

生活単元学習学習指導案

| | | | | |
|--------------------------|-----|---------------------|-----------|--------------------------------|
| | 日 時 | 平成22年 2月 19日(金) 2校時 | | |
| 単元名 ～ハンバーガーショップに行こう!～ | 対 象 | 5-1,2,4,6-1 計11人 | 指導の 形態 | 生活単元学習 (わくわくタイム) |
| | 場 所 | 5 - 1 教室 | 指導者 | (T1), (T2) (T3), (T4), (T5) |

単元の意義・価値

本グループの児童は音楽と体育の学習を週に1時間ずつ合同で行っているが、触れ合う時間が少ないためか教師の支援がないと学級外の友達とのかかわりが少ない様子だった。そこで、児童の仲間づくりを目指して生活単元学習の中に「わくわくタイム」という学習形態を設定した。

「わくわくタイム」では1学期『楽しい夏』で～水遊びをしよう～、～ポップコーン屋さんをしよう～、2学期『秋を見付けよう』で～スモウマンと遊ぼう～という学習を行ってきた。学習を重ねるにつれ、児童の笑顔が増え、触れ合うことの少なかった児童が自然と協力したり応援し合ったりお互いの良さをまねし合ったりする姿が見られるようになってきた。

そこで、3学期は『もうすぐ6年生』『もうすぐ卒業』の単元の中から～お楽しみ会をしよう～を「わくわくタイム」で扱うこととする。本単元では、これまでの学習のまとめとして、児童の大好きな校外学習の中からやりたい活動を決め、そのためにはどのような学習が必要かを一緒に考えながら共に計画を立て、学習を進める。教師と共に計画を立て、様々な学習に取り組む中で少しずつやりたい気持ちを膨らませ、見通しをもって活動できると考える。商品と金銭の交換、店内でのマナーなど、イメージが膨らむような事前学習を行い、実際の店舗で一人一人に応じた買い物ができるようにしたい。また、今回はグループで友達と協力しながら合格ポイントを獲得していく活動を取り入れる。友達を意識する状況を作り、互いの良さを見付けたり仲間と学びあう楽しさを感じたりすることができるようにしたい。

単元の目標

模擬店舗、模擬店員を用意し、買い物の流れを視覚的に分かりやすく学び、実際に繰り返すことを通して、店舗での買い物、飲食ができる。

友達や教師と一緒に活動する中で、友達や教師を意識し、良い行動、悪い行動、おもしろい行動などに、気付くことができる。

指導の手だて

店舗での動きを理解するために以下の手だてを行う。

- ・ 環境作り（リアルな模擬店舗、笑顔の素敵な模擬店員、やりとり、雰囲気）
- ・ 動きの見通し（絵、写真、ビデオレター、計画表、繰り返し）
- ・ 楽しさ、学習の流れの見通し（「ハンバーガーショップにいこう」の歌、STの雰囲気作り）

など

お互いの行動に気付くために以下の手だてを行う。

- ・ 客観的な確認（ビデオレターとの比較、撮影して確認）
- ・ 発表の機会、賞賛（全ての児童に発表の場、STが児童のいい動きを紹介）

など

展望

「わくわくタイム」での様々な活動を通して自分と違う存在に気付き、してはいけないことを考えたり憧れの気持ちをもったりして、人に向かう力、自分に向き合う力を付け、より良い人間関係を築いていこうとする意欲をもってもらいたい。

