

## 「やりたい」思いを引き出し、より主体的に取り組もうとする授業

### 単元名「楽しい冬」 ～冬の遊び～

日時	平成24年 2月17日(金) 2校時		
対象	小学部2年1組	指導形態	生活単元学習
場所	小学部2年1組教室	指導者	宮脇・八反丸

#### 単元における子どもの実態

本学級の子どもたちは、様々な活動に対して興味・関心や意欲の高い子どもが多く、これまで経験したことをふまえ自ら取り組もうとする。また、身近に起こった出来事を伝えようとする等、コミュニケーション力の高まりも感じられる。遊びを中心とした前単元までの活動において、教師や友達の様子を見たり繰り返し遊んだりして簡単なルールのある遊びも体験し、その他の活動にも自ら参加したり友達同士でかかわったりするようになってきた。しかし、ルールを十分に理解し、役割交代をして遊びを楽しめる段階にまでは至っていない。

#### 単元の意義・価値

この時期は、子どもたちが楽しみにしている行事や遊びを経験する機会も多く、家庭や地域での活動と関連付けやすい。さらに、双六やかると等ルールのある遊びから、凧揚げや鬼遊びといった体をダイナミックに使った遊び等と遊びの幅も広く、子どもたちの興味・関心や課題に応じた活動を取り入れやすい。そして、活動を共有することで自分の気持ちを伝えたり、人とのかかわりが広がったりする場面を設けやすい。

#### ねらい

そこで、冬にする遊びであるかるたや鬼遊び等を取り入れ、そのルールを知って、友達や教師と一緒に遊んだり活動したりすることができるようにしたい。

#### 指導観

本単元は、冬の生活に関する内容をその事柄の行われる時期に行いながら、遊びに関する内容を中心に学習を展開したい。遊びに関しては、正月に関する遊びを1月前半に取り入れ、その後、子どもたちの興味・関心のある活動から、歌遊びや見立て遊び、ルールのある遊び等へと広げていく。単元を進めるに当たっては次の点に配慮したい。

- ・ 歌遊びやダイナミックな活動等、いくつかの活動を組み合わせ、興味・関心を広げたり、好きな活動を取り入れて学習への意欲を高めたり、集中力を維持したりできるようにする。
- ・ 鬼や忍者等を取り入れて学習への興味を引き付けるとともに、活動の流れをある程度統一し、学習が進むにつれて少しずつ活動に変化をつけることで、見通しをもちやすくする。
- ・ 変身グッズで遊びの役割が分かるようにしたり、遊びの中で具体的にルールを伝えたり、一緒に動いたりして、遊びのルールを覚えられるようにする。
- ・ 子どもたちの実態に応じて、写真カードや文字カードで授業の流れを示し、活動の流れに見通しをもてるようにする。カレンダーによるスケジュール提示も行う。
- ・ 子どものかかわりの広がりや活動のモデル効果を期待し、学年で行う等学習集団を工夫する。
- ・ 授業の始まりや終わり等に好きな活動を選ぶ機会を設けたり、変身グッズを用意したりし、子どもたちが「やってみたい」という気持ちを高められるようにする。
- ・ 活動場所は、教室を中心とする。また、体を使った遊び等では、中庭やA棟前の広場、太陽の広場等、活動範囲が比較的分かりやすい場所で活動を行うようにする。

#### 展望

これらの活動や遊びを通じて、季節の移り変わりを感じつつ、友達や教師とのかかわりが深まり、コミュニケーション力や余暇を過ごす力等が育まれると考える。また、興味・関心が広がったり、自分ができる役割を担う充実感や達成感を味わったりすることで、やってみたいという気持ちが高まり、積極的に周囲に働き掛けたり助け合ったりする姿が見られるようになると思う。

