

自立活動学習指導案例の単元設定について

島根県教育センター教育相談スタッフ特別支援教育セクション

自立活動は、障がいによる学習上または生活上の困難さを改善・克服することが目的ですが、授業者は児童生徒の弱点や課題ばかりに注目してしまうこともあります。しかし、特別支援学校教育要領・学習指導要領解説自立活動編（以下、解説自立活動編）には、自立活動は児童生徒が「主体的に」取り組むものである、と示されています。

このように、児童生徒が主体的に取り組む自立活動の授業を目指すには、児童生徒一人一人がもっているよさに注目しそれを活かす、また、児童生徒が興味関心をもっていることを取り入れるなどの手立てや工夫をしながら活動内容や計画を考えることが、授業者として欠かせない視点であると考えます。

実際に児童生徒の困難さは簡単に改善・克服できるものではない。児童生徒自身が時間をかけてそれを受け止め、肯定的な自己理解につなげていけるようにすることも大事である。

（解説自立活動編）

本指導案例の授業では、児童が主体的に取り組みながら、目的に向かう活動内容で授業例を示したいと考え、児童の生活の流れやまとまりに基づく学習活動（単元：導入－計画－準備－実践－まとめの一連の活動があるもの）を取り入れました。単元計画等を見ると生活単元学習の単元計画と似ています。しかし、自立活動の指導目標と生活単元学習の目標の性質を考えると、両者は明らかに異なります。

また、自立活動の指導は、個別指導の形態で行われることが基本ですが、指導目標を達成する上で効果的である場合には、児童生徒の集団を構成して指導することも考えられます。しかし、最初から集団で指導することを前提とするものではない点に留意することが重要です。本指導案例は、児童一人一人の指導目標を達成するために集団を構成して指導することで、みんなで主体的に活動にむかうことができると考えた例です。

最後に、この指導案例は基本であり学校や学級の実情に応じて、項目等を変更や工夫を加えてよいですが、自立活動の授業づくりでは「児童生徒の実態から指導目標を作り、それが単元の目標に関連すること」、「児童生徒が主体的に活動に取り組むこと」を必ず取り入れてほしいと考えます。

小学校 知的障がい特別支援学級 自立活動 学習指導案

日 時：令和〇年〇月〇日（〇）〇校時

場 所：〇〇教室

授業者：〇〇 〇〇

1 題材名 「にっこにこゲーム大会をひらこう」

①児童生徒にとって、学習のねらいや内容が分かりやすい題材名が設定されている。

②単元の指導目標は、年間指導目標と関連性をもたせ、一人一人の児童生徒ごとに作成し、関連付けた内容の区分と項目を記載する。

③文末が「～しようとしている。」や「～している。」等の児童生徒の状態を示す表記になっている。

★個別の指導計画と関連させる。

2 指導目標

	目 標
A (第4学年)	・自分の思いを相手に伝えたり、相手の思いを受けとめたりしながらにっこにこゲーム大会の活動に取り組む。 【2心理的な安定(1)】【3人間関係の形成(1)】
B (第5学年)	・自分の思ったことや考えたこと、気持ちを友達や教師に伝える。 【3人間関係の形成(1)】【6コミュニケーション(2)】
C (第5学年)	・相手の思いや考えに意識を向けながら、にっこにこゲーム大会の活動に取り組む。 【3人間関係の形成(2)】【6コミュニケーション(5)】
D (第6学年)	・自分の気持ちをコントロールしながら、友達との活動に取り組む。 【2心理的な安定(1)】【3人間関係の形成(4)】

④児童生徒の単元の指導目標を設定する理由となる実態を記述する。また、児童が主体的に取り組む自立活動の授業を目指すため、一人一人がもっているよさや興味関心も記載する。

⑤学習に対しての学級集団の特徴、単元に関わるこれまでの学習履歴の状況について記述する。

⑥年間指導目標は、個々の目標、関連付けた内容の区分と項目を記し、本単元に関係する目標には◎をつける。

3 単元について

(1) 児童観

本学級は、6年生1名、5年生2名、4年生1名の計4名で構成されている。興味関心については、体を使った遊びやゲームを好む児童、図鑑などの本を読むことを好む児童など様々である。語彙力やコミュニケーションの姿も幅広いため、やりとりがうまくいかなかったりトラブルが起こったりすることもあるが、友達や教師とかかわりたいという気持ちはそれぞれがもっている。休み時間にはそれぞれで遊ぶことが多かったが、最近は合同学習で取り組んだ輪投げゲームで、誘い合って遊ぼうとする様子も見られるようになってきた。

