

「生活」（せいかつ）学習指導案

1. 日時 令和7年10月21日（火） 第3時限（10:35～11:15）
2. 場所 小学部 教室
3. 学部・学年・組 小学部
4. 単元（題材）名 「友だちと一緒にすごろくを楽しもう！」
5. 単元（題材）目標
 - ・すごろく遊びについて知る。〈知識及び技能〉
 - ・ミッションの内容を、教師と一緒に言葉や動きで表現しようとする。〈思考力、判断力、表現力等〉
 - ・友だちや教師と関わりながらすごろくをしようとする。〈学びに向かう力、人間性等〉

6. 児童観

本学級は、主に特別支援学校学習指導要領における 小学部1段階の児童だが、障がいの状態は様々で、発達段階にも幅がある。

コミュニケーションに関しては、発語のある児童、絵カードや身振り手振りで思いを伝える児童、まだ思いを伝えることが未発達の児童と様々である。言葉での指示を理解できる児童が多いが、正しい発音で会話することはどの児童も難しい。友だちに興味をもって、一緒に追いかけてっこをしたりおもちゃで遊んだりする児童がいれば、1人遊びを楽しむ発達段階の児童もいるため、自立活動では人間関係の形成に重点を置いて取り組んでいる。朝の運動では、友だちと手を繋いだり、一緒に身体を動かしたりすることができる児童が少しずつ増えてきた。

生活の学習に関しては、これまでに虫や植物など季節の生き物の観察をしたり、みんなで近所の公園や商店街まで散歩に行ったり、ぞうきんの使い方を学習して掃除の練習を行ったりした。どの学習にも、意欲的に取り組むことができる児童が多かった。その一方で、列になって歩くなどの簡単なルールを理解することや、友だちの活動をしっかり見るということは難しく課題であるため、簡単なルールのある遊びをしたり、友だちの活動を見て真似をするという学習に取り組んだりしている。また、すごろくにおいては数量の理解がまだできない児童がほとんどである。

7. 教材観

本単元は、特別支援学校学習指導要領小学部生活科の1段階の目標である（ア）「活動や体験の過程において、自分自身、身近な人々、社会及び自然の特徴に関心をもつとともに、身の回りの生活において必要な基本的な習慣や技能を身に付けるようにする。」、（イ）「自分自身や身の回りの生活のことや、身近な人々、社会及び自然と自分との関わりについて関心を持ち、感じたことを伝えようとする。」にねらいをおき、内容エ、遊び「（ア）身の回りの遊びに気付き、教師や友達と同じ場所で遊ぼうとすること。（イ）身の回りの遊びや遊び方について関心をもつこと。」、及び内容オ、人との関わり「（ア）教師や身の回りの人に気付き、教師と一緒に簡単な挨拶などをしようとすること。（イ）身の回りの人との関わり方に関心をもつこと。」を取り上げる。

本単元のすごろくでは、キャラクターが描かれているサイコロを振って、出たキャラクターのマスまで児童本人が進むという活動を設定している。体を動かして取り組むので、児童にとって親しみやすい教材であると考え。また、マスには「友だちにあいさつをする」や「友だちとハイタッチをする」など、友だちと関わることを求められるミッションを取り入れることで、遊びを通して友だちと関わるができると同時に、学級の実態に応じた難易度のミッションを設定することができるので、児童にとって取り組みやすい教材であると考え。

8. 指導観

本単元のすごろく活動は大きく分けると、「①サイコロを振り、出たキャラクターのマスまで進む。②止まったマスのミッションに挑戦する。」の2つの活動に分類することができる。そこで、第一次ではサイコロを振ることと、出たキャラクターを確認し、同じキャラクターの場所まで歩く練習を行う。サイコロの面は「アンパンマン」「だんだん」「SLマン」の3人のキャラクターを用いる。マッチングができる児童は1人で、難しい児童は教師と一緒にキャラクターを確認し、そのキャラクターの場所まで歩くようにする。到着した後は、全員でキャラクターを確認し、アンパンマンならバンザイ、だんだんならジャンプ、SLマンならおじぎという簡単な動作のミッションに挑戦する。友だちがサイコロを転がしている様子やミッションをしている様子を見るように促し、次の自分の番が来るまでは座って待つことを意識させるようにしたい。また、友だちがミッションをしたあとに、同じ動きを全員ですることで、一緒に取り組んでいるという意識をもたせるようにしたい。サイコロを振る順番はホワイトボードなどに児童の写真を貼って示すことで、視覚的にわかるようにしておく。

