

小学部下学年 生活単元学習 授業案

日 時：令和3年9月30日（木）

10:15 ~ 11:15

場 所：集会室、北校舎渡り廊下

2年1組教室、3年生教室

授業者：T1大坂 晴美 T2本田かつら

T3神田 幸恵 T4渡邊 悠太

T5佐東ひかり T6櫻井 惇

T7今野 彩 T8増川くるみ

T9大富 藍

1 単元名 「たんていパークであそぼう」

2 期待する姿

- ・テーマに沿って、探したりなりきったりする遊びに親しみ、友達や教師と一緒に遊ぶ姿。
- ・「たんていパーク」で好きな遊びを見付けたり工夫したりして、思う存分遊ぶ姿。

3 単元計画について

（1）児童および単元のテーマについて

- ・小学部下学年は、1年生4名、2年生8名、3年生6名の18名（男子16名、女子2名）である。障がいの程度は様々で、キャラクターになりきりイメージを持って遊ぶ児童、自分の好きな遊びを工夫する児童、遊びたい教師を誘って一緒に遊ぼうとする児童、教師の誘いを受けながら一緒に遊ぶ児童など遊び方も多様である。今年度は、単元「なかよくなろう」で三輪車やエアポリンなどで体を動かしたり、単元「水遊びをしよう」で道具を使った遊びや感触遊びに取り組んだりした。テーマに沿った世界観の中で遊ぶ活動としては、単元「アンパンマンランドであそぼう」を経験している。自作のグッズでヒーローになりきる児童、好きな遊び場を見付け自分から遊びに向かう児童、MTがふんするキャラクターや教師の誘いを受けて遊び方を広げる児童など、個々の発達段階に沿って多様な遊び方で楽しんだ。
- ・本単元では、「たんてい」をテーマとした遊具や遊びを設定し、探したり組み合わせたりする遊びやなりきったり関わったりするコミュニケーションを経験できる遊びを展開する。製作活動では、テーマに浸り遊びへの意欲を高められるように、「たんてい」になりきるためのグッズ作り等を行う。「思う存分遊ぶ姿」を実現するために、児童が慣れ親しんでいる遊びや簡単に繰り返しのある遊び方を取り入れ、自分の力を発揮しながら遊ぶことができるようにする。
- ・「たんてい」は、下学年の児童にとって、「おしりたんてい」「かいけつゾロリ」「名探偵コナン」などのアニメで親しみがあり、遊びに向かいやすいと考えた。さらに、普段からパズルや物を並べるといった遊びに親しむ下学年の児童にとっては、得意な力を発揮し、没頭できる

テーマになると考える。本単元では、「探す」「見付ける」「予想する」「組み合わせる」といった数学的な見方・考え方を働かせ、児童が活動を楽しむ場面を設定する。「たんてい」になりきる遊びの中で数量や図形に親しみ、同じ形を捉える、具体物に気付いて指を差す、隠された物を探すといった活動を繰り返すことができるような遊び場を設置する。また、聞き込みをしたり協力したりする遊びを設定し、友達と一緒に遊ぶともっと楽しくなるような仕掛けを用意する。友達と一緒に遊びを楽しめるように、教師が友達との関わり方の手本を示したり友達の遊びに注目できるような仲立ちをしたりすることで、児童が友達と一緒に遊ぶ楽しさを感じることを期待したい。

(2) 「主体的・対話的で深い学び」の視点による授業づくり、手立ての工夫

<主体的な学び>

- ・興味・関心を持ち、やってみたいという思いにつながるように、普段児童が好み親しんでいる遊びや、一目見て遊び方が分かる遊びを中心に設定する。



単元の期待する姿の実現



<対話的な学び>

- ・遊びを通して他者との関わりを経験できるように、MTがふんするキャラクターや教師、そして友達と同じ場で取り組んだり、協力したりする遊びを設定する。



<深い学び>

- ・自分なりの遊びを展開できるように、何にでも見立てられる素材や遊具を設置する。

(3) 活動内容および日程計画

主な活動は、以下のとおりである。

■なかよし広場のダンス「ププっとフムっとかいけつダンス」

- ・児童がテーマである「たんてい」に興味を持ち、イメージしやすいように、アニメ「おしりたんてい」の曲を使用し、ダンスをする。

■キャラクター

- ・MTがオリジナルキャラクター「たんていピザチー」と「たんていプリン」となり、児童の遊びを盛り上げリードしていく。子どもたちが言いやすく、見て分かる食べ物をモチーフにしたキャラクターで、関わりたいと思えるような存在として単元を通して登場する。

