

## 小学部 1年生 チャレンジタイム(国語・算数・自立活動)学習指導案

### 1. 単元『かぞえてみよう』『ゲームをしよう』『じぶんでべんきょうしよう』

#### 2. 指導についての考え方

##### ○児童の実態

本学級は男子○名、女子○名で構成されている。

児童たちは、1学期からチャレンジタイムを通じて、まず学級での学習に慣れ、活動を楽しむことを目標に、一斉学習(手遊び歌・パネルシアター・ゲーム)や机上での個別学習に取り組んできた。活動の流れをカードで示したり、児童に親しみやすい手遊び歌や音楽を取り入れたりしながら、それを繰り返し学習することにより、少しずつではあるが、児童が活動の流れに見通しをもつ姿もみられるようになってきている。しかし、情緒が不安定な時などに活動への参加が難しい面も見られるなど、個に応じた様々な配慮や支援の必要性を感じる。また、学習したことが日常生活で活かされるまでには至っていない。学習時間のみでなく、日常の場面でも幅広く学習したことを活用していけるよう、今後定着化・生活化を図る必要があると考える。

##### ○単元設定の理由

本単元は3つの学習活動を通して、興味・関心の範囲を拡げることがねらいとしている。また、パネルシアターでは数唱や量の理解、ゲームでは動くものをしっかり見る力の向上、個別課題では作業的な課題学習を通して、目と手の協応動作や1対1のマッチング、ものをつまむなどの力を高めることを主なねらいとしている。

これらのねらいや学習内容は、これからの学習や生活を積み重ねていくための基礎・基本的な力である。また、個別の実態に応じた課題に取り組む活動を取り入れることは、最後まで見通しをもってやり抜こうとする主体的な態度を育てていくことができるものと考え。よって、本学級の児童に対して本学習を設定することは意義あるものと考え、本単元を設定した。

##### ○支援にあたっての考え方

###### 学習内容の工夫

###### 一斉学習(①パネルシアター②「あたりはどれ?」ゲーム)

- ・①の活動では、曲に親しみながら興味をもって数字に着目することをねらいたい。また、自分で絵を選んで貼ったり、数字を教師と共に数唱したりすることにより、数に親しむようにしていく。
- ・②の活動では、紙コップを動かす速さを変えることにより、集中力と注視力を高めていく。また、順番を待つ、お菓子は席について食べるという簡単な約束を守ることも学習の中に取り入れていく。期待感を膨らませながらゲームの楽しめるように、紙コップの中には全員が大好きなものを入れる。

###### 個別学習(③個別の課題)

- ・実態が大きく異なる1人ひとりの能力を伸ばしていくために、児童の興味・関心や実態に即した課題を準備する。
- ・今日取り組む課題は何かをはっきりと示し、順番に取り組むようにする。課題を終えたら、児童はできたことを自分のコミュニケーションの方法で教師に伝え、後片付けをするという形態をとる。

###### 学習環境の工夫

- ・一斉学習と個別学習の机の配置を工夫し、集中して取り組めるようにする。個別学習においては、教師の動線を配慮し個に対応した指導ができるようにする。

### 3. 単元目標

- ・パネルシアターやゲームを教師や友達と一緒に楽しむことができる。
- ・活動に見通しをもって個別学習に取り組むことができる。
- ・国語や算数、自立(コミュニケーションや手指の巧緻性)の力を高めることができる。

#### 4. 児童の実態と目標

	A 児	B 児
個別指導計画の目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・活動に簡単な見通しをもち、学習活動に取り組むことができる。</li> <li>・机上での学習に慣れ、一定時間学習に集中して取り組むことができる。</li> <li>・友達を意識して活動することができる。</li> <li>・ひらがなを読んでその言葉が表す意味がわかる。</li> <li>・数字が表す数量や、数の多少がわかる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・活動に簡単な見通しをもち、積極的に学習活動に取り組むことができる。</li> <li>・いろいろな活動を経験し、興味・関心を広げることができる。</li> <li>・教師の支援を受けながら、形や色、線図の弁別ができる。</li> <li>・入れる、挿す、貼る、押さえるなどの手先を使った操作活動に積極的に取り組むことができる。</li> </ul>

