

## 生活単元学習指導案

### 【単元名】

「コロコロランドで遊ぼう」  
～豆・ボール・感覚遊具で遊ぼう～

日時	平成26年2月14日（金）2校時		
対象	グループあそびBグループ	場所	小1-2教室・多目的室 1階プレイルーム
指導者	西 健（CT），松崎 公治，村岡 香（他ST9人）		

※ CT：チーフティーチャー ST：サブティーチャー

### 【単元における児童の実態】

本Bグループは、主にあそびの発達段階が0歳後半から1歳代で、体全体を使ったダイナミックな感覚あそびや模倣あそびの初期の段階にある児童22人で構成されている。児童一人一人の実態は様々で、集団活動が苦手なため、なかなか活動の場に入ることができなかつたり、自発的に自分から遊ぶ姿が見られなかつたりする様子が見られる。また、好きなあそびに繰り返し取り組むことはできても、新しいあそびへの興味・関心が広がりにくかつたり、友達や教師を自分から誘う姿はほとんど見られず、一人あそびが中心でそれぞれのルールで遊んでいた様子が見られる。

### 【単元の意義・価値】

本単元は、「コロコロするもの（こと）」に焦点を当てて、豆あそびやボールあそび、感覚遊具あそびの学習活動を設定している。豆は、感触を楽しんだり、転がしたり、ばら撒いたり、音を楽しんだりとあそびに広がりがある素材である。また、ボールや感覚遊具は日頃から授業や自由あそびの中でもよく活用しており、児童にとって身近で取り組みやすい素材である。このように一つの素材だけではなく、いくつかの素材を準備することで、児童一人一人が好きなあそびを見付けることができるのではないかと考える。さらに、児童がお互いに、いろいろな素材で遊んでいる様子を見ることで、他のあそびにも取り組んでみようとするなど、児童の「やりたい」気持ちを引き出しやすく、あそびへの興味・関心、更には人や物との関わりの広がりが期待できる。

### 【ねらい】

そこで本単元では、豆やボール、感覚遊具などを使ったあそびを通して、児童が自分の好きなあそびを見つけて遊ぶことができるようにしていきたいと考える。また、友達や教師が遊んでいる様子に関心をもったり、同じ場を共有して遊んだりすることを通して、友達や教師を意識しながら遊ぶことができるようにしていきたい。

### 【指導観】

具体的には、児童の活動内容への不安感や抵抗感を和らげ、見通しをもって活動できるように、学習活動の導入と終末は、毎回同じ内容を設定する。具体的には、「導入（集合→テレビによるあそびの場や内容の確認）、教室移動、展開（遊ぶ→片付け）、終末（その日の活動をテレビにより振り返る→解散）」で活動を行うようにする。また、児童の「やりたい」気持ちを高めたり、物や人との関わりを広げたりできるように他の児童たちが遊んでいる様子が見やすい場の設定を工夫していきたい。そして、素材や教材を基に様々なコーナーを設置したり、途中で全体活動を取り入れたりと活動に変化をもたせ、個から集団へ活動の幅を広げられるようにする。さらに、あそびを豊かなものへと発展できるよう、教師自身が率先して遊ぶことでいろいろなあそび方を提示しながら楽しい雰囲気づくりに努めていきたい。

### 【展望】

これらの活動を通して、児童たちは自分の好きなあそびを広げることができ、人や物への関心が高まってくると考えられる。こういった活動の積み重ねが、次のあそびの発達段階（模倣あそび後期：見立て・つもりあそび）へつながるのではないかと考える。

