

教科等研究会（小・中学校特別支援教育Ⅱ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	58名	乙女小	8/5	乙女小	講話 情報交換	10/18	乙女小	自立活動の 授業づくり 情報交換	1/23	甲佐小	授業研究会 情報交換

3 研究の概要

(1) 研究の内容

- 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。今年度は山都町の担当。
- 第2回：① 発達障がい者の特性理解とよりよい対応についての講話
講師：熊本北部発達障がい者支援センター（わっふる）
センター長 榎本 英也 氏 職員 藤森 洋子 氏
- ② 質疑応答
- 第3回：① 自立活動の授業づくり
提案者：山都町立矢部小学校 三嶋 剛正 教諭
- ② 情報交換
- 第4回：① 授業研究会
授業者：山都町立矢部小学校 三嶋 剛正 教諭
助言者：熊本県立松橋西支援学校 村嶋恭子 特別支援教育コーディネーター
- ② 情報交換

(2) 成果と課題

① 成果

- ・「発達障がいの特性理解と対応」及び「自立活動」についての研修を行った。本会員が担任する児童は様々な特性を持っており、個に応じた自立活動の必要性が増していることから、第2回の研修で発達障がいの理論を学び、第3回の研修で自立活動の授業作りを学び合い、第4回の授業研究会で授業を動画で視聴し協議をするという流れで学びを深めていくことができた。特に、研究授業では授業者の「児童の実態からスタートする」きめ細かい手立ての授業から多く学びを得ることができ、参加し会員からも「授業者と児童の信頼関係を大切にし、今後の実践に生かしたい」と好評であった。
- ・第2回目の研修における県の発達障がい支援センター藤森氏の講話は、発達障がいの特性理だけでなく、保護者対応や、相談窓口の紹介などもあり、児童・生徒を取り巻く環境についての支援方法を知ることができた。

② 課題

- ・会員の特別支援学級担任経験年数に差があり、発達障がいの特性理解についての内容が物足りなかったと感じる会員が複数いた。会員の特別支援教育に関する経験値の差を踏まえた研修内容を講師と入念に検討する必要がある。
- ・今年度もできるだけ多くの会員が参加できるように第2・3回目の研修期日を設定したが、学校行事等と重なり、参加できない会員が複数名いた。各学校の状況に応じて、参加者数を限定せざるを得ないのが現状である。

4 実践事例

(1) 授業の概要

授業者：山都町立矢部小学校 三嶋剛正 教諭

自立活動の「人間関係の形成」「コミュニケーション」を題材として12月に実施した授業(録画)を視聴した。

視聴の前に、三嶋教諭が児童の実態、授業作りの経緯、録画方法、本時の主張点を説明した。

① 授業の説明及び自評(三嶋教諭)

- ・ 今回の授業は「自分の苦手をやっつけよう」(気持ち編、発音編、体の動かし方編)から気持ち編の学習として「ふわらく忍法帖」を作ろうという単元を設定した。自立活動に意欲を持って取り組むために、「児童の好きなこと、得意なこと」から学び始めることを意識し、「できないこと」はマイナスではないことを念頭においた。

また、普通に近い、誰でもやっていけそうなことを意識して取り組んだ。

- ・ 児童が学習活動を新鮮に思えるよう、「ふわふわ言葉」から「ふわらく言葉」へと変更した。言葉だけでなく、振る舞いにも注目できるように意識したが、実際には難しかったようである。
- ・ 授業の中で自分が喋りすぎていることを反省した。
- ・ できるだけ授業の生の様子が伝わるよう、前面、背面、手元から映像を撮った。児童の表情の変化を見て欲しい。意欲がどの程度発揮できるか不安だったが、動画を見た先生方が本児を好きになることを確信している。

② 全体協議

- ・ 授業者と児童の信頼関係ができており、児童が安心して授業に取り組んでいた。
- ・ 授業者が活動の目的を確認しながら、テンポよく授業が進められていた。
- ・ 日常生活でのトラブルを考え、授業で「負ける経験」をたくさん積ませるとよかった。
- ・ 振り返りで100点だった理由を考えるとよかった。

