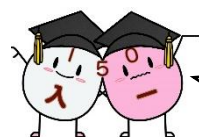


研究主題

児童を中心としたカリキュラム・マネジメント
～自由進度学習の可能性を探る～

マイプラン・タイム（2教科2単元）
特別支援学級 生活単元学習指導案



本校では単元内自由進度学習を
『マイプラン・タイム』と呼んで
いるよ。

実施期間：令和6年11月27日～12月20日

対 象：1～6年 13名

場 所：プレイルーム・五組低教室・五組中教室

授 業 者：杉山幸子 鈴木美咲 今井政之

- 1 単元名 **生活単元**「おかね はかせになろう！」（6時間）
「おもちゃづくり めいじんになろう！」（6時間）

2 題材・単元の目標

生活単元①「おかね はかせになろう！」

金銭の扱い方などの知識や技能を身に付け、自分で目的に応じた買い物を行うとともに、今後の生活や学習に生かそうとする態度を養う。

生活単元②「おもちゃづくり めいじんになろう！」

身近にある物を使って遊びに使う物をつくることができ、その面白さに気付くとともに、楽しみながら活動に取り組む態度を養う。

3 単元の評価規準

	ア 知識・技能	イ 思考・判断・表現	ウ 主体的に学習に取り組む態度
生活単元①	特別支援学校 小学部生活科 金銭の価値を理解し、正しく扱っている。	特別支援学校 小学部生活科 目的に応じた買い物をする ことができる。 国語科 店員に関心をもち、相手の発言を受けて話をつないでいる。	進んで学習課題を選び、金銭を扱うことの面白さを体感し、学んだことを今後の生活や学習に活用しようとしている。
生活単元②	生活科 身近にあるものに触れ、できる遊びがあることや、それぞれの素材のもつ面白さや不思議さに気付く。 自立活動 作業に必要な基本動作を習得する。	生活科 身近にある物を使って、楽しみたい遊びを考え、工夫したり表現したりする。	進んで学習課題を選び、みんなで遊ぶと生活が楽しくなることを実感し、学んだことを今後の生活や学習に活用しようとしている。

4 指導観

(1) 単元観

生活単元 今回は「おかね はかせになろう！」と「おもちゃ めいじんになろう！」の2単元同時進行による自由進度学習を設定した。単元の設定に当たっては事前にアンケートを取り、興味・関心の高かった二つのテーマを選んだ。以下に、それぞれの単元について詳しく記す。

「おかね はかせになろう！」

本単元で扱う内容は、特別支援学校小学部・中等部学習指導要領（平成29年告示）、小学校学習指導要領（平成29年告示）の以下の内容を受けて設定している。

特別支援学校小学部・中等部学習指導要領 各教科〔生活〕 2 各段階の目標及び内容

○3段階

(2) 内容

ク 金銭の扱い

価格に応じて必要な貨幣を組み合わせるなどの金銭に関わる学習活動を通して、次の事項を身に付けることができるよう指導する。

(ア) 日常生活の中で、金銭の価値が分かり扱いに慣れること。

(イ) 金銭の扱い方などの知識や技能を身に付けること。

小学校学習指導要領 国語〔第1学年及び第2学年〕 2 内容

〔思考力、判断力、表現力等〕

A 話すこと・聞くこと

(1) 話すこと・聞くことに関する次の事項を身に付けることができるよう指導する。

オ 互いの話に関心をもち、相手の発言を受けて話をつなぐこと。

本単元は、児童が金銭の価値を正しく理解するとともに、扱い方に習熟し今後の生活に生かしていくことを目的としている。金銭の種類ごとに分類して数えたり、必要に応じて両替をしたりすることに慣れることが大切である。したがって、お金の種類を見分けたり、必要な金額を準備したりすることができるよう児童に様々な活動を経験させていく。その中には買い物等の活動もあり、正しく金額を準備したり、必要なお釣りを計算したりすることが必要とされる。加法及び減法に親しみ、適切に用いることで、目的に応じた買い物ができるようになる。また、「これをください」「〇円になります」「ありがとうございました」など、買い物に必要な言葉を言えるようになることも重要である。生活科、国語科を複合的に合わせて、児童が今後の生活に生かせる学びとなるよう指導していく。

