

「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～

2026年(令和8年)1月

国立大学法人鳴門教育大学
鳴門教育大学附属特別支援学校

目次

はじめに……………3

第1章 「『主体的な学び』に向かう児童生徒の育成をめざした授業づくり
～特別支援学校での STEAMIC 教育の実践を通して～」

- I 研究主題設定について
- II 研究目的
- III 研究仮説
- IV 研究の方法
- V 研究計画

第2章 各学部研究……………10

- 1 小学部研究
- 2 中学部研究
- 3 高等部研究

第3章 総合考察……………44

第4章 胸組先生の講評……………48

おわりに……………54

研究同人

はじめに

鳴門教育大学附属特別支援学校長

寺内 壽

本校では、児童生徒の自立や社会参加に向けた主体的な取組を支援するという視点に立ち、児童生徒一人一人の特性や発達段階に即し、将来を見据えた教育的ニーズを把握し、そのもてる力を高め、他者を大切にしながら、健康で豊かな生活を送ることができるような児童生徒を育成することを教育目標として研究実践に取り組んでいます。

先の研究では、「知的障がい教育の指導と評価の一体化～『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～」を主題として2年間研究実践に取り組みました。その成果と課題を受け継ぎ、令和5年度より「『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～」を主題としてさらなる研究実践に取り組んできました。

令和2年4月に文部科学省総合教育政策局 男女共同参画共生社会学習・安全課障害者学習支援推進室から出された「障害者の生涯を通じた多様な学習活動の充実について」の有識者会議最終報告によりますと、障害のある方々が学校卒業後に学ぶ場が十分保証されておらず、「誰もが、障害の有無にかかわらず 共に学び、生きる共生社会の実現」や「障害者の主体的な学びの重視、個性や得意分野を生かした社会参加の実現」が必要だとあります。

本校の研究における児童生徒の「主体的な学び」とは、学校の学習場面での学びはもちろん、学校卒業後も、自らの興味関心や得意な力を発揮して、より豊かな生活を送るための学びとして捉えています。そして、本校の児童生徒が様々な事象に興味関心をもち、自分なりに工夫しながら体験的に学ぶ機会を充実させていくための方策として、STEAMIC教育の視点を取り入れた生活単元学習や作業学習の実践に取り組んでいます。

研究発表会では、本研究の取組と成果、課題についてお伝えいたします。本研究に関しまして、忌憚のないご意見をいただければ幸いです。本校の研究が、関係諸学校や機関においていくらかでも参考となり、新たな実践の契機となりますことを心より願っております。

最後になりましたが、ご後援を賜りました徳島県教育委員会をはじめとする教育機関の関係各位、ご講演やご指導・ご助言をいただきました鳴門教育大学の胸組虎胤先生、共同研究者としてご協力いただきました小倉正義先生をはじめとする鳴門教育大学特別支援教育コースの先生方に心よりお礼申し上げます。

第1章

「『主体的な学び』に向かう児童生徒の育成
をめざした授業づくり
～特別支援学校での STEAMIC 教育
の実践を通して～」

I 研究主題の設定について

前研究の「知的障がい教育の指導と評価の一体化～「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～」という研究主題で、指導と評価の一本化を目指し、児童生徒が「主体的な学び」向かう授業づくりと授業改善に取り組んだ。

前研究では、児童生徒に必要な資質・能力を育成するために、図1に提示されている「主体的・対話的・深い学び」の視点の1つである、「主体的な学び」の視点に着目した。「主体的な学び」とは、「学ぶことに興味や関心を持ち、自己のキャリア形成と方向づけながら、見通しをもって粘り強く取り組み、自己を振り返って次につながる学び」である。そこで、自己の活動を振り返って、次につながるための「学習評価」に焦点を当て、「主体的な学び」に向かう児童生徒の育成を目指して授業改善に取り組んだ。



図1 「主体的・対話的で深い学びの実現」についてのイメージ

前研究では、児童生徒が目的意識をもって学習したり、自己評価したりすることに視点をあてるとともに、学習目標を達成できるような展開や支援に取り組んだ。成果として、教員自らが指導目標を明確にし、児童生徒と共に目標を設定し、活動内容を選択することで、児童生徒が学習に、見通しをもって取り組み「主体的な学び」に向かう児童生徒の姿が見られるようになったことが挙げられている。この点に関しては、導入時において児童生徒が活動に対する目的意識をもち見通しをもって活動できるようになったことが考えられる。また、授業の中で「振り返り」や「自己評価」を含めた丁寧なフィードバックを行うことで、児童生徒が自ら考えて評価する力など、自己を振り返る力が培われているという成果を得ることができた。そして、児童生徒が主体的に活動に取り組むことで、次の学びへの意欲につながるサイクルができた。

