生活単元学習指導案

令和７年10月　小学部第２学年　指導者　狩野　大貴

Ⅰ　単元の構想

１　単元観

本学級の児童（以下、対象児童）は、コミュニケーション手段として口頭表出のほか、指差し、絵カード、ＡＡＣなど多様な方法を用いており、個々の特性に応じた支援が求められる。身近な人と関わることを好む一方で、慣れない人や場所、活動に対して不安を示す児童も多く、活動の見通しがもてないと泣いたり、その場を離れたりするなど情緒が不安定になる場面も見られる。また、友達との関わりを積極的に楽しもうとする児童もいれば、自分のペースを大切にして他者からの働きかけを避けようとする児童もおり、社会的な相互理解や協働的な活動の経験を積み重ねていくことが必要である。

学習面では、音楽や動物のイラストを手がかりに体を動かす活動を好み、リズムに合わせて表現したり模倣したりすることに意欲的に取り組む姿が見られる。また、好きなキャラクターの絵を描いたり、粘土遊びをしたりするなど、創造的な活動への関心も高い。なぞり書きや仲間分けなどの課題にはタブレット端末を活用することで興味や集中力が持続しやすく、ＩＣＴを用いた学習が効果的である。一文指示で理解できる児童もいるが、活動の手順や目的を教師が実際に示したり、視覚的にわかりやすく提示したりすることで理解が促される児童も多く、個々の理解特性に応じた丁寧な支援が求められる。

これまでの生活単元学習では、「季節の行事を楽しもう」「お店屋さんを開こう」「教室をきれいにしよう」など、日常生活に関わる活動を通して、他学年や他学部の児童生徒をはじめとした身近な人と関わりながら協力して取り組む経験を重ねてきた。活動の中で、あいさつやお礼の言葉を交わす、順番を待つ、道具を貸し借りするなど、基本的な対人スキルや社会的ルールの理解が少しずつ広がっている一方で、慣れない人との慣れない活動では、安心感をもって人と関わることに課題がある。そのため、異学年や交流相手校の児童などの慣れない人との活動において、誰もが自ら取り組める活動を手がかりとすることで、他者との関わりや自己表現に意欲をもって取り組めるようになると考えた。

本単元では、これまでの経験を基盤にして、タブレット端末に示された表情や身体の動きを模倣するまねっこチャレンジを中心的な活動として設定する。各グループにタブレット端末を１台ずつ配付し、画面に提示されるまねっこチャレンジのお題に合わせて、それぞれのペースで活動を進められるようにする。タブレット端末を操作する経験を通して、自ら活動を選択したり、相手の動きに合わせて表現したりするなど、主体的に関わる機会を増やすことをねらう。また、活動の慣れや安心感を大切にし、段階的な交流（クラス内→他学年→他学部）を通して、その過程で培った関わりの経験を生かしながら、最終的に交流相手校６年生との協働的な活動へと発展させる。本単元を通して、相手の動きをよく見たり、声や仕草で気持ちを伝えたりすることを通して、互いに気持ちを通わせながら活動を楽しめるようになることが期待できる。

２　研究との関わり

本研究では、自ら他者に関わろうとする児童の育成を目指して、手立てを二つ講じる。

手立て１「児童が主体的に取り組める活動を軸にした交流対象の段階的発展」は、まねっこチャレンジを軸とした活動とし、クラス内の交流から、交流相手校６年生児童との交流へと段階的に発展させていく。単元を進める中で、対象児童がまねっこチャレンジの活動に自信をもって取り組めるようになり、その自信を心理的な優位性（心のゆとり）として活用し、活動の中で交流相手に対して主体的に関わる機会を設定することで、自分からやりたいことを相手に伝えたり、相手の気持ちを受け止めたりする力を育成することを目指す。

手立て２「児童同士の主体的な関わりを引き出すツールの活用」は、初めての交流相手でも容易に活動を把握したり、相互理解を促したりするためのツールとして、本実践ではタブレット端末を採用する。また、活動のゴールを分かりやすくする工夫として、まねっこチャレンジのお題をクリアしていくと、タブレット端末上のお題のアイコンが消え、背景の絵が出てくるよう設定する。

