

単元名

おいもの収穫祭をしよう

～おいもの収穫をみんなで楽しもう～

1年男子 1名 4年男子 1名
計 2名

1 単元のデザイン

児童の実態

A児(1年男子)

他者からの関わりに注意を向けたり、話しかけられた相手に応じたりすることが難しい。集団に参加するための手順やまわりを理解することが難しく、遊びや集団に参加することができにくい。

B児(4年男子)

積極的に学習に取り組もうとするが、思考を伴う課題や細かな作業に対しては、あきらめて途中でやめてしまうことがある。相手の気持ちを推しはかたり、意図を適切に受け止めたりすることが難しい。進んで発言するが、自分の考えを分かりやすく相手に伝えることが苦手である。

単元について

- 本単元「おいもの収穫祭をしよう～おいもの収穫をみんなで楽しもう～」は、特別支援学校学習指導要領(平成30年)の内容「2 心理的な安定」の「(2) 状況の理解と変化への対応に関すること」、「3 人間関係の形成」の「(3) 他者意図や感情の理解に関すること」「集団への参加の基礎に関すること」、「6 コミュニケーション」の「(2) 言語の受容と表出に関すること」を指導内容とするものである。
- 本単元では、みんなで育てたさつまいもの収穫を、みんなでお祝いし、楽しむ「収穫祭」をゴールとすることで、より意欲的に取り組めることができる単元である。そして、その準備、実行をできるだけ児童に任せ、より楽しめるお祭りにするためには、何をどうすれば良いのかを児童同士で考えさせ、協働して準備、実行させることで、本校で育成を目指す資質・能力を育むことができる。さらに、一連の活動を通してやりきったという達成感を味わわせることで、自信を付けることもできる。

パフォーマンス課題について

○本単元では、ひまわり学級のみんなで育てたサツマイモの収穫をお祝いする「おいもの収穫祭」をみんなで計画、準備し、実行して楽しもうというパフォーマンス課題を設定する。新たなアイデアを思い付いたり、発表したりすることが苦手な児童であっても、「お祭りをして楽しむ」という分かりやすく、うきうきしたゴールを設定することで、友達のことを考え、協力して活動する等、意欲的に活動することができるであろう。そして、お祭りをより楽しいものになりたいという意識を強くもたせ、計画、準備させることで、思考力、判断力が高められ、自分の考えを伝える表現力が育成されると考える。

思考を深める指導のポイント

- ひまわり学級メンバーの一人一人のことを常に意識させながら、みんなが楽しめる祭りをするための「お祭りのグッズ」「ゲーム」「料理」は何がいいのか、自分の考えを出させ、友達や教師から出された意見と比較し、分類しながら考えさせていく。
- 模擬体験させたりビデオを見せたりすることで、実感を伴った気付きや意見を出しやすくしたり、活動しやすくしたりする。

2 単元の目標

	知識及び技能	思考力、判断力、表現力	学びに向かう力、人間性等
A児(1年)	祭りの写真や動画を見ながら、お祭りのイメージをもつことができる。	ルールを守って、話しかけられた相手に応じながら、ゲームを行うことができる。	友達とやりとりしながら、みんなと一緒に祭りの準備をし、ゲームを行おうとする。
B児(4年)	各地のお祭りの写真や動画を調べ見比べながら、お祭りの目的やイメージをもつことができる。	みんなが楽しめるお祭りをするためには、どのような内容にすればよいのかを考え、発表することができる。	みんなが楽しめるお祭りにしようと考え、協働して準備し、実行しようとする。

3 単元の評価規準

評価の観点	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
評価規準	①各地で行われているお祭りで行われていることを調べて表に整理し、比較しながら、お祭りのイメージをもつことができる。 ②収穫を祝いみんなが楽しく行うことのできるゲームを、本やタブレットを使って調べることができる。	①みんなが楽しめるお祭りをするために、どのような内容にすればよいか考えることができる。 ②友達や教師の意見と比較しながら自分の考えをもつことができる。 ③自分の考えを、言葉や絵、写真等を使って発表することができる。	①協働して、お祭りの準備をしたり、お祭りを実行したりする等、意欲的に取り組もうとしている。

