

## 生活単元学習指導案

### 1 単元名 なかよしハッピーまつりをしよう ～サツマイモの収穫を祝って～

#### 2 単元について

本単元では、サツマイモの収穫に始まる一連の活動を、児童自身の活動として自然な意識の流れがあるように構成を工夫することで、共通の目標に向かって共に活動しているという共感性が高まり、一人一人が課題意識をもち、主体的に活動に取り組むことができるのではないかと考えた。また、活動の中に領域や教科の内容を関連付けることによって、その内容も習得することができるのではないかと考えた。

#### 3 課題解決能力と共感性を高める支援

##### ア 課題や見通しを明確にもつために

児童の興味や関心を大切に、課題や見通しをもって児童が主体的に取り組むことができるように単元の計画を立てる。そして、毎時間ごとの始まりには、児童と話し合いながら本時の課題を提示し、一人一人のめあてを明確にして活動することができるようにする。また、活動のある程度パターン化し、手順を示したカードや写真、記録したものなど視覚的なものを準備することによって、安定して取り組んだり、見通しをもって活動したりすることができるようにする。更に、課題を解決する場面を確保し、一人一人に応じた具体的な解決方法を支援することによって、課題解決能力を高めたい。

##### イ 学び合い、共感性を高める場の設定

本単元では、サツマイモを収穫する、収穫したサツマイモを食べる、収穫を祝うなどの活動を通して、みんなで同じめあてに向かって活動する喜びを体験させる。毎時間ごとに、発達段階や能力に適した役割を分担し、相手を意識し、一人一人がめあてをもって活動する中で共感性を高めたい。単元の終わりには、ビデオなどの視覚的なものを使って活動を振り返る場面を設定し、自分ができるようになったことを紹介し合う活動を組むことによって、更に共感性を高めたい。そして、自分や友達のよさとがんばりを実感し、自信をもたせるとともに、次の活動への意欲化を図りたい。

#### 4 単元の目標

- ・一人一人が分担された仕事を最後までやり遂げようとする。
- ・友達と協力して収穫したり、料理をしたり、収穫を祝ったりすることができる。
- ・活動したことを自分なりの方法で表現することができる。
- ・一人一人に応じた算数的な内容を生活の中で生かそうとする。

5 単元の計画 (全14時間)

次	時	学 習 活 動 (算数科の活動)	資質・能力育成のための支援 課 課題解決能力 見見通し 共 共感性	評 価 規 準
一	1 2	サツマイモの収穫 をしよう ・重さのチャンピ オンを決めよう (重さ,数を調べる)	課 チャンピオンを決めるというめ あてを示し,意欲をもたせる。  見 数や重さの調べ方を分かりやす く示す。	【関】 分担された仕事に意欲的 に取り組むことができる。 【表】 数,重さなどを調べ,記 録することができる。
二	3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	なかよしハッピーま つりをしよう ・計画を立てよう  ・準備をしよう (材料の数などを数 える)  ・招待状を書こう  ・料理をして食べよ う (材料の重さを量る, 分量を計算する)  ・ボウリングゲーム の準備をしよう (数える,数字に表 す,計算する)  ・なかよしハッピー まつりをしよう (ボウリングゲーム の得点を計算する)	課 写真をもとに去年のおまつりを 思い出させることによって,な かよしハッピーまつりのめあて と意欲をもたせる。  課 ビデオや写真を見せて,実際 に見た祭りを思い出させ,まつり の準備をすることができるよう にする。  共 収穫したサツマイモや準備した太 鼓台やお店などでまつりの雰囲気 を盛り上げ,みんなを招待しよう とする意欲付けにする。  見 料理をする時の役割を話し合い,一 人一人の活動を絵や文で分かりやす く示しておく。  見 仕事の手順カードや役割表を準備してお く。  課 役割に必要な課題を解決するた めの手だてを考え,準備しておく。  課 それぞれの役割を確認させ,み んなでまつりを楽しむことがで きるようにする。	【考】 どんな祭りにしたいのか を考え,意見を発表する ことができる。  【関】 進んで材料を用意したり, 意欲的に準備に取り組ん だりすることができる。 【表】 収穫の喜びや活動内容を 入れて,お家の人に招待 状を書くことができる。  【関】 進んで料理づくりに参加 し,自分の役割を果たす ことができる。  【考】 自分の役割や手順をはっきり つかむことができる。 【表】 ボウリングゲームに必要な数 える,計算するなどの技能を 身に付けることができる。 【表】 太鼓台やお店など,工夫して 表現することができる。 【考】 ボウリングゲームで,ピン の数を数えたり得点を計算し たりすることができる。
三	13 14	楽しかったことを話 し合おう ・絵や文に表そう  ・ボウリングゲーム でがんばったこと をみんなに伝えよ う(数える,数字 に表す,計算する) (本時)	共 収穫からなかよしハッピーまつ りまでの活動をみんなで振り返 ることができるように,写真や 記録したものなどを掲示してお く。  共 自分や友達のがんばりに気付く ことができるようにするため に,活動を振り返ったり伝え合 ったりする場面を設定する。	【表】 自分が一番伝えたいこと を絵や言葉や文章に表現 することができる。  【表】 自分が伝えたいことを算 数的な活動を通して発表 し,自分や友達のがんば りに気付くことができる。