3　児童の実態及び単元の目標について

児童の実態（略）

単元の目標（全体）【各教科】

・まねっこチャレンジの簡単なきまりを守って、N小の友達と遊ぶことができる。【生活】
・まねっこチャレンジの内容について、周りの人と話したり意思を伝えたりすることができる。【国語】
・まねっこチャレンジのお題に沿って、体を動かすことができる。【体育】

単元の目標（個人）【自立活動】

A：慣れない相手との活動において、簡単なやりとりを重ねる中で、相手を意識した表情を見せたり、動きをまねしたりしようとすることができる。【人(2)、(3)】
B：安心できる相手の存在を感じながら、自分の気持ちや要求を身振りや言葉で伝えようとすることができる。【人(1)、(2)、コ(5)】
C：相手と一緒に活動する場面において、自分の思い通りにならない状況でも、活動を中断せずに相手の動きに合わせようとするなど、気持ちを調整して関わることができる。【心(2)、人(3)、コ(4)】
D：人と関わりたいという意欲を活かし、活動のきまりを意識しながら、相手の動きをよく見て模倣することを通して、協働的な活動を楽しむことができる。【人(2)、(3)、環(2)】
E：安心できる場の中で、好きな活動を通して集団への関わりをもとうとすることができる。【人(1)、(2)、心(1)】
F：身体を動かす活動の楽しさを感じながら、活動の手順を確認したり、相手の動きをよく見たりして、ルールに沿って他者と関わることができる。【人(1)、(3)、コ(5)】
G：安心できる場面で、相手との簡単なやりとりを通して関わる経験を積もうとすることができる。【人(1)、(2)、環(1)】

4　各教科の評価規準（全体）

	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
生活	・まねっこチャレンジのルールに沿って遊ぼうとしている。（エ　遊び）	・N小の友達とまねっこチャレンジの内容や場所を共有し、関わりを広げている。（エ　遊び）	・N小の友達に自ら働きかけたり、進んでまねっこチャレンジ等の活動に取り組もうとしたりしている。
国語	・まねっこチャレンジのお題が示す名前や動作など、様々な言葉の種類に触れている。（ア（ウ））	・まねっこチャレンジの簡単な指示や説明を聞いて、それに応じた行動をしている。（Aイ）	・N小の友達に言葉や動作を用いて、やりとりをしようとしている。
体育	・周りの人と動きを合わせながら、まねっこチャレンジのお題の動きをしている。（Aア）	・言葉や表情、身振りなどで、自分なりにまねっこチャレンジのお題が示すものを表現している。（Aイ）	・動きを合わせることの楽しさに気付き、積極的に体を動かそうとしている。

自立活動の評価規準（個人）

A	・N小の友達に対し、自ら微笑みかけている。または、相手の動きを見て模倣しようとしている。
B	・N小の友達にアイコンタクトを取ったり、手を伸ばしたりして、関わりを求めようとしている。
C	・活動の途中で場を離れることなく、自分の動きを調整し、相手の行動に合わせようとしている。
D	・ペアでの活動において、相手の動きを最後まで見てから、自分の動きを合わせようとしている。
E	・好きなものや音楽に反応し、教師や友達のそばで活動に参加しようとしている。
F	・教師や相手の動きを確認し、活動のルールや手順に沿って動こうとしている。
G	・好きな道具等を手がかりとして、他者に視線や身体を向けてやりとりをしようとしている。

５　指導及び評価、ＩＣＴ活用の計画（全10時間：本時第８時）

次	時数	小単元名	主な学習活動	評価規準		
				知	思	主
1	1	まねっこチャレンジについて知ろう	動画やイラストを見て活動の内容やきまりを確認し、見通しをもつ。（あ）	●	○	○
2	2～3	クラスの友達とまねっこチャレンジをしよう	教師の手本を見ながら、友達と一緒に動きをまねて表現する。（あ）	○	●	○
3	4～7	小中学部の友達とまねっこチャレンジをしよう	他学年や他学部の友達とグループで活動し、順番を守って模倣遊びに参加する。（あ）	○	○	●
4	8～9	N小学校６年生との交流を楽しもう ～きもちをつなごう！まねっこチャレンジ～	交流相手校の６年生とペア・グループを組み、タブレット端末を用いてお題に沿って模倣遊びを行う。（あ）（a）	○	●	●
5	10	交流を振り返ろう	活動の様子を写真や動画で振り返り、できたことや楽しかったことを言葉や絵で表す。	○	○	●

