

令和5年度 東京都立羽村特別支援学校年間指導計画

学 部	小学部	学 年	第2学年	
教科等名	国語	グループ名	あお	
ねらい	(1) 日常生活に必要な身近な言葉が分かり使うようになるとともに、いろいろな言葉や我が国の言語文化に触れることができるようにする。 (2) 言葉をイメージしたり、言葉による関わりを受け止めたりする力を養い、日常生活における人との関わりの中で伝えあい、自分の思いをもつことができるようにする。 (3) 言葉で表すことやそのよさを感じるとともに、言葉を使おうとする態度を養う。			
担当教員	○川端薫 田中聡子			
年間授業時数	70 単位時間			
使用教科書	「エリック・カールの絵本 できるかな？あたまからつまさきまで」偕成社 「あいうえおえほん」戸田デザイン研究室			
月	題材名	時数	○主な学習内容 ◆ねらい（評価の観点） □指導の工夫	備考
4 5	まねっこしよう、見てみよう、聞いてみよう	16	○手遊び、動きの模倣遊び ◆教員の身振りや声、言葉を聞いたり見たりし、簡単な言葉を通したやり取りをすることができる。 ◆教員や友達と手遊びや体を使った模倣遊びを楽しみながら言葉を知る。 ○パネルシアターや絵本の読み聞かせ ◆パネルシアターや絵本の絵や言葉への興味・関心をもつ。 □見通しをもって学習できるように学習の予定を絵や文字などで示す。 □模倣しやすい簡単な動きや言葉掛けにする。	
6 7	名前を知ろう①	12	○身近なものの名前や体の部位の名前 ◆身体部位を動かす歌遊びなどで、教員の身振りを模倣する。体の部位の名前を知る。 ◆身近なものの名前を知る。 ◆筆記用具の持ち方や正しい姿勢で書くことを知る。 ○絵本・紙芝居などの読み聞かせ ◆絵本などの絵を見て、言葉を知り楽しみながらやり取りすることができる。 □興味をもてるように食べ物や生き物、道具を中心とした教材を用意する。ごく簡単な体の部位の言葉を、模倣遊びを通して知ることができるようにする。	
9	お話を楽しもう①	7	○絵本の読み聞かせ、パネルシアター鑑賞 ◆教員や友達と一緒に絵本やパネルシアターを見て、出てくる言葉を知ったり、話の流れを理解したりする。 ◆絵本やパネルシアターを通して平仮名に親しむ。 □絵本に出てくるものの名前や言葉を丁寧に伝え、確認する。	
10	役割遊びをしよう	8	○役割遊び ◆お話の中での登場人物や繰り返し登場するものや言葉を見たり、聞いたりする中で役割を知り、役割に沿って動いたり言葉を言ったりすることができる。 □繰り返しのある簡単な物語を題材にする。話が分かりやす	

			いように台詞を簡潔にし、同じ言葉の繰り返して話が進められるように工夫する。
11 12	仲間あつめ をしよう	12	<p>○食べ物や動物など、身近なもののカテゴリー分け</p> <p>◆食べ物や動物、乗り物など身近なものの名称に関心を持ち、声に出して言ったり、絵カードを示して表現したりする。</p> <p>◆身近なもののカテゴリーに興味を持ち、分類しようとする。</p> <p>□食べ物や動物など児童の好きなものやよく見聞きするものから始め、段階的に種類を増やしていく。</p> <p>○手遊び、口声模倣、動きの模倣遊び</p> <p>◆手指を使った手遊びや模倣遊びを楽しむ。</p> <p>◆教員の発声に応じて発声しようとするができる。</p> <p>□模倣しやすい簡単な動きにする。母音を中心に短くて発声しやすい音や言葉を促す。</p>
1 2 3	色の名前を 覚えよう お話を楽し もう②	15	<p>○色の名前、色のマッチング</p> <p>◆色の名前を知り、同じ色同士で合わせる。</p> <p>◆同じ色の仲間のもの名前を知る。</p> <p>○絵本の読み聞かせ、パネルシアター鑑賞、役割遊び</p> <p>◆教員や友達と一緒に絵本やパネルシアターを見て、出てくる言葉を知ったり、話の流れを理解したりする。</p> <p>◆お話の中での登場人物や繰り返し登場するものや言葉を見たり、聞いたりする中で役割を知り、役割に沿って、動いたり、言葉を言ったりすることができる。</p> <p>□絵本に出てくるものの名前や言葉を丁寧に伝え、確認する。</p> <p>□繰り返しのある単純な物語を題材にする。話が分かりやすいように台詞を簡潔にし、同じ言葉の繰り返して話が進められるように工夫する。</p>

学 部	小学部	学 年	第2学年	
教科等名	国語	グループ名	きいろ	
ねらい	(1) 日常生活に必要な身近な言葉が分かり使うようになるとともに、いろいろな言葉や我が国の言語文化に触れることができるようにする。 (2) 言葉をイメージしたり、言葉による関わりを受け止めたりする力を養い、日常生活における人との関わりの中で伝えあい、自分の思いをもつことができるようにする。 (3) 言葉で表すことやそのよさを感じるとともに、言葉を使おうとする態度を養う。			
担当教員	○安藤莉 栗原佳代			
年間授業時数	70 単位時間			
使用教科書	「エリック・カールの絵本 できるかな？あたまからつまさきまで」偕成社 「あいうえおえほん」戸田デザイン研究室			
月	題材名	時数	○主な学習内容 ◆ねらい（評価の観点） □指導の工夫	備考
4 5	まねっこしよう、見てみよう、聴いてみよう	16	<input type="checkbox"/> 手遊び、動きの模倣遊び <input checked="" type="checkbox"/> 教員の身振りや言葉を聞いたり見たりし、模倣遊びを楽しみながら言葉を知る。 <input checked="" type="checkbox"/> 教員や友達とのやりとりを通して、タイミングに合わせて声を出すことで言葉をイメージする。 <input type="checkbox"/> パネルシアターや絵本の読み聞かせ <input checked="" type="checkbox"/> パネルシアターや絵本の絵や言葉への興味・関心をもつとともに、簡単な話の流れを理解する。 <input type="checkbox"/> 学習の予定を絵や文字カードで示し、見通しをもてるようにする。 <input type="checkbox"/> 模倣しやすい繰り返しのある、動きや言葉を見本にする。	
6 7	名前を知ろう	12	<input type="checkbox"/> 身近なものの名前や体の部位の名前 <input checked="" type="checkbox"/> 身近な物や体の部位の名称を理解する。 <input checked="" type="checkbox"/> 複数の具体物やカードの中から適切なものを選択する。 <input type="checkbox"/> 絵本・紙芝居などの読み聞かせ <input checked="" type="checkbox"/> 絵本などの絵を見て、言葉を知り、楽しみながらやり取りすることができる。 <input type="checkbox"/> 身近な食べ物や生き物を中心とした教材を用意する。 <input type="checkbox"/> ごく簡単な体の部位の言葉を、模倣遊びを通して知ることができるようにする。	
9 10	お話を楽しもう	15	<input type="checkbox"/> 絵本の読み聞かせ、パネルシアター鑑賞 <input checked="" type="checkbox"/> 簡単な話の流れや、次の展開を予測し話を楽しみながら話の流れにのれる。 <input checked="" type="checkbox"/> 絵本やパネルシアターを通して平仮名に親しんだり読んだりする。 <input type="checkbox"/> 絵本に出てくるものの名前や言葉を確認し、カードを操作することで、視覚的に分かりやすくする。 <input type="checkbox"/> 役割遊び <input checked="" type="checkbox"/> お話の登場人物や繰り返し登場するものや言葉を見たり、聞いたりし、役割を理解し動いたり言葉を言ったりすることができる。 <input type="checkbox"/> 繰り返しのある分かりやすい話を題材にする。歌に合わせて	