一人一人の実態から目標を設定

氏名

単元等に関する実態

関する基礎課題

単元の個人目標

| | A | B | C | D |
|---------|--|---|--|---|
| 氏名 | <p>【コミュニケーション】 恥ずかしがることもあるが、慣れている友達や教師に対しては自らかわる姿が見られる。 言葉で要求することが少ないが、選択肢を設けると選んで思いを伝えることができる。 【生活】 教師の話や友達の活動の様子を見たりすることで、見通しをもって活動することができる。 【国語】 書くことが好きで集中して取り組むことができる。 【算数】 1～3までの数字の読み書きができ、色や形のマッチングができる。</p> | <p>【コミュニケーション】 見たり、聞いたり、体験したりしたことを言葉で相手に伝えることができる。 【生活】 教師の話や日程表を確認したりしながら、見通しをもって活動することができる。 大人と一緒に簡単な買い物をする事ができる。 【国語】 平仮名・片仮名の読み書きができる。 【算数】 10までの足し算・引き算をすることができる。 お金の大体の価値を理解している。</p> | <p>【コミュニケーション】 興味・関心のある物や要求については繰り返し教師に質問したり、お願いしたりすることができる。 【生活】 日常生活の会話やあいさつなどはできる。また、教師が支援すると、興味・関心が芽生え積極的(係など)に活動することができる。 【国語】 平仮名を読むことはできる。 【算数】 2桁の数字を数唱することができる。</p> | <p>【コミュニケーション】 あいさつや簡単な意思表示は身振りを使って教師に伝えたり、語尾など単語の一部を使って伝えたりすることができる。 【生活】 片付けや準備をすることができる。また、日常生活のあいさつや会話など身振りや簡単な言葉を用いてすることができる。 【国語】 字の読み書きは難しいが、日常生活で使う物などのマッチングができる。 【算数】 形()のマッチングをすることができる。</p> |
| 関する基礎課題 | <p>身近なものの写真カードや絵カードなどから語彙を増やすことができる。 具体物の操作により、いっぱい、たくさん、同じ、少ないなどの量を表す言葉を理解することができる。 友達や教師からあいさつをされたら、言葉や会釈で返すことができる。</p> | <p>思った事や感じた事、経験した事などを教師や友達に話すことができる。 おつりがないよう、指定された枚数の硬貨を出すことができる。 友達や教師とかかわる中で、自分の思いや考えを言葉を使って相手に伝えたり、相手の話を聞いたりすることができる。</p> | <p>平仮名を読んだり、線や形を書くことができる。 3までの数量が分かり、10以上の数を読むことができる。 集団の中で周りの状況や人に合わせて行動する。 物の貸し借りなど簡単な約束を理解して、友達と遊ぶ。</p> | <p>単語に関連付けて語尾など一部分をはっきりと発声することができる。 教師とのやりとりの中で1対1対応ができる。 友達(集団)を意識しながら、集団のルールを守ったり、模倣したりして友達とのかかわりを広げていくことができる。</p> |
| 単元の個人目標 | <p>買い物学習を通して同じ硬貨を選んだり、お金と商品を交換したりすることができる。 友達や教師のまねをして買い物に必要な言葉や身振りなどのコミュニケーション能力を身に付けることができる。</p> | <p>集団での自分の役割が分かり、積極的に活動に参加することができる。 お金を数えたり、金額に合ったお金を用意したりする学習を積むことでスムーズに支払いをすることができる。</p> | <p>絵や写真カードで提示された硬貨を財布の中から取りだし、相手に渡すことができる。 友達や教師の姿を見て、模倣したり、分からないときには聞いたりして活動することができる。</p> | <p>買い物学習を通してメニューと具体物のマッチングをしたり、財布にお金を出し入れしたりすることができる。 買い物学習を通して教師や友達と多く触れ合い、自分の気持ちを相手に伝えようとする事ができる。</p> |

基礎課題 言語 数量 身辺処理 身体動作 社会性等 遊び余暇等 その他

授業づくりの経過

<これまでの『わくわくタイム』での児童の様子と授業の改善点，指導の手だてなど経過>

<わくわくタイムに入る前の児童の実態>

学級の児童同士では好きなことは積極的に活動することもあるが，教師の支援がないと学級以外の児童とかかわる姿が少ない。

学級の児童同士で互いを意識することが少なく，児童にとって高まり合う（憧れからまねるなどの）場が設定しにくい。

教師や友達が手本を見せる，繰り返し学習を行うなど，簡単な見通しが立てば意欲的に取り組む。

Plan (計画)

【1学期】

週1回か月2回程度でわくわくタイムをしよう!!



