

## 「交流会をしよう」

本単元で育成する資質・能力

「表現力」「主体性」

## 研究主題

「仲間と共に、主体的にがまん強くやりとげようとする生徒の育成」  
～生徒の発言を活かし、つなげる授業を通して～

1 日 時 令和元年10月7日（月）

2 学年・学級 知的障害特別支援学級（第1学年1名，第3学年1名） 計2名

3 場 所 C組教室（知的障害特別支援学級）

## 4 単元について

## （1）単元の見方

## ①単元でつきたい力

- ・みんなが楽しめる交流会にするために、主体的に考えたり、行動したりする。
- ・自分の考えや伝えたいことを、場に応じた言葉や形で表現する。

## ②単元構成のよさ、ねらい

- ・小中交流会は毎年開催しており、生徒にとっては見通しのもちやすい活動である。これまでの経験を生かし、自分達で計画や準備ができる学習であると考えている。
- ・異学年交流のため、相手のことを思いやる言葉がけや行動を考える必然性がある。中学生として、小学生も楽しめる内容を工夫したり、相手に分かりやすい伝え方を考えたりする場面が多く設定できる。
- ・計画、準備、練習、本番と段階的に見通しをもって進めることで、自信をもって会を進めることができるようになる。また、小さな成功体験を積み重ねることで、自己有用感を高めることができる。

## （2）生徒の実態

- ・本学級の生徒は、学習に前向きに取り組むことができる。
- ・生徒Aは、自分からコミュニケーションを取ることが苦手で、校内や交流授業ではうつむきがちになることが多い。また、自分の気持ちを適切な言葉や態度で表現することができず、相手にうまく伝わらないこともある。しかし、自信をもってできる事であれば、人前でも堂々と発言でき、よく知った相手には、自分から思いを伝えることもできる。
- ・生徒Bは、他学級の生徒との関係は良好で、交流やコミュニケーションを楽しみにしている。

一方、特定の友だちに対しては苦手意識をもっており、一緒に授業を受けることが困難なため、別室で学習をすることがある。

[個々の実態]

生徒	聞く・話す	読む・書く	人との関わり など
A	教師の話は概ね理解できているが、聞いたことを忘れることも多いため、視覚的に確認するなど手立てを工夫している。自分の要求は言葉にすることができるが、感情や感想を聞くと、うまく表現できないことが多い。書いたものがあると人前でも自信をもって大きな声で発表できる。	小学校第6学年までの漢字を学習しており、日常的に使うものは読み書きができるが、忘れているものも多く、十分な活用はできていない。筆圧の調整が難しく、文字も乱雑になりがちである。文章は、単語のまとまりをとらえて、読むことができる。	相手の顔を見て話すことが苦手であるが、担任や教科担当に対しては自分から会話や質問ができるようになってきた。交流及び共同学習を実施している学級では自分から友だちに話しかけるのは難しいが、好意をもつ友だちや先生に対しては、近寄りすぎたり体に触ったりしてしまうなど距離感を取るのが難しい。人の言動は注意深く聞いており、思ったことをストレートに伝え相手を不快にすることもある。
B	生活の中の言葉は、概ね理解している。絵本の読み聞かせでは、あらすじは理解している。聴覚過敏があり、大きな音には耳をふさぐ。「楽しかった。」「難しい。」と自分の思いを言葉で伝えることはできる。発音が不明瞭で周囲が理解できない言葉もある。月に1回STからの指導を受けている。	読み書きとも平仮名のみであるが、日常的に使う漢字は読めるものもある。片仮名及び漢字は未習。筆圧が弱く、鉛筆の握り方も不安定で字の形は整いにくい。文章は、1文字ずつ読むため、意味理解は難しい。	いつもにこやかで、だれにでも気持ちのよい挨拶ができる。人との衝突を好まず、やさしい声かけができるため、みんなから親しまれる存在である。一方、学年が上がるにつれ、場の雰囲気を感じ取るようになり、緊張する儀式的行事や苦手な保健体育科などに参加できないことが増えている。

(3) 指導の工夫

- ・見通しやイメージをもちやすくするために、ICT（スライド教材）や掲示物等を用いる。
- ・相手のことを考えながら行動ができるようにするために、「どうしたらみんなが楽しめるか。」というポイントで、準備や練習で課題を発見し解決していく場を設定する。
- ・本番で自信をもって取り組めるようにするため、繰り返し練習を行う。

5 単元の目標

- ・交流会に向け、これまでの経験を生かしてゲームなどの内容を考え、準備をすることができる。
- ・交流会で、自分の役割を意識しながら会を進めることができる。

6 本単元において育成しようとする資質・能力とのかかわり

本校で育成したい資質・能力は、

- 「スキル」・・・・・・・・表現力（発声力）
- 「意欲・態度」・・・・主体性、忍耐力
- 「価値観・倫理観」・・・・先見力（将来展望）

である。そのうち、本単元で重点的に指導したい資質・能力及び目標は以下の二つである。

資質・能力		目標
スキル	表現力	自分の考えや相手に伝えたいことを、自分なりに表現することができる。
意欲・態度	主体性	みんなが楽しめる交流会にするため、主体的に考えたり準備したりできる。

