

## 小学部 1 年 1 組 生活単元学習 学習指導案

日 時：平成 29 年 12 月 1 日（金）  
9：45～10：30

場 所：小学部 1 年 1 組教室，小多目的室  
児 童：男子 1 名，女子 3 名，計 4 名  
指導者：富岡雅江 T 1，鈴木清穂 T 2  
長雄葉月 T 3

### 1 単元名 わくわく お話あそび～3びきのこぶたのせかいへようこそ～

### 2 単元の見目標

- (1) 登場人物や場面の変化を楽しみながら，読み聞かせを見聞きしたりお話遊びをしたりする。  
【思・判・表】【知・技】
- (2) 自分の役割やお話遊びに必要な道具を作ることが分かり，友達や教師と一緒に制作し，達成感を味わう。【知・技】【思・判・表】
- (3) 友達と一緒に遊ぶ経験を通して友達との関わりを楽しむ。【学・人】  
【知・技】＝知識・技能，【思・判・表】＝思考力・判断力・表現力，【学・人】＝学びに向かう力，人間性

### 3 児童と単元

- (1) 児童について  
本学級の児童は，4名のうち2名が簡単な会話や身振りでコミュニケーションをとることができる。他2名は発語は少ないが，簡単な指示理解ができ，活動に向かうことができる。4名とも初めて経験することに対しては戸惑う姿が見られるが，互いの様子を見たり，教師と一緒に取り組んだりすることで，少しずつ集団での活動に慣れてきている。  
学級内では，4月当初に比べ，同級生としてお互いを意識し，関わりを楽しむ様子が見られるようになってきた。しかし，言語が少ないため，互いに思いを伝えることが難しく，教師との関わりや，教師を介しての関わりが多い。制作については，経験を重ねることで，初めて見るいろいろな素材に興味をもち始め，好きな素材を選んだり友達の様子をまねたりすることで，見通しをもって，活動に積極的に取り組むことができるようになってきた。

- (2) 単元について  
絵本が好きな児童が多く，国語の時間や休み時間に読み聞かせをしてもらうことを楽しみにしている。また，繰り返し出てくる言葉や動作を教師や友達と一緒にまねるなど，絵本を介した児童間の関わりが増えてきている。  
本単元では，「3びきのこぶた」の絵本の読み聞かせを軸にし，「こぶたの家」の制作と，制作した家を使った遊びを主な活動として学習を進める。「3びきのこぶた」は，こぶたとオオカミとのやりとりで構成され，展開が分かりやすく児童にとって理解しやすい内容である。制作の場面では，形を組み合わせる，形や大きさの違いに気付いて「こぶたの家」を作るなど，既習の学習を生かした活動場面が期待できる。活動の流れを統一し，「素材を選ぶ」，「選んだ素材や道具を友達や教師と一緒に運ぶ」，「自分の気持ちを伝える」，「制作したもので一緒に遊ぶ」場面を意図的に繰り返すこととした。友達と一緒に作り上げる喜びやできたという達成感，自分たちで制作した物を使って友達と関わりながら遊ぶ楽しさを共有する姿が期待できると考え本単元を設定した。また，他学年の友達をお話遊びに招待する活動を取り入れる。友達と一緒に遊べる場面を設定することで，友達と関わることの楽しさを味わわせたい。

### (3) 指導について

- ① 分かる
  - ・本時の制作への意欲を引き出すことができるように，導入場面では，児童が制作したペーパーサートを使用し，本時で作る家に気付く場面を設ける。
  - ・児童が本時の活動に見通しをもって取り組むことができるように，授業の流れを統一し，授業の最後に一場面が完成するようにする。
- ② できる
  - ・制作活動やお話遊びの中で，型はめ，長さの比較，ものの名前，せりふの話し方などを取り入れ各教科と関連させた学習を行う。
  - ・友達や教師とやりとりする楽しさを味わうことができるように，教師や友達と一緒に制作する場面や，体を動かして遊ぶ場面を設定する。
- ③ 振り返る
  - ・児童が達成感や満足感を味わえるように，完成した家で遊ぶ時間を設ける。
  - ・活動の中で自発的な行動や言葉が出たときは，復唱したり，即時評価をしたりして共有する場を設ける。