			たり、セリフを簡略化したりして、覚えやすくする。	
11 12	仲間あつめ をしよう	12	<p>○食べ物や動物など、身近なもののカテゴリー分け</p> <p>◆食べ物や、動物、乗り物など身近なものの名称を知り名前のカードを読むことができる。</p> <p>◆身近なもののカテゴリーに興味をもち、概念を理解して分類しようとする。</p> <p>□食べ物や動物など児童の好きなものやよく見聞きするものから始め、段階的に種類を増やしていく。</p>	
1 2 3	ひらがなを しろ	15	<p>○平仮名を読む、マッチング</p> <p>◆平仮名を読んで対応した具体物や絵カードを選ぶ。</p> <p>◆教員の質問に応じて発表することができる。</p> <p>□身近なものの名称や自分や友達の名前、予定表、絵本等に出てくる平仮名を使う。</p>	

学 部	小学部	学 年	第2学年	
教科等名	国語	グループ名	みどり	
ねらい	(1) 日常生活に必要な身近な言葉が分かり使うようになるとともに、いろいろな言葉や我が国の言語文化に触れることができるようにする。 (2) 言葉をイメージしたり、言葉による関わりを受け止めたりする力を養い、日常生活における人との関わりの中で伝え合い、自分の思いをもつことができるようにする。 (3) 言葉で表すことやそのよさを感じるとともに、言葉を使おうとする態度を養う。			
担当教員	○渡邊琴野 田中智子			
年間授業時数	70 単位時間			
使用教科書	「エリック・カールの絵本 できるかな？あたまからつまさきまで」偕成社 「あいうえおえほん」戸田デザイン研究室			
月	題材名	時数	○主な学習内容 ◆ねらい（評価の観点） □指導の工夫	備考
4 5	まねっこし よう、見てみ よう、聴いて みよう	16	○手遊び、動きの模倣あそび、自己紹介 ◆教員の身振りや声、言葉を聴いたり見たりし、簡単な言葉を通したやり取りをすることができる。 ◆自分で簡単な自己紹介をしたり、友達の自己紹介を聴いたりする。 ◆教員や友達と手遊びや体を使った模倣遊びを楽しみながら言葉を知る。 ○パネルシアターや絵本の読み聞かせ ◆パネルシアターや絵本の絵や言葉への興味・関心をもつ。 ○かるたとり ◆かるたとりを通して、いろいろな言葉を知る。 ◆提示された簡単な文字や単語に興味をもつ。 □見通しをもって学習できるように学習の予定を絵や文字などで示す。 □初めのうちは模倣しやすい簡単な動きにする。 □文字をはっきり、分かりやすく提示する。	
6 7	名前を知ろ う	12	○身近なものの名前や体の部位の名前 ◆身体部位を動かす歌遊びなどで、教員の身振りを模倣する。 ◆体の部位の細かな名前を理解する。 ◆身近なものの名前を理解する。 ◆平仮名を読んだり、文字を書いたりする。筆記用具の持ち方や正しい姿勢で書くことを知る。 ○絵本・紙芝居などの読み聞かせ ◆絵本などの絵を見て、言葉を知り、楽しみながらやり取りすることができる。 ◆教員からの物語に関する内容の質問に応じることができる。 □興味をもてるように食べ物や生き物を中心とした教材を用意する。体の部位の言葉を、模倣遊びを通して知ることができるようにする。身体の名称では細かな部位についても学習できるようにする。	

9	お話を楽しもう①	7	<p>○絵本の読み聞かせ、パネルシアター鑑賞</p> <p>◆教員や友達と一緒に絵本やパネルシアターを見て、出てくる言葉の意味を深めたり、話の流れを理解して内容を楽しんだりすることができる。</p> <p>□絵本に出てくるものの名前や言葉を確認し、文字や絵カード等で選べるようにする。</p>	
10	役割遊び	8	<p>○役割遊び</p> <p>◆お話の登場人物や繰り返し登場するものの言葉を、見たり聴いたりする中で役割を知り、役割に沿って動いたり言葉を言ったりすることができる。</p> <p>◆役割遊びや劇遊びを通して言葉のもつ楽しさに触れる。</p> <p>□話が分かりやすいようにセリフを簡潔にし、同じ言葉の繰り返しで話が進められるように工夫する。</p>	
11 12	物の名前や動きを表す言葉を知ろう	12	<p>○いろいろな物の名前</p> <p>◆食べ物や動物、乗り物など身近なものの名称を知り、名前のカードを読むことができる。</p> <p>◆身近なもののカテゴリーに興味をもち、概念を理解して分類する。</p> <p>□食べ物や動物など児童の好きなものやよく見聞きするものから始め、段階的に種類を増やしていく。</p> <p>○動きを表す言葉（動詞）</p> <p>◆「あるく」「すわる」など動きを表す言葉（動詞）を知る。</p> <p>□身近でよく使う動詞を選び、実際にその動作を表現するなど言葉として分かりやすいものにする。</p> <p>○手遊び、口声模倣、動きの模倣遊び</p> <p>◆手指を使った手遊びや模倣遊びを楽しむ。</p> <p>◆教員の発声や言葉に応じて発声することができる。</p> <p>□教員の質問に応じて、自分で発表することができるように言い方などを丁寧に伝える。</p>	
1 2 3	色の名前を覚えよう お話を楽しもう②	15	<p>○色の名前、色のマッチング</p> <p>◆様々な色の名前を知る。</p> <p>◆同じ色の仲間のもの名前を理解する。</p> <p>◆色の名前を読んだり書いたりする。</p> <p>□基本的な色だけでなく色の種類を増やす。</p> <p>○絵本の読み聞かせ、パネルシアター鑑賞、劇遊び</p> <p>◆教員や友達と一緒に絵本やパネルシアターを見て、出てくる言葉を読んだり、お話の流れを理解したりする。</p> <p>◆教員の質問に応じて発表することができる。</p> <p>◆教員や友達とやり取りをしながら、物語を楽しむことができる。</p> <p>□絵本に出てくるものの名前や言葉を確認し、絵カード等で選ばせたり、文字を読ませたりする。</p> <p>□繰り返しのある単純な物語を題材にする。話が分かりやすいようにセリフを簡潔にし、同じ言葉の繰り返しで話が進められるように工夫する。</p>	

