

第4学年 生活単元学習 学習指導案

指導者 C T 徳田 葵 S T 森永 幸恵
S T 出水澤 優 S T 中村 萌音
S T 竹下 美香 S T 内田 佳奈

1 単元名 「カーレース大会をしよう」

2 単元について

(1) 児童の実態 [4年・18人]

本学年の児童は、1学期のお楽しみ会の空気水鉄砲遊びでは、制作段階から意欲的に取り組み、仕組みについても理解したり、興味をもったりすることができた。また、遊びの際には、自分たちから飛距離の競争を行い、友達と一緒に没頭して制作や遊ぶことができた。児童は、物の仕組みやおもちゃへの興味、関心はもっているが、今までの学習での経験が少なく、体験を通しての知識が乏しいことや興味関心の範囲が限られているなどの課題がある。

また、係の仕事や身支度などの事柄に関して児童は、1学期に比べてできるようになってきてはいるが、自分で考えて行動することや友達と協力して行うことに関しては、考える前に教師に頼ったり、単独行動したりするなどの課題がある。これは、自分で考えて行動した際に達成感を味わう経験や友達と協力する良さや大切さを感じた経験が不足しているためだと考えられる。

(2) 単元観

本単元は、特別支援学校小学部学習指導要領生活科、図画工作科、算数科及び小学校学習指導要領道徳科の主に以下の内容を基に設定している。

小学部 生活科 2段階 シ ものの仕組みと働き

車を作る活動を通し、ものの仕組みや働きに気付いたり、分かたりすること。
身近にあるものの仕組みや働きに関心をもつこと。

小学部 算数 D測定 2段階

大きさに注目し、量の大きさの違いが分かるとともに、二つの量の大きさを比べることについての技能を身に付けるようにする。

小学部 図画工作 A表現 2段階

材料や、想像したことから表したいことを思いつくこと。

小学部 道徳科 集団生活の充実

みんなで協力し合い楽しい学級や学校をつくること。

実態を踏まえ、本単元「カーレース大会をしよう」を設定した。本単元で車を動かす際に使用するゴムは、変化や特徴が目に見えて分かり、自分が行った操作に対する結果に児童自身が気付きやすいと考える。また、児童の好きな競争を取り入れることで、遠くまで走る車を作りたいという興味や関心を引き出し、走る距離を伸ばすためにどうすれば良いか、自分で考え、試行錯誤する活動にも意欲的に取り組むことができる。また、カーレース大会を開催するに当たって準備をしたり、学級や友達と協力したりすることを通し、助け合いや一緒に取り組むことの良さを感じることが出来る。さらに、自分の作った車を紹介したり、紹介を聞いたりすることで、相手に分かりやすく伝えようとする態度や友達の作った車の良さに気付く、相手の良さを認めることにもつながることができると考える。

(3) 指導観

まず、単元の始めにカーレース大会について知り、見通しをもって車の制作に取り組むことができるようにする。車を走らせる際に使うゴムについて学習では、ゴムの特徴を知った上で工夫しながらより遠くまで進むことができる車を作るグループAと、実践的にゴムの特徴や楽しさを味わいながら車を作るグループBに分けて学習する。実態に合わせて学習を行うことで、仕組みや働きについても楽しく理解したり、気付いたりできるようにしたい。また、車の走った距離を競う場面では長さの学習で学んだことを思い出しながら進んだ距離の比較を扱い、学んだことを活かし自信につなげたい。カーレース大会の準備では、クラスで作ることを通し、コミュニケーションをとりながら協力したり、友達と一つの物を作る喜びを感じたりすることができるようにしたい。さらに、カーレース大会では友達の車の紹介を聞き、友達の車の良さに気付いて認めたり、ルールを守って友達と一緒に楽しんだりすることができるようにしたい。

なお、単元には、車の制作時の材料やゴムを選ぶ等の自己決定（生活スキル）をする場面や、カーレース大会の準備の分担、クラスでのトロフィー作りでの協力（社会・集団生活）する活動を取り入れた。また、制作した車を紹介したり、発表を聞いたりする（コミュニケーション）の活動も設定した。

3 単元目標

- ゴムの特徴を知り、ゴムを変化させると物が動く様子が変わることに気付く。〔知識及び技能〕
- 車を遠くまで走らせる方法を選択肢の中から考えたり、自分で色や形を選び、車を作ったりする。〔思考力、判断力、表現力等〕
- カーレース大会や準備に見通しをもち、必要なものを考えたり、協力して準備に取り組んだりする態度を養う。〔学びに向かう力、人間性等〕

