

みどり学級1組 生活単元学習指導案

日 時 2022年6月21日(火) 5校時
場 所 多目的ホール(南舎1階)
対象児童 みどり学級1組 児童5名
(1年生2名, 2年生1名, 6年生2名)
授業者 北川 浩美

1 単元名 竜宮城へ レッツ ゴー!

2 単元について

本単元は、本学級の子どもたちが「竜宮城」を作り、みんなで存分に楽しむとともに、みどり学級2・3組や1・2年生及び教職員・保護者を招待して、一緒に楽しく遊ぼうというものである。

みんなで楽しく

今回の単元では、子どもたちが思い切り遊び、楽しさを存分に味わってほしいと考え、多目的ホールの一部を単元期間中借り切って遊び場を作り、いろいろな遊具で遊ぶことを主な活動とする。

本校の運動場には残念ながら遊具が少なく、子どもたちがよく遊んでいた滑り台も老朽化のために撤去されたままであり、特に低学年の子どもたちは物足りなさを感じているであろう。そんな折、他校の特別支援学級が本格的な滑り台を設置したり、遊具を作ったりして楽しんでいるということを聞き、本学級でも子どもたちと共に遊び場を作って楽しみたいと考えた。

滑り台は、他校で使用していた鉄骨作りの頑丈なものをお借りして多目的ホールに設置し、その上部には以前の単元で作っていた段ボールの家を設置した。この家を模した滑り台を遊び場のメインとして結びつけたのが、子どもたちもよく知っている「竜宮城」である。浦島太郎が亀の背中に乗って案内される竜宮城は、楽しさいっぱいの場所である。遊具や装飾で、海のイメージを膨らませ、わくわくしながら遊べるような「竜宮城」を作り、楽しい気分でも存分に遊んでほしい。

「竜宮城は」は楽しさいっぱい

「竜宮城」のメインとなる遊具として、「竜宮滑り台」を設置する。いろいろな滑り方をしたり、友達と滑ったりしながら、思う存分楽しんでほしい。滑り台の隣には、「海底コースター」を設置する。スクーターボードに腹ばいになって坂を下り、スピード感を味わってほしい。「海底電車」は、スクーターボード3台をロープでつなぎ、運転手がゆっくりと引っ張りながら、「竜宮城」内をのんびり散策してほしい。「たこちゅう・くらげちゃんボウリング」では、たこやくらげを表した大きさの違う2種類のピンを用意し、ピンの大きさや投げる距離の違いによる楽しさを感じてほしい。お話の「浦島太郎」のメインとなるのは、浦島太郎と亀である。「うらちゃん・かめぞうの的当て」では、二つのキャラクターが描かれた的の一部切り抜き、その穴にボールを投げ入れる遊具である。「釣り堀」は、自分たちで作った大小様々な魚を、磁石を付けた釣り竿で釣り、友だちと共に楽しんでほしい。

毎日思い切りあそぼう

単元期間中は子どもたちとともに遊びながら、子どもたちの変化を見取り、遊具を付け足したり改善したりして、子どもたちが毎日思い切り遊んで楽しめるようにする。好きな遊具で思う存分遊ぶことを大切に、教師や友だちと一緒に遊ぶ中で、他の遊具にも興味をもち、遊びが深まり広がっていくようにしていきたい。

単元終盤では、みどり学級2・3組や1・2年生及び保護者・教職員を「竜宮城」に招待する。子どもたちは、スタッフとして遊び方の説明や手助けをしたり、招待者と一緒に楽しく遊んだりする。

本時は、単元終盤に入り、スタッフの役割を果たしたり一緒に遊んだりしながら、2年3組と交流を深めているところである。

3 単元の目標

- ・みんなで協力して、安全で楽しい遊び場を作る。
- ・友だちや教師と関わりながら、好きな遊びを楽しむ。
- ・みどり学級2・3組や1・2年生及び保護者・教職員を招待し、一緒に遊んだりスタッフの役割を果たしたりしながら、達成感や満足感を分かち合う。