4 指導計画（総時数 16 時間）知=知識・技能，思=思考力・判断力・表現力，学=学びに向かう力，人間性

小単元名・主な学習活動	時数	主 な 目 標	知	思	学
(1) 「わたしたちの 3びきのこぶた」で楽しもう ・登場人物や場面の变化を楽しみながら読み聞かせを聞く。 ・ペープサートを作る。	4	・読み聞かせを通して登場人物や場面の变化，主なせりふや動作が分かる。	○		
		・物語に沿って，自分たちでペープサートを作ることを通して3つの家を作ることが分かる。	○		
(2) 「わたしたちの 3びきのこぶた」を作ろう，遊ぼう！ ①わらの家を作る。 ②木の家を作る。 ③れんがの家を作る。 ④3つの家を並べ，それぞれの役になって隠れたり，家を倒したりして遊ぶ。 ⑤作った「こぶたの家」を他学年の友達に見せたり，一緒に遊んだりすることを知る。	6 (本時 5/6)	・活動内容が分かり，必要な道具や材料を友達や教師と一緒に運ぶ。	○		
		・わらや木，れんがのパーツの形や長さなどの違いに気付き，枠にあった形を選んでめたり貼ったりしながら家を作る。	○	○	
		・友達と一緒に家を完成させ，達成感をもつ。	○		
		・繰り返しの言葉を模倣したり表情や身振りで表現したりする。	○		
		・制作した家で思いきり遊び，達成感をもつ。			○
		・誰に「こぶたの家」を紹介して見せたいか，写真カードを選んで決める。		○	
(3) 「こぶたの家」に招待するための準備をしよう ①「こぶたの家」を紹介するための練習をする。 ②遊ぶときに身に付ける小道具，衣装を作る。	4	・他学年の友達と一緒に遊ぶことを楽しみにしながら，練習を通して話に合わせてせりふや身振りを表現する。		○	
		・「こぶたの家」を紹介するために必要な道具や衣装を，教師や友達と協力して作る。		○	
(4) 「こぶたの家」に招待しよう ①わら，木，れんがの家を披露する。 ②3つの家で一緒に遊ぶ。 ③友達からの感想を聞く。	2	・練習してきたことを，自信をもって友達の前で行う。	○		
		・他学年の友達と家に隠れたり逃げたりすることを通して関わる。			○
		・招待した友達から感想を聞いたり，写真で振り返ったりして頑張りを認め合う。		○	