学 部	小学部	学 年	第2学年	
教科等名	算数	グループ名	あお	
ねらい	(1)数や具体物に興味・関心をもち、数量を数えるなど、数の処理に関する基礎的な技能を身に付ける。 (2)身の回りの事象の形・量について、簡単な言葉を用いて表現する力を養う。 (3)算数で学んだことと具体物の関係に気付き、そのことを生活に活用しようとする態度を養う。			
担当教員	○田中聡子 川端薫			
年間授業時数	70 単位時間			
使用教科書	「とけいのえほん」戸田デザイン研究室			
月	題材名	時数	○主な学習内容 ◆ねらい（評価の観点） □指導の工夫	備考
4	数量の基礎 ・なかまを集めよう①	8	○身近な具体物のなかま分けをする ◆具体物の存在に注目する。 ◆同じものや関連のあるものが分かる。 □動物や食べ物など身近で興味をもてるものを提示する。	
5 6	数量の基礎 ・なかまを集めよう②	12	○色、形に注目し、なかま分けをする ◆同じ色、同じ色が分かる。 □身近で興味をもてるものを提示する。	
6 7	数と計算 ・数えてみよう①	10	○5までの数唱をする。3までの具体物を取る ◆教員と一緒に5までの数唱をすることができる。 ◆具体物を数えて3個のものを取ることができる。 □5までの数唱（順序数）を教員と一緒にやる。 □3までの数量を数字とドットで示す。	
9 10	数と計算 ・配ってみよう	10	○1対1対応で具体物を配る ◆トレーや皿に一つ一つ置くことができる。 □おやつを配るなど、日常的に身近な事柄で行う。	
10 11	図形 なかまを集めよう	10	○関連のあるもの同士に気付き集める ◆物の属性に気付く。 ◆似ているもの・関連のあるものを結びつける。 □玩具、楽器、食器など身近なものを提示する。 □教員と関連のあるものを確認する。	
12 1	数と計算 ・かぞえてみよう②	9	○位置が変わっても数は変わらない ◆具体物を並べて、数えることができる。 □手に持って操作しやすい具体物を提示する。	
2 3	測定 ・多い少ない	11	○身の回りにあるものの量に注目し、多少に気付く ◆同じものの量の多い少ないが分かる。 □視覚的に違いがはっきり分かるカードなどを提示する。 □具体物を持つ活動など多い少ないのイメージをもてるようにする。	
通 年	算数的活動		○具体物を用いて問題解決的活動に取り組む ◆具体物の操作を通して、活動の楽しさに気付く。 □児童が操作しやすい具体物を使用する。	

学 部	小学部	学 年	第2学年	
教科等名	算数	グループ名	きいろ	
ねらい	(1)数や具体物に興味・関心をもち、数量を数えるなど、数の処理に関する基礎的な技能を身に付ける。 (2)身の回りの事象の形・量について、簡単な言葉を用いて表現する力を養う。 (3)算数で学んだことと具体物の関係に気付き、そのことを生活に活用しようとする態度を養う。			
担当教員	○栗原佳代 安藤莉			
年間授業時数	70 単位時間			
使用教科書	「とけいのえほん」戸田デザイン研究室			
月	題材名	時数	○主な学習内容 ◆ねらい（評価の観点） □指導の工夫	備考
4	数量の基礎 ・なかまを集めよう①	8	<input type="checkbox"/> 身近な具体物のなかま分けをする <input checked="" type="checkbox"/> 具体物の要素によるマッチングやなかま分けができる。 <input checked="" type="checkbox"/> 同じものや関連のあるものが分かる。 <input type="checkbox"/> 動物や食べ物など身近で興味もてるものを提示する。	
5 6	数量の基礎 ・なかまを集めよう②	12	<input type="checkbox"/> 形に注目し、三角形や四角形のなどのなかま分けをする <input checked="" type="checkbox"/> 同じ形が分かる。 <input type="checkbox"/> 棒や丸シール、マッチ棒などを使って操作する。	
6 7	数と計算 ・数えてみよう	10	<input type="checkbox"/> 5までの数唱をする。5までの具体物を取る <input checked="" type="checkbox"/> 教員と一緒に5までの数唱をすることができる。 <input checked="" type="checkbox"/> 具体物を数えて5個のものを取ることができる。 <input type="checkbox"/> 5までの数唱（順序数）を教員と一緒にやる。 <input type="checkbox"/> 5までの数量を数字とドットで示す。	
9 10	数と計算 ・10までの数	10	<input type="checkbox"/> 10までの数を数える <input checked="" type="checkbox"/> 10までの数を知る。 <input checked="" type="checkbox"/> 10までの数を数唱する。 <input type="checkbox"/> めくり式の数字カードを用意して読み上げる。 <input type="checkbox"/> ゲーム形式で楽しく学べるようにする。	
10 11	図形 なかまを集めよう	10	<input type="checkbox"/> 関連のあるもの同士に気付き集める <input checked="" type="checkbox"/> 物の属性に気付く。 <input checked="" type="checkbox"/> 似ているもの・関連のあるものを結びつける。 <input type="checkbox"/> 玩具、楽器、食器など身近なものを提示する。 <input type="checkbox"/> 教員と関連のあるものを確認する。	
12 1	数と計算 ・数を操作しよう	9	<input type="checkbox"/> 10までの数の操作 <input checked="" type="checkbox"/> 10までの数の操作や数唱ができる。 <input type="checkbox"/> タイルを置く台紙（10の升目のある）にタイルを置いていく。 <input type="checkbox"/> 視覚的に分かりやすい教材を用意する。	
2 3	量と測定 ・量の大きさの違いを知ろう	11	<input type="checkbox"/> 身の回りにあるものの量に注目し、大小多少に気付く <input checked="" type="checkbox"/> 同じものの量の大小、多少が分かる。 <input type="checkbox"/> 視覚的に違いがはっきり分かるカードなどを提示する。 <input type="checkbox"/> 具体物を持つ活動など大小、多少のイメージをもてるようにする。	
通 年	算数的活動		<input type="checkbox"/> 具体物を用いて問題解決的活動に取り組む <input checked="" type="checkbox"/> 具体物の操作を通して、活動の楽しさに気付く。 <input type="checkbox"/> 児童が操作しやすい具体物を使用する。	

