

第6学年C組 総合的な学習の時間学習指導案

授業者 菅野 宣衛
研究協力者 細川 和仁

1 単元名 つなげようよつばの心 広げようともだちⅣ ～Part 3 みんなに伝えよう学ぶ楽しさ～

2 子どもと単元

(1) 子どもについて

子どもたちは4年生の総合的な学習の時間において高齢者や障害のある人の生活について疑似体験やインタビューを通して学んできている。また、特別支援学校の子どもたちとの交流や、平成29年度から継続して取り組んでいる障害者理解にかかわる学習（よつば学習Ⅰ～Ⅲ）を通して、一人ひとりの違いを知ることの大切さや、社会参加を困難にしている4つのバリアについて学習し、交流の場面で相手の立場に立って考えようとする姿が見られるようになりつつある。

このように、互いの個性や違いを分かり合おうとする態度面では高まりが見られるものの、その違いを乗り越え共に活動していくための具体的な方法を考えたり、行動に表したりするという点では意図が伝わらず戸惑う姿もあり課題が見られる。卒業プロジェクトに向けたアンケートでは、自分の好きな教科等を学ぶ楽しさを伝えたい、学校のリーダーとしてみんなが楽しめる活動をつくり上げたいという意見が多く見られた。自分たちが学んだことの価値や意味をみんなに広げ、未来へとつなげたいという子どもたちの願いを実現していくためにも、お互いの個性や違いから生じる課題を解決し、よりよい活動へと改善していく力を高めていくことが必要である。

(2) 単元について

本単元では、共生社会で求められる「**仲間のよさを見付け、互いの知恵や自他の学びの成果を活かしながら活動する**」という資質・能力を、継続的に育むことを目指す。指導要領総則編でも示されている通り、障害のある幼児児童生徒との交流および共同学習は「同じ社会に生きる人間として、お互いを正しく理解し、共に助け合い、支え合って生きていくことの大切さを学ぶ場」として位置付けられている。そこで、本単元では子どもたちがよつば学習や交流を通して学んだ**相手の個性や願いを知り、自分と共通する点や異なる点を踏まえて、共に活動するためによりよい方法を見いだす**という「**見方・考え方**」を、普段の学習や生活の場面で意識化し、実際に用いる経験を積み重ねていくことを重視している。

上記の「見方・考え方」を様々な場面で用いて、「みんなが楽しい」活動をデザインすることができるよう、働きかける対象を変えながら、友だちや教師と一緒に使ってみる経験を重ね、習熟を図ることができるよう年間を通して継続的に活動を設定している。

1学期のPart 1では、1年生や、全校縦割りグループ、弘前大附属小の子どもたちとの交流、特別支援学校の子どもたちとの共同学習と関連を図り、必要な条件を見いだすことができるようにする。2学期に行ったPart 2では、あおば学級を招待してのスタンブラーや、はとの子運動会と関連を図り、学んだことを活かす場を設定する。3学期のPart 3では、卒業に向けたプロジェクトとして6年間の学習を通して自分たちが感じた各教科等を「学ぶ楽しさ」を、在校生に伝える活動を行う。

このように段階的に1年生から全校、あおば学級へと「みんな」の枠を広げ、多様な他者と繰り返し関わり共に活動する中で、できることとできにくいことがあること、支援すべきことと支援しなくていいことがあることを体験的に理解することができるように活動を構成する。また、経験から得た教訓を次の活動に活かすことができるように、活動の節目に省察を位置付けていく。

(3) 指導について

単元の導入では、各教科等を「学ぶ楽しさをみんなに伝えたい」という自分たちの願いと、現実の相手の反応との「ずれ」に着目し、だれもが参加できる活動をつくり上げる難しさに気付くことができるようにする。必要感が高まったところで、課題を解決するために必要な視点として、よつば学習で学んだ「4つのバリア」の視点から活動を見つめ直す場を設定する。活動に参加する上で障壁となる物理的、制度的、文化・情動的、心理的バリアはないかという視点から、これまで自分たちが企画運営してきた活動を振り返り、改善点を明確に捉えることができるようにする。