一人一人の実態から

氏名		A児	B児	C児
単元に関する実態	興味・関心・意欲・態度	<ul style="list-style-type: none"> <li>・何事にも興味を示し、積極的に取り組む。</li> <li>・活動に使う道具の準備や片付けも積極的に取り組む。</li> <li>・年末年始の行事については、これまでも経験をしてきており、見通しをもちつつある。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・これまで経験してきたことや見通しがもてることについては取り組める。</li> <li>・色や物等は、特定の物に強い興味を示す。</li> <li>・年末年始の行事については多少の経験はあるが、さほど関心は高くない。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・活動の初めは、友達や教師の活動の様子を見ていることが多い。見通しがもてると意欲的に取り組む。おもしろそうだと感じると更に積極的になる。</li> <li>・年末年始の行事はこれまでの経験から見通しがもてている。</li> </ul>
	遊び	<ul style="list-style-type: none"> <li>・友達がしている遊びをまねる等して、同じ遊びを共有できつつある。</li> <li>・運動遊びや見立て遊びを好む。簡単なルールのある遊びを友達と楽しむことができつつある。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・感覚遊びを好む。時に、追いかけてっこ等も楽しむことがある。繰り返しの中で見通しがもてると教師と参加できる遊びもある。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・友達がしている遊びをまねる等して、同じ遊びを共有できつつある。</li> <li>・見立て遊びは好きである。簡単なルールのある遊びができつつある。</li> </ul>
	ルールの理解	<ul style="list-style-type: none"> <li>・遊びに関する簡単なルールの理解は早く、それに従って遊ぶことはできる。やりたい気持ちが強すぎると、先走ってしまうことがある。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ルールの意味を理解する段階までには至っていない。</li> <li>・見通しがもてると、周りの友達の活動を見て、流れに沿うことができつつある。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・繰り返し遊んだり、友達の動きを見たりまねたりすることで、遊びに関する簡単なルールを理解することができる。</li> </ul>
キャリア教育の視点から	意思表示・伝達	<ul style="list-style-type: none"> <li>・指示理解力はある。自分の気持ちを仕草や言葉で伝えてくる。発音は不明瞭。</li> <li>・平仮名、片仮名、簡単な漢字が読め、書かれた言葉や文の意味が分かる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・簡単な指示を理解することはできる。</li> <li>・慣れた大人には自ら表情やうなずき、動作等で気持ちを伝えようとする。</li> <li>・文字はまだ理解していない。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・指示理解力はある。自分の気持ちを動作や言葉で伝えてくる。</li> <li>・平仮名、片仮名、いくつかの漢字が読め、書かれた言葉や文の意味が分かる。</li> </ul>
	人とのかかわり	<ul style="list-style-type: none"> <li>・人とかかわることが好きで、困っているときに手伝ったり助けたりする。</li> <li>・ライバル視している友達とは感情をぶつけ合ったり、教師に代弁を求めて気持ちを押し通そうとしたりする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・慣れた人とかかわりは喜ぶ。自分からかかわりを求めていくこともある。</li> <li>・友達からのかかわりを嫌がることは少ないが、気に入らないことがあると声を出したりたたいたりして伝える。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・人とかかわることが好きで、自ら話し掛けたりかかわったりしていく。</li> <li>・友達や教師のまねをしたり、いたずらをしたりして周りの反応を楽しむときがある。</li> </ul>
	選択・決定	<ul style="list-style-type: none"> <li>・複数の中から、自分の好きな物や指示された物を選ぶことができる。</li> <li>・自分の意思を積極的に伝えたり、行動したりする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・好きな物やこだわりのある物は選ぶことができる。指示された物を選ぶことはまだ難しい。</li> <li>・自分の意思ははっきりしていて、伝えようとする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・複数の中から自分の好きな物を選ぶことができる。困ったときは「分かりません」と言う。</li> <li>・自分の意思を伝えることが多い。</li> </ul>

## 指導目標

### 全体目標

全 体 目 標	キャリア教育の視点からの能力領域
・ かるたや鬼遊び等冬に関する遊びや活動のルールを知り、友達や教師と一緒に遊んだり活動したりすることができる。	I-1, 3, 4    II-1, 2 III-2    IV-3

