

# 生活単元学習 学習指導案

単元名「ポップコーン屋さんをしよう」～収穫した野菜を調理して販売しよう～

令和7年12月2日（火）第5校時 2組教室

## 授業の視点

ポップコーン販売に向けて、注文の取り方について相手意識をもって考えるとともに、ロールプレイでお互いに見合い反応カードを使ってよいところを認め合いながら話し合う活動を設定したことは、お互いにとって気持ちのよい言葉のやり取りができるようになるための手立てとして有効であったか。

## I 単元の構想

### 1 単元に関わる児童の実態

A児	削除
B児	削除
C児	削除
D児	削除
E児	削除
F児	削除

### 2 児童観と単元観

児童観	削除
単元観	<ul style="list-style-type: none"> <li>本単元では、友達と協力して栽培した野菜を収穫し、調理や販売をする活動を通して、自立した生活を送るために必要な知識や技能を身に付け、よりよく生きていこうとする力を養うことができる。また、各活動において、話し合いによって活動を決定していくことで、円滑なコミュニケーションの方法や他者と協力して活動するよさを知ることができる。さらに、断片的になりやすい知識や技能を、必要感をもって実際に使いながら活動していくことを通して、達成感や満足感を味わい、次への意欲や学習したことを自分の生活に生かそうとする態度を養うことができる。この活動を通して、日常生活の中で自分から課題を見付け、学んだことを実際に生かして解決しようとする力を育むことができると考え、本単元を設定した。</li> </ul>

### 3 単元の目標

知識及び技能	思考力、判断力、表現力等	学びに向かう力、人間性等	含まれている主な内容
<ul style="list-style-type: none"> <li>丁寧な言葉を使い、相手を見て話したり聞いたりすることができる。</li> <li>数を数えたり、計算や計量をしたりしながら調理や販売をすることができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>問題を解決する方法を考え、理由を示しながら自分の考えを伝えたり、相手を意識して気持ちのよい言葉のやり取りをしたりすることができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>野菜が収穫できた喜びや、話し合いを経て友達と協力しながら調理したり販売したりすることのよさを感じ、今後の生活に生かそうとする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>国語 〔A 話すこと・聞くこと〕</li> <li>自立活動 〔6 コミュニケーション〕</li> <li>算数 〔A 数と計算〕 〔C 測定〕</li> </ul>

#### 4 単元の評価規準

	知識・技能	思考力・判断力・表現力等	主体的に学習に取り組む態度
A児			
B児			
C児			
D児			
E児			
F児			

#### 5 人権教育との関わり

最近では、価値観の多様化が進み、児童を取り巻く環境は大きく変化している。外国にルーツをもつ児童の増加やインクルーシブ教育の推進等により多様性を認める雰囲気ができつつある中、いじめや不登校問題も依然として深刻である。その背景として、デジタルの発達による人間関係の希薄化や、相手を思いやる心の不足が一因であると思われる。したがって、本校では「自他を大切にし、よりよい人間関係を築こうとする児童の育成」が必要であると考えた。

本単元では、「相手意識」をもった視点での話合いや、お互いの思いを伝え合い、受け止め合うことを通して、自分だけでなく他者の考えや存在も大切にする心を養いたい(感性)。また、自分たちで育てたポップコーンを皆で協力して調理、販売することで、集団生活のルールや気持ちのよいコミュニケーションの方法を学び、よりよい人との関わり方を身に付けられるようにしたい(技能)。さらに、注文や販売で学校の複数の教職員とも交流する活動を取り入れることで、人によって伝わり方や返答が違うことに気付くとともに、「相手が喜んでくれて嬉しいという気持ち」から今後も相手の立場に立って考えた言動をしようとする態度を養いたい(実践力)。

#### 6 校内研修との関わり

本校では、「お互いを思いやる活動を通して、自他を大切にし、よりよい人間関係を築こうとする児童の育成」を目指している。特別支援ブロックでの目指す児童像は、「友達との思いやる活動を通して、自分の考えや思いを受け止めたりしようすることができる」である。