また、次の課題が挙げられた。教員が代わっても研究成果を継承できるよう取り組んでいくこと。児童生徒の主体的な学びに向けて、授業改善を図ること等である。研究を進めるにあたりご助言いただいた植草学園大学名誉教授の名古屋先生より、導入や振り返りに時間を要し、児童生徒の活動が少なかったとご意見をいただいた。これらのことから、授業の展開部分の充実を図るためにも、児童生徒の主体的な学びの時間の確保が課題であると推察された。

STEAM教育について文部科学省では、各教科等の学びを基盤とし、様々な情報を活用しながらそれらを統合し、課題の発見・解決や社会的な価値の創造に結び付けていく資質・能力の育成

を目的として教科等横断的な学習を推進している(図2)。

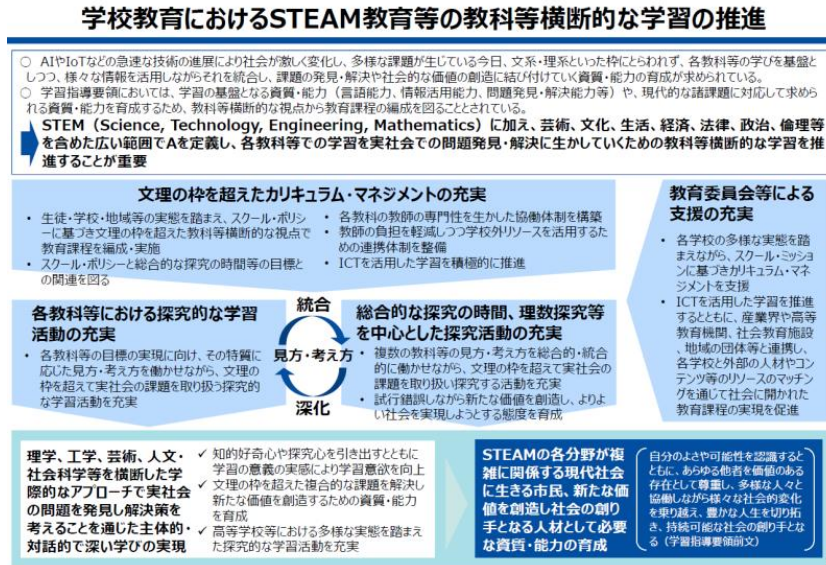


図2 教科横断的な学習(STEAM教育等)の推進について

また本学は、教科横断的な学習(STEAM教育等)の推進に加え、多様性を包括し、互いの人権や価値観を尊重し、より良い社会構築のために積極的に社会に参画し、協働しつつ問題解決に当たることができる人材の育成を視野に入れたIC(Inclusive Citizenship)の視点を取り入れた「STEAMIC教育」について本学ホームページに次のように掲載している。

本学附属学校では、STEAM教育を「社会、自然、生活も含めた現実世界に関する問題発見・解決に向けて、S、T、E、A、Mの視点を取り入れ、個性・能力を発揮して創造的成果につなげられる基礎力を養う教育」と捉え、総合的な学習の時間を中心として教科横断的な学習を行っている。また、STEAM教育を推進していくための土台作りとして、各教科において、探究的な学習や発見のある学習など、学習者が主体的に取り組む授業実践を行っている。総合的な学習の時間にSTEAM教育を取り入れることで、学習者一人一人の個性が活かされ、創造性が発揮された深い学びに発展することが期待される。また、自分の思いや感性を大切にしつつ、他者への共感を基に互いの考えを生かそうとする態度を涵養することができると考えている。

各教科の授業でも、STEAM教育の視点を踏まえることによって、それぞれの教科の目指す資質・能力を育成するとともに、学習や日常生活等の様々な場面で、多様な見方を身に付け、自由に考えを深め、様々な事象を価値づけ関係づける力を育成することができると考えている。さらに、各教科の学習による様々な知識と技能を身に付け、総合的な学習によって培った、それぞれの感性を基に工夫を重ね、新たな価値を創造する力を身に付けた学習者たちが、Inclusive Citizenshipの視点を取り入れた学習活動を経験することを通して、多様性を包括し、互いの人権や価値観を尊重し、より良い社会構築のために積極的に社会に参画し、協働しつつ問題解決に当たることができる人材へと成長することを支援していく。



図3 本学における STEAMIC 教育

これらのことを踏まえ、「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を前研究から継続して取り組んでいくこととした。また、知的障がい特別支援学校における STEAM 教育の実践例は少ないことから、本校が先進的に授業実践を重ね、その成果を地域の学校に提供していく。

以上のことから、今回の研究主題を『「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～』と設定した。

また、本研究を進めるにあたり、各教科等を合わせた指導形態である「生活単元学習」もしくは「作業学習」で実践することが望ましいと考えたことから、合わせた指導での授業実践を行っていくこととした。

II 研究目的

本研究の研究の目的を次のように設定した。

STEAMIC 教育の実践を通して、「主体的な学び」に向かう児童生徒の育成

文部科学省は「障害者の生涯を通じた多様な学習活動の充実について(令和2年4月)」において、学校卒業後も障害者が学び続けられる社会の実現を目指す方向性を示している。これを受け、特別支援学校においても、児童生徒が将来にわたって「学び続ける力」を育むことが求められている。

