

「国語」（こくご）学習指導案

1. 日時 令和7年10月2日（木） 第3限（10：35～11：15）
2. 場所 小学部 教室
3. 学部・学年 小学部
4. 単元名 「お話の世界を体験しよう（へんてこバスに乗って）」

5. 単元目標

- 〈知識・技能〉 模倣遊びを通して、教師と一緒に動作化することを体感する。
- 〈思考・判断・表現〉 教師からの話し掛けに応じて、指差したりカードを選んだりできる。
- 〈主体的に学習に取り組む態度〉 やりとり遊びを通して、教師や友達と関わろうとする。

6. 児童観

本グループは、特別支援学校学習指導要領の小学部1段階の児童がいる。コミュニケーションにおいて、言葉で自分の気持ちや要求を伝えることが難しく、絵カードや指差して思いを伝え、簡単な言葉での指示を聞いて行動することができる児童がいる。動画に興味のある児童が多く、国語科の授業においては、手先の巧緻性を高める指遊びの映像や絵本を大型TVに映し出すことで注目できる児童がいる。また、仕掛け絵本を見たり、絵本の内容を模造紙や具体物を用いて作成したものを使ったりして、教師とのやり取りを楽しんでいる。

7. 教材観

本単元の指導にあたっては、具体物や実体験、触れる絵本、アニメーションなど、児童がイメージしやすく、語のリズムを体験的に学べるような教材として、押しボタンにケロポンズの音声録音されている絵本『へんてこバス』を選んだ。本児童たちは、通学バスで登下校したり、本学部では『エビカニクス音頭』や『ひつつきもつつき』などケロポンズの歌に合わせて朝の運動に取り組んだりしている。これらのことから児童に馴染みのある教材として、音の出る絵本『へんてこバス』を活用する。

8. 指導観

どの児童にも馴染みが深く意欲的に取り組めるものを題材にしたいという思いから、絵本を通して、児童一人ひとりの特性や認知の仕方の違いを踏まえ、視覚・聴覚・体験などの多様な方法で言葉や表現に親しめるよう支援したい。本グループでは、仕掛け絵本に出てくる怪獣にエサをあげるやりとり遊びを楽しんだり、絵本に出てくるキャラクターを模造紙に描きだし、キャラクターの柄と同じ食べ物をキャラクターの口の中に入れてたりするやりとり遊びを授業に取り入れている。本単元で使用する『へんてこバス』においても、絵本に登場するキャラクターとキャラクターが降車するへんてこな場所の絵柄が似ている事から児童が降車するキャラクターを選びやすいと考えた。模倣遊びでは、登場人物とイメージが結びつくように、乗車の際には、顔写真をバスが描かれてある模造紙に貼り、降車の際には顔写真をバス停の景色が描かれた模造紙に貼る活動を取り入れる。また、ボタンを押すと「ピンポン」という音と楽しい歌が流れ、言葉のもつ音やリズムを楽しんだり、教師が運転手役となり、乗車役の児童とのやりとり遊びを通して、関りを楽しんだりできるのではないかと考えた。絵本の物語の内容に出てくる言葉や音のリズムを楽しみながら、教師の指示を聞いてやりとり遊びを楽しめるようにしたい。

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 教師による読み聞かせに注目している。	① 各バス停に降車するキャラクターを選んでいいる。 ② 教師の読み聞かせを聞いて、ボタンを押している。 ③ 顔写真をバスに貼っている。	① 教師と一緒にバスの乗り降りを体験しようとしている。 ② ふりかえりの際に授業の感想を伝えようとしている。

10. 単元の指導と評価の計画（全10時間、本時は第9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	1～3	① 絵本『へんてこバス』の登場人物やストーリーに親しむ。 ・大型TVに注目する。 ② 教師による読み聞かせに応じて答える。 ・ページをめくる。 ・降車ボタンを押す。 ③ キャラクターの降りるバス停を知る。 ・提示されたキャラクターをそのキャラクターのバス停の模造紙に貼る。	・絵本に注目できるように大型TVに各ページを映し出すようにする。 ・降車ボタンを押してからページをめくることを伝える。 ・キャラクターが降りるバス停を伝える。 ・キャラクターをイラストで提示する。 ・キャラクターの特徴を児童に伝える。	A① B②
2	4～7	① 絵本『へんてこバス』の登場人物やストーリーに親しむ。 ・大型TVに注目する。 ② 降車するキャラクターに気付く。 ・キャラクターを選び、そのキャラクターのバス停の模造紙に貼る。 ③ ふりかえりの際に授業の感想を伝える。 ・タブレット端末のドロップタップで3つの気持ちパネルから選ぶ。	・絵本に注目できるように大型TVに各ページを映し出すようにする。 ・キャラクターを選びやすいようにイラストで提示したり、キャラクターの数を減らしたりする。 ・へんてこバスの各キャラクターのフレーズの歌を歌って子どもたちと楽しめるようにする。 ・ふりかえりの際に児童の気持ちを代弁して、好きなバス停や好きなキャラクターなどを伝える。 ・「おもしろい」「またしたい」「たのしかった」のイラストをドロップタップで表示する。	A① B①② C②