【児童の実態】

※ 授業者の研究対象児及びグループ代表事例の対象児のみ記載

観点 児童	障害種や認知処理の特性等	人との関わり	あそびの様子
A	<ul style="list-style-type: none"> <li>言葉による教師の指示を理解して行動することができるが、気分によっては行動に移せないこともある。</li> <li>学校生活のリズムが身に付いており、自ら活動に参加することが増えてきている。</li> <li>特定の音や音楽に強い不快感を示し、大きな声を出したり、泣いたりすることがある。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>会話は困難だが、「トイレに行きます」、「ちょうだい」など、場面に合った言葉を使うことができつつある。言葉で伝えられないときは教師の手を引いて要求を伝えようとすることがある。</li> <li>好きな歌あそびやくすぐりあそびは繰り返し教師に要求することがある。</li> <li>集団での活動も落ち着いて参加することができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>一人あそびが中心であるが、トランポリンやボールプール、ボールあそびなど、いろいろなあそびを楽しむ。</li> <li>高い場所で遊ぶことを好む。</li> <li>これまでのあそびでは、1回目は経験のある場（滑り台等）のみで遊ぶが、2回目以降はいろいろな場で遊ぶ様子が見られる。周りの友達の様子を見て、同じように遊ぼうとする姿も見られる。</li> </ul>
B	<ul style="list-style-type: none"> <li>実際の場面で自分の好きなことを選択することはできるものの、写真やイラストなどで、活動内容や場の設定を把握することは難しい。</li> <li>言葉での簡単な指示を理解して行動することができることもある。</li> <li>木の実や草などを口に入れて、感触を楽しむ姿が見られる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>オウム返しがあったり、好きな言葉を繰り返し言ったりすることができる。</li> <li>行きたい方へ教師の手を引いて行こうとする姿が見られる。また、不快な場面やしたくないことは、表情やその場から動かないなどの行動で伝えることができる。</li> <li>騒がしい集団は苦手であるが、情緒が安定し環境が整っていれば、集団の場でも落ち着いて過ごすことができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>自由あそびでは、トランポリンを跳んだり、遊具に登ったりといった体を動かすあそびを好む。</li> <li>車やアンパンマンなどが好きで、気に入った絵本を持ち歩いたり、じっと見たりしていることもある。</li> <li>これまでのグループあそび(課題あそび)では、好きなあそびを通して、友達と場を共有して遊べるようになってきている。</li> </ul>
C	<ul style="list-style-type: none"> <li>言葉やイラストなどでの指示理解は難しいが、教師が手を添えるなどして一緒に繰り返し経験することで、パターンを覚え、自ら行動に移すことができるようになりつつある。</li> <li>特定の友達の声に敏感に反応してしまうことがある。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>表出言語は喃語であるが、声の抑揚や表情、態度などで快・不快の感情を伝えることができる。</li> <li>くすぐりあそびなどを好み、教師や友達の手を引いて、してほしいことを伝えることがある。</li> <li>集団の場面では騒がしい環境が苦手な場に入れないこともあるが、事前にくすぐりあそびなどで気持ちをほぐすことで、活動場面に落ち着いて参加することができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>自由あそびでは、トランポリンやブランコなどの感覚あそびを好む。</li> <li>これまでのグループあそびでは、賑やかな雰囲気慣れるまでに時間が掛かり、場に入れないことも多かったが、2回目以降は見通しをもって自ら好きな場へ向かう姿も増えてきている。</li> <li>素材あそびでは素材を指先でつかみ、ヒラヒラさせて感触を楽しむ姿が見られる。</li> </ul>
D	<ul style="list-style-type: none"> <li>活動場面では言葉による簡単な指示を理解できるが、更に手本や手順を先に示すことで本人も見通しをもって活動に取り組むことができる。</li> <li>聴覚過敏があり、苦手な音や声があると耳をふさぐなどの姿が見られる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>表出言語は喃語であるが、言われたことに対して「はい」と返事をして答えることができる。</li> <li>自分の要求は教師の手を引いて伝えることができる。</li> <li>友達と手をつないで歩くことができる。</li> <li>好きな人に対しては、相手の反応を期待して、自分から積極的に関わることがある。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>自由あそびでは車や飛行機などの玩具で遊ぶことが多い。</li> <li>感覚遊具の強い刺激は嫌がるが、穏やかな揺れは好きである。</li> <li>教師の促しで、いろいろな場で遊ぶこともあるが、同じあそびを繰り返すことが多い。</li> <li>1回目の遊ぶ活動では、活動的ではなく、見ていることが多いが、慣れてくると徐々にあそび出す姿が見られる。</li> </ul>

## 【単元目標】

### 1 全体目標

豆やボール，感覚遊具を使ったあそび場の中で，好きなあそびを広げたり，友達や教師を意識しながら遊んだりすることができる。

### 2 個人目標

児 童	目 標	指導の手立て
A	好きなあそびを楽しみ，友達と場を共有しながら遊ぶことができる。	必要に応じて近くの友達と関わられるような環境を作ったり，本児と一緒に遊んだりする。
B	教師の誘いに応じて，いろいろな場で遊ぶことができる。	あそびの場を活動前に実際に本児と見て回ったり，写真で確認したりして，活動への興味・関心を高める。
C	好きなあそびを見付け，自分からいろいろな場で遊ぶことができる。	本児のあそびを模倣しながら，関心のあるあそびを探る。友達や教師の遊んでいる様子を見ることで，いろいろなあそびに関心が向くようにする。
D	友達の遊ぶ様子を見て，その中から好きなあそびを見付けて，自分から遊ぶことができる。	友達の遊ぶ様子をたくさん観察するように促しながら，タイミングを見て，あそびに誘う。