■「たんていパーク」のコーナー、遊具

《たんていカー・たんていバイク》

- ・「たんてい」に関係する装飾をしたおさんぽワゴンや三輪車などの乗り物遊びを楽しむコーナーである。児童が自分で乗ったり、片付けたりできるように、たんていパーク内に駐車場を設ける。集会室出入口から図書コーナーまでの間を「たんていロード」と名付け、廊下の秘密の仕掛けや装飾などを「たんていさん」になりきって楽しむ。

《たんていタウン》

- ・児童が「たんていさん」になりきって、段ボールを立てて迷路のようにしたり、仕掛けを設けたりした「たんていタウン」で遊ぶコーナーである。児童がより主体的・意欲的に遊び込むことができるように、暗闇をライトで照らしながら進むエリアと、ジャングルジムや平均台などのアスレチックで体を動かすエリアを設ける。児童の様子や単元の盛り上がりなどを見ながら、「たんてい事務所」からの依頼を受けて、行方不明者を探したり、新たな仕掛けを設けたりして変化を付けていく。

《たんてい事務所》

- ・依頼を受けたり湯茶セットでもてなしたりして、「たんていさん」や「たんてい事務所の人」になりきって、児童と教師、児童間でやり取りを楽しむコーナーである。
- ・探し物の依頼やヒントを知ることができるように、掲示板を設置する。

《なぞときのへや》

- ・「たんてい」としての謎解きの力を高めるために、宝探しやパズルなどを楽しむコーナーである。
- ・「お題ボックス」から探し物イラスト（お題）を貼ったカラーボールを取り出し、壁に貼った宝探しエリアから同じイラストを探し出す宝探しエリアを設置する。見付けたことを実感できるように、見付けた時の決めのポーズをしたり、お題のボールを入れる「解決ボックス」を用意

したりする。

- ・宝探しエリアに児童が作ったものを貼って楽しめるように、探し物イラストや宝の地図などの塗り絵や迷路を用意する。
- ・段ボールパズルや絵合わせ、型はめなどを設置する。友達や教師と協力できるように、ビッグパズルも設置する。児童が興味を持って遊ぶきっかけになるように、作った塗り絵や迷路などをオリジナルの段ボールパズルとして活用する。

■教室

《製作》

- ・「たんていさん」になりきって遊べるように、たんていバッグや虫眼鏡などのたんていグッズを作ったり、児童が作ったピザやプリンをゲームで使用したりする。
- ・好きな色を選べるように、複数の材料を用意したり、自分から製作に取り組むことができるように、手本を用意したりする。

《おなかいっぱい！たんていゲーム》

- ・製作で作ったプリンを「たんていプリン」の口へ、ピザを「たんていピザチー」の口へ、それぞれ運ぶゲームである。
- ・初めは好きな食べ物を運ぶようにし、ゲームに慣れてきたら指令カードを用意して、カードに書かれた食べ物を運ぶ。
- ・楽しくゲームに取り組み、達成感を得ることができるよう、全員が食べ物を運び終えたら、たんていバッグに貼るシールを用意する。

《今日のミッション》

- ・2チームに分かれ、校内の場所、人、宝箱を探しに行くゲームである。
- ・探すものが分かるように、ミッションカードを用意し、ヒントとなる人や場所の写真や足跡の色を提示する。
- ・行先が分かるように、廊下や壁に足跡を貼っておく。
- ・ゴールの達成感を得たり、学部外の教師とも関わったりすることができるように、見付けた人や場所の写真を撮る活動を設定する。

