

小学部第*学年 遊びの指導学習指導案

日時	令和4年*月*日（*） 13:30～14:10	場所	****ホール
指導者	斉藤 綾乃、** **		
題材名	ゲーム遊び 「どろけいをしよう」		
題材設定の理由	【児童観】 本グループは、男子6名、女子1名で構成されている。学校生活において、簡単な言葉による指示を聞いたり、教師との会話を楽しんだりして、言葉や身振り手振りを使って簡単なやりとりができる。また、教師の指示があれば、子ども同士の集団の中で遊ぶことができる。一方で、友達に興味を示し、一緒に遊びたいという気持ちが芽生えてきているが、一方的なかかわりとなり、友達に嫌な思いをさせてしまうことがあるため、相手やその集団に合わせて遊ぶことが難しい。よって、コミュニケーション発達段階表（コミュニケーション力を育てる授業づくり、2014年、佐藤まゆみ著）によると、IV集団遊びの中でのやりとり獲得期にあたる実態である。 【題材観】 特別支援学校小学部指導要領に示された生活科2段階の目標に「活動や体験の過程において、自分自身、身近な人々、社会及び自然の特徴や変化に気付くとともに、身近な生活において必要な習慣や技能を身に付けるようにする。」とある。また、内容のエ遊び（ア）には、「身近な遊びの中で、教師や友達と簡単なきまりのある遊びをしたり、遊びを工夫しようとしたりすること。」と示されている。これまでは、伝承遊びを通して、子どもたちのコミュニケーションを活発にするというねらいをもとに、友達同士で遊ぶ楽しさを感じられるようにした。 本題材の「どろけい」は、簡単なきまりのある遊びであり、泥棒チームと警察チームに分かれて遊ぶチーム対抗の鬼ごっこである。警察役も泥棒役も役割があり、勝負に固執せず楽しく遊ぶことができる。また、泥棒は警察に捕まると、仲間の泥棒を呼んで助けてもらうことで牢屋から出られるという友達への働きかけもあり、友達を意識して遊ぶことができる。また、牢屋を友達と一緒に作り、遊びの環境を自分たちで設定する経験を積むことで、日常生活の余暇活動でも遊びたい時に自分で準備したり、友達と協力したりすることができるようになるのではないかと考え設定した。 【指導観】 指導にあたっては、ゲームややり取りを通して友達と遊ぶ楽しさを感じられるように、明るい声で話したり、教師もゲームに参加したりする。イラストを添えてルールをわかりやすく説明し、見通しをもてるようにしたり、児童がルールを守ることができるように、TTと連携を図って適宜口頭でルールを確認したりして、楽しく遊びに参加できるようにする。 警察に捕まらないためには、泥棒は速く走って逃げたり、警察がいない所へ逃げたりする行動の手本を示すことで、自分からも遊びの工夫ができるようにしたい。捕まった泥棒は、友達の名前を呼んで、友達に働きかけると助けられるというゲーム性も楽しみながら、遊びができるようにしたい。遊びの環境設定において、部屋にある物で牢屋作りができるようにヒントとなる物を提示して、何で牢屋を作るかを周囲に提案するきっかけを作る。伝えることが難しい児童の考えを聞き、一緒に伝えることで友達へ働きかけたり、伝える力をつけたりしたい。また、友達の意見を聞いて一緒に準備をする場面では、相手や集団と協調して活動できるようにしていきたい。以上のことから、具体的な遊びをすることで、友達とともに楽しむ共感力を培い、身近な生活に生かし友達とのかかわり方を豊かにできるようにしたい。		
題材の目標	○簡単なきまりのある遊びについて知ることができる。 （知識及び技能）〈小学部2段階〉 ○身近な遊びの中で、教師や友達と一緒にのかかわりを楽しみながら、簡単なきまりのある遊びをしたり、工夫しようとしたりすることができる。 （思考力・判断力・表現力等）〈小学部2段階〉 ○友達に自ら働きかけようとしたり、友達の話を聞いて動こうとしたり、意欲や自信をもって学ぼうとする。 （学びに向かう力・人間性等）〈小学部2段階〉		