4 単元計画（全 1 1 時間）

次	時	学習内容	評価規準（評価方法）		
			知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
一	1	課題の設定 昨年度のサツマイモの収穫の様子を振り返る。 パフォーマンス課題を設定し、学習計画を立てる。			
二	2	情報の収集 各地で行われているお祭りの写真や動画を見て、お祭りではどのようなことをしているのか見付け、お祭りのイメージをもつ。	◎知①（行動観察 発言 タブレット ワークシート）		
三	3	整理・分析 みんなが楽しめて、ひまわり学級でできそうなお祭りの内容を考える。 <u>関連付ける</u>		○思①③（行動観察 発言 タブレット）	○態①（行動観察）
	4	みんなが考えたお祭りの内容を、3つに分ける。 ひまわり学級の学級ごとに分担を決める。 <u>分類する</u>		○思①②（行動観察 発言 タブレット）	
四	5 ～ 7	まとめ・創造・表現 調べたり考えたりしたゲームの中から、おいもの収穫祭で行うゲームを決め、ゲームの道具を試しながら作る。	◎知②（行動観察 発言 タブレット ワークシート）		○態①（行動観察）
	8 (本時)	みんなが楽しめるゲームのやり方を考え、ルールを決める。 <u>比較する</u>		◎思①②③（行動観察 発言 タブレット）	
	9 ・ 10	実行 パフォーマンス課題に取り組む。 ・おいも料理のレシピに従って、収穫祭で食べるおいも料理を、役割分担して作る。 ・みんなが協力して「おいもの収穫祭」をする。		◎思②（パフォーマンス課題）	◎態①（パフォーマンス課題）
	11	振り返り みんなが楽しく「おいもの収穫祭」をすることができたか振り返る。		○思②（行動観察 ワークシート）	

※指導に生かす評価を行う代表的な機会については「○」を、その中で特に学級全員の児童の学習状況について総括の資料にするために記録に残す評価を行う機会には「◎」を付けている。

5 本時の学習（本時8／11）

（1）本時の目標

【全体】

ひまわり学級のメンバー一人一人を意識して、みんなが楽しむことのできるおいもほりゲームのやり方を考えることができる。 【思考・判断・表現】

【個別】

A児 (1年男子)	友達から出された意見を参考にしたり、アドバイスを受けてりしながら、ゲームのやり方を考えることができる。
B児 (4年男子)	みんなが楽しめるようなゲームのやり方を考え、理由を付けて発表することができる。

（2）学習の流れ

	学習活動 (○主な発問)	指導上の留意点 (☆評価) (○予想される児童の反応)		
		A児 (1年)	B児 (4年)	全体
つ か む	1 前時の学習を振り返る。	・「気を付け」の姿勢で、視線を合わせて礼ができるようにする。	・本時の活動内容とめあてを考えさせる。	・前時に行ったゲームを想起させ、本時の活動への意欲をもたせる。
	2 学習のめあて(全体、個)を確認する。	みんなが楽しめるようにゲームのやり方を考え、ゲームのルールを決めよう。		
考 え る	3 ゲームのやり方を考える。 ・「みんな」とは、誰なのかを確認する。 ○「楽しんでいる絵」と「楽しんでいない絵」を比べて、表情や態度の違いを見付けて、「楽しめていない」わけを発表しよう。 比較する	・全体的めあて、個のめあてを確認させる。 ・ともだちやせんせいといっしょに、ゲームのやりかたをかんがよう。	・全体的めあて、個のめあてを確認させる。 ・みんなが楽しめるようにゲームのやり方を考えて、りゆうをつけて発表しよう。	・ゲームのやり方を考える際に、「みんなが楽しめること」を大事にさせる。
		<div style="display: flex; justify-content: space-around; background-color: #e0e0e0; padding: 5px;"> 学び合い①考えを広げながら思考する 学び合い②比較しながら思考する </div> ・「みんな」とは、誰なのかを写真を用意して確認させる。 ○「こっちは絵は、みんな笑っています。でも、この絵の方は、怒っています。この人は、泣いています。」	・「みんな」とは、誰なのか、人数や学年も確認させる。 ○「みんなが笑って楽しそうです。見ている人も応援しています。怒ったり泣いたりするのは、おいもが少ししかとれなかったからだと思います。」	・ひまわり学級の児童の写真を掲示して、メンバーを意識させる。 ・「みんなが楽しんでいる絵」と「楽しんでいない絵」を比較させ、表情や態度の違いに印を付けさせ、なぜ楽しめていないのか、その原因を想像させる。