「おもちゃづくり めいじんになろう！」

本単元で扱う内容は、小学校学習指導要領（平成 29 年告示）、特別支援学校小学部・中等部学習指導要領（平成 29 年告示）の以下の内容を受けて設定している。

小学校学習指導要領 生活〔第 1 学年及び第 2 学年〕 2 内容

〔学校、家庭及び地域の生活に関する内容〕

- (6) 身近な自然を利用したり、身近にある物を使ったりするなどして遊ぶ活動を通して、遊びや遊びに使う物を工夫してつくることができ、その面白さや自然の不思議さに気付くとともに、みんなと楽しみながら遊びを創り出そうとする。

特別支援学校小学部・中等部学習指導要領 自立活動 第 2 内容

5 身体の動き

- (5) 作業に必要な動作と円滑な遂行に関すること。

本単元は、身近にある物を使って簡単なおもちゃを作ったり、遊んだりすることで、それぞれの素材の面白さに気付いたり、自分の思いを実現することの楽しさを感じたりすることを目的としている。そのためには、作業に必要な基本動作を習得し、作業を円滑に遂行する能力を高めてほしいと考えている。今回は身近にある物として、牛乳パックや紙コップ、輪ゴムなどを選び、それぞれの形や性質を知り、それらを生かすとともに楽しみながら活動に取り組む姿を引き出していく。また、作業に必要な道具の正しい使い方を知り、必要な技能を一つ一つ身に付けていけるように、環境や教材の工夫を充実させていく。単元を通して、児童が道具の扱いに関する基礎的な技能を身に付けるとともに、自己の想像力を発揮しておもちゃを作ることに達成感を感じられるよう指導していく。

(2) 児童観

実態調査より「おかね はかせになろう！」では、全部のお金の種類を知っている児童は13名中7名、さらに大小、数え方、両替などを理解している児童は2名だった。家族と買い物をして、お金に触れることはあるものの、数え方や両替まで理解している児童は少なかった。今後の「買い物に行こう！」と合わせた体験学習へと発展させることで、実際の生活の場で生かせ、それが生きる楽しさや充実感につながるようにしていく。

「おもちゃ めいじんになろう！」では、はさみやセロハンテープなど図工の授業で使ったことがある道具は、全員一人で使うことができた。しかし、あまり扱ったことがない輪ゴムは、半分以上の児童が輪ゴムを二重にして扱うことができなかった。そこで、身近にある物を用いて楽しみたい遊びを作ったり、みんなで遊ぶと生活が楽しくなることを実感できたりするように設定した。

		A児 3年	B児 3年	C児 3年	D児 3年	E児 3年	F児 3年	G児 2年	H児 2年	I児 2年	J児 2年	K児 2年	L児 2年	M児 1年
おかねはなせになろう！	1円玉から500円玉までの種類が分かる。	○	○	○	○	○	○	△	△	○	○	×	○	△
	千円から1万円までの種類が分かる。	×	○	○	○	×	○	×	×	○	○	×	○	×
	お金の大小が分かる。 (例 5円玉2枚と10円玉1枚、1円玉1枚)	×	○	○	△	×	○	×	×	×	△	×	○	×
	お金の数え方が分かる。 (例 340円、404円)	×	○	○	○	×	○	×	×	×	○	×	○	×
	お金の両替ができる。 (例 10円玉1枚は1円玉10枚)	×	×	△	○	×	○	×	×	×	×	×	○	×

(○=できる、△=支援があればできる、×=できない)

		A児 3年	B児 3年	C児 3年	D児 3年	E児 3年	F児 3年	G児 2年	H児 2年	I児 2年	J児 2年	K児 2年	L児 2年	M児 1年
おもちゃめいじんになろう！	はさみの刃をまっすぐ入れて線に沿って切ることができる。	○	○	○	△	△	○	○	△	○	○	○	○	○
	セロハンテープを切り、貼り合わせることができる。	○	○	○	○	△	○	○	○	○	○	○	○	○
	輪ゴムを二重にして止めることができる。	○	○	○	△	×	○	×	△	×	×	×	×	×
	困難な状況が起きた場合でも、最後まで落ち着いて取り組むことができる。	○	○	○	△	○	○	○	×	△	△	△	×	○

