

1. 単元名 かぞえよう 『げんきに おおきく 1・2・3』

2. 指導についての考え方

○児童の実態

本学級は男子〇名，女子〇名の計〇名の児童で構成されている。チャレンジタイムは3年からの内容を継続して学習してきているため，児童は学習の流れやルールを理解できており，スムーズに開始できることが多い。

算数科においては，まるなどを描きながらその数をたしひきすることで，3口のたし算・ひき算までできる児童もいるが，1～3までの計数に取り組んでいる児童，1～10までの数唱を練習している児童，積み木や絵カードなどを使った個別化や類別に取り組んでいる児童など，数そのものの概念の定着が難しい児童が多く，その学習内容は大きく異なっている。

国語科においては，簡単な漢字まじりの絵本を読み，接続詞の使い分けができ，短い文章を書くことができる児童や，ひらがなの視写・発音・マッチングなどに取り組む児童など，それぞれの実態に応じた学習を行っている。しかし，日常生活でよく使われる単語や会話については理解しているものの，文として話をするのが難しい児童がほとんどであり，全く発語のない児童もいる。

また，国語・算数に取り組むことが難しいため，手指の巧緻性を高めるための自立活動の領域に取り組んでいる児童もいる。その日の体調や情緒などにより，まずは机に向かうことから始めることも多い。

○単元設定の理由

本単元は二部構成になっており，①「みんなでかぞえよう」では，音楽に合わせて全員で歌を歌いながら個人の能力に応じた計数を行い，②「つくえでべんきょう」では，一人ひとりの実態にあった国語や算数あるいは自立活動の課題に各自で取り組んでいる。

①の「みんなでかぞえよう」は，算数科のクラス一斉授業である。児童になじみの深いキャラクターや歌を使い，一人ずつ前に出て活動することを通して，児童が興味・関心をもって，楽しく主体的に活動することをねらいとしている。②の「つくえでべんきょう」は，個別課題学習で，日常生活に必要な国語力や数量を扱う能力を養うこと，また，手指の巧緻性を習得することをねらいとしている。このような二部構成での学習過程を編成することは，一斉学習において，全員が楽しみながら参加し，他者との時間を共有することでコミュニケーションを図ることができ，さらには個別学習において，一人で机に向かって課題をやりとげたという達成感を味わわせ，決められた時間を着席して過ごすなどの学習の基本的なルールを児童が身につけることができると考え，本単元を設定した。

○支援にあたっての考え方

①の活動では，児童になじみの深い『どんな色が好き』の歌を『どんなキャラが好き』と替え歌にし，個々に割り振られたキャラクターの名前で歌うことで，自分の順番と自分の数える具体物への認識を明確にしていく。キャラクターカードを貼るボードは，活動の順番が左から右に流れるような表示にし，個々の活動内容に応じたものとする。ここでは，児童が楽しんで学習に参加できるように，手拍子を打ちながら歌を歌ったり，児童と共に身体を動かしたりしながら，場の雰囲気明るく活動的に学習を進めていきたい。支援にあたっては，数えるキャラクターの数を個々に応じたものにし，数唱に合わせて数詞のカードを対応させながら貼るように促す。また，かごに入ったキャラクターカードを全て貼った上でそれを数える児童や，はじめに決められた数詞がありそれに即した数をかごの中のキャラクターカードから数えながら貼る児童など，それぞれの児童の実態などを配慮しながら学習を進めていく。

②の活動では，実態が大きく異なる児童一人ひとりの能力を伸ばす，もしくは着席して短時間でも集中して課題に取り組むことをねらいとする。ここでは個々の課題の入ったかごと順番を示す表を用意し，終わりまでの過程を明確にすることで，学習に見通しをもって課題に取り組めるようにしていく。

課題は、それぞれの児童の興味・関心や実態に即したものとし、1～3種類の課題を準備し、取り組めるようにする。また、課題が終わったらフリータイムの時間とする。学習が終わりになるころ、「これが終わったら〇〇できるね」などの言葉かけをしながら、好きな遊びができるという見通しを持たせ、最後までやり通させていきたい。