題材の評価規準	知識・技能		思考・判断・表現		主体的に学習に取り組む態度		
	・簡単なきまりのある遊びについて知り、ルールを確認している。		・身近な遊びの中で、教師や友達と簡単なきまりのある遊びをしたり、工夫したりしている。		・友達に自ら働きかけようとしたり、友達の話を聞いて動こうとしたり、意欲や自信をもって取り組もうとしている。		
題材における児童の実態及び個別目標		題材における児童の実態			題材における個別目標		
	A ＊ 年	・簡単なルールややり方がわかると、自分から動くことができる。 ・学習したゲーム性のある遊びを友達とすることができる。 ・特定の友達に話しかけることができる。			・グループの友達に、自分からかかわりをもとうとする。 (学びに向かう力、人間性等)		
	B ＊ 年	・簡単なルールを守って遊ぶことができる。 ・一人遊びが多く、追いかっこなどの場面を設定することで友達と遊ぶことができる。 ・自分から遊びを見つけるようになってきた。			・小集団の中で、友達と一緒に遊ぶことができる。 (思考力、判断力、表現力等)		
	C ＊ 年	・手本を示したり一緒に行ったりすることで、簡単な遊びのルールを知ることができる。 ・簡単な遊びでは、周りを見て、動くことができる。 ・友達と遊ぶことに興味があり、意欲的に参加することができる。			・友達の言葉を聞いて、一緒に遊ぼうとする。 (学びに向かう力、人間性等)		
	D ＊ 年	・簡単なルールを守って遊ぶことができる。 ・一人で絵を描いたり工作をしたりすることを好むが、学習したゲームができるように場面設定すると3、4人で遊ぶことができる。 ・友達と遊ぶことに興味をもち始め、友達の誘いに応じることができる。			・友達の言葉を聞いて、かかわりをもとうとする。 (学びに向かう力、人間性等)		
	E ＊ 年	・簡単なルールややり方がわかると、自分から動くことができる。 ・学習したゲーム性のある遊びを友達とすることができる。 ・一緒に遊びたい友達を誘うことができる。			・友達に、自分の意見を伝えようとする。 (学びに向かう力、人間性等)		
	F ＊ 年	・手本を示したり、一緒に行ったりすることで簡単な遊びのルールを知ることができる。 ・簡単な遊びでは、周りを見て、動くことができる。 ・友達に興味をもって、自分から働きかけることができる。			・友達の言葉を聞いて、動こうとする。 (学びに向かう力、人間性等)		
	G ＊ 年	・手本を示したり、一緒に行ったりすることで簡単な遊びのルールを知ることができる。 ・簡単な遊びでは、周りを見て、動くことができる。 ・特定の友達に、自分なりの言葉やジェスチャーで働きかけることができる。			・グループの友達の言葉を聞いて動いたり、意欲的に活動したりしようとする。 (学びに向かう力、人間性等)		
題材の指導	次・ 小題材名	時	学習内容・活動		評価規準・評価方法		関連教科等
	1	1	・ルールややり方の動画を見		・しっぽとりゲームのやり		生活

	しっぽとりをしよう		る。 ・一人ずつ教師と一緒に練習をする。	方についての動画を見ている。 (知識・技能)〔観察〕	国語 音楽 自立活動 道徳
		2	・教師や友達と一緒にしっぽとりをする。	・しっぽを取ったり、鬼から逃げたりしている。 (思・判・表)〔観察〕	
		3	・友達と一緒にしっぽとりをする。	・しっぽを取られないように、工夫して逃げている。 (思・判・表)〔観察〕	
		4	・しっぽに見立てる物を考え、友達と一緒にしっぽとりをする。	・しっぽに見立てる物を考えて、意見を出したり、友達の意見を聞いたりしようとしている。 (主体的)〔観察〕	
	2 どろけいをしよう	5	・ルールややり方の動画を見る。 ・二人ずつ教師と一緒に練習をする。	・どろけいのやり方についての動画を見ている。 (知識・技能)〔観察〕	生活 国語 体育 自立活動 道徳
		6	・児童同士で、警察と泥棒を交代で行って、どろけいをする。	・牢屋に入った泥棒は、仲間の名前を呼んで助けてもらっている。 (思・判・表)〔観察〕	
		7	・捕まった泥棒が入る牢屋の設置方法を考えて作り、どろけいをする。	・牢屋の設置について意見を言ったり、友達の意見を聞いたりして、牢屋を作ろうとしている。 (主体的)〔観察〕	
		⑧・9 (本時)	・牢屋を作って、どろけいをする。	・遊びの環境を自分たちで設定して、友達とかかわりをもちながら遊ぼうとしている。 (主体的)〔観察〕	

〔本時の指導〕

1 目標

(1) 全体目標

○友達と一緒に、牢屋を作ろうとする。(学びに向かう力・人間性等)

