

家庭科（くらし）学習指導案（略案）

平成21年2月6日 金曜日 2校時
 高等部 くらしCグループ
 男子5名 女子2名 計7名
 場所 図書室
 指導者 鎌田志穂(CT) 松岡仁志(ST)

1 題材 「余暇の過ごし方を増やそう」

2 本時の学習 (14/22)

(1) 全体目標

- 自分のすべきことが分かり、集団や個別で楽しんで活動したり、活動を発表したりすることができる。

(2) 個人目標

	生徒	個人目標
A グ ル ー プ	C. R (1年, 男)	○ カテゴリーカードを選んで、図書室から読みたい本を選び、読んだり、紹介したりすることができる。
	O. A (1年, 女)	○ 外出の計画に必要な「お出掛けマップ」を作ったり、小遣い帳やルールブックの使い方を練習したりすることができる。
	F. T (2年, 男)	○ スキャナを用いて雑誌やカタログをパソコンに取り込み、電子アルバムを作成することができる。
B グ ル ー プ	U. Y (3年, 女)	○ 短文を聞いたり読んだりし、その続きを考えてレコーダーに吹き込み、物語を創作することができる。
	H. K (2年, 男)	○ 図書室で本を選んで、貸し出し簿に記入して借りることができる。 ○ 物語を聞き、絵を書いたり、ていねいに塗ったりして、絵本を作ることができる。
	N. D (2年, 男)	○ 一文字ずつ確認しながら、パソコンに文字を正しく入力したり、絵をかいたりして、絵本を作ることができる。
	U. K (3年, 女)	○ 一人で本を読んだり、パソコンに単語や好きな歌の歌詞を入力したりすることができる。

(3) 指導及び支援に当たって

これまでに、生活時間について考え、その中に「余暇」を過ごす時間があることを確認してきている。そこで、個々の余暇の過ごし方やいろいろな余暇の活動を紹介し、自分の余暇の活動や趣味を増やしていくことで、選択しながら豊かな余暇を過ごすことができることに気づき、余暇活動を増やしていく必然性や意欲を高めることができるようにする。

また、一区切りの学習に、「本読み」、「聞こう」、「ゲーム」、「グループ」などの名前を付け、黒板にカードを提示することで、見通しをもって学習に取り組むことができるようにする。さらに、個別の活動を固定することで、前時の続きの活動に自ら取り組むことができるようにする。加えて、実際の余暇活動につながるように、全体の雰囲気や個々の楽しさを大切にするとともに、特性や能力に応じた支援を行うようにする。

必然性を高めるために

- ・ 生活時間を带状に記したカードを示すことで、「余暇」を確認し、余暇を楽しく過ごすために、いろいろな余暇活動に取り組もうとすることができるようにする。

思考・操作を十分に行うために

- ・ 「本読み」や「グループ」の時間は、一人で本を探したり、読んだりすることや、集団や個別で活動することを十分に繰り返すようにする。
- ・ 「ゲーム」の時間は、席次どおりに順番に発表することで、個々の思考の時間を確実に確保するようにする。

学習を振り返るために

- ・ 「本読み」後に、読んだ本の題名や内容、感想等発表したり、「グループ」後に、個別の活動やその進展について発表したりする発表場面を設定するようにする。

実践意欲を高めるために

- ・ 実際の活動場面や発表時に、称賛の言葉掛けとともに、友達からも称賛の言葉が出るような全体への言葉掛けを行うようにする。
- ・ 個別の活動の発表では、次時の目標も決め、次時の意欲を高めることができるようにする。
- ・ 本の貸し出しを行ったり、家庭での余暇活動を紹介したりして、実際の余暇活動との関連付けを図るようにする。

