

小学校
生活単元学習

三次市立十日市小学校

指導者

教諭(T1)懸田 知子
講師(T2)上田 瑞枝
介助指導員(K1)木戸 若水
介助指導員(K2)近森 智子

単元名

遊びの達人になろう
～みんなが楽しめる遊びにするには?～

本単元で育成する資質・能力

表現する力・主体性

日時 令和3年10月15日(金) 第2校時
学年 知的障害特別支援学級 第1学年2名, 第2学年1名, 第3学年1名,
第4学年2名, 第5学年1名, 第6学年1名 計8名

1 単元観

本単元は、国語科の聞くこと・話すこと、生活科の遊び、自立活動を合わせて指導する。工夫して遊びを作り、楽しむ「遊びの達人になろう」という単元を設定した。進んで友達に働きかけて一緒に遊ぶことのできる場面や、みんなが楽しめる遊びの工夫を話し合う活動を設定し、年間を通して段階的に行うことで、主体性や表現する力を伸ばすことが期待できる。

本単元の第1次では、2つのグループに分かれ、他のグループが作ったすごろくで遊ぶ。また、すごろくそのものの改善点を伝え合い、さらに良くなるよう工夫するという流れで展開する。

第2次では、それぞれのグループの作りたいゲームを決めて作る。本時は、他のグループが作ったゲームで遊んでみて、感想や意見を出し合い、遊び方やルールを工夫を行うという流れで展開する。そのゲームは自閉症・情緒障害特別支援学級の友達や中学校区内の特別支援学級の友達に紹介するという目的で行う。

第3次では、それまでの経験を活かし、遊びの達人になって6年生を送る会を行う。6年生に感謝の気持ちを伝え、楽しい思い出を作るための会の内容を工夫して行うことをねらいとして本単元のゴールとする。

2 児童観

本学級には、1年生から6年生までの6学年8名が在籍し、児童の実態差が大きい。このうち昨年度在籍していた児童は4名で、4月から4名の児童が加わった。日々の生活を通して関わりが増えてきているが、休憩時間にはみんなと一緒に何かをしようとするよりも、同じことをしたい者同士が集まったり、特定の遊び相手を誘ったりする場面が多い。

自閉的傾向のある児童が多く、全体的に言葉で自分の気持ちを伝えることが苦手である。自信がなく、話すことに抵抗のある児童や、発音が不明瞭なために相手にうまく伝わらない児童、相手や事柄に関心が向かないと反応を返すことができない児童などがいる。

また、相手の表情を見て気持ちを考えたり、他者の意見を聞いたりする力が弱く、相談して意見をまとめることが苦手である。

しかし、穏やかな雰囲気の中で、一緒にいると楽しいと感じる経験も増えてきている。これまでの学習活動では、全員が表情カードを使って感想を伝えることができた。関わり合う力を伸ばしていける集団だと考える。

3 指導観

指導にあたっては、単元のゴールと活動の流れを示し、見通しをもたせるようにする。「自分たちで遊ぶ、振り返る、改善する」というパターンをつくり、活動の積み上げを図る。

また、相談する場面を作り、自分の思いを表現したり、相手の思いを受け止めたりする活動を繰り返して経験させる。そのために表情カードなどを使い、自分の気持ちや考えが出しやすくなるよう支援する。

さらに、自分たちがしたい遊びを調べ、体験的な活動を繰り返し、より楽しい遊びにしようとする中で、主体的に関わり合う必然性をもたせたい。

4 単元の目標

- (1) みんなが仲良く楽しめるゲームにするために、ルールや遊び方の工夫があることを知り、仲良く遊ぶことができる。
- (2) 楽しいゲームにするための話し合いにおいて、自分の考えを伝えたり、相手の考えを受け止めて表現したりすることができる。
- (3) ゲームを楽しくする工夫を考えようとしたり、友達に働きかけて一緒に遊ぼうとしたりする。