単元にかかわる実態	<ul style="list-style-type: none"> <li>・パネルシアターやゲームに興味をもって楽しむことができる。</li> <li>・活動を継続するためには支援が必要であるが、気持ちが向けばある程度一人で学習を進めることができる。</li> <li>・ひらがなは1音1音ではわかっているが、読んで単語として捉えるまでに至っていない。</li> <li>・1から10までの順番と数量がわかる。</li> <li>・課題が終わったときに、時々手を挙げて伝えようとすることがある。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・パネルシアターやゲームに興味をもち、積極的に参加することができる。</li> <li>・気持ちが安定しているときには意欲的に取り組むことができるが、気持ちが乗らない時には課題を拒む場合がある。</li> <li>・マンツーマンでかかっている場合は離席が少なく課題にも取り組むことができるが、一人で課題を続けることは難しい。</li> <li>・知っている絵・好きな絵柄カードを、方向を合わせて箱に入れることができ始めている。</li> </ul>
単元の個別目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・活動に見通しをもち、学習活動に主体的に取り組むことができる。</li> <li>・約束事を意識してゲームに参加し楽しむことができる。</li> <li>・個別学習をできるだけ一人で進めることができる。</li> <li>・ひらがなを読んでその言葉が表す意味がわかる。</li> <li>・課題を終えたら、自分から教師に伝えることができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・友だちや教師と一緒に、パネルシアターやゲームに参加し楽しむことができる。</li> <li>・机上での学習に慣れ、一定時間個別学習に取り組むことができる。</li> <li>・教師と一緒に色の弁別ができる。</li> <li>・カードを箱に合わせて入れるなど、手先を使った操作活動に積極的に取り組むことができる。</li> </ul>
支援の工夫	<ul style="list-style-type: none"> <li>・パネルシアターは、自分が貼りたいパネルを確実に選べるように、「したい人？」と声かけに対する反応を逃さないようにしておく。</li> <li>・あたりはどれ？ゲームでは、コップは3つ準備し、あたりのコップを追視しているかを確認しながらコップを動かす。視線が逸れたら声かけして注視を促す。</li> <li>・ひらがなの課題では、一つひとつゆっくり丁寧に「に」「ん」と一緒に手を叩いて音を体感させながら行う。</li> <li>・課題が終わったら、タイミングを逃さないように「できた？」と声かけし、手を挙げて応じることができたら賞賛する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・パネルシアターに注目できるように、時々目前で止めて見せるようにしながら絵を貼る。</li> <li>・あたりはどれ？ゲームでは、コップは3つ準備し、あたりのコップを注視できるように視線をみながらゆっくりめに動かす。</li> <li>・活動を持続することができるように、手が止まった時には声かけしたり、課題を一つずつ手渡したりする。</li> <li>・教師の「できた？」の声かけに声を出して応じることができたら賞賛する。</li> <li>・学習の終わりがわかりやすいように、「終わったね。この中に入れて」と片付けを促すようにする。</li> </ul>

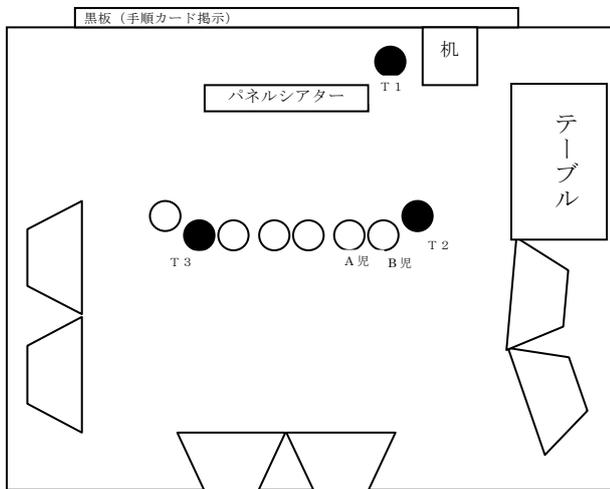
## 5. 指導計画(全 20 時間)

	主な学習活動	配時
第一次 (10h)	①パネルシアター「すうじのうた」, ゲームをする。 ○教師のパネルシアターを視る。 ○あたりはどれ? ゲームのルールを守り, 活動を楽しむ。  ②自分で (教師と一緒に) 勉強する。	週 1 時間×10
第二次 (10h)	①パネルシアター「1本でもにんじん」を教師や友だちと一緒にする。 ○自分から貼りたいパネルを選び, 音楽に合わせて貼りにいく。 ○約束事を意識して「あたりはどれ?」ゲームを楽しむ。  ②終わりの音楽がかかるまで, 自分で (教師と一緒に) 勉強する。	週 1 時間×10 本時 10/10 時間

