

令和6年度の研究計画

鳴門教育大学計画（6年間計画）

R4

R5

R6

R7

R8

R9

附属特別支援計画（3年間計画）

各教科・合わせた指導

1回

授業研究

各教科・合わせた指導

1回

各教科・合わせた指導

2回

知的障がい特別支援
学校における
STEAM教育の実践
事例の報告等

令和6年度

鳴門教育大学附属特別支援学校 学校研究

【研究主題】

「主体的な学び」に向かう児童生徒の育成を目指した授業づくり

知的障がい特別支援学校におけるSTEAMIC教育の実践を通して



令和5年度 成果

教員

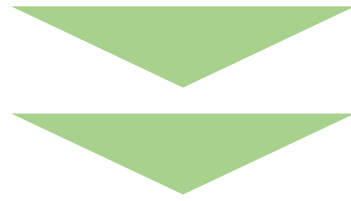
- *STEAM教育を意識することで授業づくりの幅が広がった。
- *STEAM教育の理解が深まり,どの授業でもSTEAMの要素が入っていることが分かった。
- *STEAM教育を意識することで,生徒の評価(見取り)の視点が広がった。

児童生徒

- *自然科学分野での知識や技能が増えた。
- *自分で考えたり,選んだり,伝えたりする場面が増えた。
- *新たなモノ・コトに出会うことで,「やってみたい」という思いの表出が増えた。

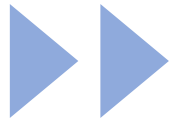
令和5年度 取り組みと課題

令和5年度 STEAM教育の視点で授業づくりに取り組んだ。



令和6年度 STEAMIC教育の視点で授業づくりに取り組む。

教員



＊授業のユニバーサルデザイン化

集団での学習で、実態差への手立て工夫を考える。

＊生活単元学習としての目標を設定する。

・生徒の生活課題に沿ったものにする

・般化場面の多そうなものにしても良いのではないかな

小学部

目標（令和5年度）「楽しもう!やってみよう!」 わくわく・ドキドキする授業づくり

成果

〈教員〉

(1) 小学部での「STEAMIC」教育の各分野の視点を提案
→右表参考

本校小学部「STEAMIC」教育 各分野の視点(案)	
Science	ものの変化に気づこう(不思議さやおもしろさを感じよう) 【自然・季節、変化、発見・気づき】【体を動かす・運動】【五感、体験】
Technology	便利な道具を使おう(ハイテク、ローテク) 【機器、用途、便利さ】 ※タブレット端末活用、身の回りに便利な機器があることを知る
Engineering	つくってみよう(ものづくり) 【組立・制作、模倣・見立て、構想・設計・デザイン】【手を動かす・技能】
Liberal Arts	〇〇を楽しもう(芸術・文化・生活) 【生活・遊び、工夫・発想、創造・表現・発表、鑑賞】【五感、体験】 ※音楽あそび、運動あそび、工作あそび、表現あそび、〇〇ゲーム…
Mathematics	合っているかな(どっちかな) 【確認(一致、正解)、比較(大小、高低、多少…)、類似、分類】
Inclusive	「みんなで なかよく たのしんで」(楽しさ、集団参加) 【自立と社会参加】
Citizenship	【(生活単元学習として)主体性、個性、共同性】 ※友達や教員との関わりや作品等 → よりよい学びの機会、自他の気づき