### 3. 単元目標

- ・学習に楽しく参加しながら、正しい数字カードを選ぶことができる。
- ・自分の課題に最後まで取り組むことができる。

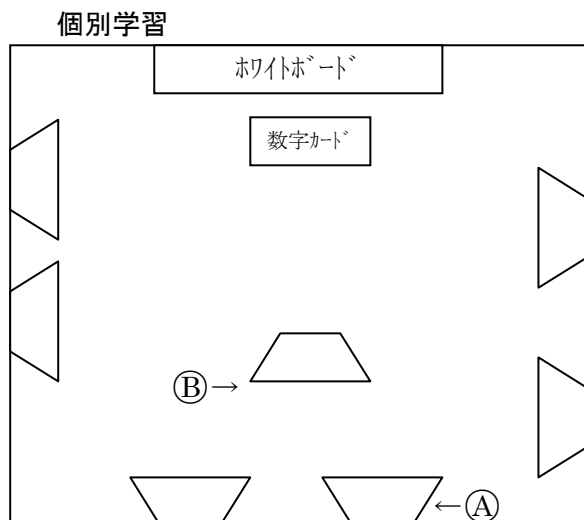
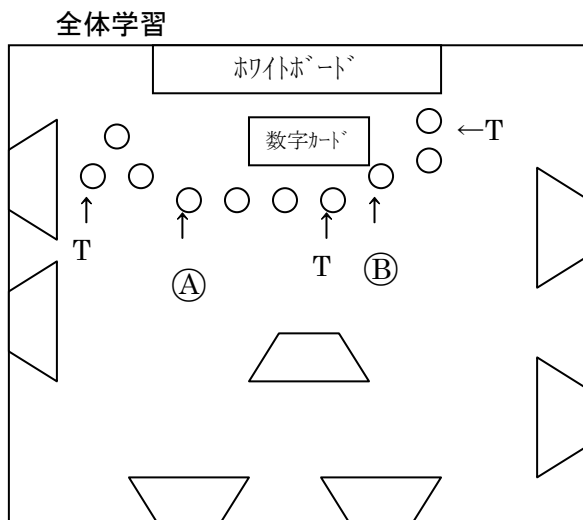
### 4. 児童の実態と目標

	A 児	B 児
個別の指導計画の目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ひらがなを覚える。</li> <li>・絵カードにその絵に応じた文字を一文字ずつつけることができる。</li> <li>・1～10までの具体物を数えることができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・絵本を楽しむことができるようになる。</li> <li>・1～10のものを数えることができるようになる。</li> <li>・数字を読むことができるようになる。</li> </ul>
単元に関わる実態	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自分の番に数唱することはできるが、そうでないときは、耳をふさいだり一緒に声を出さなかったりすることがある。</li> <li>・学習に見通しを持っており、意欲的に取り組むことができる。</li> <li>・10までの数は大体理解しているが、6より大きい数は数え間違えることが多い。</li> <li>・50音のひらがなを大体覚えているが、絵カードにひらがな一文字ずつを書いた洗濯バサミをつけて名称を完成させる課題では、ひらがなの順序を間違えることがある。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・その日の体調によっては、学習に全く集中できなかったり、パニックを起こして途中で学習を放棄したりすることもあるが、少しずつ学習に集中できる時間が長くなってきた。</li> <li>・曲に合わせて身体でリズムをとったり、かけ声をかけたりして楽しく学習することができる。</li> <li>・ひらがなのマッチングが大体できるようになってきた。ひらがなを発音しようとする時、声が口にこもり、発音がはっきりしない。</li> <li>・1～5までの数唱は大体できるが、計数は確実性に欠ける。</li> </ul>
単元の個別目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・一斉学習の自分の番でないときも、数えるときのポーズをとったり、音楽に合わせて手をたたいたりして活動に参加することができる。</li> <li>・6より大きい数を間違えずに数えることができる。</li> <li>・最後まで集中して課題に取り組むことができる。</li> <li>・カードの絵に合ったひらがなを正しくつけることができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学習に楽しく参加することができる。</li> <li>・1～10までを直接対応で数を唱えることができる。</li> <li>・課題を最後までやり通すことができる。</li> <li>・ことば一文字一文字に「ひらがな50音シール」を正しくマッチングすることができる。</li> </ul>
支援の工夫	<ul style="list-style-type: none"> <li>・できるだけ自分でできるように見守るようにし、迷っているときや間違っているときは、教師と一緒に確認してやり直すよう促す。</li> <li>・前半の自分の番でないときは、友だちの活動に注目することができるよう、声をかけたり一緒に身体を動かすように促したりする。</li> <li>・後半は、困っているときだけ教師と一緒に行うことができるように、教師が支援しやすい場所で見守っておく。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「おくちのたいそう1・2・3」で代表として前に出てパフォーマンスをする場を設けることで、学習への意欲を高める。</li> <li>・前半では、受け取ったキャラクターカードを自分で数えることができるように、枠の付いたボードを用意する。</li> <li>・後半は、児童の活動の様子をうかがいながら、学習に集中できる時間に限界を感じたら、途中で学習を終える。</li> </ul>

