

1 単元名 「4くみゲームおとどけたい ~Bigすごろくをつくろう~」

2 単元の目標

- ・活動の目的や自分の役割が分かり、主体的に制作活動や準備に取り組む。 (関心・意欲・態度)
- ・これまでの学習の経験を生かし、自分の考えを適切に伝えたり相手の思いを受け止めたりしながら取り組む。 (思考・判断・表現)
- ・一緒に楽しむ相手や状況を考えながら準備や練習に取り組む。 (知識・理解・技能)

3 基盤

<児童観> <略>

<教材観>

本単元では、集団で遊べる「すごろくゲーム」を作る活動に取り組んでいく。本学級は、終礼時に「おたのしみコーナー」として、ミニゲームやクイズ等をする時間を設定している。どの児童もこの時間を楽しみにしており、自然とお互いに声をかけ合い楽しい気持ちを共有することができている。

すごろくゲームについて

集団で楽しむことのできるゲームであり、順番にサイコロを振ってコマを進めていくことでどの児童にも均等に参加の機会を作ることができる。ゲームを進めていく中で、サイコロを受け渡したり、相手の動作に注目したりと、お互いの自然なやりとりが期待できる。伝統的な遊びであり、また、余暇活動にもつなげることができ、他学級の友だちや地域の方との交流の場で一緒に楽しむことができる。

制作活動について

自分達で作ることで、文字を書く、絵を描く、貼る、調べる、友だちと話し合う等、様々な活動を準備することができ、実態に合った活動を設定しやすく、意欲を持って取り組みやすい。また、個別の活動とお互いに協力する活動の両方を設定することもできる。マスの中にどんなお題を取り入れるのか、自分達でアイデアを出し合いながら考えることができ、これまでに学習した内容を振り返ったり興味のあることを自分で調べたりしながら取り組むことができる。作る過程で、学級以外の人たちと一緒に楽しむという目的をもって取り組むことで誰もが楽しめるためにはどのような内容が良いのか、相手の立場に立って考え、想像力を膨らませながら制作する姿が期待できると考える。

<指導観>

指導にあたっては、以下のことを大切にしていく。

主体的な活動

- ・選択する機会をできるだけ学習の中に取り入れ、自分の思いを表現しながら取り組めるようにする。
- ・児童の意欲や発想を可能な限り尊重していく。その中で、教員の指示や条件を受け入れる場面を設定し、自分と他者との気持ちをすり合わせながら活動に向かうことができるような言葉かけをする。
- ・個々の実態に合った活動を設定し、必要に応じて個別の手順表や支援ツールを準備する。
- ・それぞれの児童が他の学習場面で意欲的に取り組んでいることを活動の中に取り入れ、得意なことや好きなことをいかしながら取り組めるようにする。

学習の見通し

- ・単元全体と本時のスケジュールを視覚的に示す。児童の実態に応じて個別に手順カードを準備する。
- ・学習で使用したワークシートはファイルに綴じ、活動の経過を振り返って見ることができるようにする。
- ・毎時間の導入時には、その日の活動内容と目標を確認し、活動の目的を意識できるようにする。

集団としての活動

- ・話し合い場面では、最初に自分の考えをワークシートでまとめることで、自分の思いを明確にしてから伝え合うことができるようにする。
- ・自分の役割と友だちの役割が分かり、お互いの活動がつながっているということがわかるよう、それぞれの活動を紹介したり、発表する機会を設けたりする。
- ・協力して作っているという実感が持てるよう、流れ作業や、個々で作ったものを合わせていくという活動をできるだけ多く取り入れ、友だち同士のやりとりの機会を作る。

教員の連携

- ・個々のねらいを明確にし、共有しながら毎時間の授業に臨むようにする。
- ・授業改善につながる振り返りを行い、教員の立ち位置や言葉かけの仕方等、必要な支援を考え共通理解しながら進めていく。
- ・活動全体の様子を見ながら、必要に応じて個別の支援につくようにする。

4 指導計画（全 17時間 本時 9 / 17 時間目）

期日	時数	学習内容
11月 21日(月)	①	すごろくであそぼう すごろくをつくろう「ゲームおとどけ隊結成！！」 設計図を作ろう
22日(火)	②	好きなお題を考えよう
28日(月) 29日(火) 30日(水)	③④⑤	調べながら作ろう（ミッションボックス）
12月 5日(月) 6日(火)	⑥⑦	つなげてみよう・あそんでみよう
7日(水) 9日(金)本時	⑧⑨	ゲームおとどけ隊の練習と準備
12日(月)	⑩	3組へゲームおとどけ隊
1月 13日(金)	⑪	新春のしらべ～冬の遊び編～
16日(月) 17日(火)	⑫⑬	地域の方との交流会に向けて
18日(水)	⑭⑮⑯	公民館へゲームおとどけ隊
19日(木)	⑰	ゲームおとどけ隊 振り返り

<補足>

本单元につながるこれまでの生活単元学習の取り組み。

4月	夏野菜を育てよう ・育てる野菜、畑の名前を決める・畑の名人にインタビュー ・看板、案山子づくり ・うねづくり、苗植え
5月	いろいろな仕事を知ろう ・下級生が喜ぶおもちゃを作ろう
6月	おたすけカンパニー ～にじ色ファームの野菜を販売しよう～ ・チラシづくり・値段を決める・接客の練習・収穫・野菜の袋詰め・チラシ配り・販売グッズづくり ・販売活動
7月	カレーショップをひらこう ・メニュー決め・注文票作成・レシピづくり・買い物・調理・開店準備、接客練習・接客
10月	そうじカンパニー ～はまようまつりに向けて学校をきれいにしよう～ ・窓清掃の仕方を知ろう・清掃用具の使い方を知ろう・依頼された場所を清掃しよう（昇降口、保健室前）