本単元では「お互いを思いやる活動」として、単元全体を通して、自分たちの活動を決定していくための学級での話合いの場を設定している。話合いの中で、自分の考えを一方向的に述べて終わりではなく、相手の話を聞いて受け答えしたり、思いを伝え合ったりすることでお互いの事を思いやり、自他を大切にする気持ちが育つと考える。また、児童にとっての本単元のゴールとして「自分たちの作ったポップコーンを買ってもらうこと」を設定し、お客さんの立場に立って考え、相手意識をもって話し合うことを通して、よりよい人間関係を築こうとする態度を育てていきたい。

#### 7 指導及び人権教育に関わる項目についての計画（全12時間：本時第8時）

時	学習活動
1～2	<ul style="list-style-type: none"> <li>・昨年度を振り返り、収穫したポップコーンを販売する計画を立てる。</li> <li>・単元の課題 <b>みんながうれしくなるポップコーン屋さんになるにはどうしたらいいか。</b></li> <li>・全員で話し合っ、ポップコーン屋の名前を決める。</li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>・本やインターネットを使って、ポップコーンの調理の仕方や必要な材料を調べる。</li> </ul>
4～5	<ul style="list-style-type: none"> <li>・タブレット端末を使って、ポップコーンの調理の仕方を他の子にも分かりやすくまとめる。</li> </ul>
6～7	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ポップコーン販売に向けたチラシや注文票を作る。</li> </ul>
8～9	<ul style="list-style-type: none"> <li>・先生方への注文の取り方を考え、話し合う。【本時】(技)(感)</li> <li>・ペアで協力して先生方に味や個数の注文を取りに行く。(実)</li> </ul>
10	<ul style="list-style-type: none"> <li>・グループに分かれて、商品になるポップコーンの調理をする。</li> </ul>
11	<ul style="list-style-type: none"> <li>・先生方へポップコーンを販売する。(実)</li> </ul>
12	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ポップコーン販売を振り返り、単元課題についての感想を伝え合う。(感)</li> </ul>

\* 人権教育で育てたい能力・態度：（感）感性、（知）知性、（技）技能、（判）判断力、（実）実践力

## II 本時の学習（8／12）

### 1 本時のねらい

ポップコーン販売に向けて、注文の取り方について相手意識をもって考えたり、ロールプレイで互いに見合い反応カードを使ってよいところを認め合いながら話し合ったりすることを通して、お互いにとって気持ちのよい言葉のやり取りをできるようにする。【自立活動〔6 コミュニケーション〕】

A児	
B児	
C児	
D児	
E児	
F児	

### 2 人権教育の視点

- 感性…「相手意識」をもった視点での話合いや、お互いの思いを伝え合い、受け止めあうことを通して、自分だけでなく他者の考えや存在も大切にする心を養う。
- 技能…相手にとって気持ちのよい注文の取り方の表現方法を考え、話し合うことを通して、気持ちのよいコミュニケーションの方法を学び、よりよい人との関わり方を身に付ける。

### 3 展開 【あみかけ=思いやる活動】

主な学習活動	〔S〕予想される児童の意識 ○指導上の留意点 ◆評価項目（観点）					
	A児	B児	C児	D児	E児	F児
<b>1 前時の学習を振り返り、本時のめあてをつかむ。</b> （5分） ・注文をとるために必要な項目を整理する。 ・教師による「気持ちのよくない注文の取り方」のロールプレイを見る。	○自分たちで課題に気付けるよう、前時に昨年度の自分たちの注文の取り方を振り返る場面を設定しておく。 ○前時までの話合いでの自分の課題を基に、次時の話合いへ向けてのめあてを決めてホワイトボードに残しておく。 ○先生方への注文の取り方を考えようという意欲をもてるよう、前時に作成した注文カードを提示する。 S：去年うまくいかないことがあったな。 S：今回は注文を取りに行くのだな。					
	○お客さんへの相手意識をもって考えられるよう、児童がお客さん役になり、教師がお客さんにとって気持ちのよくない注文の取り方をロールプレイで示す。					
	S:だめだと思う。	S:なんかだめな気がする。	S:「ですか」とか言ったほうがよいな。	S:いやだ。 ○E児がどういう気持ちか投げかけて発言を促す。	○自分事として捉えられるよう、お客さん役を演じてもらい気持ちを聞く。	S:だめだよ、失礼。 ○よくないことに対して興奮した場合、活動に気持ちを

