

1. 単元 『〇〇〇〇ランドであそぼう』

2. 指導についての考え方

○児童の実態

本学年は男子〇〇名、女子〇名の計〇〇名の児童で〇学級を構成している。1学期の「すべてであそぼう」の学習では、1年生の時の「すべてであそぼう」の体験をもとに新たな活動の場を加えて繰り返し活動を行ったことにより、乗り物や滑り方を自分で選択できるようになった。また、スクーターボードを一人で動かして時間いっぱいコースを回ったり、体の使い方を工夫して乗ったり、スピード感のあるダイナミックな滑り方を楽しんだりした。1年生の時と比べると、活動量が増えたり活動の幅が広がったりし、自ら意欲的に取り組む姿や見通しを持って活動する姿も見られるようになった。

1年生の2学期に「〇〇〇〇ランドであそぼう」の学習において、サーキット遊び・ボール遊び・ダンボール遊びなどを体験した。その際に、ウレタンマットを積み重ねて登ったり、玉入れ・的当てをしたり、ダンボールを並べてドミノ倒しをしたりして、一人ひとりが自分の好きな遊びを選択して楽しむことができた。集団に入ることが苦手な児童も遊ぶ雰囲気を楽しんだり、回を重ねることで友だちと関わりながら遊んだりする姿も少しずつ見られるようになった。しかし、二つの単元において、一人あるいは教師との関わりが中心となって遊ぶことが多い児童や、活動意欲が下がったり、活動内容が限られたりする児童もいた。

○単元設定の理由

2回の経験となる「すべてであそぼう」の児童の変容から、2年目の「〇〇〇〇ランド」での活動でも、より工夫された場や遊具で体験を積み重ねていけば、さらに生き生きと遊ぶことができると考えた。そこで、本単元では、これまで喜んで遊んできた遊具や新しいゲーム、工夫して遊べる遊具等を体育館という広い空間に設置することで、児童の今までの活動の積み重ねをもとに、新しい遊びに挑戦する・遊びに集中する・自分なりに遊び方を工夫する・友だちや教師と関わりながら遊ぶなどの姿を引き出していきたい。そして、集団の中で一人ひとりの児童が自由にめいっぱい（思いっきり・繰り返し・集中して・時間いっぱい）遊びに浸ってほしいという願いを込めて単元を設定した。

○支援にあたっての考え方

学習内容の工夫

- ・遊具や遊びの種類については、普段の生活や以前の学習において児童が慣れ親しんでいる物や、今まで出会ったことのない新たな物を取り入れながら、体を使ってダイナミックに動く遊び・ゲーム性のある遊び・(試行錯誤しながら工夫できる遊び)などを考えた。また、光遊びやころがし遊びのように、感覚的な遊びも取り入れた。
- ・児童の興味・関心や遊び方を見ながら、遊具を改善したり増減したりすることで、遊びの種類や遊び方の選択肢を増やすようにする。
- ・1学期の「すべてであそぼう」の学習を積み重ねることができるよう、乗り物コーナーの三輪車にスクーターボードをつけて、友だちを乗せて遊べるようにした。

人的支援の工夫

- ・教師は児童と共に遊びながら遊び方の見本を見せたり、色々な遊具に誘ったり、児童同士の関わりのおかげとなる場を設けたりしながら、共感的な雰囲気の中で遊びを楽しむことができるようにしていく。
- ・活動の流れがスムーズにいくために、2年生全体のティームティーチングを組んだ。ティームティーチングを組む際に、個々の児童が興味を持っている遊び・教師の願い・支援の仕方・安全面の配慮について共通理解を図りながら指導にあたるようにした。

学習環境の工夫

- ・どこに行けば遊べるかを児童が分かりやすいように、遊びのコーナーを五つに分け、体育館の入り口に地図を提示する。
- ・意欲を高め、学習の始まりと終わりを意識できるようにするために、児童が大好きなシンボルキャラクターを入り口付近に置き、触ったり挨拶したりする。
- ・期待感を持つことができるようにするために、毎時間入り口で全員で歌を歌うようにする。
- ・自分たちの活動の場だという意識を持つことができるようにするために、4学級で分担して、組み合わせブロック・看板に貼る自分たちの似顔絵・アンパンマンの絵・遊具の飾りなどを作る。
- ・自分から色々な遊びに取り組めるように、児童によってはわくわくカード(地図・めあて)を作る。