5 本時(14時間目)の学習指導

- (1) 目標 ・数量に関して、自分ができるようになったことを活動を通してみんなに知らせることができる。  
 ・ボウリングゲームでがんばったことを発表し合い、自分や友だちのがんばりに気付く。

(2) 学習指導過程

学習活動	相	予想される児童の反応	教師の支援等 課題解決能力 見通し 共感性
<p>1 「おまつりわっしょい」の歌を歌う。</p> <p>2 ボウリングゲームでできるようになったことを発表し合う。</p> <p>(1) 練習をする。</p> <p>(2) 発表する。</p> <p>3 友だちのがんばりを発表し合う。</p> <p>4 本時の活動を振り返る。</p>	<p>つかむ</p> <p>つくる</p> <p>確かめる</p> <p>ふりかえる</p>	<p style="text-align: center;">「おまつりわっしょい」の歌を歌おう</p> <p style="text-align: center;"><b>ボウリングゲームでがんばったことをみんなに伝えよう。</b></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 15%;">倒れたピンの数を指さして数えたよ。(A児)</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 15%;">繰り上がりのない足し算をしたよ。(B児)</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 15%;">合計点から順位をつけたよ。(C児)</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 15%;">ピンの方にボールを転がしたよ。(D児)</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 15%;">繰り上がりのある足し算をしたよ。(E児)</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 15%;">得点表を見て、計算の確認をしたよ。(F児)</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 15%;">倒れたピンの数を表に書いたよ。(G児)</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 15%;">実物を使って数え、数字カードで示そう。</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 15%;">指を使って、計算したことを書いて発表しよう。</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 15%;">数の表を使って、数の大小を説明しよう。</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 15%;">実際にしてみんなに知らせよう。</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 15%;">おはじき板を使って説明しよう。</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 15%;">暗算で計算するとはやく計算できることを伝えよう。</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 15%;">表に数字を書いたことを、文章に書いて発表しよう。</div> </div> <p style="text-align: center; margin-top: 10px;">友だちががんばったことを見つけよう。</p> <div style="border: 2px solid black; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px auto; width: 80%;">                 うまく数を数えられるようになったね。                  数字が書けるようになったね。                  うまくボールを転がすことができたね。             </div> <p style="text-align: center; margin-top: 10px;">みんなできることが増えたね。</p>	<p>・「おまつりわっしょい」の歌を歌って、スムーズに活動できるように体をほぐすようにする。</p> <p>課 活動のめあてを発表させ、1時間の学習のスケジュールを想起させる。</p> <p>・主に、T1は全体進行、T2・T3・T4・Hは個別支援に当たる。</p> <p>見 本時の活動を把握するために、活動を振り返ることができるように、写真や記録などを掲示しておく。</p> <p>共 ボウリングゲームのビデオを用意し、みんなで見ることによって、共に同じめあてに向かって活動しているという実感をもたせる。</p> <p>(A児)実物や動作を取り入れたり、言葉を補うために数字カードを用意しておく。</p> <p>(B児)発表することを紙に書き、恥ずかしがらず話せるよう助言し、励ます。</p> <p>(C児)数の大小が一目で分かるように数の表を使わせる。</p> <p>(D児)みんなに伝えることができるようにするために、D児と共に動作をする。</p> <p>(E児)具体物を使って、計算の仕方を説明させる。</p> <p>(F児)得意な計算が生かせるように、発展問題を用意しておく。</p> <p>(G児)発表することを明確にするために、実際にかいた表を参考に文章に書かせる。</p> <p>共 発表を聞いて、友だちのがんばりを見つけ、一緒に喜ぶ。</p> <p>・友だちのがんばりが十分に言えないときは、教師がよさを価値付け、算数的に伸びたところを評価する。</p> <p>評 自分が伝えたいことを活動を通して発表することができたか。</p> <p>・自己評価しやすいように、3種類の評価シールを準備しておき、選択させることにより、活動の様子を一人一人に振り返らせる。</p>