4 単元の計画

(1) 計画を立てるに当たって

① 子ども主体の単元活動の進め方

- ・子どもたちが興味のあるテーマを設定する。
- ・単元初日からみんなが遊べるように、「竜宮滑り台」や「海底コースター」などを設置しておく。
- ・活動中はBGMを流して雰囲気を盛り上げ、活動終了時には終了を知らせるBGMを流し、気持ちよく活動が終えられるようにする。
- ・単元期間中は装飾も子どもたちと一緒に制作し、できたものは一緒に飾ることで遊び場に親しみを感じながら、より楽しめるようにする。
- ・単元終盤には、みどり学級2・3組や1・2年生、及び保護者や教職員を招待し、一緒に楽しめるようにする。
- ・遊びが広がり深まるように、順次「釣り堀」や「たこちゅう・くらげちゃんボウリング」、「うらちゃん・かめぞうの的当て」、「海底電車」など、いろいろな遊具を設置していく。

② 主体性を支える場の設定・遊具等の工夫

- ・「竜宮滑り台」は、安全を第一に考え、登り口には跳び箱やマットを設置し、低学年の子どもたちも上がりやすいようにする。台上の両側には、段ボール箱を設置して、鉄骨に上がったり、体を挟んだりすることのないようにする。
- ・「釣り堀」は、ブルーシートの上をテープで仕切り、釣り堀に見立てる。大きさや形(平面・立体)、絵柄、素材等を変えた魚を用意し、釣り上げる楽しみが膨らむようにする。釣り竿の先には磁石を付け、魚には大きさに合わせたサイズのクリップを付け、釣り上げやすくする。

- ・「的当て」は、終わりが分かりやすいように、1回に投げられる個数のボールを入れるカゴを用意する。「的当て」下部には、ボールの補充を行いやすいように、投げ入れたボールが溜まる箱を設置する。
 - ・「ボウリング」では、倒れたピンを並べやすいように、床にテープを貼り目印とする。
 - ・達成感や満足感を感じられるように、交流した学級に感想を聞く場を設定する。
- ③ ともに活動しながらの支援
- ・教師は、安全に配慮しながら、子どもたちの様子を見て、楽しく遊ぶようにする。
 - ・教師は、一緒に楽しく遊ぶことで新しい遊び方を見つけたり、子どもの遊び方を真似たりして遊びを盛り上げ、思い切り楽しめるようにする。
 - ・教師はともに遊ぶ中で、子どもたちがめいっぱい遊ぶために必要な遊び場の改善点を確認し、その都度検討する。

(2) 日程計画

月日	曜日	主な活動	関連する活動
5/24	火	日程計画 遊具の内容を考える。	<ul style="list-style-type: none"> ・「竜宮城」の遊具や装飾を作る。 ・単元ニュース①発行 ・招待状を作成する。 ・みどり学級2・3組や1・2年生に招待状を届ける。 ・入場記念のしおりを作る。 ・単元ニュース②発行する ・壁新聞を作る。
25	水	<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ○遊具作り <ul style="list-style-type: none"> ・釣り堀・ボウリング・的当て ・電車・輪投げ ○飾り作り <ul style="list-style-type: none"> ・滑り台の装飾・会場壁面 ・登り旗・表示関係(ルール説明など) ○交流会の運営を計画する。 </div>	
26	木		
27	金		
30	月		
31	火		
6/1	水		
2	木		
3	金		
6	月		
7	火		
8	水		
9	木		
10	金		
13	月	みどり学級2・3組招待	
14	火	全校研(教職員招待) 2年2組招待 2年1組招待 1年1組招待 2年3組招待(サポート事業公開授業) 1年3組招待 1年2組招待 参観日(保護者招待)	
15	水		
16	木		
17	金		
20	月		
21	火		
22	水		
23	木		
24	金		