第二次では、3マスの短いすごろくを用意して、出たキャラクターのマスまで進むことと、ミッションに挑戦することを中心に学習を進めていく。ミッションは児童がわかりやすいように、絵で示すようにする。内容は、最初は第一次で行った簡単なものから行い、慣れてきたら友だちにあいさつをすることや友だちとハイタッチをすることなど、人と関わる内容を設定することで、遊びを通して人と関わろうとする意識を芽生えさせるようにしたい。第一次と同様に、友だちが取り組んでいる様子をしっかりと見るように促し、その後の自身の活動に活かせるようにしたい。

第三次では、これまでのまとめとして、マスを増やしたすごろくにに取り組む活動を行う。はじめに、手順を動画と一緒に確認し、その後実際にすごろくにに取り組んでいく。ゴールを目指すことや、次の自分の番までその場で待つことが何回か出てくるという点が新たに加わるので、動画でしっかりと確認するようにする。ミッションはこれまでに取り組んできた内容を行う。これまで同様、友だちの活動をしっかりと見ることを意識させるとともに、一緒に取り組んでいるという意識を持たせるようにしたい。全員がゴールをすることができれば、シールのプレゼントがあることを伝え、すごろくに取り組むことへの意欲を高めるようにしたい。また、毎時間の学習の終わりには振り返りの時間を設定し、学習に取り組んだ感想を絵カードや身振りで発表するように促し、児童が主体的に取り組めたという意識をもつことができるようにしたい。

9. 単元（題材）の評価規準

A 知識・技能	B 思考・判断・表現	C 主体的に学習に取り組む態度
① 教師の手本や、映像に注目しようとしている。 ② サイコロを転がしている。 ③ 教師と一緒に、サイコロで出たキャラクターのマスまで進んでいる。	① 自分の順番まで待っている。 ② 教師と一緒にミッションの内容を確認している。 ③ 教師と一緒にミッションの内容を表現しようとしている。	① 自分なりに、すごろくに取り組もうとしている。 ② 活動を通して、友だちや教師と関わろうとしている。

10. 単元（題材）の指導と評価の計画（全5時間、本時は第4時）

次	時	学習内容	学習活動	指導上の留意点	評価規準（評価方法）
1	1	<ul style="list-style-type: none"> サイコロに親しむ。 サイコロを転がして進むという流れを知る。 	<ul style="list-style-type: none"> 順番にサイコロを転がし、出たキャラクターを全員で確認する。 サイコロを転がし、出たキャラクターの場所まで歩く。 ミッションの内容を教師と一緒に確認する。 アンパンマンなら「バンザイ」、だんだんなら「ジャンプ」、S Lマンなら「おじぎ」をする。 	<ul style="list-style-type: none"> はじめにサイコロを転がす手本を示す。 キャラクターの名前は全員で声に出すように促す。 マッチングができる児童は1人で、難しい児童は教師と行う。 ミッションは絵で示すようにする。 全員で取り組むように促す。 	A① B① A② B②
2	2	<ul style="list-style-type: none"> すごろくの流れを知る。 3マスの短いすごろくを体験する。 	<ul style="list-style-type: none"> 教師の手本を見る。 出たキャラクターと、止まったマスのミッションを全員で確認する。 サイコロを転がし、出たキャラクターのマスまで進む。 止まったマスのミッションに挑戦する。 	<ul style="list-style-type: none"> 順番にサイコロを転がし、出たキャラクターのマスまで進むというイメージを持てるように手本を示す。 マッチングができる児童は1人で、難しい児童は教師と行う。 ミッションは前時と同じ内容にする。 マスの横にミッションの絵を貼っておく。 サイコロを転がす順番がわかるように顔写真を掲示しておく。 	A① A② B① B②