各児童の実態は以下の通りである。

	児 童 の 実 態	年間指導目標 (◎本単元に関係する目標)
A	- 各教科の学習では特別支援学校学習指導要領(以下、学習指導要領とする)2段階の学習を中心に行っている。 - 自分の経験したことがないことについては、イメージがしにくかったり、不安を感じたりする様子が見られるが、経験のある活動には自分なりのイメージや思いをもち意欲的に取り組んでいる。 - 児童同士のやり取りの中では、お互いに相手の思いや考えを十分に理解し合えないことが多いことから、自分の考え以外を受け入れにくく、やりたかった活動や遊びを十分にできずにもどかしい表情をしていることが多い。 - 教師が仲立ちをすることで友達の意見に基づく活動を一緒に経験し、自分と違う視点を受け入れる様子も少しずつ増えてきている。	◎自分の思いを相手に伝えたり、相手の思いを受けとめたりしながら活動に取り組む。 【2心理的な安定(1)】 【3人間関係の形成(1)】
B	- 学習指導要領2段階の学習を中心に行っている。 - テレビのバラエティー番組に興味をもっており、担任や身近な教職員には休み時間などにその話題について自分から話しかけることがある。 - 決められた役割に自分からコツコツと取り組む姿がある。 - 児童同士のかわりの中では、話題の内容やペースが合わない様	◎自分の思ったことや考えたこと、気持ちを自分から友達に伝えることが増える。 【3人間関係の形成(1)】 【6コミュニケーション(2)】

	子があり自信もないためか、自分からの発信は少なく、学習活動でも教師や友達からの働きかけを待つことが多い。 健康観察の係活動をすることで、学級外の教職員とやり取りできる話題が少し広がってきている。学級でも自分がやりたいことを選択肢の中から友達に伝える姿が見られるようになってきている。	衣服の前後を意識して、着替えをする。 【4環境の把握（1）】 【5身体の動き（3）】
C	- 学習指導要領3段階の学習を中心に行っている。 - 図鑑を読むことやアニメのキャラクターに興味があり知識も豊富で、自分の好きなことや知っていること、考えたことについて周りの教師や友達に堂々と話す姿が多い。 「話したい」という思いが強く、相手の思いや考えへの意識が弱い様子があることから、相手へ「一方的に話している」印象を与えたり、児童同士でうまくやり取りが続き、お互いにいらだつ様子が見られたりすることもある。 - 個別で行う自立活動では、学校生活での出来事を題材にして、イラストを用いて自分の気持ちと相手の気持ちを考える学習をしている。	◎相手のペースに合わせて活動を行ったり、気持ちを考えようとしたりして、相手に意識をむけることが増える。 【3人間関係の形成（2）】 【6コミュニケーション（5）】 ・身体力を入れる部位を意識して、正しい姿勢で座ることができる。 【4環境の把握（1）】 【5身体の動き（3）】
D	- 小学校3年生の学習を中心に行っている。 - ゲームなどの勝敗のある活動を好み意欲的に活動することが多い。発想も豊かで、学習活動の中でも自分のアイデアを活発に発言し友達を引っ張っていく姿がよくみられる。 「勝つこと」「一番になること」へのこだわりがあり、気持ちが高まると順番やルールを守ることへの意識が薄れて友達とトラブルになることがある。 - トラブルの後には教師と一緒にどうすればよかったか、自分はどうしたいかを振り返って考え、気持ちの落ち着く方法を試している。	◎友達とやりとりをしながら、自分の気持ちをコントロールして活動に取り組む。 【2心理的な安定（1）】 【3人間関係の形成（4）】

本学級の時間における特設された自立活動は、週2時間あり、そのうち1時間は指導目標ごとにペアや個別で学習を行ったり、もう1時間は本単元のように集団で取り組んだりしている。年間を通して、集団で学習をする時間を設定することで、一人一人の指導目標にある集団参加やコミュニケーションの基礎を養うことをねらっている。これまでの集団で学習する時間では、新任教師に名刺を作って自己紹介をする活動を通して、自分のことをどのようにして伝えたら良いか話し合ったり、友達の伝え方からさらに良い方法を考えて学び合ったりしてきた。