(2) 個別目標

A：牢屋の作り方を提案しようとする。

B：友達の言葉を聞いて、牢屋作りをしようとする。

C：牢屋作りに参加しようとする。

D：友達の提案に応えようとする。

E：牢屋の作り方を提案しようとする。

F：友達の言葉を聞いて、牢屋作りをしようとする。

G：友達の提案に応えようとする。

2 展開

※形態の表記は 全体：全、グループ：グ、個別：個

形態 時間 (分)	主な学習活動・内容	指導の手立て（各Tの役割等）※評価は□で囲む
全 2	1 始めの挨拶をする。 2 本時の学習内容と流れを確認する。 【きょうのがくしゅう】 「どろけいをしよう」 【がくしゅうのながれ】 ①ポリスチャレンジ！ ②どろけい ③おしずかに ④ふりかえり	・T1は、正しい姿勢で挨拶ができるように、「足はどうするのか」「手はどうするのか」と投げ掛けながら、目の前で座り方の手本を示す。 ・T2は、児童の近くで、姿勢を正せるような言葉掛けをする。また、必要に応じて、手を添えて正しい位置に導く。 ・学習の流れを文字とともにイラストを添えて提示し、伝える。 ・T2は、ホワイトボードに注目できるように必要に応じて言葉掛けをしたり、身体の向きを変えるように誘導したりする。
全 2	3 「ポリスチャレンジ！」をする。	・T1は、フラッシュカードを行い、イラストに合った動きをすることを伝える。 ・T1は、次のカードに何が出るか期待感をもてるように、速度の調整をする。 ・T2は、動きが難しい児童の近くで一緒に行うようにする。
全 3	4 本時の目標や個別の目標を確認する。 (1) 本時の目標を確認する。 【もくひょう】 ともだちといっしょに、ろうやをつくろう (2) 役の発表を聞き、個人目標の確認をする。	・見やすい位置で確認できるように、目標をホワイトボードから取り外せるようにする。 ・T1は、顔写真を添えた配役表を提示し、警察役と泥棒役の両方が楽しいと感じられるように明るく話して、役を伝える。 ・T1は、E、F、Gの児童、T2は、A、B、C、Dの児童を分担し、個人目標に書かれた目標を指さしたり、読んだりすることで各自の目標を意識できるようにする。 ・Gが、読むことが難しいときは、T1が隣で一緒に読むようにす

全 22	5 「どろけい」をする。 (1)説明を聞く。 (2)牢屋作りの話し合いをする。 (3)牢屋作りをする。 (3)ゲームをする。	る。 ・T1は、ルールを文字とともにイラストを添えて提示し、説明をする。役に意識がもてるように、役ごとに児童の顔を見て話す。 ・T1は、友達同士の顔が見えるように、円になって座るように伝える。 ・T2は、円に入れていない児童に言葉掛けをしながら空いている場所を指したり誘導したりする。 ・T1は、****ホールにあるコーンやマーカーを提示して、どれを使うか話し合うように伝える。意見が出ると、「なるほど」「いいね」などと肯定的な言葉掛けをして、話しやすい環境を作る。 ・発表したそうな児童や話し合いに参加が難しい児童に何を使いたいか聞き、一緒に言うようにする。 ・意見が多かった物を尋ねて、決定できるようにする。 ・T2は、タブレット端末で話し合いの様子を録画する。 A、E 何で牢屋を作るか、提案しようとしている。 (主体的に学習に取り組む態度) [観察] D、G ・友達の提案に応えようとしている。 (主体的に学習に取り組む態度) [観察] ・T1は、何で作るか尋ねて必要な物の確認を行い、牢屋作りを始めるように伝える。 ・準備に困っている児童がいるときは、友達に手伝いをお願いするように伝えたり、一緒にお願いしたりする。また、その他の児童に、困っている人がいるときはどうしたらよいか尋ねて、友達に働きかけられるようにする。 C：牢屋作りに参加しようとしている。 (主体的に学習に取り組む態度) [観察] B、F、G 友達の言葉を聞いて、牢屋作りをしようとしている。 (主体的に学習に取り組む態度) [観察] ・牢屋作りにおいて、友達と一緒に作ろうとしている。 (主体的に学習に取り組む態度) [観察] ・T1は、役に応じた衣装や帽子を配る。準備ができれば、待機場所に移動するように伝える。
-----------------	---	---