学 部	小学部	学 年	第2学年	
教科等名	算数	グループ名	みどり	
ねらい	(1)数や具体物に興味・関心をもち、数量を数えるなど、数の処理に関する基礎的な技能を身に付ける。 (2)身の回りの事象の形・量について、簡単な言葉を用いて表現する力を養う。 (3)算数で学んだことと具体物の関係に気付き、そのことを生活に活用しようとする態度を養う。			
担当教員	○田中智子 渡邊琴野			
年間授業時数	70 単位時間			
使用教科書	「とけいのえほん」 戸田デザイン研究室			
月	題材名	時数	○主な学習内容 ◆ねらい（評価の観点） □指導の工夫	備考
4 5	数量の基礎 ・なかまを集めよう	14	<input type="checkbox"/> 色、形、大きさの異なる数種類の具体物の仲間分け <input checked="" type="checkbox"/> 複数の要素による仲間集めができる。 <input type="checkbox"/> 複数の要素を1つずつ段階的に絞り込ませる。 <input type="checkbox"/> 具体的なモデルを提示することで視覚的に理解させる。	
6 7 9	数と計算 ・数を操作しよう①	20	<input type="checkbox"/> 10までの数の操作 <input checked="" type="checkbox"/> 10までの数を分けたり、数唱したりすることができる。 <input type="checkbox"/> タイルを用意する。 <input type="checkbox"/> タイルを一つずつ指差しながら、数える。	
10	図形 ・三角形と四角形	7	<input type="checkbox"/> 三角形、四角形の定義 <input checked="" type="checkbox"/> 三角と四角の性質を理解する。 <input type="checkbox"/> 棒や丸シール、マッチ棒などを使って操作する。 <input type="checkbox"/> いろいろな形の分類作業をする。	
11	数と計算 ・100までの数	7	<input type="checkbox"/> 50～100までの数唱をする。 <input checked="" type="checkbox"/> 50～100までの数を知る。 <input type="checkbox"/> めくり式の数字カードを用意して読み上げる。 <input type="checkbox"/> ゲーム形式で楽しく学べるようにする。	
12	量と測定 ・量の大きさを知ろう	6	<input type="checkbox"/> 大中小の仲間集め <input checked="" type="checkbox"/> 大きさの違いに気付いて、概念を知る。 <input type="checkbox"/> 具体物を用いて、操作しながら学ぶ。 <input type="checkbox"/> プリント学習を行う。	
1 2 3	数と計算 ・数を操作しよう② まとめ	16	<input type="checkbox"/> 20までの数量の操作 <input checked="" type="checkbox"/> 20までの数の操作や数唱ができる。 <input type="checkbox"/> タイルを置く台紙（10の升目のある）にタイルを置いていく。 <input type="checkbox"/> 視覚的に分かりやすい教材を用意する。	
通年	算数的活動		<input type="checkbox"/> 具体物を用いて問題解決的活動に取り組む <input checked="" type="checkbox"/> 具体物の操作を通して、活動の楽しさに気付く。 <input type="checkbox"/> 児童が操作しやすい具体物を使用する。	

学 部	小学部	学 年	第2学年	
教科等名	音楽	グループ名	第2学年	
ねらい	<p>(1)音や音楽に注意を向けて気付くとともに、関心を向け、音楽表現を楽しむために必要な身体表現、器楽、歌唱、音楽づくりにつながる技能を身に付けるようにする。</p> <p>(2)音楽的な表現を楽しむことや、音や音楽に気付きながら関心や興味をもって聴くことができるようにする。</p> <p>(3)音や音楽に気付いて、教員と一緒に音楽活動をする楽しさを感じるとともに、音楽経験を生かして生活を楽しいものにしようとする態度を養う。</p>			
担当教員	○田中未来 ○田中聡子 丸尾千尋 渡邊琴野 川端薫 田中智子 安藤莉 栗原佳代			
年間授業時数	35 単位時間			
使用教科書	「たのしいてあそび うたえほん」ひかりのくに			
月	題材名	時数	○主な学習内容 ◆ねらい（評価の観点） □指導の工夫	備考
4 5 6 7 9	音楽で友達の輪をひろげよう	17	<p>○音楽遊び（身体表現・歌唱） 「ソレ！はくしゅ」「かたつむり」等 ◆友達や教員と一緒に身体を動かしながら歌ってみよう。 ◆簡単な手遊び歌を模倣し、楽しみながら音楽に興味をもつ。 □動作が分かりやすい振付を行う。</p> <p>○音楽遊び（器楽） 「カスタネット・チャチャチャ」 ◆新しい楽器・いろいろな楽器を鳴らして楽しむ。 ＜使用楽器＞カスタネット タンブリン等 □鳴らすところと休むところが分かるように教員が手本を見せる。</p> <p>○音楽づくり ◆音遊びやリズム遊びを通して、メロディやリズムの違いの面白さに気付く。「はるかぜさんぽ」「つつんでみよう」 □児童がリズムを楽しめるように伴奏に緩急をつける。</p> <p>○音楽遊び（身体表現） 「ハッピージャムジャム」「虹のむこうに」 「はるがきた」等 ◆教員や友達とペアになって一緒に体を動かしたり、踊ったりする。 □ペアで行う動作を取り出して分かりやすく見本で示す。</p> <p>○音楽遊び（鑑賞） 「にじ」「カレーライス之歌」等 ◆音楽付きのパネルシアターを見たり、聴いたりする。 □パネルや演奏者に注目できるように配置を工夫したり、児童に姿勢を正すように伝えたりする。</p>	

<p>10 11 12 1 2 3</p>	<p>リズムにの ってあそぼ う</p>	<p>18</p>	<p>○音楽遊び（身体表現・歌唱） 「ホ！ホ！ホ！」「歌えバンバン」 「雪のこぼろず」「気球に乗ってどこまでも」等</p> <p>◆季節の歌を聴き、雰囲気を楽しむ。 ◆音楽にのって身体表現をする楽しさを知る。 ◆様々な楽曲に親しむ。 □動作が分かりやすい振付を行う。</p> <p>○音楽遊び（器楽） 和太鼓「三・三・七拍子ばやし」「ジャンプどん」 「秋のむしむしコンサート」「一緒にならそうよ」 「チューリップ」「パレード」等</p> <p>◆リズムや曲調を感じながら、リズム打ちをする。表現する 楽しさを味わう。 ＜使用楽器＞和太鼓、ハンドベル、トーンチャイム等 ◆鍵盤楽器に触れ、いろいろな楽器で簡単なリズムを打って 楽しむ。 ＜使用楽器＞キーボード、タンブリン、箱木琴等 □リズムの取りやすい教材を用意する。</p> <p>○音楽づくり 「ゴロゴロ・ジンジン」「新幹線とロープウェイ」等</p> <p>◆音遊びやリズム遊びを通して、メロディやリズムの違いを 体の動きで表現する。 ◆声や身の回りの様々な音に特徴があることを知る。 □教員が、声の強弱や動作をはっきりと示す。</p> <p>○音楽遊び（身体表現） 「おひさまになりたい」「きみイロ」等 文化祭のダンス「こすれこすれ」「赤鬼と青鬼のタンゴ」</p> <p>◆音楽に合わせてペアダンス、全員でダンスをする。 □ペアで行う動作を取り出して分かりやすく見本で示す。</p> <p>○音楽遊び（鑑賞） ○音楽遊び（鑑賞） 「とんぼのめがね」「歌が見えるよ聴こえるよ」 「星に願いを」「雪」「北風小僧のかんたろう」等</p> <p>◆音楽付きのパネルシアターや教員の演奏を見たり、聴いたり する。 ◆いろいろな楽器の音を聴いて、好きな音や音色を見つける。 □パネルや演奏者に注目できるように配置を工夫したり、児 童に姿勢を正すように伝えたりする。</p>
---	------------------------------	-----------	---

