

## 普通科第3学年「総合的な学習の時間」 学習指導案

指導期間 平成15年9月8日～9月18日

場 所 岩手県立盛岡高等養護学校普通科3-B教室、パソコン室

対 象 普通科第3学年Hグループ6名（男子5名 女子1名）

指 導 者 T1 外 館 悌（長期研修生） T2 千 葉 智 子

### 1 単元名 進路「働く生活～休みの日の過ごし方を考えよう～」

#### 2 単元設定の理由

普通科第3学年では、「進路」をテーマとした「総合的な学習の時間」の中で、生徒が自らの進路や将来の生活にかかわる課題について主体的に学び、考え、計画していく活動に取り組んでいる。

本グループは、男子5名、女子1名の計6名で編成されており、第3学年の中でも、口頭での簡単な指示内容をほぼ理解することが可能であり、読む、書く、話すなどの学習活動に取り組むことができるグループである。一人一人の「進路」というテーマへの意識は、自分なりに課題への気付きをもって学習に取り組む生徒から、課題意識が希薄な生徒まで多様である。また、全体的な傾向として、既習経験を生かしながら課題をどのようにとらえるか、課題を解決する上でどのような調べ方をすればよいのかの方法が十分に身に付いていない様子が見受けられる。本単元にかかわって事前に行った調査では、日常的な余暇の過ごし方が家庭でテレビを観たり、ゲームをしたり、近所に買い物に行くことなどに限定されており、計画的に出かけたり、活動したりする経験が少ない実態が明らかになった。また、様々な余暇の過ごし方への興味・関心や願望がありながらも、どのようにすれば実現できるのかという方法がわからずにいる様子も明らかになった。

本単元「休みの日の過ごし方を考えよう」は、単元「働く生活」として、休日や仕事からの帰宅後の過ごし方などを考える学習の中の小単元として位置付けている。日常的な余暇の過ごし方を基にしながら、卒業後の生活を豊かに楽しむ方法について学ぶことを学習のめあてとした内容としている。生徒自身の生活と関連が深い単元であり、課題解決への興味・関心を引き出しやすいものであるとともに、本単元で学び得た考え方や調べ方が実生活にも活用できるものとする。

学習の支援に当たっては、様々な余暇の過ごし方を画像提示しながら、学習に対する動機付け、イメージ化が図られるようにコンピュータ教材を活用するとともに、生徒自身が余暇の計画を立てることができるように考え方や調べ方への気付き、調べた情報の整理を促していきたい。また、情報収集の手がかりとして、インターネットの活用をとおし、課題解決への積極的な調べ活動を行わせたい。さらに、単元の展開の上で、全体学習や個別学習など指導形態を変えながら、生徒間で考え方を交流する場面や、一人一人が自分の決めた課題について学ぶ場面などを設定していくようにしたい。

#### 3 単元目標

##### (1) 全体目標

- ア 自分のしてみたい余暇の過ごし方を課題として決めることができる。
- イ 余暇の計画を立てるためにどのようなことを調べればよいかを考えることができる。
- ウ 余暇の計画を立てるためにどのような方法で情報を得ればよいかを考えることができる。
- エ 考えたことや調べたことを振り返り、自分の余暇の計画を整理していくことができる。

