

題材名：みんなで協力してゴールを目指せ！

—すごろく王座決定戦 THE令和—

本題材で育成する資質・能力 コミュニケーション能力 自らへの自信

指導者 徳廣 邦彦

1 日 時 令和元年5月9日(水) 第6校時(13:35~14:20)

2 場 所 特別支援学級(自閉症・情緒障害) ひまわり教室1組

3 学年・組 第1学年(女子1名) 第2学年(男子1名, 女子1名) 第6学年(男子1名)

計 4名

4 題材設定の理由

(1) 題材観

本題材は、特別支援学校学習指導要領第7章自立活動目標「個々の児童又は生徒が自立を目指し、障害による学習上又は生活上の困難を主体的に改善・克服するために必要な知識、技能、態度及び習慣を養い、もって心身の調和的発達の基盤を養う。」を受け設定している。また、目標の中の「心理的な安定」「コミュニケーション」「身体の動き」「人間関係の育成」の力をつけていくとともに、ゲームの中でそれぞれに役割を与え、達成経験を味わわせたり、ゴールする喜びを感じさせることで、自らへの自信を高めていく。

本学級は、1年生1名、2年生2名、6年生1名の計4名で構成されており、学習面・生活面においては個人差が大きい。そのため学習の指導においては個別の学習が中心となっており、集団の良さを生かした学習ができていないのが実情である。そこで本単元では、すごろくのゲームを全員で楽しみながらルールを守って一緒に遊ぶことで、コミュニケーション能力の育成を図る。また、一人一人に役割を与え、互いが認め合うことで、達成経験を味わわせる。

学年や実態に違いがある中でも、共通の教材やテーマを用いて、お互いの良さを認め合い、刺激し合い、学び合うことを目的として、本題材を行っていきたい。

(2) 児童観

本題材に関する本学級児童の実態及び行動は次のようである。

児童	実態
A児 (1年)	<ul style="list-style-type: none">・約束事などの目に見えないルールの理解に時間を要し、思いが通らなかつたり、思いと違うことが起きると切り替えが難しく、泣いたり、はぶてた態度を取って気を引くことが多い。・身体の使い方が不器用で、姿勢の保持が難しい。・吃音があり、また同じ言葉を繰り返してしまうので、相手に思いが伝わりにくい。
B児 (2年)	<ul style="list-style-type: none">・いろいろな物や音が気になり、集中して相手の話を聞いたり、学習をしたりすることが難しい。・算数科の学習に自信をもって取り組むことができる。足し算や引き算も素早く正確に解くことができる。・周りの音や人にすぐに反応してしまい、落ち着いて学習に取り組むことが難しい。

C児 (2年)	<ul style="list-style-type: none"> ・情報量が多いと混乱し、自分の意見を述べることができなくなる。 ・自分の気持ちを表現することが難しい。 ・落ち着いて算数科の学習に取り組むことができる。 ・分からない問題があっても、自分の思いを伝えることができず、集中力がなくなってしまうことが多い。声掛けを行うことで、意欲的に学習に取り組むことができる。
D児 (6年)	<ul style="list-style-type: none"> ・運動が得意な方で、走ることに自信をもっている。 ・同学年の友達とも積極的に関わり、休憩時間などによく遊んでいる。 ・算数科では、素早く計算することはできるが、自分の考えを説明したり、書いたりすることが苦手である。 ・黙って問題に取り組むことが苦手で、教師や隣の席の児童に話しかける等、集中が途切れやすい。 ・集団行動はできるが、自分の思いが通らないと言葉が乱暴になり、言い合いをしてしまうことがある。

(3) 指導観

本題材の指導にあたっては、全員が楽しみ協力してゲームを行うということを重視したい。題材の導入場面で「ルールを考えて、すごろくゲームをしよう」という「課題設定」を行い、みんなが楽しめるためにはどんな遊びがよいか、話し合ったり、協力したりしながら「情報の収集」を行い、興味関心を深めていく。そして、話し合っただけの内容をもとにすごろくマットを製作し、活動の流れやルールの確認を全員で行うことで、「整理・分析」を進めていく。(UD⑧既習)その後、「第1回すごろく王座決定戦」を行い活動の流れを理解させる。「第2回すごろく王座決定戦」では、単にゲームとして楽しんで終わってしまうことを防ぎ、問題を解く必要感を感じさせるために、すごろくのゴールの先に、問題を解き終わったあとに進むことができるスペシャルコースを設ける。ゲーム性を保ったまま、個別の学習にも意欲的に取り組めると考える。

