

支援の必要な子どものための

授業づくり ガイドブック

子ども自身が

「わかった・できた・もっとやりたい」と感じる学びをめざして
～主体的・対話的で深い学びの視点からの授業づくり～



大阪府教育センター 令和2年3月

目次

【理論編】

1 今、求められる授業づくり	2
1) 育成をめざす資質・能力の3つの柱	2
2) 「主体的・対話的で深い学び」	3
3) 育成すべき資質・能力を育むための授業づくり	4
*「わかった・できた・もっとやりたい」の視点を取り入れた授業改善チェックリスト	5
4) 資質・能力の3つの柱と学習評価の観点	6
5) 目標に準拠した観点別学習状況の評価	7
6) 指導と評価の一体化	10
2 学習指導案の作成と活用	12
1) 学習指導案作成の目的	12
2) 学習指導案の立案	12
3) 考慮すべき3つのポイント	13
4) 学習指導案作成にあたってのポイント	13
*学習指導案・保育指導案 記入ガイド	14

【実践編】

*実践編の見方	20
○幼稚部	21
○小学部	23
－生活科	23
－国語	25
－道徳	27
○中学部	29
－理科・社会科	29
－職業・家庭	31
－総合的な学習の時間	33
－自立活動	35
○高等部	37
－国語	37
－数学	39
－美術	41
－体育	43

【資料編】

*「各教科等における見方・考え方（キーワード）」	46
*小学部 生活科 学習指導案	48

理論編

I 今、求められる授業づくり

人工知能（AI）が飛躍的な進化を遂げ、めまぐるしく社会が変容していく時代にあり、子どもたちには、「他者と協働して課題を解決していくこと」、「様々な情報を見極め、知識の概念的な理解を実現し情報を再構成するなどして新たな価値につなげていくこと」、「複雑な状況変化の中で目的を再構築することができるようになること」が求められています（『特別支援学校教育要領・学習指導要領解説 総則編』）。

では、これからの予測困難な時代の中で、子どもたちが未来を切り拓くために必要となる資質・能力とは何でしょうか。それらは、次のように示されています。

1) 育成をめざす資質・能力の3つの柱

新学習指導要領においては、「生きる力」を子どもたちに育むために、「何のために学ぶのか」という各教科の学ぶ意義を共有しながら、授業の創意工夫や教材の改善を引き出すことができるように、「何ができるようになるか」という視点から、すべての教科等の目標及び内容が以下の3つの柱で整理されています。また、教育要領においては、幼児期の特性を踏まえ、以下のとおり示されています。

幼稚園

学びに向かう力・人間性等

心情、意欲、態度が育つ中で、いかによりよい生活を営むか

これらの力は、個別に取り出して身に付けさせるものではなく、遊びを通して総合的な指導を行う中で、一体的に育んでいくことが大切

知識・技能の基礎

遊びや生活の中で、豊かな体験を通じて、何を感じたり、何に気付いたり、何が分かったり、何ができるようになるのか

思考力・判断力・表現力等の基礎

遊びや生活の中で、気付いたこと、できるようになったことなども使いながら、どう考えたり、試したり、工夫したり、表現したりするか

小・中・高等部

学んだことを人生や社会に生かそうとする 学びに向かう力、人間性等の涵養

どのように社会や世界と関わり、よりよい人生を送るか

教育課程全体を通して
育成をめざす

実際の社会や生活で生きて働く 知識及び技能

何を理解して、何ができるか

未知の状況にも対応できる 思考力・判断力・表現力等

理解していることやできることをどう使うか

2)「主体的・対話的で深い学び」

では、日々の授業・保育において、どのような視点を大切にしながら、これらの資質・能力を培っていかねばよいのでしょうか。新学習指導要領においては、質の高い学びを実現し、子どもたちが学習内容を深く理解し、資質・能力を身に付け、生涯にわたって能動的（アクティブ）に学び続けるようにすることをめざし、「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けた授業改善（アクティブ・ラーニングの視点からの授業改善）を推進することが求められています。

「主体的・対話的で深い学び」は、子どもたちの学びを資質・能力の育成につなげるための重要な視点として、以下のとおり、「主体的な学び」「対話的な学び」「深い学び」の3つに整理したものです。

この3つの視点は、授業改善の視点としては個別のものですが、生徒の学びの過程では一体として実現され、互いに影響しあうものです。

視点	留意事項	例
主体的な学び 学ぶことに興味や関心を持ち、自己のキャリア形成の方向性と関連付けながら、見通しを持って粘り強く取り組み、自己の学習活動を振り返って次につなげる「主体的な学び」が実現できているか。	主体的に学習に取り組めるよう、 ○ 学習の見通しを立てたり、学習したことを振り返ったりして ○ 自身の学びや変容を自覚できる場面 をどこに設定するか、また、どのような教材・教具の工夫をするか。	・子どもにとって身近で、興味・関心を喚起できる単元(題材)を設定する。 ・単元(題材)を通して中心となる問い(課題)を明確にする。 ・学習への見通しを持てるよう、単元のねらいや学習活動、今後の活動予定等を分かりやすく具体的に示す。 ・「何ができるようになったのか」「どのようにして学んだのか」「課題となったことをどのようにしていこうと考えたのか」等、自己の学びを振り返る機会を設定する。
対話的な学び 子ども同士の協働、教職員や地域の人との対話、先哲の考え方を手掛かりに考えること等を通じ、自己の考えを広げ深める「対話的な学び」が実現できているか。	○ 対話によって自分の考えなどを広げたり深めたりする場面 をどこに設定するか、また、どんな教材・教具の工夫をするか。	・多様な対話の在り方を前提とし、子どもが得意な方法で意思表示できる機会を設定する。 ・必要に応じて、教員が子どもの思考や反応を代弁し、周りの友達と考えを共有できるようにする。 ・全員が話し合いに活発に参加できるよう、話し合いのねらいやルール、観点を明確にしたり、話し合う際の補助となる教材を準備したりする。
深い学び 習得・活用・探究という学びの過程の中で、各教科等の特質に応じた「見方・考え方」を働かせながら、知識を相互に関連付けてより深く理解したり、情報を精査して考えを形成したり、問題を見いだして解決策を考えたり、思いや考えを基に創造したりすることに向かう「深い学び」が実現できているか。	学びの深まりをつくりだすために、 ○ 子どもが考える場面と ○ 教員が教える場面や工夫 をどのように組み立てるか、また、どんな教材・教具の工夫をするか。	・既習内容を生かしながら課題に取り組み、解決に向けて考えたことをまとめたり発表したりする機会を設定する。 ・子どもによる自己評価や相互評価を通じて、自分と友達の考えの同じところや違うところに気付けるようにする。 ・子どもが思考したり判断したりするための方法や基準を段階的に提示する。

3) 育成すべき資質・能力を育むための授業づくり

子どもたちに育成すべき資質・能力を育む授業づくりでは、以下の点がポイントとなります。

一つは、前述のとおり、「**主体的・対話的で深い学び**」の視点からの授業改善を進めることです。

「主体的・対話的で深い学び」の視点からの授業改善とは、形式的に対話型を取り入れた授業や特定の指導の型をめざした技術の改善が目的ではなく、一人ひとりの興味や関心を基に、個性に応じた多様で質の高い学びを引き出すとともに、それを通してどのような資質・能力を育むかという観点から、学習の在り方そのものの問い直しをめざすものです。

「主体的・対話的で深い学び」の実現には、これまでと全く異なる指導方法を導入しなければならないと捉える必要はなく、現在既に行っている活動を3つの視点で見直し、改善し、質を高めていく工夫が求められます。また、毎回の授業において3つの視点すべてを扱わなければならないというのではなく、**単元や題材などの内容や時間のまとまりの中で**、それぞれの学びが実現できるよう、指導計画を立てることが大切です。

もう一つは、子どもたちが**各教科等の特質に応じた「見方・考え方」**を働かせながら取り組むことができる具体的な学習活動を展開することです。

「見方・考え方」は教科等の学習と社会をつなぐものであり、その教科等を学ぶ本質的な意義を形成するものです。また、「深い学び」を実現するための鍵となるものです。子どもたちが今後、生活していく上で、「見方・考え方」を自在に働かせることができるようにすることが求められています。

「見方・考え方」は教えて身に付くものではないため、働かせたくなる場面を数多くつくることが求められます。そのため、「見方・考え方」が豊かなものとなるよう、意識して指導することが必要であり、子どもたちが「見方・考え方」を働かせやすい学習課題や場面をどのように設定していくかを考えながら指導計画を立てることが大切です。

キーワード:各教科等の「見方・考え方」

「どのような視点で物事を捉え、どのような考え方で思考していくのか」という、その教科等ならではの物事を捉える視点や考え方のこと。教科等の内容と社会や生活をつなげる役割を担う。

☞参考資料に、各教科等の見方・考え方のキーワードを示しています。

ポイント

○ 毎時間の授業の中で、全ての学びを実現する必要はありません。単元や題材の内容や時間のまとまりを見通して、学習場面を設定することが大切です。

○ 実際には、3つの視点が相互に関連しながら、一体となって学習が展開されます。



支援学校や支援学級における「主体的・対話的で深い学び」については、個々の障がいの状況を十分に理解した上で、「アクティブ・ラーニングの視点からの学習・指導方法の改善」の考え方を踏まえ、資質・能力の育成をめざした活動の工夫や支援の手だてを用意することが大切です。

学習活動を通して、**子どもたち自身が「わかった」「できた」という達成感や成就感**を感じることができ、子どもたちの**「もっとやりたい!」**という内発的動機につながっているのかが授業改善のポイントになってきます。

次ページには、「わかった・できた・もっとやりたい」の視点を取り入れた授業改善チェックリストを掲載しています。

「わかった・できた・もっとやりたい」の視点を取り入れた授業改善 チェックリスト

	ポイント	☑
主体的・対話的で深い学び	子どもにとってわかりやすい本時の目標がありますか。	
	子どもが「なぜ?」と感ずることができずる場面がありますか。	
	子どもが各教科等の「見方・考え方」を働かせる場面がありますか。	
	子どもが今までに学んだことと、新しく学んだことを結び付けて考える場面がありますか。	
	子どもが何かを考へたり、選んだりする時の方法や手だてがありますか。	
	子どもが自分の生活と結び付けて考へることができずる工夫がありますか。	
	子どもが「やってみたい!」と思える場面がありますか。	
	子どもが安心して自分の意見を言うことができずる学習環境がありますか。	
	子どもが話し合いを活発に行えるような教材の工夫がありますか。	
	子どもが子どもなりの方法で意思表出できる場面がありますか。	
	子どもが発言や考へをまとめられるように、必要なときは、子どもの発言や考へをつなぐ言葉かけがありますか。	
	子どもが周りの友達や教員と考へたことを共有する場面がありますか。	
	子どもが学んだことを振り返る場面がありますか。	
	子どもが「できた!」「わかった!」と実感できる場面がありますか。	
	子どもが「もっとやりたい!」と思える場面がありますか。	

【チェックリストの活用・留意】

- 本リストは、各教員が自らの授業を設計したり、振り返ったりする際の視点として活用や、研究授業の協議の場等におけるの活用が考へられます。
- これらは授業改善における視点であり、すべての項目が毎時間の授業で実現されなければならないということではありません。

4) 資質・能力の3つの柱と学習評価の観点

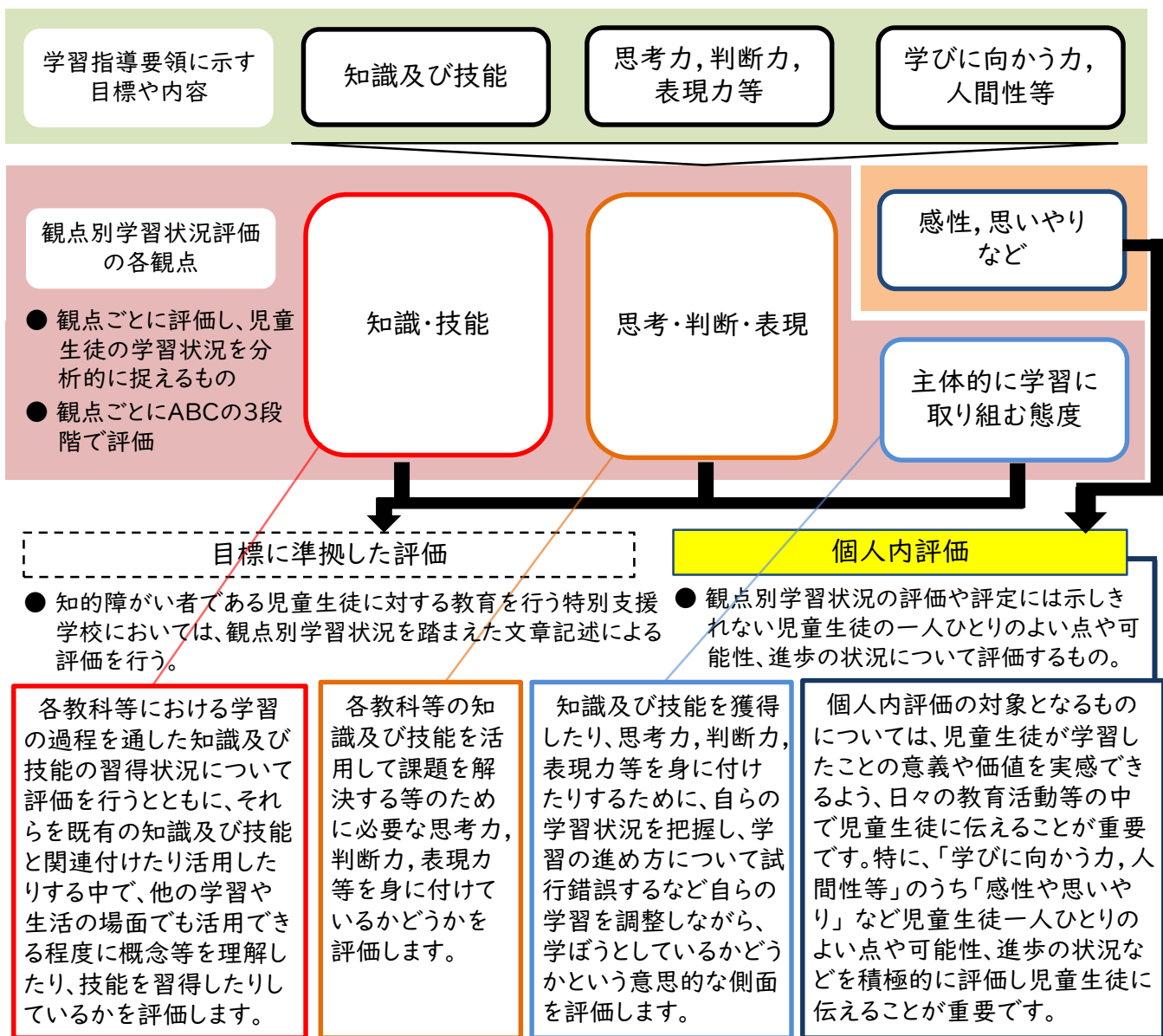
「主体的・対話的で深い学び」の視点からの授業改善などについて述べてきましたが、授業改善がより効果的に行われるようにするためには、**学習評価**が重要となります。

授業を実践した上で、子どもたち一人ひとりに「何が身に付いたか」という学習の成果を的確に捉え、教員がさらなる指導の改善を図るとともに、子どもたち自身が自らの学習を振り返り、次の学習への意欲を向上させ、資質・能力を育てていくためにも、学習評価は大きな役割を担っています。

なお、新学習指導要領では、学習評価の観点で育成すべき資質・能力の3つの柱を踏まえ、現行の4観点から、「**知識・技能**」「**思考・判断・表現**」「**主体的に学習に取り組む態度**」の3観点到整理されています。また、育成すべき資質・能力の柱の一つである「**学びに向かう力、人間性等**」については、「主体的に学習に取り組む態度」として観点別学習状況の評価を通じて見取ることができる部分と、感性や思いやりなど幅広いものが含まれるため、観点別学習状況の評価や評定にはなじまず、個人内評価等を通じて見取る部分があることに留意が必要であるとしています。

学習評価の基本構造については、以下のとおり示されています。

【学習評価の基本構造】



5) 目標に準拠した観点別学習状況の評価

「目標に準拠した評価」（いわゆる絶対評価）とは、学習指導要領に示す目標がどの程度実現したか、その実現状況を見る評価のことをさします。一方、「集団に準拠した評価」（いわゆる相対評価）は、学年や学級等の集団においてどのような位置にあるかを見る評価のことをさします。また、「個人内評価」は、児童生徒ごとのよい点や可能性、進歩の状況などを積極的に評価しようとするものです。

学習指導要領では、きめの細かい学習指導の充実と児童生徒一人ひとりの学習内容の確実な定着を図るため、観点別学習状況の評価を行うこととしています。観点別学習状況の評価とは、各教科等の目標や内容に照らして、児童生徒の実現状況がどのようなものであるかを、観点ごとに評価し、生徒の学習状況を分析的に捉えるものです。評価の観点に関しては前述のとおりです。

支援学校においては、個々の児童生徒の学習状況に応じた個別の指導目標が設定されることが多いことから、特に「**個人内評価**」（本人の中で評価を考える手法）が求められます。各学校においては、目標に準拠した観点別学習状況の評価を一層重視するとともに、個人内評価を工夫することが求められます。児童生徒のよい点や可能性、進歩の状況などを積極的に評価することが大切です。

目標に準拠した評価

目標に準拠した評価を実施するにあたっては、「**評価規準**」と「**評価基準**」が必要になります。

「評価規準」とは、「どんな点がどのようになっていけばよい」など、ある観点において児童生徒に付けたい力をより具体的な児童生徒の成長の姿として文章表記したものです。そのため、評価の観点ごとに設定することが必要です。

「評価基準」とは、「評価規準」で設定した目標に対して、どの程度達成できたか（例えば、A～C）を判断するための指標（目安）を示すものです。

【目標に準拠した各児童生徒の評価（イメージ）】

評価規準

目標：学校の近くの鉄道に
気付くことができる



さんの
評価

目標：街の特徴を1つ見
けることができる



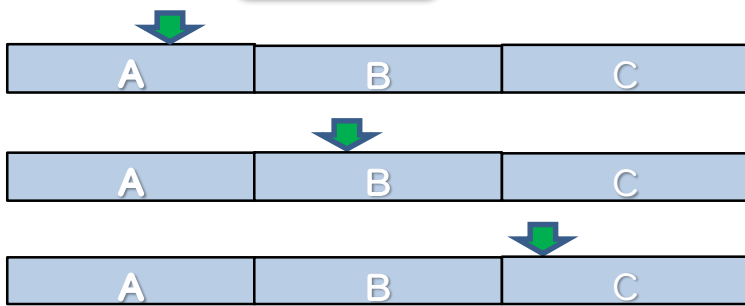
さんの
評価

目標：街の特徴を3つ見
けることができる



さんの
評価

評価基準



設定した目標に対して、一人ひとりの達成状況を把握するのが目標に準拠した評価の目的です。

（児童生徒同士の達成度を比べることは適切ではありません）

評価規準については、学習指導のねらいと整合性があり、その達成を判断する基準として適していることに加え、何らかの方法（評価方法）で実際に確認できるものでなければなりません。

したがって、評価規準の設定にあたっては、それぞれの単元（題材）等における学習内容と教材、そして児童生徒に身に付けたい力を関連付けて、具体的な活動場面やその場面に応じた評価方法を想定しながら、文章表現を工夫することが大切です。また、客観的に評価できるように、数字や具体的な子どもの様子を加えるなど、目標に対して、子どもがどのような状況であれば「おおむね満足できる」と考えるのかを明確にし、具体的な子どもの姿として記述します。