③ 助言(村嶋教諭)

- ・ 実際に授業を見させてもらった。生の授業に勝るものはない。
- ・ 人と人との付き合い方を先生との関係で学んでいる。いろいろな人がいるからどう付き合うかを学ぶのが大切。
- ・ 授業を組み立てる際、「～すべき、教えないといけない。」という感覚がある。指導技術として参考にはできるが、自分なりの自立活動をして欲しい。失敗も学びになる。
- ・ 自立活動で大切にしたいこと。①わくわく、やりたくなる。②工夫しながら取り組む。③わかった。やれた、やっていこう。

構想案を作る上で、支援学校の作り方もぜひ参考にして欲しい。

(2) 学習構想案

① 単元構想

単元名	「ふわらく忍法帖」を作ろう(自分の苦手をやっつけよう～気持ち編～)		
単元の目標	(1) 「ふわらく言葉」や「ふわらく振る舞い」について知り、それを使うことで互いの気持ちが楽になり、よりよい関係作りにつながることを知る。 (2) 勝敗がつく場面での、「ふわらく言葉」、「ふわらく振る舞い」を考え、実生活に生かそうとする。 (3) 自分自身の「苦手」なこと、「苦手」と思い込んでいることを、「がんばっている」ことだと前向きに捉えていこうとする。		
単元の評価規準	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
	自分も相手も安心できる「ふわらく言葉」や「ふわらく振る舞い」について理解し、ゲームの中で使っている。	「ふわらく言葉」やそれに合った「ふわらく振る舞い」について、教師と一緒に考えている。	学習活動を通して、「ふわらく言葉」や「ふわらく振る舞い」を見つけようとし、気づいたことや分かったことを書いたり話したりしている。
単元終了時の児童の姿(単元のゴールの姿・期待される姿)			
「ふわらく言葉」や「ふわらく振る舞い」を使うと、負けや失敗の悔しさが少し小さくなることに気付き、自分自身の心の安定や相手との円滑な関係作りのためにも、生活の中で使ってみようとする児童。			

単元を通じた学習課題（単元の中心的な学習課題）		本単元で働かせる見方・考え方	
学習に前向きに取り組み、「ふわり言葉」や「ふわり振る舞い」を使ってみよう意識することができるようになる。		「負け」や「悔しさ」があっても、「ふわり言葉」、「ふわり振る舞い」を使う、自分自身の気持ちがあっさり楽になること。実生活に生かしていくために、根気強く学習を積み重ねている自分を認めること。	
指導計画と評価計画（6時間取扱い 本時4/6）			
過程	時間	学習活動	評価の観点等 記録のための評価規準
一	1	○言われてうれしい言葉、嫌だった言葉について思い出す。 ○自分自身が「うれしい言葉」、「前向きな言葉」を発しているかを振り返る。 ○学習の流れを知り、「ふわり忍法帖」作りに意欲を持つ。	○生活場面の写真やイラストを見て、これまでの経験を話している。【態】（発言・観察） ○教師と一緒に具体的場面について振り返る。【思】（発言・観察）
二	2	○「ふわり言葉」や「ふわり振る舞い」を見つめる。 ○勝敗や記録はつかないが、互いの努力で達成感のある活動に取り組む。（積み木での組み立て・ドミノ等）	○「ふわり言葉・振る舞い」について理解している。【知】（発言・観察） ○ゲームの中で起こりうる場面を想定し、教師と一緒に「ふわり言葉・振る舞い」を考えている。【思】（発言） ○進んで学習に取り組み、気づいたことやわかったことを話している。【態】（観察）
	3	○「ふわり言葉」や「ふわり振る舞い」を見つめる。 ○勝敗はつきづらいが、より失敗した場面が分かりやすかったり、互いのがんばりで記録が伸びたりするゲームをする。（風船パレーラーの回数等）	○ゲームの中で起こりうる場面を想定し、教師と一緒に「ふわり言葉・振る舞い」を考えている。【思】（発言） ○見つけた「ふわり言葉・振る舞い」を記録している。【態】（観察・ノート）
	4 本時	○「ふわり言葉」や「ふわり振る舞い」を見つめる。 ○勝敗が明らかになる場面での、「ふわり言葉」や「ふわり振る舞い」を考える。 ○勝敗のつくゲームに取り組む。（カードゲーム等）	○ゲームの中で起こりうる場面を想定し、教師と一緒に「ふわり言葉・振る舞い」を考えている。【思】（発言） ○ゲームの中で、「ふわり言葉・振る舞い」を使ってみようとしている。【知】（発言・観察）
三	5	○学習のまとめを行い、見つけてきた「ふわり言葉」、「ふわり振る舞い」を確認する。 ○勝敗のつくゲームに取り組む、学習したことを試してみる。（カードゲーム等）	○進んで学習に取り組み、忍法帖にまとめている。【態】（察） ○ゲームの中で、「ふわり言葉・振る舞い」を使っている。【知】（発言・観察）
	6	○教頭先生と一緒に勝敗のつくゲームに取り組む。（カードゲーム・すごろく等） ○ゲームの中で、忍法帖にまとめた「ふわり言葉」、「ふわり振る舞い」を使ってみる。	○進んで学習に取り組んでいる。【態】（観察） ○ゲームの中で、「ふわり言葉・振る舞い」を使っている。【知】（発言・観察）