さらに、すごろくを行う際、児童一人一人に役割を与え、振り返りの際に互いが認め合う活動を設定する。達成経験を味わうことで、自らへの自信を高めていくことがねらいである。

また、児童の実態に応じ題材を通して以下の点の支援を取り入れる。

- ・**集団の人間関係**→協力して活動を行う際には、児童の学習内容や実態を考え、コミュニケーションするためや問題を解くためのヒントカードなどを提示する。
- ・**持続して集中することが苦手**→集中して課題に取り組めるように、めりはりをつけ、すごろくを行う時間、身体を動かす時間、問題を解く時間など活動を区切って行う。
- ・**先の予定が見えないと落ち着かない**→導入で授業の流れを説明したり掲示したりする。(UD③掲示)
- ・**既習事項の定着が難しい**→既習事項がすぐに復習できるようにヒントになるカードや掲示物を用意する。(UD③掲示)
- ・**自分の思いを優先してしまう**→コミュニケーション能力の素地である思いやりの心を育てるためにかかわり合いを大切にする。(UD①)
- ・**説明が苦手**→説明する内容が書かれたワークシート活用する。(UD⑨視覚化)

<本題材と育成しようとする資質・能力とのかわり>

すごろく王座決定戦に向けてクラスみんなで協力して準備したり実行したりすることを通して、コミュニケーション能力の素地である思いやりや譲り合いの気持ちを育てていく。また、すごろく

ゲームの中でそれぞれ役割を与え、達成経験を味わわせることで自らへの自信を高めていく。

そのために以下の3点の工夫を取り入れていく。

1点目に、児童が失敗を恐れず自分の思いを伝えたり、相手の思いを受け入れたりしやすいように、教師が常に肯定的な声かけを積極的に行い、安心して学習できる場を作る。

2点目に、他者とのかかわりの中で、自分の思いを発信できる場を作り、児童一人一人に自己存在感を与える。

3点目に、児童同士でルールや目標を考えたり決めたりする自己決定の場を作ることで児童の主体性を引き出したり、目標を達成した時の達成感を味わわせていきたい。

5 題材の目標

- すごろくゲームを通して、友達と協力しながら学び合ったり活動したりすることができる。(心理的な安定)
- 自分の気持ちを落ち着かせ、場の状況に応じた発言ができる。また、自分の考えを友達に伝えることができる。(コミュニケーション)
- すごろくマットやサイコロを作る際、はさみを使って紙を切ったり、のりを使って貼ったりする活動を丁寧に行うことができる。また、すごろくゲームの中で跳んだり、投げたりする活動を適切に行うことができる。(身体の動き)
- ゲームのルールを守って活動できる。(人間関係の育成)

6 題材の評価規準

	心理的な安定	コミュニケーション	身体の動き	人間関係の育成
A児 (1年生)	着席して、自分から課題に取り組んでいる。	すごろくゲームの中で、問題の解答や活動の結果を友達に伝えている。	すごろくゲームの中で、跳んだり投げたりする活動を通して、大きく身体を動かしている。	手順を1つずつ確認しながら、ルールを守って活動している。
B児 (2年生)	周りの刺激に反応せず、着席して課題に集中して取り組んでいる。	自分の気持ちを落ち着かせ、場の状況に応じた発言している。	教師と一緒にすごろくマットを作ったり、サイコロを作ったりしている。	手順を1つずつ確認しながら、ルールを守って活動している。
C児 (2年生)	自分で気持ちを整理して活動に取り組んでいる。	すごろくゲームの中で、問題の解答や活動の結果を友達に伝えている。	教師と一緒にすごろくマットを作ったり、サイコロを作ったりしている。	手順を1つずつ確認しながら、ルールを守って活動している。
D児 (6年生)	自分で気持ちを整理して活動に取り組んでいる。	みんなが仲良くすごろくゲームをするためにクラスをまとめる声かけをしている。	クラス全員が楽しく取り組めるような工夫を考えながら、マットやサイコロを作っている。	友だちと協力しながら相手に応じて、ルールの確認や活動の流れの中での助言をしている。