⑦取り扱う教材が児童生徒にとってどんな意味をもつか、この教材を通してどんな力を養うことができるか等を記載する。

★集団での指導を行う時は、単元の指導目標を達成する上で集団での学習の効果について記述する。

(2) 教材観

本単元では、自立活動の内容項目「2心理的な安定」「3人間関係の形成」「4環境の把握」「6コミュニケーション」を関連付けて単元の指導目標を設定した。集団でゲーム大会に向けて活動する中で、集団に参加するための基礎となる力、自分の気持ちをコントロールする力、コミュニケーションを円滑に行う力を養うことができると考える。

「輪投げゲーム」は、本学級の児童全員が興味関心をもち、児童から「輪投げゲーム大会をやりたい。」という意見が聞かれているため意欲的に取り組むことができ、さらに、ルールや使用する道具に様々な工夫を加えることができるゲームである。今回は、既製の輪投げゲームセットを使用するが、セットの杭（位置、高さなど）、輪（大きさ、形、重さなど）、輪を投げる回数、輪を投げる位置などについて考えることができる。児童が輪投げゲームで遊びながら話し合い、友達の意見と自分の意見に折り合いをつけながら決める姿が期待できる。

また、人を招いて「ゲーム大会」を開くことで、招待したい人を話し合って決め、期待感を高めながら準備を行い、共にゲームを楽しむことができる。招待する人を加えたいいつもと異なる集団の中で、相手を意識してコミュニケーションをとったり、自分の気持ちをコントロールしたりすることができると考えられる。

このような機会や活動を児童一人一人の指導目標に結びつけることで自然なかたちで単元を設定することができ、児童が取り組んでいるうちにそれぞれの課題に向かうことができるよさがある。

⑧教材教具、学習形態、学習過程、教師の支援などについて、指導者の意図的な活動が記述してある。

★集団での指導を行う時には、指導者の意図を明確にするために一人一人の支援を記述する。

⑨単元全体の指導に合わせ、本時の指導が具体的に記述してある。

(3) 指導観

本単元では、児童が校内の人を招待する「にこにこゲーム大会」の活動を行っていく上で、次のことを大切にしていきたい。

主体的に活動ができるように

単元の始めにどんなゲーム大会にしたいかを考えることで、児童が思いや願いをもちながら活動できるようにしていきたい。また「にこにこゲーム大会」の開催に向けて、「自分たちで決める」活動を取り入れることで、友達とのやりとりにも必然性が生まれ、より意欲的にやりとりができるようにしたい。児童が決める内容は、「招待したい人」「輪投げゲームの方法」「役割分担」などを考えている。話し合いを通して決め、実際にゲームをして振り返ることで活動のイメージをつかみやすくしたり、ルールについて考えたりすることができるようになりたい。

自分に対して理解を深められるように

学習活動ごとに自分のがんばることをめあてとして、それを意識しながら活動ができるようにする。そして、活動後にめあてなどを振り返るようにする。活動に対して自分が「できたか。」「できなかったか。」だけでなく、活動中の気づきや思い、考えたことなどを振り返ることで、自分に対しての理解を少しでも深められるようにしたい。

友達に意識を向けることができるように

学習活動には、児童同士が友達の表情や言葉から気持ちなどを想像する場面（ペア活動など）を作ったり、友達に意識をむけるきっかけとなる問いかけをしたりしたい。また、学習活動後にめあてと共に友達の様子とやりとりをした時の自分の感情を振り返る時間を設けるようにした。

一人一人の支援について

Aに対する支援

ゲームの準備や話し合いの中で自分の考えや思いが友達と異なっており、解決策を見つけだしにくい時には、児童の気持ちを受けとめつつ、自分や友達の考えに基づく活動を体験して考えることができるようにしたい。また、友達の考えに意識を向ける様子や自分の考えを振り返る様子があることをとらえ、伝えることで自分の変容が意識できるようにしていきたい。