(○=できる、△=支援があればできる、×=できない)

5 本単元の学習の関連と発展

4月	春だ！新しい1年のはじまり
5月	大きくなあれ！わたしの野菜
6月	きまりを守って校外学習
7月	生き物となかよし
9月	連合運動会を成功させよう
10月	都道府県について調べよう
11月	みんなが主役！学芸発表会
12月	おかねはかせになろう！ おもちゃづくりめいじんになろう！
1月	五組集会を成功させよう
2月	買い物に行こう！
3月	ありがとうをとどけよう
通年	スウェーデン刺繍 リトミック 誕生日会

6 目指す児童像に迫るための手だて

特別支援学級分科会 目指す児童像
進んで学習課題を選び、取り組む児童

(1) 環境・教材の工夫

ア インパクトのある単元タイトル

単元のイメージを視覚的に伝えられるような大きいタイトル看板を作った。

イ 見通しのもてる学習の手引き

学習の手引き（活動のめあて）は、山のデザインにし、山登りのように学習を積み上げていくという単元全体の流れの見通しをもたせやすくした。山の頂上の雲には、探究的な課題（以下、パワーアップミッション）例を紹介し、単元への意欲化を図った。

ウ 実態に合わせたマイプランシート

マイプラン・シートは、計画の立て方や振り返りの仕方を「選んで○をつける」「書き出しに続けて書く」「自分の言葉で書く」というように段階をつけ、実態に合わせた形式を選べるようにした。

エ ゲーム性や操作性を重視した教材

「おかね はかせになろう！」では、お金探しや迷路、トランプなど、ゲーム性を重視した操作や活動を多く取り入れ、学ぶ楽しさを感じられるようにした。

「おもちゃづくり めいじんになろう！」では、身近にある素材を触ったり、試したりしながらその面白

さや不思議さに気付くようにした。

オ やり方動画の設置

必要なブースにタブレット端末を設置し、課題の進め方をいつでも何度でも見られるようにした。

(2) 学習過程の工夫

ア 指導の個別化

(ア) 第2時から第11時までは、個々の実態に応じた課題を設定し、指導の個別化を図った。また、学習の手引きに示された学習の流れを参考に、2単元をどういう順に進めていくのか、児童が選択できるようにした。

(イ) 第2時から第11時までは、自分で解く、ヒントやポイントを参考にして解く、先生と相談して解くど、学び方を児童が選択できるようにした。

イ 学習の個性化

(ア) パワーアップミッション例を参考に、興味関心をもったことについて自由に学習を選択したり、自分で考えたりできるようにした。調べものや作品づくりなど、気になることにすぐ取り組めたり、何度でもやり直せたりするため、意欲的に学ぶことができると考えた。

(イ) 山登りミッション（パワーアップミッション以前）の児童も、パワーアップミッションをしている友達の学習の様子や完成した作品を見ることで、今身に付けている知識や技能を発展させ、探求していく学びについて見通しをもつきっかけになると考えた。

7 授業観察の視点

- 実態に合わせたマイプラン・シートは、児童が進んで学習の計画を立てたり、振り返ったりするのに有効であったか。
- ゲーム性や操作性を重視した教材は、児童が進んで学習に取り組み、自律した学習を進める上で有効であったか。