《廊下の仕掛け》

- ・遊び場への期待感が高まるように、教室から続く廊下に仕掛けのある装飾を用意する。

月日 (曜)	たんていパーク (集会室)	製作・ゲーム (教室)
9月21日 (火)	Aグループ ・たんていパークの遊び場で遊ぶ。	Bグループ ・製作「たんていグッズ」 ・おなかいっぱい！たんていゲーム
22日 (水)	Bグループ	Aグループ ↓
24日 (金)	Aグループ	Bグループ ・製作「たんていキャラクターアイテム (ピザ、プリン)」 ・おなかいっぱい！たんていゲーム
27日 (月)	Bグループ	Aグループ ↓
28日 (火)	Aグループ	Bグループ ・おなかいっぱい！たんていゲーム ・今日のミッション 「西校舎本棚を探せ！」
29日 (水)	Bグループ	Aグループ ・おなかいっぱい！たんていゲーム ・今日のミッション 「ほけんの先生・くにい先生を探せ！」
30日 (木) 本時	Aグループ	Bグループ ・おなかいっぱい！たんていゲーム ・今日のミッション 「ほけんの先生・くにい先生を探せ！」
10月1日 (金)	Bグループ	Aグループ ・おなかいっぱい！たんていゲーム ・今日のミッション 「ほけんの先生・くにい先生を探せ！」
4日 (月)	Aグループ	Bグループ ・おなかいっぱい！たんていゲーム ・今日のミッション 「ほけんの先生・くにい先生を探せ！」
5日 (火)	Bグループ	Aグループ ・おなかいっぱい！たんていゲーム ・今日のミッション 「西校舎本棚・YYルームを探せ！」
6日 (水)	Aグループ	Bグループ ・おなかいっぱい！たんていゲーム ・今日のミッション 「職員室・YYルームを探せ！」

7日(木)	Bグループ	Aグループ ・おなかいっぱい！たんていゲーム ・今日のミッション 「西校舎本棚・YYルームを探せ！」
8日(金)	Aグループ	Bグループ ・おなかいっぱい！たんていゲーム ・今日のミッション 「職員室・YYルームを探せ！」

- ・9月6日(月)から、単元予告のパズルを小学部渡り廊下に設置する。
- ・感染症対策の密集を避けるため、AグループとBグループに分かれて活動する。集会室遊びと教室遊びを各グループ交互に行う。
- ・遊びに変化を持たせることができるように、遊びの様子を見てイベントや遊びのステージアップを随時行っていく。

4 本時の計画

(1) 本時の期待する姿

- ・テーマに沿って、探したりなりきったりする遊びに親しみ、友達や教師と一緒に遊ぶ姿。
- ・「たんていパーク」で好きな遊びを見つけたり工夫したりして、思う存分遊ぶ姿。