## 【指導計画】

主な学習活動	時 間	準 備
1 好きなあそびを見付けよう ・ 豆プール ・ ころがすコーナー ・ ままごとコーナー ・ といコーナー ・ ボールプール ・ ボールスライダー ・ サイバーホイール ・ 全体活動（透明ビニール袋でバルーン）	3 本時 (3 / 3)	・ 小豆 ・ ブルーシート ・ とい ・ テーブル ・ ままごとセット ・ ボールプール ・ 段ボール枠，ボール ・ サイバーホイール ・ 透明ビニール
2 好きなあそびを広げよう ・ たいこコーナー，ボールコースター		・ CD，CDデッキ ・ たらい
3 友達や教師を意識しながら遊ぼう ・ 缶コーナー，ピンボール		・ たいこ，缶 ・ ボールコースター ・ ピンボール

## 【本時の学習】

### 1 目標

#### (1) 全体目標

活動の場の写真を見たり、友達や教師が遊んでいる様子を見たりして、いろいろなあそびに関心を持ち、友達や教師を意識しながら楽しく遊ぶことができる。

#### (2) 個人目標

児童	目 標	指導の手立て
A	好きな場所で十分遊んだり、友達のあそびをまねしたりして、楽しく活動することができる。	「楽しいね」などの言葉掛けをしたり、友達のあそび方に興味・関心が向くような働き掛け（言葉掛け、指さし等）をしたりする。
B	教師がしているあそびに視線を向けたり、手を出したりしながら、好きなあそびを見付けることができる。	本児の視線や手の動きに着目しながら、本児のしているあそびを一緒に楽しんだり、他のあそび方を提示したりする。
C	教師の手を引いて「やりたい」気持ちを表現しながら、好きなあそびに取り組むことができる。	一つのあそびが一通り終わるタイミングで、本児に手を差し出すなどして、本児の意思表示を待つように関わる。
D	自分の見付けた好きなあそびで繰り返し遊ぶことができる。	本児の動きを模倣したり、教師が率先して遊ぶ様子を見たりすることで、あそび方を提示する。

### 2 指導に当たって

本時では、児童一人一人が「やりたいこと」に十分に取り組み、十分に遊ぶことができるように場の設定や関わりなどを工夫していきたい。具体的には以下のとおりである。

- 児童がいろいろなあそびに関心をもつことができるよう、導入段階で活動の場を写真で確認したり、展開段階では周りの友達や教師が遊んでいる様子が見やすい環境設定を工夫したりしたい。また、廊下を仕切って活動場所を区切ることにより、児童が思い思いの場所へ移動して自由に安全に遊び回れるよう配慮するとともに、対象児だけでなく、それぞれの教師が、多くの児童と関わりながらあそびに取り組むようにしていきたい。さらに、友達や教師が遊んでいる様子に視線を向けたり、同じ場を共有して遊んだりするを通して人との関わりを広げていきたい。
- 順番や道具の貸し借りが必要なコーナーでは、順番が待てるように椅子を配置したり、道具を多めに準備したりすることで、スムーズに交代や貸し借りができるようにしたい。その際、肯定的な言葉のやり取りを促し、児童が気持ちよく思いを伝え合うことができるよう支援したい。
- 活動の場へなかなか自分から入れない児童に対しては、児童の気持ちに寄り添いながら、周りが楽しそうに遊んでいる様子を観察するよう促すなどして、児童自身の自発的な動きを待つように関わりたい。また、自分から遊ぶことがなかなか難しい児童に対しては、教師があそび方を提示したり、児童のしているあそびを教師が模倣したりすることにより、楽しさを共有しながら関わるようにしたい。さらに、賑やかな雰囲気苦手な児童に対しては、様々なコーナーを設置することで、落ち着いて活動できる場所を見付けることができるようにしたい。
- 安全面では、散らばった豆を踏んで滑らないよう、全員が裸足で活動に参加するようにする。それによって足裏の刺激が強くなりすぎないように、床にマットを敷き、感覚刺激を和らげるようにして、児童が安全に楽しく遊ぶことができるようにしたい。
- 教師全員が率先して遊ぶことで、児童の気持ちが活動へ向かいやすいような楽しい雰囲気づくりに努めたい。