「みんなで楽しめる」活動や学習をつくり上げていくためには、多様な他者との違いを知り、その違いを乗り越えていく方法や支援を見いだしていくことが必要となる。その起点となるのは、実際に関わりよりよい活動を探究していく中で生じる「なぜ相手は自分と違う行動を取るのか」「違いを乗り越えるために自分ができることは何か」といった問いである。

単元の展開部では、この問いを基に、相手の特徴や困り感を具体的に知り、どのような工夫をすることによって課題を解決し、互いの願いが叶う「みんなが楽しい」場をつくり上げていくことができるのかを考え、個々の経験を基に話し合い改善していくことができるようにする。また、自分や相手の個性を活かした、よりよい解決方法を選択することができるように、友だちや特別支援学校の先生が用いた方法をモデルとして提示したり、効果的な関わり方の共通点を考えたりする活動を設定する。

単元の終末では、こうした学習経験を振り返り、「様々な個性を持つ人々が共に生きていける共生社会をつくり上げていくために自分ができることは何か」という問いに対して、具体的な事実を基に自分の考えを述べるができるようにする。

3 単元の目標〈記号は本校の資質・能力表による〉

- (1) これまでの各教科等の学習経験や交流活動の経験を基に、みんなに学ぶ楽しさを伝える活動計画を立て、バリアフリーの視点から問題点を見つけ改善していくことができる。
(A-a, C-b)
- (2) 自分の願いと実際の活動の様子の差異に着目し、みんなが参加できる活動にする上で障害となっているものや、共に活動するためのよりよい方法について考えることができる。
(B-b, C-e)
- (3) みんなが楽しく参加できる活動にするために、必要な工夫や自分ができることを考え、行動しようとしている。
(D-a)

4 単元の構想（総時数15時間） ※選択・決定を通して自律的に学習を進めるための支援

きらり みんなの笑顔があふれる まちⅡ～みんなが笑顔になるためによりよい関わり合いを求めて～（4年）
 とともに支え合って～『つながり』から『関わり合い』へ～（5年）
 つなげようよつばの心 広げようともだちⅣ Part1&2（6年）

◎本単元で育む主な資質・能力
 仲間のよさを見つけ、互いの知恵や自他の学びの成果を生かしながら活動する。

(C-e)

◎本単元の学習活動で働かせる主な「見方・考え方」
 ・相手の個性や願いを知り、自分と共通する点や異なる点を踏まえて、共に活動するためによりよい方法を見いだす。

時間	学習活動 (・予想される子どもの姿)	教師の主な支援	評価〈本校の資質・能力との関連〉
1	(1) これまでの学習を振り返り学ぶ楽しさを味わった瞬間について話し合う。 ・自分の言いたいことについて自分の言葉が見つかったときが楽しい。	・6年間の学習を振り返り、どんな瞬間に学ぶ楽しさを感じたのか具体的な経験を基に話し合う場を設定する。 ・ 自分や友だちが感じた学ぶ楽しさを基に、みんなによさを紹介したい教科等を選択する場を設定する。	・自分や友だちのこれまでの学習経験を基に、追究したい課題を設定している。 (A-a)
2	(2) 自分の好きな教科等を学ぶ楽しさを伝えるための計画を立てる。 ・言葉を選ぶ楽しさを味わえる活動にしよう。 学習課題 ○○を学ぶ楽しさをみんなに伝えよう。	・自分の好きな教科等のどんな楽しさを、どのように伝えるのか、教科等毎のグループで活動案を出し合い大まかな見通しをもつことができるようにする。	
3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14	(3) みんなが学ぶ楽しさを味わえる活動を考え、改善しながら各学年と交流する。 ・風景を描写する言葉を選ぶ活動にしよう。 ・函館の風景写真を用意しよう。 ・シミュレーションしてみただけ、説明がうまく伝わらないな。 ・図を見せた方がいいと言われたけどどうすればいいかな。 ・1年生には、図よりも実際にやってみせたほうが伝わりそうだな。 ・問題の難しさも選べるようにしよう。	・みんなが楽しめる活動か確かめることができるように4つのバリアの視点を示す。 ・必要に応じて適切な支援ができるように、相手の反応に着目し、困難を感じている瞬間を見逃さないよう助言する。 ・ 様々な人の視点から課題や改善策を検討することができるように、各学年と5回に分けて活動を行い、具体的な経験をから得た学びを交流する場を設定する。 ・ 相手意識をもって適切な改善策を選択することができるように「どんな人のどんな困り感を解消しようとしているのか」を問う。	・みんなが参加できる活動にする上で障害となっているものを見だし、乗り越えるための工夫を考えている。 (B-b) ・みんなが学ぶ楽しさを味わうことができるようになるためのよりよい方法やはたらかけ方を試しながら、活動に取り組んでいる。 (C-b, C-e)
15	(4) Part1～3までの活動を振り返り、みんなが共に生きていくためにできることを自分の言葉でまとめる。 ・相手を知ることが一番大切だと僕は思う。	・効果的だった工夫や支援とその理由を振り返る場を設けた上で、なぜそうした支援ができるようになったのかを考え、学んだことの価値に気付くことができるようにする。	・これまでの交流活動を振り返り、みんなが共に生きるために大切なことについてまとめている。 (D-c)

