



ippo (いっぽ)

秋田県立支援学校
天王みどり学園
研究だより第2号
令和6年9月10日発行

〈研究主題〉 主体的に学びに向かう姿を育てる授業づくり ～教師による子どもの「見取り」に焦点を当てて（2年次／2年計画）～

今年度は、教師が児童生徒の学びを見取り、見取ったそれぞれの解釈を共有し、「授業づくりのポイント」を基にしながら、チームで主体的に学びに向かう姿を育てる授業づくりに取り組んでいます。今回は、小学部の全校授業研究会について紹介します。

● ● ● 小学部1～3年合同 遊びの指導 「のりものらんどにレッツゴー！」

授業について

本題材は、「のりもの」をテーマに、造形活動と、児童が楽しめる遊具を設置したコーナー遊びを組み合わせた授業である。

抽出児童について

- ・教師の簡単な指示の意味は分かるが興味のある方に衝動的に動くことが多い。
- ・自分の思いどおりにならないと情緒が不安定になり、その場から離れようとする。
- ・見通しをもてない学習には、長時間座っていることが難しい。
- ・周囲の様子をよく見ており、気になるものはすぐ見に行こうとする。
- ・自分の興味のある活動や、集中して取り組んでいる時「〇〇してみよう」「ここに〇〇を付けて」というつぶやきが多くなる。
- ・前題材では体育館から退出してしまうことがあった。本題材でのりものらんどに修理工場（工作コーナー）を設置すると、じっくり工作に取り組めるようになった。また、他のコーナーに足を運ぶことも増えた。



授業研究会から

授業者が授業場面で気になった抽出児童の言動を「協議の視点」として設定。この視点に沿って青色の付箋紙に「子どもの言動」、ピンクの付箋紙に「解釈」を記入し、2枚の付箋紙を使いながらグループで互いの見取りの解釈を聞き合い、「次につながるキーワード」をまとめました。

視点① 乗り物づくりの場面で、段ボールの片面にこまちをイメージして赤いテープを貼る。もう片面には「貼らないもん」と言う。乗り物づくりの時間が終わることを知らせると、残った面にも貼り始めたのはなぜか。	視点② 自由遊びの場面で、帰りの発車メロディー（終わりの合図）が流れると、それまで遊んでいた修理工場コーナーから立ち上がり、滑り台やトンネルなど、他のコーナーを周回し始めたのはなぜか。
片面を貼り終わり、なでる 自分なりの構想「できた！」 「裏は？」と聞かれると、勢いトーンダウン どうしたらいい？達成感のあとの戸惑い 「はらないもん」 今は貼らない まず表を完成させたかった？ 本当は、裏側にも貼りたかったけど、言われてやるのはキライ 出発の合図に、もう片面を貼り始める 急に貼りたくなった 全員集合までの間を見込んで、ねばった 「もう、テープは終わり」が分かるから「貼らなきゃ」	ずっと、修理工場にいる もっとやっていたい 時々、周りを見ている 周囲の様子を感じている 自分も〇〇したいな～ タイヤにのりを塗っている途中でチャイムが鳴った タイヤものりそのまま、走って滑り台へ 終わりの合図に我に振り返り「よーし！遊ぶぞ！」 タイヤは、もういいや まだ遊んでなかった あれもしたい、これもしたい！ 人がいなくなつた！ ゆっくり、思い切り遊べる！

※各グループのワークショップ用紙からの抜粋

「次につながるキーワード」

- 「児童のイメージを教師が探る」
- 「他の遊びに目を向けるきっかけ、仕掛け」
- 「満足感→次の段階へ」「時間の感覚の育ち」
- 「出来上がりがイメージできる状態での提示」
- 「十分な時間の確保」
- 「終わりの楽しみ」
- 「少しのパターン崩し」
- 「じっくり・ゆっくり 児童のペースで（時間、材料、空間）」



【指導助言】 秋田県総合教育センター支援チーム 主任指導主事 島津 憲司 氏

○授業全体について

- ・前時の遊びの様子を丁寧に振り返り、児童の自分のペースでゆっくり遊びたい気持ち、まだ作りたい気持ちを教師が見取って、穏やかに関わる様子が随所に見られた。
- ・遊具づくりの場面～時間いっぱい遊ぶことを認めていくことは大事だが、限られた時間でそれぞれが「完成したぞ」という達成感や満足感を味わうことができるように、作る物の種類を複数用意してはどうか。
- ・のりものらんの場面～遊びを見守るだけでなく、教師もコースを周回して場の雰囲気をつくったり、のりものが故障し修理工場へ行くなどの児童の関心を取り入れた新たな遊びを誘い掛けたりして、個々の児童の遊びをつなげていく教師側の仕掛けが大切になる。

○抽出児童について

- ・自立活動実態シートに「文字や絵への関心が高い」とある。抽出児童の衝動性や注意の持続の苦手さへの指導支援について考えると、授業の中にこの辺りを生かした自立活動の手立てを取り入れられるのではないかと考えた。例えば、時間を視覚的に分かりやすく示したり、ポイントカードとはんこを使ってやりとりをする場面を設けたりして育てることもできるのでは。小学部低学年ということもあり、好きなことや得意なことを生かして指導を進めていきたい。

○今年度の研究について

- ・小学部低・中学年は、発達段階的にも遊びが生活そのものとなっている。児童が、「自分で」、「自分から」取り組む姿を引き出すことにつなげていくための支援のあり方や教師の心構えを、お互いの関わり方を伝え合って教師間で確認したり発見したりできる、意義のある指導場面であることを改めて感じた。

授業研究会後の授業から（授業へのフィードバック）

- 造形活動の切符づくりでは「見本を見て0から作る切符」「文字が書かれている切符」「枠だけがある切符」の3種類を用意した。

→3種類用意したことで、短い時間でも達成感を感じられた児童が増え、自由遊びの時間を十分にとることができた。また、シールを貼る、見本のおり絵を描くなど好きな作り方で切符づくりに取り組むことができた。

- 自由遊びの終わりの合図を、①修理工場の閉店～②発車ベル～③3分程度のBGMの3段階に分け、③の後で教室へ戻るようにした。

→終わりの10分前に修理工場を閉店したことで、抽出児童がすべり台や線路マットなど他の遊びに目を向ける時間が増え、遊びに広がりが見られた。遊びの終わりを3段階で示したことで、もうすぐ遊ぶ時間が終わり、教室に戻ることを感じ取りながら、遊びたいコーナーで十分に遊んだ。③BGMの終わりには、みんなと一緒に集まることができた。

