

「国語・算数科」（ことば・かず）学習指導案

1. 日時 平成26年10月
2. 場所 教室
3. 学部・学年・組 小学部3・4年
4. 単元名 『たこやき屋さんごっこ』
5. 単元目標
 - ・目的をもって、対象物を見たり、聞いたり、操作したりできるようになる。
 - ・“つもり”“見たて”を楽しみながら主体的に活動に取り組む。
 - ・グループの教員や友だちと、一つの見たてあそびの世界を共有する。
6. 児童観 略

7. 教材観

『たこやき屋さんごっこ』では、単元名の通り、単元で取り組むすべての教材を『たこやき』に関連したものにしている。児童の興味をひく大きな物、思わず触ってみたいくなるような素材、見た目のリアル感など、“見たて”を主体的に楽しむことができるように工夫をした。各教材の主なねらいは次の通りである。

『たこやき屋さんオープン』

授業の始まりの意識、自分の名前文字の認識、友だちと一緒に学習することに興味をもたせることをねらう。授業の始まりは、“お店のオープン”として、のれんに自分の名前が書かれた、たこやきカードを貼って上げることにした。帯形ではなく、円形のたこやきカードにすることで、ひらがなの文字の向きの認識も確かめたい。そして、全員の名前が貼られたのれんを上げながら、「たこ焼き屋さんオープン」と掛け声を合わせ、楽しい授業の始まりの雰囲気を作りたい。

『たこやきどっち』

対象物の「ある」「ない」の認識、追視の力、対象物が見えない状況で「こっちにある」と予測して操作したり、心の中で「こっちの箱ではない、あっちの箱だ」と考えて答えたりする力をねらっている。ここでも、見たてを意識できるように、2つのたこやき型の箱（生地に見立てている）のうち、どちらか一方に自分でタコを入れた後、教員の問いに答えるという流れにしている。

『たこやきころころ』

グループの児童たちは、転がしあそびが好きで、よくあそんで楽しんでいる。ここでは、単に斜面の道に自由にたこやき（模型）を転がすのではなく、転がす先に目的があり、目的に応じて、2本の斜面のうちどちらか1本を選ぶ力をつけたいと考えている。間違っただけで選んだことに気づいたり、その後やり直したり、児童が試行錯誤して取り組む過程を見守りたい。

8. 指導観

指導にあたり、まず大切にしたいのは、“見たてあそび”『たこやき屋さんごっこ』の世界である。一つの“見たてあそび”をグループの児童と教員で共有し、「楽しい」思いがベースにある上で、課題に合わせて考え、自分で終わり「できた」に向かう力を伸ばしていきたいと考えている。

また、本グループの「ことば・かず」は年間通して『たこやき屋さんごっこ』に取り組む。児童が、「この教室にきたら『たこやき』の勉強するんだ」、「この友だちと、この先生が集まったら『たこやき』の日だ」と、状況と活動内容が結びつき、楽しみにできるような授業を作りたい。また、授業内だけでなく、生活の中で、『たこやき』『たこやき屋さん』を目にしたとき、この授業が思い出されることを願って指導にあたりたい。

9. 単元の評価規準

関心・意欲・態度	思考・判断・表現	技能	知識・理解
<ul style="list-style-type: none"> 教材に興味をもち、関わろうとする。 好きな学習や教材がある。 課題や教員の問いかけに注目し、聞こうとする。 	<ul style="list-style-type: none"> 見立ててあそぼうとする。 対象物を見比べたり、操作したりして考える。 「できた」思いを表情や動作で表現する。 	<ul style="list-style-type: none"> エプロンの着脱やたたむ動作ができる。 マラカスを型にはめることができる。 ピックでたこやきを転がす操作ができる。 	<ul style="list-style-type: none"> マラカスを振る部分ができる。 自分の名前の文字がわかる。 教員の問いかけ（目的）が理解できる。

10. 単元の指導と評価の計画（全9時間）

次	時	学習内容	評価規準			
			関心・意欲・態度	思考・判断・表現	技能	知識・理解
第一次	3	たこやき屋さんごっこ ・『たこやきナンボマンボ』 ・『たこやき屋さんオープン』 ・『たこやきころころ』 ・エプロン選び、着脱	○			
第二次	2 (1/2 本時)	たこやき屋さんごっこ ・『たこやきナンボマンボ』 ・『たこやき屋さんオープン 閉店』		○		
	3	・『たこやきどっち』 ・『たこやきころころ』 ・エプロン選び、着脱		○		○
第三次	1	クッキング『たこやき作り』	○		○	