5 本時の学習

(1) 目標

- ・「竜宮城」で友だちと楽しく遊ぶ。
- ・遊び場スタッフの役割を果たして、満足感や成就感を味わう。

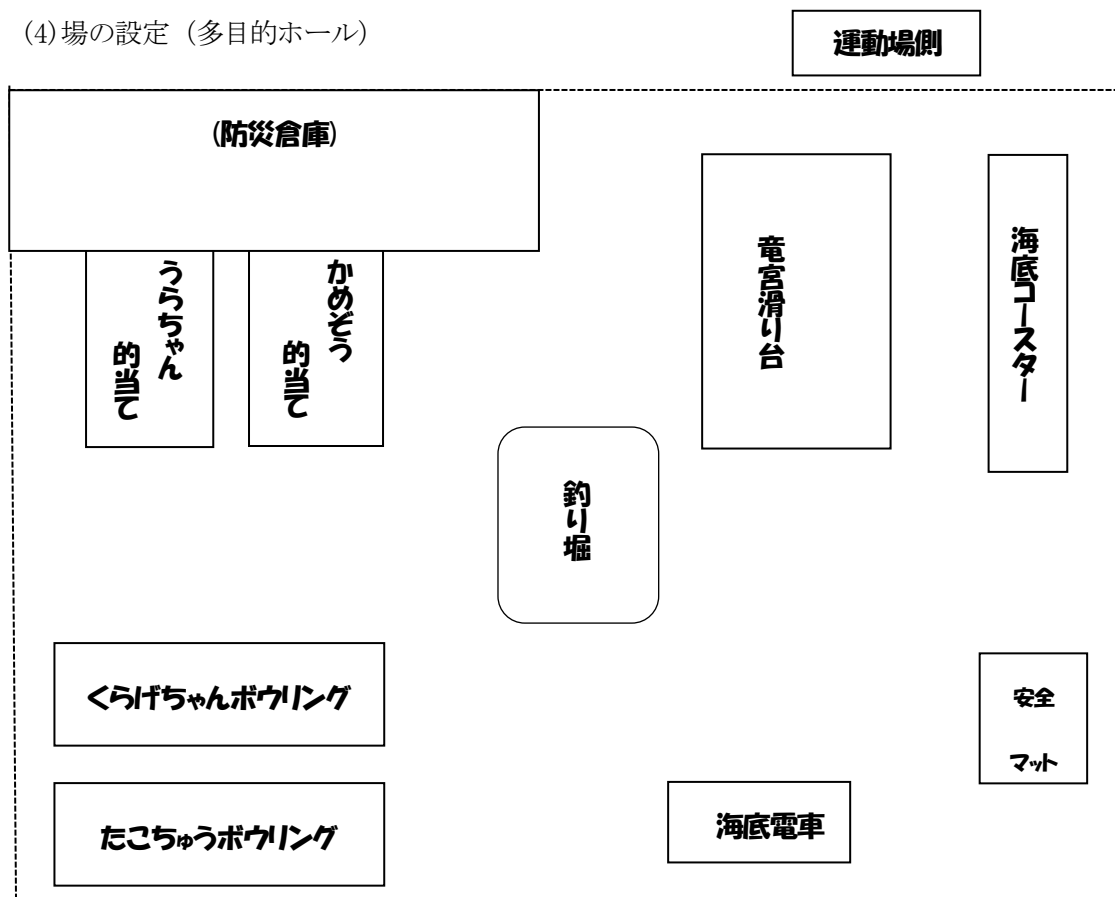
(2) 児童の様子と目標と手立て

児童	様子	目標	手立て
Aさん 1年	・滑り台では、「楽しいね!」と言いながら、友だちを誘って活発に遊んでいる。	・自分の好きな遊びをめいっぱい楽しむ。	・より楽しく遊べるように、教師も活動を共にし、「滑り台楽しいね」など声がけする。
Bさん 1年	・滑り台では、いろいろな滑り方をしたり、自分から友だちを誘ったりして楽しんでいる。	・たくさんの友だちと楽しく遊ぶ。	・より楽しく遊べるように、「楽しいね」「うまいね」など声がけする。
Cさん 2年	・滑り台やコースターで、どんどん滑って楽しんでいる。	・いろいろな遊具で、友だちと楽しく遊ぶ。	・いろいろな遊具に目が向くように、予め2年生から誘ってもらおうようにしておく。
Dさん 6年	・自信がもてると、自分から積極的に活動できる。 ・学級のリーダーとして、活動を盛り上げている。	・自分から下級生に声をかけ、積極的にスタッフの役割を果たす。 ・下級生と共に遊ぶ中で、活動を盛り上げる。	・自信がもてるように、スタッフの役割を繰り返し練習しておく。 ・どうやったら下級生が楽しく遊べるか事前に相談し、それまでの交流会で実践しておく。
Eさん 6年	・みどり学級以外の場では、消極的になりがちである。 ・いつも優しく下級生に接している。	・遊具の使い方やルールを、下級生に分かりやすく伝える。 ・下級生をサポートしながら、ともに活動を楽しむ。	・自信をもって伝えられるように、繰り返し原稿を読むようにする。 ・自分から下級生を遊びに誘えるように、声をかける場面を事前に相談し、それまでの交流会で実践しておく。