時		1	2～11(第3時 本時)					12																						
形態		一斉	個別					一斉																						
目標		・学習の進め方を知り、単元全体の見通しをもつことができる。	・お金の種類を理解することができる。	・等価関係を理解することができる。	・お金の数え方を理解することができる。	・品物の値段と、同じお金を出すことができる。	・品物の値段より、多いお金を出し、おつりをもらうことができる。	・単元を振り返り、学習の成果を発表する。																						
学習の流れ		1 挨拶 2 単元全体の目標や流れなど の見通しをもつ。 3 マイプラン・シートをもとに チェックテストの内容や計画 の立て方を知る。 4 パワーアップミッションを知り、 単元への意欲をもつ。 5 今日の学習を振り返る。 6 挨拶	<div>1 挨拶</div> <div>2 自分の計画を立てる</div> <div>3 マイプラン・タイム</div> <table><tr><td>1</td><td>お金の種類・数え方</td><td>【お金をみつけよう】</td></tr><tr><td>2</td><td>お金の大小</td><td>【大きいお金のほうへ進もう】</td></tr><tr><td>3</td><td>同じ金額のお金</td><td>【お金 ぴったりあて】☆チェックテスト 【ガチャガチャでゲットしよう】</td></tr><tr><td>4</td><td>お金の計算</td><td>【つかんだお金はいくらある?】☆チェックテスト</td></tr><tr><td>5</td><td>お金の計算</td><td>【ぴったりはらおう】【おつりをもらおう】☆チェックテスト</td></tr><tr><td rowspan="3">パワーアップ ミッション</td><td>お金の計算</td><td>【お店屋さんになろう】</td></tr><tr><td>作品づくり</td><td>【売ってみたい商品をつくろう】</td></tr><tr><td>調べもの</td><td>【身の回りのものが大体いくらなのか調べよう】</td></tr></table> <div>4 今日の学習を振り返り、マイプラン・シートに記入する。</div> <div>5 挨拶</div>					1	お金の種類・数え方	【お金をみつけよう】	2	お金の大小	【大きいお金のほうへ進もう】	3	同じ金額のお金	【お金 ぴったりあて】☆チェックテスト 【ガチャガチャでゲットしよう】	4	お金の計算	【つかんだお金はいくらある?】☆チェックテスト	5	お金の計算	【ぴったりはらおう】【おつりをもらおう】☆チェックテスト	パワーアップ ミッション	お金の計算	【お店屋さんになろう】	作品づくり	【売ってみたい商品をつくろう】	調べもの	【身の回りのものが大体いくらなのか調べよう】	1 挨拶 2 学習内容を確認する。 3 マイプラン・シートをもとに学習の成果を共有する。 4 パワーアップミッションの作品を発表する。 5 単元全体の自分の学習への振り返りをする。 6 挨拶
	1	お金の種類・数え方	【お金をみつけよう】																											
2	お金の大小	【大きいお金のほうへ進もう】																												
3	同じ金額のお金	【お金 ぴったりあて】☆チェックテスト 【ガチャガチャでゲットしよう】																												
4	お金の計算	【つかんだお金はいくらある?】☆チェックテスト																												
5	お金の計算	【ぴったりはらおう】【おつりをもらおう】☆チェックテスト																												
パワーアップ ミッション	お金の計算	【お店屋さんになろう】																												
	作品づくり	【売ってみたい商品をつくろう】																												
	調べもの	【身の回りのものが大体いくらなのか調べよう】																												
評価規準(評価の方法)	ア	・学習の進め方を知り、単元全体の見通しをもつことができる。(観察)	・お金には、いろいろな種類があることを理解している。(観察)	・種類が違っても同じ金額であれば、同じ価値であることを理解している。(観察)	・それぞれのお金の数え方を理解している。(観察)	・品物の値段と同じお金の模型を出すことができる。(観察)	・品物の値段より、多いお金の模型を出し、おつりをもらうことができる。(観察)																							
	イ					・目的に応じた買い物をすることができる。(観察) ・買い物に必要なやり取りを店員とすることができる。(観察)	・目的に応じた買い物をすることができる。(観察) ・買い物に必要なやり取りを店員とすることができる。(観察)	・単元を振り返り、学習の成果を発表している。(観察・発言)																						
	ウ	・単元に関心をもち、意欲や自信をもって学ぼうとしている。(観察)	・進んで学習課題を選び、金銭を扱うことの面白さを体感している。(観察、マイプラン・シート)	・進んで学習課題を選び、金銭を扱うことの面白さを体感している。(観察、マイプラン・シート)	・進んで学習課題を選び、金銭を扱うことの面白さを体感している。(観察、マイプラン・シート)			・単元を振り返り、学んだことを今後の生活や学習に活用しようとしている。(観察)																						