以下に、評価規準の設定のしかた、各観点における評価規準の表記について示しています。

【評価規準の設定のしかた（知識・技能）】（例）

学習指導要領から指導内容を選ぶ

特別支援学校中学部（社会），Ⅰ段階，オ（ア）㊦身近な地域や自分たちの市の様子が分かること

単元目標の設定

「学校のまわりを探検してみよう！
～自分の住んでいる地域との比較～」

おおむね満足できる（B）と考えることができる児童生徒の様子を思い浮かべる

学校のまわりを散策するなかで、自分の住んでいる地域と比べて、鉄道の駅が多いことや周囲に運河があることなどに気付いている。

客観的に評価できるように、数字や具体的な様子を加えるなどの工夫をする

学校のまわりを散策するなかで、道路や河川、鉄道や店舗などについて、自分の住んでいる地域とのちがいに1つ気付いている。

評価規準の設定

学校のまわりを散策するなかで、街並みや自然環境について自分の住んでいる地域とのちがいに1つ気付いている。

目標とする具体的な「**子どもの姿**」を考えてみましょう

【評価規準の表記】

知識・技能 ➡ 「～について～をしている。」 「～を身に付けている。」 等

思考・判断・表現 ➡ 「～について考えたことを伝えている。」 「～について表現している。」 等

主体的に学習に取り組む態度 ➡ 「～しようとしている。」 「～を通して～に生かそうとしている。」

「～に取り組もうとしている。」 等

学習評価の目的は、生徒の学習状況を分析的に捉え、学習指導の改善につなげていくことにあります。加えて、児童生徒が自らの学習状況を振り返り、その後の学習意欲を高め、発達・成長が促される契機にもなります。したがって、評価結果を踏まえ、以下のように、指導方法や支援の手だてについてのさらなる改善や、目標を上回る状況であった児童生徒への声かけなどが求められます。

児童生徒の評価が、C（努力を要する状況）だった場合

- ・児童生徒にどのような支援が必要なのか検討し、支援を行う。
- ・自分の授業を振り返り、次回以降の授業に活かす。

児童生徒の評価が、A（目標を上回る状況）だった場合

- ・児童生徒の「**頑張り**」を積極的に評価する。
- ・次回以降の目標について再検討する。

一方、幼稚部の評価については、

- 幼児一人ひとりのよさや可能性を把握するなど、**幼児理解に基づいた評価**を実施することが大切であり、ほかの幼児との比較や一定の基準に対する達成度によって捉えるものではないこと。
- **評価の妥当性や信頼性**が高められるよう、日々の記録、教員間の情報共有などを行い、多面的に幼児を捉える工夫をすること。
- 幼児の発達の状況を小学校の教員が指導上参考にできるように、**小学校との情報の共有化の工夫を図ること**。

などに留意する必要があります。

また、「特別支援学校教育要領」においては、3つの資質・能力が育まれている幼児の幼稚部終了時の具体的な姿として、「**幼児期の終わりまでに育って欲しい姿**」を示しています。幼児の障がいの状態や特性及び発達の程度に応じて指導を行う際に考慮しますが、この姿が到達すべき目標でないこと、個別に取り出されて指導されるものではないことに十分留意する必要があります。

「幼児期の終わりまでに育って欲しい姿」



幼稚部における教育は、幼児との信頼関係の基に築かれるよりよい教育環境を通して行うものであり、一人ひとりの発達の特性に応じて、これらの姿が育っていくこと、また、3歳児・4歳児それぞれの時期にふさわしい指導の積み重ねが、この姿につながっていくことに留意する必要があります。

6) 指導と評価の一体化

前述のとおり、学習評価は毎時間の授業や単元（題材）の学習における目標に向け、児童生徒がどのように変容しているのか、その実現状況を見るためのものです。そして、その評価結果については、児童生徒一人ひとりに学習内容が確実に定着することをめざし、学習指導の改善につなげていく必要があります。

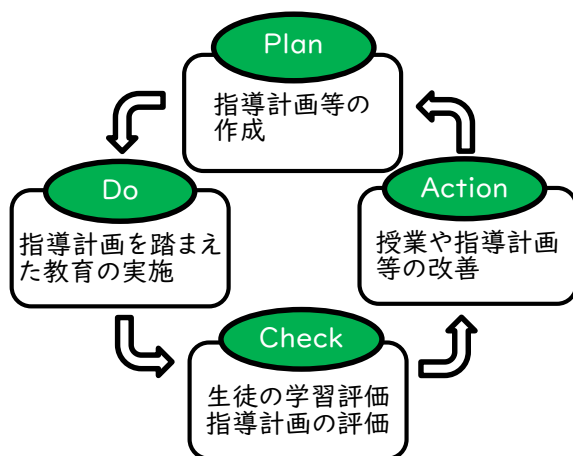
学校においては、計画→実践（指導）→評価→改善という一連の活動（PDCAサイクル）が繰り返されながら、生徒のよりよい成長をめざした指導が展開されています。したがって、指導と評価は別物ではなく、評価の結果によって後の指導を改善し、さらに新しい指導の成果を再度評価するという、指導に生かすための評価を充実させること、いわゆる「**指導と評価の一体化**」が大切です。

【指導と評価の一体化】

○ 学習指導と学習評価のPDCAサイクルは、日常の授業、単元等の指導、学校における教育活動全体等の様々な段階で繰り返されながら展開することが必要

○ 生徒や保護者にとっても学習評価は重要
【生徒】自らの学習状況に気付き、その後の学習や発達・成長が促される契機

【保護者】家庭における学習を生徒に促す契機



ポイント

- 教師の指導改善につながるものにしていくこと
- 児童生徒の学習改善につながるものにしていくこと
- これまで慣行として行われてきたことでも、必要性・妥当性が認められないものについては見直していくこと

学習評価の実施にあたっては、評価の「妥当性」「信頼性」を高めるよう努めるとともに、児童生徒や保護者の理解を促すために、評価に関する仕組みについて事前に説明したり、評価結果について丁寧に説明することが大切です。

なお、学習評価の「妥当性」を高めるには、以下のことが求められます。

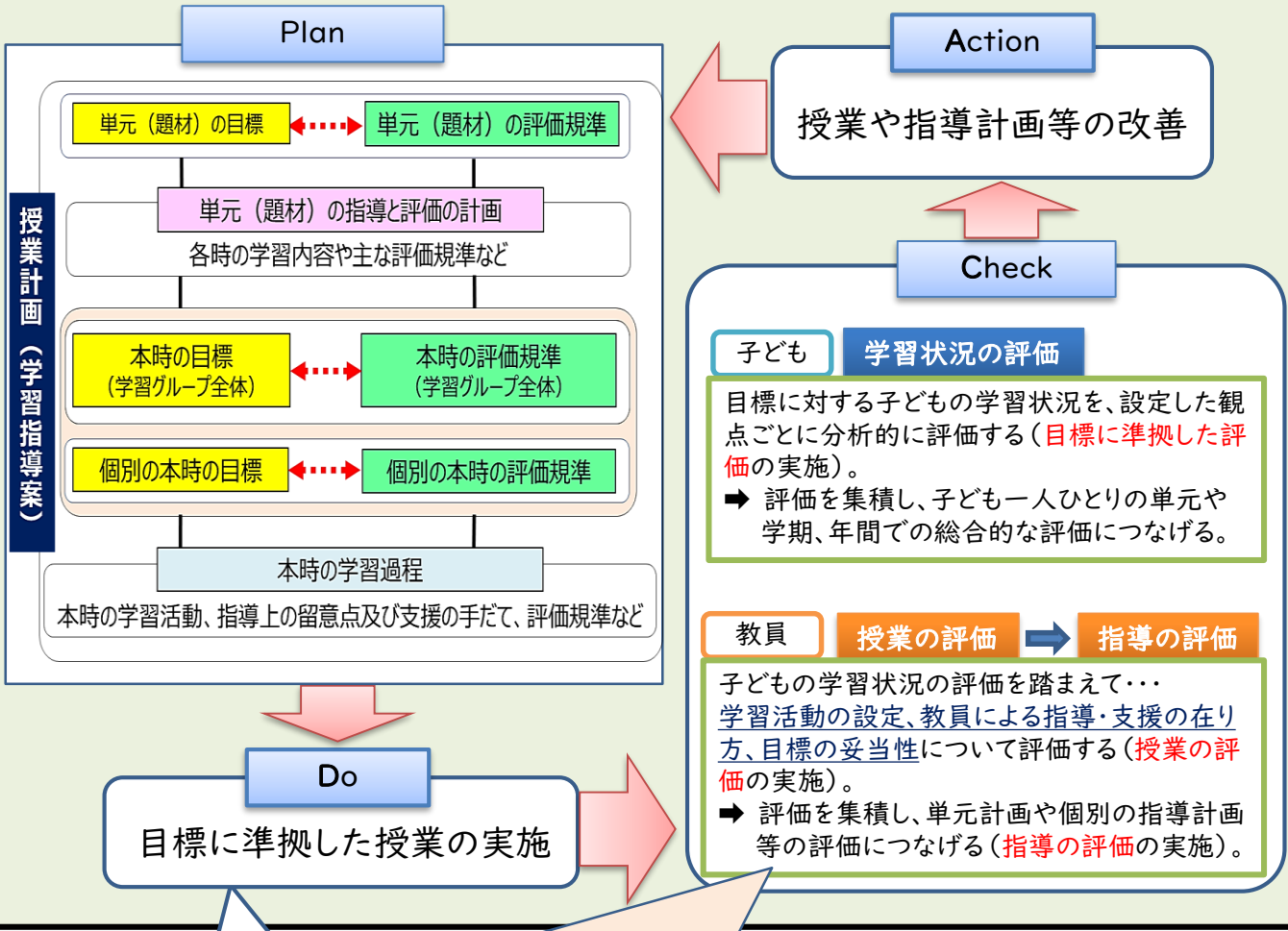
○ 評価結果と評価しようとした目標の間に適切な関連があること

（学習評価が学習指導の目標に対応するものとして行われていること）

○ 評価方法が評価の対象である資質・能力を適切に把握するものとしてふさわしいものであること

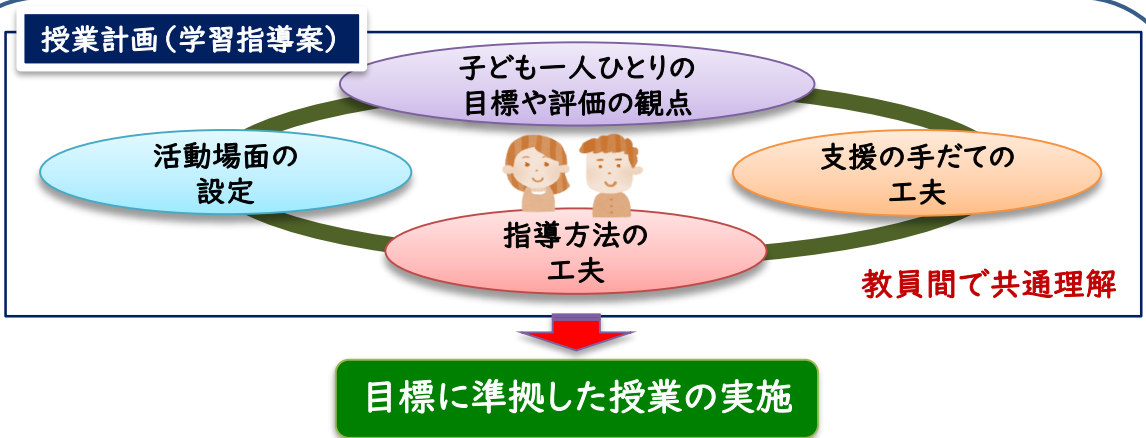
保護者の理解
↓
信頼性の向上

【学習評価を活用した指導改善のPDCAサイクル】



「授業の評価」を「指導の評価」につなげるためには、授業で行った指導・支援がどの程度、子どもの目標の達成に有効であったかを評価することが大切です。

- ・子どもが「どこまでできているのか」を評価する点
- ・子どもが「どの学習活動やどの支援が理由でできたのか」を評価する点
- ・子どもが「どの学習活動やどの支援が理由でできていないのか」を評価する点



評価規準で示した内容について、子どもの学習状況が評価できるように、授業計画に沿って本時の学習を展開しましょう。

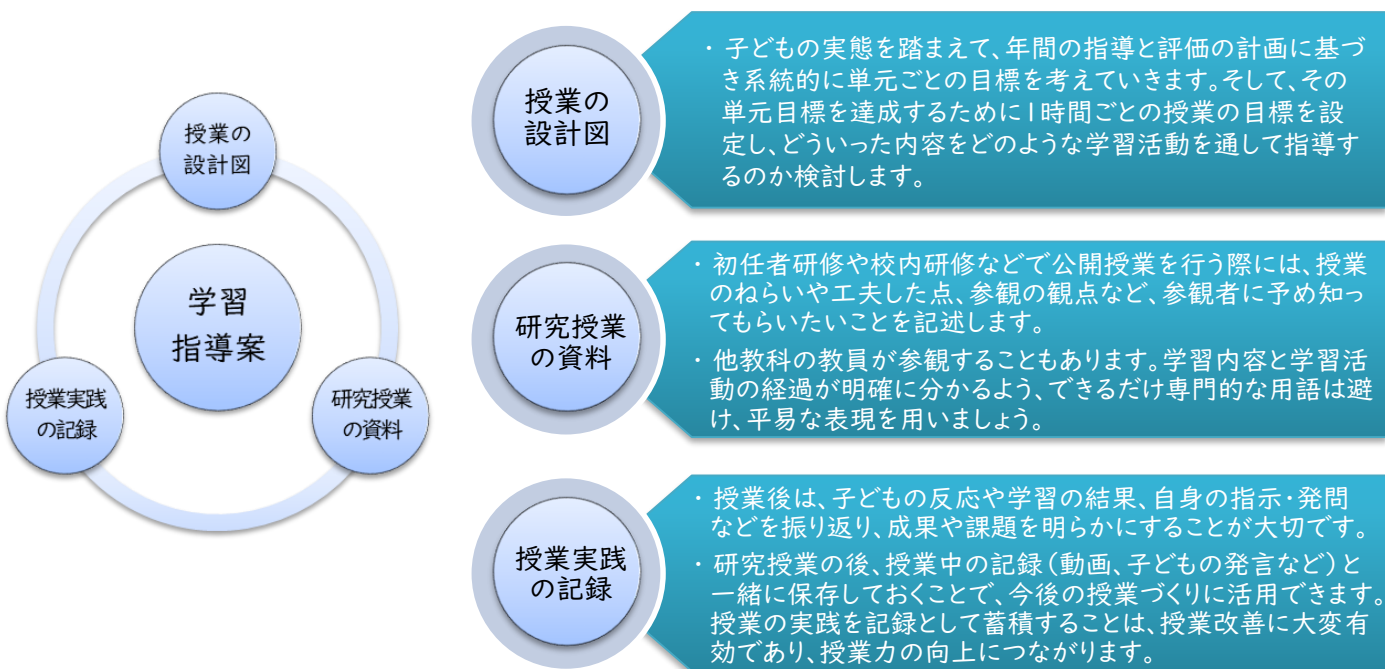
あらかじめ、授業計画をもとに、担当教員の間で共通理解を図っておくことが、適切な評価につながります。

2 学習指導案の作成と活用

授業を行うにあたっては、子どもたちに「どのような力を身に付けるのか」、そのために「どのような指導・支援を行うのか」など、その内容の工夫や手順を具体的に練り上げておくことが求められます。また、目標に対する児童生徒一人ひとりの達成状況を「どのようにして見取るのか」などの評価方法についても、事前に検討する必要があります。そのため、学習指導案を作成することが重要となります。

1) 学習指導案作成の目的

学習指導案には、主に「授業の設計図」として、「研究授業の資料」として、また、「授業実践の記録」としての役割があります。学習指導案の作成にあたっては、これらの目的を認識した上で、それぞれの項目について検討することが大切です。



2) 学習指導案の立案

前述のとおり、これからの予測困難な時代を生き抜く子どもたちに育成すべき資質・能力は、「主体的・対話的で深い学び」の視点からの授業改善を推進し、培っていくことが求められています。

授業においては、①単元や題材などの内容や時間のまとまりの中で、「主体的な学び」「対話的な学び」「深い学び」が実現できるよう指導計画を立てること、②子どもたちが各教科等の特質に応じた「見方・考え方」を働かせながら取り組むことができる具体的な学習活動を展開すること、③子どもたち一人ひとりの学びを支援する手だてや指導方法の工夫を指導計画の段階で位置付けること、④学びを通して、子どもたちにどのような力を身に付けるのかを明確にすることが求められています。

では、授業を設計していく際、上記のような視点をどのように反映させていくのか、また、どのようなことに留意する必要があるのでしょうか。

3) 考慮すべき3つのポイント

ポイント 1

「ねらい(付けるべき力)」と「願い(付けたい力)」を明確にする。

2

単元(題材)全体の学習指導を見通した上での本時の位置付けを示す。

3

「指導と評価の一体化」を具現化するため、「指導場面」「評価方法」等を記す。

重要!

「よい学習指導案を書くことができる」と「よい授業ができる」ことは、必ずしもイコールであるとは言えません。そうなるためには経験が必要です。

そこで大切にしたい要素が「時間」「空間」「人間」の3つの「間(ま)」です。授業(時間)をする教室(空間)で学習集団(人間)を育てること。その上で、主体的(人間)な学習の場面(空間)を設定し、構成(時間)できるようになること。このように、これら3つの「間」をコントロールする力が「授業力」であり、「教師力」です。

児童生徒の学習状況や課題を十分に把握し、指導者(教員)が教えたいことを、学習者(児童生徒)が学びたいことに変えていく。これが、「大阪の授業 STANDARD」の基本的な考え方です。

4) 学習指導案作成にあたってのポイント

次ページからは、学習指導案・保育指導案を作成する際の参考となるよう、各項目を記述する際のポイントを例示しています。なお、学習指導案に記述する項目の数や内容は、校種・教科・領域等によって異なります。ここでは、基本的な項目を例示しています。

- ☆ 目標の設定にあたっては、障がいに基づく困難さのみを指摘するのではなく、児童生徒の実態に応じて、どのような手だてを行えば、その目標を達成できるかという視点が必要となります。
- ☆ 目標達成のために必要な能力や技能等について、児童生徒一人ひとりの実態を十分に把握することが大切です。その上で、一人ひとりの課題について、教員の配慮事項や支援の手だての計画を立てましょう。
- ☆ 複数の教員が指導する場合、学習指導案に各教員の動きを記入し、チーム・ティーチングの効果を高めます。また、教員間で授業の目標、指導内容や展開、児童生徒一人ひとりの目標等について共通理解を図ることが大切です。

授業の設計図となるのが、**学習指導案**です。記載する項目の数や内容は、校種・教科・領域等によって増減することがあります。ここでは、基本的な項目を例示しています。

大阪府立〇〇〇支援学校

T1 □□ □□

T2 □□ □□

複数の教員がいる時は、T1・T2等で示す。

1. 日時 平成〇年〇月□日（ ） 第〇時限（：～：）
2. 場所 第〇学年□組 教室
3. 学部・学年・組 〇学部 第〇学年（□組） 〇名
4. 単元（題材）名 「〇〇……〇〇」

活動がイメージしやすい表現で具体的に記入する。

- （例）
- ・買い物しよう（計算）
 - ・年賀状を書こう（書く）
 - ・学校探検しよう（生活）
 - ・たこ焼きを作ろう（家庭科）

5. 単元（題材）目標

- ・学習指導要領で示された目標及び内容を参考に設定する。
 - ・「個別の指導計画」の指導目標や内容を踏まえ、本単元で付けたい力を具体化する。
 - ・「～（学習活動）を通して、〇〇をすることができる。」「～しようとする態度を養う。」等の表現を用い、児童生徒の立場で記入する。
- （例）買い物しよう
- ・「知識及び技能」の視点…値段に合わせて代金を出すことができる。
 - ・「思考力、判断力、表現力等」の視点…買った品物の値段を数字で表したり、合計やおつりの計算をしたりすることができる。
 - ・「学びに向かう力、人間性等」の視点…欲しいものを選び、買い物しようとする態度を養う。

6. 児童生徒観

- ・学習集団の状況や様子等を記入する。
- ・設定している教科等に関わる児童生徒の実態（この単元における、今、子どもたちがどこまでできているのか、子どもたちにとって次に必要なステップは何かなど）や単元に対する興味・関心等を記入する。

このような学習グループの子どもたちに対して、

7. 教材観

- ・なぜこの単元を選んだのか、単元におけるねらい（内容にどのような意図があるのか）等を明確にする。
- ・単元に対する考え方やなぜその教材を扱うのか（価値）を記入する。
- ・教材を学習することにより期待される効果や、「この教材を学習することで〇〇を□□ほしい」の教員の思いなどを記入する。