7 指導と評価の計画（全7時間）

次	時	主な学習活動	評価規準（評価方法）			
		学習スパイラル	心理的な安定	コミュニケーション	身体の動き	人間関係の育成
第一次	1	<ul style="list-style-type: none"> ・すごろくゲームのルールを考え、今後の見通しをもつ。 <p style="text-align: right;">課題の設定</p>				<ul style="list-style-type: none"> ◎意欲的にすごろくゲームに向けての計画を立てることができる。 <p style="text-align: right;">(ワークシート・行動観察)</p>
	2 3	<ul style="list-style-type: none"> ・すごろくマット，サイコロづくりを行う。 <p style="text-align: right;">情報の収集</p>			<ul style="list-style-type: none"> ◎友達と協力しながらすごろくマットやサイコロを製作することができる。 <p style="text-align: right;">(行動観察)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○困っている友達がいたら，助言したり，手を貸したりすることができる。 <p style="text-align: right;">(行動観察)</p>
第二次	4	<ul style="list-style-type: none"> ・すごろくゲームのルールを確認し，活動の流れを理解する。 <p style="text-align: right;">整理・分析</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◎すごろくゲームのルールを全員で確認し，流れをかくにんすることができる。 <p style="text-align: right;">(ワークシート・行動観察)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○すごろくゲームのルールを友達同士で確認し合うことができる。 <p style="text-align: right;">(行動観察)</p>		
	5	<ul style="list-style-type: none"> ・第1回すごろく王座決定戦を行う。 <p style="text-align: right;">実行</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○友達と仲良く楽しみながらすごろくゲームをすることができる。 <p style="text-align: right;">(行動観察・発表)</p>			<ul style="list-style-type: none"> ○みんなで協力しながらすごろくゲームを行うことができる。 <p style="text-align: right;">(ワークシート・行動観察)</p>
	6	<ul style="list-style-type: none"> ・第2回すごろく王座決定戦を行う。 <p style="text-align: right;">(本時) 実行</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○友達と仲良くすごろくゲームを楽しむことができる。 <p style="text-align: right;">(行動観察・発表)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○友達に問題の答えを伝えたり，良い声掛けができる。 <p style="text-align: right;">(行動観察)</p>		<ul style="list-style-type: none"> ◎友達と仲良く協力しながら，すごろくゲームをすることができる。 <p style="text-align: right;">(ワークシート・行動観察)</p>
	7	<ul style="list-style-type: none"> ・学習の振り返りを行う。 <p style="text-align: right;">まとめ・創造・表現</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○すごろくゲームを振り返って感想を理由をつけて書くことができる。 <p style="text-align: right;">(ワークシート)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◎友達の頑張りや振り返りの理由を伝えることができる。 <p style="text-align: right;">(発表)</p>		
第三次	7	<ul style="list-style-type: none"> ・学習の振り返りを行う。 <p style="text-align: right;">まとめ・創造・表現</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○すごろくゲームを振り返って感想を理由をつけて書くことができる。 <p style="text-align: right;">(ワークシート)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◎友達の頑張りや振り返りの理由を伝えることができる。 <p style="text-align: right;">(発表)</p>		

8 本時の展開

(1) 本時のめあて（目標）

○友達と仲良く協力しながら、すごろくゲームをすることができる。

個人 の 目 標			
A児（1年生）	B児（2年生）	C児（2年生）	D児（6年生）
○手順を1つずつ確認しながら、ルールを守って活動し、落ち着いて課題に取り組むことができる。	○手順を1つずつ確認しながら、ルールを守って活動し、場に応じた行動や発言をすることができる。	○手順を1つずつ確認しながら、ルールを守って活動し、友達と関わりながら仲良くすごろくゲームをすることができる。	○ルールを守って活動し、全員が仲良く活動できるようにクラスをまとめる声掛けを行うことができる。

