

## 高等部 1, 2, 3 年 2 組 国語科 学習指導案

日 時 ○月○日 (○) 3 校時

場 所 自立活動室Ⅱ

指導者 T1○○ ○○ T2○○ ○○ 他7名

## 1 題材名 物語の世界へ③『桃太郎』

## 2 題材の目標

- (1) 物語を見聞きし、登場人物や大まかなあらすじを知る。[知・技]
- (2) 繰り返し出てくるせりふや歌などを手掛かりにして場面の展開や自分の出番に気付いたり、友達や教師からの話し掛けに応じたりする。[思判表]
- (3) せりふの掛け合いや歌、効果音などを楽しみながら発声や表情、動き等で気持ちを表す。[主]

## 3 生徒と題材

## (1) 生徒について

本学習グループは、1年生3名、2年生3名、3年生3名の計9名からなる自立活動を主として学習するグループである。視覚障害の生徒が1名、医療的ケアとして吸引を要する生徒が2名、常時酸素吸入をしている生徒が1名いる。てんかん発作への配慮が必要な生徒が多い。コミュニケーション面では、身近な教師からの話し掛けや教師を介した友達とのやりとりに発声や表情、身体の動き等で応える生徒が多い。これまでの学びから、物語を繰り返し学習することで見聞きする力が育ってきており、物語の展開に見通しと期待感をもって取り組めるようになってきた。また、せりふや歌、効果音等を手掛かりとした場面の切り替わりへの気付き、友達や教師とのやりとりを楽しみながら自分なりの方法で伝えようという姿が見られるようになってきている。

## (2) 題材について

「物語の世界へ」では、昔話を題材とした劇を見聞きし、参加型の活動を中心に、相手の話し掛けに応じる力、自ら発信する力を高めることを目指している。「桃太郎」は、登場人物や桃太郎の誕生から鬼退治までの展開が分かりやすい。語りを馴染みのある秋田弁にし、その響きやリズムに親しむことで、物語や言葉への興味関心を育てていく。また、日常生活で使う言葉や挨拶、繰り返しのある場面展開など、前時までの学習内容を継続して取り入れ、学習の定着を図る。友達や教師とのやりとりを通して発声や表情、動き等で表現したことが相手に伝わり、認められる経験を積み重ねることで、表出方法の広がりや生徒の自発的な表出への意欲を高められると考え、本題材を設定した。

## (3) 指導について

## [題材全体を通して]

- ・物語の大まかな内容が分かるように、教師が演じる「桃太郎」を見聞きする時間を設定する。
- ・場面転換が分かるように、使用する歌や曲に緩急を付けたり、光を効果的に使用したりする。
- ・物語の進行の要になる役を教師が演じ、生徒の反応を見ながら展開する。
- ・自分の出番が分かって自発的な表出が増えるように、状況を事前予告したり、せりふの一部分やタイミングを伝えたりする。自分の出番に見通しがもてるようになってきたら、徐々に教師の支援を減らして生徒の表出を待つ。
- ・物語の流れが途切れないように、劇の間の評価は生徒の支援に当たる教師が即時評価し、全体では拍手で称賛する。また、振り返りでT1が自分の力で役をやり遂げた生徒を紹介し、全員で称賛する。

## [自立活動の指導について]

- ・個々の児童生徒の実態に即して自立活動シートを作成し、本時の目標を達成するために、指導内容を適宜関連付けている。

#### 4 指導計画（総時数15時間）

小題材名・学習内容	時数	観点	小題材の目標
「桃太郎」の物語や登場人物を知ろう	3	知・技	・教師の演じる「桃太郎」を見聞きし、登場人物や大まかな物語のあらすじを知る。
「桃太郎」の世界を味わおう	9 本時 (12/ 15)	知・技 思判表 主	・「桃太郎」の登場人物や場面ごとの演出から自分でやりたい役を選ぶ。 ・自分が担当する役のせりふや演出を覚える。 ・教師と一緒にせりふや演出のタイミングを覚え、発声や表情、動き等で表す。
「桃太郎」を発表しよう	3	思判表 主	・自分たちのつくり上げた「桃太郎」を発表する。