3. 単元の目標

- ・自分で選んだ遊具やコーナーで、めいっぱい遊ぶことができる。
- ・楽しい雰囲気を味わうとともに、一人で、あるいは友だち・教師と関わりながら遊ぶことができる。

4. 児童の実態と目標

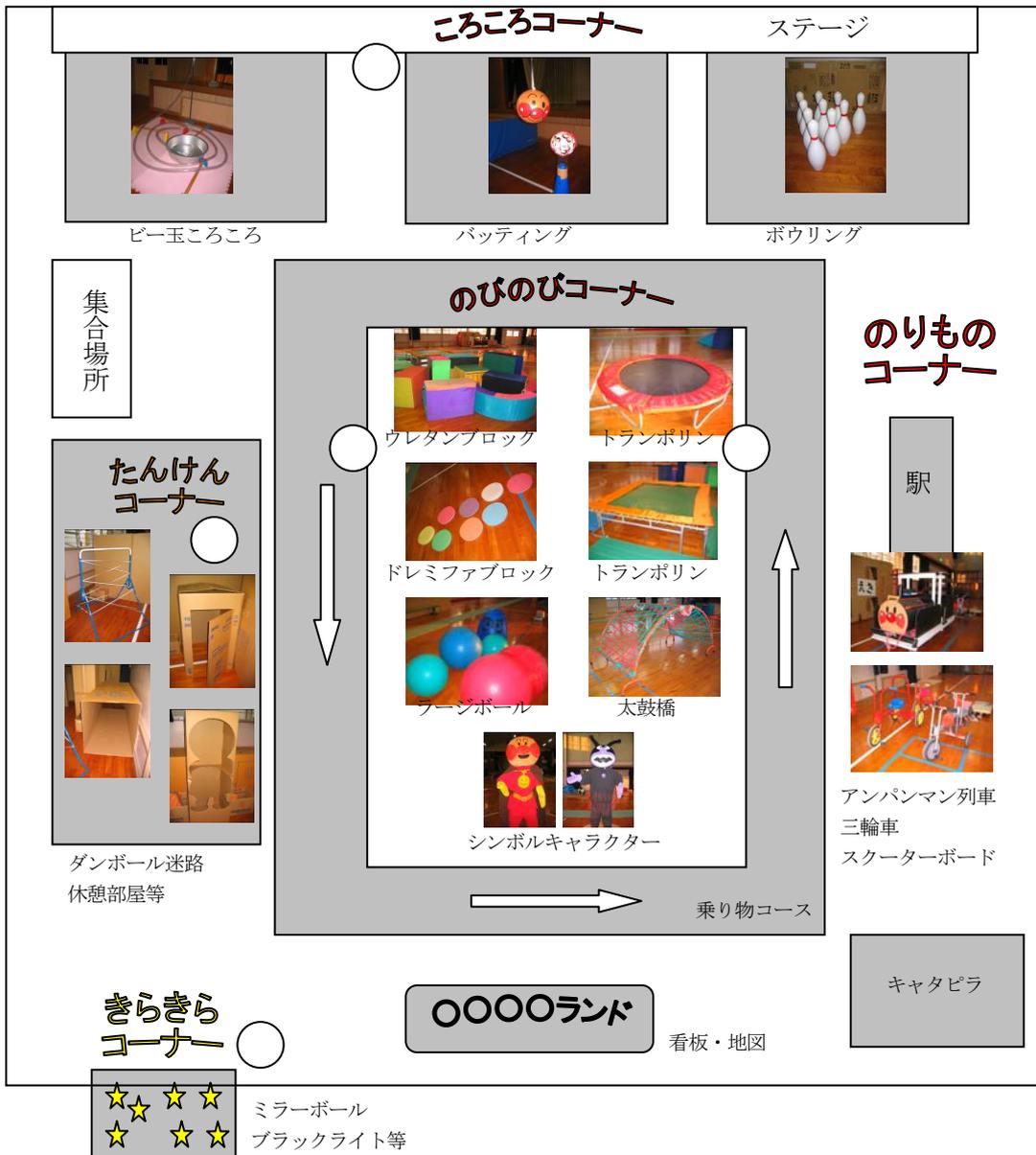
	A児	B児	C児
個別の指導計画の目標	<ul style="list-style-type: none"> 新しい活動に挑戦し、楽しむことができる。 できるだけ、一人で活動することができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 集団に慣れるとともに、集団の中でも笑顔や言葉を出して活動できるようになる。 休み時間の遊び(遊具・遊び方)を広げようとする。 	<ul style="list-style-type: none"> 新しい活動に積極的に参加し、達成感や成就感を味わうことができる。 活動内容や流れを理解して一人で活動することができる。
単元に関わる実態	<ul style="list-style-type: none"> 1年の時の「〇〇〇〇ランドであそぼう」では、トランポリンや大型ブロックを好んで遊んでいた。 慣れない場所や怖いと感じたことに対しては、身構えてしまうが、気持ち(「ボールする」「行かない」など)を言葉で表したり、来てほしい所へ教師の手を引いたりすることがある。 三輪車やボール遊び(床につく・上に投げる)など、教師の誘いに応じた遊びが少しずつ広がってきた。 	<ul style="list-style-type: none"> 昨年の「〇〇〇〇ランドであそぼう」では、主にトランポリンやドレミファブロックで遊んでいた。 弱視の為、自分から好きな遊具を見つけて遊ぶというより、教師の言葉かけや誘導で遊具を変えることが多く、色々な遊びへと広がることがあまりできていない。 	<ul style="list-style-type: none"> 「すべて遊ぼう」ではボードに腹這いになって動きを工夫しながらコースを回ることや、ダイナミックな動きを楽しむことができていた。 昨年の「〇〇〇〇ランドであそぼう」では主に段ボールやゲームコーナーで遊びを楽しんだ。一人あるいは教師と遊び、同じ遊びを繰り返すことが多かった。