**5. 指導計画 (全20時間)**

- 第一次 もらったキャラクターカードをかぞえよう . . . . . 10時間
- 第二次 もらった数字カードの分だけキャラクターカードをならべよう . . . 5時間
- 第三次 大きい数にチャレンジしよう . . . . . 5時間 (本時3/5)

**6. 本時について**  
**○場の設定**



**○準備**

流れを提示するボード，キャラクターカード，数字カード，カードを貼るボード（個に応じた枠つき），児童の写真，デッキ，MD，かご

〈個別課題学習〉

A 児	B 児
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 絵カード</li> <li>・ ひらがなを書いた洗濯バサミ</li> <li>・ ヒントカード</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ひらがなマッチングプリント</li> <li>・ ひらがなシール</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 波線なぞり書きプリント</li> <li>・ 鉛筆</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ おはじき</li> <li>・ ビニール袋</li> </ul>	



	め ざ す 姿	評 価
B 児	<ul style="list-style-type: none"> <li>・1～10までの数を唱えながら、直接対応で正しくカード合わせをしている。</li> <li>・ひらがなの一文字一文字に、正しくひらがなシールを貼っている。</li> </ul>	<p>[10枚中 正= , 誤= ]</p> <p>[全問中 正= ]</p>
	学 習 活 動 と 内 容	支 援 の 工 夫
	1. はじめのあいさつをする。	1. はじめのあいさつをする。
	2. 本時の活動について確認する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学習への構えをつくるため、「姿勢ピシッ」の号令をかけて姿勢を正せるようにする。</li> </ul>
	3. 「おくちのたいそう1・2・3」を唱える。 ・代表として前に出て、1～10の数を唱える。	2. 本時の活動について確認する。  <ul style="list-style-type: none"> <li>・学習の流れを確認できるように、1「みんなでかぞえよう」と2「つくえでべんきょう」と書いたボードを提示する。</li> </ul>
	4. 「かぞえよう1・2・3」をする。 ①友だちの活動を見る。 ②(1)指名されたら、元気よく前に出る。 (2)曲に合わせて手をたたいたり、身体を動かしたりしながら、パフォーマンスを行う。 (3)「キャラクターカード」を受け取り、数唱しながら自分のボードにキャラクターカードを貼る。 (4)「数字カード」を受け取り、キャラクターカードの下に、数唱しながら直接対応で1から順に並べる。 (5)最後のカードをボードに貼る。 (6)終わりのあいさつをする。 ・姿勢を正して、「終わります、礼」のあいさつをする。	3. 「おくちのたいそう1・2・3」を唱える。  <ul style="list-style-type: none"> <li>・自信を持って大きなポーズで大きな声が出せるように、教師もより大きなポーズを取りながら、声かけ(ハイ)をする。</li> </ul>
	5. 「つくえでべんきょう」をする。 ①いすを持って自分の席へ移動し、課題学習を行う。 ②ことばの一文字一文字に、ひらがなシールを貼る。	4. 「かぞえよう1・2・3」をする。  <ul style="list-style-type: none"> <li>・学習に参加できるように、一緒に手拍子をとるよう促す。</li> <li>・教師も一緒に踊りながら学習意欲を高める。</li> <li>・周りからも数唱による支援を送り、並べた数を意識できるようにする。</li> <li>・数唱しながら並べるように促し、最後の数を強調する。</li> <li>・「～君、よくがんばったね。丸。」などのことば掛けと拍手で賞賛し、学習に対する達成感を味わうことができるようにする。</li> </ul>
	③おわりのあいさつをする。 ・担当の教師に終わりのあいさつをし、学習の終わりとする。 ・学習で使った教材を所定の場所へ運ぶ。	5. 「つくえでべんきょう」をする。  <ul style="list-style-type: none"> <li>・ことばの一文字を、例えば「あひるの④」など、教師と音読しながらシール貼りを促す。</li> <li>・児童の活動の様子をうかがいながら、学習に集中できる時間に限界を感じたら、途中で学習を終える。</li> <li>・姿勢を正し、終わりのあいさつをする。</li> <li>・その後は、他の児童が終わるまでフリータイムとし、他の児童のさまたげとならぬよう配慮し、好きな遊びができる時間とする。</li> </ul>