#### 5 本時の計画（総時数15時中の12時）

##### (1) 本時の目標

- ・せりふの掛け合いや歌などを楽しみ、友達や教師の話し掛けに注目したり応じたりする。【思判表】
- ・自分の担当するせりふや演出のタイミングが分かり、発声や表情、動き等で表す。【主】

##### (2) 個別の実態・目標・手立て

生徒名	本題材における実態	【題材で目指す姿】と 本時の目標（評価基準）	手立て MSゴシック：自立活動シートより
A 1年・男 鬼	・教師が演じる物語の登場人物の動きに集中して追視することが多い。 ・桃太郎と鬼の綱引き場面を好み、決着がついた時には自発的に発声することがある。	【せりふや効果音、歌の部分で声を出したり、笑顔になったりして物語を楽しむ】 ・綱引きの場面で自分の出番が分かり、スイッチ教材を押してせりふを表現する。	・操作するタイミングが分かるように、小道具の軍配を提示したり、締太鼓を鳴らしたりする。
B 1年・男 桃太郎	・物語の中の歌に合わせて発声したり、教師と一緒にせりふの音節に合わせて声を出したりできる。劇の登場人物の動きを模倣して小道具を扱うことができる。	【自分の担当するせりふで音節を合わせて発声する】 ・「どうぞ」に近い発音で発声しながら小道具を友達に手渡す。	・小道具を手に取りやすいように、配置を調整する。 ・発声のきっかけとなるように「せーの」などの言葉掛けを行う。
C 1年・女 鬼	・目の前の提示物や登場人物の動きを追視したり、照明の変化に気付いて注目したりする。場面転換の歌や好きな効果音を聞いて笑顔になり、声を出すことがある。	【周囲と同調して声を出し、劇に参加する】 ・場面転換の歌を聞いて声を出したり、劇中で交わされる挨拶に周囲と一緒に応じて発声したりする。	・場面転換の歌で、肩に触れたり、手を握って振ったりする。【コ(1)】 ・挨拶を交わす登場人物へ注目を促し、そばで挨拶を演示する。【コ(1)】
D 2年・女 犬	・登場人物の動きやせりふのやりとりを見たり、歌や音楽に反応して身体を動かしたりするなど、物語を楽しみ、笑顔になることが多い。	【自分の役割でビックマックを押したり、身体を前後させたりして気持ちを表す】 ・自分の出番で犬の鳴き声を表現するために、スイッチ教材を押す、身体を揺らす。	・歌の終わりの部分で押しやすい場所にビックマックを置いたり、自分で気付けるようにビックマックに好きな模様を付けたりする。【コ(1)】
E 2年・女 鬼	・大きな音や光の変化に敏感に気付くことができ、場面転換時に変化することで目を大きく開いてよく見ている。	【せりふの掛け合いや歌、効果音、光などを楽しみ、気持ちを表情や視線の動きで表す】 ・太鼓等の効果音や照明の変化に気付いてそれを楽しみ、表情等で気持ちを表す。	・歌や効果音に気付けるように本人の側で歌ったり、太鼓や金属音等の様々な音色の鳴る楽器を用意したりする。【コ(1)】

