

教科等研究会（小・中学校特別支援教育 I 部会）

令和 6 年度 研究活動のまとめ

1 研究テーマ

子どもの姿から出発する「分かる・できる」「楽しい」授業づくり
～一人ひとりの教育的ニーズに応じた授業づくりの工夫～

2 研究経過

第 1 回			第 2 回			第 3 回			第 4 回		
6/7	益城中央小 40名	今年度の活動について	8/3	益城中央小 33名	講話 実践紹介	11/27	広安西小学校 34名	授業研究会	1/23	益城中央小 39名	自立活動の授業づくり 情報交換

3 研究の概要

(1) 研究の内容

今年度は、自立活動の指導支援について、以下の内容で研修を行った。

第 1 回：①今年度の活動、②研究組織編成、③町別協議

授業研究会は毎年 1 回、各町で持ち回る。今年度は益城町の担当。

第 2 回：①自立活動・進路についての講話

講師：熊本県立松橋東支援学校 小川 俊郎 教諭

②実践の紹介（班別）

第 3 回：①授業研究会

授業者：益城町立広安西小学校 市原 明日香 教諭

助言者：熊本県立松橋東支援学校 小川 俊郎 教諭

第 4 回：①自立活動の授業づくり 実践発表

講師：熊本県立松橋東支援学校 小川 俊郎 教諭

②年間反省

(2) 成果と課題

①成果

- ・第一回目の研修で、本研究会部会で学びたいことについてアンケートを取った結果、「自立活動の実践」が一番多かったことから、年間を通して自立活動についての研修を行った。そのことから、同じ指導教諭に来ていただき一貫した学びができたことと数多くの意見が上がった。
- ・第 2 回目の研修は、肢体不自由等部会と合同で開催した。特別支援教育の会員数が多くなり、知的障がい部会と肢体不自由等部会は分かれての研修が多い中、進路などの課題について一緒に学ぶことができたことは有意義だった。上益城郡の通級指導教室担当者も全員集まることができ、情報交換をすることができた。また、自立活動については構想案では書かないというお話があったが、学校訪問では構想案で書くように言われており、自立活動の指導案についての型があればという感想が挙げられた。
- ・第 3 回の研修では、よりよい自立活動の授業にするため指導案の検討会を行った。協議の柱「知的障がい児童・生徒の自立活動において、集団の中でどのように授業を組み立てるのか」から、班別協議でアイデアなどを出してもらった。

②課題

- ・第 3 回については、授業代替えの調整が難しく参加ができない会員が複数名いた。

4 実践事例

(1) 授業研究会の概要

対面形式での参観となり、子どもの様子を実際に見ることができ有意義な研修となった。特に、子どもと先生の関わり方を学ばせていただいた。教師の関わりが子ども達に安心感を与えていた。自立活動における授業者の工夫と意図があった。また、自立活動は 3 観点で評価しないため、提案されている構想案で書くことができない。児童の実態を一人に絞って書いていくのか、一人一人書いていくのか議論になった。特別支援学級用構想案の型を上益城郡で統一できればと思う。

(2) 学習指導案

自立活動学習指導案

「相手の気持ちを考えた言動をしよう」

日時 2024年10月1日

場所 なかよし4教室

指導者 教諭 市原 明日香

1 題材について

(1) 児童・生徒について（児童・生徒観）

本児童は、ADHD の診断を受けており、知的障がい学級に在籍し、学習に取り組んでいる。児童の実態については、以下に示す通りである。

健康の保持	心理的な安定	人間関係の形成	環境の把握	身体の動き	コミュニケーション
体調不良を自分から訴えることができない。	注意や集中を持続することが難しい。	適切な方法や言葉で気持ちを伝えることが難しい。	感覚の過敏さやこだわりが見られることがある。	日常生活に必要な基本動作が身に付いている。	思ったことをそのまま発言してしまう。

