小学部２組　生活単元学習　学習指導案（略案）

日　　時　令和８年 11 月６日金曜日
　　第２校時　10：30～11：10
場　　所　小学部２組教室
授 業 者　宮川千砂子（T1）加門直也（T2）
　　有井晴美（T3）

１　単元名　「おさかなはかせになろう～２くみおさかなワールドをつくろう！～」

２　単元のねらい

・魚に関する様々な活動のやることを理解したり、先の活動に見通しをもったりして主体的に取り組むことができる。（がんばる子）
・魚に関する様々な活動を通して、新しい活動に興味をもったり友達に意識を向けたりすることができる。（なかよくする子）
・活動を重ねる中で、自分なりに工夫をして活動に取り組むことができる。（ひろげる子）

３　単元の指導計画（第３次　７時間　本時４／７）

次	時数	学習活動	取り扱う教科等の内容	知・技	思・判・表	主
1次	8	◎おさかなはかせになろう～２くみのうみでさかなをつろう～ ・魚釣りについて知る ・魚釣りの練習をする ・２組の海で魚を釣る ・友達とたくさん魚を釣る	**【生活】２段階　サ生命・自然（イ）** **【生活】２段階　エ遊び（ア）** **【生活】２段階　オ人との関わり（ア）**	○	 ○ ○	 ○
2次	3	◎おさかなはかせになろう～つりぼりでさかなをつろう～ ・釣り堀に行くことや釣り竿の使い方について知る ・釣り竿を使って魚を釣る練習をする ・釣り堀で本物の魚を釣る（校外学習） ・校外学習の振り返りをする	**【生活】２段階　サ生命・自然（イ）** **【生活】２段階　オ人との関わり（イ）** **【生活】２段階　コ社会の仕組みと公共施設（イ）**	○	 ○ ○	○ ○
3次	1	◎おさかなはかせになろう～２くみおさかなワールドをつくろう～ ○いままでみたさかな、どんなさかな？ ・魚釣りゲームで釣った魚や海の生き物を振り返る ・釣り堀で釣った魚の大きさや質感、色、形などを振り返る	**【図工】２段階　A表現　ア（ア）** **B鑑賞　ア（ア）** **【生活】２段階　エ遊び　（ア）** **【国語】２段階　A聞くこと・話すこと**	○	 ○ ○	
	5	○みんなのおもいえがくさかなをつくろう ・魚の下絵をカラーペンで描く ・黒のボンドで魚の輪郭を縁取る ・ボンドに絵の具を混ぜて色を塗る ・自分や友達が作った作品を見る	**【図工】２段階　A表現　ア（ア）** **【図工】２段階　A表現　ア（イ）** **【生活】２段階　サ生命・自然　（ア）**	 ○	○ ○	 ○

	1	○２くみおさかなワールドをみてみよう ・ブラックライトをあてて鑑賞する ・写真や文章で振り返り、頑張ったことを発表する	**【図工】２段階　B 鑑賞　ア（ア）** **【国語】２段階　A 聞くこと・話すこと　ウ**		○ ○	
4次	**7**	◎おさかなはかせになろう～さかなたちのだいぼうけん～ ・『にじいろのさかな　うみのそこのだいぼうけん』の読み聞かせを聞く ・たこと魚の帽子を作る ・たこと魚の大冒険をする。	**【図工】２段階　A 表現（ア）** **【生活】２段階　エ遊び（ア）**		○ ○	

4　本時について

（1）本時のねらい

・ボンドに色を混ぜ、縁取った中に色を塗ることができる。	（がんばる子）
・自分が表現したいことから使いたい色を選ぶことができる。	（ひろげる子）

（2）本時の学習活動・取り扱う教科等の内容

学習活動	取り扱う教科等の内容
ボンドに色を混ぜて塗る	【図画工作】小２段階　A表現　ア　（ア） ＜思・判・表＞材料や、感じたこと、想像したこと、見たことから表したいことを思い付いている。 【図画工作】小２段階　A表現　ア　（イ） ＜知・技＞身近な材料や用具を使い、かいたり、形をつくったりしている。 【生活】小２段階　サ生命・自然　（ア） ＜思・判・表＞＜主＞身近な生命や自然の特徴や変化が分かり、意欲や自信をもってそれらを表現しようとしている。