【ICT 活用】＊活用する学習支援ソフト等：（あ）プレゼンテーションアプリ Keynote
＊活用するコンテンツ等：（a）https://gunma.my.canva.site/dag19labm1e

本指導案に掲載されている商品またはサービスまでの名称は、各社の商標または登録商標です。
Keynote は、米国およびその他の国で登録された Apple Inc. の商標です。
Canva は、Canva Pty Ltd の商標または登録商標です。

６　指導観（支援あるいは指導上留意したい点）

・児童が安心して交流活動に参加できるよう、これまでに積み重ねてきたまねっこチャレンジの経験を生かしながら、活動の流れやきまりを視覚的に示し、見通しをもって取り組めるようにする。
・活動中は、児童一人一人のペースや特性を尊重し、タブレット端末の操作や模倣の際に必要な手助けを適切に行うことで、達成感を味わえるようにする。
・「まねっこチャレンジ」という教材をきっかけにして、児童同士の関わり合いが活発になるように、教師はできるだけ見守る姿勢を大切にし、支援に入りすぎないようにする。
・交流相手である６年生に対しては、本校児童の特性や関わり方のポイントを事前に伝え、教師が見守りつつ関わり方の手本を示すことで、互いに安心して交流できる環境を整える。
・６年生との関わりにおいては、教師が安心できる関係づくりを支援し、児童が相手の動きや表情に注目するよう促すことで、模倣や簡単なやりとりを通して自然な交流が生まれるようにする。
・グループ内での協力や役割意識を大切にし、相手を意識して行動する経験を積み重ねることができるようにする。
・活動の振り返りでは、「できた」「伝わった」という実感を共有し、自分の成長や友達との関わりを肯定的に受け止められるよう支援する。
・これらの過程を通して、児童が人と関わることの楽しさを感じ、自ら関わろうとする意欲を高め、今後の社会的なつながりへと発展させることができるようにする。

Ⅱ　第８時の学習

１　全体のねらい

慣れない相手との交流においても、安心感をもちながら自分の気持ちを表現し、相手の動きをよく見て模倣したり、簡単なやりとりを楽しんだりすることを通して、人と関わる喜びや協同する楽しさを感じられるようにする。