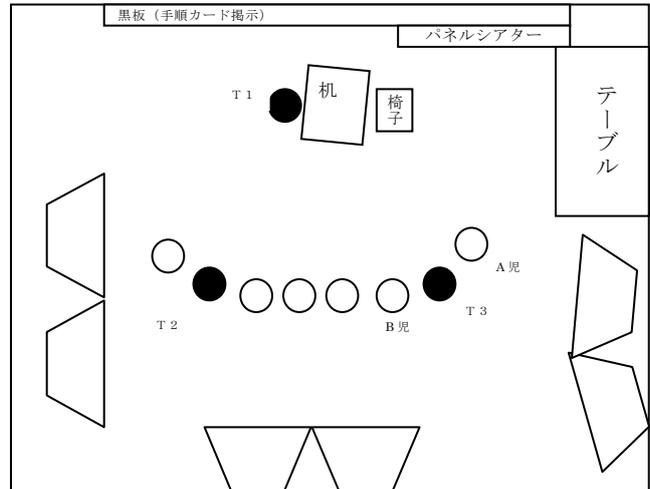
## 6. 本時について

### ○場の設定

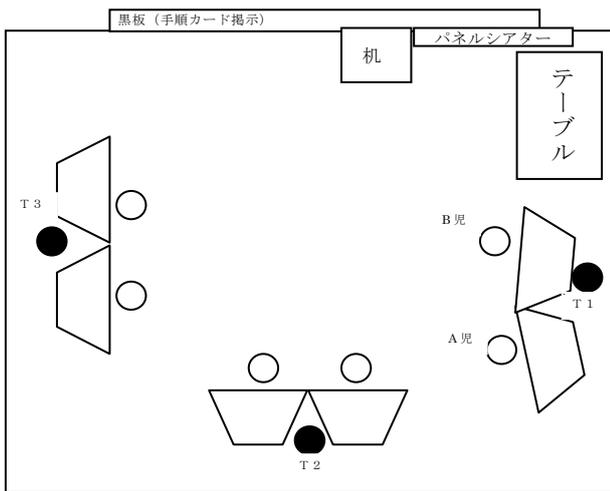
① 一斉学習 (手遊び歌・パネルシアター・絵本読み)



② 一斉学習 (あたりはどれ? ゲーム)



③ 個別学習



### ○ 準備

- ・学習の流れ手順カード
- ・片付けカゴ
- ・パネルシアター『1本でもにんじん』・スタンド
- ・パネル
- ・プレーヤー
- ・紙コップ4個
- ・机1
- ・椅子2
- ・約束カード
- ・お盆
- ・お菓子
- ・カセットテープ『ひげダンスのテーマ』
- ・カセットテープ『いつも何度でも』
- ・個別学習課題
  - A児・・・●数量のマッチング ●単語の構成
  - B児・・・●コイン入れ ●赤・青・黄・緑の色の弁別

○ 本時の展開

(1)本時の目標

- ・活動の流れが分かり、パネルシアターやゲームを教師や友だちと一緒に楽しむことができる。
- ・個別課題を通して教師とのやり取りを楽しみながら学習し、達成感を味わう。

(2)展開

	めざす姿	評価
A 児	<p><b>一斉学習</b> パネルシアター</p> <p>・ゲームに積極的に参加することができる。</p> <p><b>個別学習</b> 教師の発音を聴いて単語を作ることができる。</p>	<p><b>一斉学習</b></p> <p>・自分から貼りたい絵を選んで貼ったり、紙コップをしっかりと追視し、お菓子のコップを当てたりすることができたか。</p> <p><b>個別学習</b></p> <p>・1人でマッチングしたり単語を作ったりすることができたか。</p>
	学習内容と活動	支援の工夫
	<p>1. 手遊び歌をする。</p> <p>2. 始めの挨拶をする。</p> <p>3. 今日の活動の話をお聴く。</p>	<p>・学習の始まりが意識でき、教師に注目できるように声かけする。</p>
	<p><b>4. 一斉学習</b></p> <p>(1)パネルシアター</p> <p>・パネルシアターを見る。</p> <p>・好きな絵を選び、パネルシアターをする。</p>	<p>1. はじめのあいさつをする。</p> <p>・手順カードを指差しながらゆっくり話す。</p>
	<p>(2)「あたりはどれ？」をする。</p> <p>※順番を待つ。</p> <p>※青い線の所に座る。</p> <p>※椅子に座ってからお菓子を食べる。</p>	<p>4- (1) パネルシアターをする。</p> <p>・注目して楽しめているか表情を見ながら行う。注目していない場合には、パネルを目前で見せてから貼るようにする。</p> <p>・「これ貼りたい人？」と問いかけた時に、僅かな身体の動きなどを見逃さないように配慮する。</p> <p>・児童のペースで出来るように音楽をゆっくり流したり、状況に応じて音楽を一旦止めたりする。</p>
	<p><b>5. 個別課題</b></p> <p>・じぶんでべんきょうする</p> <p>○課題1…単語の構成</p> <p>○課題2…色・形の弁別・数量のマッチング</p> <p>※音楽が流れたら椅子を元の位置に移動する。</p>	<p>4- (2)「あたりはどれ？」ゲームをする。</p> <p>・約束ごとを意識してゲームに参加できるように、約束カードを提示する。</p> <p>・お菓子の入ったコップを追視しているか確認しながら動かし、視線が逸れたら始めからする(コップの数4スピード=速い)。</p>
	<p>6. みんなのお話を聞く。</p> <p>7. 終りの挨拶をする。</p>	<p>5. 個別学習をする。</p> <p>○課題1…単語の構成では、一音カードを上から順に置くよう声かけする。マッチングができたら、一つひとつゆっくり、1音ずつ手を打ち、ひらがなの読みと音を体感させる。</p> <p>○課題2…色・形の弁別・数量のマッチングはできるだけ1人で進めるように見守る。</p> <p>・椅子を持って行く位置を示し、椅子を移動するよう声かけをする。</p> <p>・児童が取り組んだ課題を教師に渡すよう声かけする。</p> <p>・頑張ったことを評価する。</p>
		<p>7. おわりのあいさつをする。</p> <p>○学習の終りが意識でき、教師に注目できるように声かけする。</p>