## 5 本時の計画（16 時間中の 9 時）

### (1) 本時の目標

- ・れんがの家を作って遊ぶ中で、自分のやりたいことを見つけて十分に楽しむ。

### (2) 目標と手立て

氏名	単元の目標	本時の目標	手立て
A	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 3つの家の場面があることが分かり、最後まで読み聞かせを聞く。</li> <li>・ 活動の流れが分かり、教師や友達の誘いを受け入れて制作する。</li> <li>・ 教師や友達の誘いを受け入れて、友達と一緒に遊ぶ。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 素材の感触を楽しみながら、紙をちぎったり、「れんがの家」に貼ったりする。</li> <li>・ 教師の誘いを受け入れて、「れんがの家」に入ったり、オオカミから逃げたりして遊ぶ。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 素材をちぎったり、宙に舞わせたりしながら、十分に楽しむ場を設定する。</li> <li>・ 教師が本児の目の前で素材をちぎったり貼ったりして演示する。</li> <li>・ 「れんがの家」の中から、「Aさん、おいで」などと声を掛け誘う。</li> </ul>
B	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 物語の内容や登場人物が分かり、場面の变化を楽しみながら、場面にあったせりふを話したり、体を動かしたりする。</li> <li>・ 活動内容が分かり、友達と協力しながら制作する。</li> <li>・ 友達を招待することを知り、友達を誘ったり、一緒に遊んだりする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 「れんがの家」を作ることが分かり、友達の様子を見ながら型はめなどをする。</li> <li>・ 「わらの家」「木の家」「れんがの家」に入ったり、こぶたやオオカミになりきってせりふを声に出したりして遊ぶ。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 自分からパーツを選んで制作に向かうまで、見守る。</li> <li>・ こぶたやオオカミの役になりきって遊ぶことができるように、小道具を準備する。</li> <li>・ お話の流れに沿って、教師がせりふを言い、発語を促す。</li> </ul>
C	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 物語の内容が分かり、好きな役を選び場面にあったせりふを話したり、体を動かしたりする。</li> <li>・ 作るものが分かり、長さや大きさの違いに気付いたり選んだりしながら進んで制作する。</li> <li>・ 友達を招待することを知り、友達を誘ったり、一緒に遊んだりする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 自分で選んだパーツの長さや大きさの違いに気付いて型はめなどをする。</li> <li>・ 「わらの家」「木の家」「れんがの家」に入ったり、こぶたやオオカミになりきってせりふを声に出したり、身振りを付けたりして遊ぶ。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 友達に声を掛けて一緒に制作をしているときは、「一緒に作って楽しそうだね。」などとその場で称賛する。</li> <li>・ お話の流れに沿って、教師がせりふを言い、発語や身振りを促す。</li> </ul>
D	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 教師や友達の誘いを受け入れて、制作活動やお話遊びに向かう。</li> <li>・ 教師や友達の誘いを受け入れて、友達と関わりながら遊ぶ。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 教師の誘いを受けて「れんがの家」に紙を貼ったり、窓に気付いて開けたり、楽しみながら家を作る。</li> <li>・ 友達と「れんがの家」に入ったり、進んでオオカミの役を選んだりして遊ぶ。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 自分のやりたいことを見付けたときは、教師もまねをして一緒に遊ぶ。</li> <li>・ 「れんがの家」の中から「Dさん、おいで」などと声を掛けて誘う。</li> <li>・ こぶたやオオカミの役になりきって遊ぶことができるように、小道具を準備する。</li> </ul>