２　個別のねらい

「まねっこチャレンジ」において、Ｎ小６年生とグループで交流する活動を通して、

Ａ：慣れない相手への不安な気持ちを乗り越え、相手の動きを模倣したり、微笑みかけたりして、簡単なやりとりを楽しもうとすることができるようにする。

Ｂ：教師の存在に安心感を得ながら、６年生に視線を向けたり、手を伸ばしたりすることで、自分の気持ちを伝えようとすることができるようにする。

Ｃ：まねっこチャレンジの簡単な指示や説明を聞いて、それに応じた行動をしている。

Ｄ：積極的に関わろうとする意欲を、相手の動きを最後までよく見て模倣することに繋げ、ルールに沿って活動することの満足感を味わうことができるようにする。

Ｅ：Ｎ小の友達とまねっこチャレンジの内容や場所を共有し、関わりを広げている。

Ｆ：６年生の動きをよく見ることで、活動のルールを理解し、それに沿って動こうとすることができるようにする。

Ｇ：動きを合わせることの楽しさに気付き、積極的に体を動かそうとしている。

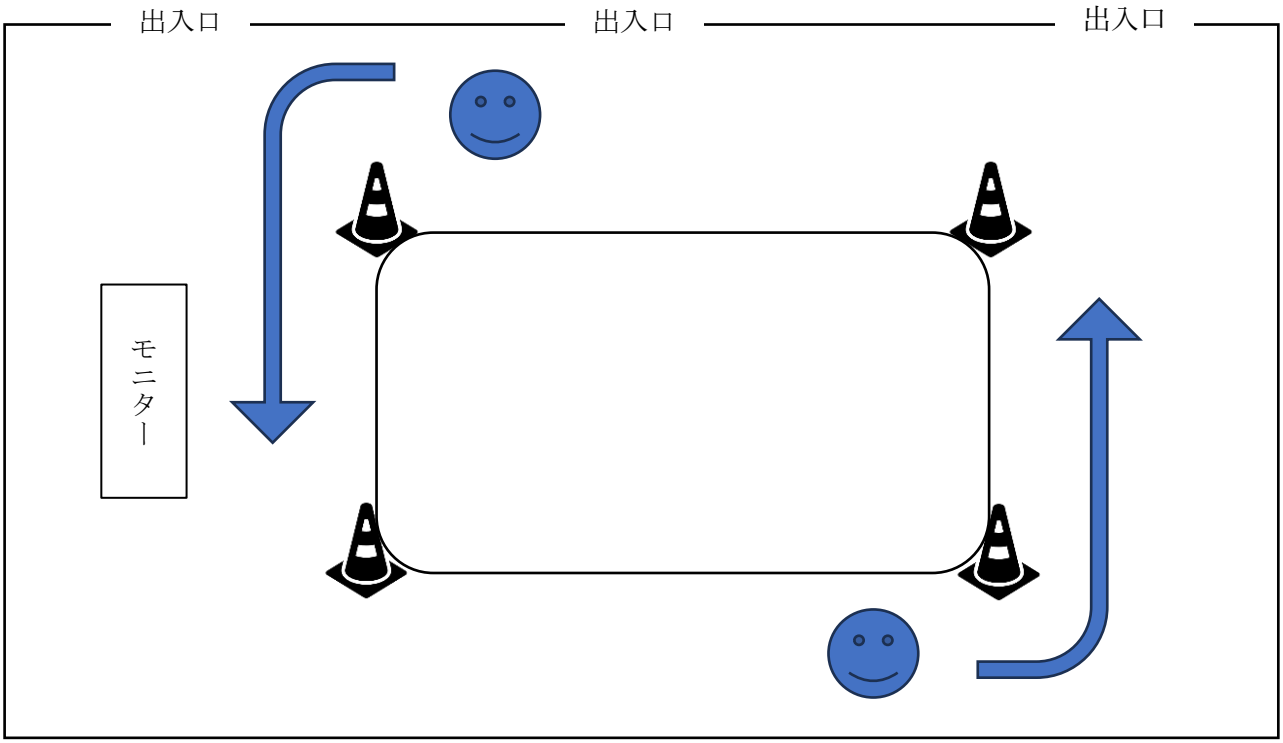
３　展開

主な学習活動	〔Ｓ〕予想される児童の意識　○指導上の留意点　◆評価項目						
	Ａ	Ｂ	Ｃ	Ｄ	Ｅ	Ｆ	Ｇ
１　前時の学習を振り返り、本時の流れをつかむ。 （５分）	○交流相手のＮ小学校６年生に支援校児童とのかかわり方のポイントを伝えた後、全員に対して前回の交流の写真を見て活動の振り返りを行い、本時の流れを説明する。						
	Ｓ：慣れない人と遊ぶのはちょっとドキドキするけど、前は優しく遊んでもらえたな。 ○なじみのある動きの映像や写真を Keynote で提示し、楽しかった記憶を想起させて安心感を高める。	Ｓ：６年生に近寄るのは少し緊張するけど、先生がいれば大丈夫かな。 ○活動の流れを Keynote で視覚的に示し、「大丈夫だよ」「分からなかったら手伝うね」と声かけする。	Ｓ：楽しいことならやるけど、無理に来られるのはイヤ！ ○「何をするか」「どうすれば良いか」を先に伝え、安心して活動に入れるようにする。	Ｓ：この前６年生と遊ぶの楽しかった！またやりたいな！ ○前時の楽しかった場面を写真や動画で見せて思い出させ、期待感を高める。	Ｓ：知らない人がたくさんいて、イヤだな。でも何をするのかも少し気になるな。 ○だっこ・密着など身体接触が必要な支援を前提に、落ち着いて振り返ることができる環境を整える。	Ｓ：あのゲーム面白かった。またやれるの？ ○説明に意識を向けることができるように、視覚資料や短い指示で集中できる環境をつくる。	Ｓ：人がたくさんいて嫌だけど、前に遊んだことある人かも… ○視線を向けた行動や小さな反応にも「できたね」と承認し、意欲を育てる。
	＜めあて＞ 同じグループの６年生と一緒に、テーマに沿っていろいろな動きをしてみよう。						
２　グループに分かれて、リズム運動を行う。 （12 分）	○支援校の児童が日常的に取り組んでいるリズム運動を交流活動の場においても設定し、交流相手と一緒に慣れた活動に取り組むことができる機会を設ける。						
	Ｓ：慣れない人と身体を動かすのは緊張するけど、リズム運動は得意だからできそう。 ○本児がどんな言葉がけをされると喜ぶのかが６年生に分かるように、教師が言葉がけの手本を示す。	Ｓ：６年生と一緒にリズム運動はやったことないけど、大丈夫かな。 ○６年生とのやりとりは強要せず、視線が向いたら称賛するようにする。	Ｓ：早く自分のすごいところを見せたい！ ○６年生に対して、親近感を抱くことができるように、互いに何と呼び合うかを決めるように促す。	Ｓ：リズム運動を上手にやって、褒められたいな。 ○本児が６年生に褒められたり、肯定されたりする場面が増えるように、教師が笑顔で承認する場面を増やして、６年生にかかわり方の手本を示すようにする。	Ｓ：リズム運動を６年生とやるのは不安だけど、先生が近くにいればできるかも。 ○その場から離れようとする場合も肯定し、他児との間は近づきすぎないよう配慮する。	Ｓ：同じグループの６年生と追いかけっこしちゃおうかな。 ○リズム運動の中で走る場面では、本児と６年生が鬼ごっこのようなやりとりができるように、教師がかかわり方の手本を示すようにする。	Ｓ：いつもやっているリズム運動、６年生も一緒にやってくれて嬉しい。 ○その場から離れようとする場合も肯定し、他児との間は近づきすぎないよう配慮する。
水分補給 （３分）							