(3) 準備物

遊具 ルール表示 司会原稿 入場記念しおり スピーカー タイムタイマー

(4) 場の設定 (多目的ホール)



(5)展 開

時配	児童の活動	支援上の留意点	道具等
5	1 「ようこそその会」をする。 (1)はじめの挨拶をする。 (A・B・C) (2)「竜宮城」の紹介や遊具の使い方について説明する。(D・E)	<ul style="list-style-type: none"> ・自信をもって司会進行ができるように、原稿を用意しておく。 ・タイミングよく言えるように、側で合図する。 ・2年生がルールを理解できるように、適宜教師が説明を入れる。 	司会原稿
30	2 竜宮城で2年3組と一緒に楽しむ。 ※D・E：スタッフをする。 (釣り堀・的当て：D) (ボウリング・電車：E) ※A・B・C：2年3組と一緒に遊ぶ。 「釣り堀」 ・スタッフ D：釣り竿とカゴを渡す。釣った魚は、元に戻す。紐は、竿に巻きつけておく。 「うらちゃん・かめぞうの的当て」 ・スタッフ D：かごに5個ボールを入れて渡す。投げるボールが無くなった	<ul style="list-style-type: none"> ・2年生全員が同じ遊具に集中しないように、「滑り台・コースター」から始める A グループと「的当て・ボウリング・釣り堀・電車」から始める B グループの2つに分けておき、途中で遊びを交代する。B グループについては、一つ目の遊具は決めておき、2つ目からは自由に遊ぶ。A グループは、すぐ遊べるように、上履きを脱いでおく。 ・2年生全員にスタッフとして関わることができるように、前半は、スタッフを担当し、後半は一緒に遊ぶようにする。 ・準備や片づけがしやすいように、釣り竿立てやカゴを用意しておく。 ・ボールを投げる位置を、テープで示しておく。 ・すぐに始められるように、ボール 	<ul style="list-style-type: none"> ・BGM(活動用) 「釣り堀」 釣り竿5本・釣り竿用箱・釣った魚を入れるカゴ5個 「的当て」2組 ボール・カゴ4個

	<p>ら、的当て下部の箱から補充する。</p> <p>「たこちゅう・くらげちゃんボウリング」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・スタッフ E: ピンを元の位置に並べる。 <p>「海底電車」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・スタッフ E: 2人まで乗せ、遊具の間をゆっくり引っ張る。 <p>「竜宮滑り台」</p> <p>「海底コースター」</p> <ul style="list-style-type: none"> ・腹這いで乗る。 ・滑り終わったら、台車を持ってスタート位置に戻す。 	<p>をカゴに入れておく。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・スタート位置をテープで示しておく。 ・自分でピンを並べられるように、定位置にテープを貼っておく。 ・引っ張る速さや場所が安全であるか、様子を見ながら声がけるようにする。 ・子どもたちが骨組みの上にかかるので、台上の両側には重さのある段ボール箱を設置する。 ・安全に留意し、教師が常時見守るようにする。 ・安全に滑れるように、滑り終わった先にはマットを敷いておく。 ・安全に留意し、教師が常時見守るようにする。 ・遊びの終了時には、終わりを知らせる BGM を流す。 	<p>「ボウリング」</p> <p>2セット・ボール 2個・ボールを入れるかご2個 かご置き台2個</p> <p>「海底電車」</p> <p>スクーターボード3台</p> <p>「滑り台」</p> <p>マット</p> <p>「海底コースター」</p> <p>スクーターボード1台 マット</p> <p>BGM(終了用)</p>
10	<p>3 「ありがとう」の会をする。</p> <p>(1) お礼の言葉を言う。 (D・E)</p> <p>(2) 入場記念のしおりを渡す。 (全員)</p> <p>(3) 終わりの挨拶をする。 (A・B・C)</p> <p>4 簡単に遊具の片付けをする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・自信をもって進行できるよう原稿を用意しておく。 ・一人一人お礼を言いながら、しおりを渡すよう声がけする。 ・タイミングよく言えるように、側で合図する。 ・次時への意欲が高まるように、本時の頑張りを話題にする。 	<p>司会原稿</p> <p>しおり</p>