ありがとうを伝えようⅢ

5 本時の実際 (8/15)

(1) ねらい

これまでの経験から学んだ様々な人の「困り感」に着目し、参加の障壁となっている点について考える活動を通して、みんなが楽しめる活動にするための改善策を見いだすことができる。

(2) 展開

○省察を通して、自律的に学習を進めるための支援
 ※選択・決定を通して自律的に学習を進めるための支援

時間	学習活動 (・予想される子どもの姿)	教師の支援 評価
5分	① 前時の学習を振り返り、学習課題を確かめる。 ・1年生に楽しさが伝わるかな。 学習課題	・これまでの学習を振り返り、困り感を感じる原因を確かめる。
シミュレーションを基にもっとみんなが楽しめる活動にしよう。		
22分	② シミュレーションを基に友達が企画した活動の課題や工夫を見つける。 ・僕は国語が苦手な1年生の立場で活動に参加してみよう。 ・簡単すぎても、難しすぎても楽しくないな。難易度を選べるようにした方がいいな。 ・1年生でも人物の気持ちを読み取れるようにする工夫はないかな。	○自分がだれの立場でシミュレーションに参加するの かを問うことで、どんな人の困り感を見いだそうと しているのか、自覚することができるようにする。 ・様々な人の立場から参加の障壁となる要因や、参加しやすくする工夫を見いだすことができるように、これまでの経験を基に「物や場所」「ルール」「情報」「気持ち」という4つのバリアの視点から、友達の活動を見つめ直すよう助言する。 ・事前に1年生と交流した他のクラスの児童も参加し、話し合う場を設けることで、具体的かつ多様な視点から情報が得られるようにする。
15分	③ 課題を基に、自分たちが企画した活動の改善策をグループで考える。 ・欲しい人にだけ読み取るヒントをあげるようにしてみよう。 ・あおばさんとのスタンプラリーでは、何度でもチャレンジできるようにしたよ。	・自分達のグループの活動に潜むバリアを捉えることができるように、シミュレーションで指摘された課題や4つの視点を基に活動を見つめ直し課題や改善策をシートに書き込む活動を設定する。 ・スタンプラリー等での経験や1年生の姿を基によりよい改善策を見いだすことができるように、試したり、比較検討したりする場を設定する。
3分	④ みんなが楽しめる活動にするためのポイントを自分の言葉でまとめる。 ・同じ1年生でも、得意な人や苦手な人がいるから、それぞれ自分に合った問題を選べるようにした方が、楽しく参加できることが分かったよ。	・前時までの活動と、本時に改善した活動を比較し、どんな人が楽しく参加できるようになったのか自覚できるようにする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> 様々な人の視点から、互いの活動の課題を見いだし、みんなが楽しく参加できるようにするための改善策を考えている。 (C-b) (シート・発言) </div>