このような意図で、この教材を活用しながら、

8. 指導観

- ・児童生徒観、教材観、指導観を一連の流れとしてとらえ、どのような指導、支援の工夫、単元全体の流れ（どのように組み立てたのか）があれば、子どもの学びを深めることができるのか、また何をどのように学び、何が身に付くのかなどを記入する。
- ・支援の基本的な考え方・留意点や、指導形態（チーム・ティーチング）、学習環境について記入する。

このような指導・支援を通して、目標の達成をめざす

有機的につながると、
子たちの学びが
深まる授業に

9. 単元（題材）の評価規準

A 知識・技能	B 思考・判断・表現	C 主体的に学習に取り組む態度
①～について～をしている。 ②～を身に付けている。等	①～について考えたことを伝えている。 ②～について表現している。等	①～しようとしている。 ②～を通して～に生かそうとしている。 ③～に取り組もうとしている。等
・ 目標に対して、子どもがどのような学習状況にあれば、「おおむね満足できる」と考えるのかを明確にする。 ・ 単元の目標の文末を変えるだけでなく、つけたい力を、より具体的なめざす子どもの姿として表記する。 ＊ 語尾に「（～している）子どもの姿」と付けて考える。		

10. 単元の指導と評価の計画（全○時間、本時は第○時）

次	時	学習内容・学習活動	指導上の留意点	評価規準 (評価方法)
1	1	指導の過程や指導する内容が明確になるよう、簡潔に記入する。	具体的な学習活動について、児童生徒の立場から記入する。	9「単元（題材）の評価規準」で設定した評価規準を、指導計画全体を通して、どこに位置づけるかを明確にする。
	2	『学びの文脈を意識する。』 単元（指導）計画を考える場合、各時間あるいは時数のつながりを十分に考えておくことが必要です。どの活動に時間をかけるのか、児童生徒の実態や興味・関心等から考えていくことが大切です。特に、児童生徒が見通しを持って学習活動に取り組んでいくことができる計画になっているのが重要です。	どのようなねらいで指導を行うのかを記入する。 また、個に応じた支援についても、児童生徒の実態を想定して手だてを記入する。	
			その時間で、子どもたちにどんな力を育みたいのかシンプルに考える。 評価規準は、1単位時間の授業で1～2に絞りましょう。	



11. 本時の展開

(1) 本時の目標

「5. 単元（題材）目標」「10. 単元の指導と評価の計画」と整合性を取りながら、集団全体の目標を具体的に（～することができるなど）に設定する。

(2) 本時の評価規準

「10. 単元の指導と評価の計画」で設定した観点に沿って、本時の学習内容を踏まえ、具体的に記述する。

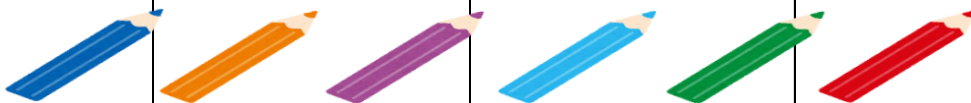
(3) 本時で扱う教材・教具

教員、児童生徒が準備するものを具体的に記入する。



(4) 児童生徒の実態と本時の目標

	児童生徒の実態	本時の目標	支援の手だて	評価規準
A	- 学習グループ全体の本時の目標と個々の自立活動の指導との関連を意識しながら設定する。(個々の児童生徒の実態・課題には違いがあることに留意する。) - 学習グループ全体に対して設定した評価の観点に基づき、評価規準は個々の実態に即して具体的に設定する。 - 目標は評価しにくい抽象的なものにならないように留意する。 - できるだけ否定的な表現は避け、どういった支援があればできるのかを記入する。 (例)「～は難しいが、～すれば～できる。」等 ○ 自立活動の指導は、自立活動の時間における指導を中心とし、各教科等の指導とも密接な関連を図って行われるものです。「個別の指導計画」をもとに自立活動の指導と関連付けながら、個別の目標を設定することが大切です。			
B				
C				



(5) 本時の学習過程

時間	学習内容・学習活動	指導上の留意点及び支援の手だて等	評価規準 (評価方法)
○分 導入	具体的な内容・活動について、児童生徒の立場から記入する。	教員が行う、子どもの主体的な学習を促す工夫や個に応じた指導・支援の工夫について記入する。	- グループ全体に設定した「11(2) 本時の評価規準」と一致させる。 - どの活動場面において、どのような方法で子どもの学習状況を評価するのかを明確に示す。 - 評価方法は、行動観察やワークシート、作品等による評価を適切に組み合わせる。
○分 展開	【記述のポイント】 - 授業の流れ、児童生徒や教員の動きが分かるように。 - 学習課題・課題達成のための支援(教材・教具の利用、環境設定等) - 児童生徒の学習の様子(予想される児童生徒の活動) - チーム・ティーチングの場合は、各教員の役割や児童生徒への関わり方を記す。 - 支援の方法や教員の対応を具体的に。 - 児童生徒が主体的に活動することを支えるという視点 *「～させる(使役)」という表現は避ける。 *「(子どもが)～できるように促す」「(子どもが)～できるように～する」等)		
○分 まとめ			

(6) 教室配置等 (正面を上にして、児童生徒や教員の位置、準備した教材・教具の位置、配置等を示す。)

- 本時の学習活動に必要な教材・教具等を記入する。 - 児童生徒や教員の位置、教材・教具の位置、環境整備の工夫等が分かるようにする。

1. 日時 令和〇年〇月〇日 (〇) 〇時〇分～〇時〇分
2. 場所 〇歳児 〇組保育室
3. 対象幼児 〇歳児 〇組 (〇名)
4. 活動名 「〇〇〇〇〇〇」
5. 活動のねらい

複数の教員がいる時は、T1・T2等で示す。

- ・ 週や月のねらいと照らし合わせて、子どもの姿から育ちつつあるもの、育てたいものなど、幼児の内面に育てたいことを具体的に記入する。
- ・ 幼児の姿を見て、その年齢を踏まえる。

6. 幼児の姿

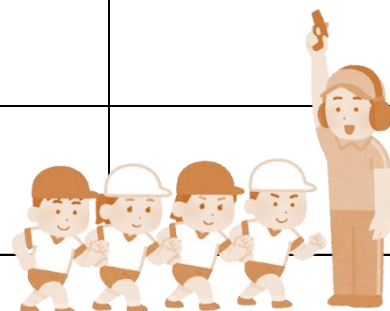
- ・ 各時期の幼児に何が育ちつつあるのか、行動、遊び、つぶやきなどから読み取る。
- ・ 幼児の姿をできるだけ詳細に記入する。
- ・ 発達の連続性を表現する。
- ・ 生活習慣の自立の過程には、個人差があることを踏まえる。
- ・ 子ども同士の様子を盛り込む。

7. 活動設定の理由

- ・ これまでの幼児の姿や、この時期の幼児に何が育ちつつあり、本活動を通して育もうとしている姿は、今後の成長にどのような場面で必要になってくるかなどを記入する。

8. 活動の指導計画 (全〇時間、本時は第〇時)

時	ねらい	主な活動内容	環境の構成と保育者の援助
	・ 環境にどのように関わらうかを予想し、経験させたいことを記入する。 ・ 活動について、幼児の立場から具体的に記入する。	・ 環境の構成や保育者の支援を具体的に記入する。 ・ 幼児への具体的な手だてを記入する。	



9. 本時の展開

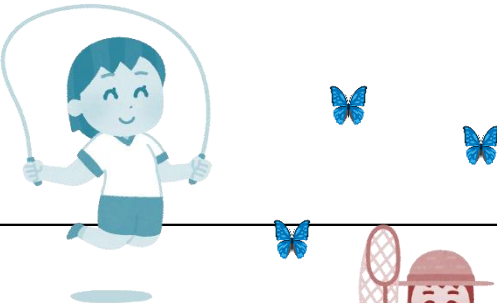
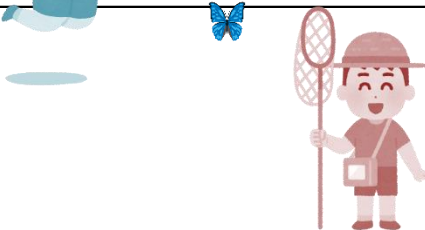
(1) 本時のねらい

「5. 活動のねらい」「8. 活動の指導計画」と整合性を取りながら、集団全体の目標を具体的（～することができるなど）に設定する。

(2) 幼児の実態と本時のねらい

	幼児の実態	本時のねらい	支援の手だて
A	・ 幼児の姿をいろいろな面で捉え、その姿が目浮かぶように記入する。 ・ 実態-ねらい-手だては、つながりを意識して記入する。 ・ 一人ひとりの得意なこと、興味・関心に着目することが大切。 ・ 活動のねらいに対応させて個別のねらいを設定する。ねらいが達成できたかどうかを見取る視点を具体的に記入する。 ・ 実態には、できるだけ否定的な表現は避け、どういう支援があればできるのかを記入する。 （例）「～は難しいが、～すれば～できる。」等 ○自立活動の指導は、幼稚部における生活の全体を通して行われるものです。 「個別の指導計画」をもとに自立活動の指導と関連付けながら、個別の目標を設定することが大切です。		
B			
C			

(3) 本時の活動の流れ

時間	活動内容	環境の構成と保育者の援助
○分 導入	・ 環境にどのように関わらるだろうかを予想し、経験させたいことを記入する。 ・ 具体的な活動について、幼児の立場から記入する。	・ 環境の構成や保育者の支援を具体的に記入する。 ・ 幼児が望ましい方向に向かって、主体的に活動に取り組むことができるように、幼児への具体的な手だてを記入する。 ・ 幼児自らが関わりたくなるような、興味・関心に沿った環境、教材の設置の工夫、雰囲気を考えて記入する。 ・ 誰が読んでも分かるように分かりやすく記入する。 ・ 個別の配慮、支援を記入する。 ・ 空間の動線、時間なども記入する。
○分 展開		
○分 まとめ		

(4) 活動環境の配置等（正面を上にして、幼児や保育者の位置、準備した教材・教具の位置等を示す）

・ 本時の学習活動に必要な教材・教具等を記入する。 ・ 幼児や教員の位置、教材・教具の位置、環境整備の工夫等が分かるようにする。
--

実践編

【実践編】研究協力校

○大阪府立 中央聴覚支援学校

○大阪府立 守口支援学校

○大阪府立 生野支援学校

○大阪府立 茨木支援学校

○大阪府立 刀根山支援学校

○大阪府立 富田林支援学校

○大阪府立 難波支援学校

○大阪府立 住之江支援学校

○大阪府立 岸和田支援学校

実践編の見方

実践編は、幼稚園、小学部、中学部、高等部において「主体的・対話的で深い学び」の視点の各実践を紹介しています。実践編のポイントは以下になっています。

高等部 体育(知的障がい支援学校)

単元:「ディスクをつなげ!」

単元名・題材名
単元設定の理由・ねがい

教材:フライングディスク

なぜ、この教材なのか
この教材のポイントを
紹介(教材観)

単元の目標と評価規準

単元の目標	知識及び技能	思考力、判断力、表現力等	学びに向かう力、人間性等
フライングディスクの基本的動作および、基本的技能を身に付けることができる。		ルールを理解して安全に運動に取り組むことができる。 チームのメンバーが活躍をめざして作戦を立てることができる。	仲間と協力して意図に取り組むことができる。

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
① 基本的なフライングディスクの動きを身につけることができる。 ② 身に付けることができる。	① みんなでゲームを楽しむために、ディスクの投げ方や動きをゲームで試みる。 ② 身に付けることができる。	① フライングディスクに自ら進んで取り組もうとしている。 ② 仲間と協力して意図に取り組むことができる。	① フライングディスクに自ら進んで取り組もうとしている。 ② 仲間と協力して意図に取り組むことができる。

単元の目標をより具体的にした
観点別評価規準

単元計画

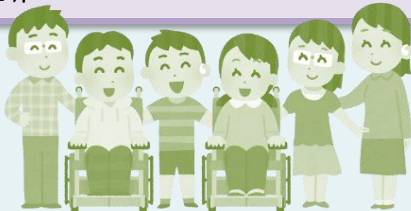
時	主な学習活動	単元構成の工夫
1 2	準備運動 オリエンテーション FD道場(フライングディスク道場) 試合(投げて投げてゲーム) ふりかえり	【段階別の活動】 FD道場を取り入れ、基礎から練習し、技術を積み重ねることや、「できた!」と自信をつけることで、「やってみよう!」「頑張ろう!」という気持ちを喚起する。
3 4	準備運動 オリエンテーション FD道場 試合(バス&キャッチゲーム)(投げて投げてゲーム) ふりかえり	【仲間との協力】 ペアでのバスの練習を通して、仲間を意識する場面を多く設定する。仲間とのチームとの作戦会議を設定することで、仲間を意識し、協力して試合を行うことで、みんなと一緒に活動することの楽しさを育むことができる。
5 6	準備運動 FD道場 作戦会議(チーム別) 試合(投げて投げてゲーム)(バス&キャッチゲーム) ふりかえり	【余暇活動】 身近な運動を通して、卒後も運動に親しもうとする気持ちを育むことができる。

どのような学びの文脈でその単元が展開されているのか

子どもの力を育むための単元のポイントを紹介



単元構成や工夫、授業における支援の工夫や手だてが、子どもにどのような変化をもたらしたり、子どもの学びを深めることができたかを紹介



各教科・領域に応じて観点を整理



単元計画の中から、一つの授業をピックアップ
それぞれの授業のポイントなる部分も紹介

◆ 本時の展開(6/6時)

時間	学習内容・学習活動	指導上の留意点及び支援の手だて等	めざす生徒の姿
35分 展開	【展開】 学習活動を通して、子どもたちが自身が「できた」「わかった」という達成感や成就感を感じたり、子どもたちの「もっとやりたい!」という内発的動機につながったりした等の授業改善のポイント 課題への疑問や気づきが生まれ、それを子ども自身が解決していく過程には、どのような子どもの学びを深めるポイントや手だて・支援の工夫があったか、子どもたちの次への意欲・学びにつながった活動の流れ・過程	【展開】 学習活動を通して、子どもたちが自身が「できた」「わかった」という達成感や成就感を感じたり、子どもたちの「もっとやりたい!」という内発的動機につながったりした等の授業改善のポイント 課題への疑問や気づきが生まれ、それを子ども自身が解決していく過程には、どのような子どもの学びを深めるポイントや手だて・支援の工夫があったか、子どもたちの次への意欲・学びにつながった活動の流れ・過程	集団を意識して仲間と一緒に活動する楽しさや互いに協力し合うことの大切さを身につける。 なぜ? なに? どうすれば、相手チームに勝てるかな... みんなが活躍できる、ベストな配置は何か... わかった! できた! 単元を通しての、FD道場。 ビデオ撮影を行い、前の試合の自分や友だちの動きを振り返ることで、次の作戦会議に生かす。 チームでの作戦会議が活発になるように、チーム担当の教員が生徒の反応を「待つ」ということに留意し、生徒同士の会話を促す。 もっとやりたい!! ペアでの活動が、仲間理解につながり、リーダーを中心に、メンバーそれぞれが活躍できる場面を設定できた。 ビデオでの振り返りがあることで、自分や友だちの動きを確認でき、次は「もっとやりたい!」という意欲が湧き、練習に取り組むことができる。 「できた!」友だちや教員に「認められたい!」という気持ちが育まれ、それが意欲へとつながり、試合場面では、どの生徒も活発に、積極的に参加することができた。

～ 本事例における「主体的・対話的で深い学び」の視点 ～

- 運動種目の特性を楽しむことができる動きづくりの段階(FD道場)を単元に構成した。FD道場では、生徒一人ひとりに「認定書」を作成した。生徒の頑張りがみえる形の教材を準備したことで、自分自身が、今までできなかったことを達成することができた。それにより、「できた」という達成感や自信、「つぎはこうしよう!」「もっとやりたい!」など、次につながる意欲や学びを喚起することができた。意欲が喚起されることで、積極的に活動しようという気持ちが生まれ、運動量の確保が可能であった。
- 仲間と一緒に活動する楽しさを感じられるように、ペアでの活動を取り入れ他者を意識できるように促した。活動を通して、他者の理解につながり、チームで作戦を立てる際には、自分の気持ちを優先させるだけでなく、友だちが得意とする部分も考えながら、作戦会議を進めることができた。作戦会議が円滑に進むようには、教員が、生徒同士の対話を端的な言葉かけ(ヒントやアドバイス)でつないでいくことは有効であった。

幼稚園（聴覚障がい支援学校）

活動：みんなでマットに乗ろう

- 発達段階が様々な子どもたちが、友達と一緒に活動する楽しさを体験してほしい。
- マットに乗る人数やマットの色を限定するなど、視覚支援や活動の工夫を充実させることで、聴覚や判断力を生かしながら活動に参加してほしい。
- カードの内容を見て子どもたちが考える場面を設定することで、曲の始まりと終わりを判断する際に聴覚の意識的な活用をしてほしい。

教材：カラーマット 等

- 体操用のカラスポンジマットを使用することで、子どもたちの安全を確保できる。
- チームティーチングの教員がエレクトーンを演奏し、子どもたちの様子に合わせて演奏を止めるようにすることで、子どもたちが自分たちのペースで活動に参加でき、活動に集中して取り組むことができる。
- 視覚支援用の教材として、絵カード、太鼓、色・数字カードを活用することで、子どもたちが複数の手掛かりから判断できるように工夫している。

◆ 活動のねらい

知識及び技能の基礎	思考力、判断力、表現力等の基礎	学びに向かう力、人間性等
- 曲の始まりと終わりを意識して聴くことができる。 - 全員がマットに乗れるように友達の様子に気付くことができる。 - 活動の中で積極的に友達とかわろうとしている。		

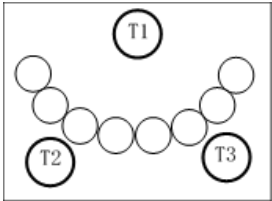
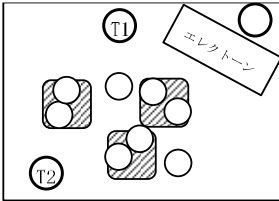
この活動で育ってほしい姿：～「幼児期の終わりまでに育ってほしい姿」を踏まえて～

- 活動の中で、支援教材による手掛かりを活用しながら、カードの内容を見たり、考えたりすることで、活動への興味・関心が高まり、曲の始まりと終わりを判断する際に聴覚を意識的に活用しようとするができる。
- 全員でマットに乗ることができた達成感を友達への興味・関心へとつなぐことができ、日常生活においても友達と積極的にかかわろうとすることができる。

◆ 活動の指導計画

時	主な活動内容	単元構成の工夫
1 2	【活動のねらい：ルールを理解】 - ゲームについてイメージをもつ。 - ルールに沿ってゲームを楽しむ。 - 曲の始まりと終わりを聴いて、一人ひとりがマットに乗る。	【活動の導入】 活動の導入として、ルールを丁寧に説明する。全員がマットに乗れるように十分な広さのマットを用意して、ルールに沿って活動に参加する楽しさを体験できるようにしている。
3 4	【活動のねらい：カードに応じて行動しようとする】 - ルールを思い出しながら、ゲームに取り組む。 - 数字や色のカードを見て考え、マットに乗る。	【考える場面の設定】 数字や色のカードを見て、考えながらマットに乗ることができるよう工夫している。
5 6	【活動のねらい：全員がマットに乗れるよう協力する】 - ルールを簡単な言葉で表現する。 - カードを使って、交代で問題を出し合う。 - 全員がマットに乗ることができるよう、声をかけたり、友達を呼んだりする。 - 全員でマットに乗れたことなど、活動を振り返る。	【主体性を育む工夫】 - 全員がマットに乗ることができるよう、声をかけたり、友達を呼んだりすることを促すなど、子どもたちの積極的なかわりを促す。 - ルールを子どもたち自身が考えることができるようにすることで、子どもたちの積極的な参加を促している。

◆ 本時の展開 (5/6時)