(2) 授業実践

①授業研究会

小2:クリスマスゲーム

→季節, 遊び, 作る, 運動

②公開授業研究会

小1:豆まきゲーム→文化, 遊び, 運動, 仕掛け

小2:表現遊び→自然, 生活, 音楽

小3:調理活動→生活, 作る, 変化, 五感

課題

〈教員〉

(1) 児童の変容, 授業づくりに関する評価

○授業者による主観的な評価が主であった

→児童の変容などを第三者にもわかりやすい評価

(2) 「STEAMIC」教育実践の提案

○知的障がい特別支援学校小学部としての
「STEAMIC教育」での学び

○年間指導計画(単元配置や題材の例)や
効果的だった支援や展開の紹介

小学部は令和5年度より「IC」の部分も含めた「STEAMIC」教育の授業実践に取り組んできた。

令和6年度も引き続き, 「STEAMIC」教育の各分野の視点を基に研究を進め, 課題の改善を図っていく。

テーマ（令和6年度）「楽しもう!やってみよう!」 わくわく・ドキドキする授業づくり

中学部

目標（令和5年度） 知識の習得と経験を繰り返し、知識と経験を結びつけながら、学ぶことを楽しむ生徒の育成

成果

〈教員〉

- *STEAM教育の各分野の視点を意識することで指導・授業づくりの幅が広がった。
 - *STEAM教育の各分野を意識することで意識が変容し、教員間の協働場面が増えた。
- 〈生徒〉
- *知識や技能が増えた。新たなモノ・コトに出会うことで、「やってみたい」が増えた。（主体的な学び）
 - *相手意識をもつきっかけになった。
 - *取り組んだことへのポジティブなリアクションが増えた。

課題

〈教員〉

- *授業のユニバーサルデザイン化（グループのメンバー全員がわかって参加できるように）
- *評価の方法の再考（できたシール→次の目標・対話）
次につなげる評価をしていく
 - ・今回こうだったから、次回どうするのか・どうしたいか
- *生活単元学習としての目標を設定する。（生単で実施の場合）
 - ・生徒の生活課題に沿ったものにする
 - ・般化場面の多そうなものにしても良いのではないか

令和5年度はSTEAM教育の各分野の視点を取り入れた「授業づくり」を行った。
令和6年度は昨年度の授業づくりの基盤をもとに「学ぶことを楽しむ生徒の育成」に焦点をあてて研究を進める。

目標（令和6年度） 知識の習得と経験を繰り返し、知識と経験を結びつけながら、
仲間と共に学ぶことを楽しむ生徒の育成

高等部

目標（令和5年度）個性を生かした新たな価値を探究したり, 創造したりする生徒の育成
～卒業後の主体的な社会参加に向けて～

成果

〈教員〉

- *STEAM教育の各分野の視点でこれまでの授業実践をふり返ったり, 捉え直したりすることができた。
- *生徒からの「やってみたい」という発信を生かすことができた。

〈生徒〉

- *実態差がある学級においても, 生徒一人一人の表現方法から主体的に考えている（もしくは行動している）様子が見られた。

課題

〈教員〉

*授業づくりについて

- ・生徒の実態に合った教材や単元であるかの判断が難しかった。

→生徒が結果を予想するための手立てを工夫しようとしたが、難しかった。

*生徒が「こうではないか」と考えるための手だての工夫をどうすればよいか。

*共感的な学び（他者とも関わり）を深めることが難しかった。

*高等部段階として, 授業内容が卒業後の生活に般化できるものであるとよかった。

作業学習をSTEAMIC教育の各分野の視点で捉え授業づくりを行うことで,
令和6年度も引き続き目標達成に向けて取り組みたい。

目標（令和6年度）個性を生かした新たな価値を探究したり, 創造したりする生徒の育成
～卒業後の主体的な社会参加に向けて～

令和6年度 本校のS・T・E・A・M・ICのおおまかな捉え

本校	小学部	中学部	高等部
S(知る)	・ものの変化に気づこう(不思議さやおもしろさ感じよう)	・知る	・知る(深く知る)
T(道具)	・便利な道具を使おう(ふれる)(ハイテク,ローテク)	・道具(使う)	・道具(取捨選択)
E(デザイン)	・つくってみよう(ものづくり)	・デザイン(選択肢)	・デザイン(ブラッシュアップ)
A(アート)	・〇〇を楽しもう(見付ける)(芸術・文化・生活)	・アート(広げる)	・アート(共有する)
M(数え)	・合っているかな(どっちかな)	・数え(はかる)	・数え(数を使って)
IC(きょうどう)	・いっしょに みんなで	・協同→協働 仲間と	・協働 社会貢献 社会参加