時	1	2～11(第3時 本時)										12																										
形態	一斉	個別										一斉																										
目標	・学習の進め方を知り、単元全体の見通しをもつことができる。	・こまを作るために型をなぞったり、線をつけたりすることができる。	・こまを作るために、テープやはさみの使い方を高める。	・こまを作るために、色塗りを考える。	・紙コップでこまを作って遊ぶことができる。	・パチンカエルを作るために、線をつけたり、切ったりすることができる。	・輪ゴムの扱い方を知る。	・カエルの絵を描いたり、色を塗ったりする。パチンカエルを作って遊ぶことができる。	・動くおもちゃを作るために、テープで止めたり輪ゴムを扱ったりすることができる。	・牛乳パックに紙を貼ったり、印を付けて切り込みを入れたりする。	・牛乳パックで動くおもちゃを作って遊ぶことができる。	・単元を振り返り、学習の成果を発表する。																										
学習の流れ	1 挨拶	<div>1 挨拶</div> <div>2 自分の計画を立てる</div> <div>3 マイプラン・タイム</div> <table><tr><td>1</td><td>型をなぞる、紙コップに線をつける練習をしよう。</td></tr><tr><td>2</td><td>セロテープの切り方を覚える。蓋を貼る。狭い所に貼る練習をしよう。はさみで線に沿って切ろう。→紙コップの線を切ろう。☆チェックテスト</td></tr><tr><td>3</td><td>色を塗ろう。工夫して塗ってみよう。</td></tr><tr><td>4</td><td>こまを作って遊んでみよう。</td></tr><tr><td>5</td><td>牛乳パックでパチンカエルを作ろう。牛乳パックに線をつける。切る。切込みを入れる。</td></tr><tr><td>6</td><td>輪ゴムで遊ぼう。輪ゴム伸ばし、輪ゴムをつなぎ、輪ゴム交差など ☆チェックテスト</td></tr><tr><td>7</td><td>カエルの絵を描こう、色を塗ろう。 作って遊んでみよう。</td></tr><tr><td>8</td><td>牛乳パックで動くおもちゃを作ろう。蓋を合わせてテープで止めよう。輪ゴムをつける練習をしよう。 ☆チェックテスト</td></tr><tr><td>9</td><td>牛乳パックに紙を貼ろう。両面テープを使ってみよう。はさみで切り込みを入れよう。印を付けよう。</td></tr><tr><td>10</td><td>動くおもちゃのデザインを考えよう。作って遊んでみよう。</td></tr><tr><td>パワーアップミッション</td><td>紙コップでホールインワンゲーム</td></tr><tr><td></td><td>牛乳パックで車を作ろう</td></tr><tr><td></td><td>おどる紙コップ人形</td></tr></table> <div>4 今日の学習を振り返り、マイプラン・シートに記入する。</div> <div>5 挨拶</div>										1	型をなぞる、紙コップに線をつける練習をしよう。	2	セロテープの切り方を覚える。蓋を貼る。狭い所に貼る練習をしよう。はさみで線に沿って切ろう。→紙コップの線を切ろう。☆チェックテスト	3	色を塗ろう。工夫して塗ってみよう。	4	こまを作って遊んでみよう。	5	牛乳パックでパチンカエルを作ろう。牛乳パックに線をつける。切る。切込みを入れる。	6	輪ゴムで遊ぼう。輪ゴム伸ばし、輪ゴムをつなぎ、輪ゴム交差など ☆チェックテスト	7	カエルの絵を描こう、色を塗ろう。 作って遊んでみよう。	8	牛乳パックで動くおもちゃを作ろう。蓋を合わせてテープで止めよう。輪ゴムをつける練習をしよう。 ☆チェックテスト	9	牛乳パックに紙を貼ろう。両面テープを使ってみよう。はさみで切り込みを入れよう。印を付けよう。	10	動くおもちゃのデザインを考えよう。作って遊んでみよう。	パワーアップミッション	紙コップでホールインワンゲーム		牛乳パックで車を作ろう		おどる紙コップ人形	1 挨拶
	1											型をなぞる、紙コップに線をつける練習をしよう。																										
	2											セロテープの切り方を覚える。蓋を貼る。狭い所に貼る練習をしよう。はさみで線に沿って切ろう。→紙コップの線を切ろう。☆チェックテスト																										
	3											色を塗ろう。工夫して塗ってみよう。																										
	4											こまを作って遊んでみよう。																										
