

# おもちゃ大会をひらこう

日時： 10月18日(木) 第5校時  
 特別支援学級(知的障害) 3名  
 指導者：前田 秀尚

糸崎小学校で育てようとする資質や能力及び態度

\*      は今年度の重点項目

- |            |              |              |
|------------|--------------|--------------|
| ①課題発見・解決能力 | ②思考力・判断力・表現力 | ③コミュニケーション能力 |
| ④主体性・積極性   | ⑤回復力         | ⑥協調性・柔軟性     |
|            |              | ⑦自らへの自信      |

## 1. 単元について

### 単元観

### 児童観

本単元は、文部科学省教育課程部会特別支援教育部会資料「知的障害のある児童のための各教科について」に示されている「生活単元学習は、児童生徒が生活上の目標を達成したり課題を解決したりするために、一連の活動を組織的に経験することによって、自立的な生活に必要な事柄を実際の・総合的に学習するものである」を受けて設定している。生活単元学習には、制作活動を主とした単元、調理活動を主とした単元、栽培を中心とした単元などがあるが、本単元では、リサイクル品を再利用しての制作活動を通して、創作力や環境への意識を高めることをねらいとしている。また、一年生を招待し、その作品を使つての「おもちゃ大会」を開催することにより、相手意識や協調性を高めることができる単元である。

### 指導の手立て

本単元の指導に当たっては、環境美化力、巧緻性、協調性を身につけさせるために、以下の3点を取り入れて指導を行う。

#### ① 活動を実生活に生かすための工夫

ペットボトルや牛乳パックをリサイクルしておもちゃを作る活動を通して、環境保護に対する意識を高め、ごみを減らす生活に活かす態度を養う。(環境美化力)

#### ② 1年生が遊びやすいおもちゃを作るための工夫

大きさを考えたり、バランスを調整したりするなど、おもちゃを思い通りに動かすための工夫を試行錯誤しながら考えさせる。(巧緻性)

#### ③ 1年生に楽しんでもらうための工夫

おもちゃ大会を楽しんでもらうために、ゲームの回数、移動距離、得点のつけ方、用意するおもちゃの数など、1年生の立場に立って試行錯誤を繰り返し、適切なルールを設定させる。(協調性)

## 2 単元目標と評価規準

観点	目標 (○内は育成を目指す資質能力の番号)	評価規準
知識 技能	リサイクル用品を活用して楽しいおもちゃを作ったり、上手に動かしたりすることができる。①	リサイクル用品を活用して楽しいおもちゃを作ろうとしたり、上手に動かそうとしたりしている。
思考力 判断力 表現力 等	どのようにしたらリサイクル品を活用できるのか、どうしたらおもちゃをうまく動かせるのかを考えることができる。①⑤	どのようにしたらリサイクル品を活用できるのか、どうしたらおもちゃをうまく動かせるのかを工夫している。
学びに向かう力 人間性 等	どうしたら上手におもちゃを動かせるのか、どうしたら1年生に楽しんでもらえるのかを工夫している。①⑤	どうしたら上手におもちゃを動かせるのか、どうしたら1年生に楽しんでもらえるのかを工夫しようとしている。

3 指導計画とルーブリック (本時 6/11)

時	学習活動	ルーブリック		資質	思考スキル (思考ツール)
		S	A		
算数科	生活の中で、どれだけのごみが捨てられ、どれだけ再利用されているのかを、グラフから読み取る。	一般ごみとリサイクルごみの量の比較ができる。	ごみの多さに気づくことができる。	①	比較する。 (グラフ)
1	1年生と交流する計画を立てる。	2学期の1年生との交流の流れと自分のやりたいことが分かる。	2学期の1年生との交流の流れが分かる。	①	
2	夏休みに作った、リサイクル工作の交流をする。	リサイクル工作の作り方、使い方や遊び方を紹介することができる。	リサイクル工作の作り方を紹介することができる。	①	
3	リサイクル品を使って、おもちゃを作るのか、計画を立てる。	リサイクル品と身の回りの材料を使ったおもちゃを考えることができる。	リサイクル品を使ったおもちゃを考えることができる。	① ⑤	
4	リサイクル品を使って、おもちゃを作る。	リサイクル品を使ってよく動くおもちゃを作ることができる。	リサイクル品を使ったおもちゃを作ることができる。	①	
5	作品を使って遊ぶ。	作ったおもちゃでゲームをし、課題を見つけることができる。	作ったおもちゃでゲームをすることができる。	① ⑤	まとめる。 (マトリックス)
6 校時	おもちゃ大会の計画を立てる。	見つけた課題を活かして大会のルールを考えることができる。	大会のルールを考えることができる。	① ⑤	まとめる。 (マトリックス)
7	他のおもちゃの遊び方を考える。	見つけた課題を活かして大会のルールを考えることができる。	大会のルールを考えることができる。	① ⑤	まとめる。 (マトリックス)
8	おもちゃ大会の準備をする。	どうすれば楽しんでもらえるかを考えながら大会の準備をすることができる。	大会の準備をすることができる。	② ③	
9	1年生におもちゃ大会のお知らせをする。	1年生に大会の紹介をしたり、自分の思いを伝えたりすることができる。	1年生に大会の紹介をすることができる。	①	まとめる (マトリックス)
10	1年生を招待して「おもちゃ大会」をする。	大会を1年生にも楽しんでもらい、自分も楽しむことができる。	1年生に大会を楽しんでもらうことができる。	④	
11	大会の振り返りをする。	成果と課題を見つけ、次に何をしたいかを考えることができる。	成果と課題を見つけることができる。	① ⑤	まとめる (マトリックス)