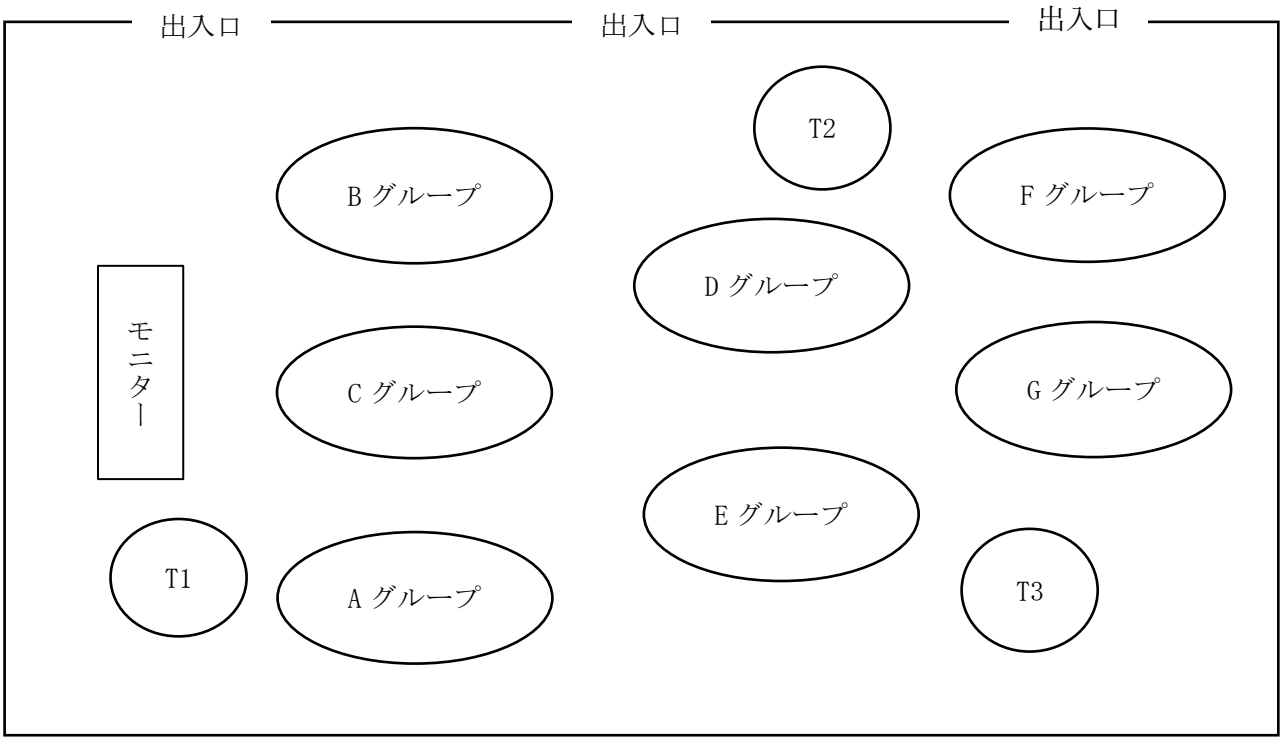
3　まねっこチャレンジをする。 （15 分） ・ 各グループで割り当てられたタブレットを用いて、まねっこチャレンジ（別紙図②参照）に取り組む。 ・チャレンジが切り替わる際に、自分の動きを６年生と振り返る。	○児童同士で自然なやり取りが生まれるように、各グループにタブレット端末を配付してまねっこチャレンジに取り組むように促す。						
	Ｓ：慣れない人たちの前だから少し緊張するけど、前に一緒にできたから、今日もできるかも。 ○微笑みや模倣が促されるように、なじみのある動きをペアで一緒に行う活動から始める。 ○相手の動きを見て模倣できるように、教師が間に入って動作のタイミングを調整する。	Ｓ：先生近くに来てほしいな。でも６年生たちも優しいからやってみようかな。 ○安心感が得られるように、適宜教師が言葉がけをしたり、活動に混ざったりする。 ○安心して目線を合わすきっかけが生まれるように、相手が笑顔で応じられるような活動内容を選ぶ。	Ｓ：６年生がやりたい動きはこれなんだ、私も同じ動きをしてみよう。 ○児童の動きを見守りつつ、適宜、動作の手本を一緒に行いながら、「次はこれだね」など視覚的手がかりを補う。 ○指示に応じられたときは「今、聞いてできたね」と具体的に称賛する。	Ｓ：６年生とやるまねっこチャレンジ楽しそう！「すごい」って言って褒めてもらいたいな。 ○視覚的な手がかりやジェスチャーで模倣しやすい活動を取り入れる。 ○毎回の成功を丁寧に称賛するよう６年生に促して、本児の活動の継続意欲を高める。	Ｓ：まねっこチャレンジ、やったことある。ちょっとだけやってみようかな。 ○６年生と並んで立つ位置を明示し、活動の場の共有を促す。 ○児童の視線や位置合わせを「いっしょにできたね」と言葉で承認する。	Ｓ：まねっこチャレンジ、早く全部クリアしたいな。 ○活動前にルールを絵や動画で提示して、見通しをもてるようにする。 ○互いの動きをじっくりと見るきっかけを作れるように、まねっこができたか否かを自分たちで判断するためのブザーを渡す。	Ｓ：６年生の動きと同じにしてみよう。あ、動きを合わせたら楽しい！もっと体を動かしてみようかな。 ○活動中は好きなキャラクターや教材を持たせて、安心感を確保する。 ○６年生に、動きをゆっくり見せたり「一緒にやろう」と声をかけたりするよう事前に伝える。
	◆評価項目 活動中の表情や視線、身体の動き(A)から、「相手を意識し、関わりを楽しもうとしているか(B)」を評価する。	◆評価項目 活動中の視線や手の動き、身体の向き(A)から、「他者に関心を向け、自分の要求を伝えようとしているか(B)」を評価する。	◆評価項目 教師や６年生の口頭での指示や説明を聞いたときの反応や行動(A)から、「指示や説明の内容を理解し、動作で応じようとしているか(B)」を評価する。	