	めざす姿	評価
B 児	<p><b>一斉学習</b>パネルシアター</p> <p>一・ゲームに積極的に参加することができる。</p>	<p><b>一斉学習</b></p> <p>自分からパネルに絵を貼ったり、紙コップをしっかりと追視し、お菓子のコップを当てたりすることができたか。</p>
	<p><b>個別学習</b>手先を使った操作活動に積極的に取り組むことができる。</p>	<p><b>個別学習</b></p> <p>手元をよく見て、指先を使ってカードやコインを指定の箱に入れることができたか。</p>
	学習内容と活動	支援の工夫
	<p>1. 手遊び歌をする。</p> <p>2. 始めの挨拶をする。</p> <p>3. 今日の活動の話をお聴く。</p>	<p>○ 学習の始まりが意識でき、教師に注目できるように声かけする。</p>
	<p><b>4. 一斉学習</b></p> <p>(1)パネルシアター</p> <p>・パネルシアターを見る。</p> <p>・好きな絵を選び、パネルシアターをする。</p>	<p>1. はじめのあいさつをする。</p> <p>○たくさんあることを伝えながら、「青が来たら終わりよ」と終わりのカードを目前で見せる。</p> <p>4- (1) パネルシアターをする。</p> <p>○注目して楽しめているか表情を見ながら行う。注目していない場合には、パネルを目前で見せてから貼るようにする。</p> <p>○本児の順番がきたら、呼びかけながらパネルを貼りにくるように手招きする。</p> <p>○児童のペースで出来るように音楽をゆっくり流したり、止めたりする。</p>
	<p>(2) 「あたりはどれ？」をする。</p> <p>※順番を待つ。</p> <p>※青い線の所に座る。</p> <p>※椅子に座ってからお菓子を食べる。</p>	<p>4- (2) 「あたりはどれ？」ゲームをする。</p> <p>○約束ごとを意識してゲームに参加できるように、約束カードを提示する。</p> <p>○お菓子の入ったカップをよく見ているかを確認しながらコップを移動する。なるべくハズレにならないよう配慮する(コップの数3, スピード=ゆっくり)。</p>
	<p><b>5. 個別課題</b></p> <p>・じぶんでべんきょうする</p> <p>○課題1…コイン入れ</p> <p>○課題2…色の弁別</p> <p>※音楽が流れたら椅子を元の位置に移動する。</p>	<p>5. 個別学習をする。</p> <p>○課題1…コイン入れでは、穴の方向とコインの方向を合わせて入れるよう声かけする。</p> <p>○課題2…4色弁別では、児童が戸惑った時には、声かけしながら正解の箱を指差すなどして一緒に達成するようにする。</p> <p>○課題が終わり声を出して教師に伝えることができたなら賞賛する。</p> <p>○椅子を持って行く位置を示し、椅子を移動するよう声かけをする。</p> <p>○頑張ったことを評価する。</p>
	<p>6. みんなのお話を聞く。</p> <p>7. 終りの挨拶をする。</p>	<p>7. おわりのあいさつをする。</p> <p>○学習の終りが意識でき、教師に注目できるように声かけする。</p>