学び合い③考えを広げたり、深めたりする				
深める	<p>4 考えたやり方を発表し、なぜそうしたのか、理由を発表する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲームのやり方を考える。 <p>○「みんなが楽しめるように」どんなゲームのやり方を考えましたか。なぜ、そうしたのか、理由も付けて発表しましょう。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・「回数」「賞品」について、支援を受けながら考えさせる。 ・友達の意見を聞いて考えさせる。 <p>○「Bくんと同じです。○回がいいです。」</p> <p>「みんなに賞品をあげます。」</p> <p>☆支援を受けてゲームのやり方を考えることができるか。【思】</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・「回数」「賞品」の2つの視点を与え、ゲームのやり方を考えさせる。 ・ゲームのやり方を、理由を付けて発表させる。 <p>○「回数は○回にしたらいいと思います。1回目がダメでも、また、チャンスがあるからです。賞品は、みんなにあげるとよいと思います。数が多い少ないで、けんかにならないからです。」</p> <p>☆「みんなが楽しめる」を意識してやり方を考え、理由を付けて発表することができるか。【思】</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・「勝ち負けにこだわること」が原因として考えられることから、「回数」「得点の少なかった人」の2つの視点を与える。 ・黒板の板書を見ながら、前回のやり方と比較したり、原因と関連付けたりするように促す。
振り返る	<p>5 考えたやり方を実際にやってみて検証する。</p> <p>○「みんなが楽しむことができるか」実際にやってみながら、ルールを決めましょう。</p> <p>6 ゲームのやり方を整理し、ルールを決める。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・みんなが楽しめるためのやり方とルールになっているか確認する。 <p>7 学習の振り返りをする。</p> <p>8 次時の活動を聞く。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームのやり方の説明を聞いて、ゲームを行わせる。 ・「楽しかったよ。」 ・「友達を応援するよ。」 <ul style="list-style-type: none"> ・板書を読ませながら、みんなが楽しめるためのやり方とルールになっているか、確認させる。 <ul style="list-style-type: none"> ・全体のめあて、個のめあてが達成できたかを確認させる。 ・次時の活動を確認させる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームを行ってみて、「みんなが楽しむことができるやり方か」を再考させる。 ・「みんなが楽しめそうだよ。」「『勝ち負けにこだわらない』『見ている人は応援する。』をルールにするとよいと思います。」 ・みんなが楽しめるためのやり方とルールになっているか、確認させる。 ・全体のめあて、個のめあてが達成できたかを確認させる。 ・次時の活動を確認させる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・みんなが楽しめるやり方になっているか、実際にゲームを行わせて検証させる。 ・A児のそばに行き、ゲームのやり方を支援する。 ・話し合った結果をゲームのやり方とルールを板書に整理してまとめる。 ・めあてが達成できたか、具体的場面を挙げながら確認し、花丸カードを貼って頑張りを認める。 ・次時は、おいもの料理を作ることを伝える。

6 板書計画

おもいのしゅうかくさいを しよう
～おもいの しゅうかくさいを みんなで たのしもう～

㊦ みんなが楽しめるように ゲームのやり方を考え、ゲームのルールを決めよう。

ふりかえり

Aくん ともだちやせんせいといっしょに、ゲームのやりかたをかんがえよう。

Bくん みんなが楽しめるように ゲームのやり方を考えて、りゆうをつけて発表しよう。



【みんなが楽しんでいる】

絵

わらっている
おうえんしている
みんながよろこぶ

くらべる

【楽しんでいない】

絵

おこっている
なっている
やっていない

げんいん かちまけに こだわっている

おもいほりゲームのやり方

- ① おいものつるをひっぱる (1人 回)
- ② かった人 まけた人にも 賞品あり

ルール かちまけに こだわらない。
おうえんする。

㊧ おもいほりゲームのやり方 を考えて ルールを決めることができたので、みんなで楽しいゲームができる。