(4) 実際

過程	主な学習活動	指導及び支援の手立て	資料・準備								
導入 (10分)	1 読書をする。【思考・操作】	<ul style="list-style-type: none"> ・ 黒板に「本読み」のカードを張ることで、各自本を選んで、読み始めることができるようにする。 ・ 残量を視覚的に確認できるタイマーをセットすることで、終わりの見通しをもって読書ができるようにする。 ・ 静かな雰囲気を作り、各自で静かに読み進めたり、ささやき声で話しをする必要性を感じたりできるようにする。 ・ 集合する席次を決め、スムーズに移動をすることができるようにする。 ・ はじまりを意識できるように、サインを添えてあいさつをするようにする。 ・ 生活時間のカードで余暇について確認し、学習の必然性を高めることができるようにする。 ・ 学習の見通しをもつことができるように、学習の流れをカードで示すようにする。 	カード タイマー								
	2 はじまりのあいさつをする。										
	3 生活時間の確認をする。 【必然性】			生活時間 カード 内容カード							
	4 学習の流れを確認する。 本読み ゲーム グループ										
展開 (23分)	5 読んだ本を紹介する。 【振り返り・実践意欲】	<ul style="list-style-type: none"> ・ 本を選んだ理由やその内容、感想等を発表し、振り返ることができるようにする。 ・ 自分の順番を理解し、前者の言葉を意識しやすいように席次とおりに順番に当てるようにする ・ 言葉の生成が難しい場合でも、しっかり考えることができるように、語頭の強調やイラストなどの手掛かりを出したり言葉での思考の手助けをしたりするようにする。 ・ H. Kは、音声表出器(50音型)を使用する。 ・ 出された言葉を黒板に書き、正しいかどうか、確認ができるようにする。 ・ グループごとの活動が分かりやすいように、二つの教室に分かれて学習し、グループ→個別の活動の流れで行うようにする。 ・ C. Rには、レタリングの見本を示すことで、一人で作業を進められるようにする。 ・ O. Aには、外出の場所や内容だけではなく、約束事や金銭管理についても指導するようにする。 ・ H. Tは、取り込む箇所をSTと一緒に決めてから、アルバム作成に取り組むようにする。 ・ 書くことが苦手なU. Yは、レコーダーを利用することで、自由に創造できるようにする。 ・ H. Kは、絵本の絵を示すことで、場面やかくべき対象が分かるようにする。 ・ N. Dは、入力する文字を大きく示すことで、一文字ずつ入力することができるようにする。 ・ U. Kは、一人で取り組むことができるように、連打を許容して、支援は遠隔での口答指示で行うようにする。 	絵本・図鑑 音声表出器 (50音型) レタリング 見本 レコーダー 色鉛筆 絵の具 パソコン								
	6 ことば遊びをする。 【思考・操作】										
	<ul style="list-style-type: none"> ・ しりとり ・ なかま集め 										
	7 グループに分かれて、グループや個別の活動をする。 【思考・操作】										
	<table border="1"> <tr> <td>A</td> <td>全体：余暇について 個別</td> </tr> <tr> <td>ST</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> ・ 相撲番付 C. R ・ お出掛けマップ O. A ・ 電子アルバム H. T ・ 物語の創作 U. Y </td> </tr> <tr> <td>B</td> <td>全体：ことば遊び 個別</td> </tr> <tr> <td>CT</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> ・ 絵本の作成 H. K, N, D ・ パソコンでの文字入力 U. K </td> </tr> </table>			A	全体：余暇について 個別	ST	<ul style="list-style-type: none"> ・ 相撲番付 C. R ・ お出掛けマップ O. A ・ 電子アルバム H. T ・ 物語の創作 U. Y 	B	全体：ことば遊び 個別	CT	<ul style="list-style-type: none"> ・ 絵本の作成 H. K, N, D ・ パソコンでの文字入力 U. K
	A			全体：余暇について 個別							
	ST			<ul style="list-style-type: none"> ・ 相撲番付 C. R ・ お出掛けマップ O. A ・ 電子アルバム H. T ・ 物語の創作 U. Y 							
B	全体：ことば遊び 個別										
CT	<ul style="list-style-type: none"> ・ 絵本の作成 H. K, N, D ・ パソコンでの文字入力 U. K 										
終末 (7分)	8 活動の発表をする。 【振り返り・実践意欲】	<ul style="list-style-type: none"> ・ 集団を意識し、発表を聞くことがしやすいように、始めの席次に戻るようにする。 ・ 取り組んだ内容や進展、次時の目標などを発表し、学習を振り返ることができるようにする。 ・ 実践意欲につながるように、称賛や活用できる機会の説明等をするようにする。 ・ あいさつ後、スムーズに移動や行動ができるように、次の活動を伝えてからあいさつをするようにする。 									
	9 おわりのあいさつをする。										

※ CT: チーフティーチャー ST: サブティーチャー

(5) 評価

- 自分のすべきことが分かり、集団や個別で楽しんで活動したり、活動を発表したりすることができたか。