生活単元学習「なかよしハッピーまつりをしよう」  
～野菜の収穫を祝って～

## 1 提案の主張点

本単元は、サツマイモを収穫し、食べ、祝うという児童の活動が主体となった生活単元学習である。一連の活動の中に、数える、計算する、表やグラフに表す、量るといった算数的活動が多く含まれており、この活動を児童の自然な意識の中に組み込ませていきたい。

障害のある児童にとっては、具体的な生活場面において学習を行うことで、活動に見通しを持ちやすく、より主体的に活動に取り組むことができ、数学的な態度の育成につながると考える。

そこで、学習過程においては、全員の共通の目標を持ちながらも児童の実態にあった一人一人の課題を設定し算数的活動を組み込んだり、一人一人のよさや能力が生かせるような役割を持たせたりする。また、共感性を高めるために、友だち同士お互いを認め合えるような場を設定し、相手意識も大切にする支援を行う。児童の成就感や満足感が自信につながり、次への活動の意欲付けとなり、生活に役立つ力（課題解決能力）をつけていくことができると考える。

## 2 提案に対する意見

一人一人の児童の生活面と教科面での実態分析をきちんとした上で、培いたい力を考えていたので、授業「ボウリングゲームでがんばったことをみんなに伝える」という中で一人一人の課題と算数的活動がすごくマッチしており、児童も自信を持って活動することができていた。

ビデオ視聴は、自分自身の活動を客観的にとらえることができ、役割を確かめるためにも効果的であった。

3クラス合同で大変にもかかわらず、教師は担当の児童だけを支援するのではなく、今の瞬間のある児童への関わりができていたのは、日頃の連携のよさがあるからだと感じられた。1時間の児童の課題の中にある、一瞬一瞬の児童の行動課題にも適切に対応できていた。

Q：生活単元学習にした理由は何か。

A：計算ができて生活の場面での力にはなっていないことと、けんかをしながらもこの時間は児童が好きであり、共感性を高める場には適し

ているから。

7人の実態が違いすぎる中での同じ活動というのは難しいが、ボウリングゲームは適切であった。より学び合いができるための工夫（友だちが言ったことをもう一度言ってみるとか禁止されなくても自分でするなど）が必要である。

## 3 御指導

(1) 生活単元学習（生単）の中での算数的活動の組み入れ方として

生単は活動が主体である。いかに意識の流れの中に自然に算数的活動を組み込むかが大切である。

なかよしハッピーまつりは、課題が明確になっており、生単の中に自然に算数的活動が組み込まれていたといえる。

一人一人への適切な支援が大切である。

7人7様の実態があるので、目標・支援・評価等すべて7人分があって、それぞれに応じた活動が授業に組み込まれていたといえる。

(2) 生単の中で共感性を培うために大切なこととして

生単の中での教師は指導者ではなくて、児童と一緒に活動する活動者でありたい。共に活動し、共感することで、集団としての意識が育つ。

(3) 障害児学級における算数的活動の3つのポイントとして

発達段階に即していること

具体物を対象物としてとらえるために、ボールを投げる活動を組み入れる等、児童の発達段階に即したものであることが大切である。

具体的な活動であること

ボウリングのように属性を抽出しやすいものがよい。

・ボールを転がす。・倒れたピンの数を指さして数える。・倒れたピンの数を表に書く。・得点を足す。・合計点から順位をつける。

生活経験と結びついたものであること

実生活の中で活用できるようにすることで、生活を豊かにしていくことができる。