（3）本時の個別の支援・手立て、評価の判断の基準、評価

	本時の個人目標	学習活動	評価の「判断の基準」 ▶支援・手立て
G	①活動の内容や方法を理解し、自分で色を混ぜたりボンドをのせたりすることができる。（がんばる子・ひろげる子）	ボンドに色を混ぜて塗る	・制作の手順書や周りの様子を見たり確認したりしてやることをわかっている。 ・ひとりひとつずつ、手順書や材料を用意する。 ・本児が持ったり扱ったりしやすい道具を用意する。
	②自分の気持ちや要求を相手にわかるように伝え、制作活動に取り組むことができる。（なかよくする子）	ボンドに色を混ぜて塗る	・「○○先生、手伝ってください」などの言葉で教員に支援を求めている。 ・教員は本児から少し離れた場所に座り、なるべく児童からの要求を待ってから支援にあたる。
H	①自分で工夫してボンドの色塗りに取り組むことができる。（がんばる子・ひろげる子）	ボンドに色を混ぜて塗る	・自分から積極的に使いたい色や道具を用いたり、色を混ぜる、鱗の場所によってボンドの量を調節するなどしたりしている。 ・完成した作品を見せたり、大切なポイントを伝えながら手本を提示したりしてやることの見通しをもちやすくする。 ・なるべく児童の表現を尊重し、必要に応じて支援にあたるようにする。

	②自分が作った魚の特徴について説明したり、友達の作品を見て気づいたことを伝えたりすることができる。(なかよくする子・ひろげる子)	自分や友達が作った作品を見る	・教員から聞かれたことに応えたり、友達の作品を見て感じたことを発したりしている。 ・「どんな魚作ったの？」「何色なの？」など応えやすい質問をする。 ・友達の作品を見やすい位置で提示したり、友達の作品の特徴や工夫していたところを全体で共有したりする。
I	①やることの見通しをもち、自分なりに工夫しながらボンドの色塗りに取り組み続けることができる。(がんばる子・ひろげる子)	ボンドに色を混ぜて塗る	・やるべきことがわかり、自分から進んで活動に取り組んでいる。 ・自分が使いたい色を選んだり、鱗の場所によってボンドの量を調節したりしている。 ・完成した作品を見せたり、大切なポイントを伝えながら手本を提示したりしてやることの見通しをもちやすくする。 ・なるべく児童の表現を尊重し、必要に応じて支援にあたるようにする。
	②自分の気持ちや要求を相手にわかるように伝え、制作活動に取り組むことができる。(なかよくする子)	ボンドに色を混ぜて塗る	・「○○色ください」「手伝ってください」などの言葉で教員に支援を求めている。 ・児童からの要求を待ってから支援にあたるようにする。
J	①色を選んだり、ボンドに色を混ぜたりするなど、自分で進んでボンドの色塗りに取り組むことができる。(がんばる子・ひろげる子)	ボンドに色を混ぜて塗る	・自分で描いた下絵や参考にした魚の写真を見たり、手順書を確認したりしながら、色を選んだり色塗りに取り組んでいる。 ・下絵をコピーしたものや参考にした魚の写真を用意し、使いたい色や魚の形に自分で気づいて選んだり描いたりできるようにする。
	②自分の気持ちや要求を相手にわかるように伝え、制作活動に取り組むことができる。(なかよくする子)	ボンドに色を混ぜて塗る	・「○○色ください」「手伝ってください」などの言葉で教員に支援を求めたり、「おわり」と制作活動を終わることを教員に伝えたりしている。 ・児童からの要求を待ってから支援にあたる。 ・「終わりにする？」などわかりやすい言葉で、教員とやりとりしながら制作できるようにする。
K	①活動の見通しやきっかけ、教員とのやりとりを受けてボンドをのせたり使いたい色を混ぜたりすることができる。(がんばる子)	ボンドに色を混ぜて塗る	・使用したい材料や色を自分から選んだり手に取ったりして制作に取り組んでいる。 ・制作の完成形を見せたり、制作の手順を写真や実際の手本で丁寧に示したりして、やることの見通しをもちやすくする。
	②活動の終わりをサインや言葉で伝えることができる。(なかよくする子・ひろげる子)	ボンドに色を混ぜて塗る	・「終わり」のサインをしたり、「おしまい」と教員に伝えたりして、制作活動を終わりにする旨を伝えている。 ・本人の中で制作を終わりにすることを教員と共有することで、やるべきことに取り組んだということを、児童と教員の間で共通理解できるようにする。