					S:なんかだめ。気持ちよくないな。	向けられるよう、声掛けをする。
<p>・気持ちのよい注文の取り方の意義を考える。</p> <p>・めあてを共有する。</p>	<p>○ロールプレイを見てお客さんとして「気持ちがよくない」という思いから、お客さんが気持ちよく注文できる対応の仕方を考えられるよう、問いかける。</p> <p>○単元の課題の一つでもある「みんながうれしいお店にしたい」という願いを思い出せるよう、「どういうお店にしたいのか」を考えたメモを提示する。</p> <p>S: いっぱい買ってもらいたいから。 S: お客さんが気持ちいいと自分もうれしいから。 S: みんながうれしいお店にしたいから。</p>					
	<p>&lt;クラス全体のめあて&gt; みんなで注文の取り方を考えて、いい注文が取れる店員さんになろう。</p>					
	<p>&lt;話し合いのめあて&gt; カードを使ってはさんのうする。</p> <p>S: 緊張するけど反応カードを使えば言えるかな。</p>	<p>&lt;話し合いのめあて&gt; ともだちを見てきく。</p> <p>S: やさしいことばにしよう。</p>	<p>&lt;話し合いのめあて&gt; 友だちの気持ちを考えた言葉で伝える。</p> <p>S: 相手が気持ちよい言葉はどんな言葉があったかな。</p>	<p>&lt;話し合いのめあて&gt; カードをつかって言葉でつたえる。</p> <p>S: 緊張するけど伝えよう。</p>	<p>&lt;話し合いのめあて&gt; 集中してきいて、わかるように伝える。</p> <p>S: 話をよく聞こう。</p>	<p>&lt;話し合いのめあて&gt; 自分も相手も大事に話す。</p> <p>S: みんなが気持ちよくなるように考えた。</p>
<p><b>2 個人で注文の取り方の表現を考える。(個人のホワイトボード)</b> (10分)</p>	<p>○書くことへのハードルが下がるよう、書いたり消したり容易にできるホワイトボードを用意する。</p> <p>○趣旨から外れないよう、「必要な事項」は全員共通の動かせるマグネットカードを用意する。</p> <p>○表現を考える参考になるよう、「わかば沼田まつり」で店員をしたときに使った言葉カードを提示しておく。</p>					
<p>S: 難しい。 ○書くことに難しさを感じている場合は、掲示してある沼田まつりで使った表現を一緒に読み上</p>	<p>S: 難しい。 ○接客で使う言葉や言い回しが自然と口から出てくるよう、一緒に言葉を読みあげてイメージで</p>	<p>S: こう言ったらよいと思う。 ○書き終わったら、相手に気持ちよく伝わるよう、表情・声の大きさ・言い回</p>	<p>S: これでいいのかな。 ○書くことに自信をもてるよう、誤字をさり気なく伝えたり、認める言葉かけを</p>	<p>○正しく言葉を書けるよう、書いた言葉を自分で読み返すよう声掛けをする。また、自分で気</p>	<p>S: 状況をイメージするのに時間がかかる。 ○お店屋さんでの経験を思い出すことで、言葉を沢山だ</p>	

