

学びのデザインシート

主体的・対話的で深い学びを実現する授業構想【生活単元学習】

1. 対象 知的障害 小学部2年生 7人

- ・室内大型滑り台やトンネルくぐり、トランポリンなど、体を動かすことが好きな児童が多い。また、砂や新聞による感覚遊びなど、砂で山を作ったり新聞を丸めたりして遊ぶことの学習を通して遊び方や道具の使い方を身に付けてきていることで、好きな活動が増えてきている。昨年度までの単元では、鬼ごっこや大型滑り台など、体を大きく動かす遊びの学習を積み重ねてきた。列車に見立てて連結した段ボールで活動場所まで7人で歩いて移動したり、大型滑り台で箱型のそりに3人で乗って滑ったりして、友達と一緒に物に乗って動くこともできるようになってきている。
- ・友達と同じ場で過ごす中で、好きな場所で過ごしたり好きなもので遊んだりすることができるようになってきている。一人遊びが主な児童もいるが、一方で、教師を介して簡単な追いかけっこやかくれんぼに取り組んだりするなど、人とかかわったり簡単な約束を守ったりすることができるようになってきている。

2. 単元名「のりものランドにレッツゴー！」(全16時間)

3. 単元で育成を目指す資質・能力

知識及び技能	<ul style="list-style-type: none">・乗り物で走る向きや乗り物を戻す場所などの約束を守って活動に取り組むことができる。・乗り物の乗り方や操作の仕方が分かり、三輪車や補助輪付きの自転車ではペダルをこいだり、キックボードでは地面を蹴ったりして進むことができる。
思考力, 判断力, 表現力等	<ul style="list-style-type: none">・三輪車や補助輪付きの自転車、キックボードなど、複数の乗り物から自分が乗りたいたいものを選んで遊ぶことができる。・直線コースかくねくね道コース、大小のある坂道コースなど、自分が通りたいコースを選んで遊ぶことができる。・道が混んでいるときは友達を避けて走ったり、ぶつかりそうなときはブレーキを掛けたりしながらコースを巡ることができる。
学びに向かう力, 人間性等	<ul style="list-style-type: none">・乗り物に乗ることや乗り物遊びに興味をもって自分から遊び場に向かい、乗り物に乗り始めたり一回で終わらず何度もコースを巡ろうとしたりすることができる。・乗り物に乗っている友達を追いかけたり友達と一緒に乗り物に乗ったりしようとするすることができる。

4. 本時の目標

- ・のりものランドで好きな乗り物に乗ったり、コース何度も巡って遊んだりすることができる。
- ・ペダルをこいだり足で地面を蹴ったりしながら、自分で操作して進む楽しさを味わって遊ぶことができる。

5. 授業展開【 本時 ・ **単元** 】 ※本時または単元いずれかに○を付けてください。

解決したい課題や問い

- ・乗りたい乗り物を選ぼう！
- ・どっちのコースを通る？

考えるための材料

- ・コース上の数カ所に、大きく矢印を書く。
- ・遊び場の端に防球ネットを置く。
- ・教師が警察官の役を演じて、ルールを守って遊ぶことができている児童を褒めたり手本を見せたりする。

想定される活動

- ・一方通行で走ったり、決まった場所で乗り物に乗ったりするなど、のりものランドでのルールを守って遊ぼうとする。

考えるための材料

- ・白線で仕切られた駐輪場に、複数種類の乗り物（補助輪付き自転車、二人乗り自転車、三輪車、キックボードなど）を15台程度用意する。

想定される活動

- ・授業の初めに乗り物を選ぶ場面では、「今日はどれにしようかな。」と考える。また、自分が乗りたい乗り物を友達が使っているときに、「どうしたら乗れるかな。」「ちょっと待とうかな。」「声を掛けようかな。」と考えたり行動に移したりする。
- ・自分から白線の内側まで乗り物を戻して、次の乗り物に乗り換える。
- ・終了の合図となる音楽が聞こえてきたら、自分から白線の内側に乗り物を戻す。

考えるための材料

- ・思い切りスピードを出すことができる『直線コース』、体の揺れを感じることができる『凹凸コース』、乗り物の操作や曲がるときのバランスが必要な『トンネルコース』『くねくね道コース』を設定する。
- ・道の途中で二手に分かれる場所を複数設定する。

想定される活動

- ・「スピードを出したい。」「乗り物うまく操作したい。」「友達と同じようにやりたい。」など、そのときの自分の気持ちと向き合ってコースを選択する。

対話と思考（対話を通じた協働的な問題解決のプロセス）

設定する対話の方法

- ・全員が同じ方向に進み、友達の様子を見ながら活動に取り組むことができるように、楕円形のコース（直線20メートル×幅5メートル程度）を設定する。
- ・乗り物に乗る児童の姿や選んだコースを教師が大きな声で周知して、他の児童がその様子に注目することができるようにする。

対話や思考のプロセスの想定

- ・乗り物に乗る友達の様子を見たり教師の言葉掛けを聞いたりすることで、「自分もやってみようかな。」「楽しそうだな。」と考えて、乗り物を交換したりコースを決めたりする。
- ・教師に押しってもらったり教師と一緒に乗ったりする友達の様子を見て、自分から「一緒にやろう。」「僕にもやって!」とお願いする。友達が乗っている乗り物に乗りたくなかった場合は、教師と一緒に「貸して」と言ったり待ったりする。

学習の成果（予想される生徒のあらわれ）

- ・複数の乗り物が置いてある駐輪場に着くと、それまでの経験を思い出して「今日はこれにする。」と言ったり、乗りたい乗り物を自分でコースまで移動させたりする。
- ・道が二手に分かれる場所では、「今日はこっちのコースにする。」と同じコースを何度も選んだり、交互に取り組んだりする。
- ・教師からの「どっちのコースを通る?」という言葉掛けを聞き、乗り物を操作したり「こっち。」と指さしたりして、コースを選んで進む。