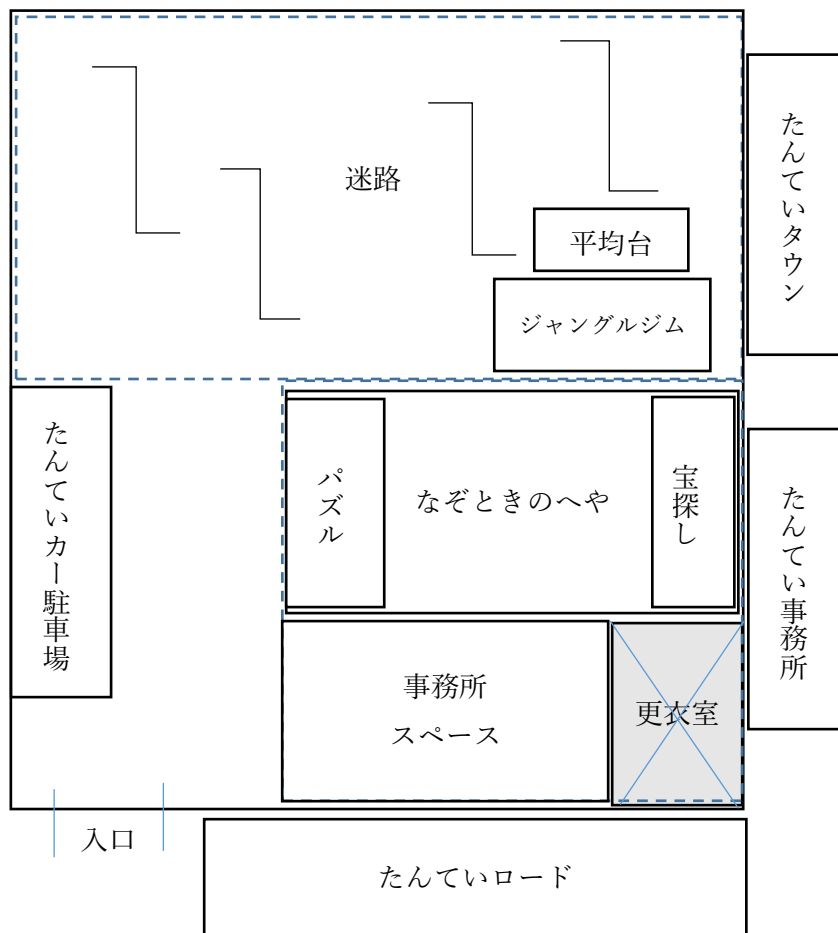
(2) 展開

時配	児童の活動	教師の動き
10	○なかよし広場 「たんていダンス」を踊る。 ♪ププっとフムっとかいかげダンス ○集会室や教室に移動する。	・テーマの世界観に存分に浸ることができるように、T1、T2がたんていのキャラクターになって登場する。T3～T9も、たんていのアイテムを身につける。 ・MTと一緒に進行するミニたんてい(ミニ先生)を募る。 ・全員が期待感を持って取り組めるように、T1、T2を中心に、一人ひとりに声掛けをする。
45	○Aグループは「たんていパーク」、 Bグループは教室等で活動する。 【たんていパークでの遊び】 「たんていカー、バイク」 「たんていタウン」 「たんてい事務所」 「なぞときのへや」 【教室等での遊び】 「おなかいっぱい！たんていゲーム」 「今日のミッション」	・自分から好きな遊び場に向かい、思う存分遊ぶことができるように、一緒に遊んで盛り上げる。 ・楽しさを感じながら遊べるように、「できた。」「楽しい。」等の思いを代弁しながら一緒に共有する。 ・友達と一緒に遊びを楽しめるように、教師が友達との関わり方の手本を示したり、友達がしている遊びに注目できるような仲立ちをしたりする。 ・「なぞときのへや」では、ハサミを保管しているため、使用する場合は、必ず見守る。

		<ul style="list-style-type: none"> ・「今日のミッション」で養護教諭や栄養教諭に会った際に、言葉やジェスチャーでコミュニケーションをとれるように、手本を示したり、一緒に声を出して思いを代弁したりするなど仲立ちをする。 ・安全に遊ぶことができるように、教師間で声を掛け合いながら連携を図る。
5	○活動の終わりを知り、それぞれの教室に戻る。	<ul style="list-style-type: none"> ・「たんていパーク」では、活動終了が分かるように、「おわりの音楽」を流す。 ・今日楽しかったこと、明日への期待感を持って終わることができるように、一人ひとりに言葉掛けをし、見送る。