(2) 本単元に関する実態（略）及び個人目標

対象生徒	観 点				個人の重点目標 (本単元で目指す姿)
	「決定する力」 (第一・二次)	「考える力」 (第三次)	「調べる力」 (第四次)	「確認する力」 (第一～五次)	
A 目標	様々な余暇の過ごし方に興味・関心をもち、自分なりにしてみたいことを課題として見いだすことができる	学校での学習経験や様々な手がかりを基に、自分の決めた課題（余暇の過ごし方）について、どのようなことを調べればよいか、より具体的に考えることができる	インターネットなどの情報収集の手がかりを積極的に活用し、課題を解決するために必要な情報を収集し、整理することができる	自分の考えや調べたことを様々な手がかりから確かめ、新たな考えにつなげていくことができる	様々な余暇の過ごし方を知り、将来にむけて積極的に余暇を楽しむ方法を考えることができる
B 目標	様々な余暇の過ごし方を知り、自分なりに課題を見いだすことができる	学校や日常生活での経験を基に、自分の決めた課題（余暇の過ごし方）について、どのようなことを調べればよいかを考えることができる	身近な情報収集の手がかりを積極的に活用し、情報を収集することができる	自分の考えや調べたことを様々な手がかりから確かめ、自分の考えや判断に生かしていくことができる	余暇の過ごし方を計画する上で、どのようなことについて調べればよいかを考えることができる
C 目標	様々な余暇の過ごし方を知り、自分の経験してみたいことを積極的に課題として決めることができる	学校での学習経験や様々な手がかりを基に、自分の決めた課題（余暇の過ごし方）について、どのようなことを調べればよいか考えることができる	インターネットなどの情報収集の手がかりを積極的に活用し、必要な情報を得ることができる	自分の考えや調べたことを様々な手がかりから確かめ、自分の考えや判断に生かしていくことができる	自分のしたいことを課題として決め、自ら余暇を楽しむための方法を考えることができる
D 目標	様々な興味・関心の中から自分の最もしたいことを課題として見いだすことができる	学校や日常生活での経験を基に、自分の決めた課題（余暇の過ごし方）について、どのようなことを調べればよいか、より具体的に考えることができる	様々な情報収集の手がかりを積極的に活用し、課題解決に必要な情報を収集し、整理することができる	自分の考えや調べたことを振り返り、新たな考えや調べ方につなげていくことができる	自分の考える余暇の過ごし方について、より具体的に計画を立てていくことができる
E 目標	現実的な余暇の過ごし方を知り、自分なりに経験してみたいことを課題として見いだすことができる	学校や日常生活での経験を基に、自分の決めた課題（余暇の過ごし方）について、どのようなことを調べればよいかを考えることができる	様々な情報収集の手がかりの具体的な活用方法を知ることができる	自分の考えや調べたことを様々な手がかりから確かめ、自分の考えや判断に生かしていくことができる	現実的な余暇の過ごし方を知り、計画する上でどのようなことについて調べればよいかを考えることができる
F 目標	様々な余暇の過ごし方を知り、自分のしたいことを課題として見いだすことができる	既習経験などを基に自分の決めた課題（余暇の過ごし方）について、どのようなことを調べればよいか考えることができる	インターネットなど情報収集の手がかりを積極的に活用していくことができる	自分の考えや調べたことを様々な手がかりから確かめ、自分の考えや判断に生かしていくことができる	様々な余暇の過ごし方を知り、自ら余暇を楽しむための方法を考えることができる

4 指導計画（全10時間）

段階	学習過程	主な学習活動	時間
気 付 く	第一次	日常の生活の中での余暇の過ごし方をふまえ、これからの生活の中でどのような余暇の過ごし方があるのか、また、新たな余暇の過ごし方を体験するためにはどのようにすればよいかを考える。	2時間
	第二次	自分の経験してみたい余暇の過ごし方を考え、自己課題を決める。	1時間
と ら え る	第三次	余暇を楽しむためにどのようなことを、どのような方法で調べればよいかを考える。	1時間
	第四次	考えたこと、調べたことを基に、余暇の過ごし方の計画をまとめる。	5時間
	第五次	計画したことを発表し、余暇の過ごし方についての考えを交流し合う。	1時間

5 各次の指導

(1) 第一次の指導

ア 本時の目標

(ア) 普段の休みの日の過ごし方について発表することができる。

(イ) 様々な過ごし方を知り、自分のしてみたいことを発表することができる。

イ 本時の展開 (第一次 1・2/2)