	5											牛乳パックでパチンカエルを作ろう。牛乳パックに線をつける。切る。切込みを入れる。																										
	6											輪ゴムで遊ぼう。輪ゴム伸ばし、輪ゴムをつなぎ、輪ゴム交差など ☆チェックテスト																										
	7											カエルの絵を描こう、色を塗ろう。 作って遊んでみよう。																										
	8											牛乳パックで動くおもちゃを作ろう。蓋を合わせてテープで止めよう。輪ゴムをつける練習をしよう。 ☆チェックテスト																										
	9											牛乳パックに紙を貼ろう。両面テープを使ってみよう。はさみで切り込みを入れよう。印を付けよう。																										
	10											動くおもちゃのデザインを考えよう。作って遊んでみよう。																										
	パワーアップミッション											紙コップでホールインワンゲーム																										
												牛乳パックで車を作ろう																										
												おどる紙コップ人形																										
	2 単元全体の目標や流れなどの見通しをもつ。	2 学習内容を確認する。																																				
3 マイプラン・シートをもとに、チェックテストの内容や計画の立て方を知る。	3 マイプラン・シートをもとに、学習の成果を共有する。																																					
4 パワーアップミッションを知り、単元への意欲をもつ。	4 パワーアップミッションの作品を発表する。																																					
5 今日の学習を振り返る。	5 単元全体の自分の学習への振り返りをする。																																					
6 挨拶	6 挨拶																																					
評価規準(評価の方法)	ア	・学習の進め方を知り、単元全体の見通しをもつことができる。(観察)	・紙コップに型を合わせて、線をつけることができる。(観察)	・テープや、はさみの使い方の技能を高める。(観察)	・こまを回したときの模様を考えることができる。(観察、学習シート)		・線を書いたり、はさみで切ったりする技法を高める。(観察)	・身近な物(輪ゴム)に触れ、素材の面白さに気付く。(観察)	2	・蓋を合わせてテープで止めたり輪ゴムを付けたりすることができる。(観察)	・両面テープの使い方を知り、牛乳パックに貼ることができる。(観察)																											
	イ					・手順を理解し、様々な技法を使って、こまを作ることができる。(観察、作品)			・手順を理解し、様々な技法を使って、パチンカエルを作ることができる。(観察、作品)		・手順を理解し、様々な技法を使って、動くおもちゃを作ることができる。(観察、作品)	・単元を振り返り、学習の成果を発表している。(観察、発言)																										
	ウ	・単元に関心をもち、意欲や自信をもって学ぼうとしている。(観察)	・進んで学習課題を選び、取り組むことができる。(観察、マイプラン・シート)	・進んで学習課題を選び、取り組むことができる。(観察、マイプラン・シート)	・進んで学習課題を選び、取り組むことができる。(観察、マイプラン・シート)	・みんなで遊ぶと生活が楽しくなることを実感することができる。(観察、マイプラン・シート)	・進んで学習課題を選び、取り組むことができる。(観察、マイプラン・シート)	・進んで学習課題を選び、取り組むことができる。(観察、マイプラン・シート)	・みんなで遊ぶと生活が楽しくなることを実感することができる。(観察、マイプラン・シート)	・進んで学習課題を選び、取り組むことができる。(観察、マイプラン・シート)	・進んで学習課題を選び、取り組むことができる。(観察、マイプラン・シート)	・みんなで遊ぶと生活が楽しくなることを実感することができる。(観察、マイプラン・シート)	・単元を振り返り、学んだことを今後の生活や学習に活用しようとしている。(観察)																									

「おかねはかせになろう！」（6時間） 学習環境の様子



「おもちゃめいじになろう！」（6時間） 学習環境の様子