### 個人目標

氏名	個 人 目 標	指導の手立て
A	○ 遊びや活動のルールに従いながら、友達や教師に自らかかわって遊ぶことができる。	○ 活動を繰り返し、役割交代が分かりやすいよう変身グッズを用意する。
B	○ 活動に見通しをもち、教師の支援を受けながら友達と活動に参加することができる。	○ 見通しがもてるよう活動を繰り返し、仲のよい友達からの働き掛けを促す。
C	○ 遊びや活動のルールを知り、友達や教師とかかわりながら遊ぶことができる。	○ 授業の流れを示したり鬼役が分かるような変身グッズを用意したりして、活動が分かりやすいようにする。

## 指導計画

次	主な学習活動	時間	資料・準備
一	○ 1対1の遊び ・ じゃんけん    ・ 歌遊び	2	写真
二	○ 小集団での遊び ・ 福笑い    ・ おしくらまんじゅう ・ かごめかごめ    ・ 花いちもんめ	15	制作道具 調理材料 変身グッズ
三	○ 体を動かす遊び ・ たこあげ    ・ 鬼遊び	6 (本時 5/6)	遊びに使う物

## 本時の学習

### 1 目標

#### (1) 全体目標

- ・ 歌遊びや鬼ごっこのルールを守りながら友達や教師と一緒に遊ぶことができる。

#### (2) 個人目標

氏名	個 人 目 標	指導の手立て
A	○ 友達や教師に自らかかわって、役割を交代しながら歌遊びや鬼ごっこができる。	○ 変身グッズ等を準備したり渡したりする場面を設ける。
B	○ 友達や教師と追いかけて遊ぶことができる。	○ 教師や仲のよい友達が追いかけてくる場面を設定する。
C	○ 遊びのルールや自分の役割が分かり、友達や教師と歌遊びや鬼ごっこができる。	○ 変身グッズ等を用意し、役割が分かりやすいようにする。

## 2 指導に当たって

子どもたちは、これまでの活動から歌遊びや鬼ごっこのルールが少しずつ分かってきて、お互いにかかわりながら遊べるようになりつつある。そこで本時は、これまでの学習のまとめの段階として、次のことに配慮して取り組んでいく。

- ・ 本時の活動を、これまでの活動から子どもたちが選べるようにし、活動への意欲を高める。
- ・ 準備や片付けの時間が分かるよう音楽を流し、子どもたちが自ら取り組めるようにする。
- ・ 役割や順番が分かるよう、変身グッズや順番カード等を用意しておく。
- ・ 子どもたちの「やりたい」という気持ちを伝えやすいように、子どもたちが答えやすいような発問を心掛ける。