段階	学習形態	学 習 活 動	コンピュータ教材の活用		個 に 応 じ た 支 援					
			コンピュータ教材を使った活動	コンピュータ教材活用上の留意点	A	B	C	D	E	F
導 入 15分	一 斉	1 あいさつ			<ul style="list-style-type: none"> <li>・ T1は、学習の始まりを意識し、はっきりとしたあいさつをするように声をかける</li> <li>・ 働くことの大切さを意識付けながら、仕事のない日、時間はどのように過ごすかということに気付かせる</li> <li>・ 気付かせる手がかりとして、T1及びT2の休みの日の過ごし方について説明する</li> <li>・ 生活を楽しむという視点から学習のめあてへの気付きを促していく</li> </ul>					
		2 働く生活の中で生活をより楽しむための余暇の過ごし方をどのようにするかという学習のめあてに気付く								
展 開 70分	一 斉	3 日常的な余暇の過ごし方について互いに発表し、余暇の過ごし方を考える			<ul style="list-style-type: none"> <li>「家の手伝い」などといった発言が予想されるので、「自分が楽しむこと」として、発言を促す</li> <li>T1は、「日曜日には何してた」といった具体的な発問で発表を促す</li> <li>発表に消極的であるため、T2は声がけし、発言を促す</li> <li>「家の手伝い」などといった発言が予想されるので、「自分が楽しむこと」として、発言を促す</li> </ul>					
		4 これからの生活の中でどのような余暇の過ごし方をしてみたいかを考える	余暇の過ごし方についてのイメージをもたせるために教材のトップ画面及び各ジャンル別の画面をプレゼンテーション提示する(大型スクリーン)	生徒の要望に応じて、順次、各ジャンルを提示していくようにする	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ T1は、自分のしてみたい余暇の過ごし方について発言を促す。現実的でない余暇の過ごし方について発言があったときは、学習意欲を損ねないようにしながら、家の人の過ごし方などを想起させ、現実的な余暇の過ごし方に意識を向けさせるようにする</li> <li>コンピュータ教材を見ながら余暇の過ごし方への興味・関心をもたせる</li> <li>T1は、余暇の過ごし方へのイメージが広がったかどうか発問しながら確認する</li> <li>余暇の過ごし方を計画する上でどのような方法で調べることができるかを意識できるように提示する</li> <li>余暇の過ごし方について発表する</li> <li>他の生徒の考えに興味をもったかどうか発問しながら様々な考えに興味・関心がもてるように方向付ける</li> <li>コンピュータ教材を見ながら余暇の過ごし方への興味・関心をもたせる</li> </ul>					
ま と め 15分	一 斉	5 本時の学習内容として、余暇の過ごし方という学習のめあてについて振り返る			<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 本単元が余暇を楽しく過ごすための考え方や調べ方の学習であるという意識付けを図りながら、本時、学習したことについて振り返って説明する</li> </ul>					
		6 次時の学習内容として、自分で経験してみたい余暇の過ごし方について考える学習を進めていくことを確認する			<ul style="list-style-type: none"> <li>T1は、本時段階でどのような余暇の過ごし方をしてみたいかを発問する</li> <li>T1は、本時段階でどのような余暇の過ごし方をしてみたいかを発問する</li> <li>T1は、本時段階でどのような余暇の過ごし方をしてみたいかを発問する</li> <li>・ A、Cの発言を受け、様々な余暇の過ごし方があることを確認し、次時の学習への動機付けを図られるようにする</li> </ul>					
		7 あいさつ			<ul style="list-style-type: none"> <li>・ T1は、学習の終了を意識して、はっきりとしたあいさつをするように声をかける</li> </ul>					

(2) 第二次の指導

ア 本時の目標

コンピュータ教材の画面の中から、自分のしてみたい過ごし方を選ぶことができる。

イ 本時の展開 (第二次 1/1)