単元「楽しい夏」

～水遊びをしよう～

～ポップコーン屋さんをしよう～

集団作り，仲間作りができる？

やりたい気持ちを膨らませられる？

Do (手だて)

・いつもかかわりの少ない児童同士がかかわれるように支援しよう。
・次時のわくわくタイムの内容は，児童がしたい活動を考えられるようにしよう。

Check (評価・振り返り)

- ・「次の活動は～をしたい」だけとしたいと児童が考え，やりたい気持ちを膨らませられた。
- ・単発的な学習で分かって楽しむという場面に欠ける。
- ・楽しむということではできるが，教科の内容と関連付けて実施できていない。
- ・達成感に欠ける。

Action (授業改善)



Plan

【2学期】

計画をもっときちんと立てよう!!
教科とも関連づけて!!



単元「秋をみつけよう」

～スモウマンと遊ぼう～

児童の実態・ニーズ・各教科等の目標を共通理解した上で授業作りを行えば，やりたい気持ちをふくらませることはもちろん，分かって楽しめる授業が実践できるのでは？

Do

・関連する教科の観点別の段階別内容を表を作成し，具体的な内容を拾い上げよう。
・授業にストーリー性をもたせることで，目的意識をもち分かって楽しむ授業にしよう。
・児童らの好きそうなスモウマンというキャラを設定し，楽しく授業を進めよう。

Check

- ・キャラクターの設定がよく，児童も授業にのってきている。
- ・スモウマンのために何かを作って食べさせるという目的をもち，自分たちで学習計画を立て進められている。
- ・スモウマンが太ったということが分かる工夫をどうするか(太ったスモウマンへどうつなげるか)。

Action

ビデオを使おう!
(教材の工夫)



Plan

ビデオレーターを作成し「みんなのおかげで太ったぞ」の体格が変わるシーンを見せ、太ったキャラの変更に違和感を感じないように!!



好きなビデオを見る活動を入れることで、より授業に集中し、のってきける?

Do

・ 太るためにおいしい食べ物を作ってくれたお礼はビデオレーターを使用し、「みんなのおかげでこんなに太った(変化した)ぞ」と、ビデオで理解できるようにしよう。
・ ビデオを利用することで、話に集中できるようにしよう。

Check

- ・ スモウマンの体格変化をうまく伝えられたし、太ったキャラでも児童が更に授業にのってきている。
- ・ 教師が説明して授業を進めるのではなく、スモウマンが相撲大会を開催するから、そのために「こ名を考えてね」という課題を出すことで、児童が授業に見通しをもって臨むことができていた。
- ・ その日の授業をするにあたって朝の打合わせや放課後のミーティングを、もっと短くできないものか。



Plan

ビデオの活用でスモウマンのアドバイスを受け、1時間の学習内容に見通しをもてるようにしよう!!
授業に対する教師同士の共通理解を工夫しよう!!



スモウマンからの指示やアドバイスで、その日の学習課題に取り組むことができるので、分かって楽しめる学習ができる?
略案に「本日のポイント」の欄を作り、その時間にここだけはねらって取り組むという教師同士の目的をはっきりさせることで、教師自身も指導のポイントを共有しやすくなる?