② 単元における系統及び児童の実態

学習指導要領における該当箇所（内容、指導事項等）	
3. 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 (4) 集団への参加の基礎に関すること	6. コミュニケーション (3) 言語の形成と活用に関すること (5) 状況に応じたコミュニケーションに関すること
教材・題材の価値	
<p>本題材は、日常生活の中で児童が困っている状況を緩和し、児童自身がより安心して心穏やかに生きていくことにつながると考え設定した。</p> <p>人間関係の構築には、適切なコミュニケーションが不可欠である。相手を思う優しい言葉遣いや振る舞いできれば、優しい気持ちが返ってきて、円滑な関係を築くことにつながっていく。ただ、勝敗が付く場面など、感情的になりやすい際には相手を思いやる気持ちが不足しがちでもある。</p> <p>誰もが、勝つこともあれば、負けることもある。成功することもあれば失敗してしまうこともある。</p>	

人間の感情として「負けたくない思い」や「悔しさ」は持っている当然である。しかし、その思いが強すぎて自分自身のがんばりを認められなくなったり、他人に当たってしまったりすることは、生きづらさにもつながってしまう。

私たちには、これまでの生活経験の中で知らず知らずのうちに「勝つ、成功する＝良いこと」、「負ける、失敗する＝悪いこと」と捉えてしまっている物の見方があると感じる。児童に身近な「遊び」を通して学びを進め、自ら解決策を見つけていくことで、少しずつその固定観念を刺激し、その場を楽しんだり、きついことを他のことに置き換えたりする力を身に付けることができる。そしてそのことは児童自身の自己肯定感の向上、さらには生きやすさにもつながっていくと考える。

本単元における系統

自分の苦手をやっつけよう～発音編～

- サ行息遣いの練習や発音練習に前向きに取り組む。 ○「苦手なこと」は誰にでもあることを知る。
- 苦手克服に向けて努力している自分を認める。

**「ふわらく忍法帖」を作ろう
(自分の苦手をやっつけよう～気持ち編～)**

- ふわふわ言葉について知り、それを使うことで互いが気持ちよくコミュニケーションをとることができることを知る。
- 勝敗のつく場面での、よりよい振る舞いについて考える。
- 学んだことを実生活に生かそうとする。
- 自分自身の「苦手」なこと、「苦手」と思い込んでいることを、「がんばっている」ことだと前向きに捉えていこうとする。