時間	活動内容	環境の構成と保育者の援助
45分 展開	【展開1】 - 内容を確認する。 - ゲームのイメージを広げる。 - ゲームに期待感をもつ。 - ルールを確認する。 - 競争するゲームではないことを確認する。	- 絵カードを提示し、ゲームの内容を提示する。 - ゲームのルールを確認し、イメージをふくらませることで、期待感を高める。 - 安全のため、注意事項は再度伝え、確認する。 
	【展開2】 「みんなでマットに乗ろう」ゲームをする。 - 一人ひとりが交代でカードを提示する。 	- 曲の始まりと終わりを意識できるような言葉かけをする。 - カードで、乗る人数やマットの色を限定して難易度を工夫し、さらに達成感を感じられるようにする。 - 全員がマットに乗ることができるよう、協力するような行動が見られたら共有し、友達を意識することができるようになる。 
	【展開3】 - 楽しかったところ、難しかったところを発表する。 - 友達の発言に注目する。	「何が楽しかった？」のような問いかけや選択肢を提示し、感想が言えるようにする。 - 発表者は、友達から見える位置に立つようにし、友達の発言に関心を持てるようにする。

めざす幼児の姿
全員でマットに乗ることができた達成感を友達への興味・関心へとつなぐことができる。
ポイント なぜ？ なに？ - 次はどんな問題でゲームをするんだろう？ - どんな問題を考えたら、すごいかなあ？
ポイント わかった！ できた！ - カードを使って、乗る人数やマットの色を限定して、難易度を少しずつ工夫することで、子どもたちの「できた!」という気持ちが高まる。 - 自分で問題を考えることで、友達が協力して取り組み、全員がマットに乗ることができたときに、「できた!」と達成感を共有できる。
ポイント もっとやりたい!! - 問題の難易度を少しずつ高めることで、「できた!」→「つぎの問題は?」と、子どもたちは課題を達成して次の課題に取り組む楽しさを体験することができた。 - 自分で考えた問題に友達が参加している様子を見ることで、子どもたちは「もっと問題をつくりたい!!」という気持ちが高まり、友達とかかわる楽しさを感じるすることができた。

～ 本事例における「主体的・対話的で深い学び」の視点 ～

視覚支援を充実させながら、分かりやすくルールを説明すること、ゲームの難易度の工夫をすることで、子どもたちは次の活動を楽しみにしながら、積極的に活動に参加することができた。また、自分で考えた問題に友達が参加している様子を見ることで、子どもたちは「もっとやりたい!」という気持ちを高め、活動を通して意欲を表現することができた。

ルールの難易度の工夫により、友達同士で協力することが必要な場面をつくることで、子どもたちは「どうしよう?」と考え、教員の言葉かけを手掛かりにしながら、互いに助け合い、かかわりあって活動に参加することができた。

様々な難易度の問題を友達とともに解決していくという体験や、自分で考えた問題が活動の内容につながるという体験を通して、友達とかかわることへの楽しさを感じることができ、自分の気持ちや考えを積極的に表現しようとする場面につながった。

小学部 生活(知的障がい支援学校)

単元：自分で選んで引っ張ろう(大きなかぶを題材に)

- ・ 自分から欲しいものや遊びたいものを選択することができるようになるなど、「やりたい」という気持ちを自分なりの方法で発信できるようになってほしい。
- ・ 「できた」経験をすることで、「またやりたい」と主体的に授業に参加してほしい。
- ・ 友達に関心を持ったり相手の気持ちを考えられるようになってほしい。

教材：童話「大きなかぶ」

- ・ 「大きなかぶ」は有名な童話で、ストーリーが明確で分かりやすく、子どもたちにも馴染み深いので活発な活動が期待できる。
- ・ 「引っ張る」→「ものを得る」という流れが子どもたちにとって分かりやすく、「やりたい」という気持ちを表現しやすい。
- ・ みんなで協力して「ものを得る」というストーリーを活用して、友達と関わる場面を設定できる。

◆ 単元の目標と評価規準

	知識及び技能	思考力、判断力、表現力等	学びに向かう力、人間性等
単元の目標	・ 題材を通して、自身の生活において必要な習慣や技能を身に付けるようにする。	・ 自分の好きなものや、遊びたい活動をえらび、自分なりの方法で表現している。	・ 遊びを通して、身の回りの人との関わり方に関心をもったり、自ら働きかけようとしたりする態度を養う。

	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
単元の評価規準	① 「大きなかぶ」に出てくる言葉に親しんでいる。 ② めあてまで綱を引っ張り、手元にたぐり寄せる。 ③ 友達に注目し、「うんとこしょ・どっこいしょ」と自分なりの方法で伝えている。	① どの登場人物を演じるか選んでいる。 ② 登場人物になって、かぶを引っ張る演技をしている。 ③ 自分の好きなものを選び、自分なりの方法で「やりたい」気持ちを伝えている。	① 動画や劇遊びを通して、活動に関心をもって取り組もうとしている。 ② 友達が活動している姿に注目したり、かかわりをもとうとしている。 ③ 友達と一緒に協力して活動しようとしている。

◆ 単元計画

時	主な学習活動	単元構成の工夫
1 2	【劇あそびをする】 ・ 「大きなかぶ」の動画を見る。 ・ 「うんとこしょ、どっこいしょ」の練習をする。 ・ 「大きなかぶ」の劇をする。	【子どもの意欲を育む工夫】 ・ 劇をする際、選択肢を示したり衣装を用意したりして、どの役をするかを主体的に選べるようにした。 ・ 好きなものや好きな遊びを選択することで主体的に選ぶこと、選んだもので遊ぶことで、「またやりたい」「もっとやりたい」と思えるようにした。 ・ 「やりたい」と思えるよう、かぶを引っ張る取り組みを授業の中で2回できるようにした。 ・ 自分なりの方法でやりたい気持ちが表現できたことをその場で評価する。
3 4	【かぶを引っ張る①】 ・ 「大きなかぶ」の動画を見る。 ・ 2つのかぶに児童の好きなものの写真を貼り、自分が欲しいもの写真カードがついたかぶを引っ張る。 ・ 写真カードを具体物と交換して遊ぶ。	
5 7	【かぶを引っ張る②】 ・ 何種類かある写真カードの中から、自分が欲しいものの写真カードを選択する。 ・ 選んだ写真カードのついたかぶを決められた線まで引っ張る。 ・ 写真カードを具体物と交換して遊ぶ。 ・ 2回目は自分なりの方法で「やりたい」気持ちを伝える。	
8 10	【友達と協力する】 ・ 友達の引っ張る姿に注目する。 ・ 友達に協力を依頼し、一緒に綱を引っ張る。	
		【身近な人との関わりへの工夫】 ・ 友達に注目したり、協力して目的を果たすことで、対話的で深い学びにつながられるようにした。

◆ 本時の展開 (3/10時)

時間	学習内容・学習活動	指導上の留意点及び支援の手だて等
30分 展開	【展開1】 「大きなかぶ」の動画を見る。	- 動画が見やすい場所に児童がいるかどうか留意する。 - 動画を見終わったら、引っ張ってものを得るという行為を振り返る。
	【展開2】 - 欲しいものを選ぶ - 一人ひとり綱を選び、引っ張る。	- かぶには児童が選んだ好きなものの写真カードを貼る。 - かぶを引っ張りカードを取る、という行動の手本を見せる。 - 全員が終わったら、カードを実物と交換し、それで遊ぶことができることを伝える。 - キャスターボードにかぶを載せ、引っ張りやすくする。また、引く感覚を持たせるため、教員が反対側からキャスターボードを引っ張り、重量をかける。 「やりたい人」と呼びかけ、児童からの発信(挙手、声を出す等)を促す。 - 手元まで引っ張ることができたことを即時評価する。 - 選んだカードは前方のホワイトボードの自分の写真の下に貼る。(もしくは自分で持っておく) - 自分の番以外の時は、友達に注目し「うんとこしょ、どっこいしょ」を一緒に言う(振りをする)よう促す。
	【展開3】 選んだもので遊ぶ。	- 最初に、遊べる時間を提示する。 - 終わりの時間を児童が意識できるようにタイムタイマーで示す。

めざす児童の姿

好きなものや、やりたい活動を選ぶことができ、友達の活動にも注目することができる。

ポイント

なぜ？ なに？

- 大きなかぶを引っ張るとどんなことが起きるんだろう？
- 写真カードにある好きなもので遊びたいなあ。

ポイント

わかった！ できた！

- 選ぶ→引っ張る→カードを取る→おもちゃと交換、という活動を行い、「できた!」という気持ちを感じることができる。
- 教員が見本を見せたり、どこまで引っ張ればいいのかわかるようにラインを引いたり教材を工夫することで、子どもたちは手順を自分で「わかって」取り組むことができる。

ポイント

もっとやりたい!!

- 友達や教員からの「うんとこしょ、どっこいしょ」という声援をもらいながらかぶを引くことで、児童は達成感を感じ、「もっとやりたい!!」と意欲を感じることができる。
- 選んだもので遊ぶ時間を設定することで、子どもたちは楽しさを感じ、「もっとやりたい!!」とすることができる。

～ 本事例における「主体的・対話的で深い学び」の視点 ～

「楽しく」「次も自分から欲しいものを『自己選択』し、それを学習活動の中で行える時間を設定することは、自分の気持ちが相手に伝わったときのうれしさを喚起することにつながり、そこから、次も相手に何かを「伝えてみよう!」という意欲につながった。

また、普段の学校生活においても使用している写真カードを教材として活用するなどの工夫に加えて、繰り返して活動に取り組めるようにすることで、子どもたちは教員とともに活動に取り組むことから、次第に、自分ひとりで取り組むことができるようになるなど、自分の変容を感じ取れるように工夫した。

「自己選択の力」を育み、子どもたちは学習意欲を高めながら、「友達との協力」によって「選択」という単元の構成により、教科の見方・考え方である身近な人と関わりの視点に立った深い学びへとつながり、子どもたちが友達と関わることへの楽しさや達成感を感じることができる活動を設定できた。

小学部 国語（知的障がい支援学校）

単元：同じものを見つけよう！

- ・ 絵本の内容に興味を持たせるとともに、意欲的に箱に隠れている物を探すことや、マッチングができるようになってほしい。
- ・ 提示された物や隠れている物に対して、興味を持つことやマッチングを行うことで、児童の知識や理解を深めるとともに、必要な物を考え出す学習を通して自主性を身に付けてほしい。

教材：電子絵本「おなじおなじ」

- ・ 児童にとって親しみやすい動物が登場し、身近な物を扱っている。
- ・ 「おなじおなじ」というフレーズが繰り返されていることで、児童の興味・関心を引きやすい。
- ・ 児童が興味のある楽器や果物等の模型などを箱の中に隠すことで、絵本の内容と同様の「おなじもの」を探す活動が展開できる。

◆ 単元の目標と評価規準

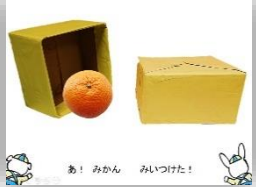
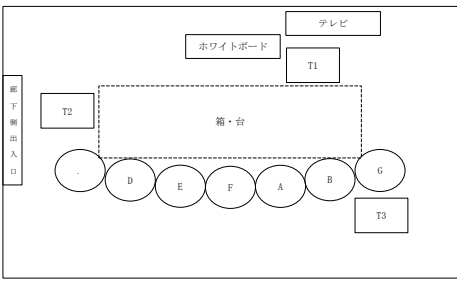
単元の目標	知識及び技能	思考力、判断力、表現力等	学びに向かう力、人間性等
	・ 身近な物の名前を覚えることができる。 ・ 電子絵本の内容を理解することができる。	・ 同じ物を見つけたり、選択したりすることができる。	・ 電子絵本を見たり聞いたりして楽しむことができる。 ・ 箱で隠された物に興味を持つことができる。

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
	① 活動を通して、物の名前などのいろいろな種類の言葉に触れている。 ② 提示された物や隠された物に気付いたり、対応させている。	① 電子絵本を見て、示された物などに注目したり、次の場面を楽しみにしている。 ② 提示された物の形に注目し、形の違いを捉えている。	① 読み聞かせに親しみ、言葉でのやり取りを聞いたり、伝えたりしている。 ② 物の名前や形に注目し、学習に取り組もうとしている。

◆ 単元計画

時	主な学習活動	単元構成の工夫
1 ～ 3	・ 絵本『おなじおなじ』の読み聞かせを見て、お話を聞く。 ・ 「すきなもののさがし」をする。 ・ 振り返りをする。	【興味関心の動機付け】 ・ 登場人物や物が動いたり、効果音が出る電子絵本の読み聞かせを行うことで、児童が学習内容に興味や関心を持つことができる。 【授業内容の見通し】 ・ 電子絵本の内容を学習内容に合わせて変更することで、授業の導入として、児童が学習内容に見通しを持つことができる。 【児童の主体性を引き出す工夫】 ・ 箱に隠れている物に意識を向けることができるよう、児童が好きな物を探す活動を取り入れている。 【個々の児童にあった教材】 ・ 「おなじもののさがし」をする際に提示するカードは、児童の発達に合わせて、物の名前にしたり、実物の写真を載せたりと変化を付けることができる。
4 ～ 8	・ 電子絵本『おなじおなじ』の読み聞かせを見て、お話を聞く。 ・ 提示された物と同じ物を探す「おなじもののさがし」をする。 ・ 「すきなもののさがし」をする。 ・ 「すきなもの」の紹介をする。 ・ 振り返りをする。	

◆ 本時の展開 (7/8時)

時間	学習内容・学習活動	指導上の留意点及び支援の手だて等
30分 展開	【展開1】 電子絵本『おんなじおんなじ』を見る、聞く。	- 児童の表情や視線の変化に注目し、抑揚や間に気を付けて読み聞かせる(T1)。 - 児童が「おんなじおんなじ」の台詞を意識できるように、一緒に言う。また、一緒に言えるように声かけをする(T2,T3)。
	【展開2】 「おなじものがし」をする。 - くじを引き、順番を決める。 - 探す物を知る。 - 複数の箱の中から探す。 - 同じ物かどうか確認する。 	- 次の活動に向けて児童が移動できるように声かけをする(T1,T2,T3)。 - 顔写真を提示することで、順番を意識したり、活動に見通しを持たせたりする(T1)。 - 形や大きさの違う箱を用意し、複数の選択肢の中から選ばせる(T1,T2)。 - 児童の実態に応じて、探す物や箱の数を変更する(T1,T2)。 - 児童の様子によって、適宜声かけをし、探す物や、箱の位置を伝える(T1,T2,T3)。 - 児童が探し出した物と、ホワイトボードに提示している物を比べ、確認する(T1)。 - 児童が活動している様子を写真撮影する(T2)。
	【展開3】 「すきなものがし」をする。 - くじを引き、順番を決める。 - 探す物を決める。 - 複数の箱の中から探す。 - 同じ物かどうか確認する。	- 児童の好きな物を箱に入れる(T1,T2)。 - 取り出した物を紹介する(T1)。 

めざす生徒の姿

意欲的に箱に隠れている物を探すことや、ことばや絵、写真と具体物とのマッチングができる。

ポイント

なぜ？ なに？

- 箱の中には何が入っているのかな…。
- カードに書いてある物は、どの箱に入っているのかな…。

ポイント

わかった！ できた！

- ホワイトボードに貼られた絵やことばカードと箱の中から見つけた物を比べ、確かめる活動を取り入れる。
- カードと見つけた物が同じ物になるまで活動を続ける。
- 同じ物であれば、教員と子どもで「おんなじ！おんなじ！」のことばを大きな声で一緒に言う活動を取り入れる。

ポイント

もっとやりたい!!

- 写真や動画で、自身が取り組む様子を振り返ることで、他者から活動の様子を褒められる場面を設け、子ども自身の「もっとやりたい!!」という気持ちを高めることができた。
- 活動の最後に子どもの好きな物を箱に入れ、見つけた物を紹介することで、子どもたちの意欲をさらに高めることができた。

～ 本事例における「主体的・対話的で深い学び」の視点 ～

学習課題に合わせ登場人物や物を動かしたり、効果音を出したりできる電子絵本を教材として活用することは、子どもたちの興味・関心を引くことに非常に役立った。物を探す場面では、子どもの実態に合わせ、「探す物カード」の提示を写真にしたり、絵とことば(ひらがな)の両方にしたり、また、ことばだけにすることで、適切に子どもの課題設定を行なうことができた。ICT等を活用し、子どもの実態に合わせ教材の工夫を行なうことは、主体性を引き出す上で非常に重要である。

授業展開の中で、課題に取り組む順番を決める際に、子ども同士が多様な方法でコミュニケーションをとり、互いを意識し、譲り合ったり、他者を意識する場面が生まれた。また、「すきなもの」や「おなじもの」を探し、見つけた物を他の子どもや教員に表現(紹介)することは、他者に自らの考えを知ってもらうことの楽しさを体験し、よりよい生活に向けての思いを実現しようとする「深い学び」につながった。振り返り活動では、自己や他者の活動の様子を動画等で見る際に、自己と他者を比較したり、他者から褒められたりすることで、「次時には、もっと上手にやりたい!」という気持ちを高めることができた。

小学部 道徳(病弱支援学校)

主題:学校の決まりを作ろう

- 自分の気持ちや他者の気持ちを考えるために、教職員が演じる劇を見て、登場人物を自らの姿に照らし合わせて、自らの行いを振り返ってほしい。
- 自分の意見を持ち、感じたことを素直に表現できるようにしてほしい。

教材:身近なお店や施設

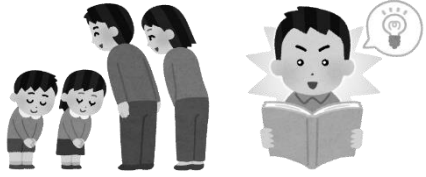
- 教員が様々な場面の寸劇をして動画を撮り、ICT機器を使ってモニターに映し出した。身近な大人である教員が演じることで、子どもの興味・関心を引くことができ、様々な立場の人の気持ちを考えることにつなげることができる。
- 身近なお店や施設から社会のルールの大切さに気づき、学校でのルールに生かすことができる。

◆ 内容項目

ねらい
日常生活において、登場人物の気持ちを考え、互いに尊重して協力しようとする態度を育てる。
【内容項目:規則の尊重、よりよい学校生活、親切、思いやり】

	道徳的心情	道徳的判断力	道徳的実践意欲と態度
評価の視点	映像からわかる登場人物の表情や身振りなどから、その時の気持ちを捉えようとしている。	自分ごととして捉え、相手の気持ちを思いやった関わり方について判断している。	自分の気持ちやその時の状況について発表を通して相手に伝えるとき、相手の話を聞いたり自分の気持ちを考えたりして自らの生活や考えを見直している。

◆ 指導計画

時	主な学習活動	ねらいの工夫
1	【図書館での出来事】 - ジェスチャークイズ - 社会のルール(身近な利用施設:図書館)について考える。	【ICT機器の活用】 - 設定された場面を身近な大人である教員が映し出されることで児童生徒の興味関心が高まった。 - 設定された場面を何度も繰り返し見ることができるので、話し合いで非常に有効的であった。
2	【コンビニでの出来事】 - ジェスチャークイズ - 社会のルール(身近な利用施設:コンビニ)について考える。 - ゲスト(コンビニの店員)に直接話を聞く時間を設定する。	【学年別の活動】 内容項目は同じだが、発問を異なるものとするので、各学年に合わせた話し合いを行うことができた。
3	【今までの道徳を振り返って学校の決まりを作ろう】 - ジェスチャークイズ - 前回までの振り返りを行う。 - 学校生活について考える。 - みんなが過ごしやすい決まりを考える。 	【発表の場の設定】 - 学年ごとに話し合った内容をまとめたものを写真に撮り、モニターに映すことで聞く側も意識が高まった。 - 発表できたことで自信にもつながった。 

◆ 本時の展開 (2/3時)