※れんがとは、れんがに見立てた軽量の箱である。

(3) 展開

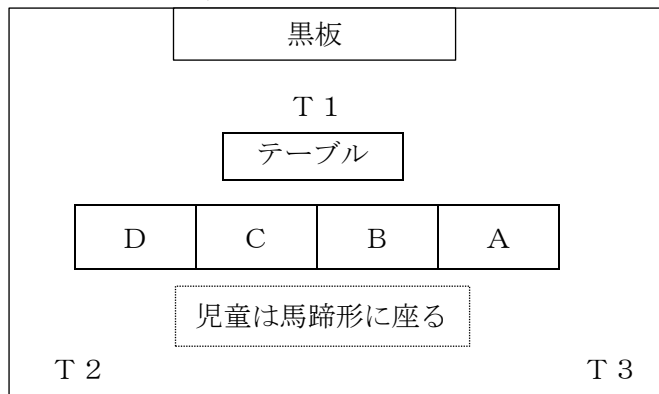
	時間	学習活動	指導の上の留意点, 教師の働き掛け									
分かる・できる	2分	1 「3びきのこぶた」を歌う。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・繰り返しのせりふや登場人物の動きを模倣や身振りで表現できるように, T 1は, 児童の動きに合わせて手遊びを進める。T 2, T 3はAとDの活動を主に支援する。 [できる]</li> </ul>									
	5分	2 本時の学習内容とめあてを知る。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・遊びの場面でも児童が表現できるように, ペーパーサートを使って繰り返しのせりふや身振りを大きさに伝える。 [分かる] [できる]</li> <li>・本時の制作場面とめあての〇〇〇の部分に気付くように学習予定表を提示する。 [分かる]</li> </ul>									
	30分	3 「れんがの家」を作って遊ぶ。 (1) 道具や素材を制作する場所まで運ぶ。 (2) 「れんがの家」を作る。 < 屋根とドアを作る > ① マスキングテープをはがす。 ② お花紙や画用紙をちぎって貼る。 < パーツをはめる > ① 壁 ・れんがをはめる。 ② 屋根 ・型はめパズル (3) 家を使って遊ぶ。 ① 自由に遊ぶ。 ② 話の流れに沿って遊ぶ。 ・こぶたやオオカミの役になって, 逃げたり, 家を吹き飛ばそうとしたりする。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自分たちで家を作る準備をしたり, 作ったりできるように, 制作場所にマーキングをする。 [分かる]</li> <li>・家を作ることに期待感をもって活動に向かうことができるように, 必要なパーツや小道具を自分たちで運ぶ場を設定する。 [できる]</li> </ul> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 10%; text-align: center;">B</td> <td>・形や大きさの違いに気付きながら型はめができるように, 判断しやすい形や大きさのパーツを準備しておく。 [できる]</td> </tr> <tr> <td style="width: 10%; text-align: center;">C</td> <td></td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> <li>・十分に素材に触れて制作することができるように, 異なる素材を使った制作コーナーを設定する。 [できる]</li> </ul> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 10%; text-align: center;">A</td> <td>・好きな素材を見つけることができるように, 数種類の異なる感触の素材を提示する。 [できる]</td> </tr> <tr> <td style="width: 10%; text-align: center;">D</td> <td>・役になりきって遊ぶことができるように, 教師が本児の目の前でオオカミの役をおおげさに演じる。 [できる]</td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> <li>・れんがの家が完成したことを共有できるように, 全員でドアをはめる場面を設ける。 [分かる]</li> <li>・家で児童が思う存分遊ぶことができるように, T 2は児童が演じている役に合わせてオオカミの役を演じながら一緒に遊ぶ。 [できる]</li> </ul> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 10%; text-align: center;">D</td> <td>・役になりきって遊ぶことができるように, 教師が本児の目の前でオオカミの役をおおげさに演じる。 [できる]</td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「オオカミが来る」「家を吹き飛ばそうとする」などのきっかけが分かって遊ぶことができるように, 場面ごとに繰り返しのせりふや身振りを付ける。 [できる]</li> </ul>	B	・形や大きさの違いに気付きながら型はめができるように, 判断しやすい形や大きさのパーツを準備しておく。 [できる]	C		A	・好きな素材を見つけることができるように, 数種類の異なる感触の素材を提示する。 [できる]	D	・役になりきって遊ぶことができるように, 教師が本児の目の前でオオカミの役をおおげさに演じる。 [できる]	D
B	・形や大きさの違いに気付きながら型はめができるように, 判断しやすい形や大きさのパーツを準備しておく。 [できる]											
C												
A	・好きな素材を見つけることができるように, 数種類の異なる感触の素材を提示する。 [できる]											
D	・役になりきって遊ぶことができるように, 教師が本児の目の前でオオカミの役をおおげさに演じる。 [できる]											
D	・役になりきって遊ぶことができるように, 教師が本児の目の前でオオカミの役をおおげさに演じる。 [できる]											
振り返る	8分	4 みんなで遊んだ家を見て, 振り返る。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・活動の達成感を共有できるように, 家の周りに集まり, 「れんがのおうちは大丈夫だったね」などと言葉掛けをする。 [振り返る]</li> <li>・次回取り組むことが分かるように, 学習予定表を提示して確認する。 [分かる]</li> </ul>									