学 部	小学部	学 年	第2学年	
教科等名	図画工作	グループ名	第2学年	
ねらい	(1)形や色などに気付き、材料や用具を使おうとするようにする。 (2)表したいことを思い付いたり、作品を見たりできるようにする。 (3)進んで表したり見たりする活動に取り組み、つくりだすことの楽しさに気付くとともに、形や色などに関わることにより楽しい生活を創造しようとする態度を養う。			
担当教員	○田中智子 ○栗原佳代 ○渡邊琴野 田中未来 丸尾千尋 川端薫 安藤莉 田中聡子			
年間授業時数	35 単位時間			
使用教科書	「6つの色」戸田デザイン研究室			
月	題材名	時数	○主な学習内容 ◆ねらい（評価の観点） □指導の工夫	備考
4	万国旗をつくろう	6	○運動会に向けた旗作り ○消防車の描画や塗り絵 ○応援グッズ作り ○素材ちぎり、シール貼り ◆自分から素材に関わることができる。 ◆絵の具やクレヨンを使って描いたり着色したりする。 ◆国旗に使われている色に親しむ。	
5		□実態に合わせて、画用紙と塗り絵を準備する。 □児童の扱いやすい素材を選び、ちぎりやすいようにする。 □児童の興味のもちやすい題材を工夫する。		
	絵の具であそぼう	10	○道具(ローラー、筆、霧吹き、ペットボトル等)を使っての描画、彩色 ○手指を使用した彩色、描画 ◆絵の具の軌跡や色の変化を楽しむ。 ◆絵の具の感触を楽しむ。 ◆道具の扱い方を知る。	
6		□児童の身近な道具を使い、興味・関心を引き出せるようにする。		
7		□絵の具の種類を変化させるなど様々な感触を味わえるようにする。		
9		□色の変化や感触を楽しめるように分かりやすい配色や児童が興味をもちやすい題材を選ぶ。		
10	色や形であそぼう	7	○色付き紙粘土づくりと成形 ◆形を変化させて楽しむ。 ◆画面の配色を工夫して楽しむ。 ◆道具の扱い方を知る。	
11		□初めて触れる道具は、正しい扱い方ができるように支援する。 □台紙の大きさや長さを変化させて、楽しむようにする。 □児童の興味のもてる題材を工夫する。		
12	冬の造形	6	○フェルトや毛糸等、冬の季節にちなんだ素材を使った造形活動	

1			<ul style="list-style-type: none"> ○冬の行事にちなんだ飾り作り ○はさみ、のりの基本動作 ◆色や素材等画面の配置を工夫することができる。 ◆冬ならではの素材に親しむ。 □児童がイメージをもちやすいように、導入では視覚的な支援を行なう。 	
2	春の装飾	6	<ul style="list-style-type: none"> ○様々な素材を組み合わせて「春」のイメージに合わせた作品作り ◆道具の使い方が分かる。 ◆イメージをもって作ることを楽しむ。 □児童がイメージをもちやすいように、導入では視覚的な支援を行う。 □題材や色彩感など、春らしいものを選ぶ。 	
3				

学 部	小学部	学 年	第2学年	
教科等名	体育	グループ名	第2学年	
ねらい	<p>(1) 教員と一緒に、楽しく体を動かすことができるようにするとともに、健康な生活に必要な事柄ができるようにする。</p> <p>(2) 体を動かすことの楽しさや心地よさを表現できるようにするとともに、健康な生活を営むために必要な事柄について教員に伝えることができるようにする。</p> <p>(3) 簡単な合図や指示に従って、楽しく運動をしようとしたり、健康に必要な事柄をしようとしたりする態度を養う。</p>			
担当教員	○丸尾千尋 ○安藤莉 田中未来 渡邊琴野 川端薫 田中智子 田中聡子 栗原佳代			
年間授業時数	35 単位時間			
使用教科書	なし			
月	題材名	時数	○主な学習内容 ◆ねらい（評価の観点） □指導の工夫	備考
4 5	体育発表会 をしよう	6	<p>○集団行動</p> <p>◆教員や友達と一緒に活動し、移動することができる。</p> <p>○台風の日</p> <p>◆友達と一緒に同じ道具を扱い、ゴールを目指すことができる。</p> <p>○徒競走 30m走</p> <p>◆自分のペースでゴールまで進むことができる。</p> <p>○身体表現 パラバルーン</p> <p>◆手本を見たり、身体的支援を受けたりして模倣できる。</p> <p>□笛のリズムや音量、長さを工夫して動きやすいようにする。</p> <p>□ゴールテープ等で視覚的にゴールが分かるようにする。</p>	
6	自分の身体 のこを知 ろう	2	<p>○スポーツテスト</p> <p>◆流れを知り、見通しをもって取り組むことができる。</p> <p>□測定された数値を大きく見やすく示し、意識を高める。</p>	
7 9	水に慣れよ う	9	<p>○水慣れ、面つけ</p> <p>○水遊び（遊具・浮具遊び、浅いプールでの宝探しなど）</p> <p>◆顔や体に水をかけることができる。</p> <p>□プールでは水底板を使用し、安心して活動ができるようにする。</p>	
10 11 12	器械・器具 を使って運 動をしよう	10	<p>○固定施設を使った運動（トランポリンなど）</p> <p>◆教員と手をつなぎ、横すり足で低い平均台を渡ることができる。</p> <p>○器具を使った運動（マット⇒様々な方向への横転など）</p> <p>◆身体的支援を受けて、マットに寝転んだり、横転をしたりすることができる。</p> <p>○器具を使った運動（低鉄棒⇒鉄棒に慣れる運動、ぶら下がりなど）</p> <p>◆巧技台に乗った状態のまま、腹部に鉄棒を当てて、身体を支えることができる。</p> <p>○器具を使った運動（跳び箱⇒両足跳び、跳び下りなど）</p> <p>◆低い跳び箱の上に立って、両足で跳び下りることができる。</p>	

			<input type="checkbox"/> 跳び箱に手を着く位置に印をつける。 <input type="checkbox"/> 高さの違う平均台を並べて、自分で選べるようにする。 <input type="checkbox"/> 鉄棒にクッションを巻いて、回転しやすくする。	
1 2 3	ボール遊び	8	<input type="checkbox"/> 投げる・転がす・捕る・蹴る遊び <input type="checkbox"/> 的当て遊び <input checked="" type="checkbox"/> 教員と一緒にボールを持って、転がすことができる。 <input checked="" type="checkbox"/> 床に転がっているボールを両手で拾うことができる。 <input checked="" type="checkbox"/> 教員と手をつなぎ、ボールに足を当てることができる。 <input checked="" type="checkbox"/> ボールを離して床に落とすことができる。 <input type="checkbox"/> 児童が主体的に取り組めるようにコースを作る。 <input type="checkbox"/> 児童が扱いやすい大きさ、柔らかさのボールを使用する。 <input type="checkbox"/> ラバーマットやミニハードルを置いて、蹴る場所を分かりやすくする。	