Bに対する支援

自分の考えや思いを伝えたことに充実感や達成感が感じられることを大切にしたい。招待状を渡す活動では、ゲーム大会についてやりとりができるように、事前に招待する教職員とBに願う姿について共有しておく。

また、話し合いの内容に応じて、思いや考えを表しやすいように、選択肢を入れた質問をしたり、仲の良いAとペアでの活動を設定したりする。

Cに対する支援

友達への意識が高まるように、話し合いの時は、友達の様子に意識を向けるような問いかけ（「Cの考えをどう思ったか。」など）をする。また、振り返りの時は、友達の様子を思い出しながら自分自身の振り返りができるように、ワークシートの設問を工夫する。

Dに対する支援

身近な教職員を招待するという意欲の高まりや期待感がある中で、気持ちをコントロールできる経験を積めるようにしたい。そのために、児童が「ゲーム大会まであと何日？」というように日程表を確認したり、招待状を渡す活動を設定して、招待をする教職員がゲーム大会を楽しみにしている様子を見たりする。

活動中に気持ちが不安定になった時には、教師がその気持ちを認め、Dが休憩場所で気持ちを鎮めるのを見守りつつ、活動にもどるきっかけとなる言葉がけをしていく。

本時では、輪投げゲームをやりながら、みんなが楽しくゲームをするためにはどうしたらよいかということを考える。その際、大人と児童が対戦した様子がイメージできるように、教師も招待する教職員の代わりとして参加し、ゲームに取り組んだ時の子どもと大人の結果の差からも考えられるようにする。

また、友達とやりとりをしながら自分の考えを伝えたり、友達の考えを受けとめたりするために、AとB、CとDのペア活動を行う。AとBのペアでは、安心感の中でゆっくりとしたペースで話し合いができるため、自分の考えを伝えやすくなり、相手の考えを受けとめる時間ができると思われる。CとDのペアでは、これまでの様子から考えが相反することが想像され、自分と相手の意見が異なった時にどうしたらよいか、考えて行動することが期待される。

両ペアとも教師は基本的には見守るが、それぞれの考えを引き出してやりとりをつないだり、相手の考えの

理由に意識がむくように問いかけなどをしたりして、本時の指導目標に迫りたい。

⑩単元の指導目標を達成するために、学習活動の流れに具体性と必然性がある。

4 単元指導計画（全10時間 本時2／10時間）

次	時	主な学習内容
1	1	○1組ゲーム大会の計画をたてる ・どんなゲーム大会にしたいか考える ・招待する教職員を決める
	2 (本時)	○みんなが楽しめる輪投げゲームを考える ・全体でみんなが楽しめる方法を考える ・ペアでその方法を詳しく考える
	3	○輪投げゲームの方法を決定する ・ペアで方法を考えて、道具などを改良する ・決まったことや改良した道具を発表する
	4	○1組ゲーム大会の準備をする
	5	・準備と当日の役割分担を決める (司会、輪投げゲームの説明、得点集計記録など) ・担当の準備をする
	6	○招待する教職員に招待状を渡そう
	7	・どんなことを書くか考え、招待状を作成する ・渡し方を考え、練習をして招待状を渡す
	8	○リハーサル ・振り返りをして修正、改善する
2	9	○1組ゲーム大会をしよう
	10	○振り返りをする ・本番の動画を見ながら、振り返りをする