(2) 題材の意義（題材観・教材観）

本題材は、特別支援学校学習指導要領自立活動編の自立活動の内容から【心理的な安定（2）状況の理解と変化への対応に関すること】【人間関係の形成（1）他者とのかかわりの基礎に関すること】【人間関係の形成（3）自己の理解と行動の調整に関すること】【コミュニケーション（4）コミュニケーション手段の選択と活用に関すること】【コミュニケーション（5）状況に応じたコミュニケーションに関すること】の各項目を関連付けて構成している。

本題材では、相手との適切なやりとりの方法についての学習に取り組む。本児童は、ゲームや勝負は負けた際に「クソ○○に負けた」などと、不適切な発言をしてしまうことがある。そこで、人が言われて不快な気持ちになる言葉や行動について考える機会を設定したり、不適切な言動について振り返ったりすることで、相手との適切なやりとりの方法が身に付くのではないかと考える。

(3) 題材のつながり（系統観）

昨年度は、ふわふわ言葉「どうぞ」「ありがとう」「いいよ」「ごめんね」といった言葉の学習と使い方の学習に取り組んでいる。

1学期は、自分の気持ちを制御する力を高める学習に取り組んだ。それに加え、2学期からは、相手の気持ちを考えて、相手が不快な気持ちにならないような言動について考える学習に取り組んでいる。そうすることで、相手との適切な関わりの方法が身に付くと考える。

(4) 実際の指導にあたっては（指導観）

本題材では、主に3つの活動に取り組む。

まず、授業に楽しみをもって参加することができるようにアイスブレイクを行う。

次に、勝敗のあるゲームに取り組む。自分の気持ちを制御することを意識することができるように、ゲームを始める前にイライラした時の対処法などについて考える時間を設定する。また、話し合う場を設定し、複数のゲームの中から本時に実施するゲームを決めることで主体的に参加することができるようにする。

そして、相手のことを認め、適切な言動を意識することができるように、活動前に相手とのやりとりについて考える時間を設定する。

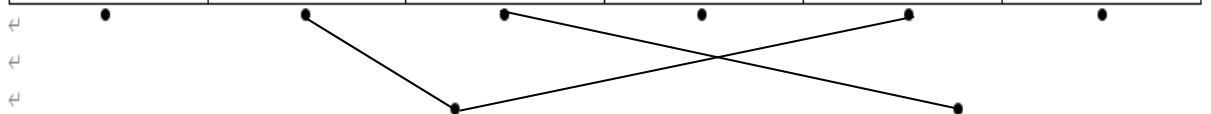
学習全体を通して、本児が、適切な言動ができるような言葉掛けや振り返りを行う。適切な言動ができた時には、しっかり褒め、適切な言動が続いていくようにしていきたい。

(5) 指導目標

相手の気持ちを考えた言動をすることができる。

(6) 具体的な指導内容・場面設定

健康の保持 ^②	心理的な安定 ^②	人間関係の形成 ^②	環境の把握 ^②	身体の動き ^②	コミュニケーション ^②
(1) 生活のリズムや生活習慣の形成に関する事。②	(1) 情緒の安定に関する事。②	(1) 他者とのかわり合いの基礎に関する事。②	(1) 保有する感覚の活用に関する事。②	(1) 姿勢と運動・動作の基本的技能に関する事。②	(1) コミュニケーションの基礎的能力に関する事。②
(2) 病気の状態の理解と生活管理に関する事。②	(2) 状況の理解と変化への対応に関する事。②	(2) 他者の意図や感情の理解に関する事。②	(2) 感覚や認知の特性についての理解と対応に関する事。②	(2) 姿勢保持と運動・動作の補助手段の活用に関する事。②	(2) 言語の受容と表出に関する事。②
(3) 身体各部の状態の理解と養護に関する事。②	(3) 障害による学習上又は生活上の困難を改善・克服する意欲に関する事。②	(3) 自己の理解と行動の調整に関する事。②	(3) 感覚の補助及び代行手段の活用に関する事。②	(3) 日常生活に必要な基本動作に関する事。②	(3) 言語の形成と活用に関する事。②
(4) 障害の特性の理解と生活環境の調整に関する事。②		(4) 集団への参加の基礎に関する事。②	(4) 感覚を総合的に活用した周囲の状況についての把握と状況に応じた行動に関する事。②	(4) 身体の移動能力に関する事。②	(4) コミュニケーション手段の選択と活用に関する事。②
(5) 健康状態の維持・改善に関する事。②			(5) 認知や行動の手掛かりとなる概念の形成に関する事。②	(5) 作業に必要な動作と円滑な遂行に関する事。②	(5) 状況に応じたコミュニケーションに関する事。②