	げ、どれが使えるか選択を促す。	きるようにする。	しを意識して練習するよう促す。	したりする。	付けないときには、正しい言葉を書いて提示する。	せるよう、お店屋さんを想起できる言葉掛けをする。 ○できたものを称賛しながら、表現が適切かどうか読み返して一緒に確認する。	
<b>3 ペアで表現を聞き合う。</b> (5分) ・AとBペア ・CとFペア ・DとEペア	○安心して自分の考えを表現し合えるよう、同じくらいの発達段階の児童同士でペアにする。 ○全体の前でのロールプレイに向けて全員が自分の表現を伝える練習の機会を設定する。 ○お互いの役割が分かるよう、役割カードを首から下げるように準備する。						
	<b>【AとBペア】</b> ○反応カードを使って、相手の表現のよさを伝えるよう助言する。	<b>【DとEペア】</b> ○相手のどの表現がよかったか赤で線を引きながら伝えるよう助言する。	<b>【CとFペア】</b> ○相手のどの表現がよかったか赤で線を引きながら伝え、もっとよい表現になるアドバイスをし合うことを助言する。				
<b>4 集団で気持ちのよい表現を考える。</b> (20分) ・A(お客)とC(店員)ペア ・B(お客)とE(店員)ペア ・D(お客)とF(店員)ペア  ・2人組でお店の人役、お客さん役でロールプレイをする。(2人×3組)	○自信をもって新たな気持ちで表現できるようペアを変える。 ○全体の前で「お客さん役」と「店員さん役」に分かれてロールプレイする際に、役割は意図的に決めておく。						
	S: 何を答えたらよいのだろう。 ○答えることが分からなくなってしまうように注文票を示す。	S: 自分の表現で伝えられた。 ○A児が答えるのに戸惑ってしまったときには、店員としてどう声掛けしたら良いか考えるよう助言する。	S: 緊張するな。 ○固まってしまった場合、近くに行って注文票を指差して意思を確認しながら、小声で支援する。	S: 読むのが難しいな。 ○読みやすくなるよう、ホワイトボードを指差しながら言葉を確認する。	S: 恥ずかしい。 ○気持ちが落ち着けるよう、声掛けをする。		

<ul style="list-style-type: none"> <li>・気持ちのよい表現を全体で考える。</li> <li>・自分の表現を見直す。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○達成感を得られるよう、ロールプレイが終わった後に拍手で称賛する。</li> <li>○相手意識をもったやりとりを全体で共有できるよう、「店員さん」には、どの表現を工夫したのか、なぜその表現にしたのかを、「お客さん」には、どのようなところが気持ちよかったかの感想を聞き、観察していた人は「反応カード」を使ってよかったところを伝え合えるようにする。</li> <li>○具体的な言葉を意識できるよう、気持ちよく注文をとるために大切なことや言葉をキーワードにして振り返りながら全員でまとめる。</li> <li>○具体的な態度を意識できるよう、目線やしぐさにも注目できるよう助言する。</li> <li>○ロールプレイや話し合いを基に、自分で考えた注文の表現を見直す機会を設ける。</li> </ul>					
<p><b>5 本時の個々のめあてに対して、学習内容の振り返りをする。</b> (5分)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・振り返りカードに振り返りを記入する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○今後の見通しをもてるよう、本時の活動を踏まえて、次時に表現を聞き合って練習してから実際に注文を取りに行くことを確認する。</li> </ul>					
<p>◆評価項目 話し合いでの発言（行動、ワークシートの記述内容など）から、「反応カードを使って反応したり、自分で選んで表現したりすることができたか」を評価する。</p>	<p>◆評価項目 話し合いでの発言（行動、ワークシートの記述内容など）から、「相手の考えを聞いて自分の思いを伝えたり、丁寧な言葉を使って表現したりすることができたか」を評価する。</p>	<p>◆評価項目 話し合いでの発言（行動、ワークシートの記述内容など）から、「相手の話に関心を持ちながら聞いて自分の思いを伝え、相手意識をもった気持ちの良い言葉のやり取りができたか」を評価する。</p>	<p>◆評価項目 話し合いでの発言（行動、ワークシートの記述内容など）から、「反応カードを使いながら気持ちのよい反応をしたり、丁寧な言葉を使って表現したりすることができたか」を評価する。</p>	<p>◆評価項目 話し合いでの発言（行動、ワークシートの記述内容など）から、「最後まで話を聞いて反応カードを使いながら自分の思いを伝えたり、相手に正しく意味が伝わるような表現をしたりすることができたか」を評価する。</p>	<p>◆評価項目 話し合いでの発言（行動、ワークシートの記述内容など）から、「相手意識をもった適切な表現を考えて伝えたり、自分の考えも大切にしたい気持ちの良い言葉のやり取りをしたりすることができたか」を評価する。</p>	