

のぞみ学級  
生活単元学習

## やくそくをまもってかつどうしよう

日 時 平成31年2月8日(金) 5校時  
場 所 のぞみ学級1組  
児 童 のぞみ学級9名(1年2名,3年2名,4年1名,5年1名,6年3名)  
授業者 正田 直之(T1) 角田隆二(T2) 鈴木幸恵(T3)  
助 手 宇野 幸恵(S1)

### 1 単元について

#### ○単元設定の理由

集団生活の中で、対人関係や集団行動を円滑に行うために、様々なルールを理解し、守る必要がある。また、状況によっては、自分の考えを伝えたり、相手に合わせたりするなど自分の気持ちや行動をコントロールすることが大切になってくる。子どもの成長において、人との関わりを意識させ、たくさんのことを学ぶことができるのは、遊びの場だと考える。身体を動かす活動は、体力・身体面の成長へとつながる。「聞く」「見る」「考える」「想像する」などを取り入れた活動は、認知・知覚面の成長へとつながる。「友達と一緒に考える」「約束を知る・守る」などを取り入れた活動は、対人関係や社会性の成長へとつながる。

今回の遊び(約束を守って活動しよう)では、様々な遊びの場面においても自分の気持ちをコントロールできる力を育て、ルールを守ることを身に付けさせ、友達と楽しく遊ぶことができるようにしたい。

#### ○児童の実態

のぞみ学級は、男女9名で構成されており、明るく活発で、素直な子どもが多い。意欲的に学習に取り組む児童が多く、前向きに活動している。休み時間は、子ども同士で声をかけ合って遊んだり、新しい遊びを考えたりして楽しんでいる。しかし、コミュニケーションや認知等の発達段階は多様である。全体として、対人関係では、自分の気持ちを上手に伝えることができなかつたり、相手の気持ちになって考えたりすることが苦手な子どもも多い。そのため自分と相手の考えの違いからトラブルに発展することも少なくない。遊びの場でも、順番を守らないことや自分の決めていたルールと違うやり方で遊びが展開されると、相手を批判したり、途中で遊びをやめてしまつたりすることがある。そこで大人と一緒に遊ぶ中で子ども同士をつなげ、遊びを展開していく必要がある。

### 2 研究との関わり(研究仮説及び研究内容との関連)

#### (1) 支援の工夫と授業改善(意欲, 生活力)

##### ① 支援の工夫

本学級では、一人一人の教育的ニーズを把握するために、個別目標を設定している。支援の仕方も様々であり、個々の実態や様子を考慮しながら行っていく。個別の教育支援計画や個別の指導計画を作成し、将来にわたって子どもが生活を送ることができる力を育てている。また、本時における個別目標を設定することで、個に応じた支援の在り方を明確化している。

##### ② 授業改善

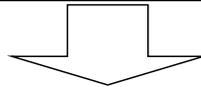
今回の単元では、静と動の組み合わせによるメリハリをつけることで、落ち着いて活動に集中できるようにしている。また、適切な姿勢で話を聞かせるために、掲示物などで視覚的に興味をもてる教材を活用することをしている。また、勝ち負けにこだわらないゲームなど負けても楽しめる活動を取り入れることで、こだわりを減らして様々なことに興味を増やしていけるようにしている。

(2) 自己理解と他者理解、関係性の構築

本学級には、前述の通り、コミュニケーションに課題がある子どもが多い。対人関係の広がりをめざす上で、自己理解と他者理解の観点は大切である。遊びなどの活動を通して、自分を意識したり、周囲の人を意識したりすることで、相互理解が展開されれば、関係性へのつながりが期待できる。このことがひいては、道徳性の育成の接点となり、学習活動および学校生活の中で友達や教師との関係性が広がっていく。

●本時の授業における道徳及びキャリア教育の指導内容項目の関連

- A主として自分自身に関すること
- 1 善悪の判断, 自律, 自由と責任
    - よいことと悪いことの区別をし, よいと思うことを進んで行う。(1, 2年)
    - 正しいと判断したことは, 自信をもって行う。(3, 4年)
    - 自由を大切に, 自律的に判断し, 責任のある行動をする。(5, 6年)
- B主として他の人との関わりに関すること
- 10 友情, 信頼
    - 友達と仲よくし, 助け合う。(1, 2年)
    - 友達と互いに理解し, 信頼し, 助け合う。(3, 4年)
    - 友達と互いに信頼し, 学び合って友情を深め, 異性についても理解しながら, 人間関係を築いていく。(5, 6年)
- C主として集団や社会との関わりに関すること
- 12 規則の尊重
    - 約束やきまりを守り, みんなが使うものを大切にする。(1, 2年)
    - 約束や社会のきまりの意義を理解し, それらを守ること。(3, 4年)
    - 法やきまりの意義を理解した上で進んでそれらを守り, 自他の権利を大切に, 義務を果たす。(5, 6年)



