

生活単元学習指導案（略案）

平成 31 年 2 月 1 日 金曜日 2 校時 (9:40～10:30)
中学部 1 年 男子 3 人 女子 3 人 計 6 人
場 所 中 学 部 1 年 教 室
指 導 者 岩 切 祐 司 (CT), 村 岡 綾 (ST)

1 単元 「幼児とあそぼう～楽しいおもちゃづくり～」

2 本時の実際 (16/19)

(1) 全体目標

新たに考えたゲームや対戦する遊びの面白さを体感したり、幼児の好きなキャラクターを玩具に貼り付けたりすることで、幼児を意識しながら新たな遊び方や前回の玩具との違いを友達に伝えることができる。

【理科、職業・家庭（家庭分野）】

(2) 個人目標

生徒	個人目標
U. H (1 年, 男)	ペットボトルの蓋を遠くに飛ばしたり、車を速く（遠くに）動かしたりするためのゴムや風のエネルギーの特徴に気付くことで、遊び方のモデルを示しながら玩具の面白さを言葉で伝えることができる。
K. R (1 年, 男)	ゴムや風のエネルギーの特徴や新たな遊び方などの情報、幼児の特徴を整理することで、分かりやすく伝えるための紹介の方法を考えることができる。
S. T (1 年, 男)	新たに考えたゲームや対戦の仕方を友達や教師の遊び、説明を手掛かりにすることで、新たな遊びのルールに応じながら友達と一緒に遊んで伝えることができる。
K. M (1 年, 女)	ゴムや風のエネルギーの特徴に気付いたり、イラストを貼り付けたりすることで、エネルギーと遊び方との関係や玩具に貼ったイラストを説明することができる。
K. N (1 年, 女)	新たに考えたゲームや対戦の仕方を友達の遊んでいる姿を手掛かりにすることで、新たな遊びの面白さを体感し、友達と一緒に繰り返し遊んで伝えることができる。
Y. R (1 年, 女)	新たに考えたゲームや対戦の仕方を友達や教師の遊び、説明を手掛かりにすることで、新たな遊びのルールを理解し、友達の説明に合わせてタブレット端末を操作して遊びを伝えることができる。

(3) 指導及び支援に当たって

<これまでの学習の様子と本時の学習活動の概要>

生徒たちは、前時までにゴムや風の力で動く玩具を製作したり、その玩具で遊んだりする活動を通して、幼児が喜ぶ遊び方の内容や伝え方を考えてきた。その中で、例えばゴムを伸ばす、風を強くすると玩具にどのような影響を及ぼすのかなどを学習してきた。また、地域の幼児が利用する施設や幼児の特徴について調べたり、実際に幼児と関わりながらゴムや風で動く玩具と一緒に遊んだりした。前時には、次回の保育所訪問での玩具遊びに向けて、ゲームや対戦型の遊び方を考え、的や対戦表を新たに準備している。

そこで本時では、新たに考えた幼児が喜ぶゲームや対戦の要素で遊びの面白さを体感したり、好きなキャラクターを玩具に貼り付けたりすることで、幼児を意識しながら新たな遊び方や前回の玩具との違いを伝えることができるようにする。

<導入>

- 一緒に遊んだ幼児の顔写真や名前、訪問日時を確認することで、また一緒に遊ぶ機会があることを確認できるようにする。国 国 国
- 上記のことを踏まえ、製作した玩具・的・対戦表を示したり、玩具が動く様子を確認したりすることで、めあてを教師と一緒に話し合いながら考え、決められるようにする。国 国 国 国

<展開>

- U.HやK.Mには、ゴムを伸ばす強さ（長さ）、風の強さ（風力）に注目できるように、表にまとめた資料を手掛かりにしたり、実際に玩具の動きを確認して体感したりできるようにして、物質とエネルギーの関係に気付きながら遊び方を伝えられるようにする。国 国
- K.Rには、既習のワークシートを手掛かりにしたり、遊びを通して体感した新たな遊びの違いを項立てて言葉掛けしたりして、幼児の特徴を踏まえた伝え方を考えることができるようにする。国 国
- S.Tには、ゲームの流れを板書して具体的に示しながら、友達の遊び方に注目したり、うまくできないときはやり直す機会を設定したりすることで、遊ぶ姿で伝えることができるようにする。国 国 国 国
- K.Nには、友達や教師の遊びの特に操作する部分に注目できるようにし、操作することで玩具が動く面白さに気付きながら、友達と一緒に楽しんで遊ぶ姿で伝えることができるようにする。国 国 国 国
- Y.Rには、友達や教師の遊び方を確認したり、対戦前に操作を練習したりする機会を設定して安心感がもてるようにするとともに、対戦しながら遊ぶ面白さを味わえるようにする。国 国 国