<p>3</p>	<p>8～10 (本時9 時)</p>	<p>① 絵本『へんてこバス』の登場人物やストーリーに親しむ。 ・大型 TV に注目する。</p> <p>② 降車するキャラクターに気付く。 ・キャラクターを選びそのキャラクターのバス停の模造紙に貼る。</p> <p>③ 台車に乗って、バスごっこを模倣する。 ・模造紙のへんてこバスに自分の顔写真を貼る。 ・降りるバス停を選んで伝える。 ・台車に乗車する。 ・友だちと一緒にバスの乗車を体験する。</p> <p>④ 降車ボタンを押してから降車することを知る。 ・降車ボタンを押す ・台車から降りてから顔写真を降りたバス停に貼る。</p> <p>⑤ ふりかえりの際に授業の感想を伝える。 ・タブレット端末のドロップタップで3つの気持ちパネルから選ぶ。</p>	<p>・絵本に注目できるように大型 TV に各ページを映し出すようにする。</p> <p>・キャラクターを選びやすいようにイラストを提示したり、キャラクターの数を減らしたりする。 ・へんてこバスの各キャラクターのフレーズの歌を歌って子どもたちと楽しめるようにする。 ・児童の顔写真を貼る場所を伝える。 ・児童の降りるバス停を確認する ・乗車の際は、安全に配慮する。 ・乗車の際は安全に配慮し、1名ずつ2名乗車し、椅子に座るように伝える。 ・友だちと仲良く乗れるように伝える。</p> <p>・児童が降りる際には、降車ボタンを押してから降車するように伝える。 ・降車の際は、安全に配慮する。 ・降車後、児童の顔写真をバス停に貼るように伝える。 ・タブレット端末のドロップタップで3つの気持ちパネルから選ぶように提示する。 ・「おもしろい」「またしたい」「たのしかった」のイラストをドロップタップで表示する。</p>	<p>A① B③ C①②</p>
----------	-----------------------------	--	--	--------------------------

1 1. 本時の展開

(1) 本時の目標

〈知識・技能〉

- ・ 模倣遊びを通して、登場人物のようにバスの乗り降りを体感する。 …A①

〈思考・判断・表現〉

- ・ 自分の顔写真を降りたいバス停に貼ることができる。 …B③

〈主体的に学習に取り組む態度〉

- ・ やりとり遊びを通して、教師や友だちと関わろうとする。 …C①
- ・ ふりかえりの際に自分の気持ちを伝えようとする。 …C②

(2) 本時の評価基準

〈知識・技能〉

- ・ 教師と一緒に模倣遊びを通して、登場人物のようにバスの乗り降りを体感している。 …A①

〈思考・判断・表現〉

- ・ 教師の言葉かけを受けて自分の顔写真を降りたいバス停に貼っている。 …B③

〈主体的に学習に取り組む態度〉

- ・ やりとり遊びを通して、教師や友だちと関わろうとしている。 …C①
- ・ ふりかえりで自分の気持ちを伝えようとしている。 …C②

(3) 本時の ICT 活用のポイント（活用のねらい、工夫する点）

- ・ 絵本に注目しやすいように大型 TV に提示する。
- ・ ふりかえりの際に自分の気持ちが選べるようにタブレット端末のドロップタップアプリを用いて児童が選びやすいように提示する。

(4) 本時の学習過程

時間	学習内容・学習活動	指導上の留意点及び支援の手だて等	評価規準 (評価方法)
5分 導入	<ul style="list-style-type: none"> ●授業の始まり意識する。 ・ はじまりの挨拶をする。 ●手遊び『おはなしゆびさん』 ・ 指を動かす。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 3年生の当番の児童は前に出て教師と一緒に号令をかけるよう伝える。 ・ 『おはなしゆびさん』の歌に合わせて指を動かせるように支援する。 手遊びの際は、大型 TV に動画を映し出し、注目できるようにする。 	
30分 展開	<ul style="list-style-type: none"> ① 絵本『へんてこバス』の登場人物やストーリーに親しむ。 ・ 大型 TV に注目する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 読み聞かせの際は、大型 TV を用いて、注目しやすいように言葉かけをする。 ・ イメージに繋がるようキャラクターの特徴を説明しながら読む。 ・ 児童に降車ボタンを押してからキャラクターをへんてこバスからバス停に降車させ 	A①

	<p>② 降車するキャラクターに気付く。 ・キャラクターを選びそのキャラクターのバス停の模造紙に貼る。</p> <p>③ 台車に乗って、バスごっこを模倣する。 ・模造紙のへんてこバスに自分の顔写真を貼る。 ・降りるバス停を選んで伝える。 ・台車に乗車する。 ・友だちと一緒にバスの乗車を体験する。</p> <p>④ 降車ボタンを押してから降車することを知る。 ・降車ボタンを押す ・台車から降りてから顔写真を降りたバス停に貼る。</p>	<p>るように促す。</p> <p>・バスに乗車したい児童を聞く。</p> <p>・イメージをもって取り組めるよう、バスに乗る際は、顔写真を児童に渡し、模造紙のバスに貼るよう促す。</p> <p>・降車したいバス停を児童に確認する。</p> <p>・台車への乗車の際は安全に配慮し、1名ずつ2名乗車し、椅子に座るように伝える。</p> <p>・降車ボタンを押してから台車から降車するように伝える。 ・降車の際は安全に配慮する。降車後、自分の降りたバス停の模造紙に顔写真を貼るよう促す。</p>	<p>B③ C①</p>
<p>5分 ま と め</p>	<p>●本時の振り返りをする。 ・ふりかえりの際に授業の感想を伝える。 ・タブレット端末のドロップタップで3つの気持ちパネルから選ぶ。</p> <p>●授業の終わりを意識する。 ・おわりの挨拶をする。</p>	<p>・授業の感想をドロップタップアプリを用いて選択できるようにする。</p> <p>・4年生の当番の児童は前に出て教師と一緒に号令をかけるよう伝える。</p>	<p>C②</p>

準備物

- ・顔写真カード
- ・へんてこバス模造紙
- ・『へんてこバス』絵本
- ・大型TV
- ・タブレット端末
- ・台車
- ・登場するキャラクターのカード
- ・ホワイトボード
- ・移動式ホワイトボード
- ・降車ボタン
- ・椅子2脚
- ・スピーカー