学 部	小学部	学 年	第2学年	
教科等名	体育（朝の運動）	グループ名	普通学級（知的・自閉）	
ねらい	<p>(1) 教員と一緒に、楽しく体を動かすことができるようにするとともに、健康な生活に必要な事柄ができるようにする。</p> <p>(2) 体を動かすことの楽しさや心地よさを表現できるようにするとともに、健康な生活を営むために必要な事柄について教員に伝えることができるようにする。</p> <p>(3) 簡単な合図や指示に従って、楽しく運動をしようとしたり、健康に必要な事柄をしようとしたりする態度を養う。</p>			
担当教員	○安藤莉 渡邊琴野 川端薫 田中智子 田中聡子 栗原佳代			
年間授業時数	105 単位時間			
使用教科書	なし			
月	題材名	時数	○主な学習内容 ◆ねらい（評価の観点） □指導の工夫	備考
4 5	体育発表会 をしよう	19	<input type="radio"/> 集団行動 ◆教員や友達と一緒に活動し、移動することができる。 <input type="radio"/> 台風の日 ◆友達と一緒に同じ道具を扱い、ゴールを目指すことができる。 <input type="radio"/> 徒競走 30m走 ◆自分のペースでゴールまで進むことができる。 <input type="radio"/> 身体表現 パラバルーン ◆手本を見たり、身体的支援を受けたりして模倣できる。 <input type="checkbox"/> 笛のリズムや音量、長さを工夫して動きやすいようにする。 <input type="checkbox"/> ゴールテープ等で視覚的にゴールが分かるようにする。	
6	自分の身体 のことを知 ろう	9	<input type="radio"/> スポーツテスト ◆流れを知り、見通しをもって取り組むことができる。 <input type="checkbox"/> 測定された数値を大きく見やすく示し、意識を高める。	
7 9	音楽に合わ せて体を動 かそう①	18	<input type="radio"/> リトミックⅠ ◆教員と一緒に、音楽を聞きながら身体を動かすことができる。 <input type="checkbox"/> 笛を効果的に使い、動き出しや止まるタイミングを伝える。 <input type="checkbox"/> コーナーにコーンを置いて、走るコースが分かるようにする。	
10 11 12	音楽に合わ せて体を動 かそう②	31	<input type="radio"/> リトミックⅡ ◆教員と一緒に、音楽を聞きながら身体を動かすことができる。 <input type="checkbox"/> 笛を効果的に使い、動き出しや止まるタイミングを伝える。 <input type="checkbox"/> コーンをコーナーに置いて、走るコースが分かるようにする。	
1 2 3	音楽に合わ せて走ろう	28	<input type="radio"/> 10分間の歩く運動・走る運動 ◆教員と一緒に一定時間止まらずに走る・歩くことができる。 <input type="checkbox"/> 一緒に走って見本を見せる。 <input type="checkbox"/> ペースが同じ児童同士でグループを作り、一緒に走り続けられるようにする。	

学 部	小学部	学 年	第2学年	
教科等名	体育（20分体育）	グループ名	第2学年	
ねらい	<p>(1) 教員と一緒に、楽しく体を動かすことができるようにするとともに、健康な生活に必要な事柄ができるようにする。</p> <p>(2) 体を動かすことの楽しさや心地よさを表現できるようにするとともに、健康な生活を営むために必要な事柄について教員に伝えることができるようにする。</p> <p>(3) 簡単な合図や指示に従って、楽しく運動をしようとしたり、健康に必要な事柄をしようとしたりする態度を養う。</p>			
担当教員	○丸尾千尋 ○安藤莉 田中未来 渡邊琴野 川端薫 田中智子 田中聡子 栗原佳代			
年間授業時数	14 単位時間			
使用教科書	なし			
月	題材名	時数	○主な学習内容 ◆ねらい（評価の観点） □指導の工夫	備考
4 5	体育発表会 をしよう	3.6	<p>○集団行動</p> <p>◆教員や友達と一緒に活動し、移動することができる。</p> <p>○台風の日</p> <p>◆友達と一緒に同じ道具を扱い、ゴールを目指すことができる。</p> <p>○徒競走 30m走</p> <p>◆自分のペースでゴールまで進むことができる。</p> <p>○身体表現 パラバルーン</p> <p>◆手本を見たり、身体的支援を受けたりして模倣できる。</p> <p>□笛のリズムや音量、長さを工夫して動きやすいようにする。</p> <p>□ゴールテープ等で視覚的にゴールが分かるようにする。</p>	
6	自分の身体 のを知ろう	2	<p>○スポーツテスト</p> <p>◆流れを知り、見通しをもって取り組むことができる。</p> <p>□測定された数値を大きく見やすく示し、意識を高める。</p>	
7 9	健康な生活 を送ろう (保健)	2	<p>○健康な生活に必要な日常動作（手洗い・うがいなど）</p> <p>◆教員と一緒に「うがい」「のど」「せき」といった言葉に触れながら、うがいをする。</p> <p>○健康な生活に必要な言葉（身体の部位など）</p> <p>◆身体部位の名称を知り、自分の身体の変化や体調の不調（発熱、咳など）を意識することができる。</p> <p>□スライドや映像資料などを使用し、児童が視覚的に分かりやすい内容を準備する。</p>	
10 11 12	器械・器具 を使って身 体を動かそ う	3.2	<p>○固定施設を使った運動（トランポリンなど）</p> <p>◆教員と手をつなぎ、横すり足で平均台を渡ることができる。</p> <p>○器具を使った運動（マット⇒様々な方向への横転など）</p> <p>◆身体的支援を受けて、マットに寝転んだり、横転をしたりすることができる。</p> <p>○器具を使った運動（低鉄棒⇒鉄棒に慣れる運動、ぶら下がりなど）</p> <p>◆巧技台に乗った状態のまま、お腹に鉄棒を当てて、身体を支えることができる。</p>	

			<p>○器具を使った運動（跳び箱→両足跳び、跳び下りなど）</p> <p>◆低い跳び箱の上に立って、両足で跳び下ることができる。</p> <p>□跳び箱に手を着く位置に印をつける。</p> <p>□高さの違う平均台を並べて、自分で選べるようにする。</p> <p>□鉄棒にクッションを巻いて、回転しやすくする。</p>	
1 2 3	ボール遊び	3.2	<p>○投げる・転がす・捕る・蹴る遊び</p> <p>○的当て遊び</p> <p>◆教員と一緒にボールを持って、転がすことができる。</p> <p>◆床に転がっているボールを両手で拾うことができる。</p> <p>◆教員と手をつなぎ、ボールに足を当てることができる。</p> <p>◆ボールを離して床に落とすことができる。</p> <p>□児童が主体的に取り組めるようにコースを作る。</p> <p>□児童が扱いやすい大きさ、柔らかさのボールを使用する。</p> <p>□ラバーマットやミニハードルを置いて、蹴る場所を分かりやすくする。</p>	