<終末>

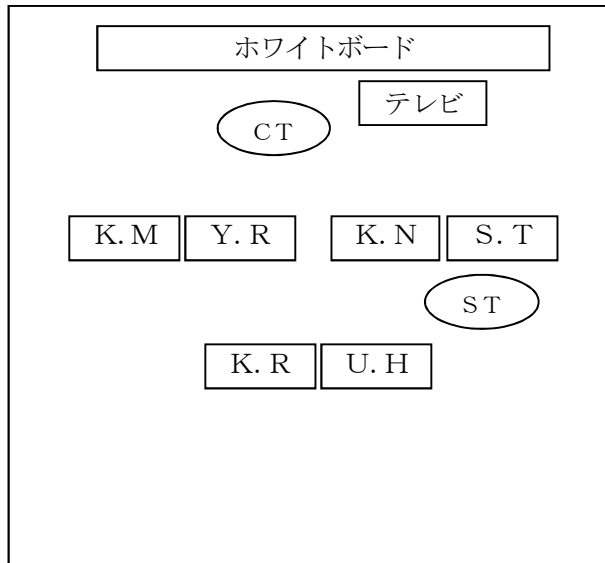
- U. H, K. R, K. Mには、展開でまとめたワークシートを手掛かりにして、幼児にゴムや風のエネルギーについて伝えることを確認できるようにする。国 国 国
- Y. Rには、タブレット端末を操作することで、遊びを紹介することができるようにする。国 国 国
- S. T, K. Nには、教師や友達の説明に合わせて、玩具を実際に操作する場面を設定して、遊びを伝えることができるようにする。
- K. Mには、アンケートを手掛かりにして、玩具に貼ったイラストの説明ができるようにする。国 国