遊びのルールを理解

学校生活の中でよく行われる集団遊びのルールを理解する。

気持ちをコントロールする方法を知ろう

アガーマジメットの学習を通して、怒りや悔しさのコントロールの仕方を知る。

自分の苦手をやっつけよう～体の動かし方編～

- 跳ぶ・走る・投げるなどの基本的な身体の動かし方について知り、遊びを通して動きを体験する。
- 運動やスポーツの中での「できないこと」や勝敗に対して、気持ちをコントロールする術を知る。

児童の実態（単元の目標につながる学びの実態）

■本単元を学習するにあたって身に付けておくべき基礎・基本の定着状況（1名）

調査内容	
自分から友達を遊びに誘うことができるか	* 児童の個人情報のため省略
勝敗へのこだわり	
負けた時の気持ち	

■本単元の学習に関する意識の状況（1名）

調査内容	◎	○	△	×
自立活動の授業が好き。	* 児童の個人情報のため省略			
勝敗の付くゲームをすることが好き。				
学習したことを誰かに知らせることが好き。				
学習したことを生活の中で生かそうとする。				

■考察

*** 児童の個人情報のため省略**

③ 指導に当たっての留意点

- 自立活動の時間をより楽しく、意欲を持って臨むことのできる時間にしていくために、「児童の好きなこと、得意なこと」から学びを始めることを意識し、学習の中に織り込みたい。
- 「できない」ことはマイナスではないことを念頭に置き、より自己肯定感を下げないように、児童が納得

できる言葉を探しながら声掛けをしていく。「負けた悔しさ」は持ってよいことを認めつつ、他害による不要なきつさを軽減する方法を共に考えたい。

○児童自身の言葉から授業の組み立てを考えていきたい。児童自身が意欲的に取り組むことができる活動を通して、自分の力でよりよい言葉遣い、よりよい振る舞いに気付いていけるよう工夫する。

○児童の成長や努力を見極め、褒めながら学習を進める。

○取り組む時間や内容など、学習のゴールを明確にして、見通しを持って学習に臨むことができるようにする。

○長期的視野から児童の成長をねらい、教師自身が結果を急がず、じっくりと指導を進めていく。

○学校生活の中で、学習の成果が見られた際には、その都度一緒に確認していく。

④ 本時の学習

学習全体を通してのめあて

：「ふわらく言葉」、「ふわらく振る舞い」を意識し、実生活の中で使ってみようと思うことができる。

題材を通しての課題

：意欲的に学習に取り組む、「ふわらく言葉」、「ふわらく振る舞い」を見つけ、言葉にしていけることができる。

ア 目標

勝敗が付く場合の「ふわらく言葉」、「ふわらく振る舞い」について考え、見つけた方法を試してみることができる。

イ 展開（4／6）

過程	時間	学習活動	指導上の留意事項 (学習活動の目的・意図、内容、方法等)
導入	8分	1 前時までの学習を振り返り、本時の学習内容を確認する。 2 本時のめあてを確認する。 めあて：ゲームの中で、「ふわらく言葉」、「ふわらく振る舞い」を使ってみよう。	*児童の個人情報のため省略
展開	27分	3 本時の学習内容に取り組む。 (1) ゲームのルールを確認する。 (2) 勝った時、負けた時を想像し、どんな言葉や振る舞いをすれば互いが楽しめるゲームになるかを考える。 (3) 見つけた言葉や振る舞いを意識しながら、勝敗のあるカードゲームやじゃんけんをする。 【評価基準】 ○ゲームの中で、「ふわらく言葉・振る舞い」を使ってみようとしている。【知】(発言・観察)	
終末	10分	4 本時のふりかえりをする。 (1) 感想を発表し、まとめの言葉を考える。 まとめ：「ふわらく言葉」、「ふわらく振る舞い」を使うと、みんなで楽しくゲームができる。 (2) 自己評価をする。	*児童の個人情報のため省略