

個学 ひかり・のぞみ・わかば級 生活単元の実践

- 1 単元名 「どうぶつえんにいこう」
- 2 単元目標
 - 動物園へ行くという体験を通して、乗り物に乗るときのマナーや乗り方を知り、乗り物に乗る経験を広げることができる。
 - ものの名前や様子を表す言葉を増やしたり、理解したりすることができる。
 - ◎ 見たり聞いたりしてきたことを話したり聞いたりすることができる。

3 ひびき合う子どもたちをめざすための指導の工夫

(1) 単元と指導

○単元について

個学では、校内研究での子どものめざす姿を『感じる心（もっている力を発揮する自分）・まわりのものごとと心をよせる姿・いっしょに活動することが楽しいと感じる姿』とした。この姿に迫るために、①たくさんの体験をさせよう。②できるだけ実物に触れさせよう。③コミュニケーション能力を伸ばしていこう。ということに力を入れていくことにした。本単元は、動物を見に行きたいという子どもたちの願いと、めざす姿に迫ることができる学習が展開できるのではないかと教師の思いから設定した。国語科・算数科・図画工作科との関連もあり、広がりがある学習展開ができるのではないかと考えた。同じ事を何回も繰り返しながら自分のものにしていく子どもたちにとって色々な教科を通して学習していくので、飽きずに取り組めるのではないかと考える。

野毛山動物園は動物までの距離が近く、動物の種類も個学の子どもたちが1日で見るとはちょうど良い。また、小さな動物とふれあえる場所もある。「モルモットは重くて温かい。」「ねずみは、しっぽが長くて、ちょろちょろ走る。毛がやわらかい」「ひよこは、黄色い。ふわふわしていて温かい。びよびよ鳴く」など実際に触って感じることができる。五感を働かせて気づいたことを言葉にすることで、言葉と実物を結びつけることができる。

○指導について

- ・話したいという思いを大切にするために

伝え合いの活動を設定する。単元のまとめにクイズを出し合う活動を設定する。伝える方法は音声言語・文字言語・絵カード・身振りなど、子どもたち一人一人にあった伝え方で自信をもって伝えられるように支援をする。クイズにしたことにより、聞くことにも意欲を持って取り組めるのではないかと考えている。話す・聞くという活動を通して、コミュニケーションの楽しさを少しでも感じて欲しい。

- ・集中力が続かない子どもたちに対して

はじめと終わり、どのような流れで行くのかを伝えることにより、安心して取り組めるようにする。電子黒板を活用し、ビデオ・写真などの映像を見せることによって集中できる時間を長くする。正解したらパズルのピースがもらえるという目的があることで、興味を持続させる。たくさんの情報が入らないように、どこを見るのかをはっきりさせると共に、必要な情報だけ目にはいるような工夫をする。

自分で操作をさせることも、自分の意志をすぐに反映させることができることにつながると考えている。

- ・ひびき合いについて

「お気に入りの動物は・・・。」というクイズ大会を行う。動物を当てるために、質問をすることができる。質問の項目は「色・形・模様・大きさ・動き・手触り」である。9人を3チームに分け、出題チームに質問をしていくという方法をとる。チームメンバーは、子どもたちの実態に合わせて教師が決めた。チームごとの話し合いでは、誰が問題を出すのかとこの質問にはどう答えようかという相談や練習をする。他の学級の友達の話や動きを聞いたり見たりすることや、質問をしたりすることで反応が返ってくる楽しさや、一緒に学習することが楽しいと感じたり、知的な好奇心を喚起したりするのではないかと期待している。できる子の表現を聞き、自分の中に取り入れて自分の力にして欲しいと願っている。

4 単元指導計画（全30時間）

	学 習 活 動	主なねらい・留意点
1 ↓ 2	○野毛山動物園へ行く計画を立てる。	○写真を見て野毛山動物園のイメージを持つ。■写真の用意 ○何をしたいのかというねらいを持つ。 ○準備することを考える。

3 5	○持ち物や電車（バス）動物園でのマナー約束を知る。 ○小田原駅から、野毛山動物園までの行き方の練習をする。	○乗り物や動物園の利用の仕方を知る。 ■練習する活動の中で、ルールを確認する。
6 1 1	○目的地まで行く。 ○野毛山動物園を見学する ○動物を見る。 ○動物と触れ合う。	○マナーや約束を守って行動する。 ■動物園内の地図を一人一人に合わせて用意する。
1 2 3 0	○見学してきたことを思い出す。 ○クイズ大会を行う。	○どんな動物がいたかを思い出す。 ■写真や、ビデオを活用する。 ■他教科との関連 ・国語科「ようすをあらわすことば」 ・図画工作科「どうぶつをつくろう」 ○自分のお気に入りの動物について話す。 ○詳しく知りたいことについて、質問をする。 ■他教科との関連 ・国語科 話し方の練習 ■電子黒板の活用 ■パズル等の準備をする。

5 本時展開

（1）本時目標

- 「お気に入り動物クイズ」を行うことにより、話したり、聞いたりすることを楽しむことができる。
- 質問に答える活動を通して、動物の特徴を自分なりの表現方法で伝えることができる。