単元の個別目標	<ul style="list-style-type: none"> 新しい遊びに挑戦することができる。 色々な遊びで楽しく遊ぶことができる。 	<ul style="list-style-type: none"> トランポリンやドレミファブロックだけでなく、少しでも遊びが広がり、色々な遊具に挑戦しようとする。 教師と言葉のやり取りをしながら、楽しく笑顔で遊ぶことができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 友だちと関わりながら色々な遊びを楽しむことができる。 新しい遊びにも積極的に挑戦し、色々な遊びで遊ぶことができる。
支援の工夫	<ul style="list-style-type: none"> 新しい遊びに興味を持てるように、遊びに誘う際には、まず教師が遊び方のモデルを示したり、一緒に遊んだりする。 遊びに誘う際には視覚的に理解できるように、遊具・コーナーの写真カードを用意しておく。 トランポリンやボールつきなど同じ遊びを繰り返している時は、別の遊びへ移るきっかけとなるように、数を数えて終わりの合図を伝える。 	<ul style="list-style-type: none"> スムーズに活動できるように、言葉かけによって見通しを持たせたり、活動の仕方を体で教えたりする。 遊びの選択肢を増やしていけるように、五つのコーナーの中に、感覚遊びのコーナー(きらきら・ころころ)を設ける。 のりものコーナーでは、友だちや教師と関わりながら、色々な乗り物で遊ぶようにしていく。 	<ul style="list-style-type: none"> 初めは教師と一緒に色々なコーナーを回って遊びの紹介をし、好きな遊びで自由に遊ぶようにする。 友だちと遊ぶ楽しみや達成感がもてるように、わくわくカードと一緒に遊んだ友だちの顔写真を貼るようにする。

5. 指導計画 (全7時間)