- お絵かきですよ・・・見る, 推測する, 人との協調, 情報を整理する
- 王様じゃんけん・・・気持ちの切り替え, 順番を待つ
- カードあわせ・・・気持ちの切り替え, ルールを守る
- \*遊びの中で, 周りの友達と関わりながら活動し, 自分の考えを相手に伝え, 相手の話を聞き, 負けても遊びを楽しむことができる。



※網掛けは、本時と関連があるところ

○キャリア教育との関連

人間関係形成能力	情報活用能力	将来設計能力	意思決定能力
<ul style="list-style-type: none"> <li>・人との関わり</li> <li>・集団参加</li> <li>・意思表現</li> <li>・挨拶・清潔・身だしなみ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・様々な情報への関心</li> <li>・社会資源の活用とマネー</li> <li>・金銭の扱い</li> <li>・はたらくよろこび</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・習慣形成</li> <li>・夢や希望</li> <li>・やりがい</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・目標設定</li> <li>・自己選択</li> <li>・振り返り</li> </ul>

参考文献 学習指導要領 「特別な教科 道徳」 文科省 2015

知的障害のある児童生徒の「キャリアプランニング・マトリックス」

国立特別支援教育総合研究所 2010

### 3 単元の目標

- (1) 自分の感情をコントロールすることができる。
- (2) ルールを理解して守ることができる。
- (3)最後まで楽しむことができる。

### 4 指導計画（6時間扱い 本時4/6）

時数	学習内容	活動内容	関連教科
1	○遊びの約束を確認しよう <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>・負けても泣かない怒らない</li> <li>・ルールを守る</li> </ul> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・カードじゃんけん</li> <li>・分身かくれんぼ</li> <li>・風船バレー</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・遊びの約束を意識させる。</li> <li>・ルールを確認する。</li> <li>・いろいろな形態の遊びをする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・国語</li> <li>・算数</li> <li>・体育</li> </ul>
1	○いろいろな遊びを楽しもう <ul style="list-style-type: none"> <li>・お絵かきですよ</li> <li>・なくなったものはなあに</li> <li>・フルーツバスケット</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・遊びの約束を意識させる。</li> <li>・ルールを確認する。</li> <li>・いろいろな形態の遊びをする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・国語</li> <li>・算数</li> <li>・音楽</li> <li>・体育</li> <li>・道徳</li> </ul>
1	○いろいろな遊びを楽しもう <ul style="list-style-type: none"> <li>・なくなったものはなあに</li> <li>・ボウリング</li> <li>・カードあわせ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ルールを確認する。</li> <li>・いろいろな形態の遊びをする。</li> <li>・遊びの約束を守ることができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・国語</li> <li>・算数</li> <li>・体育</li> <li>・道徳</li> </ul>
1 本 時	○いろいろな遊びを楽しもう <ul style="list-style-type: none"> <li>・お絵かきですよ</li> <li>・王様じゃんけん</li> <li>・カードあわせ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・遊びの約束を守ることができる。</li> <li>・負けても楽しむことができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・国語</li> <li>・道徳</li> </ul>
1	○やりたい遊びをみんなで決めてやってみよう <ul style="list-style-type: none"> <li>・遊びをみんなで決めよう</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・話し合いで遊びを決める。</li> <li>・自分のめあてを決めて活動する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・国語</li> <li>・道徳</li> <li>・生活</li> </ul>
1	○自分たちで決めた遊びをしよう <ul style="list-style-type: none"> <li>・遊びをみんなで決めよう</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・遊びの約束を意識して活動する。</li> <li>・自分のめあてを決めて活動する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・国語</li> <li>・道徳</li> <li>・生活</li> </ul>