(3) 場の設定と配置について

<集会室、北校舎渡り廊下>



※Bグループの「おなかいっぱい！たんていゲーム」は、3年教室で行い、「今日のミッション」は、校内を巡り、ミッションクリアまで探索する。

(4) 本時の個別の期待する姿と手立ての工夫

※Aグループ児童のみ記載。

名 前	Aさん (1学年)	
単元の期待する姿	テーマ実現の中で育成を目指す資質・能力	
<ul style="list-style-type: none"> ・自分で好きな遊びを見付けたり、教師からの誘いを受けたりして思う存分遊ぶ。 ・見本を見ながら自分で製作を進める。 ・友達や教師と一緒にゲームやミッションに取り組む。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分から好きな遊びに向かうことができる。(主) ・遊び方が分かって、遊ぶことができる。(知・技) ・教師の誘いを受け入れて遊ぶことができる。(思・判・表) ・自分で必要な道具や材料が分かって、見本を見ながら作ることができる。(知・技) ・ルールが分かって、ゲームやミッションに取り組むことができる。(思・判・表) 	
本単元に関わる支援内容 生単①②	主な各教科との関連 生活2段階エ (ア) 図工2段階A (ア) (イ)	
本単元のこれまでの様子	本時の目標	手立て
<ul style="list-style-type: none"> ・友達や教師の遊び方をよく見ている。「なぞときのへや」の中のパズルや型はめなど、一人で遊ぶものを好んでいる。 ・自分が身に付けるのは苦手であるが、友達や教師のたんていグッズを見てほほ笑んでいる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・好きな遊びで遊んだり、教師からの誘いを受けたりして遊ぶ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分から好きな遊びに向かうことができるように、本人の好きなパズルや型はめなどの遊びを用意する。(教材や教具) ・教師の誘いを受け入れて遊ぶことができるように、他の遊び場で楽しそうに遊んでいる様子を見せたり、タイミングを見て誘ったりする。(友達や教師との関わり)

名 前	Bさん (1学年)	
単元の期待する姿	テーマ実現の中で育成を目指す資質・能力	
<ul style="list-style-type: none"> ・「たんでいさん」になりきって、遊び場で友達や教師と関わりながら思う存分遊ぶ。 ・見本を見たり、自分なりに工夫したりしながら製作を進める。 ・ルールが分かって、友達や教師と一緒にゲームやミッションに取り組む。 	<ul style="list-style-type: none"> ・たんでいタウンの雰囲気に浸って思う存分遊ぶことができる。(主) ・探したり、なりきったりする遊び方が分かって遊ぶことができる。(知・技) ・「たんでいさん」になりきって、友達や教師と関わりながら遊ぶことができる。(思・判・表) ・自分で必要な道具や材料が分かって、見本を見ながら作ることができる。(知・技) ・材料を自分で選んだり、使い方を工夫したりして作ることができる。(思・判・表) ・ルールが分かって取り組むことができる。(知・技) ・友達や教師と一緒にゲームやミッションに進んで取り組むことができる。(主) 	
本単元に関わる支援内容 生単①②	主な各教科との関連 生活 2段階エ (ア) 図工 2段階A (ア) (イ)	
本単元のこれまでの様子	本時の目標	手立て
<ul style="list-style-type: none"> ・「たんでいさん」になりきって、教師との探偵に関する会話のやり取りを楽しんでいる。アンパンマンごっこが好きであることから、たんでいタウンでも、困っている人を助ける設定だと、本人にとって分かりやすい様子である。 	<ul style="list-style-type: none"> ・「たんでいさん」になりきって、遊び場で友達や教師と関わりながら遊ぶ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・たんでいタウンの雰囲気に浸って遊ぶことができるように、教師もそばで一緒に遊ぶ。(友達や教師との関わり) ・遊び方が分かって遊ぶことができるように、遊び方を説明しながら一緒に遊んだり、繰り返し遊んだりする。(見通しやめあて) ・友達や教師と関わりながら遊ぶことができるように、本人の気持ちをくみ取って返したり、友達とのやり取りの仲立ちをしたりする。(友達や教師との関わり)