## 3 実際（別紙）

3 実際

過程	時間	主な学習活動	指導上の留意点及びやりたいポイント			
			A児	B児	C児	
導入	9:50	1 始めのあいさつをする。	T1：音楽を流すことで、始まりが分かりやすいようにし、授業への意欲を高められるようにする。			
		2 活動とめあての確認をする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">みんなであそぼう。</div>	全：必要に応じてあいさつを促し、子どもの号令で始めのあいさつをする。  T1：本時の活動を説明し、目標や活動の確認ができるようにする。	★活動の順番やルールを発表したり、遊びに必要な道具を友達と一緒に準備したりする。 ・道具を分かりやすい所に置く。 ・友達と準備するよう誘う。	・活動の流れが分かるように、黒板に絵カード等を提示しておく。	・活動の流れが分かるように、黒板に絵カードや文字カードを提示しておく。
展開	9:55	3 1対1の遊びをする。 ・きつねとたぬき ・花いちもんめ	全：歌を共に歌ったり、体を揺らしたりする等して楽しい雰囲気を作る。	・かかわりたい友達が他の子どもと重なった際には、交代で、あるいは、一緒にかかわるよう働き掛ける。	・振り付けを示したり、ジャンプ等好きな動きを取り入れたりすることで、活動を楽しめるようにする。	★じゃんけんの相手やじゃんけんで出すものを決めて友達や教師に伝える。 ・じゃんけんで出すものやじゃんけんの相手の希望を聞く。 ・じゃんけんを選べるように絵カードを示す。
		4 集団での遊びをする。 ・ハンカチ落とし	全：子どもと共に活動しながらモデルを示したり、必要に応じて支援をしたりして、楽しい雰囲気を作る。	・必要があれば、順番を待てるように期待感もてる言葉掛けを行う。	・ハンカチが落とされたら、走ることを伝え、一緒に回る等必要に応じて支援を行う。	・走りたがらないときには、気持ちに乗るように働き掛けたり、教師と一緒に走ったりする。
	10:10	5 体を動かす遊びをする。 ・バナナ鬼 (こおり鬼の一種)	全：鬼役の子どもが捕まえた友達に、役割が鬼になったことを伝え、鬼グッズを渡すことで鬼であることの意識がもてるようにする。	・「やったー」、「助けてー」等、A児の気持ちや動きを表す言葉掛けをして気持ちを盛り上げる。 ・捕まっていない友達や助けが必要な友達を伝えて、鬼ごっこがスムーズに行えるようにする。	★追いかけてくる好きな友達や教師から逃げる。友達が楽しく遊ぶ姿を見て笑顔になる。 ・好きな友達が鬼になる機会を作る。 ・教師が「逃げろー」と一緒に走ることで、逃げる感覚を味わえるようにする。	・「逃げろ」、「捕まった」、「鬼だぞ」等、C児の状況を表す言葉掛けを行い役割が分かるようにする。
終末	10:30	6 活動の振り返り、次時の活動内容を知る。	T1：終わりの予告やタイマー等で活動の終わりが分かるようにし、子どもたちが自ら片付けられるようにする。	・楽しかったことを発表する時間を設けることで、達成感を感じたり次時への期待感を高めたりする。	・絵カード等を示しておき、楽しかったことを選んで伝えられるようにする。	・楽しかったことを発表する時間を設け、達成感を感じたり、次の活動を選んだりして次時への期待感を高める。
	10:35	7 終わりのあいさつをする。	全：必要に応じてあいさつを促し、子どもの号令で終わりのあいさつをする。			

全体への働き掛け

やりたいポイント及び教師のかかわり方

#### 4 評価

##### (1) 全体評価

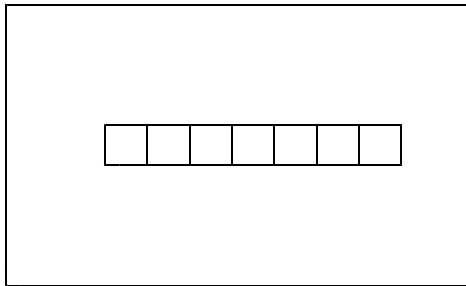
- ・ 歌遊びや鬼ごっこのルールを守りながら友達や教師と一緒に遊ぶことができたか。

##### (2) 個人評価

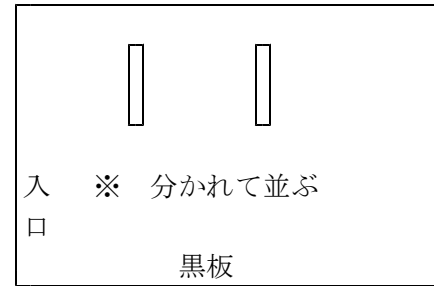
- A児：友達や教師にかかわって、役割を交代しながら歌遊びや鬼ごっこができたか。
- B児：友達や教師と追いかけて遊ぶことができたか。
- C児：遊びのルールや自分の役割が分かり、友達や教師と歌遊びや鬼ごっこができたか。

#### 5 場の設定

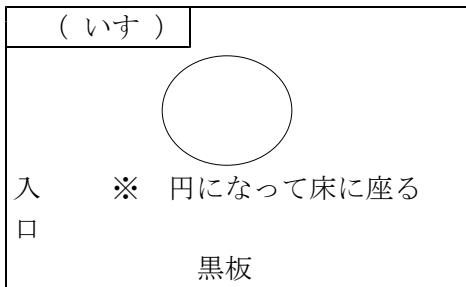
##### <導入>



##### <遊び①：1対1>



##### <遊び②：集団>



##### <遊び③：体を動かさず遊び>



雨天時：多目的室

##### <終末>

