本を示して「〇〇さんを見ます」等の言葉掛けをする。</li> </ul>
10:41 (9)	2 本時の活動内容を聞いて頑張りポイントを知る。 (1) 本時の活動とめあてを知る。 (2) 活動内容と頑張りポイントを知る。	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">             本時のめあて              じぶんのおしごとを じぶんからがんばるぞ。           </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>めあてを達成するために頑張ることが分かるように、各自の頑張りポイントをイラストや写真で掲示する。</li> <li>活動への気持ちを高めるために、日直が前で「エイエイオー」の掛け声を掛ける。</li> </ul>
10:50 (25)	3 運営の練習をする。 (1) 遊具の設置をする。 ペットボトル運び (A) ペットボトル設置 (D) ゲームの土台設置、看板運び、椅子並べ (B)、(C) (2) お客さんを案内する。(B) (3) チケットにはんこを押す。(A) (4) ばいきんたたきの説明をする。(B)、(C) (5) お客さんがばいきんたたきで遊ぶ。	<ul style="list-style-type: none"> <li>ゲームや看板等の置き場所が分かるように、必要に応じて写真や番号を置き場所に貼っておく。</li> <li>Aが友達と関わりながら運ぶことができるように、T2は「〇〇さんまで持って行くよ」等の言葉掛けをする。</li> <li>Dが一人でペットボトルを設置することができるように、ペットボトルと土台の穴に同じ印をつける。</li> <li>BとCが土台の設置でテープを貼る位置が分かるように、長机に印を付けておく。</li> <li>Aが「〇〇さん、どうぞ」等言葉を掛けながらチケットの受け渡しができるように、T2は「次は誰かな」等の質問をして相手に注目させる。</li> <li>ルール説明や遊び方の演示をするBとCに注目できるように、T1とT2は必要に応じて「誰を見るのかな」等の言葉掛けをする。</li> <li>T2は児童と一緒にペットボトルの操作をしながら、様々な場所の穴からペットボトルを出し入れする手本を示す。</li> <li>お客さんがゲームをしているときに応援で盛り上げることができるように、T1は応援している友達の姿を褒めながら一緒に応援する。</li> </ul>
11:15 (9)	4 頑張りを振り返る。 (1) お客さんからの感想を聞く。 (2) 頑張りを発表する。 (3) 次時の活動を聞く。	<ul style="list-style-type: none"> <li>児童が何について発表するのか分かるように、T1は各自の頑張りポイントのイラストを注目させ、どうだったか考えさせるような問い掛けをする。</li> <li>本時のめあてを達成できたことに喜びを感じられるように、日直が予定表に花丸シールを貼る。</li> </ul>
11:24 (1)	5 終わりの挨拶をする。	<ul style="list-style-type: none"> <li>姿勢を正して日直に注目できるように、教師が見本を示して「〇〇さんを見ます」等の言葉掛けをする。</li> </ul>

(4) 配置図



(5) 評価の観点

- (児童) ・自分の役割が分かり、自分からゲームの準備や運営をすることができていたか。
- (教師) ・児童が見通しをもって自分から活動に向かうことができるような環境設定や必要に応じた言葉掛けができていたか。
- ・児童同士が伝え合い関わり合うために、適切な仲介や気持ちの代弁ができていたか。