5 本時の学習

(1) 本時の目標

- ・負けても遊びを楽しむことができる。
- ・遊びの約束を守ることができる。

(2) 個別目標、指導・支援、評価（児童のアルファベットは、教室配置図のものと連動 ○は学年）

児童	児童の実態	個別目標 ☆重点目標	指導、支援	評価
A	<ul style="list-style-type: none"> <li>・友達がやっているのを見て、ルールを少し理解することができる。</li> <li>・見通しがもてないと活動に参加できないことがあるため、丁寧な言葉かけが必要である。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>☆遊びに参加して、最後まで楽しむことができる。</li> <li>・大まかなルールを守ることができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・できないときには、ルールを確認したり、一緒に活動したりして参加できるようにする。</li> </ul>	
B	<ul style="list-style-type: none"> <li>・友達がやっているのを見て、真似しようとして取り組むことができる。</li> <li>・同じ遊びを何度か繰り返し行うことで、ルールを理解することができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>☆負けても遊びを楽しむことができる。</li> <li>・大まかなルールを守ることができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ルールがわからないときは、再度確認する。</li> <li>・進んで取り組んだことやできたことを褒めて、意欲が高まるようにする。</li> </ul>	
C	<ul style="list-style-type: none"> <li>・友達がやっているのを見て、ルールを理解することができる。</li> <li>・大まかなルールを理解できると遊びに参加することができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>☆大まかなルールを守って遊びに参加することができる。</li> <li>・友達と一緒に楽しむことができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・一緒に遊びに参加する。</li> <li>・できることはできるだけ見守るようにする。</li> </ul>	
D	<ul style="list-style-type: none"> <li>・簡単な遊びのルールを理解することができる。</li> <li>・注意がそれやすく、話を最後まで聞くことができないことが多い</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>☆遊ぶときには、約束を意識して守ることができる。</li> <li>・ルールを守って遊びを楽しむことができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・気持ちが高揚してきたり、困っている様子が見られたりしたときは、言葉かけなどで落ち着かせる。</li> </ul>	
E	<ul style="list-style-type: none"> <li>・遊びのルールを理解して、遊びに参加することができる。</li> <li>・遊びの約束は理解しているが、気分が高揚すると自分を抑えることが難しくなることがある。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>☆ルールを守って遊びに参加することができる。</li> <li>・友達と協力して活動することができる。</li> <li>・最後まで問題を考えることができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・周りの友達を意識し、楽しい雰囲気遊びを楽しむよう働きかける。</li> </ul>	
F	<ul style="list-style-type: none"> <li>・遊びのルールを理解して、遊びに参加することができる。</li> <li>・勝負を意識して活動するが、負けても遊びを楽しむことができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>☆遊びの約束を意識して、遊びを楽しむことができる。</li> <li>・友達と協力して活動することができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・周りの友達を意識し、楽しい雰囲気遊びを楽しむよう働きかける。</li> </ul>	
G	<ul style="list-style-type: none"> <li>・簡単な遊びのルールを理解して楽しむことができる。(細かなルールは困難である)。</li> <li>・友達を意識して楽しむことができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>☆遊びのルールを理解し、それぞれの遊びを進んで参加することができる。</li> <li>・友達と協力して活動に参加することができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・場面の切り替えの際に、スムーズに動くよう働きかける。</li> </ul>	
H	<ul style="list-style-type: none"> <li>・遊びのルールを理解して楽しんで参加することができる。</li> <li>・勝負の勝ち負けにこだわることもある。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>☆遊びの約束を意識しながら、楽しんで参加することができる。</li> <li>・友達と協力して活動することができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・気持ちが高揚しそうになるときは、遊びの約束を再度確認する。</li> </ul>	
I	<ul style="list-style-type: none"> <li>・遊びのルールを理解して楽しんで参加することができる。</li> <li>・勝負を意識して活動するが、負けてもそれなりに楽しむことができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>☆遊びの約束を意識しながら、楽しんで参加することができる。</li> <li>・友達と協力して活動することができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・周りの友達を意識し、楽しい雰囲気遊びを楽しむよう働きかける。</li> </ul>	

評価の観点 ◎：(十分達成できた) ○：(ほぼ達成できた) △：(達成できなかった)

(3) 本時の展開(4/6)