(2) 観点別評価規準

A児（1年生）	B児（2年生）	C児（2年生）	D児（6年生）
◎手順を1つずつ確認しながら、ルールを守って活動し、落ち着いて課題に取り組んでいる。	◎手順を1つずつ確認しながら、ルールを守って活動し、場に応じた行動や発言している。	◎手順を1つずつ確認しながら、ルールを守って活動し、友達と関わりながら仲良くすごろくゲームをしている。	◎ルールを守って活動し、全員が仲良く活動できるようにクラスをまとめる声掛けを行っている。

評価方法：行動観察，ワークシート

(3) 本時で育成したい資質・能力の評価基準（達成した児童の姿）

資質・能力	評価基準（達成した児童の姿）			
	A児(1年生)	B児(2年生)	C児(2年生)	D児(6年生)
コミュニケーション能力 自らへの自信	A 友だちと協力しながら、ルールを守り落ち着いて活動している。 B 手順を1つずつ確認しながら、ルールを守って活動し、落ち着いて課題に取り組んでいる。 C ルールを守って活動することができない。	A ルールを守って活動し、場や状況に応じて適切な行動や発言をしている。 B 手順を1つずつ確認しながら、ルールを守って活動し、場に応じた行動や発言している。 C ルールを守って活動することができない。	A ルールを守って活動し、自ら自分の考えを相手に伝えている。 B 手順を1つずつ確認しながら、ルールを守って活動し、友達と関わりながら仲良くすごろくゲームをしている。 C ルールを守って活動せず、自分の考えを相手伝えることができない。	A ルールを守って活動し、全員が仲良く活動できるように相手に応じて適切な声掛けを行っている。 B ルールを守って活動し、全員が仲良く活動できるようにクラスをまとめる声掛けを行っている。 C 友だちにルールの確認や活動の仕方を助言できない。

(4) 学習の展開

	学習活動 学習スパイラル	指導上の留意事項及び全体への支援事項(・) (支援の具体的UD) 個への支援(O) ○評価規準(評価方法)			
		児童			
		A(1年生)	B(2年生)	C(2年生)	D(6年生)
導入	<p>1 前時までの復習をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> みんなで仲良くすごろくゲームを行うために大切なことを復習する。 ルールを守る。 友達と協力してすごろくをする。 <p>2 課題をつかむ。 課題の設定</p> <p>協力してゴールを目指せ！すごろく王座決定戦 THE 令和</p>	<p>・前時の学習を振り返り、すごろくゲームへの意欲をもたせる。(UD⑧既習)</p> <p>・授業の流れが分かるようにスケジュールを提示する。(UD⑤見通し)</p> <p>○スケジュールを表示し、1時間の見通しをもたせる。</p>	<p>○スケジュールを表示し、1時間の見通しをもたせる。</p>	<p>○スケジュールを表示し、1時間の見通しをもたせる。</p>	<p>○スケジュールを表示し、1時間の見通しをもたせる。</p>
<p>めあて(全) みんなで協力してゴールを目指そう！</p>					
	<p>3 課題の解決の見通しをもつ。</p> <p>全員が楽しくゲームを行うための工夫を話し合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ルールを確認する。 それぞれの活動を行う場所を確認する。 	<p>・すごろくをする場所、運動をする場所、問題を解く場所を図を掲示し確認する。(UD⑤見通し)</p> <p>○ルールの確認を行う。</p> <p>○自分の役割を知り、振り返りで確認することを伝える。</p>	<p>○ルールの確認を行う。</p> <p>○自分の役割を知り、振り返りで確認することを伝える。</p>	<p>○ルールの確認を行う。</p> <p>○自分の役割を知り、振り返りで確認することを伝える。</p>	<p>○自分の役割を知り、振り返りで確認することを伝える。</p>