めあて: みんなで「れんがのおうち」をつくってあそぼう。

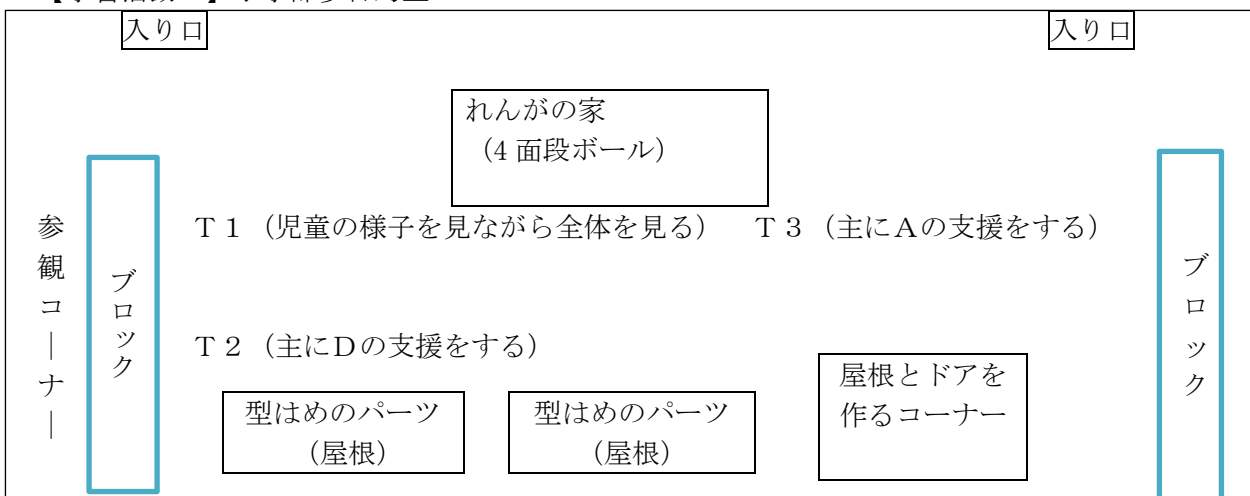
まとめ: みんなで「れんがのおうち」を作ることができたね。  
オオカミが来たけど, 大丈夫だったよ。もっとたくさん遊びたいな。

(4) 配置図

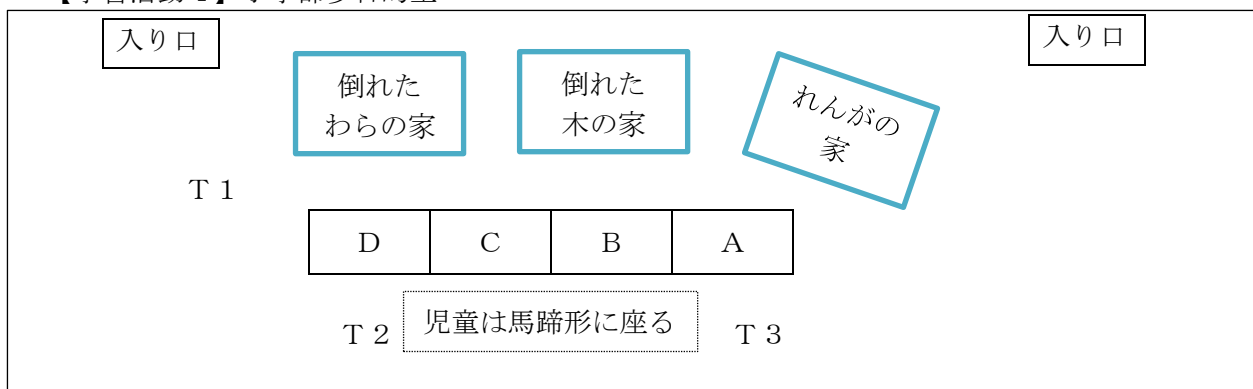
【学習活動1, 2】小学部1-1教室



【学習活動3】小学部多目的室



【学習活動4】小学部多目的室



(5) 準備物

活動予定表, れんがの家 (4面段ボール), 屋根のパーツ (厚みを付けた段ボール), 壁用パーツ (箱ティッシュ), 屋根に模様を付けるためのお花紙, 画用紙, 前時まで制作した「わらの家」「木の家」, 前時まで制作したペープサート, こぶたのかぶりもの, オオカミのかぶりもの, オオカミの手袋, オオカミのしっぽ

(6) 評価の観点

- 児童 ・れんがの家を作って遊ぶ活動の中で, 素材やパーツを選んで家を作ったり, お話の中で十分に遊んだりしていたか。
- 教師 ・児童がやるのが分かり, 自分から「れんがの家」を作って遊ぶための環境や場面設定, 教材教具の準備, 教師の働き掛けは適切だったか。