名 前	Cさん（2学年）	
単元の期待する姿	テーマ実現の中で育成を目指す資質・能力	
<ul style="list-style-type: none"> 好きな遊びを見付け、遊び方を広げながら楽しく遊ぶ。 好きな遊び場やゲームで友達や教師と一緒に遊ぶ。 	<ul style="list-style-type: none"> 遊び場での遊び方やゲームのルールが分かる。(知・技) 好きな遊びを見付け、遊び方を広げながら遊ぶ。(思・判・表) 遊びたい相手を誘ったり、誘いを受けたりして一緒に遊ぶ。(思・判・表) 自分から好きな遊びに向かい、思う存分遊ぶ。(主) 	
本単元に関わる支援内容 生単①②	主な各教科との関連 算数1段階Aア、図工2段階Aア（イ）、 生活1段階オ（ア）、（イ）2段階エ（ア）	
本単元のこれまでの様子	本時の目標	手立て
<ul style="list-style-type: none"> 好きな遊びを見付けることができ、気に入ると長くその遊びを楽しむことが多い。物を積み重ねたり、並べたりする遊びを好み、そこから工夫して遊び方を広げる姿が見られる。 遊びたい教師を誘ったり、してほしい遊びを自分なりの伝え方で伝えたりすることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 遊び方を広げながら楽しく遊ぶ。 好きな遊び場で友達や教師と一緒に遊ぶ。 	<ul style="list-style-type: none"> いろいろな遊び方ができるように、普段から慣れ親しんでいる遊び方ができる遊具を設置したり、本人が興味を持った遊具を使って遊びを盛り上げたりする。 (場の配置) (友達や教師との関わり) 友達や教師と一緒に遊ぶことができるように、遊びに誘ったり、友達の遊びを紹介したりして仲立ちする。(友達や教師との関わり)

名 前	Dさん（2学年）	
単元の期待する姿	テーマ実現の中で育成を目指す資質・能力	
<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターになりきり、友達や教師とやり取りしながら遊ぶ。 ・いろいろな遊び場やゲームで思う存分遊ぶ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・遊び場での遊び方が分かり、探したり組み合わせたりする遊びができる。（知・技） ・自分なりにテーマのイメージを持って遊んだり、製作したりする。（思・判・表） ・友達や教師と関わって遊ぶ。（思・判・表） ・いろいろな遊びを通して、思う存分遊ぶ。（主） 	
本単元に関わる支援内容 生単①②③	主な各教科との関連 算数1段階Aア、図工2段階Aア（イ）、 生活2段階エ（ア）、オ（ア）	
本単元のこれまでの様子	本時の目標	手立て
<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターになりきることを好み、特に名たんでいや警官になりきった遊びを普段から楽しんでいる。 ・友達の遊び方に興味を示し、まねしたり、道具を借りて遊ぼうとしたりする。 ・多くの遊び場や他の友達や教師の遊びが目に入るとして、遊んでいる遊びを中断してしたい遊びへ向かうことが多いが、自分なりに工夫して楽しんでいる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターになりきり、友達や教師とやり取りしながら遊ぶ。 ・いろいろな遊び場で思う存分遊ぶ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・テーマの世界観に浸り、キャラクターになりきって遊べるように、製作した「たんでいグッズ」を身に着けたり、各遊び場に「たんでい」としての力が発揮できる仕掛けを設定したりする。（場の配置）（教具や用具） ・友達や教師とやり取りしながら遊べるように、相手にアイテムを渡したり聞き込みしたりする役割に誘い掛ける。（友達や教師との関わり） ・いろいろな遊び場を巡りながらも充実した遊びができるように、向かった先で本人が興味を持ちそうな遊びに誘ったり、友達の遊びを伝えたりして遊びを盛り上げる。（友達や教師との関わり）