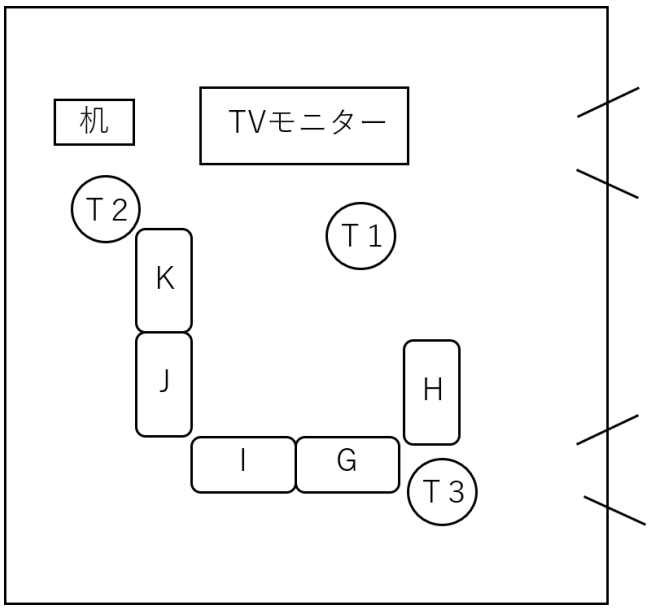
（4）本時の展開

時間	学習活動	教員の動き（○）　支援（・）
5分	○スモックを着る。 ○日直の号令に合わせて挨拶をする。	○休み時間中に椅子にスモックを置いておく。 ○日直の児童に号令をかけるように言葉かけをする。（T1） ・全員が立っているのを確認してから、日直に「これから･･･」の挨拶をお願いし、全員が授業の始まりを意識できるようにする。
	○前時までの振り返りをする。 ①魚釣りで遊んだり釣り堀に行ったりしたこと ②今まで見たり釣ったりした魚を思い出して、自分が表現したい魚の下描きをしたこと	○これまでの学習を「おさかなはかせ～みんなのさかなをつくろう～」のポスターや、写真・動画などを用いて、今までの学習について問いかける。 ・写真や文字を指さしたり、それぞれの言葉や発信を汲み取って返したりすることで、今までの

	③下描きの黒い部分を黒のボンドでなぞったこと ○本時の活動内容を知る。	学習を思い出したり、主体的に活動に参加したりできるようにする。 ○作品の完成見本を提示する。 ・作品の完成形を見せることで、やることの見通しをもてるようにする。
5分	○本時の制作工程を確認する。 ①ボンドに食用色素を混ぜる ②黒の線の中に色を塗る ①②をくりかえす	○モニターに手順を提示する。 ・やることを先に提示することで制作の手順の見通しをもちやすくする。 ○手本を提示する。 ・やることをひとつずつ見せることで活動内容がわかるようにする。
22分	○それぞれの魚を作る。 G/I/J/K 判断の基準①② H 判断の基準①	○それぞれの机上に前時まで制作してきた作品、ボンド、食用色素、スプーン、手順カードを置く。 ・それぞれ同じ色の食用色素を用意することで、自分で決めた色を自分で選んで集中して取り組めるようにする。 ・手順カードはリング付きの物にし、①～③の手順を繰り返し取り組めるようにする。 ○必要に応じて児童の支援をする。（T1、T2、T3） ・「手伝ってください」などの言葉を待ち、基本的に児童の表現方法やイメージを尊重して活動できるようにする。
5分	○振り返りをする。 ・頑張ったことを発表する。 H 判断の基準② ○日直の号令に合わせて挨拶をする。	○頑張ったこと、楽しかったことなどを発表できるようにする。 ・「楽しかった？難しかった？」など分かりやすい聞き方をする。（T1） ・必要に応じて教員が頑張っていたことを代弁する。（T1、T2、T3） ○日直の児童に号令をかけるように言葉かけをする。（T1） ・全員が立っているのを確認してから、日直に「これで･･･」の挨拶をお願いし、全員が授業の終わりを意識できるようにする。

5　備考

・教室配置図



〇教材教具　等

・前時までに制作した作品

・ボンド

・食用色素

・スプーン

・手順書