段階	学習形態	コンピュータ教材の活用		個に応じた支援						
		コンピュータ教材を使った活動	コンピュータ教材活用上の留意点	A	B	C	D	E	F	
導入 10分	一斉	1 あいさつ			<ul style="list-style-type: none"> <li>・ T 1 は、学習の始まりを意識し、はっきりとしたあいさつをするように声をかける</li> </ul>					
		2 本時の学習活動を確認する 自分で経験して見たい余暇の過ごし方を課題として取り上げることを確認する			<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 前時と同様に T 1 と T 2 の余暇の過ごし方を例示的に話しながら、生徒が余暇を楽しむためにはどのようにすればよいのかという学習のめあてを具体的に意識できるようにする</li> </ul>					
展開 30分	個別	3 自分の経験してみたい余暇の過ごし方について考える	教材のトップ画面からどのような余暇の過ごし方をしてみたいかを考える	コンピュータの基本操作について、随時必要に応じた個別的な支援を行う  クリックによる画面の変更を確認させる	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ コンピュータ教材を活用し、どのような余暇の過ごし方をしてみたいかを考えていくことを説明する</li> <li>・ はじめに、T 1 の指示で各自にジャンル別画面を開かせ、コンピュータ教材の操作を確認するようにする</li> <li>・ T 2 は、E、F にクリックする文字や写真を個別に指示する</li> <li>・ 自分のやってみたい余暇の過ごし方を考えるために、各自、自由にコンピュータ教材を活用させる</li> </ul>					
		4 自分の経験してみたい余暇の過ごし方を自己課題(学習テーマ)として決定する	教材のトップ画面をクリックし、各ジャンル別の画面を開きながら余暇の過ごし方について経験したいものを考える		自分の課題を決めることに迷っているようであれば、T 2 は「一番やってみよう」として方向付けをする	T 1 は、コンピュータ教材の選択肢の中から自分のやってみよう課題を決めるように指示する	自分の課題を決めることに迷っているようであれば、T 2 は「一番やってみよう」として方向付けをする	T 2 は、様々な興味・関心の中から本単元における課題を絞るよう指示する	T 1 は、コンピュータ教材の選択肢の中から課題を決めるように指示する	T 1 は、「自分の休み中にやってみよう」という声がけをし、意識付けを図っていくようにする
まとめ 10分	一斉	5 決定した自己課題(学習テーマ)を発表する			<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 生徒それぞれが決めた課題について発問し、互いにどのような余暇の過ごし方をしたいと考えたかを交流できるようにする。</li> <li>T 2 は、自分の考えをはっきりと発表できるように声がけし励ます</li> <li>T 2 は、自分の考えを自信をもって、大きな声で発表するように声がけをする</li> </ul>					
		6 次時の学習内容として、自分の課題(余暇の過ごし方)について、自分で考え、自分で調べていくことを確認する			<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 課題解決のためにどのようなこと(計画作成要素、項目)について調べ、どのような調べ方(情報収集の手がかり活用)をすればよいのかという活動の流れについて、T 1 の余暇の過ごし方を具体例として示し、計画を作成することの意識付けを図る</li> </ul>					
		7 あいさつ			<ul style="list-style-type: none"> <li>・ T 1 は、学習の終了を意識して、はっきりとしたあいさつをするように声をかける</li> </ul>					

(3) 第三次の指導

ア 本時の目標

(ア) コンピュータの絵や文字を見ながら、どのようなことを調べるかを考え、入力することができる。

(イ) 調べる方法を考え、コンピュータ画面のシートに入力することができる。

イ 本時の展開 (第三次 1 / 1)