学 部	小学部	学 年	第2学年	
教科等名	日常生活の指導	グループ名	普通学級（自閉）	
ねらい	(1)視覚的なツール等を手掛かりに日常生活に必要な身辺処理の中で、自分でできる部分を増やす。 (2)生活に必要な基礎的能力を高める。			
担当教員	○田中聡子 栗原佳代			
年間授業時数	413 単位時間			
使用教科書	なし			
月	題材名	時数	○主な学習内容 ◆ねらい（評価の観点） □指導の工夫	備考
4	新しい環境に慣れよう	34	○荷物の整理、着替えなどの日常生活スキル ○基本的な生活のルール ◆教員と一緒に日常生活に必要な身辺処理ができる。 ◆教員や友達に親しんで、学級での生活を楽しむ。 ◆実物の写真やマークを見て、持ち物の確認ができる。 □物の置き場所や手順を絵カードや手順書で示す。 □必要に応じて見本やカードの提示方法を変える。	
5	生活に見通しをもとう ①	35	○教員の言葉掛けや促しを受けながらの見通しをもった行動 ○絵カードや写真カードを利用した1日の活動の理解 ◆教員の支援を受けながら日課に沿って行動できる。 ◆日常生活のおおよその予定が分かり、見通しをもって行動できる。 □朝の会などで1日の見通しがもてるように、授業カードと場所カード、用意するもののカードと一緒に提示する。	
6	できることを増やそう ①～荷物整理、朝・帰り・給食前後の身支度、排せつなど～	34	○日課に沿った荷物整理・着替え・給食の支度 ○定時排せつ、トイレでの排せつ習慣の確立 ○トイレ後の身支度 ◆教員と一緒に日常生活に必要な身辺処理ができる。 ◆健康や安全に気を付けることができる。 □絵カードや手順表を使用し、流れを示す。 □必要に応じて、手を添えるなど支援する。	
7	手伝いや仕事をしよう ①	34	○教員の支援を受けながらの係活動、授業の準備や片付け ◆日直の仕事を通して友達や教員とやりとりができる。 ◆手順書などを手掛かりに簡単な手伝いや仕事ができる。 □児童の実態を考慮して、無理なくできる活動から始める。 □自分の仕事を覚えられるよう繰り返し学習する。	
9	できることを増やそう ②	34	○荷物の整理、着替えなどの身辺処理の確立 ○手洗いやうがいの習慣化 ○食べられるものを増やし、落ち着いて食べる習慣作り ◆教員と一緒に日常生活に必要な身辺処理ができる。 ◆手順書などを手掛かりに身辺処理ができる。 □絵カードや手順表を提示する。 □着替えや手洗い、うがいを行うように教員が見本を見せたり、言葉掛けをしたりして促す。 □苦手な食材は少量にし、好きな食材と交換で食べるよう皿で小分けにして出す。	

10	手伝いや仕事をしよう ②	36	<p>○自発的な係仕事や給食の準備、片付け</p> <p>◆教員の支援を受けながら簡単な手伝いや仕事ができる。</p> <p>◆日常生活で簡単な手伝いや仕事を進んですることができる。</p> <p>□絵カードや手順表を提示し、自分の仕事を行うように言葉掛けする。</p>
11	身近な人や友達と適切に関わろう	36	<p>○朝や帰りの挨拶習慣（日直当番の時は朝の会・給食前・帰りの会で挨拶をする）</p> <p>◆教員や友達を意識して挨拶をすることができる。</p> <p>□挨拶をするように言葉掛けをしたり、見本を見せたりして、促す。</p>
12	掃除をしよう	33	<p>○雑巾掛けなどの掃除</p> <p>◆教員の支援を受けながら簡単な仕事をするすることができる。</p> <p>◆日常生活で簡単な仕事を進んですることができる。</p> <p>□同じ手順で繰り返し行う。</p> <p>□拭き始める位置や雑巾を掛ける位置等を分かりやすく示す。</p>
1	できることを増やそう ③	46	<p>○手洗い、うがい</p> <p>○衣服の前後や裏表に注目した着替えの仕方やたたみ方</p> <p>◆教員の支援を受けながら身辺処理ができる。</p> <p>◆日常生活に必要な身辺処理を自分でできる。</p> <p>□手洗いやうがいは外から教室へ戻った時等、決まったタイミングで行い、習慣化していく。</p> <p>□前後や左右が分かるように衣服や靴に印をつける。</p>
2	友達と仲良く過ごそう	45	<p>○教員や友達との適切な関わり方</p> <p>◆具体物や視覚的な情報を通して、教員や友達とのやりとりを広げることができる。</p> <p>◆友達と仲良くすることができる。</p> <p>□友達のやっていることを近くで見たり、一緒にやってみたりする。</p> <p>□「かして」や「ありがとう」などのやりとりができるように教員がその場に応じた適切な言葉を児童に伝える。</p>
3	きまりを守って生活しよう	46	<p>○日常生活に必要な簡単なきまりやマナー</p> <p>◆挨拶や順番などの簡単なきまりやマナーを知る。</p> <p>□正しい見本を見せ、絵カードを使用しながら、きまりやマナーを確認する。</p> <p>□マナーが守れた時は、即時評価する。</p>
通年	<p>登校後（荷物整理、着替え、係活動、課題、朝の会）</p> <p>給食前後（準備、食事、片付け、教室整備）</p> <p>下校前（着替え、荷物整理、係活動、帰りの会）</p>	<p>含まれる各教科の内容</p> <ul style="list-style-type: none"> ・生活 基本的な生活習慣、日課・予定、人との関わり、役割、手伝い・仕事、きまり、生命・自然 ・国語 聞く・話す（名前呼び） ・算数 数量（人数、出席調べ）、実務（暦） ・道徳科 節度・節制（予定の把握・身辺自立） 礼儀・感謝（挨拶、お礼） 規則の尊重（ルールを守ろうとする） 	