## 7 指導計画（全 12 時間）

### 第 1 次 交流会の流れを確認し、招待状をわたそう（2 時間）《表現力》

- ・昨年度のスライドを見て交流会の流れをイメージするとともに、招待状をつくる。（1）
- ・招待状を渡す。ゲームやおやつタイムのメニューを考えるためのインタビューをする。（1）

### 第 2 次 交流会の計画を立てよう（2 時間）・・・本時 1 / 2 《主体性》

- ・ゲームの内容やルールなどを決め、準備に必要なものを考える。（1）
- ・おやつタイムのメニューを決め、準備に必要なものを考える。（1）

### 第 3 次 交流会の準備をしよう（5 時間）《主体性》

- ・ゲームに必要なものをつくる。役割分担をする。（2）
- ・交流会に向けた練習をする（1）
- ・おやつの準備をする（2）

### 第 4 次 交流会をしよう（2 時間）《主体性・表現力》

- ・自分の役割を意識しながら、みんなが楽しめるように会を進める。（1）

### 第 5 次 交流会をふりかえろう（1 時間）《表現力》

- ・交流会をふり返る。お礼の手紙を書く。（1）

## 8 本時の目標

- 招待する小学生のことをイメージして、みんなで楽しめるゲームを考えることができる。
- 決めたゲームから、ルール、チーム及び準備物を考えることができる。

[個々の目標]

生徒	目 標
A	<ul style="list-style-type: none"> <li>・候補になったゲームの中から、みんなが楽しめるゲームを、理由を付けて決めることができる。</li> <li>・ゲームの流れから、ルール、チーム及び準備物を考えることができる。</li> </ul>
B	<ul style="list-style-type: none"> <li>・候補になったゲームの中から、どのゲームがよいか、自分の意見を言うことができる。</li> <li>・ゲームの流れから、ルール、チーム及び準備物を確認することができる。</li> </ul>

9 本時の学習展開 (3 / 全 12 時間)

	学習活動	指導上の留意点 【ICT 機器の活用】		
		課題 (□), 個人の活動 (○), 支援 (◇), 評価 (※), 評価方法 《》		
		A	B	全体
導入 (10分)	1 あいさつ 本時の流れの確認をする。			◇本時の見通しをもたせるため、授業の流れを黒板に提示する。
	2 本時めあての確認  <b>視点①</b>	めあて：交流会でみんなが楽しめるゲームを考えて、きめよう。		
	3 交流会の流れの確認			◇参加者、流れが分かるよう、スライドを用いて見通しをもたせる。【スライド】 ◇「みんなが楽しめる」ゲームにすることを意識させる。【スライド】
展開 (35分)	4 ゲームを考える。 ・インタビューした内容やこれまでの経験をもとに、やりたいゲームを発表する。  <b>視点②</b>  ・ゲームを決める。  <b>視点③</b>	候補になったゲームの中から、みんなが楽しめるゲームを、理由を付けて決める。  ◇小学生でもできるかの視点で考えさせる。 ※候補になったゲームの中から、みんなが楽しめるゲームを理由を付けて決めることができたか。 《発言・行動観察》	候補になったゲームの中から、どのゲームがよいか自分の意見を言う。  ◇考えやすいように、「やりたいもの」「小学生にもできるもの」の2点に質問を絞る。 ※候補になったゲームの中から、どのゲームがよいか、自分の意見を言うことができたか。 《発言・行動観察》	◇インタビューした内容やこれまでの経験を想起させるため、スライドで確認する。【スライド】 ◇ゲームの内容が分かりにくい場合は、指導者が「人数」「方法」「ルール」「準備物」などを質問して詳しく説明させる。
	5 ゲームのルール、チーム分け及び準備物を考える。 ・ゲームのルールを確認し、特別なルールがあるか考える。 ・チーム分けをする。 ・準備物を考える。	ゲームの流れから、ルール、チーム及び準備物を考える。  ◇自分の好きな児童と一緒にするのはなく、公平になっているか考えさせる。 ◇準備物が思いつかない場合は、スライド等で場面をイメージさせる。 ※ゲームの流れから、ルール、チーム及び準備物を考えることができたか。《発言・行動観察》	ゲームの流れから、ルール、チーム及び準備物を確認する。  ◇チーム分けがこれでよいか、写真カード等を用いて意思表示させる。 ◇準備物が思いつかない場合は、具体物を用意し、実際に行ってみる。 ※ゲームの流れを聞き、ルール、チーム及び準備物を確認することができたか。 《発言・行動観察》	◇ルールや内容についてイメージをもたせるため、ゲームの流れを具体的に説明させる。 ◇どんなルールにしたらいいか、公平なチームになっているか具体的な場面を想起させ、考えさせる。 ◇人数、メンバーを確認できるように、写真カードでチーム分けを行わせる。