5 本単元に係る児童の実態と個人の目標〔指導内容〕

	実態	○目標〔指導内容〕
A 児	<ul style="list-style-type: none"> ・知的障害と自閉傾向がある。 ・衝動的で、自分の関心の向く方へ駆け寄り触ってみようとする。集中できる時間が短い。 ・自分のしたいことを聞いてもらえるまで繰り返し話し、場の状況を意識することは難しい。 ・ゲームに負けそうになると怒ることがある。 	<ul style="list-style-type: none"> ○身の回りの遊びや遊び方について関心をもつ。〔生 1 エ (イ)〕 ○表情や身振り、簡単な話し言葉などで表現する。〔国 1 A ア〕 ○他者の意図や感情に気付く。〔自人 (2)〕
B 児	<ul style="list-style-type: none"> ・知的障害がある。 ・見通しがもてないことや、好きではないことには「僕はしないよ。」と参加しないことがある。 ・発音が不明瞭で言葉で表現したことが伝わりにくい。 ・ゲームに負けそうになると泣くことがある。 	<ul style="list-style-type: none"> ○身の回りの遊びや遊び方について関心をもつ。〔生 1 エ (イ)〕 ○表情や身振り、簡単な話し言葉などで表現する。〔国 1 A ア〕 ○ゲームを通して積極的に人と関わろうとする意欲をもつ。〔自心 (3)〕
C 児	<ul style="list-style-type: none"> ・知的障害と自閉症がある。 ・友達と遊ぶことが好きである。自分が負けても我慢できるようになってきた。 ・自分の思いを言葉で伝えようとすることができるが、適切な言葉が見つからず自信が無くなると声が小さくなる。 ・相手の思いが汲み取れないため、自分が我慢する状況になった時に怒ったり落ち込んだりする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○友達と簡単なきまりのある遊びをしたり、遊びを工夫しようとしたりする。〔生 2 エ (ア)〕 ○体験したことなどについて、伝えたいことを考えて話す。〔国 2 A ウ〕 ○自分の意図を伝えたり、相手の意図を理解したりして適切な関わりをもつ。〔自コ (1)〕
D 児	<ul style="list-style-type: none"> ・知的障害と自閉症がある。気持ちが不安定になり活動への参加が難しい時がある。 ・友達と同じ場所で遊ぼうとするようになってきた。ルールのある遊びは、初めはしようとしませんが慣れてくると参加することができる。 ・身近な人の話すことを理解し、返事をするすることができる。自分の関心のあることなら単語で伝えることができる。 ・短い言葉や動作で意思を伝えるが、要求の伝達は難しい。 	<ul style="list-style-type: none"> ○友達や先生と同じ場所で遊ぼうとすることができる。〔生 1 エ (ア)〕 ○身近な人からの話しかけに注目したり、応じて答えたりして意思表示をしている。〔国 1 A (イ)〕 ○身近な人とのやり取りを通して気持ちを伝える。〔自人 (1)〕

E 児	<ul style="list-style-type: none"> • 知的障害と自閉症がある。 • 友達に働きかけて一緒に遊ぶことができるが、相手の気持ちを考えることが難しく高圧的な言い方をして遊びが楽しくなくなることがある。 • 相手の話を聞いて質問したり、感想を話したりすることができる。 • 手先の不器用さや力の調節の難しさ、空間認知の弱さがある。 	<ul style="list-style-type: none"> ○友達と関わりをもち、きまりを守ったり遊びを工夫したりして、仲良く遊ぼうとする。〔生3エ（ア）〕 ○相手の話に関心をもち、自分の考えを相手に伝えたり、相手の考えを受け止めたりする。〔国3A（カ）〕 ○他者の意図や感情を理解し場に応じた適切な行動をする。〔自人（2）〕
F 児	<ul style="list-style-type: none"> • 知的障害とダウン症がある。 • ルールを守って遊ぶことができる。勝敗のある遊びで負けると悔しがるが我慢できるようになってきた。 • 話すことは好きだが、質問の意図が理解できなかったり、どう話したらいいか分からなかったりすると黙ってしまう。 • 自分が失敗したときや、よく分からなくて困っているときに助けを求めることが難しい。 	<ul style="list-style-type: none"> ○友達と関わりをもち、きまりを守ったり遊びを工夫したりして、仲良く遊ぼうとする。〔生3エ（ア）〕 ○体験したことなどについて、伝えたいことを考える。〔国2A（ウ）〕 ○自分の意図を伝えたり、相手の意図を理解したりして適切な声かけをする。〔自コ（1）〕
G 児	<ul style="list-style-type: none"> • 知的障害と自閉症がある。 • 学級の中でお兄さんの役割を果たし、友達に働きかけ、仲良く遊ぶことができる。 • 思い付いたことはすぐ声に出して話に割って入ることがある。緊張すると吃音が出ることもあり、改まった場で話すことには苦手意識がある。 • 場の状況を理解することが難しい。 	<ul style="list-style-type: none"> ○友達と関わりをもち、きまりを守ったり遊びを工夫したりして、仲良く遊ぼうとする。〔生3エ（ア）〕 ○相手の話に関心をもち、自分の考えを相手に伝えたり、相手の考えを受け止めたりする。〔国3A（カ）〕 ○自分の要求を伝えたり、相手の意図を受け止めたりして意欲的に取り組む。〔自心（3）〕
H 児	<ul style="list-style-type: none"> • 知的障害がある。 • 集団での活動への不安や緊張が強く、体調不良を訴え学校を欠席することが多い。 • 学級の中で最高学年として下学年に関わることができる。「こうしてみたら？」とアイデアを出すことができる。 • 得意なことは積極的に話すことができるが、自分の要求を伝えることが苦手である。 • 自己肯定感が低く、失敗したり分からなかったりする状況に置かれると無反応になる。 	<ul style="list-style-type: none"> ○友達と関わりをもち、きまりを守ったり遊びを工夫したりして、仲良く遊ぼうとする。〔生3エ（ア）〕 ○経験したことを思い浮かべ伝えたいことを考える。〔国3A（ウ）〕 ○慣れた小集団で人とのやり取りを通して積極的に人と関わる。〔自心（3）〕