⑪単元の指導目標との整合性があり、具体的な内容にする。

★本時の指導目標の内容区分と項目は、単元の指導目標と同じであるため、記載しなくてもよい。

5 本時の学習

(1) 本時の指導目標

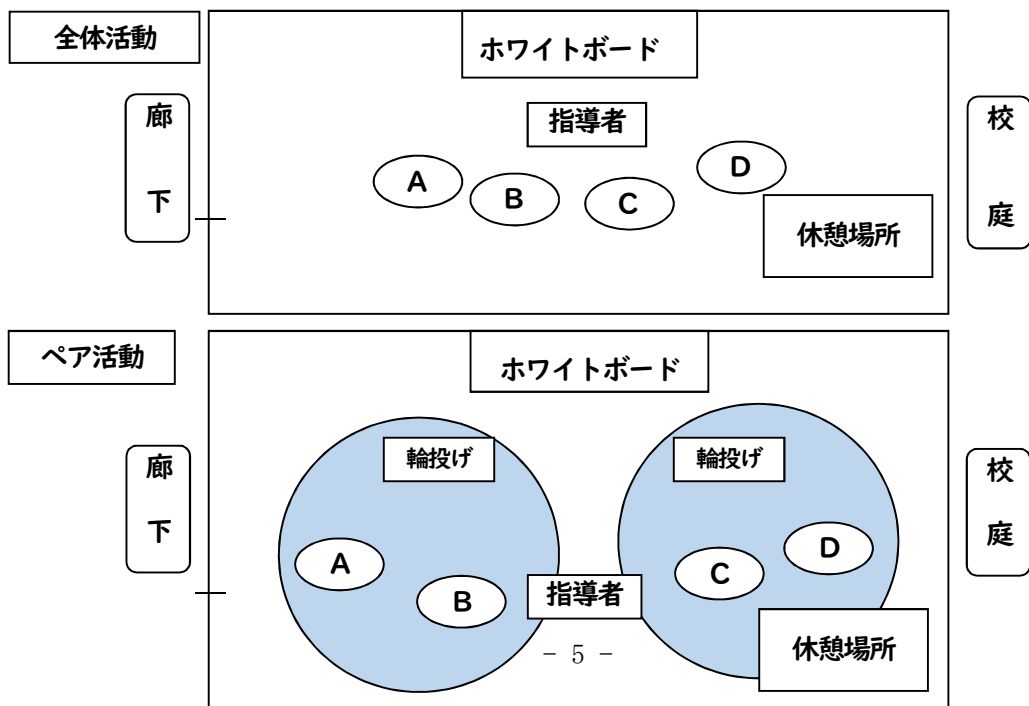
児童名	本時の目標
A	・友達とやりとりをしながら、楽しいゲームの方法を考える。
B	・自分のやりたいゲームの方法や、自分の感じたことを友達に伝える。
C	・友達の考えの理由や思いに意識を向けながら、みんなが楽しめるゲームの方法について考える。
D	・友達の考えを受けとめながら、みんなが楽しめるゲームの方法について考える。

(2) 展開 別紙

⑫児童生徒の主体的な取組を支える手立てとして、児童の座席配置や活動場所、指導者の位置等を示す。

★必要に応じて記入する。

(3) 場の配置 (配置図)



6 評価

(各児童について)

- ・ 本時の指導目標が達成できたか。
- ・ 本時の指導目標の達成に向けてどのような変容(活動・振り返りの様子、ワークシートの記入内容、表情や言葉などから表れた内面の様子、つまりいた点)があったか。

⑨児童生徒が「指導目標に対して達成できたのか、できなかったのか」だけではなく、本時の指導目標や活動に対して「どのような態度で、どのような思いや考えをもって、変容していったのか」ということも評価をする。

★自立活動の評価は、本時の指導が指導目標に照らしてどのように行われ、児童生徒がその指導目標の実現に向けてどのように変容しているかを明らかにするものであり、学習活動の結果だけではなく、結果にいたるまでのプロセスも評価をしなければならない。展開例のように観察する場面と視点を明確にもち、授業後に簡単でよいので記録をしておくとい。また、評価の例のように観察や振り返りのワークシートの記述を記録しておくとい。

(本時の評価の例)

【D】みんなが楽しめるゲームの方法を考えようとしていたが、自分の考えを認めさせようと言葉が荒くなることがあった。自分の考えがCと似ていることに気づいて相手に伝えることで、Cが準備に協力する様子が見られた。

振り返りのワークシートには、自分の考えがCと似ていてびっくりしたこと、子どもも楽しめるように子ども専用の杭を作ることを考えたという点が書かれていた。みんなが楽しめるゲームを考える中で、Cの考えに意識を向けられたと思われる。

自立活動における「教師の指導に対する評価」の重要性について

各教科等の指導においても重要視されていますが、自立活動の指導においては特に大切だと考えます。

それは、児童生徒一人一人の指導目標は、児童生徒の実態を基にして教師が考えたものだからです。日々、教師が指導目標の妥当性(「指導目標は、児童に実態に基づいているか。」「指導目標は、現在の児童に必要とされているものか。」等)について、繰り返し考えることで指導目標の方向性や内容の妥当性を高めることになります。他にも、活動内容や一人一人の支援等を振り返って改善を行うことで、児童生徒の指導目標の達成に近づくことができます。