3	3	<ul style="list-style-type: none"> ・3マスの短いすごろくに慣れる。 ・友だちと一緒に取り組んでいるという実感を持つ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・サイコロを転がし、出たキャラクターのマスまで進む。 ・止まったマスのミッションに挑戦する。 ・友だちのミッションに協力する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・マッチングができる児童は1人で、難しい児童は教師と行う。 ・ミッションは「友だちにおはようと言う」「友だちにハイタッチをする」「友だちと握手をする」といった、友だちと関わる内容にする。 ・マスの横にミッションの絵を貼っておく ・サイコロを転がす順番がわかるように顔写真を掲示しておく。 	<ul style="list-style-type: none"> A② A③ B① B② B③ C②
3	4 本 時	<ul style="list-style-type: none"> ・すごろくのルールを知る。 ・8マスのすごろくに取り組み、ゴールを目指す。 ・友だちと一緒に取り組んでいるという実感を持つ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・動画で、すごろくのルールを確認する。 ・サイコロを転がし、出たキャラクターのマスまで進む。 ・止まったマスのミッションに挑戦する。 ・友だちのミッションに協力する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゴールを目指すこと、次の番が来るまでその場で待つことなどのルールを伝える。 ・マッチングができる児童は1人で、難しい児童は教師と行う。 ・ミッションは前時と同じ内容にする。 ・マスの横にミッションの絵を貼っておく ・サイコロを転がす順番がわかるように顔写真を掲示しておく。 	<ul style="list-style-type: none"> A① A③ B② B③ C① C②
3	5	<ul style="list-style-type: none"> ・11マスのすごろくに取り組み、ゴールを目指す。 ・友だちと一緒に取り組んでいるという実感を持つ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・サイコロを転がし、出たキャラクターのマスまで進む。 ・止まったマスのミッションに挑戦する。 ・友だちのミッションに協力する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・マッチングができる児童は1人で、難しい児童は教師と行う。 ・ミッションは前時と同じ内容にする。 ・マスの横にミッションの絵を貼っておく ・サイコロを転がす順番がわかるように顔写真を掲示しておく。 	<ul style="list-style-type: none"> A③ B① B③ C① C②

11. 本時の展開

(1) 本時の目標

〈知識及び技能〉

- ・すごろくのルールを知る。

〈思考力、判断力、表現力等〉

- ・教師と一緒にミッションの内容を表現しようとする。

〈学びに向かう力、人間性等〉

- ・友だちと関わりながらミッションに取り組もうとする。

(2) 本時の評価規準

〈知識・技能〉

- ・教師と一緒にサイコロを転がしてから進んでいる。…A③

〈思考・判断・表現〉

- ・教師と一緒にミッションの絵を見たり、自分なりに表現したりしようとしている。…B②③

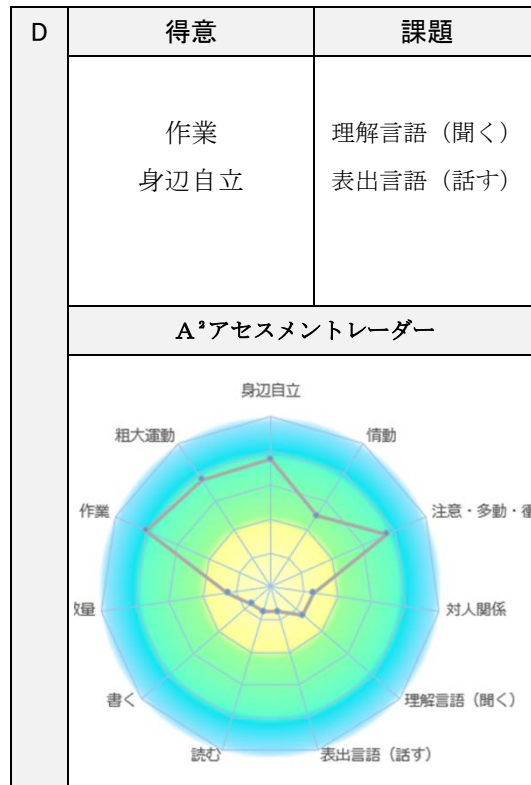
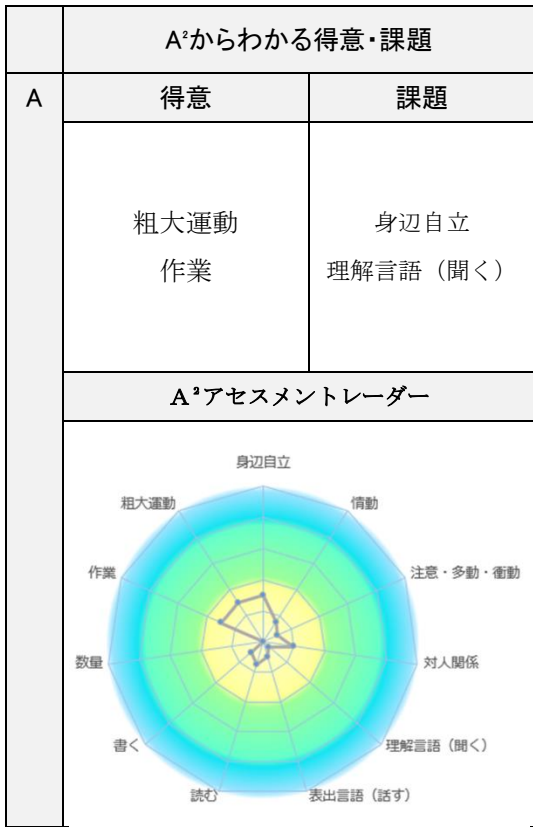
〈主体的に学習に取り組む態度〉