時間	学習活動・学習内容	指導上の留意点
30分 展開	【展開1】 - ジェスチャークイズ - 前回までの振り返り。	- 教員が一人ずつ登場して、その時間の動作を行い静止する。 - 答えがわかったら、教員の所へ順番に答えるように伝える。 - 正解者は演者として参加することもできる。
	【展開2】 日常生活の一場面（コンビニの様子）を動画を映す。	【客が入店、品物を選び、レジに運ぶ。レジで会計を済ませて外に出る。】までの一連の流れを演じる。
	【発問】 - 店員さんはいつもどんなことに気を付けて接客をしているのでしょうか。 - お釣りの受け渡しで、それぞれの気持ちはどんな気持ちだったか。	
	「コンビニ店員が気を付けていること」について話し合いを行う。 - 話し合いで出た意見を画用紙にまとめる。 - 意見を発表する。 - ゲスト（コンビニ店員）から直接話を聞き、接客の際に気を付けていることを知る。	- 意見を全体で共有できるように、ICT機器で画用紙を撮り、モニターに映し出す。 - 発表を聞くときのルールを周知する。 - 子どもの実態に応じて、教員が代わりに発表を行う。 - 視聴した後で、発問について話し合いを行うことを伝え、出た意見を画用紙に書くように伝える。 - 発表を通して、みんなが気持ちよく過ごせるようにするにはどうすればよいか、より良い学校生活を送るにはどのようにすればよいか、再度考える機会になるように促す。 - 話し合いで出たポイントについて、ゲストに話をしていただくようにする。



めざす児童の姿

自分の気持ちを相手に伝えるときにも、様々な人の気持ちを考え、行動できる。

ポイント

なぜ？ なに？

- この店員さんは何を思っているんだろう？
- 今どんな気持ちかな？
- 間違っている行動はどこかな？

ポイント

わかった！ できた！

- ジェスチャークイズに正解することで自己肯定感が高まった。
- 動画を学年ごとの話し合いの場でも繰り返し見ることで、〇〇さんの気持ちや周りの人の気持ちを振り返りながら考えることができた。
- 学年ごとの話し合いでお互いの意見を言うことで、多面的・多角的に場面を振り返ることができた。

ポイント

もっとやりたい！！

- 感じたことをまとめ、発表しあったり、話し合いなどにより異なる考えに接し多面的・多角的に考えることで、自己の生き方について考えることができた。
- 日常生活の場面で、学校生活でも少しずつ気持ちの良い振る舞いを見ることができた。

～ 本事例における「主体的・対話的で深い学び」の視点 ～

子どもたちが学ぶことの意義や意味を理解できるよう、教職員が授業の単元構成や展開を工夫した。「主体的な学び」の視点から問題解決学習を通して、一人ひとりが気付いたことや感じたことを振り返る活動を多く取り入れた。また、「対話的な学び」の視点からは、グループなどで話し合い、登場人物の気持ちを考え、何が問題となっているのか、問題をよりよく解決するためにはどのような行動・言葉かけをすればよいのかなどについて、多面的・多角的に考え、議論を深めた。「深い学び」の視点からは、児童の考えの「なぜ、そう考えたのか？」を問う発問や、自分ごととして当てはめて考えてみることを促す発問、その場面における道徳的価値の意味を考えた。

身近な大人（教職員）が演じることで、子どもたちの興味・関心が高まった。他にもICT機器を活用することで、中心発問の場面を何度も見直すことができ、学年ごとの話し合いの場でお互いの意見を聞いて、画用紙にまとめることができた。また、グループでまとめた画用紙をカメラで撮り、モニターに映すことで、互いの考えを知ることができた。

中学部 社会・理科(知的障がい支援学校)

単元:地震防災学習

- ・ 災害を自分のこととして考え、主体的に課題解決に向けて取り組んでほしい。
- ・ 地震発生時に身を守る方法や、ライフラインを失ったときに自立して生活する術を習得してほしい。

教材:ニュース・新聞・防災グッズ・非常食

- ・ 災害時のイメージがより鮮明になる。
- ・ 生徒自身が、自分の身を守るため方法や生き抜くことを具体的に考えることができる。
- ・ いろいろな防災グッズ・非常時に必要なものを活用することで、防災力が向上する。

◆ 単元の目標と評価規準

単元の目標	知識及び技能	思考力、判断力、表現力等	学びに向かう力、人間性等
	・ 震災や避難生活を想定して、防災情報や防災グッズを活用できるようになる。	・ 災害から自分の身を守り、被災時に必要なものを選択できるようになる。	・ 災害や避難生活に自ら備えようとし、防災意識が高まる。

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
	① 地震や津波のしくみと危険性を理解している。 ② 震災の教訓を防災に活かすことができる。 ③ 緊急地震速報の適切な活用ができる。 ④ 防災グッズを正しく使うことができる。	① 災害報道から地震の被害を読み取っている。 ② 地震発生時に身を守る適切な行動をしている。 ③ 非常食に適したものやその賞味期限を考えている。 ④ 平常時の備えや避難所での生活に必要なものを選んでいく。	① 災害報道に関する新聞記事を見比べようとしている。 ② 安全の確保について話し合い、地震に対応しようとしている。 ③ 防災グッズの活用について話し合っている。 ④ 非常食の必要性について話し合っている。

◆ 単元計画

時	主な学習活動	単元構成の工夫
1 2	・ 大阪北部地震や近年の震災をニュースや新聞の報道から知る。 ・ タブレット端末や災害報道を利用して、被害や感想をまとめる。 ・ 模型や模式図から地震と津波のしくみを知る。	防災力向上をめざす学びの文脈 ①地震の被害を知る ②防災意識がめばえる ③自分の身を守る ④防災意識が高まる ⑤災害に備える
3 5	・ 緊急地震速報に対応し、自分の身を守る行動をとる。 ・ 日常生活での地震発生をシミュレーションし、想定される被害やその後の行動についてグループで話し合う。 ・ ペアで防災グッズの使い方を試す。 ・ グループで防災グッズの活用方法について話し合う。 ・ 非常食の必要性や利便性についてグループで話し合う。 ・ マイ防災グッズをそろえる。	● 災害や避難生活を自分のこととして考え、それらに対応し備えようとする学びの主体性。 ● ICT機器の双方向対話ツールとしての活用。
6	・ 避難者カードを作成する。 ・ 避難者の多様性や必要なものをグループで話し合う。	● ペアワークやグループワークを通じた主体的・対話的な活動。 ● 既習事項を応用した学びの深まり。

◆ 本時の展開(4/6時)

時間	学習内容・学習活動	指導上の留意点及び支援の手だて等
35分 展開	【展開1】 - ペアの生徒と防災グッズのあるブースを見て回り、手に取り使い方を試す。 - ペアの生徒とブースを回り、お互いの防災グッズの使い方の様子をチェックシートに記録する。	- 混み合わないよう、空いているブースから回ったり譲り合ったりするよう伝える。 - ヒントや成功の状態を示した写真カードを、表面を伏せて添えておく。 - 試行錯誤して正解を見付けることの重要性を伝える。 - チェックシートには、自分でできたか否かによりチェック欄を分け、思考力と主体性を引き出す。 
	【展開2】 2班に分かれて指定の防災グッズ(スマートフォンとタブレット端末)の使い道を話し合う。 設題 『なぜスマートフォンやタブレット端末が防災グッズになるのか?』 - 双方の班から話し合った結果を発表し、意見を交わし合う。	- どの機能を使うのか、どんな場面で役立つのか、機能と目的とを関連付けて話し合うよう伝える。 - 必要な班には「書く」「話す」「聞く」「貼る」の役割カードを用い、今何をすべきかが分かるようにする。 - 付箋を用い、班員の意見が平等に討議に反映されるよう工夫する。 - 双方の班の発表内容を補うことができる意見や疑問がないか、教員はつなぎ役を果たす。 

めざす生徒の姿
防災意識を高め、地震発生時に身を守る方法や、ライフラインを失ったときに自立して生活する術を習得する。
ポイント なぜ? なに? - 防災グッズはどう使うのだろうか? - 防災グッズはどんなときに役立つのだろうか? - どうしてスマホやタブレット端末が防災グッズになるのだろうか?
ポイント わかった! できた! - 展開1では、正しいグッズの使い方を導き出すために、ヒントを提示した。またペアでの形態をとることで、自然と話し合いができる環境となった。 - 展開2では、他者の意見や教員による生徒同士の発言をつなぐ発問により気づきを促進し、グッズの活用方法を見出すことができたようにした。
ポイント もっとやりたい!! - 展開1では、活動を通して、自分で課題を解決することができたことが手応えとなり、次への意欲につながった。 - 展開2では、直前の活動やこれまでの単元の学習に、設題の答えが含まれることに気付いていた。

～ 本事例における「主体的・対話的で深い学び」の視点 ～

【展開1 防災グッズの使い方】

全ての手順やヒントを示すことはせず、完成形や成功例を示すに留めたことにより、自分で考え工夫する場面が多く見られた。手回し充電ラジオを使う場面では、「どうやって回すの?」「回すところを手前に引っ張り出してから回すといいよ」という、ペア同士の対話を通じて課題解決しようとする姿勢や態度が表れた。また、展示している防災グッズ以外のグッズを思い浮かべ、自分の身近にあるものと結び付ける姿を見ることができた。

【展開2 防災グッズの使い道】

支援の工夫として、個に応じて意見をメモで残すことにより気づきや発見を促進し、意見交換がスムーズになった。教員は子どもと子どもをつなぐ、子どもの発した言葉を膨らませるなど、対話のつなぎ役をした。スマートフォンやタブレット端末の使い道を、これまでの学習や体験を振り返って応用しようとすることで、実生活に置き換え、防災情報の入手や安否確認のツールとして活用できることに気付くことができた。

中学部 職業・家庭(知的障がい支援学校)

単元：製品づくり ～サイコロカレンダーづくり～

- 卒業生への贈り物づくりを通して、丁寧に製品づくりを行うことの大切さを理解してほしい。
- 将来を見据えて、ルールを守って作業をするこの大切さを学んでほしい。
- どのような贈り物が喜ばれるか考えたり、話し合ったりすることを通して、材料加工の際に大切にすべきことに気付いてほしい。

教材：サイコロカレンダー

- カレンダーは生活に身近なものであり、必要性や作業において丁寧さを求められる部分がありやすい。
- 同じサイズ・形状の部品により構成されており、製作手順を一定の方法(マニュアル)で提示しやすい。併せて、道具や機械の操作手順や使用方法を提示することで、生徒がひとりで安全に操作でき、ルールとしての理解にもつながる。

◆ 単元の目標と評価規準

	知識及び技能	思考力、判断力、表現力等	学びに向かう力、人間性等
単元の目標	工具等を決められた方法で使い、加工から完成まで製品に適した基準(寸法、仕上がり)に沿って作業できる。	製品づくりにおいて気を付けることや大切にすべきことを考えたり、話し合うことができる。	もらう人に喜んでもらえるような丁寧な製品づくりをしようとする態度を養う。

	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
単元の評価規準	- 作業に必要な道具や材料を材料チェックシートを使用して確認、選択している。 - 安全チェックシートに沿って機械や工具を扱っている。 - 製品に適した基準に沿って製作している。	- どのような贈り物が喜ばれるか考えている。 - 材料を加工する際にどのようなことに気を付けるべきかを考えている。 - 考えたことを友達に伝えたり、友達の意見を踏まえて自分なりに意見をまとめている。	- 安全チェックシートのチェック項目に沿って、製品づくりをしようとしている。 - 製品に適した基準に沿って、製品を完成させようとしている。 - よりよい製品づくりのための意見を積極的に提案しようとしている。

◆ 単元計画

時	主な学習活動	単元構成の工夫
1 2	【製品づくりに向けた導入】 - 卒業生へのプレゼントは、どのようなものが喜ばれるか考える。 - 製品としての品質について店舗で売られているものを例に考える。 「サイコロカレンダー」の製品に適した基準を決める。	【生徒の主体性を引き出す工夫】 「製品に適した基準」を生徒自ら考えることで、製品づくりにおける自分の変容を感じ取れる。
3 8	【ルールを守って製作する】 - 製品づくりの手順や工具の使い方を確認する。 - 安全チェックシートの使い方を確認する。 - 個人、班作業による製品づくりを行う。 - 班やグループ全体で発注数を作り上げる。 - 製品の完成度(仕上がり)の確認	【生徒の意欲につなげる対話的活動】 「製品に適した基準」を考えるなど、生徒が教員や他の生徒と意見を交わしたことがその後の活動の指針につながるよう工夫を行う。
9	【製品づくりの振り返り】 - 製品を卒業生にプレゼントする。 - 作業の振り返り - 製品づくりにおける「丁寧さ」について振り返る。	【教科の見方・考え方に基づく工夫】 - 卒業していく先輩へのプレゼントして何がよいのか考えることを通して、やがて卒業する自分の将来も見据えた活動につながる。 - 製品を卒業生にプレゼントすることで高い基準で製品をつくることの達成感を感じることができる。

◆ 本時の展開(8/9時)

時間	学習内容・学習活動	指導上の留意点及び支援の手だて等
40分 展開	【展開1】 - 作業の準備を行う - 材料チェックシートを使って、班で道具や材料の確認作業を行う。 - 安全チェックシートを使って、気を付けるべきことを確認する。	- 画像や具体物を提示しながら作業手順や使用方法の説明や製品づくりのポイントの確認を行う。 - 本日使用する道具類をチェックシートを用いながら、班で協力して確認するように促す。 - 前回の作業における反省を踏まえて、安全について確認できるように言葉かけをする。
	【展開2】 - 作業を始める - 班で目標数を決めて、製作にかか ① 型取り(木型、ステンシル、ネームペン) ② 切り取り(のこぎり) ③ 磨き、削り(紙やすり、ベルトサンダー) ④ 焼きつけ(こて) - 製品の完成度(仕上がり)の確認	*機械操作は、安全に意識して操作ができるように教員の配置を工夫し、また、適宜、安全な作業への意識を言葉かけて促す。 *「製品に適した基準」を守って製作し、完成度を重視して作業に取り組むように促す。  「製品に適した基準」に合った製品については、言葉かけにより生徒の頑張りを評価する。 「製品に適した基準」に合わない製品がある場合は、どうしてそうなったのかを作業の手順を振り返りながら確認し、修正の手だてをともに考える。

めざす生徒の姿

卒業生への贈り物づくりを通して、丁寧に製品づくりを行うことの大切さを理解することができる。

ポイント

なぜ？ なに？

- 今回の作業はどんなことに気を付けたらよいだろうか？
- 「製品に適した基準」を守って、作業をすることができたかなあ？

ポイント

わかった！ できた！

- 安全に関するルールや作業の手順をチェックシートで確認することで、「気を付けることがわかった!」と、前回の反省点を踏まえた作業ができる。
- 「製品に適した基準」を活用することで、「うまくできた!」と、製品の品質を自分で評価することができる。

ポイント

もっとやりたい!!

- 卒業生のことを思い浮かべ、「製品に適した基準」を活用しながら製品づくりを行うことで、仕上がりのよい製品をつくる達成感を感じることができる。
- 製品づくりを「丁寧に」に行うことで、周囲からの評価にもつながり、「もっとやりたい!!」と次に向けた意識も高めることができる。

～ 本事例における「主体的・対話的で深い学び」の視点 ～

卒業生のことを考えて製品づくりを行い、実際にプレゼントをすることで、自分の将来のことも思い浮かべながら主体的に取り組むことができた。また、生徒自身が製作の基準を考えることができるように工夫することで、より丁寧に作業に取り組み、自分で品質を評価できるなど、繰り返し製作する中で自分の変容について気付くことができる場面を設定できた。

「製品に適した基準」について話し合いをしたり、どんな製品がよいのか考えたりする際には、生徒の意見や考えが次の学習内容につながるような工夫をすることで、安全に対する意識や作業手順への理解が深まり、学習に対する意欲も高まった。

教科の見方・考え方を生かして、製品づくりを自分の将来と結び付けることができるような単元設定を行うことで、将来にわたって活用できる力を育むことができた。生徒は、製品に適した基準に沿って加工することで、製品をもらう相手の喜びにつながることを感じ、次に向けた意識を高めることができた。

中学部 総合的な学習の時間（肢体不自由支援学校）

単元：友達にプレゼントを贈ろう

- ・ シークレットサンタを通して、外国の文化や価値観を味わってほしい。
- ・ プレゼントの作成や交換を通して、他者を意識する気持ちを育みたい。
- ・ プレゼント交換後に、自らの気持ちや内面を言葉や選択で補完することで、自己の振り返りや形成につなげたい。
- ・ 宝探しゲームを通して、目と手の協応性を高めるとともに、物を通した他者との関係性を強化したい。

教材：世界の祭り～シークレットサンタ～

- ・ 外国の文化や価値観を学ぶことができる。
- ・ プレゼントの作成や交換など、他者を意識した活動が設定できる。
- ・ プレゼントの内容を「相手の好きな活動」や「自分の得意なパフォーマンス」にすることで、自己理解や他者理解につなげることができる。
- ・ プレゼント交換後の気持ちや内面を表出する場面が設定できる。
- ・ プレゼントの内容が書かれた紙の入ったカプセルを探す、探索的操作の活動が設定できる。

◆ 単元の目標と評価規準

	知識及び技能	思考力、判断力、表現力等	学びに向かう力、人間性等
単元の目標	・ 外国の文化や価値観を感じたり、理解したりする。 ・ 相手が喜ぶプレゼントとはどういうものか理解する。 ・ カプセルを探し、カゴに入れることができる。	・ 日本のサンタクロースとシークレットサンタの違いを考えることができる。 ・ プレゼントを贈る友達を意識し、どんなプレゼントが良いか考えることができる。	・ シークレットサンタに進んで取り組み、その祭りの良さを味わおうとする。 ・ プレゼントを交換し、友達と喜び合おうとする。

	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
単元の評価規準	① 外国の文化や価値観を感じたり、理解したりしている。 ② 友達が好きなことや、自分が得意なことをプレゼントすると相手が喜ぶことに気付いている。 ③ 見つけたカプセルを手でつかんだり、道具を活用するなど、自分なりの方法でカゴに入れている。	① シークレットサンタの特徴に気付き、サンタクロースになりきって友達に贈るプレゼントを考えている。 ② プレゼントを渡す友達を意識し、「相手の好きな活動」や「自分の得意なパフォーマンス」をプレゼントの内容に決め、プレゼントカプセルを作成している。	① シークレットサンタに進んで取り組み、その祭りの良さを味わおうとしている。 ② プレゼントを交換し、プレゼントをもらった喜びを言葉や選択、表情など、自分なりの方法で表出しようとしている。

◆ 単元計画

時	主な学習活動	単元構成の工夫
1 2	・ シークレットサンタの映像を見る。 「サンタはだれだ みんながサンタ」 ・ 宝探しゲーム 「カプセルを探せ①」（より多くのカプセルを探す） ・ プレゼント作成 「引き出せ 友達の笑顔①」	【宝探しゲーム・大会】 ・ 主体性を引き出すため、ゲーム性を取り入れる。 ・ カプセルを一つひとつ集めることから、自分の色のカプセルを集めることに発展させる。また、友達の色のカプセルを見つけた際に、友達に「渡す」行為を生み出したい。
3 4	・ 宝探し大会 「カプセルを探せ②」（自分の色のカプセルを探す） ・ プレゼント交換会 「引き出せ 友達の笑顔②」	【プレゼント作成・交流会】 ・ プレゼント作成の段階で、プレゼントを贈る側のみ相手を伝え、プレゼントを贈った際の相手の喜び顔を意識するよう促し、期待感を刺激する。

◆ 本時の展開(4/4時)

時間	学習内容・学習活動	指導上の留意点及び支援の手だて等
30分 展開	プレゼント交換会 「引き出せ 友達の笑顔②」	
	• 前回の振り返り • プレゼント発表 発表の流れ 1. プレゼントされる生徒の発表 2. プレゼントを贈る生徒の発表 3. プレゼント内容の発表 4. プレゼントパフォーマンス 5. プレゼントをもらった感想 6. プレゼントの感想に対する感想 以上繰り返し	• タブレット端末を活用して意思表示する生徒のタブレットに、本時で使用すると思われる言葉をあらかじめ入力しておく。 • 前回の授業の様子をまとめたビデオを見て、プレゼント発表に対する期待感を高める。 • プレゼントされる生徒が、誰からプレゼントをもらうか期待感が高まるようにする。また、その期待感が学習グループ全体に広がるよう盛り上げる。 • プレゼントを贈る生徒が自発的にプレゼンターであることに気付き、前に出るよう促す。 生徒A:ダンスパフォーマンス 生徒B:手をつないでグルグル 生徒C:エアギターパフォーマンス 生徒D:歌に合わせて肩たたき 生徒E:キャラクタークイズ • 表情での表出が主となる生徒には、教員が適切に内面を見取り、気持ちを学習グループ全体に伝える。 • 選択での表出が主となる生徒には、個に応じた数の「気持ちカード」を用意し、選択するよう促す。 • タブレット端末での表出が主となる生徒には、端末を活用するよう促す。

めざす生徒の姿

プレゼントを交換し、プレゼントをもらった喜びを言葉や選択、表情など、自分なりの方法で表出しようとする。

ポイント

なぜ？ なに？

- 自分が考えて準備したプレゼントは喜んでもらえるだろうか…。

ポイント

わかった！ できた！

- プレゼントパフォーマンスにより、プレゼントされる生徒が「楽しい」「嬉しい」などの喜びを明確に感じられるよう、ICTや音楽を活用し、盛んに盛り上げる。
- プレゼントを贈った生徒が、相手が喜んでくれたことを実感できるよう、プレゼントをもらった生徒が感想を伝える時間を設定する。
- プレゼントの感想に対しての感想を考える時間を設定することで、相手の喜びに対する自分の気持ちを整理する時間としたい。

ポイント

もっとやりたい!!