Action

ビデオレーターをそのまま使おう! 略案を工夫しよう!(T.Tの動き)

Do

・ ビデオレーターを作る際は、「おもしろい」と感じるような工夫をしよう。
撮影時…キャラクターの動きを工夫
編集時…可映像を繰り返す工夫
・ 興味・関心に合わせて無理なく活動できるような学習を設定しよう。

・ ミーティングの時間を確保できない日もあるので、授業後片付けをしつつ、その日の感想を言い合おう。
・ 担任が見逃した児童の良い部分があったら、その場でもしくは、授業後すぐ伝えていこう。
・ 児童の下校後、休憩をとながらその日の授業の「～良かった」もっと～したら良かった」など簡単に語り合おう。

Check

- ・ ビデオレーターの使用で、その時間の学習は何をするのかが分かり、見通しをもって取り組めた。
- ・ 授業のねらいを共通理解しているので、言葉掛けや支援の方法など、一貫性のある指導ができた。
- ・ その日の児童の様子を語る場面が増えた。また、児童の実態について共通理解できるようになった。
- ・ 限られた時間で授業の反省ができ、次の授業に生かす内容、訂正する事項などを確認できた。



2学期の取り組みを受けて、3学期は...



3学期は...

- * 3学期の単元もストーリー性があり，キャラクターを設定して授業を構成するようにしよう！
- * より教科の内容とも関連付けて学習を組み立てるようにしよう！（2学期の取り組みと同様に...。）
- * 個人の基礎課題「つばさ」を活用した授業を計画するようにしよう！



<本時の指導に当たって>

本時までに児童らは，わくわくタイムのまとめの学習となるということで，思い出作りに『ハンバーガーショップに行こう！』と企画をした。ショップのお姉さんの指示やアドバイスを受けながら計画を立て，マクドナルドへ行くという目的をもって意欲を高めながら日々学習に励んでいる。ハンバーガーショップへ行くためには，毎回，ショップのお姉さんからレッスンを受け試験に合格しなければならず，ポイントがたまり最終試験を受けて合格したら行くことができるという流れになっている。そのため児童もやる気を膨らませながら見通しをもって学習に取り組んでいる。

本時は，買い物の「注文する お金を払う 商品を受け取る」という主な流れを学習し，試験を受けることになる。前回も同じ流れで学習しているが，まだまだ練習が必要であるため，本時では，特に気を付けなければならないポイント等をショップのお姉さんにアドバイスしてもらい試験に臨めるようにしたい。その後，合格をもらうことで，ハンバーガーショップへの道のりが近付いたことを感じ取れるようにし，さらにハンバーガーショップでのランチ実施に意欲を高めて今後の学習活動に取り組めるようにしていきたい。そのために，以下のことに留意していきたい。

- ・ ハンバーガーショップに行きたい気持ちを高めることができるように，テーマソングの「ハンバーガーショップに行こう」を歌う。
- ・ 本時の学習への期待感がもてるように，導入で，前時までに学習したことを計画表や写真を使って振り返る。
- ・ 見通しをもって活動に取り組めるように，視覚的に分かりやすいビデオを活用する。
- ・ 児童自身が買い物の仕方の良いところに気付くことができるように，ビデオで良い例を見せ，その後，教師がわざと悪い例を示すようにする。
- ・ 個人練習では，全員が平等に練習できるように，実態に応じてグループに分かれ，より多く練習に取り組めるようにする。
- ・ 必要に応じて注文の仕方や支払いの手本を見せたり，言葉掛けをしたりするようにする。
- ・ 児童の意欲を高めたり，友達のまねをしようとする姿を引き出したりするために，友達の良かったところを言葉にして称賛する。
- ・ ハンバーガーショップに一步近付いた喜びを味わえるように，個人練習で合格できたら個人カードに合格シールをはったり，グループ代表者が試験に合格したら黒板の【ハンバーガーショップに行こう】表にシールをはったりする。