11. 本時の展開

(1) 本時の目標

- ・『たこやき屋さんごっこ』の活動の中で、課題に対し、自分なりに考えて取り組もうとする。
- ・それぞれの学習の「終わり」が分かり、活動を終えることができる。

(2) 本時の評価規準

- ・課題に対し、聞いたり、見比べたり、操作したりするなどして、自分で考えることができる。
- ・それぞれの学習の「終わり」が分かり、自分で活動を終えたり、教員に言葉や視線で伝えたりすることができる。

(3) 本時で扱う教材・教具

マラカス2種（タコ・たこやき）、型はめ箱、CDデッキ、CD、予定カード、名前のたこやきカード、のれん、たこやき丸箱、エプロン、たこやき模型、フネ（皿）、ピック、転がし台、受け皿

(4) 児童生徒の実態と本時の目標 略

(5) 本時の学習過程

時間	学習内容・学習活動	指導上の留意点及び支援のてだて等	評価規準・評価方法
10分 導 入	1. 『たこやきナンボマンボ♪』 ・好きなマラカスを選ぶ。(タコまたはたこやき) ・曲を聴き、「マンボ」の部分でマラカスを振ったり、「マンボ」と発声したりする。 ・マラカスをタコかたこやきに分けて、型にはめて片づける。 2. あいさつ ・始まりのあいさつをする。 ・今日の予定を見聞きする。	・言葉かけを少なくし、曲が鳴ったら自分で着席するように見守る。 ・マラカスを振る部分をはっきりと示す。教員が楽しく「マンボ」と歌って見せる。 ・型はめで、見比べたり、試したりしている時は見守り、できた時に「できた」と言葉をかけて喜ぶ。 ・姿勢を正すように言葉かけし、見本を見せる。 ・文字とイラストのカードで予定を示す。	
25分 展 開	3. 『たこやき屋さんオープン』(出席しらべ) ・名前を呼ばれたら、自分の名前のたこやきカードを選ぶ。 ・のれんの自分の名前の場所に貼る。 ・のれんを掲げるのを見て「たこやき屋さんオープン」とみんなで言う。 4. 『たこやきどっち』 ・タコ(マラカス)を、2つのたこやき箱のうち、どちらか一方に入れる。	・児童に応じて、提示するカードの枚数を減らす。 ・教員が楽しく発声して、のれんに注目を促し、活動の始まりを意識づける。 ・児童の様子や反応を見て、箱の動かし方や問い方を変える。 ・タコの「ある」「ない」を箱を見	【思考・判断・表現】 ・課題がわかり、タコの入っている箱に視線を送り、追うことができる。 ・教員に言葉、箱を指し示す、箱を差し出す等で答えることができる。 視線、言葉の有無、動作の様子の行動観察

	<ul style="list-style-type: none"> 箱の移動を目で追い、タコが入っている箱を答える。 <p>5. 『たこやきころころ』</p> <ul style="list-style-type: none"> 自分の名前のついたエプロンを選び、つける。 椅子を運び、場所を移動する。 教員の言葉（課題）を聞いて、たこやきを転がす。 	<p>せ、言葉ではっきりと伝えて確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> 色や名前を見せ、自分のエプロンに気づくように促す。 エプロンのひもが途中ではずれないように、仕上げ結びをする。 「大きい・小さい」「(皿が) ある・ない」「ゾウ・アリ」等、対となる2択の課題を投げかけ、児童が操作したり、見比べたりして考える間を十分にとる。 	<p>【思考・判断・表現】</p> <ul style="list-style-type: none"> 教員の問いかけを聞き、自分で斜面の道を考えて転がすことができる。 <p>視線、動作の様子の行動観察</p>
10分 ま と め	<p>6. 『たこやき屋さん閉店』</p> <ul style="list-style-type: none"> 今日の活動を振り返る。 エプロンはずしてたたむ。 のれんを降ろす。 終わりのあいさつをする。 椅子や机を元の場所に移動し、教材を片づける。 	<ul style="list-style-type: none"> 考えていた所や、楽しんでいた所を具体的に褒める。 動作や行動で活動の「終わり」を実感できるようにし、言葉も添えて伝える。 	

(6) 教室配置等 略

*備考

◇当該教科・領域の年間指導計画 略