4 指導計画 ※ 単元・題材シートの「指導計画」を参照。

「生活単元学習」単元シート（ 4年・知的 ）

単元名		カーレース大会をしよう	期 間	10 月 8 時間	児童数 18	職員数 6
実態における単元設定			1 学期に空気水鉄砲作りをして遊ぶと、制作段階から意欲的に取り組み、仕組みについても理解できた児童も数名いた。また、遊びの際には、自分たちから飛距離の競争を行い、最後まで没頭して制作や遊びを行うことができた。そこで、変化や特徴が目に見えて分かるゴムを題材に、児童の好きな競争を取り入れ、ゴムの特徴や、面白さを知ることを通し、身の周りの物や事象に興味をもつことができるようにしたい。その際に相手に伝えたり、協力して行う活動を組み込んだりすることで、身近な人を意識したり、協力して行動することができるようにしたい。実際に車を作り走らせる活動を通し、比べたり、試したり、工夫したりしながら変化に気付いたり、変化する楽しさを感じたりして、身の回りのものへの興味関心を広げるきっかけにしたいと考え本単元を設定した。			
取り扱う各教科の主な内容			・ 車を作る活動を通し、ものの仕組みや働きに気付いたり、分かったりすること。 ・ 身近にあるものの仕組みや働きに関心をもつこと。【生活科 2段階 シものの仕組みと働き】 ・ 大きさに注目し、量の大きさの違いが分かるとともに、二つの量の大きさを比べることについての技能を身に付けるようにする。【算数 D測定 2段階】 ・ 材料や、想像したことから表したいことを思いつくこと。【図画工作 A表現 2段階】 ・ みんなで協力し合い楽しい学級や学校をつくること。【道徳科 D 集団生活の充実】			
単元目標	知識及び技能	・ ゴムの特徴を知り、ゴムを変化させると物が動く様子が変わること			生活	
	思考力、判断力 表現力等	・ 車を遠くまで走らせる方法を選択肢の中から考えたり、自分で色や形を選び車を作ったりすることができる。			図工、生活	
	学びに向かう力、 人間性等	・ カーレース大会や準備に見通しをもち、必要なものを考えたり、協力して準備に取り組んだりする態度を養う。			生活、道徳	
指導計画	学習内容「カーレース大会をしよう」（4 時間）【実態別指導】〈3 / 4 本時〉 1 車を作ろう。（図工） ・ 材料を選んだり、形や色を工夫したりして車を制作する。※ 1 2 ゴムで動く車を作ろう。（生活） ・ ゴムの特徴を知る。 ・ ゴムで動く車を作る。 3 遠くまで走るにはどうしたらいいかな。（生活）（算数） ・ 遠くまで車を走らせるための材料を選んだり、実際に車の走った距離を比べたりし、遠くまで走らせる方法を考える。※ 2				〈目指す児童の姿〉 自己決定 （生活） 対応力 （社会・集団） 聞く （コミュ）	
	学習内容「カーレース大会の準備をしよう」（2 時間）【学級別指導】 1 カーレース大会の会場を作ろう。（生活）（道徳） ・ カーレース大会に必要なものを考え、準備をする。 2 トロフィーを作ろう。（図工）（道徳）※ 3 ・ クラスの友達と協力してトロフィーを作る。				協力・役割 （社会・集団） 伝える （コミュ） 仕事・責任感 （社会・集団）	
	学習内容「カーレース大会をしよう」（2 時間）【学年全体での指導】 1 自分の車の良さを発表しよう。 ・ 自分の車を発表する。（国語） ・ 友達の車の中からお気に入りの車を選ぶ。（道徳）（図工）※ 4 2 カーレース大会をしよう。 ・ カーレースをしよう。（生活）（算数）（道徳） ・ 表彰、学習のまとめをする。（生活）（道徳）				伝える （コミュ） 決まり・ルール （社会・集団） 参加 （社会・集団）	
共通理解事項等		※ 1 制作例や材料を多く準備し、児童が自ら選択、決定しやすいようにする。 ※ 2 遠くまで走る車を作る過程を通し、物が変化することや物の仕組みへの興味、関心がもてるようにする。 ※ 3 学級の友達と一つの物を作る経験を通し、協力することや達成感を味わう経験をできるようにする。 ※ 4 発表を聞き、友達の車の良さを感じたり、工夫に気付いたりすることができるようにする。				
〈良かった点・改善策→教育課程〉						
○ ●						