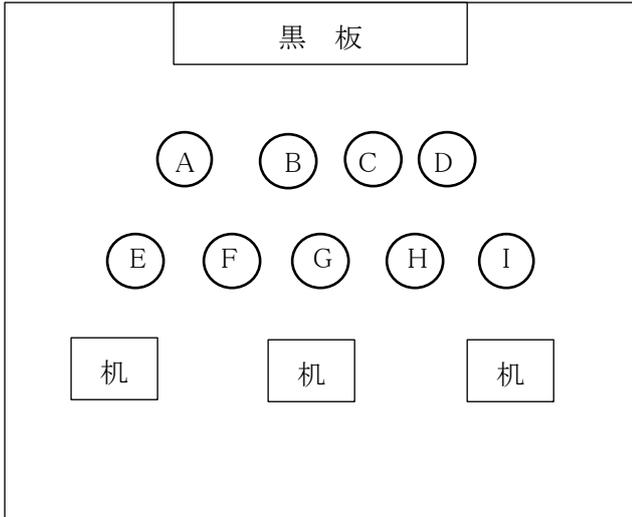
	子どもの学習活動	教師の関わり	●支援の工夫 □評価
導入 (5分)	<p>1 挨拶をする。前時までの学習を振り返る。 ・遊びの内容や、出来たことを振り返る。</p> <p>2 本時の課題を知る</p> <p>3 活動の約束, 内容を確認する ・遊びの約束を確認する。 ・活動の流れを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>・負けても泣かない怒らない</li> <li>・ルールを守る</li> </ul> </div>	<p>(T1が行う)</p> <p>○これまでの学習を確認する。</p> <p>○本時の課題を伝える。</p> <p>○遊びの約束を確認する。 ○活動の流れを伝える。</p>	<p>●支援の工夫 □評価</p> <p>●掲示物で活動の見通しをもたせる。 □遊びの約束が理解できたか。</p>
展開 (10分) (10分) (15分)	<p>4 「お絵かきですよ」をする。 ○確認するルール ・しゃべらない。 ・話し合って答えを決める。</p> <p>5 「王様じゃんけん」をする。 ○確認するルール ・じゃんけんに勝ったら進む。負けたら交代。 ・王様には挨拶する。 ・2回勝てば王様になれる。</p> <p>6「カードあわせ」をする。 ○確認するルール ・同じ絵のカードを4枚そろえる。 ・一斉に右横の人にカードを渡す。 ・カードがそろったらベルをならす。</p>	<p>(T1が3つの活動を行う) (T2, T3, S1)</p> <p>○遊びを始めるときに、遊び方を確認し、理解が難しい子へのサポートを行う。</p> <p>○6年生がいなくなったところの支援やルールが分からない児童への言葉かけをする。</p> <p>○椅子の配置や、並び方などのサポートを行う。</p>	<p>●個に応じた支援を行う。 □遊びのルールを理解することができたか。</p> <p>□負けても怒らずに、遊びを続けることができたか。</p> <p>●どのカードをそろえたらいいのか分からない児童に見本を見て確認させる。</p>
まとめ (5分)	<p>7 学習のまとめ ・遊びの約束を守ることができたか振り返ってみる。 ・今日、自分が頑張ったところや友達が頑張っていたところを発表する。</p> <p>8 次時の見通しをもつ ・次時への見通しをもつ。</p>	<p>(T1が行う)</p> <p>○約束を守ることができたか考えさせる。 ○子どもからの発表を促す。</p> <p>○次時の内容を知らせる。</p>	<p>□遊びの約束を意識して振り返ることができたか。</p>

(4) 本時の評価

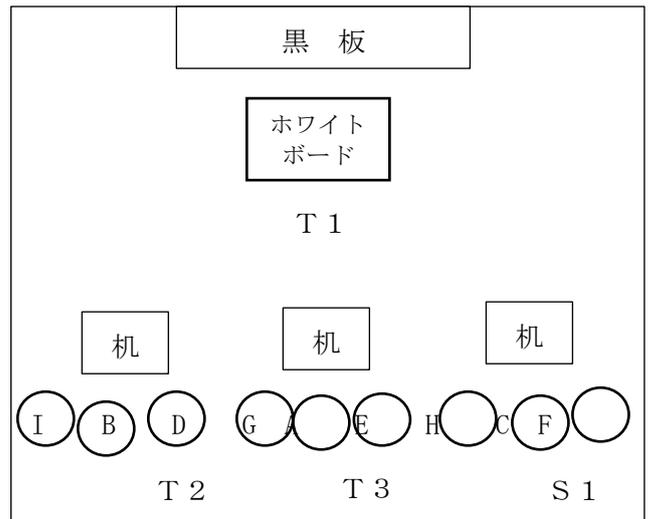
- ・負けても遊びを楽しむことができたか。
- ・遊びの約束を守ることができたか。

(5) 教室配置図(のぞみ1組)