F 2年・男 鬼	・「はい」「おねがい」等の4音字程度のせりふを不明瞭ではあるが、発声するようになった。回を重ねると友達や教師のせりふに対して応答し、発声するようになってきた。	【せりふや音楽などを聞いて、自分のタイミングが分かり、自分から発声する】 ・友達や教師のせりふを聞き、タイミングに合わせて、「はい」「おねがい」を発声する。	・せりふの最初の一字を言葉掛けしたり、身体に触れて発声のタイミングを伝えたりする。【コ(2)】
G 3年・男 猿	・視覚障害があり、その時々状況伝えることで、安心して学習に取り組んでいる。分かる歌や擬音、繰り返し覚えたせりふの一部を発声で伝えられるようになってきた。	【教師の話し掛けに応じ、自分の気持ちを発声で表す】 ・鬼退治の場面で動物の鳴き声、友達や教師のせりふの一部を聞いて「ありがとう」などと話す。	・出番が近づいたら「次だよ」と予告する。「どうも」「せーの」など、せりふのきっかけとなる言葉を教師が伝える。【コ(2)】
H 3年・女 鳥	・物語の中で繰り返し流れる歌を聴き、身体を動かしたり手を合わせる動作をしたりして楽しさを表す。また、教師が演じる登場人物の方に身体を向け見ようとする。	【挿入歌を聴き発声したり手を合わせる動作をしたりして楽しい気持ちを表す】 ・教師の言葉掛けに応じ、スイッチ教材を操作して鳥の鳴き声を表現する。	・覚醒を高めリラックスできるように姿勢に配慮する。【健(1)】 ・身体に触れたり、操作しやすい場所にスイッチを置いたりする。【コ(1)】
I 3年・女 おばあさん	・服薬の影響で眠気が強い。繰り返し学習したことは見通しをもって取り組み、好きな歌の一部を歌ったり、せりふの一部を話したりできる。	【物語の話の流れが分かり、せりふの一部を話す】 ・「どうぞ」とせりふを言ったり、きびだんごを桃太郎に渡したりする。	・覚醒を高めるため興味を引く小道具を準備する。【健(1)】 ・せりふの一部を教師が言うことで、発声のタイミングを伝える。【コ(2)】