展 開	<p>4 すごろくゲームを行う。</p> <p>情報の収集</p> <ul style="list-style-type: none"> ・運動ゾーン，学習ゾーンでそれぞれの課題に取り組ませる。 ・ゴールを目指し，すごろくゲームを協力して行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ○進んだマスにあるそれぞれの活動を協力して行う。 ○運動の際には，周りを確認し，安全に留意しながら行わせる。 ○得意な身体の動きをゲームの中に入れ，達成感を味わわせる。 ○読めない字は一緒に読むなどの配慮をする。 ○回数を数えながら，回数カードをめくらせる。 	<ul style="list-style-type: none"> ○進んだマスにあるそれぞれの活動を協力して行う。 ○運動の際には，周りを確認し，安全に留意しながら行わせる。 ○マットの準備やサイコロの準備など，みんなのために動ける環境を作る。 ○落ち着いて学習ができるように，状況を見える化したカードを提示する。できている行動を明確にし，褒める。 ○友達の頑張っている様子を拍手や声掛けなどで褒めるよう促す。 	<ul style="list-style-type: none"> ○進んだマスにあるそれぞれの活動を協力して行う。 ○運動の際には，周りを確認し，安全に留意しながら行わせる。 ○答えやすい内容の課題を与え，みんなと関わりながらゲームができるようにする。 ○得意な活動をすごろくゲームの中に入れ，達成感を味わわせる。 ○友達の頑張っている様子を拍手などで褒めるよう促す。 	<ul style="list-style-type: none"> ○進んだマスにあるそれぞれの活動を協力して行う。 ○運動の際には，周りを確認しながら活動するよう声掛けをさせる。 ○困っているが学年がいたら，声をかけるよう再度促す。 ○下学年のできたことや頑張っている行動を見つけたら積極的に褒めるよう促す。 ○他学年の解答を確認させる。 ○落ち着いて問題が解けるように，場所や時間など明確にし，めりはりをつける。必要ならばセパレートを用いるようにする。
		<p>・児童の良い発言や行動があれば肯定的な声掛けを随時行う。(UD1)</p>			
		<p>1年生は，なんばんめ，いくつといくつの問題。</p> <p>※計算の際には，絵や数図ブロックで様子を示し，数が増えたり減ったりすることを確認させる。</p>	<p>2年生は，繰り上がりのあるたし算，繰り下がりのある引き算の問題。</p> <p>※計算の際には，10の位に繰り上がることや，10の位から借りてきて計算をすることに気付かせる。</p>	<p>6年生は，5年生の復習や線対称・点対称の問題。</p> <p>※必要ならば算数の教科書などを用いらせ，復習をしながら問題を解かせる。</p>	

まとめ	<p>5 スペシャルコースの問題を解く。 整理・分析</p> <ul style="list-style-type: none"> ゴールの先にスペシャル問題を用意する。 グループで協力して一つの問題の答えを導き出す。 	<p>○友達の見解を聞くように促す。</p> <p>○手順を1つずつ確認しながら、ルールを守って活動し、落ち着いた課題に取り組んでいる。(ワークシート, 児童観察)</p>	<p>○問題を解く際は静かに解くように声をかける。</p> <p>○手順を1つずつ確認しながら、ルールを守って活動し、場に応じた行動や発言している。(ワークシート, 児童観察)</p>	<p>○友達の見解を聞くように促す。</p> <p>○手順を1つずつ確認しながら、ルールを守って活動し、友達と関わりながら仲良くすごろくゲームをしている。(ワークシート, 児童観察)</p>	<p>○友達の見解をよく聞くように促す。</p> <p>○ルールを守って活動し、全員が仲良く活動できるようにクラスをまとめる声掛けを行っている。(ワークシート, 児童観察)</p>
	<p>6 振り返り 振り返り</p> <p>友達と協力できたかを振り返る。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 頑張った姿を肯定的に評価し達成感を持たせる。 スペシャル問題の答えを確認する。(UD⑩共有化) 協力してすごろくゲームを行ったときの気持ちを発表する。 			

9 板書計画

5月9日 (水)	協力してゴールを目指せ！ すごろく王座決定戦！THE 令和	すごろくマット		
めあて	みんなで協力してゴールを目指そう！			
	ゲームのルール	たいせつなこと		
	ルールを掲示	・ルールを守る ・仲良く ・協力して		
	今日の流れ	場所の確認図	スペシャルコース問題	スペシャルコース問題解答
	児童の自己評価を掲示する			