	学習活動	目標	配時
遊びの場に出会う	① のびのびコーナー(大型遊具) ② のりものコーナー(乗り物) ③ こころこころコーナー(ゲーム) ④ たんけんコーナー(ダンボール) ⑤ きらきらコーナー(光遊び) 以上の5コーナーで自由に遊ぶ。	・五つのコーナーを回り、気に入った遊びで遊ぶことができる。 ・自分の好きな遊びを見つけることができる。	2
色々な遊びで楽しむ	たんけんコーナー・のびのびコーナーに加わった新しい遊具でも自由に遊ぶ。	・一人あるいは友だちや教師と遊ぶことができる。 ・新しい遊びにも挑戦することができる。 ・集中して好きな遊びで遊ぶことができる。	5 本時 5/5

6. 本時について

○場の設定 (体育館)



○本時の展開

(1) 本時の目標

- ・自分で選んだ遊具やコーナーでめいっぱい遊ぶことができる。
- ・楽しい雰囲気を味わうとともに、一人で、あるいは友だちや教師と関わりながら遊ぶことができる。

(2) 展開

	めざす姿	評価
A 児	<ul style="list-style-type: none"> ・ころころ・きらきら・たんけんコーナーで、遊ぼうとしている。 ・自分で遊びたい遊具・コーナーの場所を選び、楽しく遊んでいる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ころころコーナーなどの中から一つでも、一人あるいは教師と遊ぶことができる。 評価1 ・色々な遊具・コーナーを選び、笑顔で遊ぶことができる。 評価2
	学習内容と活動	支援の工夫
	<p>1. 「〇〇〇〇ランドであそぼう」の歌を歌う。</p> <p>2. 今日の活動のめあてを知る。</p> <p>めあて</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;"> <p>さいごの 〇〇〇〇ランドで めいっぱいあそぼう</p> </div> <p>3. ゲートをくぐり、シンボルキャラクターに挨拶をする。</p> <p>4. 遊具を選び、めいっぱい遊ぶ。</p> <p>5. 終わりの曲で集合する。</p> <p>6. 遊び場の片付けをする。 ○片付け隊として、活動する。</p> <p>7. シンボルキャラクターに「さようなら」をして退場する。 ○色々な遊具・コーナーで遊べたことや楽しかったことを振り返る。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・「遊びたい」という気持ちを高めるために、歌の前には言葉や写真カードを使って、今日はどこで遊びたいか話をしたり、歌の時は、教師を見ながら手の振りを真似して踊るよう言葉かけをしたりする。 ・今日が最後の「〇〇〇〇ランドであそぼう」の学習であることを知らせ、色々な遊具で遊ぶように伝える。 ・シンボルキャラクターから離れない時は、好きな遊具で遊んでくるよう促す。 ・ころころコーナーなどへ行きかけても、たたずんだりいつもの遊びへ戻ろうとしたりしていた時は、その気持ちを認めたくえで、「遊んでみよう」と言葉をかけて誘うようにする。 評価1 ・トランポリンやボールつきなど同じ遊びを繰り返している時は、数を数えて終わりの合図を伝えたり、写真カードを見せて「きらきらの部屋へ行ってみよう」と言葉かけをしたりする。 評価2 ・自分から集まれない時は、名前を呼んで集合するように言葉かけをする。 ・片付ける遊具がわからない時は、「これを持っていてね」と遊具をわたしたり、教師と一緒に片付けようと誘ったりする。 ・色々な遊具・コーナーで楽しく遊べたことについて賞賛する。