		・T2は、移動が難しい児童に「次は、どうしたらいいかな」「どこに移動するのか」などと投げ掛けたり、同じ役の児童に移動を誘うように伝えたりする。 ・T2は、ゲームに参加して、アドバイスしたり称賛をしたりして、児童の意欲を高めることができるようにする。 ・警察役が泥棒役を捕まえることができそうな時に、「チャンス！」「今だよ！」などと言葉掛けすることで、警察役は泥棒役を捕まえる面白さに気付くことができるようにする。 ・泥棒役に、「速いね」「逃げるのも、上手だね」などと言葉掛けすることで、楽しさを感じることができるようにする。 ・捕まった泥棒役に、誰に助けてもらおうか尋ねて仲間の名前を呼ぶように伝えたり、一緒に呼んだりする。仲間に声が届かないときには、大きな声で呼ぶように伝える。 ・仲間を助けた泥棒役や友達の名前を呼んで助けてもらった泥棒役の衣服に、泥棒シールを貼る。 ・捕まえた泥棒役と手を繋いできた警察役の衣装に警察シールを貼る。 ・最後まで捕まらなかった泥棒に、大泥棒シールを渡す。
全 2	6 「おしずかに」をする。 (1)横一列になって座る。 (2)肩に力を入れたり、抜いたりする。	・T1は、始めの時の列で座るように伝える。 ・T1は、言葉の合図で肩を上げ下げすることを伝え、前で手本を見せる。 ・T2は、喋っている児童に静かに行うように伝え、隣で一緒に行う。
全 8	7 本時のまとめをする。	・T1は、タブレット端末で録画した児童の様子を見せたり、T2に児童の様子を聞いて評価したりして、達成感やまたやりたいという気持ちを児童がもてるようにする。 ・児童に感想を聞いて、肯定的な反応をしたり質問をしたりして、児童の気持ちをより引き出すことができるようにする。 ・T1は、E、F、Gの児童、T2は、A、B、C、Dの児童を分担し、個人目標が達成できた児童にシールを渡し、ゲーム中にもらったシールも評価表に貼るように伝える。
全 1	8 終わりの挨拶をする。	・T1は、正しい姿勢で挨拶ができるように、「足はどうするのか」「手はどうするのか」と投げかけながら、目の前で座り方の手本を示す。 ・T2は、児童の近くで、姿勢を正せるような言葉掛けをする。また、必要に応じて、手を添えて正しい位置に導く。

【板書計画】

きょうの
がくしゅう

どろけい をしよう



もくひょう

ともだちといっしょに ろうやをつくろう



①ポリスチャレンジ



②どろけい



③おしずかに



④ふりかえり

まとめ

個人標

個人目標

個人目標

個人目標

個人目標

個人目標

個人目標

ルール①

ルール②

ルール③

【配置図①：全体・おしずかに】

A

B

C

D

E

F

G

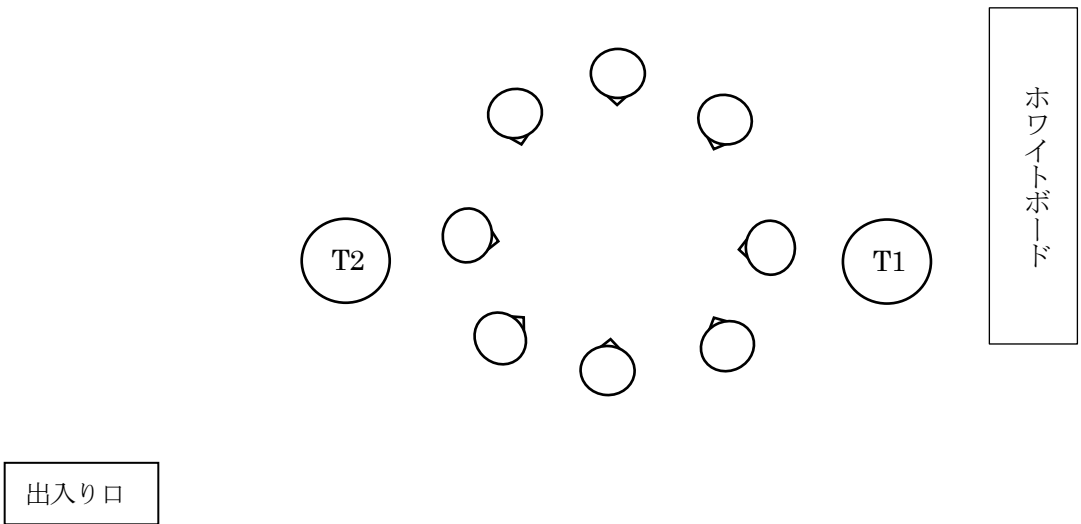
T2

T1

ホワイト
ボード

出入り口

【配置図②：話し合い】



【配置図③：どろけい】