段階	学習形態	学 習 活 動	コンピュータ教材の活用		個 に 応 じ た 支 援									
			コンピュータ教材を使った活動	コンピュータ教材活用上の留意点	A	B	C	D	E	F				
導 入	一 斉	5 分	1 あいさつ			<ul style="list-style-type: none"> <li>・ T 1 は、学習の始まりを意識して、はっきりとしたあいさつをするように声をかける</li> <li>・ 前時に引き続き、課題解決のためにどのようなこと（計画作成要素、項目）について調べ、どのような調べ方（情報収集の手がかり活用）をすればよいのかという活動の流れについて、T 1 の余暇の過ごし方を具体例として示し、計画を作成することの意識付けを図る</li> </ul>								
			2 本時の学習活動を確認する 自分の課題（余暇の過ごし方）について、自分で考え、自分で調べていくことを確認する									前時の学習からの流れで本時の学習活動が意識できているかどうか発問し確認する		
展 開	個 別	35 分	3 自分が課題として取り上げた余暇の過ごし方を計画する上でどのようなことについて調べればよいのかを考える	調べておくことについて情報整理画面Aに入力する	自分が考えたことを入力し終えた生徒には、必要に応じてプリントアウトすることを指示する	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ T 1 は、どのようなことについて、調べておけばよいのかという生徒の考えを自由に入力していくように指示する</li> <li>・ T 1 及び T 2 は、文字の入力や変換等の操作について生徒の学習の様子に応じて、適切に支援するようにする</li> </ul>								
			4 余暇の過ごし方を計画する上でどのようなことについて調べればよいのかを確認する	調べることの支援画面「調べよう」の画面から自分の考えたことを対比する	自分が考え入れた画面と支援画面を対比的に確認し、調べておくことで不足はないか、不要なものはないかを気付け、調べておく項目の整理を図る							T 1 は、プリントアウトしたものと画面上の手がかりをよく確かめるように指示する	T 2 は、プリントアウトしたものと画面上の手がかりをよく確かめるように指示する	T 1 は、自分の考えたことと画面上の手がかりを対比させた上で、具体的な確かめの説明をする
			5 余暇の過ごし方を計画する上でどのような方法で調べ情報を得ればよいのかを考える	調べ方の支援画面「調べ方のヒント」を用いながら、どのような方法で調べようかを入力する  情報整理画面Aに調べておくことと調べる方法をまとめ、保存する								調べ方の画面を基に、どのような調べ方がある、どのような調べ方をしてみようと思うのかしっかり考えるように指示する	調べ方として、インターネットの積極的な活用を促す	T 2 は、調べておく項目に応じて調べ方を必要に応じてアドバイスする
ま と め	一 斉	10 分	6 本時にまとめたことを基に次時は具体的な計画を作成することを確認する			<ul style="list-style-type: none"> <li>・ T 1 は、自分の考えた余暇の過ごし方について、どのようなことを、どのような方法で調べることにしたかの発表を促す</li> </ul>								
			7 あいさつ									T 2 は、大きな声で発表するように声がけする		
						<ul style="list-style-type: none"> <li>・ T 1 は、学習の終了を意識して、はっきりとしたあいさつをするように声をかける</li> </ul>								

(4) 第四次の指導

ア 本時の目標

(ア) インターネットや雑誌、新聞などを活用し、必要な情報を調べることができる。

(イ) 調べたことをコンピュータ画面のシートに入力し、自分の計画をまとめることができる。

イ 本時の展開 (第四次 4・5 / 5)

段階	学習形態	学 習 活 動	コンピュータ教材の活用		個 に 応 じ た 支 援					
			コンピュータ教材を使った活動	コンピュータ教材活用上の留意点	A	B	C	D	E	F
導 入 10 分	一 斉	1 あいさつ  2 本時の学習活動を確認する 前時までに考えたこと、調べたことを基に計画を作成することを確認する			<ul style="list-style-type: none"> <li>・ T1は、学習の始まりを意識して、はっきりとしたあいさつをするように声をかける</li> <li>・ 前時の学習で考えた調べ方の手がかりについて発問することで、必要な情報収集をし、計画を作成していくように意欲付けを図る</li> <li>・ 前時の学習からの流れで本時の学習活動が意識できているかどうか発問し、確認する</li> </ul>					
展 開 80 分	個 別	3 余暇の過ごし方を計画するために必要な情報を調べまとめる	収集した情報について、情報整理画面Bに入力し、情報を整理する	情報収集のためのインターネットの活用においては、自分でキーワードを入力し検索することを支援し、必要外のアクセスはしないようにあらかじめ注意する  インターネットによるホームページの情報をプリントアウトしたい場合は、声をかけるように指示する	必要な情報の選択や判断に迷っているようであれば、調べしておく項目を振り返らせながら、アドバイスする	インターネットでの画面上からの情報選択が難しいときは、ノートに書き出した上で情報選択をするようにアドバイスする	インターネットを活用した情報収集を個別的に支援するとともに必要な情報の選択をアドバイスする	自力での情報収集・選択を行なうことを見守り、必要に応じて情報選択のアドバイスをする	インターネットでの画面上からの情報選択が難しいときは、ノートに書き出した上で必要な情報を選択するようにアドバイスする	インターネットを活用した情報収集を個別的に支援し、どのような情報が得られるのかという気付きを促しながら、情報収集していくようアドバイスする
ま と め 10 分	一 斉	4 本時に作成した余暇の過ごし方を基に次時にそれぞれの余暇の過ごし方について発表することを確認する  5 あいさつ			<ul style="list-style-type: none"> <li>・ T1は、計画の完成状況について発問し、状況を確認する</li> <li>・ 次時の学習内容として、それぞれの余暇の過ごし方の計画を基に、卒業後の生活について考えていくことを伝える</li> <li>・ T1は、学習の終了を意識し、はっきりとしたあいさつをするように声をかける</li> </ul>					