十月十八日（金） 五校時

指導者 前田秀尚

三原市立系崎小学校 特別支援学級

（知的障害）

算数科 生活単元学習

「おもちゃ大会をしよう」

第五時

# 授業構成図

本時のねらい

一年生が楽しめるような遊び方やルールを考えることができる。  
友だちと協力しながら大会の準備を進めることができる。  
（友だちと話し合い、協力することができる◎）

（人間関係形成・社会形成能力★）

目指す子どもの姿

S 見つけた課題を生かしておもちゃの遊び方やルールを考えることができる。  
A おもちゃの遊び方やルールを考えることができる。

引き出したい具体的な表現

S 見つけた課題を生かしておもちゃの遊び方を考えている。  
A おもちゃの遊び方やルールを考えている。

深い学びの視点

- ① 既有知識を関連付けて考え、一階層上の知識を得る。
- ② 獲得した知識を汎用的に活用する。
- ③ 学習の目的を、より高い目的に価値づける。

見通しや実行方法を発想する  
易面

⑤ 今までの学習を想起する。  
T 今までの遊びの中で、気づいたことは何ですか。

C どこから始めるのかわかりません。

T 何回するのかわかりません。

◆ 既習事項だけでは、おもちゃの遊び方が分からないことに気付かせる。  
T 一学期に学習したボウリングのやり方を思い出してみましよう。

C 回数は二回です。

C 決まった線から投げます。

C 倒れたピンの数が点数です。

T 同じように、おもちゃ大会での遊び方も考えてみましょう。自分が工夫したいおもちゃを選びましょう。

⑥ 解決をする。

T 工夫するおもちゃが決まったから、考えてみましょう。

◆ 教師とのやりとりの中で、遊び方やルールを考えさせる。  
T それでは、結果を交流しましょう。

C ペットボトル飛行機は、二回決まったところから飛ばして、飛んだ距離を測ればいいと思います。

C ピョンピョンがえるは、二回床の上から跳ばし、跳んだ高さを測ればいいと思います。

C 木登りおさるは、凧糸を使って、頂上まで登る時間を計ったらいと思ひます。

⑦ 試しのゲームをする。  
T 今から実際にペットボトル飛行機で遊んでみて、直したらいいところを見つけてみましょう。

C 失敗しやすいので、三回飛ばすのがいいと思ひます。

C 飛ばす位置をもっと下げた方がいいと思ひます。

C 一メートルごとに点数を増やしたらいいと思ひます。

⑧ 本時のまとめをする  
T 一年生に楽しんでもらうために、遊び方やルールを考えることができましたか。

C 試しのゲームをしたので、回数、スタート位置、点数のつけ方が分かりました。

C 早く一年生と遊びたくなりました。

⑨ 学習の振り返りをする。  
T 今日、考えた遊び方やルールを生かして、次は他のおもちゃの遊び方も考えましよう。

対象と既有の知識とを関連づけ、対象が生じる原因を類推

課題を見出す場面

① 本時の問題を確認する。

T 前時におもちゃで遊んだ感想を交流しましょう。

C とても楽しかったので今度は誰かに遊んでもらいたいです。

C 私は、一年生と遊びたいです。T それでは、どうすれば一年生に楽しんでもらえますか。

C 自分たちでルールや遊び方を工夫したいです。

C 一年生と遊ぶのならば、もっとたくさんのおもちゃを作らないといけません。

T 学習課題を立てましよう。

② 学習課題を立てる。

学習課題  
「おもちゃ博士」になって、一年生が楽しめるような遊び方やルールを工夫ましよう。

T どうすれば、一年生に楽しく遊んでもらえるのでしょうか。

T 一学期に学習したボウリングを思い出してみましよう。

C 同じところからボールを投げました。

C ピンの数は十本でした。

T おもちゃ大会の遊び方も考えてましよう。

※マトリックスでまとめる。  
③ 解決方法の見通しをもつ。◎  
T どのようにして、遊び方やルールを決めますか。

C 自分で好きなおもちゃを選んで研究したいです。

C 自分たちで遊びながら決めたいです。◎

C 失敗したら、うまくいくように考えましよう。◎

④ ルーブリックの設定をする。  
T 今日のルーブリックはどうしましようか。

C 見つけた課題を生かして大会のルールを考えたらSです。

C 大会の遊び方やルールを考えたらAです。

※意見が出ない場合は教師が支援してまとめる。

対象と既有の知識との「ズレ」を認識

思考スキル「まとめる」  
↓  
思考ツール「マトリックス」


5 思考ツール

	ボウリング	ペットボトルひこうき	ピョンピョンがえる	木のぼりおさる
回数	2回	2回	2回	2回
場所	せんからなげる。	せんからとぼす。	ゆかからとぼす。	まどにむかって すすめる。
点数	たおしたピンのかず	とんだきより	とんだたかさ	のぼるはやさ