◆評価項目 相手が動いている間の視線の動きや、模倣を始めるタイミング(A)から、「相手の動きを最後まで見て、活動のルールを意識しているか(B)」を評価する。	◆評価項目 ６年生との位置確認や動きの調整、声かけや視線のやりとり(A)から、「まねっこチャレンジの内容や場所を相手と共有しながら関わりを広げようとしているか(B)」を評価する。	◆評価項目 活動の途中で動きが止まったり、周囲を見回したりする行動(A)から、「ルールが分からない時に、他者を見て自分の動きを修正しようとしているか(B)」を評価する。	◆評価項目 やりとりの様子や視線の動き(A)から、「相手に動きを合わせながら活動する楽しさを感じ取り、体を動かそうとしているか(B)」を評価する。
	○めあてに対しての自分の動きを振り返ることができるように、チャレンジが切り替わる際に、児童の動きや気持ちをフィードバックしたり、本校児童やN小６年生の意向を汲んでそれぞれの児童に伝えたりする。						
	＜振り返り＞ Ｓ：６年生怖くなかった。にっこりしたら、笑顔で返してくれて嬉しかった。	**＜振り返り＞** Ｓ：６年生優しかった。僕のことをよく見てくれて、難しいまねっこも一緒にチャレンジできた！	**＜振り返り＞** Ｓ：はじめは一人が良かったけど、６年生と動きを合わせるのって、意外と楽しい！	**＜振り返り＞** Ｓ：６年生と手をつないで、最後まで一緒にできた。いっぱい褒めてもらえて嬉しかった。	**＜振り返り＞** Ｓ：楽しそうな音が聞こえたから、少しやってみたら、意外と楽しかったかも。	**＜振り返り＞** Ｓ：６年生の真似をして、ルールを守って遊べた。「上手」って言われて嬉しかった。	**＜振り返り＞** Ｓ：６年生との活動、少しだけ一緒に真似できた。優しくて頼れる存在かもしれない。
4　各グループでダンスの振り付けを確認する。 （10 分）	○３学期に予定されている交流ダンス発表会に向けて、各グループで振り付けの確認を行う時間を設ける。						
	Ｓ：ちょっとドキドキするけど、６年生が笑っているからやってみようかな。 ○「今、一緒にできたね！」などの共感的な声をかけて自信を高める。	Ｓ：６年生が手を動かしてる……ぼくも手を出してみようかな。 ○無理に前へ出さず「見る参加」も認める。	Ｓ：６年生の動き面白い！合わせてみようかな。 ○ずれを否定せず、合わせられた瞬間を肯定的に見とる。	Ｓ：こう動くのか！わたしもまねしてやってみよう。 ○６年生には、拍手や笑顔でのフィードバックを促す。	Ｓ：この音楽好き！先生のそばでなら安心。６年生も踊っている……ちょっと体を動かしてみようかな。 ○安心できる位置での参加を保障する。	Ｓ：次はこの動きかな？６年生がやっているから、ぼくも同じようにしてみよう。 ○６年生に「ゆっくり見せる」「合わせる」支援を依頼する。	Ｓ：見ているだけでもいいかな。もう少し近づいてみようかな。 ○好きなアイテムを安心のきっかけとして活用する。 ○無理にやりとりを求めず、「見て関わる」姿勢を肯定する。