<本時で目指す児童らの姿>

- ・ ビデオ説明や友達の様子を見て，どのような学習をするのかが分かり，見通しをもって楽しく活動している。
- ・ 教師が悪い例を示すことで，「先生は間違ってるよ。私ならできるよ。」というようなやりたい気持ちを膨らませたり，友達の個人練習を見ることで「次は私が挑戦してみたい。」というような意欲を高めたりしている。
- ・ 本時の試験に合格しハンバーガーショップへの道のりが近付いたことを表を見ながら確認することで，次時の学習にも期待を示している。
- ・ 教師の支援を受けて，または教師が見守る中，児童それぞれの方法で注文したり，支払いをしたりしている。

| | 全体 | 個人 | A | B | C | D |
|-----------------------|-------------------------|--|--|---|---|--|
| 目標 | 商品の注文や、代金の支払いをすることができる。 | | メニュー表から注文する物を指さしたり、言葉で伝えたりして注文することができる。 | 値段とお金をよく見比べて、一人で支払いをすることができる。 | 好きな商品を指し、財布からお金を出したたりお釣りを収納したりすることができる。 | 財布の中から硬貨を取り出し、お金の受け渡しができる。 |
| | 主な学習活動 | | 指導上の留意点 | | | |
| | | | A | B | C | D |
| 導入 5分 展開 25分 | わくわくタイムの歌を歌う。 | | ・学習に向けて気持ちを高められるように、全員が揃うまでわくわくタイムの歌を歌う。 | | | |
| | 1 | 始めのあいさつをする。 | T1：必要に応じて当番の児童に号令を促す。 全：当番の号令にあわせてあいさつをするように促し、一緒にあいさつをする。 | | | |
| | 2 | 本時の学習を知る。 ・ショップに行くぞ！の歌を歌う。 | 全：ショップに行きたい気持ちを高めることができるように、楽しい雰囲気でも歌を歌う。 | | | |
| | 3 | 注文や支払いの練習をする。 ・ビデオを見て、注文や支払いの仕方を確認する。 ・ショップのお姉さんと呼ぶ。 ・2グループに分かれて各教室で練習する。 | 全：ビデオを見るように促し、必要に応じて内容の説明や補足を行う。 T5：本時のポイントとなる点に注意が向けられるような言葉掛けをする。 | | | |
| | | | T1, T2：児童が注文や支払いで気を付けるところを確認できるように、悪い例の見本を見せる。 本時のポイント | | | |
| | | | T3, T4, T5：必要に応じて注文や支払いの見本を見せたり、言葉掛けをしたりする。 T1, T2：上手に注文や支払いができたなら個人カードにシールを張るように促す。 | | | |
| 終末 10分 | 4 | 代表者がテストを受ける。 ・代表者を応援する。 | T3：見通しをもちやすくするために、友達の様子を見ることができるよう練習の順番を配慮する。 T3：一人で注文できなかった場合には、教師と一緒に言葉で注文し、注文できた、買えた喜びを味わえるような言葉掛けを行う。 | T2：実際の店員に近い言葉遣いや話すスピードでやりとりを行うようにする。 T4：できるだけ見守り、支払いの場面で間違えたときのみ教師と一緒に再度練習する。 一人で支払うことができたときは大いに称賛する。 T4：本児の番に生かすことができるように、一緒に友達の良いところや間違いを見付ける。 | T4：順番を待っているときには、友達の動きを見るように言葉掛けする。 T4：練習時には、できるだけ一人で活動できるように。単語などの少ない言葉掛けにとどめる。 T4：財布の口を大きく開けるように支援してお金を出しやすくしたり、財布を見てお釣りを収納できるように言葉掛けする。 | T5：順番を待ちながら、友達の良いところを見付けたり、ポイントが確認できるよう言葉掛けをする。 T5：合格できたら、教師と一緒にショップのお姉さんの手伝いをする。 |
| | 5 | 本時を振り返り、次時の学習を知る。 | T2：ショップに一步近付けたことがわかるように、代表の児童が合格できたら黒板の表に合格シールを張る。 本時のポイント | | | |
| | 6 | 終わりのあいさつをする。 | T1：必要に応じて当番の児童に号令を促す。 全：当番の号令にあわせてあいさつをするように促し、一緒にあいさつをする。 | | | |



一斉への働き掛け



個への働き掛け