6 本単元において育成しようとする資質・能力とのかかわり

育成したい 資質・能力	◇目指す児童の姿（評価方法）							
	A児	B児	C児	D児	E児	F児	G児	H児
表現する力	遊んだ感想を話している。（発言）	遊んだ感想を話している。（発言）	遊んだ感想を話している。（発言）	遊んだ感想を表情カードから選んで示している。（行動）	自分の考えや感想が伝わるように話している。（発言）	自分の体験や感想が伝わるように話している。（発言）	自分の考えや感想が伝わるように話している。（発言）	自分の考えや感想が伝わるように話している。（発言）
主体性	自分から進んで遊びを楽しもうとしている。（発言、行動）	自分から進んで遊びを楽しもうとしている。（発言、行動）	友達と一緒に遊びを楽しもうとしている。（発言、行動）	友達と一緒に遊ぼうとしている。（行動）	みんなで楽しめるように働きかけて遊ぼうとしている。（行動、発言）	みんなで楽しめるように働きかけて遊ぼうとしている。（行動、発言）	みんなで楽しめるように働きかけて遊ぼうとしている。（行動、発言）	みんなで楽しめるように働きかけて遊ぼうとしている。（行動、発言）

7 本単元の指導と評価の計画（全 23 時間 本時 13/23）

次	時	学習内容・活動	◇評価規準（評価方法） ★資質・能力（評価方法）
第 一 次	1 5 4	<p>○ 作って遊ぼう</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;">めあて：ゲームを工夫してみんなで楽しく遊ぼう</div> <ul style="list-style-type: none"> ・単元の流れを知り、グループに分かれてグループ名を話し合う。 ・すごろくの目のカードに書く言葉を考える。 ・カードを貼ってすごろくを作り、遊んだ感想をグループ内で交流する。 ・相手のグループが作ったすごろくで遊び、改善点を話し合う。その意見をもとにカードを貼り替えてすごろくを改良する。 	<p>◇すごろくの目の位置や書かれている言葉によって、すごろくの楽しさが変わってくることに気付き、改良している。（発言・行動観察）</p> <p>◇★遊んだ感想を話している。（発言・行動観察）</p> <p>◇★進んで遊びを楽しみ、すごろくの目の工夫を考えようとしたり、友達に働きかけて作業を一緒にしようとしたりしている。（発言・行動観察・完成させたすごろく）</p>