資料：板書計画

【学習活動 1, 2】 めあての提示

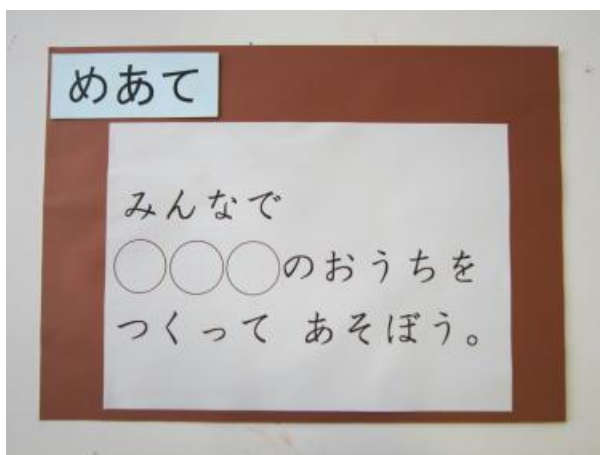


(看板)



(ペープサート)

- ・授業の始まりに、「3びきのこぶたのせかいへようこそ」の看板を黒板に掲示する。
- ・「3びきのこぶた」の話をペープサートで演示する。



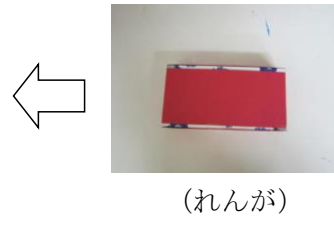
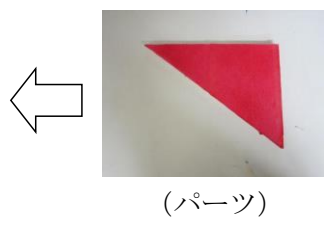
(めあて)



(学習予定表)

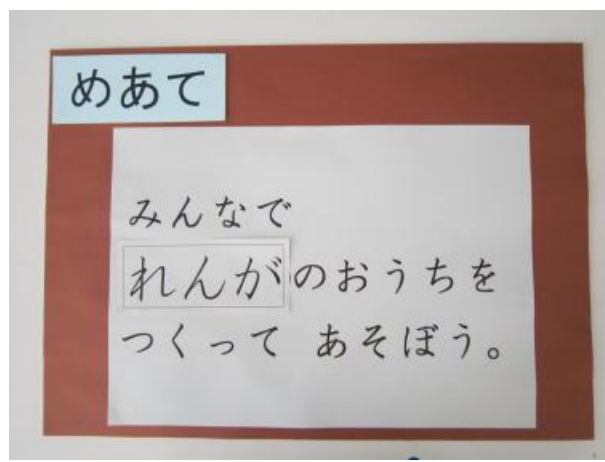
- ・めあてを提示し、何の家をつくるか質問する。
- ・学習予定表で「れんがのおうち」をつくることを確認し、**れんが**の文字カードをめあての○○○の上に貼る。

【学習活動3】 れんがの家の提示

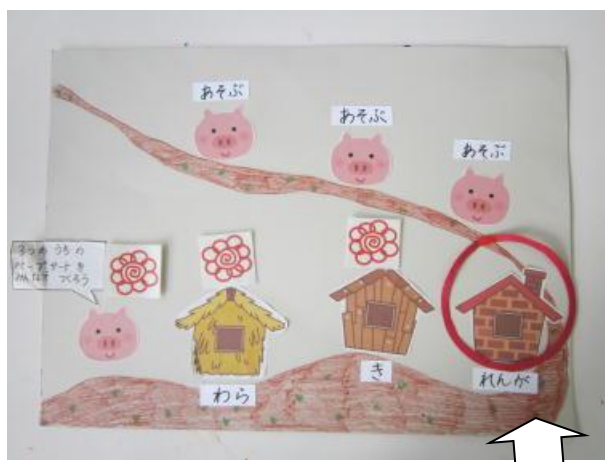


・れんが（ティッシュの箱を赤紙で包んだもの）や三角形や四角形の形のパーツを，壁や屋根に貼り付けることができるように，スペースを空けておく。

【学習活動4】 まとめの提示



(めあて)



(学習予定表)



・本時のめあてを再度確認する。  
 ・遊んだ家を見ながら，頑張ってつくったことや遊んで楽しかったことを伝え合い，最後に学習予定表の「れんがのおうち」に花丸を付ける。