学 部	小学部	学 年	第2学年	
教科等名	生活単元学習（学年）	グループ名	第2学年	
ねらい	(1) 教員と一緒に、生活の中での決まりを守って行動する。 (2) 教員の援助を受け、友達と一緒に活動することを楽しむ。 (3) 教員と一緒に、体験的な学習を通して、公共のルールやマナーを知る。 (4) 単元の中で複数の活動を経験し、積極的に活動しようとする。（プログラミン グ学習）			
担当教員	○川端薫 ○安藤莉 田中未来 丸尾千尋 渡邊琴野 田中智子 田中聡子 栗原佳代			
年間授業時数	70 単位時間			
使用教科書	「えほん、よんで！2おいしいおとなあに？」 あかね書房			
月	題材名	時数	○主な学習内容 ◆ねらい（評価の観点） □指導の工夫	備考
4 5	2年生に なったよ	16	○2年生の活動紹介 ◆2年生での活動を知り、見通しをもつことができる。 □写真や絵カードを提示して、分かりやすくする。 ○自己紹介、ゲーム ◆新しい教員や友達の名前を知ることができる。 ◆新しい教員や友達との活動を楽しむことができる。 □写真や予定カードを使って、見通しをもちやすくする。 ○校内・校外歩行、遊具遊び ◆2年生の集団で、校舎内やグラウンド、学校周辺を安全に歩くこ とができる。 ◆友達や教員と手をつなぎ、ペースを合わせて歩くことができる。 ◆遊具で遊ぶ時のルールを知るとともに、ルールを守って遊ぶこと ができる。 □ルールをカードで提示し、視覚的に分かりやすくする。	
6 7	動物園に 行こう みんなで あそぼう 季節を感 じよう	12	○動物クイズ、動物探しゲーム ◆羽村市動物公園にいる動物を知ることができる。 ◆知っている動物を探すことができる。 □写真カードを提示する。 ○校外歩行 ◆学校の周辺を安全に歩くことができる。 ◆ルールを守って公共の施設を使うことができる。 □ルールが分かりやすいように、カードを使って提示する。 ○校外学習の振り返り ◆羽村市動物公園にいた動物を思い出すことができる。 ◆写真や絵を貼り、校外学習での活動を振り返ることができる。 ◆楽しかったことを発表することができる。 □写真や動画を使って分かりやすく振り返る。 ○ダンス、ゲーム ◆簡単なルールを守り、遊びを楽しむことができる。 ◆楽しかったことを発表することができる。 □何が楽しかったかを分かりやすく発表できるように、カードを提 示する。 ○傘さし歩行	

			<ul style="list-style-type: none"> ◆傘のさし方を知り、安全に扱うことができる。 ◆傘をさして歩くことができる。 □見本を見せるとともに、繰り返し行う。 ○花探し、虫探し ◆季節の花や虫を取ったり、写真に収めたりすることができる。 ◆取ったものや写真を、友達に紹介することができる。 ◆友達の活動や発表に注目することができる。 □簡単に撮れるよう、タブレット端末を使用する。 	
9	季節のあそびを楽しもう①	8	<ul style="list-style-type: none"> ○シャボン玉 ◆シャボン玉の道具の扱いに慣れ、順番を守って活動できる。 ◆友だちの活動に注目する。 □シャボン玉に注目できるように促す。 ○水遊び ◆「暑い」や「冷たい」などを、体験を通して感じるすることができる。 ◆水遊びのルールを知り、守ることができる。 ◆友だちと一緒に遊びを楽しむことができる。 □ルールが分かりやすいように、カードで提示する。 	
10 11 12	羽ばたき祭をしよう 学習用タブレット端末に触れよう 50周年を祝おう	18	<ul style="list-style-type: none"> ○発表劇の練習 ◆羽ばたき祭で取り組む劇について知る。 ◆自分の役が分かり、楽しんで劇をすることができる。 ◆教員と一緒に、タブレット端末で羽ばたき祭の劇を観る。 □立ち位置に印を付いたり、見本を見たりするように促すとともに、繰り返し練習する。 ○背景や小道具作り ◆友だちと協力して、大きな絵を完成させる。 □やり方が分かるように、手順をカードで提示する。 ○買い物学習 ◆好きなものを選ぶことができる。 ◆お金を払ったり、レシートをもらったりするを経験する。 □事前にお金を渡す練習を行い、イメージをもてるようにする。 ○50周年キャラクターのぬりえ ◆50周年という特別な年であること知り、キャラクターに親しむ。 □スライドを用いてイメージをもてるようにする。 	
1 2 3	季節のあそびを楽しもう② お楽しみかいをしよう	16	<ul style="list-style-type: none"> ○羽根つき、たこあげ、福笑い ◆自分で制作したものを使って遊ぶことを楽しむ。 ◆友だちの活動に注目することができる。 ◆楽しかった遊びを、友達の前で発表することができる。 □お正月の遊びを意識できるように絵本やパネルシアターを使用する。 ○お楽しみ会 ◆ビデオや写真を見て、楽しかったことを振り返ることができる。 ◆やりたい遊びを選ぶことができる。 ◆楽しかったことを発表することができる。 □分かりやすく振り返りができるように、絵や写真カードを提示する。 	

学 部	小学部	学 年	第2学年	
教科等名	社会性の学習	グループ名	普通学級（自閉）	
ねらい	①対人関係に関すること (1)身近な人の存在が分かり、人とやり取りをして行動できる。 (2)あいさつ・要求・依頼などの言葉の理解、対応、表現ができる。 ②ソーシャルスキルに関すること (1)順番・ルールなどを理解し、適切な行動ができる。			
担当教員	○栗原佳代 田中聡子 田中智子			
年間授業時数	70 単位時間			
使用教科書	なし			
月	題材名	時数	○主な学習内容 ◆ねらい（評価の観点） □指導の工夫	備考
4	①先生とやってみよう	35	○手遊び、絵カードマッチング、簡単なゲーム ○ペアダンス ◆手遊びなどで、教員と一対一で模倣を促すなど楽しくやり取りする。 ◆挨拶や返事や報告などの正しいやり方を覚える。 □学習に見通しがもてるように、最後に児童が楽しめる「見る聞く」活動を入れる。 □絵や文字のカードなどで視覚的に分かりやすく説明する。 ◆指示された順番に並び歩く。 □並び順は一定にする。 ◆ゲームでペアになる友達を写真カードから選び、ペアをつくる。	
5				
6				
7				
9	②並んでみよう 選んでみよう			
10	①友達とやってみよう	18	○手遊び、ペアダンス、勝ち負けのあるゲーム ◆友達を誘って一緒に活動する。 ◆手遊びなどで教員や友達との関係を深める。 □順番の写真カード、花丸など視覚的に提示する。 □友達カードを提示して、選択できるようにする。 ◆友達とロールプレイ「ありがとう」「ごめんね」「やめて」「いいよ」などやり取りの言葉の使い方を学ぶ。 ◆ゲーム時に自分の順番を待つ。 ◆友達と交代でゲームを行う。 □手本や絵本で、視覚的に分かりやすく説明する。 ◆コミュニケーションカードの使い方を学ぶ。 □コミュニケーションカードを準備し、構文の仕方や相手への伝え方を分かりやすく説明する。	
11				
12				
	②順番にやってみよう			
1	①自分の思いを伝えよう	17	○手遊び、ゲーム（リバーシ）、ペアダンス、サークルダンス、玉集めゲーム、多数決 ◆好きな遊びを選び、やりたいと要求できる。 ◆一緒に活動したい友達にお願いする。 □いろいろな遊びを経験できるように、1週間ごとに違う遊びを行い、その中から選択できるようにする。	
2				

3	② 活動のルールやマナーを学ぼう	○公共の施設を使おう ◆トイレの使い方など、写真カードやビデオを使って、再現し、ルールやマナーを学ぶ。 ◆お店屋さんを設定し、ルールやマナーを学ぶ。 ◆挨拶やその場に応じた言葉遣いを学ぶ。 □紙芝居や絵本など視覚的に分かりやすい説明をする。	
---	------------------	--	--