<p>第 二 次</p>	<p>5 5 18</p>	<p>○ ゲームを紹介しよう</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">めあて：遊び方やルールを工夫してもっと楽しくしよう</div> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲームを調べ，試作品を作る。(2) ・試作品で遊び，グループで作って紹介したいゲームを話し合う。 ・作り方や材料を調べる。 ・ゲームを作る。(3) ・自分たちで遊んでみて，相手グループへの伝え方を考える。 ・相手グループのゲームで遊んでみて，感想やアドバイスを話し合う。 ・ゲームを改良し，生活2の友達に紹介する準備をする。(2) ・生活2の友達に遊びを紹介し，意見をもらう。 ・ゲームを改良し，学区特別支援学級交流会で紹介する準備をする。 ・学区特別支援学級交流会でゲームを紹介する。 	<p>◇ルールや遊び方を工夫することで，もっと楽しいゲームになることに気づき，工夫して楽しく遊んでいる。(行動観察)</p> <p>◇★遊んだ感想や，何が作りたいか，どんな工夫をしたらいいかを伝えたり，友達の意見を受け入れてグループの考えをまとめたりしている。(発言・行動観察・ワークシート)</p> <p>◇★友達と一緒にゲームを作ることや遊ぶことを楽しんだり，遊び方やルールの工夫を考えようとしていたりしている。(発言・行動観察・完成させたゲーム)</p>
<p>第 三 次</p>	<p>19 5 23</p>	<p>○ 6年生との思い出の会をしよう</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">めあて：会の内容を工夫してみんなで楽しく遊ぼう</div> <ul style="list-style-type: none"> ・プログラムを考える。 ・準備をする。(3) ・6年生との思い出の会をする。 	<p>◇会の内容を工夫することで，6年生もみんなも思い出に残る会になることに気づき，計画や準備，運営をしている。(発言・行動観察)</p> <p>◇★みんなで楽しめる工夫や，6年生に感謝の気持ちを伝える方法を考えて表現したり，友達の意見を受け入れてみんなの考えをまとめたりしている。(発言・行動観察・ワークシート)</p> <p>◇★楽しい会にする工夫を考えたり，友達に働きかけてみんなで楽しく遊ぼうとしていたりしている。(発言・行動観察・ワークシート)</p>

8 本時の学習

(1) 全体の目標

- ・遊んだ感想や改善点を考えたり伝えたりすることができる。

(2) 個々の本時の目標と評価規準

	(1) 本時の目標		(2) 本時の評価規準
A 児	◇ルールを守って遊びを楽しみ、感想を伝える。	⇒	○進んで遊びを楽しみ、感想を話している。(発言・行動観察)
B 児	◇ルールを守って遊びを楽しみ、感想を伝える。	⇒	○進んで遊びを楽しみ、感想を話している。(発言・行動観察)
C 児	◇友達に働きかけて遊びを楽しみ、感想を伝える。	⇒	○自分から友達に声をかけて遊び、遊んだ感想を話している。(発言・行動観察)
D 児	◇友達からの働きかけに応じて遊びを楽しみ、感想を絵カードで伝える。	⇒	○働きかけに応じて遊んだり、絵カードを使って感想を伝えたりしている。(行動観察・発言)
E 児	◇ゲームをもっと楽しくする工夫を表現したり、友達の意見を受け止めたりする。	⇒	○ゲームをもっと楽しくする工夫を考えて話し、友達の意見に反応を返しながらか聞いている。(行動観察・発言)
F 児	◇友達に働きかけてゲームを楽しんだり、もっと楽しくするためのルールを考えようとしたりする。	⇒	○下学年に進んで声をかけて遊んだり、ゲームをもっと楽しくする工夫を話したりしている。(行動観察・発言)
G 児	◇友達に働きかけてゲームを楽しんだり、もっと楽しくするためのルールを考えようとしたりする。	⇒	○下学年に進んで声をかけて遊んだり、ゲームをもっと楽しくする工夫を話したりしている。(行動観察・発言)
H 児	◇ゲームをもっと楽しくする工夫を表現したり、友達の意見を受け止めたりする。	⇒	○ゲームをもっと楽しくする工夫を考えて話し、友達の意見を顔を見て聞いている。(行動観察・発言)