- 相手のために考えて準備したプレゼントで、相手を喜ばすことができたことに気付き、また、相手の喜びが自分の喜びにもなることに気付くようにすることで、次への意欲にしたい。

～ 本事例における「主体的・対話的で深い学び」の視点 ～

本事例において特に重視したのは、「安心できる環境づくり」と「他者との交流」である。

まず、生徒が主体的・対話的に活動できる前提となる安心できる環境づくりを行った。授業の進め方を一定にし、毎時間取り組むルーティーンを設定することで授業への集中を促すとともに、ICT機器等を活用した授業の流れの確認を行うことで見通しを持てるようにした。また、教員が積極的に肯定的な言葉かけを多く行うことで集団としてまとまり、生徒が安心して自らの課題に前向きに取り組んだり、友達や教員と進んで関わろうとする姿を見ることができた。課題設定においても、興味・関心を引き出しつつ安心して取り組むことができるよう、ゲーム性のある課題を段階的に設定し、達成感や成就感が味わえるようにした。

他者との交流においては、ゲーム性のある集団での活動を競争や協力を意識して取り組むことで、他者に注意を向けるよう促した。「自分」と「他者」に気付き、折り合いをつける姿を見ることができた。また、プレゼントの作成や交換を通して他者への意識を高めるとともに、自分の気持ちや内面を言葉や選択で伝える場面を設定することで、表出した生徒の振り返りとなり、次への学びにつながっていくと考える。

中学部 自立活動（肢体不自由支援学校）

題材：さつまいもを引き抜こう

- ・ 体験学習を通して、生徒のコミュニケーション能力を育み、繰り返し学習することで見通しを持ち、自発的に活動に取り組んでほしい。
- ・ 発音や表情、体の動き等で気持ちを伝えることができるようになってほしい。

教材：「おいもさんがね」

- ・ 絵に温かみがあると同時に、擬音語や擬態語が多く使われているため、感覚的な表現を楽しみながら親しみを持ってストーリーを味わうことができる。
- ・ さつまいもとそのつるを活用することで、紐状のものを握り、物を引き抜く活動を設定できる。
- ・ 実際に畑でさつまいもを収穫することで、学んだことを実生活に即して発揮する場に行ける。

◆ 題材の目標と指導項目

題材の目標	・ 握る、引っ張る、引き抜くときの身体の動きや感覚を感じ、理解する。 ・ 「やってみよう」という思いを発声や表情、身体の動きで伝えることができる。					
自立活動指導項目	1：健康の保持		2：心理的な安定		3：人間関係の形成	
◎：主たる項目 ○：関する項目	4：環境の把握	○	5：身体の動き	◎	6：コミュニケーション	○

◆ 個別の目標と評価規準

	目標	評価規準	支援の手だて
児童A	・ 掴んだり握ったりした物を、短い時間持つことができる。 ・ 「やってみよう」という思いを表情で伝えることができる。	① 掴んだり握ったりしたさつまいもやつるの感触や重さを感じ、短い時間持っている。 ② 教員の言葉かけに対し、表情の変化により、気持ちや内面を伝えようとしている。	・ 大きさや感触の異なるさつまいもの模型やつるを用意し、掴んだり握ったりしたことを生徒自身が分かりやすいようにする。
児童B	・ 握る、引っ張るときの身体の動きや感覚を感じ、理解する。 ・ 「やってみよう」という思いを身体の動きで伝えることができる。	① さつまいものつるを握り、腕に力を入れたり、体を傾けたりして、引っ張っている。 ② 教員の言葉かけに対し、手を上げたり足を踏み鳴らしたりすることで、やりたい気持ちを伝えている。	・ さつまいものつるに適度な張りを持たせ、教員と一緒に握る、引っ張るを繰り返し経験してから、少しずつ援助を減らしていくことで、身体の感覚や動きを分かるようにする。
児童C	・ 握る、引っ張る、引き抜くときの身体の動きや感覚を感じ、理解する。 ・ 「やってみよう」という思いを発声やタブレット端末で伝えることができる。	① さつまいもを引き抜いた際の反動を感じている。 ② 教員の言葉かけに対し、発声やタブレット端末を活用し、やりたい気持ちを言葉で表現している。	・ さつまいものつるに適度な張りを持たせ、引き抜いた際に反動が生じるようにする。 ・ タブレット端末に、生徒が使用すると考えられる言葉をあらかじめ入力しておく。

◆ 指導計画

時	主な学習活動	教材の工夫
1 3	【劇活動「おいもさんがね」】 ・ 教材を読み、いろいろな場面を全員で体験活動をする。 ・ 様々な用具を使って、さつまいもを抜く行程を体験する。 ・ どのさつまいもを抜くか選ぶ。 ・ 抜く行程は1回だけではなく、シチュエーション（さつまいもの個数や大きさ、重さ）を変えて引き抜く活動を行う。	【体験活動】 ・ 絵本の場面を提示するだけではなく、主体性を引き出すために、体験活動を取り入れる。
4	【さつまいもの収穫】 ・ 自分が抜こうと思っているさつまいもを選ぶ。 ・ さつまいもを畑から抜く。 ・ 抜いたさつまいもに触れ、かごに入れる。	【選択する力の向上】 ・ 生徒たちの選択する力を高めるために、様々な種類のさつまいもの模型を用意し、自ら選択する活動を取り入れる。

◆ 本時の展開(2/4時)

時間	学習活動・学習内容	指導上の留意点	めざす生徒の姿
40分 展開	【展開1】 どのさつまいもの模型を抜くか選ぶ。	- さつまいもの模型を子どもたちから見やすい位置で提示し、「どっちにする？」と問いかけ、2つの中から選択できるように促す。 「おいもさんがね」の絵本の中に出てくるさつまいものキャラクターを忠実に再現する。セリフや言葉かけにも抑揚やミュージカルの口調を取り入れ、興味・関心を引くように言葉かけを工夫する。	体験学習を通して、コミュニケーション能力を育み、身体でさつまいもが抜けた感覚を理解できる
	【展開2】 さつまいもの模型のつるを引き抜く。	「やりたい人？」と呼びかけ、生徒からの応答を待つことで自発的な反応を引き出すようにする。 - 個々の生徒の実態に応じて、生徒自身がさつまいものつるを握るのを待ったり、生徒と一緒に握ったり抜いたりする。	ポイント なぜ？ なに？ ● どうやったらさつまいもは抜けるのかな… ● さつまいもはちゃんと抜けるかなあ？
	【展開3】 抜いたさつまいもの模型をかごに入れる。	- かごに入れることで、自分の抜いたさつまいものであることを意識できるように促す。 - 次時でも使うさつまいもの模型を自分のかごに入れて持っておくことで、次の授業における学びの連続性を意識する。	ポイント わかった！ できた！ ● つるを生徒が持ち、畑からさつまいもが「すぼん！」と抜ける感覚や音を体感させることで、生徒の自発的動作を促すことができた。
			ポイント もっとやりたい!! ● 引き抜いたさつまいもを教員と確認することで、「次は、もっと大きなさつまいもを抜きたい!」、「次は、もっと上手に一回で抜きたい!」といった子どもの主体的な活動を促すことができた。

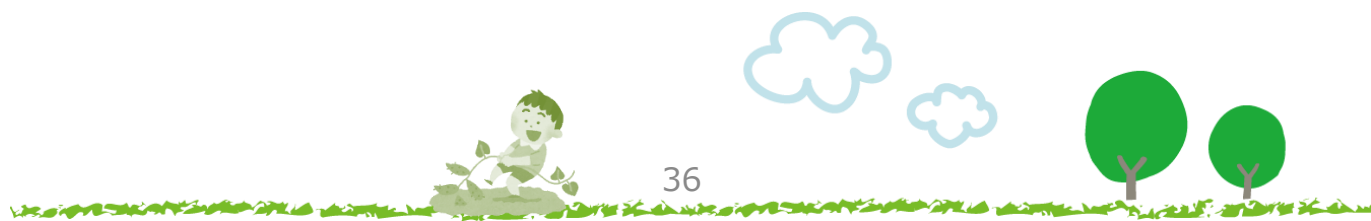
～ 本事例における「主体的・対話的で深い学び」の視点 ～

生徒の自発的な活動(自己選択・自己決定等)を引き出すための場面を設定し、実際に茎を掴んだり、持って引っ張ったりすることで、より一層子どもたちが主体的に取り組むことができた。

活動直後にハイタッチや周りの友達とコミュニケーションをとることで、友達との対話的な結びつきから、達成感を味わうことや自己肯定感を高めることにつながった。また、友達の活動を見て、どう思ったのかなどの場面を設定することにより、互いを意識し「もっとやりたい」という生徒も出てきた。

今回、体験活動を通して「やってみたい」という自分の気持ちを身体の動きや表情で表現することができた。また、仲間とコミュニケーションをとることや協力することの大切さを学び、日常生活につながる「深い学び」となった。

学習活動による学びや経験を、日常生活や他の学習場面で生かすことができる力を身に付けるため、さつまいもを収穫し、スイートポテト作りの計画を立てた。そのことで、学びの連続性、発展的な学びにつながった。



高等部 国語(知的障がい支援学校)

単元:新聞を作ろう!(登場人物の紹介)

- 相手の気持ちを考えたり、読み取ったりして行動できる力を高めてほしい。
- 社会生活における人との関わりの中で伝え合う力を高め、思考力や想像力を養ってほしい。

教材:美女と野獣

- 登場人物に個性があり、感情や心情が豊かに表現されている。
- 実写映画化され話題になったことから、物語の大まかなストーリーを知っている生徒が多く、親しみが持てる。

◆ 単元の目標と評価規準

	知識及び技能	思考力、判断力、表現力等	学びに向かう力、人間性等
単元の目標	- 使用する用紙のレイアウトを考え、文字の大きさや配列を意識して書くことができる。 - 文章を引用したり、適切なイラストを選択し、自分の考えが伝わるように工夫して、新聞を作成することができる。	- 登場人物の行動や心情、特徴などについて、本文からの確に捉えることができる。 - 登場人物を自らと比較するなどして感想を持つなど、自分の考えを広げることができる。	班で協力して新聞作りの作業に取り組み、自分たちの考えが分かるように内容をまとめようとしている。

	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
単元の評価規準	- 新聞のレイアウトを考えて、文字の大きさや配列などを決めて書くことができる。 - 必要な場面の写真やイラストを選択し、新聞の書き方を独自に工夫したりしている。 - 読書が、自分の考えを広げることに役立つことに気付くことができる。	- 登場人物の行動や心情、特徴など、新聞作りに必要な情報を本文からの確に捉えている。 - 引用したり、自分が担当する内容にあった適切なイラストなどを選択し、自分の考えが伝わるように書き方を工夫している。	- 班活動において、自分の考えを伝えようとしている。 - 本文から新聞に必要な内容を抜き出し、自分の考えに根拠を持たせようとしている。 - 自分の調べたことや、他の班の発表を聞いて、感想を述べようとしている。

◆ 単元計画

時	主な学習活動	単元構成の工夫
1	- 教員による『美女と野獣』の紹介新聞についての説明を聞き、新聞に必要な情報を確かめる。 - 担当する人物を決める。	【個に応じた支援】 個人の時間の確保(個に応じた読解プリント):自分の気持ちを理解・整理することで、対話的な場面での自己表出の力を促すことができる。 他者に伝えるためには、本文との情報を活用するのが有効か考え読みを進めることで、読みを深める。
2	新聞を書くにあたって、必要な箇所を読み、読解プリントに人物の特徴をまとめる(個人ワークで作業をすすめる)。	
3 4	- 前時でまとめたプリントをもとに、班で集まって新聞の構成を考える。 - 班ごとに新聞を作成する。	【班活動】 一つの成果物を生み出すことで、自分と他者の関心、考え方の違いへの気づきを促し、また仲間意識を高め、達成感を味わうことができる。
5	- 作成した新聞を発表する。 - 発表を聞き、登場人物の人物像を想像し大体を捉え、感想を考える。	【発表】 感想を伝え合うことで友達との考え方の違いなどに気付くことができる。

◆ 本時の展開 (3/5時)

時間	学習内容・学習活動	指導上の留意点及び支援の手だて等	めざす生徒の姿
45分 展開	【展開1】 本時の目標を知る。	- スライドを使って、今日の活動内容や流れを示す。 - 班別活動のすすめかたのルールや方法をT2と実演する。 	相手の気持ちを考えたり、読み取ったりして行動できる力を高め、社会生活における人との関わりの中で伝え合う力を養い、思考力や想像力を身に付ける。
	新聞の構成について - さんがガストンの性格について - くんがガストンの過去について - くんがル・フウについて - といったように、プリントから書きたい内容を選んで担当を決めよう 【展開2】 - 前時の読解プリントを持ち寄り、自分の担当する内容を決める。	- それぞれ班で取り組む内容をタブレット型端末のスライドにまとめておくことで、班の課題を示す。 - 読解プリントを見て、それぞれ出た考えを共有しながら、自分の担当する内容を班で話し合っ決めてるように机間支援をおこない言葉かけをする。 - 生徒だけで話し合いを進めることが難しい班には教員が入り、発言を促したり、意見を代弁し、意見の共有ができるようにする。 ◇ 前の時間に出た意見をまとめたプリントを見ながら、班で話し合っ、どの内容を使って新聞を作るのか決めよう！	ポイント なぜ？ なに？ - この人物は悪者で出てきているのに、どうして町では人気者なんだろう？ - みんなて同じところを読んだのに、何で違うことを思うんだろう？
	【展開3】 - 新聞に書く内容をプリントに書く。 - 班の進度を発表する。	- 前時のプリントでまだ取り組むことができていないところがあれば、班の友達に聞いて仕上げるように言葉かけをする。 - プリントに自分が担当する内容を書くことができているか 確認しながらすすめる。 - 何を発表するのか予め伝えておく。 - 発表で出た意見を確認し、本時の内容をまとめ、次週の内容を伝えることで、授業の見通しやつなかりを意識できるようにする。	ポイント わかった！ できた！ - 自分の気持ちに気付くための、それぞれの読解力に応じた個別の課題を設定する。 - 生徒だけでの話し合いが進まない班には教員が入り、意見を代弁したり、共有したりを促す。 ポイント もっとやりたい!! - 班での話し合いの中で、自分とは違った考えに触れたり、前時の個別学習では気付くことができなかった問題を班で話し合っ考えることで、より多様な意見が出た。 - 班で作り上げるという意識が高まり、次時で作る新聞のレイアウトの案を生徒同士で話し合っ考える姿がみられた。

～ 本事例における「主体的・対話的で深い学び」の視点 ～

個人の時間では、それぞれにあった読解シートを作成した。個別ワークに取り組むことで、自分の意見を他者に伝えることが苦手な生徒にとっては、それを振り返ることで、次の班別活動で自分の意見を安心して伝えることができる。次の班での話し合いがより活発になるとともに、読解力を引き上げることができ、生徒の自信にもつながった。

班別学習では、その時間に取り組むべきことを各班にタブレットを渡し、スライドを見て課題が分かるようにした。タブレット型端末を使うことで、生徒の興味・関心を引き出すことができるとともに、活動予定に見通しを持つことができた。ただし、何をどのように学んでいるのかを意識できるよう課題や指示の内容を提示することが大切であった。

新聞の発表では、感想用紙を作り発表についての評価の基準を示すことで、着目すべき点を示すことができるようにした。また、感想を伝え合う時間を設けることで、考え方の相違に気付くことができ、より学びが深まった。さらに、新聞の内容から出た課題を次の単元への課題として繋げることで、今後の活動内容を具体的に示すことができ、「もっとやってみたい」という気持ちを喚起させた。

高等部 数学(知的障がい支援学校)

単元：身のまわりにある「かさ」と「商品の価格」の関係について考えよう

- ・ 形の異なる容器について、かさを正しく比べることができるようになってほしい。
- ・ かさを「はかる」ときに、どのようなはかり方があるかを知ってほしい。
- ・ 量を「はかる」だけでなく、日常生活の買い物に関連付けて、かさと価格の関係について考えることができるようになってほしい。

教材：身の回りにある飲料容器

- ・ 清涼飲料水のペットボトルや市販の透明な水筒などは、実際に水を移し替えて量を比べるなど、視覚的に理解したり、考えることができる。
- ・ ペットボトルなどの容器の量に関する表示を単位の学習に結び付けており、単位を使って量を比べることの有効性がより分かりやすくなる。
- ・ 実際の商品を活用することで、かさと価格の関係性を身近なこととして捉えることができる。

◆ 単元の目標と評価規準

単元の目標	知識及び技能	思考力、判断力、表現力等	学びに向かう力、人間性等
	・ かさを比べる方法を知り、比較することができる。	・ 商品のかさと価格の関係について考え、必要な費用の多少を判断できる。	・ かさと価格の関係について理解したことを身の回りの生活に結び付けて考えようという態度を養う。

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
	① 様々な単位や測定の方法があることを理解している。 ② 単位量あたりの価格を計算により求め、比較している。 ③ 必ずしも単位量あたりの値段が安いことが「お得」にはならないことについて理解している。	① 2つの同サイズの容器について、どちらのかさが多いかを判断している。 ② 単位量あたりの価格の比較結果をもとに、どちらがお得かを判断している。 ③ 身の回りの生活を振り返って、何が一番「お得」なのかを考えている。	① 教員や発表している生徒の話を集中して聞こうとしている。 ② かさの比較や「お得」について考える際に、自分の意見を伝えようとしている。 ③ かさと値段の関係について知り、「お得」について身近な例を活用しながら学習に取り組もうとしている。

◆ 単元計画

時	主な学習活動	単元構成の工夫
1 2	【いろいろな「はかる」について知ろう】 ・ 同じ容器で「はかる」 ・ 計量容器で「はかる」	【ICT機器等の活用】 ・ 具体的な写真や実物を提示することで、「はかる」方法がたくさんあることを知り、「面白い!」という気持ちを「やってみたい!」という気持ちにつなげる。
3 4	【日常生活での「はかる」】 ・ ペットボトルや紙パックなどに入った飲み物の量や単位を知る。 ・ 単位を活用してはかる。 ・ 形の異なる容器の飲料の量を「はかり」、比べる。	【身近な物を活用した教材の工夫】 ・ 生徒にとって親しみのある飲料水のペットボトル等を用意することで「知ってる!」という気持ちからやる気を高め、単位の学習につなげる。
5 6	【商品と金額についての「はかる」】 ・ お茶の量と値段の比較 ・ 単位量あたりの値段を求めよう。 ・ 単位量あたりの値段と「お得」について考える。 ・ 「お得」について異なる方法で考える。 ・ 学んだことを生かして買い物学習に取り組む。	【対話的活動につなげる工夫】 ・ 単位や量について学習したのちに、商品と金額についての比較に関する発問を投げかけ、生徒の「なぜ?」という関心を引き出す。 ・ グループ活動の中で意見を交わしながら、生徒は「お得」について理解を深める。

◆ 本時の展開 (5/6時)

時間	学習内容・学習活動	指導上の留意点及び支援の手だて等
40分 展開	【展開1】 2つのグループに分かれ、500mLと2Lのお茶でどちらが「お得」になるかを予想する。	- ペットボトルのお茶と値段カードをそれぞれ2つ用意し、前に提示する。 - ワークシートを用意して、自分の考えを表現できるように工夫する。 2. どちらがお得？ 2つのペットボトルがあります。値段は値札で確認してください。 - どちらが安いかをグループで予想してください。 - 予想をした後、計算して予想が当たっているか確かめましょう。 
	【展開2】 どちらがお得になるのかを計算する方法を知る。	- ワークシートに書いたことを互いに伝え合うように促したり、考えをグループでまとめるように言葉かけをする。 「2Lは500mLの4つ分であること」をヒントとして提示し、同じ量でいくらかを計算すればいいということを段階的に示す。その際、計算するとどちらがお得かわかる値段にする。
	【展開3】 - 容器を変えた時、どれがお得かを考える。 - お得について調べる方法についてまとめる。	- 値段を変えて、それぞれのグループで取り組み、発表する。 500mLペットボトル4本と2Lペットボトルでは、どちらのほうが安いかを比較する。 - 単位量あたりの値段を比較することは、一つの「はかる」ものさしになることを伝える。他の容器に移し変えて比べることや、最小公倍数を活用して比べるといった計算方法もあることを確認する。

めざす生徒の姿

日常生活の買い物に関連付けて、かさと価格の関係について考えることができる。

ポイント

なぜ？ なに？

- お得って何だろう？
- 値段が安い方がお得なのかな？ それとも量が多い方がお得かな？

ポイント

わかった！ できた！

- ヒントとして考え方を提示することで、「500mlあたり〇〇円の方が安い！」と、単位量あたりの値段の比較をすることができる。
- 「少ないお金でたくさん買える方がお得だ！」と、グループでの活動の中で考え、お互いに伝え合うことで「お得」を理解することができる。

ポイント

もっとやりたい!!