(4) 実際

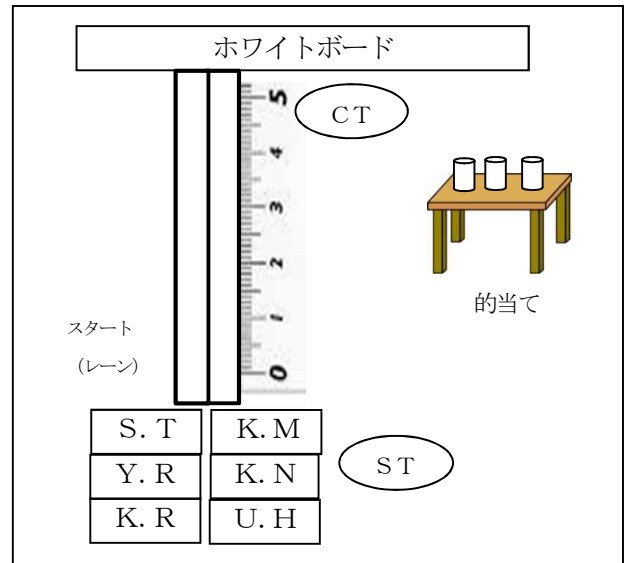
過程	主な学習活動	指導及び支援に当たって	資料・準備
導入 (10分)	1 始めの挨拶をする。 2 これまでの学習を思い出し、本時の学習について話し合う。 (1) 一緒に遊ぶ幼児を思い出す。 (2) 前時の学習内容を発表する。 (3) 本時の学習を話し合う。 幼児にどのように遊び方を伝えればよいか考えよう。	- 手を膝の上に置き、落ち着いた態度で挨拶できるようにする。 - 一緒に遊んだときの画像を示し、幼児の顔写真や名前カードを一致させながら、遊びを伝える対象を意識することができるようにする。 - 前時に準備した的や対戦表を示し、新たな遊び方を思い出せるようにする。 - ワークシートを見返したり、新たな遊びを設定した理由を振り返ったりして、めあての内容を考えられることができるようにする。	- 写真① (遊んでいる写真) - 写真② (幼児の顔写真) - 的・対戦表 - ワークシート
展開 (30分)	3 友達同士でチームに分かれて、対戦ゲームをする。 マリオチーム：K.R, S.T, Y.R ジオーチーム：U.H, K.M, K.N (1) 的当てゲームで対戦する。 (2) ゴムで動く玩具で対戦する。 (3) 風で動く玩具で対戦する。 4 幼児が楽しく遊ぶためのルールや安全に遊ぶための留意点をまとめ、伝え方を考える。 (1) 対戦ゲームの様子を動画で振り返り、遊び方を話し合う。 (2) 遊び方とルールをまとめる。 5 幼児の好きなキャラクター等のイラストのシールを玩具に貼る。	- 勝負が接戦になるようにチームを編成し、対戦することの面白さを実感できるようにする。 - チームの友達を確認できるようにホワイトボードに掲示したり、並ぶ位置を明確に分けたりする。 - STは、S.TとY.Rにゲーム中に対戦ゲームの流れを伝え、見通しがもてるようにする。 - チームの友達を把握し、玩具を適切に操作できるように、CTはゲームのルール説明や流れを進行し、STは並ぶ位置や順番を支援する。 - 的を指し示したり、安全に気を付けて遊んだりすることができるようにしながら、当たり外れに関わらず、励まして遊びを盛り上げるようにする。 - K.MとK.Nには、玩具をつかむ位置や方向を示し、ゴムで動く面白さを味わえるようにする。 - K.Rには、メジャーを使って、車が動いた計測結果(長さ)を書くように伝える。 - うちわをバトン代わりにして、リレー形式で対戦できるようにする。 - ゴムや風の力の特徴に気付くように動画で振り返り、楽しく安全な遊び方を話し合うことができるようにする。 - 幼児に分かりやすく伝える内容やその操作の仕方をまとめ、ワークシートや玩具の操作を手掛かりにして伝える内容を確認できるようにする。 - 幼児へのアンケート結果を表にして示し、好きなキャラクターを確認できるようにする。 - 玩具に貼る際には、友達と協力して分担するとともに、遊びで操作する際に影響のない部分に貼るように伝える。	- 長机(低) - チーム表 - 得点表 - 的当て玩具 - ゴムで動く玩具 - 計測結果表 - メジャー - 風で動く玩具 - うちわ - テレビ - タブレット端末 - ワークシート - キャラクターシール - アンケート
終末 (10分)	6 次回の学習を確認し、幼児への伝え方で工夫した点を振り返る。 (1) 対戦ゲームの遊び方を分かりやすく伝える内容や担当を確認する。 ア 的当て(当てた数) イ ゴムで動く車(長さ) ウ 風で動く車(リレー) (2) 好きなキャラクターが貼ってあること確認する。 7 終わりの挨拶をする。	- 改めてカレンダー等で日にちを示し、再度保育園に訪問し、幼児に新たな遊び方を伝えることに期待が高められるようにする。 - 幼児に伝える流れや自分の役割が意識できるように実際の紹介する流れに沿いながら確認できるようにする。 - 幼児に伝えることを意識するために見せる位置を幼児の目線の高さに合わせ、話すペースや玩具の操作をゆっくり示したりすることができるように関わり方のポイントを示すようにする。 - 手を膝の上に置いて、落ち着いた態度で挨拶ができるようにする。	- 日程表 - タブレット端末 - 的当て玩具 - ゴムで動く玩具 - 風で動く玩具

(5) 場の設定

【導入・展開（一部）・終末】



【展開（対戦ゲーム時）】



(6) 評価

ア 全体目標

新たに考えたゲームや対戦する遊びの面白さを体感したり、幼児の好きなキャラクターを玩具に貼り付けたりすることで、幼児を意識して新たな遊び方や前回の玩具との違いを伝えることができたか。

【理科, 職業・家庭(家庭分野)】

イ 個人目標

生徒	個人目標
U. H (1年, 男)	ペットボトルの蓋を遠くに飛ばしたり、車を速く（遠くに）動かしたりするためのゴムや風のエネルギーの特徴に気付くことで、遊び方のモデルを示しながら玩具の面白さを言葉で伝えることができたか。
K. R (1年, 男)	ゴムや風のエネルギーの特徴や新たな遊び方などの情報、幼児の特徴を整理することで、分かりやすく伝えるための紹介の方法を考えることができたか。
S. T (1年, 男)	新たに考えたゲームや対戦の仕方を友達や教師の遊び、説明を手掛かりにすることで、新たな遊びのルールに応じながら友達と一緒に遊んで伝えることができたか。
K. M (1年, 女)	ゴムや風のエネルギーの特徴に気付いたり、イラストを貼り付けたりすることで、エネルギーと遊び方との関係や玩具に貼ったイラストを説明することができたか。
K. N (1年, 女)	新たに考えたゲームや対戦の仕方を友達の遊んでいる姿を手掛かりにすることで、新たな遊びの面白さを体感し、友達と一緒に繰り返し遊んで伝えることができたか。
Y. R (1年, 女)	新たに考えたゲームや対戦の仕方を友達や教師の遊び、説明を手掛かりにすることで、新たな遊びのルールを理解し、友達の説明に合わせてタブレット端末を操作して遊びを伝えることができたか。