(3) 準備物

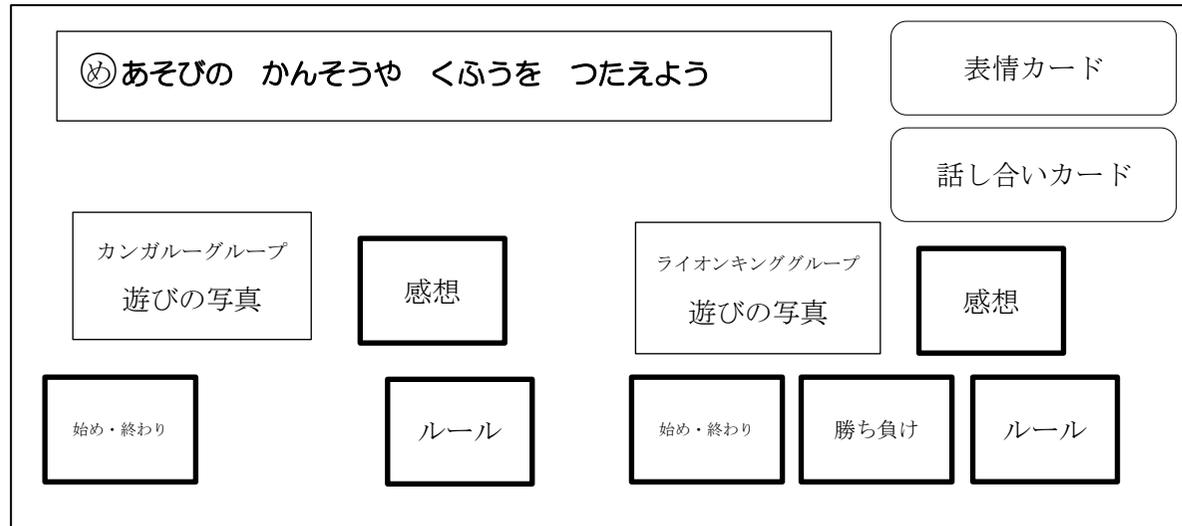
各グループの作ったゲーム、ゲームの掲示用写真、表情カード、話し合いカード、ホワイトボード

(4) 展開

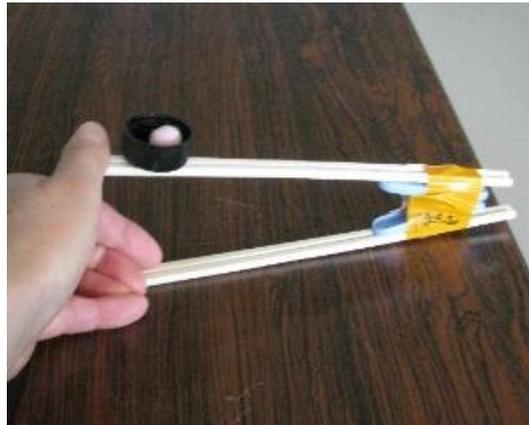
学 習 活 動	○指導上の留意点 ◆個への配慮・支援 ◇評価規準（評価方法） ★育成したい資質・能力 ☆評価															
	全体	A児	B児	C児	D児	E児	F児	G児	H児							
1 単元の流れを提示し、前時から本時へのつながりを確認する	○単元の流れの掲示物を提示する。	◆姿勢を確認する。	◆意欲をもっているか表情を確認する。 (K:1)	◆活動への集中を促す。	◆意欲をもっているか表情を確認する。 (K:2)	◆活動への集中を促す。	◆活動への集中を促す。	◆活動への集中を促す。	◆緊張していないか様子を見守る。							
2 本時の活動内容を知る ・本時の学習の流れとめあてを提示する。	○視覚的に支援し、本時の学習の見通しをもたせる。 T1：カンガルーグループ（A児、D児、F児、G児） T2：ライオンキンググループ（B児、C児、E児、H児）	㊦ あそびの かんそうや くふうを つたえよう							◆流れを聞いているか表情で確認する。	◆流れを聞いているか表情で確認する。	◆流れを聞いているか表情で確認する。	◆板書を見ているか確認する。 (K:2)	◆活動への集中を促す。	◆活動の見通しをもたせる。	◆活動への集中を促す。	◆活動の見通しをもたせる。
3 相手のグループのゲームで遊ぶ ・作ったグループがゲームの遊び方を説明し、相手グループに遊んでもらう。	○遊び方をやって見せながら説明する。 ○同時に遊び始め、設定時間がきたら終わる。	◆活動の切り替えができるよう終わりの時間を視覚的に示す。 ◇★進んで遊んでいる。 ☆進んで遊ぶことができたか。	◆活動の切り替えができるよう終わりの時間を視覚的に示す。 ◇★進んで遊んでいる。 ☆進んで遊ぶことができたか。	◆活動の切り替えができるよう終わりの時間を視覚的に示す。 ◇★友達に声をかけて遊んでいる。 ☆友達に声をかけて遊ぶことができたか。	◆遊びに参加できない時には、友達からの声掛けを促す。 ◇★友達の働きかけに応じて遊んでいる。 ☆友達の働きかけに応じて遊ぶことができたか。	◆優しい言葉かけで友達に接することができるように促す。	◆事前に説明を練習し、自信をもたせる。 ◇★下学年に声をかけて遊んでいる。 ☆下学年に声をかけて遊ぶことができたか。	◆事前に説明を練習し、自信をもたせる。 ◇★下学年に声をかけて遊んでいる。 ☆下学年に声をかけて遊ぶことができたか。	◆何を話すかを明確にし、練習させておく。							
4 グループで感想や工夫を話し合う	○感想と工夫をグループ内で話し合う。 （司会は児童、記録はカンガルーグループ：T1、ライオンキンググループT2） ○工夫の視点【始め方・終わり方、勝ち	◆理解できていないようなら補足の説明をする。 (K:2) ◇★遊んだ感想を話してい	◆理解できていないようなら補足の説明をする。 (K:1) ◇★遊んだ感想を話してい	◆理解できていないようなら補足の説明をする。 (K:1) ◇★遊んだ感想を話してい	◆理解できていないようなら補足の説明をする。 (K:2) ◇★絵カードを使って感想を伝えてい	◇★ゲームをもっと楽しくする工夫を考えて話し、友達の意見に反応を返しながら聞いている。（行動観察・発言）	◇★ゲームをもっと楽しくする工夫を話している。（発言） ◆話し合いカードを使って反応を返しながら話し合い	◇★ゲームをもっと楽しくする工夫を話している。（発言） ◆話し合いカードを使って反応を返しながら話し合い	◇★ゲームをもっと楽しくする工夫を考えて話し、友達の意見を顔を見て聞いている。（行動観察・発言） ◆話し合いカ							