(2) 展開

	めざす姿	評価
B 児	<ul style="list-style-type: none"> ・教師と言葉のやり取りをしながら、楽しく遊ぼうとしている。 ・今まであまり興味を示さなかった遊びにも挑戦しようとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分が遊びたい遊具を伝えたり、何が楽しかったかなどを一緒に話したりすることができる。 評価1 ・きらきらコーナー、たんけんコーナーなどでも遊ぼうとすることができる。 評価2
	学習内容と活動	支援の工夫
	<p>1. 「〇〇〇〇ランドであそぼう」の歌を歌う。</p> <p>2. 今日の活動のめあてを知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>めあて さいごの 〇〇〇〇ランドで めいっぱいあそぼう</p> </div> <p>3. ゲートをくぐり、シンボルキャラクターに挨拶をする。</p> <p>4. 遊具を選び、めいっぱい遊ぶ。</p> <p>5. 終わりの曲で集合する</p> <p>6. 遊び場の片付けをする</p> <p>○待っとく隊として待つ間に、一緒に話をする。</p> <p>7. シンボルキャラクターに「さようなら」をして退場する。</p> <p>○本時の楽しかったことや工夫できたところを振り返る。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・これから遊ぶことへの期待感を高めることができるように、全員が集まるまで一緒に話をしたり、「一緒に歌って。」と言いながら歌に誘ったりする。 ・今日が最後の「〇〇〇〇ランドであそぼう」の学習であることを知らせ、めいっぱい遊ぶように伝える。 ・活動への意欲を持つことができるように、シンボルキャラクターに触わり、挨拶する時に、「〇〇をがんばるぞ!」と一緒に確認する。 ・今日はどうな遊具で遊びたいかをいくつか（3つ位）の選択肢から、自分で選んでもらう。また、回る順番を話し合って決める。 評価1 ・今までにあまり興味を示さなかった遊びにも、「～してみようか」「～はおもしろいかもよ」と、誘ってみる。（本時までには徐々に慣れていけるようにしていく。） ・自分の好きな遊び（トランポリンやドレミファブロックなど）も思いっきり遊ぶ時間を確保する。 ・曲がかかったら、「次はどうするの?」と尋ねてみる。集まる旨を言えたら、褒めるようにする。 ・楽しかったことや頑張ったことなどを引き出すような質問をする。 評価1 ・〇〇〇〇ランドで楽しかったこと、またやってみたいことを一緒に振り返りながら、賞賛する。（帰る途中や教室で） 評価2

(2)展開

	めざす姿	評価
C 児	<ul style="list-style-type: none"> ・経験の少ない遊びにも挑戦し、好きな遊びを選んで遊ぼうとする。 ・色々な遊びを楽しみながら友だちと関わって遊ぼうとする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・色々な遊びを経験し、今日したいことを選んで遊ぶことができる。 評価1 ・友だちの遊びに加わったり、順番を譲り合ったりすることができる。 評価2
	学習内容と活動	支援の工夫
	<p>1. 「〇〇〇〇ランドであそぼう」の歌を歌う。 ○前に出て教師と一緒に歌を歌う。</p> <p>2. 今日の活動のめあてを知る。 めあて さいごの 〇〇〇〇ランドで めいっぱいあそぼう</p> <p>3. ゲートをくぐり、シンボルキャラクターに挨拶をする。</p> <p>4. 遊具を選び、めいっぱい遊ぶ。</p> <p>5. 終わりの曲で集合する。</p> <p>6. 遊び場の片付けをする。 ○片付け隊で自分の遊んだ道具や好きな道具の片付けをする。</p> <p>7. シンボルキャラクターに「さようなら」をして退場する。 ○本時の楽しかったことや工夫できたところを振り返る。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・期待感を高めながら学習を始めることができるように、自分の役割をもつようにする。 ・地図やわくわくカードを見ながら今日はどこで遊ぶか、誰と遊ぶかなどを周りにいる児童と一緒に話すことができるように促す。 評価1 ・今日が最後の「〇〇〇〇ランドであそぼう」の学習であることを知らせ、自分の好きな遊びでめいっぱい遊ぶように伝える。 ・シンボルキャラクターに挨拶した後は好きなように遊び場を選ぶように伝え、本人の意思に任せる。 ・新しい遊びに挑戦したり、友だちと一緒に遊んだりしたときには賞賛する。 評価2 ・体を動かす等の苦手な遊びや、あまり遊んだことのない遊びには各場所の教師が言葉をかけたり手をつないだりして誘うようにする。 ・自分で集合できるように、特に言葉をかけずに見守る。 ・本時の活動を振り返ることができるように、今日の遊びで楽しかったことなどを話しながら一緒に片付けるようにする。 ・わくわくカードを見ながら遊んだ場所を確認し、一緒に遊んだ友だちの顔写真を貼って、多くの友だちと遊べたことを振り返る。(帰る途中や教室で) 評価2