- 単位量あたりの値段を求めるという「はかる」方法を身に付けたことで、「次の問題はどうか？」とさらなる活動への意欲を育むことにつながった。
- 「お得」について理解をしたことで、「家庭で飲むときは2Lがお得」「校外学習や出かけるときは500mlの方が便利」などと、身近な例をもとに考えを深めることができた。

～ 本事例における「主体的・対話的で深い学び」の視点 ～

清涼飲料水のペットボトルなど、視覚的に比較のしやすい教材を用意したり、ICT機器等を活用して具体物を提示したりすることで、生徒は身近な例を取り上げて発言をするなど、自分に関わる内容として主体的に活動する姿が見られた。

また、生徒が「なぜ？なに？」と疑問に感じ、生徒の間でも予想が分かれるような発問の工夫をすることで、興味・関心が高まっただけでなく、グループ活動等において、自分の考えを伝えあったり、グループとしての意見をまとめようとするなど、対話的な活動につながり、学習内容への理解がより深まった。

何が「お得」なのかということを考える方法として、単位量あたりの価格を比較するという方法を身に付け、生活における必要性も併せて考えることも学んだことで、物事を数学的に捉え、自分の生活においても活用できる力を育む深い学びへとつながった。

生徒は、授業を通して、自分の生活における事象を数学的に捉えることの大切さや、課題を解決するための手法としての計算方法を学ぶことができた。

高等部 美術(知的障がい支援学校)

単元:粘土造形

- 世界遺産登録された「百舌鳥・古市古墳群」に関連して紹介する「人型埴輪」の様々な形態に関心を持ち、人物像などをイメージする。
- 粘土の感触や、立体物を作り上げる楽しみを味わう。
- 埴輪の表情や装飾を自分なりに考え、工夫して造形表現する。

教材:テラコッタ粘土・ICT機器

- 粘土の感触や、立体物を作り上げる楽しみを味わうことができる。
- 埴輪の表情や体の動きを自分なりに考え、工夫して造形表現することができる。
- ICT機器を活用することが、生徒たちにとって視覚的支援となり造形に取り組むにあたって良いイメージを持つことができる。

◆ 単元の目標と評価規準

	知識及び技能	思考力、判断力、表現力等	学びに向かう力、人間性等
単元の目標	「人型埴輪」の形、装飾品などがもたらす意味について学ぶ。 - 材料や用具の生かし方などを身に付け、意図に応じて工夫して表すこと。	対象を見つめ感じ取った形や粘土の感触、想像したことなどを基に主題を生み出し、創造的な構成を工夫し、心豊かに表現する構想を練ること。	美術の創造活動の喜びを味わい感じ取ったことや考えたことなどを基にした表現の学習活動に取り組むこと。

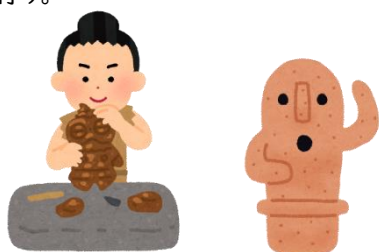
	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
単元の評価規準	- 手の感覚を働かせながら、表したいことに合わせて粘土や用具を用いている。 - 埴輪の形の意味や、作られた理由などについて学ぶ。	- 鑑賞した図版や自らの発想を基にして、埴輪の表情や姿形を造形している。 - 自分や相手の作品の良さを感じたり考えたりしている。	- 素材に触れ、形の変化を味わおうとしている。 - 表現の方法を意図に応じて工夫して表している。 - 紹介する図版や授業での問いかけに応じている。 - 相手の発表を聞こうとしている。

◆ 単元計画

時	主な学習活動	単元構成の工夫
1 2	- 図版鑑賞・クイズ - 埴輪の形態の多様さや表情に関心を持つ。 - 埴輪の胴体を粘土で形づくる。 - 表情を考え造形する。	【ICT機器の活用】 - 子どもたちの主体性を引き出し、「わかる、できる、たのしい」が実感できる授業にするために、ICT機器を活用し、興味・関心を高められる教材を使用した。 - 成果物をタブレット端末で撮影し、振り返りとしてモニターに提示することで、前回までの復習や友だちの作品を見て良い所を感じたり、自分の作品の参考にしたりできる。 【仲間との協力】 - 埴輪の形を作成することに困っている生徒に対して、できている生徒がアドバイスをしたり、一緒に作業できるように言葉かけを行った。
3 4	- 前回の図版、制作内容などを振り返る。 - 図版も参照して、埴輪のポーズを考え形づくる。 - 帽子や剣など、衣服や持ち物を考えて造形する。	
5	- 自作の埴輪をクラスメイトに見せ、見てほしいところなどを発表する。 - 発表を聞き、お互いの良いところを伝える。	

◆ 本時の展開 (3/5時)

時間	学習内容・学習活動	指導上の留意点及び支援の手だて等
40分 展開	【展開1】 - 挨拶 出席 - 振り返り ①クイズ ②前回作った作品の紹介 - 本時の活動説明	- 日直に係の仕事促す。 - 生徒全員が、ふりかえりの設問・説明に注目できているか確認しながら進める。 - 本時の活動は、実際に作っている場面を見せながら説明する。
	【展開2】 - どんなポーズの埴輪にするか考える。 - 準備物 用意 - 粘土造形 (腕・足)	- 様々な埴輪のポーズを示し、模倣するよう促す。 - 図版を各机に配り、参照して制作できるようにする。 - ポーズを決めきれない生徒には、図版を示して言葉かけしたり、話をきいたりして促す。 - 表現したいポーズが作れるよう、状況を見て造形についてのアドバイスを言う。



めざす生徒の姿

意欲的に造形に取り組み、仲間とコミュニケーションをとり、お互いに協力して教え合うことの大切さを身に付ける。

ポイント

なぜ？ なに？

- どうすれば、埴輪の形を粘土で作ることができるかな・・・。
- 粘土を広げる (紐づくり) コツはどうすればいいかな・・・。

ポイント

わかった！ できた！

- 教員が見せた手本を基に埴輪の形を作成し、成果物を写真に撮り、次の授業の振り返りに使用することで、本時の作成に生かす。
- 1つのテーブルに3人の生徒がいるため、個人で作成しているときも教員の言葉かけて教え合いや生徒同士をつなぐことを意識した。

ポイント

もっとやりたい!!

- 埴輪のポーズや装飾品を自分で考え造形表現することで次第に愛着心や自己肯定感が高まり、「もっと作りたい」、「もっとこだわりたい」という気持ちにつながることができた。

～ 本事例における「主体的・対話的で深い学び」の視点 ～

美術の「造形表現」を通して、粘土の感触や手でこねて変化していく形の面白さ、粘土を一定の形にして表現する楽しさを味わい、制作内容に関心を持ち自発的に取り組めるように意識して授業を行った。

「主体的な学び」につながるように、ICT機器を活用し、生徒の興味・関心を高めることを行った。そこから、授業のテーマでもある「埴輪」について考えるきっかけにした。視覚的に支援を行うことで、モニターに向かって自分の知っている知識を積極的に発言し、スムーズに授業に参加する姿を見ることができた。

また、単元でもある「埴輪」について基礎的な事柄を学び、意見を出し合ったり、個人で制作している時に生徒同士が教え合えるような言葉かけを教員が意識的に行うことで、「対話的な学び」につながることもできた。何よりも作品づくりを通して、生徒同士が協力して教え合いを行う姿を見ることができた。

授業の学びにおいて手指の巧緻性を高めることにより、日常生活であらゆる場面に生かされたり、粘土に触れることの楽しさや物を作り上げることの楽しさが余暇の過ごし方等につながったりと、キャリア教育の視点も意識しながら授業づくりを行うことにより「深い学び」につながることができた。今後も、授業を考えるときには、「主体的・対話的で深い学び」を意識し、「キャリア教育の視点」を取り入れながら授業を行っていきたいと考える。

高等部 体育(知的障がい支援学校)

単元:ディスクをつなげ!

- ・ フライングディスクの段階的な技術習得を通して、生徒一人ひとりが達成感を味わい、自ら意欲的に参加してほしい。
- ・ 日常や将来の余暇活動で運動に親しめる習慣を身に付けてほしい。
- ・ 集団を意識して仲間と一緒に活動する楽しさや互いに協力し合うことの大切さを身に付けてほしい。

教材:フライングディスク

- ・ シンプルな競技なので、生徒にとっても取り組みやすい。
- ・ 生涯にわたって親しめる種目である。
- ・ 運動に対して苦手意識を持った生徒が取り組みやすいようにルール of 視覚化、技能の簡易化など生徒実態に応じた教材の工夫がしやすい。
- ・ 身体接触が起こりにくく、安全に活動に取り組める。

◆ 単元の目標と評価規準

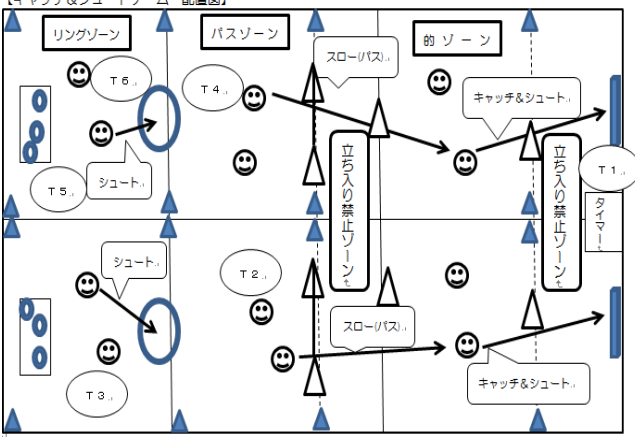
	知識及び技能	思考力、判断力、表現力等	学びに向かう力、人間性等
単元の目標	・ フライングディスクの基本的動作および、基本的技能を身に付けることができる。	・ ルールを理解して安全に運動に取り組むことができる。 ・ チームのメンバーが活躍をめざして作戦を立てることができる。	・ 仲間と協力して意欲的に運動に取り組もうとしている。

	知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
単元の評価規準	① 基本的なフライングディスクの動きを身に付けている。 ② 身につけた動きをゲームに発揮している。	① みんなでゲームを楽しむために、ディスクの投げ方や動き方について伝え合っている。 ② 決まりやルールを守り運動している。 ③ 体調に応じて適切な運動をしている。	① フライングディスクに自ら進んで取り組もうとしている。 ② 身につけたうごきをゲームで発揮しようとしている。 ③ 友だちを応援したり、サポートしようとしている。 ④ 用具の準備や片付けをしようとしている。

◆ 単元計画

時	主な学習活動	単元構成の工夫
1 2	・ 準備運動 ・ オリエンテーション ・ FD道場(フライングディスク道場) ・ 試合(投げて投げてゲーム) ・ ふりかえり	【段階別の活動】 FD道場を取り入れ、基礎から練習し、技術を積み重ねることや、「できた!」と自信をつけることで、「やってみたい!」「頑張るぞ!」と言う気持ちを喚起する。
3 4	・ 準備運動 ・ オリエンテーション ・ FD道場 ・ 試合(パス&キャッチゲーム)(投げて投げてゲーム) ・ ふりかえり	【仲間との協力】 ペアでのパスの練習を通して、仲間を意識する場面を多く設定する。 チームで作戦会議を設定することで、仲間を意識し、みんなと一緒に活動することの楽しさを育むことができる。
5 6	・ 準備運動 ・ FD道場 ・ 作戦会議(チーム別) ・ 試合(投げて投げてゲーム)(パス&キャッチゲーム) ・ ふりかえり	【余暇活動】 身近な運動を通して卒業後も運動に親しもうとする気持ちを育むことができる。

◆ 本時の展開(6/6時)

時間	学習内容・学習活動	指導上の留意点及び支援の手だて等	めざす生徒の姿
35分 展開	【展開1】 - チーム練習 ★各チームに分かれて、リングゾーン・パスゾーン・的ゾーンの場所で動きの確認と練習を行い、また、どのようにゲームを進めていくのかを話し合う。 【展開2】 - キャッチ&シュートゲーム ★3分×2ゲーム バックハンスローのフォームを意識して投げる。	【ティーム・ティーチングでの授業づくり】 - T1 全体を見る。 - T2 青チームと一緒に作戦会議に参加する。話し合いが円滑に行えるように、必要に応じてアドバイスをを行う。(個別対応) - T3 ①の様子を見ながら青チームと一緒に作戦会議に参加する。 - T4は② T5は③ T6は②と一緒に赤チームの作戦会議に参加する。話が円滑に行えるように必要に応じてアドバイスをを行う。 ○フライングディスクが周りに当たらないように注意しながら行う。 ○危険なプレーがないように言葉かけを行う。 ○友だちやチームの応援を積極的に行うように「いいね」や「ナイス○○」等の言葉かけをする。 - T2～T6 生徒たちが意欲的に参加できるようにゲームを盛り上げる。 - T1 全体指揮。 - T2 青チーム全体の指示を行う。カウンターを使って得点を記録する。(個別対応)省略 【キャッチ&シュートゲーム 配置図】 	集団を意識して仲間と一緒に活動する楽しさや互いに協力し合うことの大切さを身に付ける。 ポイント なぜ？ なに？ - どうすれば、相手チームに勝てるかな・・・ - みんなが活躍できる、ベストな配置は何か・・・ ポイント わかった！ できた！ - 単元を通して、FD道場を設定した。 - チームでの作戦会議が活発になるように、チーム担当の教員が生徒の反応を「待つ」ということに留意し、生徒同士の会話をつなぐ。 ポイント もっとやりたい!! - ペアでの活動が、仲間理解につながり、リーダーを中心に、メンバーそれぞれが活躍できる場面を設定できた。 「できた!」、友達や教員に「認められた!」という気持ちが育まれ、それらが意欲へと繋がり、試合場面では、どの生徒も活発に、授業に参加することができた。

～ 本事例における「主体的・対話的で深い学び」の視点 ～

運動種目の特性を楽しむことができる動きづくりの段階(FD道場)を単元に構成した。FD道場では、生徒一人ひとりに『認定書』を作成した。生徒の頑張りが見える形の教材を準備したことで、自分自身が、今どこまでできるのかを振り返ることができる。それにより、「できた!」という達成感や自信、「次はこうしよう」「もっとやりたい!」など、次につながる意欲や学びを喚起することができた。意欲が喚起されることで、積極的に活動しようという気持ちが生まれ、運動量の確保が可能であった。

仲間と一緒に活動する楽しさを感じられるように、ペアでの活動を取り入れ、他者を意識できるように促した。活動を通して、他者の理解につながり、チームで作戦を立てる際には、自分の気持ちを優先させるだけではなく、友達が得意とする部分も考えながら、作戦会議を進めることができた。作戦会議が円滑に進むようにするためには、教員が、生徒同士の対話を端的な言葉かけ(ヒントやアドバイス)でつないでいくことは有効であった。

資料編

「各教科等における見方・考え方（キーワード）」

幼児期の教育

幼児がそれぞれの発達に即しながら身近な環境に主体的に関わり、環境との関わり方や意味に気づき、これらを取り込もうとして、諸感覚を働かせながら、試行錯誤したり、思いを巡らせたりすること

知的障害者である児童生徒に対する教育を行う特別支援学校における 各教科等における見方・考え方（キーワード） 上段：見方 下段：考え方

生活 (小)	・身近な人々、社会及び自然と自分がどのように関わっているのかという視点で捉えること ・よりよい生活に向けて思いや願いを実現しようとする事
国語 (小・中・高)	・対象と言葉、言葉と言葉の関係を、言葉の意味、働き、使い方等に着目して捉えること ・言葉への自覚を高めること
社会 (中・高)	・位置や空間的な広がり、時期や推移、政治、法、経済などの視点に着目して捉えること ・地域と人間の営み、歴史的な因果関係、課題解決のための選択などと関連付けること
理科 (中)	・多様性・共通性、時間的・空間的、質的・実体的、量的・関係的視点で捉えること ・比較したり、関係付けたりすること
理科 (高)	・多様性・共通性、時間的・空間的、質的・実体的、量的・関係的視点で捉えること ・比較や関係付け、条件制御や多面的に考えること
算数 (小)	・事象を数量や図形及びそれらの関係などに着目して捉えること ・根拠を基に道筋を立てて考え、総合的・発展的に考えること
数学 (中)	・事象を数量や図形及びそれらの関係などに着目して捉えること ・論理的、統合的・発展的に考えること
数学 (高)	・数量や図形及びそれらの関係についての概念等に着目してその特徴や本質を捉えること ・数、式、図、表等を活用し、根拠を基に筋道を立てて考え、統合的・発展的に考えること
音楽 (小・中・高)	・音や音楽を、音楽を形づくっている要素とその働きの視点で捉えること ・捉えたことを自己のイメージや感情、生活や文化などと関連付けて考えること
図画工作 (小)	・感性や想像力を働かせ、対象や事象を、形や色などの造形的な視点で捉えること ・自分のイメージをもちながら意味や価値をつくりだすこと
体育(小) 保健体育(中)	・運動やスポーツを、楽しさや喜びとともに体力の向上に果たす役割の視点から捉えること ・自分の適性等に応じた「する・みる・支える・知る」の多様な関わり方と関連付けること
保健体育 (高)	・運動を体力の向上に果たす役割や健康に関する原則や概念に着目して捉えること ・「する・みる・支える・知る」の多様な関わり方や健康を支える環境づくりと関連付けること
美術 (中)	・形や色彩、材料や光などの造形の要素に着目してそれらの特徴を捉えること ・自分としての意味や価値をつくりだすこと
美術 (高)	・形や色彩などの造形の要素に着目して捉えたり、造形的な特徴から捉えたりすること ・自分としての意味や価値をつくりだすこと