学習活動	指導上の留意点・支援
1 クイズ大会を始めることを知る 「おきにいり どうぶつ クイズ」 ○ルールの確認をする。 ① 3つまで質問をすることができる。 ② 3つの質問を聞き終わってから手を挙げる。 ③ 正解すると1ピースもらえる。	○ルールを確認し、見やすい所に掲示しておく。○ピースの紹介をする。(実物を見せる。) ○活動の流れが分かるようにすることで、安心して取り組めるようにする。 ○質問の項目を色分けしておく。 (平仮名が読めない子のために)
2 チームごとに話し合う 相談タイム ○誰が出題するか決める。 ○質問に対する答え方の練習をする。 色・形・模様・大きさ・手触り・動き	○各チームに質問項目を渡しておく。 ○伝える助けとなる絵や、具体物を用意する。 ○ほかのチームとの間にパーテーションを置く。
3 クイズ大会をおこなう。 ○出題をする。 「わたしのお気に入りの動物は、～です。」 「色は何色ですか。」 「大きさはどのくらいですか。」 「どんな形をしていますか。」 「模様はありますか。」 「どんな動きですか。」 「手で触ったらどんな感じですか。」 ○答えを言う。 ○正解を伝える。 ○正解者は、ピースをもらい、貼る。	○出題チームは3人とも前に出る。 ○動きは3人で行わせる。 ○伝える助けとなる絵や、具体物を用意する。 ○指名は一人一回ずつ。(質問は三回まで)

6 実践を終えて

○子どもとどのように単元を作ってきたのか

個学では、通常級と同じように子どもと共に単元を作るとことはなかなか難しい。校内研究での子どものめざす姿である『感じる心（もっている力を発揮する自分）・まわりのものごとに心をよせる姿・いっしょに活動することが楽しいと感じる姿』と、子どもの実態、教師の願いを加味して単元を作っている。本単元では、動物の名前は知っているが、実物と一致しないという実態と、「本物を見たい」という子どもの願いと、「本物を見せたい」という教師の思いからスタートした。

子どもたちが集中できる時間は短いということと、繰り返し学習しながら身に付けていくという実態から、生活単元だけでなく、他教科との関連を図りながら単元構成を考えた。また、子どもの目指す姿に迫るための手だてとして、①たくさんの体験をさせる。②できるだけ実物に触れさせる。③コミュニケーション能力を伸ばす。という3点についても単元構成の中に組み入れた。

国語科では、動物の名前クイズや、動物が出てくる絵本の読み聞かせをすることで動物への興味や、実際に見てみたいという思いをふくらませた。「お菓子を持っていきたい。」という子どもの思いを活かし、算数科や自立活動の時間で、本物のお金を使い買い物をした。校外学習後には、「見てきた動物について話したい」という思いを活かし、クイズ大会を開くことを計画した。図画工作科では、好きな動物を制作する活動を行った。国語科との合科で、長い・短い・太い・大きい・小さい・つるつる・ふわふわ等の様子を表す言葉や詳しくする言葉を学習しながら行った。

単元のまとめに、クイズ大会を設定することで、単元を通して身に付けてきたことを活かしながら楽しく活動できるのではないかと考えた。

○本時の課題が子どもの切実な課題となったかどうか

本時は、単元のまとめの段階になる。ここでは、子どもの「言いたい」「伝えたい」「問題に答えたい」という思いが土台にある。教師の願いは、「どの子も楽しいと思える授業」「どの子も自分の持っている力を発揮できること」である。「お気に入り動物クイズをおこなうことにより、話したり聞いたりすることを楽しむことができる。」「質問に答える活動を通して、動物の特徴を自分なりの表現方法で伝えることができる。」という本時目標がそのまま課題となる。子どもの思いを達成することを個学では切実な課題と捉えるなら、本時の課題は子どもにとって切実な課題だったのではないと思う。

○ひびき合いについて

「お気に入りの動物は・・・。」というクイズ大会を行った。出題後、動物を当てるために質問をすることができる。質問の項目は「色・形・模様・大きさ・動き・手触り」である。9人を3チームに分け、出題チームに質問をしていくという方法をとった。チームメンバーは、子どもたちの実態に合わせて教師が決めた。チームごとの話し合いでは、誰が問題を出すのかと、この質問にはどう答えようかという相談や練習をした。この活動を通して、他の学級の友達の話の聞いたり動きを見たりすることができた。他の友だちの表現を、自分の中に取り入れて真似をする姿が見られた。自分の質問に反応が返ってくる楽しさを感じることができた。「本当にそうなのか」「もっと詳しく知りたい」というような気持ちも生まれた子もあり、知的好奇心を喚起することもできたのではないかと感じる。

クイズ大会を行うために3チームに分け、相談や質問に対する答え方の練習をする活動の中で、ひびき合いが見られた。個学ではひびき合いを支えるための一人一人に合った十分な支援が必要である。例えば、チームのリーダーが話し合いを進めやすいように話し合いカードを用意する。聞き手側も理解しやすいようにカードなどを用意する。絵カードについては、シルエットにして示す。電子黒板の活用。他の学級の友だちと関わりを楽しむことができるように、3つの学級の子どもが混ざるように配慮したチーム編成をする。等である。

子どもたちはこの活動を通して、真似をする楽しさを味わいながら、新しい伝え方を獲得したのではないかと期待している。