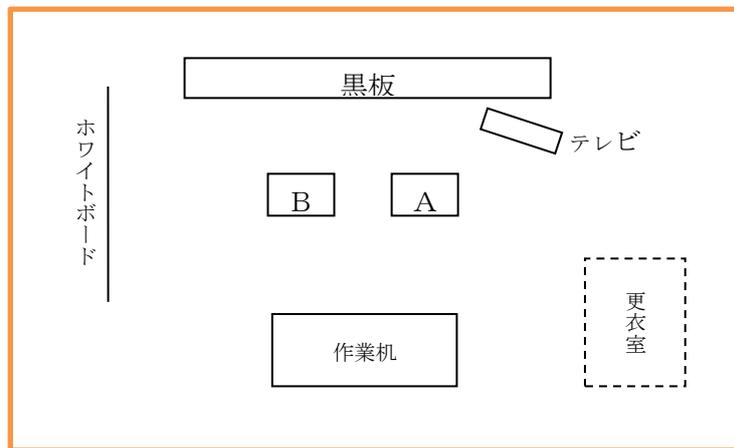
まとめ (5分)	6 ふりかえり ・板書で振り返る  視点④	交流会でみんなが楽しめる〇〇ゲームを考えて、 〇〇と〇〇をきめました。		・めあてに対する振り返りが できるよう、板書を活用して ポイントをおさえて発表させ る。
	7 あいさつ	○大きな声であいさつする。	○大きな声であいさつする。	・次時の見通しをもたせて終 わる。

※視点①～④については【参考資料】をご参照ください。

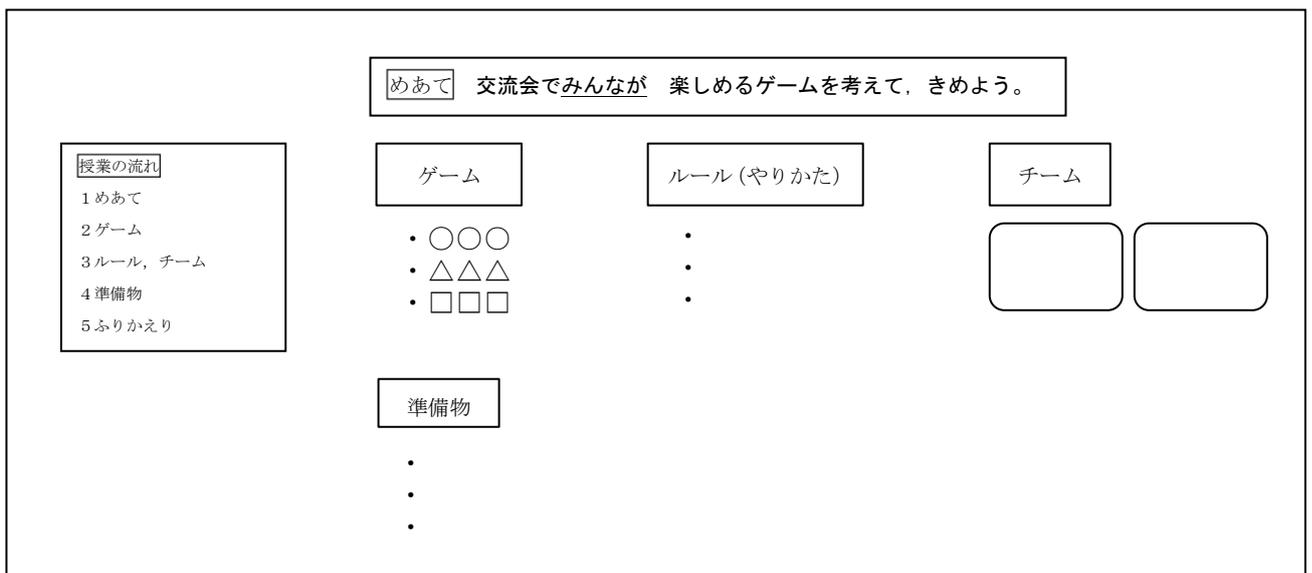
## 10 準備物

パソコン，TV，スライド資料（提示用）

## 11 教室の配置図



## 12 板書計画



## 向原小中授業スタイル～「対話」「深める」「個に返す」～

できたかどうかをOUT PUT させるところまでイメージして授業をつくる。

### 視点① めあての示し方

課題の解決に向けて、対話する場面を設定する。  
対話によって、自分の考えを広げたり深めたりするよう支援する。

話し合いの手法の提示

班学習、小グループ、ペア、座席配置  
可視化・杓杓ボード・ノート・ワークシートなど

活用型（インプット+アウトプット）

NG OOについて考えよう。

OK OOについて考えたことを説明しよう。

NG OOについて理解しよう。

OK OOについてわかったことをOO字でまとめよう。

### 視点② 対話的な学び

個の意見をどのように出させるか、それをつなげて話し合いをどう深めさせるか、適切な支援をする。

学び合いの方向性又は価値の提示

着目する言葉・使う言葉の提示、話し合いの観点の提示

### 視点③ 深い学び

初めに持った自分の考え方から、集団思考を通して自分の考えが深まったことが自覚できるような工夫する。

まとめ、振り返り、適応題 など

### 視点④ 個に返す