知的障害者である児童生徒に対する教育を行う特別支援学校において
各教科等における見方・考え方(キーワード) 上段:見方 下段:考え方

職業・家庭 (中)	・将来の生き方 等の視点で捉えたり、豊かな家庭生活を営む視点で捉えること
職業 (高)	・職業に係る事象を将来の生き方 等の視点で捉えること
	・よりよい職業・社会生活を営むために工夫すること
家庭 (高)	・協力、健康・安全、生活文化の継承・創造、持続可能な社会の構築等の視点で捉えること
	・自立し共に生きる生活を創造できるよう、よりよい生活を営むために工夫すること
外国語活動(小) 外国語(中)	・外国語やその背景にある文化を、社会や世界、他者との関わりに着目して捉えること
	・目的等に応じて、情報を整理しながら考えを形成し、再構築すること
外国語 (高)	・外国語やその背景にある文化を、社会や世界、他者との関わりに着目して捉えること
	・目的等に応じて、情報を整理しながら考えを形成し、再構築すること
情報 (高)	・事象を情報とその結び付きとして捉えること
	・情報技術の適切かつ効果的な活用により、新たな情報に再構成すること
家政(高)	・協力・協働、健康・安全、生活文化の継承、持続可能な社会の構築等の視点で捉えること
	・生活の質の向上や社会の発展と関連付けること
農業(高)	・安定的な食料生産と環境保全及び活用資源等の視点で捉えること
	・持続可能な農業や地域振興と関連付けること
工業(高)	・工業生産、生産工程の情報化、持続可能な社会の構築などに着目して捉えること
	・安全で安心な付加価値の高い創造的な製品や構造物などと関連付けること
流通・ サービス (高)	・企業の社会的責任に着目して捉えること
	・適切な商品の流通やサービスの提供などと関連付けること
福祉(高)	・生活に関する事象を当事者の考えや状況、環境の持続性に着目して捉えること
	・人間としての尊厳の保持と自立を目指して、適切かつ効果的な社会福祉と関連付けること
特別の教科 道徳 (小・中)	・自己との関わりで多面的・多角的に捉えること
	・自己の生き方について考えること
総合的な学習 の時間(中)	・広範な事象を多様な角度から捉えること
	・実生活の課題を探究し、生き方を問い続けること
総合的な探究 の時間(高)	・各教科等における見方・考え方を総合的に活用して、複雑な事象を多様な角度から捉えること
	・実社会・実生活の課題を探究し、自己の在り方生き方を問い続けること
特別活動 (小・中)	・自己の問題等を捉えること
	・人間関係の形成、集団生活の構築及び 自己の実現に向けた実践に結び付けること
特別活動 (高)	・各教科等の見方・考え方を総合的に働かせながら、自己及び集団や社会の問題を捉えること
	・よりよい人間関係や集団生活、社会への参画及び自己の実現に向けた実践に結び付けること

小学部 生活科 学習指導案

大阪府立〇〇支援学校 小学部

T 1 〇〇 〇〇

T 2 〇〇 〇〇

T 3 〇〇 〇〇

- 1 日時 令和元年〇月〇日 (〇) 〇〇 : 〇〇 ~ 〇〇 : 〇〇
- 2 場所 小学部〇年〇組教室
- 3 学部・学年・組 小学部 第〇学年〇組 〇名
- 4 単元(題材)名 自分で選んで引っ張ろう! (「大きなかぶ」を通して)
- 5 単元(題材)目標

- ・題材を通して、自身の生活において必要な習慣や技能を身に付けるようにする。(知・技)
- ・自分の好きなものや、遊びたい活動を選び、自分なりの方法で表現できるようにする。
(思・判・表)
- ・遊びを通して、身の回りの人との関わり方に関心を持ったり、自ら働きかけようとしたりする態度を養う。(学・人)

6 児童観

当グループは、自分の意志を言語で表出できる児童や、ジェスチャーやカードで伝えることができる児童であり、どの児童も自分が身に付けている方法で、自分の気持ちを伝えようとすることができる。授業中においては、積極的に自分から発信できる、教員からの働きかけにより自分の意思を表出できる、また自分からの発信は少ないが意思を伝えることができるなど、児童によって自己発信の力は様々である。他者への働きかけに関しては、友達と遊ぶことが好きで、休み時間には、追いかけてっこや曲に合わせて踊る、また、お気に入りのおもちゃを通して、友達同士で遊ぶ姿なども見られる。

しかし、相手の気持ちを考えて関わることに課題があったり、一方的な関わりになってしまったりすることもあり、相手の気持ちを考えることができる力や自分の気持ちを適切に他者に伝える力を培うことが次のステップとなってくる。

そこで、この単元において、登場人物を演じることや自分のやりたい活動を選択し、他者に伝えること、友達とのやり取り遊びをすることなどを通して、様々な場面で『自己発信』できる力や身の回りの人との関わり方に関心を持つことを身に付けてほしい。

7 教材観

この単元においては、絵本「大きなかぶ」のストーリーと子どもたちが学校生活で好んで遊んでいる活動を取り入れる。この絵本は、登場人物がだんだんと増えていき、最後はみんなで協力することで大きなかぶを収穫できるというストーリー展開がわかりやすい。また、物語に出てくる「うんとこしょ、どっこいしょ」というフレーズは、リズムカルで覚えやすく、その言葉のリズムやフレーズを児童なりの方法で表現したり、音の響きを楽しんだりすることができる。

絵本のストーリーを劇遊びとして取り入れ、子どもたちに身に付けてもらいたい力を育む。活動には、たくさんの登場人物から自分で役を選ぶことや、自分が遊びたい活動を選ぶことなどの場面の設定をし、自分が何をしたいのか、何が欲しいのかを伝えようとする気持ちを育むことができる。そして、物語を通して、友達と関わるのが好きという児童の気持ちを大切にしながら、友達と協力して課題を達成する場面を設定し、他者に気づき、人との関わりを持つことに対する関心や意欲を高めたり、自分から働きかけたりすることによる満足感や達成感につながることに期待したい。

8 指導観

授業では、子どもたちの自主性や発信する力を大切にして様々な活動を行っている。個別の対応が必要な児童に対しても、自主性を促すように少し離れた支援を心掛けている。そのため、授業に係る教員間で子どもたちの様子について密に情報共有をし、児童それぞれの発達や課題に応じて教員が支援を行っている。

「大きなかぶ」のストーリーの理解を促すための支援ツールとして、ICT機器を使用する。物語をアニメーションで提示することで、登場人物の動きや、「うんとこしょ、どっこいしょ」の掛け声の抑揚や、かぶが抜けるときの臨場感など、視覚や聴覚へ訴えかけることができ、より物語に対しての親しみを促すことができる。

単元は、物語の劇遊びを通して展開される。かぶを引っ張る練習では、児童それぞれが短い綱を持ち、フレーズに合わせて、引っ張る・戻すの動きをし、リズムと動きを体感できるように工夫した。

また、どこまで引っ張ればよいのか、わかりやすくするためにめあてを示した。それがあることで、自分の力でどこまで引っ張ることができたと、達成感を味わうことができる。また、スムーズに引っ張ることができる児童に対しては、かぶの反対側から力を加え、少し負荷をかけ、児童の実態に応じて、活動に手応えが感じられるように、教材の工夫をする。

『自己選択の力』については、一つめは、自分が挑戦したい役の選択である。選択時は、それぞれの役の絵カードと登場人物の被り物を準備し、児童の実態に応じて役を選択する際に使い分ける。二つめに、自分が引っ張るものの選択である。児童に人気のある遊び道具の写真カードを用意し、児童それぞれが自分が遊んでみたいカードを選択する場面を設定する。それを大きなかぶの模型に張り付け、掛け声に合わせて引っ張って写真カードを取り、写真カードにある遊び道具と交換するようにする。写真カード等に関しては、普段からコミュニケーションの手段としてカードを使用しているため、授業においても支援方法の一つとして取り入れている。自己選択を通して、自分の気持ちを出し、かぶを引っ張る活動を通して、楽しい結果が得られることで、「楽しい」「またやりたい」「もっとやってみたい」という学習意欲につながるように努めている。

『人との関わり』については、友達が活動しているときに「うんとこしょ、どっこいしょ」と掛け声をかけあったり、活動にある「遊び」を通して、友達が何で遊んでいるか興味を持ったり、一緒に遊んだり、自分と他者が関わる場面を多く設定することに留意した。また、発展的な活動として、簡単にめあてまで引っ張ることができないステップアップした課題を設定し、自分一人では、できないことでも、友達と協力することで、一緒に目標を達成する喜びを感じることができるようにする。

授業を通して、簡単な意思伝達をジェスチャーやカードで伝えることができる児童に対しては、表情や身振りに注目するようにし、笑顔や発語が出たらそれを即時評価する。「笑顔で伝えてくれたね」「『～』って言ってくれたね」など教員が児童の気持ちや様子を言語化し、児童に返すことで、児童本人の達成感や振り返りにつなげたい。

9 単元（題材）の評価規準

A 知識・技能	B 思考・判断・表現	C 主体的に学習に取り組む態度
① 『大きなかぶ』に出てくる言葉に親しんでいる。 ② 綱を引っ張り、めあてまでたぐりよせる。 ③ 友達に注目し、「うんとこしょ・どっこいしょ」と自分なりに伝える方法を身に付けている。	① どの登場人物を演じるか選んでいる。 ② 登場人物になりきって、かぶを引っ張る演技をしている。 ③ 自分の好きな活動を選び、自分なりの方法で「やりたい」気持ちを伝えている。	① 動画や劇遊びを通して、活動に関心をもって取り組もうとしている。 ② 友達が活動している姿に注目したり、関わりを持とうとしていたりしている。 ③ 友達と一緒に協力して活動しようとしている。

10 単元の指導と評価の計画（全10時間、本時は第7時）

次	時	学習内容	学習活動	指導上の留意点	評価規準
1	1	・「大きなかぶ」のストーリーを知り、劇遊びをする。	・「大きなかぶ」の動画を見る。 ・「うんとこしょ、どっこいしょ」の練習をする。 ・「大きなかぶ」の劇をする。	・動画に注目しやすいよう、座席を配置する。 ・引っ張る - 戻すの振りを付ける。 ・それぞれの役がわかりやすいよう、被り物を準備する。	A① B①
	2				A② B②

2	3	- 好きな活動のカードが貼ってあるかぶを選び、綱を引っ張る。 - 選んだ活動で遊ぶ。	「大きなかぶ」の動画を見る。 - 好きな活動の写真カードがついてるかぶを選び、綱を引っ張る。 - 選んだもので遊ぶ。	- 選択肢には児童が好きな活動を準備する。 - かぶには大きめの写真カードを貼る。	C① A③
	4		- 何番目に引っ張りたいかを伝える。 - 数枚ある写真カードの中から好きなものを選び、かぶに貼る。 - かぶを引き寄せる。 - 選んだ活動で友達や教員と遊ぶ。	- 児童に合わせて選択肢の数を変える。 - 床に線を引き、引き寄せるめあてを明確にする。 - 個々の実態に応じて自己発信しやすいようにする。 - 人と関わられるような活動を用意する。	B③ C②
	5				
	6				
	⑦				
3	8	友達と協力して綱を引く。	友達に協力を依頼し、一緒に綱を引っ張る。	- かぶに負荷をかけ、一人では引っ張れないようにする。 「手伝ってください」と相手の顔を見て伝えるよう促す。	C③
	9				
	10				

1 1 本時の展開

- (1) 本時の目標
 - 自分が選んだ活動を他者に伝えることができる。
 - 遊びを通して、友達と関わりを持とうとすることができる。
- (2) 本時の評価規準
 - 発語やジェスチャーなど自分なりの方法で、やりたい気持ちを伝えている。【B③】
 - 選んだもので友達や教員と遊ぼうとしている。【C②】
- (3) 本時で扱う教材・教具

かぶのクッション 綱 写真カード キャスターボード 台

児童の好きな遊び道具 予定カード
- (4) 児童の実態と本時の目標

	児童の実態	本時の目標	支援の手だて	評価規準
A	- 適切な方法で友達と遊ぶことができる。 - 自分の気持ちや要求を言葉で伝えることができる。 - 積極的に友達や教員の手伝いをする姿が見られる。 【関連する自立活動の内容】 区分:コミュニケーション - 状況に応じたコミュニケーションに関すること	- 適切な言葉でやりたいことを伝えることができる。 - 選んだ活動で友達と遊ぶことができる。	- 丁寧な言葉の見本を示す。 - 他者と関わることをねらいとして、数人で楽しめるものを準備する。	- 適切な言葉でやりたいことを伝えている。 - 友達と遊ぼうとしている。
B	- 自分の気持ちを身振りやサイン、カードで伝えることができる。 - 活動内容が理解できると、自分から手を伸ばし取り組もうとする。 - 友達や教員と関わることを楽しむことができる。 【関連する自立活動の内容】 区分:コミュニケーション - 言語の受容と表出に関すること	- 好きな活動を選び、カードを渡すことができる。 - 友達の遊びに興味・関心を示すことができる。	- 本児の興味がある活動を用意する。 - 活動への興味を引き出すために、本児の近くで端的で具体的な言葉かけに努める。	- カードを選ぼうとしている。 - 自分の好きな活動で遊ぼうとしたり、友達の遊びに手を伸ばそうとしている。

(5) 本時の学習過程

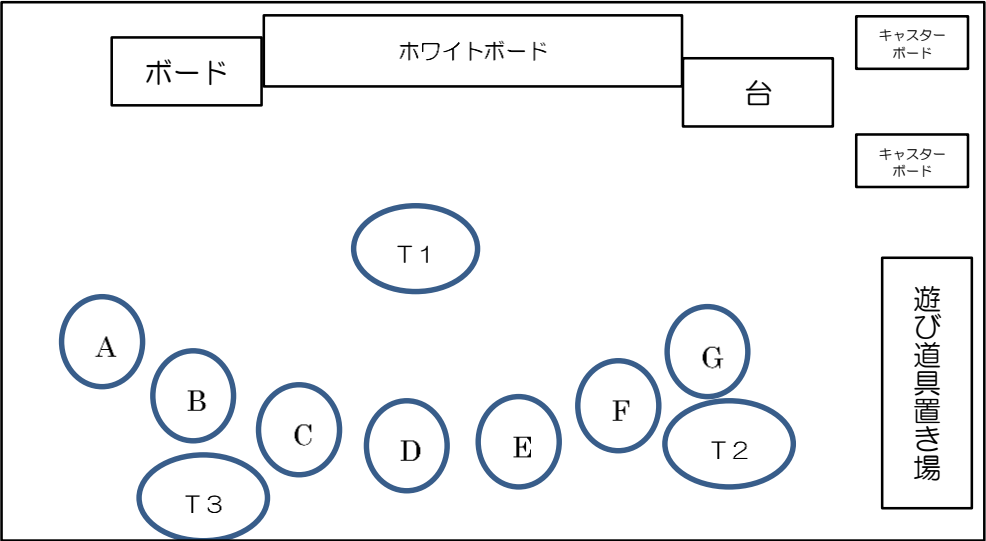
時間	学習内容・学習活動	指導上の留意点及び支援の手だて等	評価規準
導入 5分	1. 始まりのあいさつ 2. 活動と目標を確認	・「とんとんぴっ」と掛け声をし、姿勢を整えることを促す。 ・授業の始まりを意識できるよう、始まりのあいさつをする。 ・安心して活動できるように、授業の内容と目標を説明する。	
展開 ① 5分	3. 順番を決める	・何番目にやりたいか、考える時間をとる。 ・一人ひとり何番目にやりたいかを尋ねる。 ・重なった場合は、話し合いやくじ引き等、子どもたち同士で順番を決める。 ○T2：児童の実態に応じて、教員と相談しながら順番を決める。	
展開 ② 15分	4. 数枚ある写真カードから1枚選ぶ。 5. 選んだカードをかぶに貼る。 6. 線の内側に立ち、綱を引き寄せる。 7. 写真カードを外し、ボードに貼る。 * 4～7を一人ひとり繰り返す。	○T3：配膳台に写真カードを並べる。児童の課題に合わせ、大小2種類のキャスターボードを用意する。 ○T2：担当している児童の様子に応じて、児童が注視できる位置に入り、具体的に端的に言葉かけを行う。 ・児童の課題に応じたキャスターボードにかぶを載せ、引っ張りやすくする。また、引く感覚を持たせるため、教員が反対側からキャスターボードを引っ張り、負荷をかける。 ・引っ張るときは、安全に留意する。またかぶを引き寄せることに集中できるよう、児童に応じて体勢を変える（座位） ・線の内側まで引き寄せることができたことを即時評価する。 ・かぶから外したカードをボードにある自分の写真の横に貼るか、自分で持っておくよう伝える。 ・自分の番以外の時は、係の仕事をしたり、友達に注目し「うんとこしょ、どっこいしょ」を一緒に言ったりするよう（振りをするよう）促す。	B③ 行動観察
展開 ③ 10分	8. 選んだもので遊ぶ	・カードを実物と交換する。 ・最初に終了時間を提示する。 ・一人で遊ぶ時間も大切にし、他者に興味を持ったときは適宜言葉かけをして、他者との関わりを促す。 ・友達が選んだもので遊びたくなった場合は、教員が言葉をかけ一緒に遊ぶことができるよう支援する。	C② 行動観察
まとめ 5分	9. 目標の確認 10. おわりのあいさつ	・目標が達成したかを確認し、評価する。 ・「とんとんぴっ」と掛け声をし、姿勢を整えることを促す。	

【教室配置等】

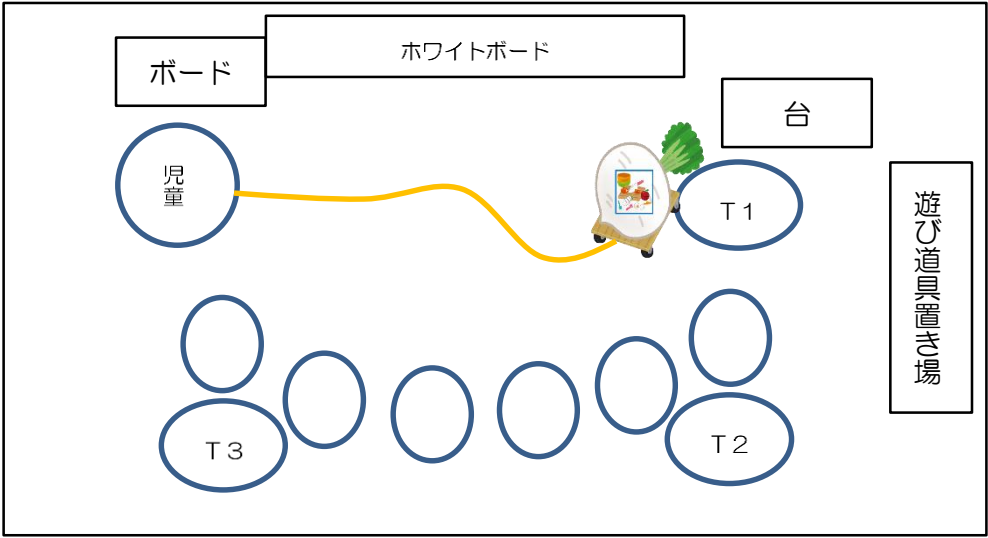
導入

展開①

まとめ



展開②



引用・参考文献

- 大阪教育センター 支援教育推進室（平成30年2月）「子ども自身が目標の達成を実感できる授業づくり～支援を要する子どもたちが輝ける授業を目ざして～」
- 大阪府教育委員会（平成31年度）「小・中・高等・支援学校初任者・新規採用者研修の手引 2019-20」
- 文部科学省（平成29年3月）「特別支援学校 幼稚部教育要領 小学部・中学部学習指導要領 高等部学習指導要領」
- 文部科学省（平成29年3月）「特別支援学校学習指導要領解説 自立活動編（幼稚部・小学部・中学部・高等部）」
- 国立教育政策研究所教育課程研究センター（令和元年6月）「学習評価の在り方ハンドブック」
<http://www.nier.go.jp/kaihatsu/shidousiryou.html>
- 独立行政法人 国立特別支援教育総合研究所（平成28年）「『育成を目指す資質・能力』をはぐくむための知的障害教育における学習評価の実践ガイド」ジヤース教育新社
- 新井英靖編・茨城大学教育学部附属特別支援学校（2019）「特別支援教育サポBOOKS特別支援学校新学習指導要領を読み解く『各教科』『自立活動』の授業づくり」明治図書
- 特別支援学校知的障害教育校長会編（2019）「知的障害特別支援学校における深い学びへのアプローチ～『主体的・対話的で深い学び』の視点からの授業実践～」東洋館出版社
- 神長 美津子・篠原 孝子・佐藤 暁子・川原 佐公・大竹 節子（2014）「3・4・5歳児の指導計画書き方サポート」ひかりのくに
- 雑誌「月刊教職研修」（2019年3月号）教育開発研究所
- 雑誌「月刊指導と評価」（2019年7月号）図書文化
- 山口総合教育センター「学習指導案の記入例」（閲覧日2020-01-10）
<http://www.ysn21.jp/furecen/q-a/07-02shidoanyoushiki.pdf>