- ・ミッションに取り組んだり、友だちのミッションの真似をしたりしようとしている。…C①②

(3) 本時で扱う教材・教具

モニター、HDMI ケーブル、iPad、児童の顔写真カード、すごろく（キャラクターのマス、ミッションの絵カード）、サイコロ、たらい（サイコロを転がす場所）、ミニコーン6個

(4) 児童生徒の実態と本時の目標



(5) 本時の学習過程

時間	○学習活動 ・学習内容	指導上の留意点及び支援の手だて等	評価規準(評価方法)
8分 導入	<p>○ はじまりのあいさつをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・授業の始まりを意識する。 <p>○ 前時の学習を振り返るとともに、本時の学習内容を確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・前時の取り組みを想起する。 ・本時の予定を聞き、見通しをもつ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・姿勢を正すように言葉をかけて、授業の始まりを意識できるようにする。 ・前時に取り組んだすごろくを見せ、本時もすごろくをするという見通しをもてるようにする。 ・3人のキャラクターの名前と、対応するミッションを再度一緒に確認し、本時の学習にスムーズに繋げるようにする。 	
27分 展開	<p>○ 動画を見て、すごろくのルールを確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・すごろくのルールを知る。 <p>○ 8マスのすごろくに取り組む。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・サイコロを転がしたり、出たキャラクターが描かれている一番近いマスまで歩いたりしてすごろくの動きを学ぶ。 ・ミッションに挑戦し、友だちと関わる体験をする。 <p>(アンパンマン→「友だちにおはようと言う」、だんだん→「友だちにハイタッチをする」、SLマン→「友だちと握手をする」)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・モニターに動画を写すことで、児童が興味を持ちやすいようにする。 ・スタートからゴールするまでの一連の流れを動画で示し、イメージを持ちやすくする。 ・自分の順番がくるまで、椅子に座って待つことを繰り返し確認する。 ・ゴールをしたらシールがもらえることを伝え、活動への意欲を高めるようにする。 ・キャラクターのマッチングができる児童は1人で、難しい児童は教師と確認をし、出たキャラクターのマスまで歩くようにする。 ・ミッションの内容は前時と同じにしておき、マスの横に内容の絵を貼っておくことで視覚的にわかるようにする。 ・1人でミッションに挑戦することが難しい児童は、教師と一緒に挑戦する。 ・児童がミッションを達成できた時には、その都度褒めることで、やり 	<p>A①</p> <p>A③ C①</p> <p>B② B③ C②</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ・次の番がくるまで、自分の椅子に座って待つ。 ・待っている間は友だちの活動を見たり、ミッションに協力したりする。 ・ゴールをして、シールをもらい達成感を得る。 	<p>がいを感じられるようにする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・サイコロを転がす順番がわかるよう、児童の顔写真をホワイトボードに掲示しておく。 ・待っている間は友だちの活動を見たり、ミッションに協力したりするように言葉かけをする。 	<p>B①</p> <p>C②</p>
5分 ま と め	<p>○ 感想カード（モニターに映す）を使って、学習の感想を発表する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・本時の学習を振り返る。 ・感想カードや言葉、動きで自分の気持ちを伝える。 <p>○ おわりのあいさつをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・授業の終わりを意識する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・感想カードを選び、言葉や動きをつけて発表するように促す。 ・それぞれの児童が頑張っていたことを伝え、達成感を味わうことができるようにする。 <p>・姿勢を正すように言葉をかけて、授業の終わりを意識できるようにする。</p>	