5 本時

単元名		カーレース大会をしよう		時数	3／8	期日	令和 4 年 10 月 20 日（木）2 校時	場所	体育館
目標		・ ゴムや発射スイッチの位置を変化させると物が動く様子が変わることに気付くことができる。〔知識及び技能〕 ・ ゴムの特徴を思い出して自分で考えたり、友達の車を参考にしたりして、工夫しながら遠くまで走る車を作ることができる。 〔思考力、判断力、表現力等〕							
時間	主な学習活動		関連する各教科の内容			指導上の留意点（★は目指す児童の姿に関する手立て）			
12 分	1 始めの挨拶		【生活ーものの仕組みと働き】 クイズ形式にし、児童が前回の学習を思い出しながらゴムの特徴を確認する。 【生活ーものの仕組みと働き】 材料をいくつか用意し、友達と一緒に考えたり、試す活動を行い、ゴムの働きを体感したり、特徴に着目して考えたりする。 【算数ー測定】 距離を競うために目印を用意し、自分たちで距離の比較をする。 メモリの何個分かを数え、表に記して比べるようにする。			・ ゴムの特徴をクイズ形式にすることで、自分で考える時間を作り、前回の学習を思い出した上で次の活動に進むことができるようにする。 ・ まずは、教師が車を走らせ、測定まで行い、表に記すことで、先生より走る車を作りたいという意欲付けや、見通しをもつことができるようにする。 ・ 時間を提示することで、時間の見通しをもちながら自分で考えて活動することができるようにする。 ★ ゴムを二種類用意したり、スイッチの位置を変えられるようにしたりすることで、児童自らが選択したり、組み合わせたりできるようにする。【自己決定】 ★ 途中で行き詰まっている児童には、友達に聞いたり、近くで行うように言葉掛けを行ったりすることで友達の様子や友達とのコミュニケーションの中で遠くまで走らせる方法に気付くことができるようにする。【対応力、コミュニケーション】 ・ 距離の測り方を再度確認し、正しく比較できるようにする。			
20 分	3 今日の学習 ゴムをつかってとおくまでは しるくるまをつくろう。								
10 分	4 遠くまで走る車を作る。 （１） 材料を選ぶ。 （２） 試しながら走らせる。					・ 次回の活動の予告を行い、より遠くに進む車を作る活動や実際にレースをすることへの期待感をもてるようにする。			
3 分	6 工夫したところの発表（遠くまで走らせた児童数名）								
	7 次回の予告								
	8 終わりの挨拶								
場の設定	ホワイトボード テレド 教卓 A B C D E F G H I J K 材料 記録 作業台 試しコース場								

生活単元学習評価シート 【「カーレース大会をしよう」】

評価の観点

知識及び技能	A ゴムの特徴に気付いたり、知ったりすることができる。 B ゴムを変化させると物が動く様子が変わること気付くことができる。
思考力、判断力、表現力等	C (例) 車を遠くまで走らせる方法を選択肢の中から考えたり、自分で色や形を選び車を作ったりすることができる。
主体的に学習に取り組む態度	D (例) カーレース大会や準備に見通しをもち、必要なものを考えたり、協力して準備に取り組んだりする態度を養う。
目指す児童の姿	E (例) ゴムを選んで試したり、自分で考えながら材料を決めたりすることができる。(自己決定)

児童名	知識及び技能		思考力・判断力・表現力	主体的に学習に取り組む態度	目指す児童の姿
	A	B	C	D	E
A	◎	◎	友達の車を参考に遠くまで走らせる方法を考えることができた。	※ 単元の前半は個々での活動がメインとなる。後半で学級や友達と協力して活動する計画である。	友達にどんな方法で走らせているか聞き方法を変えて走らせることができた。
B	○	○	ゴムを触って違いが分かるとゴムを変えて車を走らせることができた。		車の組み立ての手順を見ながら自分で考えて車を作ることができた。
C	◎	◎	試しながら、車を遠くまで走らせる方法を考えることができた。		ゴムやスイッチの工夫を自分の言葉で友達に伝えることができた。
D	◎	◎	ゴムやスイッチを工夫して走らせ、工夫を友達にも伝えることができた。		自分で考えてゴムやスイッチの位置を決めたり、工夫を相手に伝えたりすることができた。
E	◎	◎	友達の車を参考に車を遠くまで走らせる方法を試すことができた。		ゴムの付け方を自分で考えて決め、試しながら、ゴムを二重にするなど工夫することができた。
F	◎	◎	友達の車はどうして遠くまで進むのかを考え、自分の車を工夫することができた。		ゴムやスイッチの工夫を自分の言葉で友達に伝えることができた。
G	◎	○	教師の言葉掛けで遠くまで走るゴムを選ぶことができた。		材料を自分で選んで装飾をしたり、ゴムを選んだりしながら考えて活動できた。
H	◎	○	教師の言葉掛けでゴムの違いに気付く、遠くまで走るゴムを選ぶことができた。		好きな材料を選んで装飾したり、ゴムの違いを考えて選択したりすることができた。
I	◎	◎	友達の車を参考に車を遠くまで走らせる方法を試すことができた。		友達の工夫を聞いたり、見たりしながら方法を変えて走らせることができた。
J	◎	◎	友達の車を参考にいろいろな走らせ方を試し工夫することができた。		友達とどんな方法で走らせているか話したり、自分のやり方を伝えたりすることができた。
K	◎	◎	友達の車を参考に遠くまで走らせる方法を考えることができた。		友達にどんな方法で走らせているかを聞き方法を変えて走らせることができた。

※ 「知識及び技能」の評価は「◎：達成できた ○：ほぼ達成できた △：達成できなかった」で実施し、その他の項目の評価は端的に記述で評価する。