3 実際 ※□は全児童への働き掛け，CTはチーフティーチャー，STはサブティーチャー。

過程	主な学習活動	指導上の留意点			
		A	B	C	D
導入 7分	1 始まりの歌を聞きながら，1年2組に集合する。 2 始めの挨拶をする。 3 本時の活動内容を確認する。 「コロコロランドであそぼう。」	CT：始まりの曲を流すことで，始まりが意識できるようにする。			
		全員が集合するまで，歌ったり踊ったりしながら待つ。			
		必要に応じて挨拶を促し，児童の号令で始めの挨拶をする。			
		CT：大型テレビで前回の活動場面と新しいコーナーの写真を見て，活動への意欲を高めることができるようにする。			
展開 28分	4 好きな場所で遊ぶ。 【多目的室】 ・ 豆プール ・ ころがすコーナー ・ たいこコーナー ・ 缶コーナー ・ ままごとコーナー 【プレイルーム】 ・ ボールプール ・ ピンボール ・ ボールコースター ・ ボールスライダー ・ サイバーホイール ※ ビニール袋をバルーン風に動かし豆の雨を降らす。(半分経過時)	・ 遊んでいる様子を見ながら「～したね」「〇〇も楽しそうだね」など，言葉掛けを行い，本時の活動への意欲を高めることができるようにする。	・ 授業が始まる前に，活動の場を教師と一緒に個別に見て回り，活動への意欲を高めることができるようにする。	・ 体をさするなどして気持ちをリラックスさせながら，「〇〇くん～してるね」など，言葉掛けをして，テレビへの注視を促す。	・ 写真を見ながら「今日は何をする？」など言葉掛けを行い，選択肢を提示するなどして活動への意欲を高めることができるようにする。
		児童の様子を見ながら，必要に応じてあそびへと促したり，誘ったりする。			
		ST：各コーナーを回りながら，児童たちが楽しく遊んでいる場面を写真に撮る。			
		・ 言葉掛けや指さしなどで，友達の遊び方に視線が向くようにする。	・ 本児の視線や手の動きに着目しながら，本児のしているあそびと一緒に楽しむ。	・ 本児がしているあそびを模範して，一緒に楽しむ。	・ 本児が自ら好きなあそびを選択できるように，自発的な動きを見守るようにする。
		・ 好きな場で十分遊べたら，タイミングを見て本児が好みそうな場所へ誘う。	・ 気に入ったあそびに満足した様子が見られたら，他のあそび方を提示する。	・ 一つのあそびが一通り終わるタイミングで，本児に手を差し出すなどして握り返すかどうかの意思表示を待つ。	・ 教師が率先して遊ぶことで，あそび方を提案したり，楽しい雰囲気づくりに努めたりする。
		・ 友達のあそびに視線が向いていたら，「やってみようか」などの言葉掛けをする。	・ 教師自身が楽しんでいる姿を見て，あそびたい気持ちを引き出すようにする。	・ 本児が遊んでいる場所に友達を誘うなどして友達との関わりがもてるようにする。	・ 「すごいね」「じゃー」などと本児の動きを言葉に換えて伝えながら，一緒に楽しく遊ぶ。
ST：集合の合図の曲を流して集合を促し，全体活動への期待感を膨らませる。					
児童の実態に応じて，集合を促したり，あそびを継続したりする。					
終末 10分	5 終わりの曲を聞きながら片付けをする。 6 活動を振り返る。 7 終わりの挨拶をする。	ST：終わりの曲を流すことで，終わりが意識できるようにする。			
		終わりの曲が流れている間，児童と一緒に片付けをする。			
		CT：大型テレビで活動場面の写真を見て，楽しかったことを振り返ることができるようにする。			
近くにいる児童に対して，「〇〇して楽しかったね」など，言語化して伝えるようにする。					
必要に応じて挨拶を促し，児童の号令で終わりの挨拶をする。					

#### 4 評価

##### (1) 全体評価

友達や教師が遊んでいる様子を見て、いろいろなあそびに関心を持ち、友達や教師を意識しながら楽しく遊ぶことができたか。

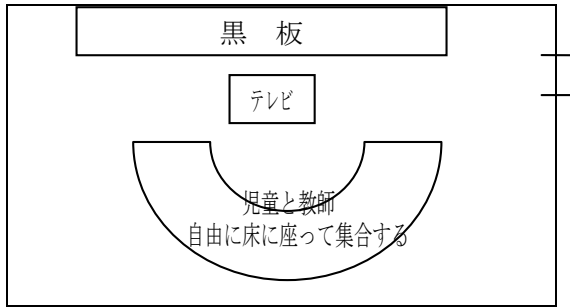
##### (2) 個人評価

児 童	個 人 目 標 の 評 価	評 価
A	好きな場所で十分遊んだり、友達をあそびをまねしたりして楽しく活動することができたか。	
B	教師がしているあそびに視線を向けたり、手を出したりしながら好きなあそびを見付けることができたか。	
C	教師の手を引いて「やりたい」気持ちを表現しながら、好きなあそびに取り組むことができたか。	
D	自分の見つけた好きなあそびで繰り返し遊ぶことができたか。	

◎：十分達成できた    ○：ほぼ達成できた    △：達成できなかった

5 場の設定

(1) 導入・終末時（小1－2教室）



(2) 展開時（多目的教室・1Fプレイルーム）