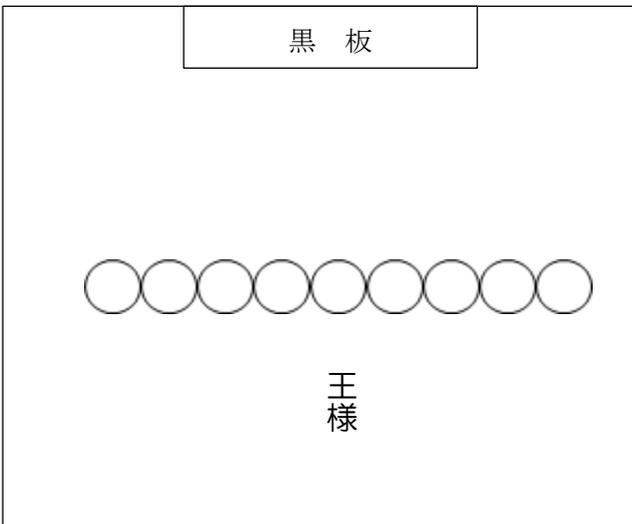
① 始め・終わりの配置



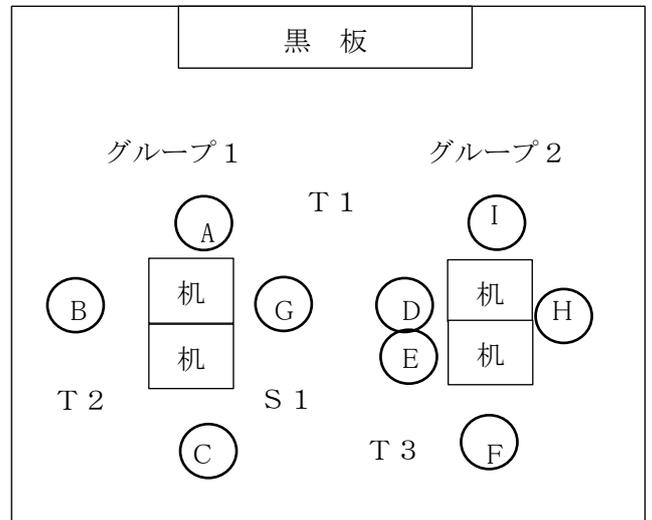
② 「お絵かきですよ」の配置



③ 「王様じゃんけん」の配置



④ 「カードあわせ」の配置

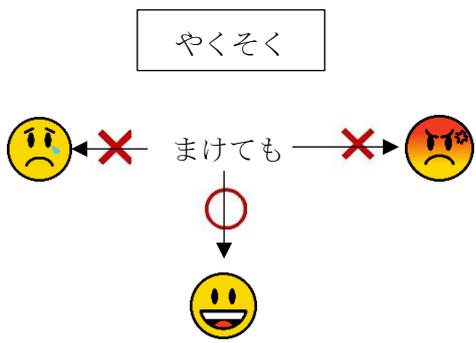


(6) 本時の遊びについて

お絵かきですよ	王様じゃんけん	カードあわせ
<ul style="list-style-type: none"> <li>お題から絵を想像してホワイトボードに描く。</li> <li>グループごとに話し合い、答えを発表する。</li> <li>2度答える機会がある。</li> <li>1度目は途中で絵を描くのを止めて、解答する。</li> <li>2度目は最後まで絵が描き終わったら解答する。</li> <li>1度目に正解したら20ポイント。二度目に正解したら10ポイント。3回行う。</li> </ul> <p>(ねらい)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>推測する・・・どんな絵を描いているのかを想像する。</li> <li>人との協調・・・自分の考えを伝えたり、友達の考えを聞いたりしながら、1つの答えにまとめていく。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>番号で座る場所を決める。</li> <li>端の人から隣に並んだ人とじゃんけんをする。</li> <li>勝ったら場所を入れ替わり、負けたらその場にとどまる。</li> <li>中央の王様とじゃんけんをして2回勝ったら王様になる。</li> <li>5分間行う。時間がなくなったときに、王様の席にいる人がその日の王様。</li> </ul> <p>(ねらい)</p> <p>感情面・・・じゃんけんに負けても引きずらないで楽しみながらゲームに参加することができる。</p> <p>規律・・・自分の番がくるまで待つ。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>カードを1人4枚ずつ配る。</li> <li>「せいので」で、1枚のカードを右隣の人の前に伏せたまま置く。</li> <li>手元のカードが同じ絵になったら中央においたベルを鳴らす。</li> <li>早く押せた人が勝ち。</li> <li>7分間行う。</li> <li>2グループに分ける。</li> <li>何をそろえたらいいかわからない児童には見本のカードを見せる。</li> </ul> <p>グループ1 ……見本を見る</p> <p>(ねらい)</p> <p>感情面・・・楽しみながらゲームに参加することができる。</p>

(7)板書計画

やくそくをまもってかつどうしよう



- ルールをまもる

きょうのかつどう

1

おえかきですよ

2

おうさまじゃんけん

3

カードあわせ