名 前	Eさん（2学年）	
単元の期待する姿	テーマ実現の中で育成を目指す資質・能力	
<ul style="list-style-type: none"> ・教師と一緒に探したり見付けたりする遊びに親しむ。 ・友達や教師と関わって遊ぶ。 ・「たんていパーク」で好きな遊びを見つけて存分に遊ぶ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・それぞれの遊び場の遊び方が分かる。(知・技) ・見付けた物を指さしや言葉で教師に伝える。(思・判・表) ・友達や教師と関わりながら仲良く遊ぶ。(思・判・表) ・自分から遊び場に向かったり、繰り返して遊んだりする。(主) 	
本単元に関わる支援内容 生単②③、自立①	主な各教科との関連 生活1段階エ(ア)(イ)、算数1段階Aア、Bア	
本単元のこれまでの様子	本時の目標	手立て
<ul style="list-style-type: none"> ・自由に飛び跳ねたり走り回ったりしていることが多い。好きな遊びがあると繰り返して楽しむことができる。 ・一人で遊んでいたりと、慣れていない相手が近づくと離れたりすることもあるが、本人のタイミングで誘いを受け入れて一緒に遊ぶことができる。 ・気になる物や好きな物を見付けると、指さしやタッチをしたり、言葉で伝えたりして教師と共有することができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・教師と一緒に探したり見付けたりする遊びを楽しむ。 ・「たんていパーク」で好きな遊びを見つけ、繰り返し遊ぶ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・探したり見付けたりする楽しさを感じることができるよう、本人の興味に合わせた装飾をしたり、見つけた際に教師と一緒に喜んだり盛り上げたりする関わりをする。 (教材や用具)(友達や教師との関わり) ・いろいろな遊びに興味を持ち、好きな遊びを見付けて遊ぶことができるように、本人の様子を見ながら遊びに誘い、まねしやすい遊び方を示す。 (活動の選択)(友達や教師との関わり)

名 前	Fさん（2学年）	
単元の期待する姿	テーマ実現の中で育成を目指す資質・能力	
<ul style="list-style-type: none"> ・好きなキャラクターになりきったり、見付けた物を伝えたりしながら、友達や教師と関わって遊ぶ。 ・遊びのストーリーを自分なりに考えながら存分に遊ぶ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・それぞれの遊び場の遊び方が分かる。（知・技） ・予想したり見付けたりする遊びを楽しむ。（知・技） ・好きなキャラクターになりきって友達や教師と関わったり、見付けたものを教師と教え合ったりする。（思・判・表） ・遊び場や装飾から自分なりにストーリーを考えて遊ぶ。（主） 	
本単元に関わる支援内容 生単②③	主な各教科との関連 生活 2段階エ（ア） 3段階エ（イ）、算数 1段階Aア、Bア	
本単元のこれまでの様子	本時の目標	手立て
<ul style="list-style-type: none"> ・遊び単元や休み時間の遊びでは、キャラクターになりきったり遊びのストーリーを自分なりに展開したりしながら、教師を誘って遊ぶことが多い。 ・普段から気付いたことや予想したことを周りに伝え、その発見や結果を教師や友達と一緒に喜ぶことがある。 	<ul style="list-style-type: none"> ・好きなキャラクターになりきったり、見付けたものを伝えたりしながら、友達や教師と関わって遊ぶ。 ・遊びのストーリーを自分なりに考えながら存分に遊ぶ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分なりに遊びを工夫したりキャラクターになりきったりできるよう、本人と相談しながら「たんでいグッズ」を製作して、身に着けるよう勧めたり、本人の遊びを盛り上げる関わりをしたりする。（場の配置） ・見付けた楽しみを感じて繰り返し探したり予想したりする遊びができるよう、見つけた喜びを教師や友達と共有する関わりをする。（友達や教師との関わり） ・友達と関わって遊ぶことができるよう、友達を誘って一緒に遊ぶことを提案したり、関わり方の手本を示したりする。（友達や教師との関わり）

名 前	Gさん（3学年）	
単元の期待する姿	テーマ実現の中で育成を目指す資質・能力	
<ul style="list-style-type: none"> ・友達や教師と一緒に、いろいろな遊具で体を動かして遊ぶ。 ・作りたい物を考えたり、自分で色を選んだりしながら製作する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・いろいろな遊具で、友達や教師の誘いを受け入れて一緒に体を動かして遊ぶ。（知・技） ・作りたい物を考えたり、自分で色を選んだりしながら製作する。（思・判・表） ・友達や教師の名前を呼び、自分から関わって遊ぶ。（主） 	
本単元に関わる支援内容 生単①②③ 自立①②	主な各教科との関連 生1段階エ（ア）、オ（イ） 体1段階Cア 図1段階Aア	
本単元のこれまでの様子	本時の目標	手立て
<ul style="list-style-type: none"> ・好きな遊びを見付けると、自分から遊びに向かっている。座ったり、横になったりすることがあるが、教師や友達に誘われると笑顔で関わったり、体を動かして遊んだりすることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・いろいろな遊具で、体を動かして遊ぶ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・いろいろな遊具で遊ぶことができるように、誘い掛けて一緒に遊ぶ。 (友達や教師との関わり) ・体を動かして遊ぶことができるように、三輪車を用意したり、アスレチック、立って活動するビッグパズルを設置したりする。 (教材や用具)