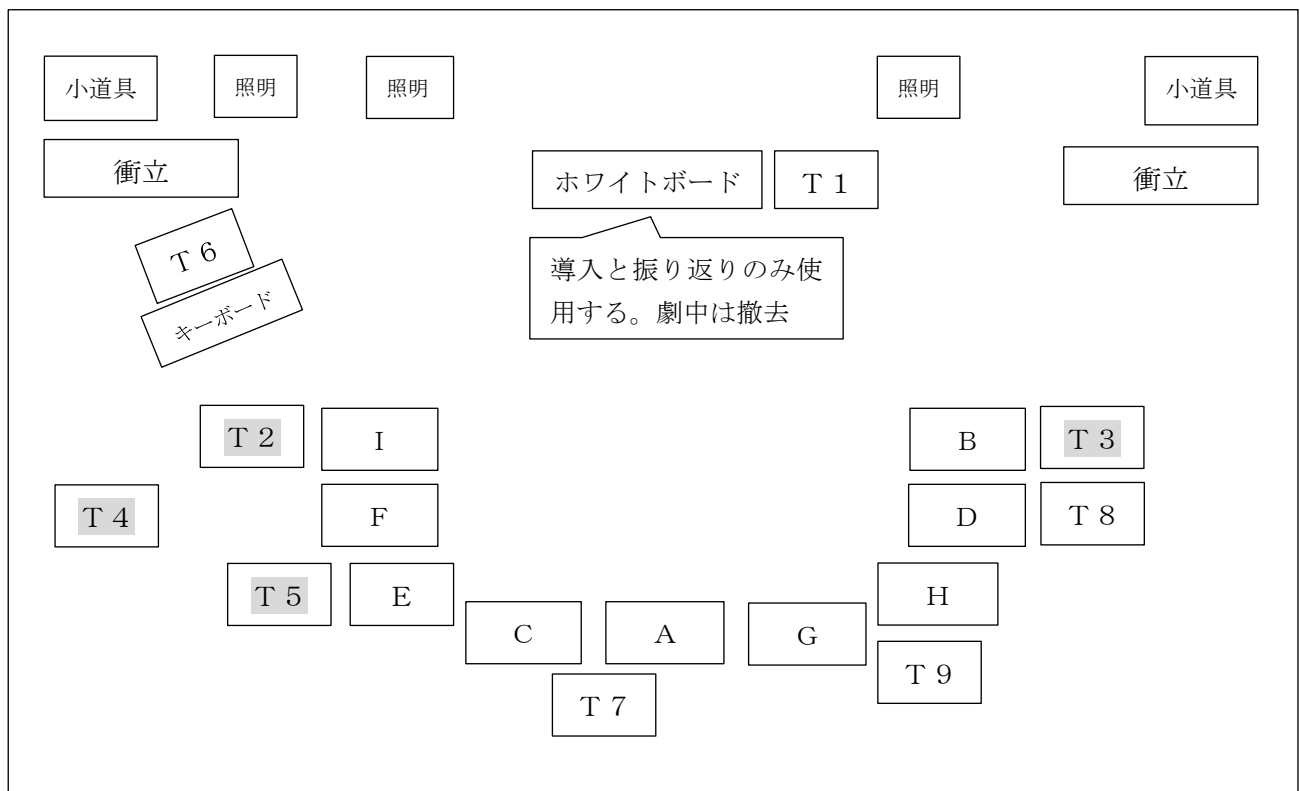
### (3) 学習過程

時間(分)	学 習 活 動	指導上の留意点	準備物
10:55 (5)	1 劇の衣装に着替える。	・劇を演じることへの意欲を高めるために、衣装への着替えや気持ちを整える時間を設定する。	・衣装
11:00 (5)	2 本時のめあてを知る。	・めあてが分かるように、物語の中のせりふなどを具体的に取り上げて伝える。	・ホワイトボード
		【めあて】 つたえる ・感じた気持ち ・せりふ(声や表情、動き)	
11:05 (35)	3 「桃太郎」の劇に参加する。	・T1はナレーション、T6は音響を担当し、物語の世界観を演出しながら進行する。 ・物語全体の流れが分かりやすいように、桃太郎、おじいさん、おばあさん、鬼の役をT2～T5が役になりきって演じる。 ・生徒の主体性を引き出すために、教師の支援を最小限にとどめる。また、生徒の表出がみられたら側にいる教師が言語化して認める。	・キーボード ・大型絵本 ・音響機材 ・小道具 (桃、包丁、川ご飯、きび団子、綱、宝物など)
	【場面1】 桃太郎誕生	・桃太郎とおばあさんの掛け合いを楽しんで見られるよう、大きさの違うおにぎりを順番に出したり、秋田弁を交えたやりとりをしたりする。	・鬼ヶ島 ・楽器
	【場面2】 仲間との出会い ・犬 ・鳥 ・猿	・桃太郎が仲間と出会う展開に見通しをもって楽しめるよう、同じ流れを繰り返す。 ・次の場面に進むことが分かるよう、場面転換で桃太郎が生徒の前を周回しながらテーマ曲を歌うようにする。	・ビッグマック ・スポットライトなど

		<ul style="list-style-type: none"> <li>・桃太郎が仲間に誘うやりとりやきび団子の受け渡しが生徒同士で行えるように、動物の鳴き声の入ったスイッチ教材を準備したり、生徒の位置取りに配慮したりする。</li> </ul>
	【場面3】 鬼退治	<ul style="list-style-type: none"> <li>・鬼ヶ島に到着する場面で状況が大きく変化したことに気付いて気持ちを表せるように、光や音響等を効果的に使用する。</li> <li>・鬼を「やっつけよう」とする気持ちを高めるように、鬼役の教師は大きな動きを心掛け、生徒の表出を待って物語を進行する。</li> <li>・桃太郎と鬼の親分の対決では生徒が自分の力で対決できるよう、引っ張り相撲を取り入れる。</li> </ul>
11:40 (5)	4 本時の振り返りをする。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・T1は担当する役を自分の力でやり遂げた生徒を紹介する。また、生徒の支援に当たった教師は具体的な言葉で補足し、全員で称賛する。</li> </ul>

(4) 配置図

窓側



入口側

【教師の役割】

T1：ナレ， T2：おばあさん， T3：桃太郎， T4：鬼， T5：おじいさん兼生徒のケア対応，  
T6：音響， T7～T9：生徒のケア対応  
※網掛けのTは登場人物を演じ、物語の進行の要として生徒の反応を見ながら物語を展開する。

(5) 評価の観点

<生徒> \*個別の目標（評価基準）を基に評価する。

<教師> ・生徒が自分の役のせりふや動きなどが分かって表現しようとするための話し掛け，間の取り方，気持ちのくみ取り，即時評価など教師の支援は適切であったか。