選定した項目を関連付けて具体的な指導内容を設定 ^②		
具体的な指導内容 ^②	勝敗のあるゲームを通して、自分の言動を振り返り、繰り返し確認することで、適切に表現できるようにする。	相手の話を受けて適切なやりとりをする経験を重ねる。(物語をつくって共有し、感想を伝え合う)
指導する時間 ^②	自立活動の時間	自立活動の時間

(7) 指導計画 週1時間 (2 / 10時間)

指導内容	1 学期	2 学期	3 学期
① 勝敗のあるゲームに取り組む。	4/29 →	本時 →	
② 4枚のイラストを並べ替えて物語をつくる。	4/29 →		
③ 20枚のイラストの中から複数枚選んで物語をつくる。		9/24 →	

3 本時について

(1) 指導目標

- 自分の気持ちを制御した行動をすることができる。
- 相手の気持ちを考えた言動をすることができる。

(2) 本時の展開

時刻	学習活動	主な発問、指導方法	目標	教材、留意点
7	【導入】 1 はじめのあいさつをする。	○学習の見通しをもつことができるような言葉掛けをする。		

	2 学習の流れとめあての確認をする。	○視覚的に示す。 ○一人ひとりの頑張ることが明確になるように言葉掛けをする。		
	め:友だちの気持ちを考えた言動をすることができる。			色カード
	3 アイスブレイクをする。 ・色を覚える			
10	【展開1】 4 ゲームをする。 ・勝敗のあるゲームに取り組む。 (押し相撲、椅子とりゲームなど)	○負けたときの言動を確認する。 ○複数のゲームの中から実施するゲームを決めるために、話し合いの場を設定する。 「今日は何のゲームに取り組みますか。」 ○ゲーム中の言動を振り返る時間を設定する。	★	
20	【展開2】 5 物語をつくる。 ・複数枚のイラストカードの中から複数選んで物語をつくる。 ・物語を発表する。 ・お気に入りの物語を発表する。 ・どんな物語だったか考える。	○相手の気持ちを考えた言動について考える時間を設定する。 「めんどくさいを言い換えると?」「それぐらいもできんと?」 ○タブレットで、場面が描かれたイラストを提示する。 「イラストカードを選んで物語をつくりましょう。」 ○友だちの発表を聞いて、肯定的な感想を伝えることができるような言葉掛けをする。 「お気に入りの物語はどれでしたか。感想を発表してみましょう。」	★	タブレット
8	【学習の振り返り】 6 ふりかえりをする。 ・ワークシートでふりかえりをする。	○めあてに対する振り返りができるように、言葉掛けをする。		ワークシート
反省 気付き				

4 評価

目標	評価基準	評価
自分の気持ちを制御しよとすることができる。	◎自分の気持ちを制御しようとしている。 ○自分の気持ちを制御することはできなかったが、自分の行動を振り返ることができる。 △自分の気持ちを制御したり、振り返ったりすることが難しい。	
相手の気持ちを考えた言動をすることができる。	◎相手の気持ちを考えた言動をすることができる。 ○不適切な言動をしてしまったが、振り返って言い換えることができた。 △不適切な言動の後に、振り返ったり言い換えたりすることが難しい。	