名 前	Hさん（3学年）	
単元の期待する姿	テーマ実現の中で育成を目指す資質・能力	
<ul style="list-style-type: none"> ・自分なりにストーリーを考えながら友達や教師と関わって遊ぶ。 ・キャラクターになりきって、「たんていパーク」で遊んだり、ゲームを楽しんだりする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・虫眼鏡などのたんていグッズを使って遊ぶ。（知・技） ・たんていになりきり、ミッションに取り組んだり、友達や教師と関わりながら遊んだりする。（思・判・表） ・装飾や遊具を基に自分なりにストーリーを考えて遊ぶ（主） 	
本単元に関わる支援内容 生単①②③ 自立①	主な各教科との関連 生活2段階エ（ア） 図工2段階A（イ）	
本単元のこれまでの様子	本時の目標	手立て
<ul style="list-style-type: none"> ・三輪車やたんていタウンなどの遊具や仕掛け、装飾から自分なりにストーリーを考え遊んでいる。 ・遊具を譲り合うことができず、友達とけんかになってしまふときがあるが、事前に約束を確認すると、仲良く遊ぶことができることが多い。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分なりにストーリーを考えて遊ぶ。 ・たんていになりきり、友達や教師と関わって探したり遊んだりする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分なりにストーリーを考えて遊ぶことができるように、何に見立てているのかを聞いたり、本人のイメージに合わせて声掛けしたりする。（友達や教師との関わり） ・たんていになりきることができるように、変身グッズを用意する。（教材や用具） ・友達や教師と関わって探したり遊んだりできるように、仲立ちをしたり、本人のイメージに合わせて一緒に遊んだりする。（友達や教師との関わり）

名 前	I さん (3 学年)	
単元の期待する姿	テーマ実現の中で育成を目指す資質・能力	
<ul style="list-style-type: none"> ・遊び場で好きな遊びを見つけた り、友達や教師と関わったりして 遊ぶ。 ・運ぶものを選んだり、置いたりし てゲームに取り組む。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームのやり方が分かり、ゲームに取り組む。(知・技) ・好きな遊び場で、友達や教師の手を引いて一緒に遊んだり、関わ ったりする。(思・判・表) ・好きな遊びを見付け、時間一杯遊ぶ。(主) 	
本単元に関わる支援内容 生単①②③ 自立②	主な各教科との関連 生1段階エ (ア) (イ)、オ (イ) 体1段階Cア 図1段階Aア	
本単元のこれまでの様子	本時の目標	手立て
<ul style="list-style-type: none"> ・跳んだり、クルクル回った り、体を動かすことが好きで ある。 ・教師の誘いを受けたり、「も っとしよう。」と教師の手を 引いたりして、一緒に遊ぶこ とができる。また、友達に関 わる姿も増えてきた。 	<ul style="list-style-type: none"> ・友達や教師と一緒に いろいろな遊具で、 時間一杯遊ぶ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・体を動かして遊ぶことができるように、迷路 や三輪車を長く乗ることのできる「たんてい ロード」を設定する。(教材や用具) ・いろいろな遊具で時間一杯遊ぶことができ るように、誘い掛けたり誘いを受けたりして 一緒に遊ぶ。(友達や教師との関わり)

(5) 評価

- ・テーマに沿って、探したりなりきったりする遊びに親しみ、友達や教師と一緒に遊んでいたか。
- ・「たんていパーク」で好きな遊びを見つけたり工夫したりして、思う存分遊んでいたか。