5 本時の学習

(1) 本時のねらい

- ・スケジュールや手順カード、おとどけ日記などをもとに活動内容が分かり、自分から取り組むことができる。 (関心・意欲・態度)
- ・友だちと相談したり伝え合ったりしながらゲーム進行の練習をする。 (思考・判断・表現)
- ・すごろくゲームを一緒に楽しむ相手や状況を考えながら、自分の役割を果たす。 (知識・理解・技能)

(2) 児童の実態とねらい、評価基準 <略>

児童	実態	本時のねらい	評価基準 ◎十分達成 ○概ね達成 △達成できなかった場合の支援

(3) 本時の展開

別紙

6 評価の視点

- ・本時の目標を達成することができたか。
- ・単元構成、ねらいの設定、学習活動、支援の仕方は適切であったか。

(3) 本時の展開

時間	学習活動	児童の活動（・）、児童への支援（●CT、○AT）			準備物
		A児	B児	C児	
11:10	1 あいさつ	<ul style="list-style-type: none"> ・日直の児童の号令に合わせて挨拶をする。 ●○背筋を伸ばすことや目線を上げることを意識できるよう、見本となって一緒に挨拶をする。 			・単元スケジュール
	2 先生の話 ・今日の活動 ・おとどけ隊合言葉 ・今日の目標 「一緒に遊ぶ友だちのことを考えながら準備をしよう」	<ul style="list-style-type: none"> ・今日の活動の話聞き、今日の目標と自分の役割、友だちの役割を確認する。 ●学習の流れを意識できるよう、黒板に掲示した単元全体の日程表でこれまでの活動を確認してから、今日の流れのカードを提示する。 ●意識して取り組んでほしいことを「今日の目標」として示し、おとどけ日記のワークシートで確認するよう伝える。 ●○ワークシートに書いてある内容を指で示しながら一緒に確認する。 ●「今日の目標」を板書し、ワークシートに記入することを伝える。 			<ul style="list-style-type: none"> ・今日の活動カード ・今日の目標カード ・おとどけ日記 ・合言葉カード ・ワークシート ・おとどけ隊仕事表 ・児童の顔写真
11:15	3 活動① 「グッズづくり」 ・一人一人のコマ (A) ・ゲームの進行の台本、ルールカード (B, C)	<ul style="list-style-type: none"> ・すごろくゲームを他学級の友だちと楽しむための準備に取り組む。 ●活動時間を言葉やカードで伝え、終了が分かるようにする。 ・事前アンケートを見ながら、友だちの好みに合ったコマを作る。 ●分からない時は教員に依頼をすることを確認する。 ○できるだけ一人で活動を進めることができるよう見守り、必要に応じて直接的な支援に入る。 ・できあがったら、「できました」と言葉を添えてCTに渡す。 ・チェック表を見ながら、CTと確認をする。 ●チェック表で確認しながら頑張りを認める言葉かけをする。 ・ゲームの説明の台本を考える。 ・ルールカードを作る。 ●それぞれが主体的に考えることができるよう、始めにワークシートで自分の考えた内容を記入し、その後お互いの考えを交換するようにする。 ●「みんなが楽しめるためにはどうしたらよいか」を、過去の「おとどけ日記」を振り返りながら考えるよう言葉かけをする。 ●話し合いながら進めている姿を褒め、「おとどけ隊の合言葉」を意識できるようにする。 ○CTがA児の報告を受けている間、話し合い等の活動の様子を見守り、適宜アドバイスをする。 			<ul style="list-style-type: none"> ・時刻カード (A児) ・紙コップのコマ ・色シール ・事前アンケートの紙 ・チェック表 ・課題カゴ ・PECS (依頼) ・手順カード (B, C児) ・ワークシート ・ルールを書く画用紙 ・マジック ・筆記用具
11:45	4 活動② ・ゲームの進行の練習	<ul style="list-style-type: none"> ・机を元の位置に戻す。 ・おとどけ隊仕事表で、自分の役割や友だちの役割を確認する。 ●一人一人に役割があり、責任を持って進めている姿を全体に伝える。 ・ゲームの進行の中で、コマを一人一人に配布する。 ・ゲームの進行の中で、司会者として進めたり、ルール説明をしたりする。 ●児童同士で声をかけ合って進めることができるよう、分からない時は教えたり手伝ったりするよう声をかける。 ○他学級の友だち役になり、友だちへの意識が向くようにする。 			<ul style="list-style-type: none"> ・4くみすごろく ・サイコロ ・ペア表 ・他学級友だちの顔写真
12:05	5 ふりかえり 発表タイム 先生のはなし	<ul style="list-style-type: none"> ・ワークシートでその日の活動と目標を振り返り、記入する。 ○記入する箇所を言葉と指さしで一緒に確認する。 ・順番の前に立ち、振り返った内容やゲーム当日に頑張りたい事等を発表する。 ●○友だちの発表を聞く姿勢を意識できるよう、見本を示したり言葉をかけたりする。 ・単元スケジュールにシールを貼り、次回の活動内容の話聞く。 ●次回の活動内容や、本時の良かった姿を伝え、達成感と期待感を持って終えることができるようにする。 			・シール
12:10	6 あいさつ	<ul style="list-style-type: none"> ・日直の児童の号令に合わせて挨拶をする。 ○●背筋を伸ばすことや目線を上げることを意識できるよう、見本となって一緒に挨拶をする。 			