	負けは必要か、その他のルール】を示す。	る。(発言) ☆遊んだ感想を話すことができたか。(発言)	る。(発言) ☆遊んだ感想を話すことができたか。(発言)	る。(発言) ☆遊んだ感想を話すことができたか。(発言)	る。(行動観察・発言) ☆絵カードを使って感想を伝えることができたか。(行動観察・発言)	◆話し合いカードを使って反応を返しながらかし合いができるようにする。 ☆ゲームをもっと楽しくする工夫を話すことができたか。(発言)	ができるようにする。 ☆ゲームをもっと楽しくする工夫を話すことができたか。(発言)	ができるようにする。 ☆ゲームをもっと楽しくする工夫を話すことができたか。(発言)	ードを使って反応を返しながらかし合いができるようにする。 ☆ゲームをもっと楽しくする工夫を考えて話し、友達の意見を顔を見て聞くことができたか。(行動観察・発言)
5 遊んだ感想や話し合ったことを発表する	○ホワイトボードを見て発表させる。 (発表者はグループの高学年) ○相手グループの意見を受け止められるように声をかける。	◆絵カードを使って理由を付けて感想を話させる。	◆絵カードを使って理由を付けて感想を話させる	◆絵カードを使って理由を付けて感想を話させる	◆表情カードから選んで感想を示させる。	◆進んで発表できるように、グループの中で発表者を決めさせる。	◆進んで発表できるように、グループの中で発表者を決めさせる。	◆進んで発表できるように、グループの中で発表者を決めさせる。	◆発表する自信が持てるよう、発表内容をホワイトボードに示しておく。
6 振り返りをする	○めあてを再度確認し振り返りをさせる。 ○指導者が本時の良かった児童の姿を全体に広げる。	◆グループの人に感想を話すことができたか振り返らせる。	◆グループの人に感想を話すことができたか振り返らせる。	◆グループの人に感想を話すことができたか振り返らせる。	◆グループの人に感想を絵カードで伝えることができたか振り返らせる。	◆ゲームを楽しむ工夫をグループの人に話すことができたか振り返らせる。	◆ゲームを楽しむ工夫をグループの人に話すことができたか振り返らせる。	◆ゲームを楽しむ工夫をグループの人に話すことができたか振り返らせる。	◆ゲームを楽しむ工夫を支援者に伝えることができたか振り返らせる。

9 板書計画



カンガルーグループは「玉入れ」



ライオンキンググループは「ギリギリぼう」