(5) 第五次の指導

ア 本時の目標

自分の考えた余暇の過ごし方の計画を発表することができる。

イ 本時の展開 (第五次 1 / 1)

段階	学習形態	学習活動	コンピュータ教材の活用		個に応じた支援					
			コンピュータ教材を使った活動	コンピュータ教材活用上の留意点	A	B	C	D	E	F
導入 5分	一斉	1 あいさつ			<ul style="list-style-type: none"> <li>・ T 1 は、学習の始まりを意識し、はっきりとしたあいさつをするように声をかける</li> <li>・ 生徒それぞれが余暇の過ごし方についての計画を発表しあい、将来の生活について考えていくことを説明する</li> </ul>					
		2 本時の学習活動を確認する お互いに考えた余暇の過ごし方の計画について発表し合うことを確認する								
展開 30分	一斉	3 それぞれが立てた計画について発表する			<ul style="list-style-type: none"> <li>・ T 1 は、生徒の発表からは、計画としての完成度ではなく、どのような余暇の過ごし方を考え、そのためにどのように考え、調べたのかということを確認していくようにする</li> <li>T 2 は自信を持って発表するように声をかける</li> <li>T 2 は自分の考えたことをまとめて発表するように声をかける</li> <li>T 2 は大きな声で自信をもって発表するように声をかける</li> <li>T 2 はより具体的な計画として発表するように声をかける</li> <li>T 2 は、自分の考えたことをまとめて発表するように声をかける</li> <li>T 2 は、自分の考えたことをまとめて、自信をもって発表するように声をかける</li> </ul>					
		4 それぞれの発表を基に働く生活と余暇の過ごし方について考える			<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 友達の発表をふまえた上でこれからどのような生活をしていきたいかについて質問する</li> <li>・ 余暇の過ごし方を計画する上でどのようなことを調べればよいのか、どのような調べ方をすればよいのかという考えの中で共通のおさえをする</li> <li>・ 余暇を楽しく過ごすことを動機付けとしながら、改めて働くことの大切さへの気付きを促すようにし、進路決定に向けた励ましを行うようにする</li> </ul>					
まとめ 15分	一斉	5 本単元で学習した余暇の過ごし方について確認をする			<ul style="list-style-type: none"> <li>・ T 1 は、本単元における個人の重点目標に応じ、課題への興味・関心や考え方、調べ方などの観点から個別の発問を行い、本単元で学習したことの確認、自己評価を促す</li> <li>様々な余暇の過ごし方に興味をもてるようになったかどうか発問する</li> <li>余暇の過ごし方について、計画を立てる上でどのようなことについて調べていけばよいかに気付いたかどうか発問する</li> <li>自分のしてみたい余暇の過ごし方を見付け、どのようなことを考えればよいかに気付いたかどうか発問する</li> <li>T 2 は、大きな声で発表するように声をかける</li> <li>余暇の過ごし方について、具体的に計画を立てる上でどのようなことを調べる必要があるかに気付いたかどうか発問する</li> <li>余暇の過ごし方について、計画を立てる上でどのようなことについて調べていけばよいかに気付いたかどうか発問する</li> <li>余暇を楽しむ上でどのようなことを考えればよいかに気付いたかどうか発問する</li> </ul>					
		6 あいさつ			<ul style="list-style-type: none"> <li>・ T 1 は、自分で計画を立てていくことで、様々な余暇の過ごし方ができるということを説明するとともに、日常の余暇の中でも積極的に様々な経験をするように呼びかける</li> <li>・ T 1 は、学習の終了を意識して、はっきりとしたあいさつをするように声をかける</li> </ul>					