評価の視点については、下のような(評価の視点の例)と【教師の指導に対する評価の例】を参考にしてみてください。

(評価の視点の例)

①活動内容 ②活動量 ③活動の流れ ④教具 ⑤活動の場の配置 ⑥本時の指導目標の妥当性

※必要がある視点について評価を行う

【教師の指導に対する評価の例】(例では、全ての視点を評価している)

①導入で「自分が何をしたら楽しい輪投げゲームになるか」について考えた。

「楽しい」の具体的なイメージがもつことができるような児童とのやりとりが必要だった。

②A Bのペア活動の時間が必要だった。次回、A Bの活動時間を確保しつつ、C Dの活動が早く終わった場合のことを考える必要がある。

③楽しくできる方法についてみんなで考えてから、ペアで具体的に考える流れは良かった。

みんなで考える場面は、友達の様子をヒントに方法を考えることができた。

④ペアに1つずつ輪投げゲームがあることで、ペアのペースで考えることができた。

⑤ペアと指導者の位置は、指導者が両ペアを見守ることができる位置で適当だった。

⑥Aが他者の意見を受けとめるために(教師は)、A Bの間に入り多くのやりとりが必要だった。他者の考えを受けとめつつ自分の考えもいかす成功体験を今後も積めたら良い。

(2) 展開							
時間	学習活動	教師の支援（・）と期待される児童の姿（★）、評価（☆）			準備物		
		A	B	C	D		
10分	1. 今日の活動と単元のめあてを確認する 本時の活動の予定を知る	・活動の予定（輪投げゲームを考える）と単元のめあて（みんなが楽しいゲーム大会にする）を予定表を提示して確認をする。 ・本時の活動の流れをホワイトボードに書いて知らせる。				⑮文末は教師の立場で記述し、「～を知らせる。」 「～するようにする。」などの表現になっている。	
	2. 今日のめあてを考える	みんなが楽しい輪投げゲームを考えよう					
	3. 道具の準備をする 4. 輪投げゲームをしながら、みんなが楽しくできる方法を考える	・ワークシートを配付して、「自分が何をしたら楽しい輪投げゲームになるか考えよう」と問いかける。 ・今日のめあてが具体的に決まるように、本時の活動の流れを基に児童とやりとりを行う。					
25分	⑬文末は、児童生徒が主語になり「～について考える。」「～について話し合う。」などの表現になっている。	・自分の気持ちが伝わっていることが感じられるように、Bの表情や身振りから気持ちを言語化して伝える。 ・周囲の人に気持ちなどを伝える良さが感じられるように、他の児童にBの気持ちを想像する問いかけを行って、その答えをBに返す。				★先生が輪をどんどん入れる。 大人はずるいな。 子どもが入れるためには、どうする？	
	⑭各学習活動にかけける時間が記してある。	★AとBが、輪を入れるためには、どうしたらよいか？					・活動への意欲を高めるために、積極的に考える姿をとらえて、称賛をする。
	⑰支援を行う理由を明確にするために、児童の予想される姿を記載する。	★輪が入ったよ。やったー。 輪が入らない、やだ。					
	5. ペアで詳しく考える 輪投げゲームを操作しながら考える	・児童から出た意見をホワイトボードに整理することで、話し合う内容が分かりやすくなるようにする。					
	ペア（AとB）（CとD）	★予想されるみんなが楽しく輪投げゲームができる方法 ・1位になった人に景品をあげたい。 ・輪を投げる杭の高さを変える。				・話し合いのの様子を基本的には見守りながら、相手に意識を向けていたり、相手の考えを受けとめたりしていることに気づくような言葉がけをする。	
		・話し合いを基本的には見守る。意見がまとまらない時は、話し合いが進むように、それぞれの児童の考えを引き出してやりとりをしながら、児童同士で決めることができるようにする。					
	・考えや気持ちを伝える良さに気づけるように、相手の考えをAに伝えていく様子やAへの問いかけの様子を称賛する。				・自分の考えで押し切ろうとせず、Cの考えを受けとめている時には、その姿を認め自分の頑張りに気づけるようにする。 ・楽しいゲームにしようとして頑張っている姿やCの考えを受けとめた様子が見られた時は称賛をして、気持ちを安定させて活動をしていることへの自信につなげる。		
	★Bの考えは、自分の考えとは違うな。 Bの考えは、面白いな。					★Cの考えも面白いところがあったいな。 ★楽しいゲーム大会になるように頑張るぞ。	
	★Dの考えは、自分の考えと同じところと違うところがあるな。 ★今、Dはこんな気持ちなんだな。						