別紙図①　多目的室内配置図

リズム運動

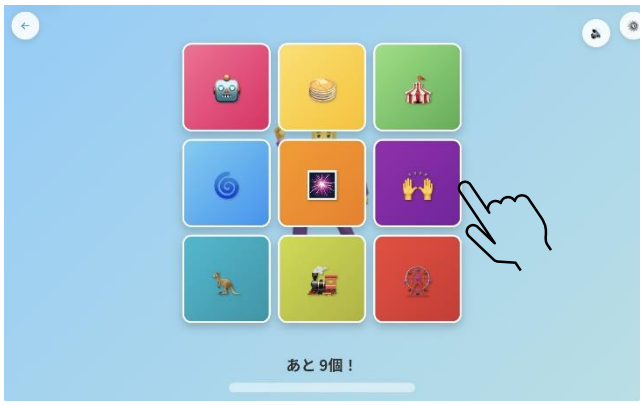


まねっこチャレンジ



別紙図②　まねっこチャレンジ概要図

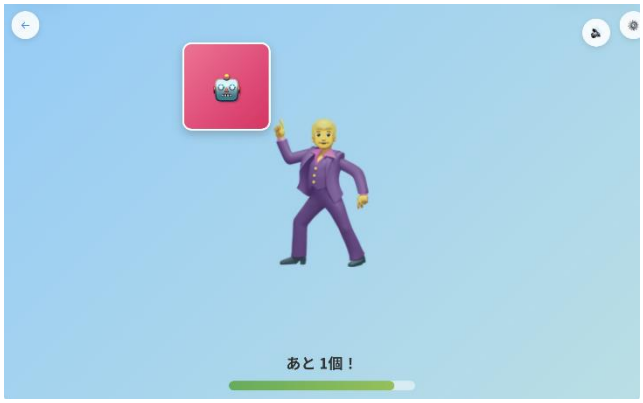
1　やりたいまねっこの種類を選びます。



2　好きなまねっこカードをタップします。

3　表示されたカードのお題に、チャレンジ！

4　「できた！」をタップで、カードが消えます。



5　周りの人と協力して、
　すべてのカードを消しましょう。

6　見事クリア！違う種類のまねっこや、
　別の友達ともチャレンジしてみましょう！