		☆友達とやりとりをしながら、ゲームの方法を考えている。【行動観察】 ⑮児童生徒の実態に応じて、振り返りが設定されている。	☆自分のやりたいゲームの方法や、自分の感じたことを友達に伝えている。【行動観察】	☆友達のかえの理由や思いに意識を向けながら、みんなが楽しめるゲームの方法を考えている。【行動観察】	☆友達のかえを受けとめながら、みんなが楽しめるゲームの方法を考えている。【行動観察】 ⑯評価の視点は、本時の指導目標と整合性がとれていて、評価の方法が記載されている。	
10分	6. めあての振り返りをする	・ワークシートを使って、児童とやりとりをしをしながら、頑張ったことやその時の気持ちを問いかける。	・友達への意識を高めるために、今日のめあての他に友達の様子や考えも振り返るような問いかけを行う。	☆自分が頑張ったことに気づいたり、友達の様子を意識したりしている。【ワークシート、発言、指さし】	☆自分が頑張ったことに気づいたり、友達の意見を聞いてどう思ったか考えたりしている。【ワークシート、発言】	ワークシート
	7. 片付け					
	8. 次回の活動予定を確認する	・活動の予定表を使って、次回の日時や内容を確認することで、次時への意欲を高める。				

自立活動 学習指導案の見方・記入のポイントチェックリスト

項目	内 容	チェック欄
単元（題材）名	①児童生徒にとって、学習のねらいや内容が分かりやすい題材名が設定されている。	
単元の指導目標	②単元の指導目標は、年間指導目標と関連性をもたせ、一人一人の児童生徒ごとに作成をし、関連付けた内容の区分と項目を記載する。	
	③文末が「～しようとしている。」や「～している。」等の児童生徒の状態を示す表記になっている。	
児童・生徒観	④児童生徒の単元の指導目標を設定する理由となる実態を記述する。また、児童が主体的に取り組む自立活動の授業を目指すため、一人一人がもっているよさや興味関心も記載する。	
	⑤学習に対しての学級集団の特徴、単元に関わるこれまでの学習履歴の状況について記述する。	
	⑥年間指導目標は、個々の目標、関連付けた内容の区分と項目を記し、本単元に関係する目標には◎をつける。	
教材観	⑦取り扱う教材が児童生徒にとってどんな意味をもつか、この教材を通してどんな力を養うことができるか等を記載する。	
指導観	⑧教材教具、学習形態、学習過程、教師の支援などについて、指導者の意図的な活動が記述してある。	
	⑨単元全体の指導に合わせ、本時の指導が具体的に記述してある。	
単元指導計画	⑩単元の指導目標を達成するために、学習活動の流れに具体性と必然性がある。	
本時の指導目標	⑪単元の指導目標との整合性があり、具体的な内容にする。	
場の配置	⑫児童生徒の主体的な取組を支える手立てとして、児童の座席配置や活動場所、指導者の位置等を示す。	
本時の展開	⑬文末は、児童生徒が主語になり「～について考える。」「～について話し合う。」などの表現になっている。	
	⑭各学習活動にかかる時間が記してある。	
	⑮児童生徒の実態に応じて、振り返りが設定されている。	
	⑯文末は教師の立場で記述し、「～を知らせる。」「～するようにする。」などの表現になっている。	
	⑰支援を行う理由を明確にするために、児童の予想される姿を記載する。	
	⑱評価の視点は、本時の指導目標と整合性がとれていて、評価の方法が記載されている。	
本時の評価	⑲児童生徒が「指導目標に対して達成できたのか、できなかったのか」だけではなく、本時の指導目標や活動に対して「どのような態度で、どのような思いや考えをもって、変容していったのか」ということも評価する。	