また、2017年・2019年に公示された特別支援学校学習指導要領では、急速に変化する社会に対応するために必要な資質・能力として、以下の3点が示されている。

- ア:生きて働く「知識・技能」の習得
- イ:未知の状況にも対応できる「思考力・判断力・表現力等」の育成
- ウ:学びを人生や社会に生かそうとする「学びに向かう力・人間性」の涵養

本研究では、これらの資質・能力を育むための手段として、STEAMIC 教育の視点を取り入れた授業実践を行い、児童生徒の「主体的な学び」を促進することを目的としている。

Ⅲ 研究仮説

本研究では、以下の仮説を設定する。

「主体的な学び」に向かう児童生徒を育成するために、STEAMIC 教育を取り入れた授業を実施することにより、授業づくりの方策が得ることができると考えられる。また、本研究の仮説の背景には、以下のような観点がある。

1. 児童生徒の興味・関心を起点とした学習活動が、学習意欲を高めるとともに、「主体的な学び」に向かう姿勢を引き出す可能性があること。
2. 探究的な学びや協働的な活動を通じて、児童生徒が自ら考え、判断し、表現する機会が増えること。
3. STEAMIC 教育の多面的なアプローチが、知的障がいのある児童生徒の多様な学びのスタイルに対応しやすいこと。

この仮説を検証することで、知的障がい特別支援教育における「主体的な学び」を実現するための具体的な授業づくりの方策を明らかにすることを目指す。

Ⅳ 研究方法

Ⅰ 文献研究

全体研修会

2023年度、2024年度に主題「STEAMIC 教育の実践」についての共通理解を目的として、鳴門教育大学教育探究総合コース特命教授 胸組虎胤氏による研修会を実施する。

2023年度、本校の教員に「主体的な学び」に関する捉え方の協議・共通理解をするため全体研修会を実施する。

2 授業研究

学部研究・全体授業研究会

2023年度、本主題について各学部（小学部・中学部・高等部）の教育課程等の合わせながら研究目標や計画を立てて、授業実践を行う。2023年度、後期に各学部1回ずつ教職員全体で全体授業研究会を行う。

2024年度は、前期（6月～7月）に1回ずつ実践し、学校全体で全体授業研究会を各学部で1回実施する。

2025年度、前期（6月～7月）に1回ずつ実践し、学校全体で全体授業研究会を各学部で1回実施する。2026年1月の研究発表会に向けて成果と課題を生かし学部研究を進める。

Ⅴ 研究計画

2023年度から2025年度までの3年間の研究により、STEAMIC 教育を取り入れた授業実践を行っていくよう研究計画を作成した（表1）。STEAM 教育の実践報告は、小学校・中学校・高等学校がほとんどで、知的障がい特別支援学校でのSTEAMIC 教育の実践報告は少ない。大阪教育大学と大阪教育大学附属特別支援学校（中学部・高等部）の共同研究がある。そこで、文部科学省による中央教育審議会答申（令和3年1月26日）や教科横断的な学習（STEAM 教育）の推進（令和3年7月15日）等の資料を参考にしたり、本学の胸組虎胤特命教授より「STEAMIC 教育の実践」を演題に研修会を実施していただいたりしながら、本研究を進める。

表1:研究計画

年度	研究内容
2023年度(1年次)	主体的な学びについての共通理解 STEAMIC 教育について知識習得・授業実践
2024年度(2年次)	授業実践、授業改善、本校としての STEAMIC の視点
2025年度(3年次)	授業改善、授業実践、本研究のまとめ

<参考・引用文献>

鳴門教育大学附属特別支援学校(2017)「児童生徒の自立と社会参加を高める一貫性・系統性のある教育の実現のために(最終報告)」,鳴門教育大学附属特別支援学校研究紀要 44

鳴門教育大学附属特別支援学校(2021)「教育活動全体で取り組む自立活動の指導」,鳴門教育大学附属特別支援学校研究紀要 45

鳴門教育大学附属特別支援学校(2023)「知的障がい教育の指導と評価の一体化」,鳴門教育大学附属特別支援学校研究紀要 46

<参考 WEB サイト>

大阪教育大学(2022)「知的障がい特別支援学校における体験型 STEAM 教育プログラムの開発～中学部第2段階「雨水の行方と地面の様子」をとおして～」大阪教育大学障害児教育研究紀要第45号

ok_shokykk_45_p25-38.pdf

大阪教育大学附属特別支援学校「知的障がい特別支援学校高等部における横断的 STEAM 教育の実践的研究～モジュール「未来の自動車」の開発と実践～」

kenkyukiyou_fuzokutokubetsushien_2_023-028.pdf

鳴門教育大学「鳴門教育大学附属学校における STEAMIC 教育」

<https://www.naruto-u.ac.jp/schools/steamic/> (最終閲覧2026年1月)

文部科学省「主体的・対話的で深い学びの実現」

https://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/micro_detail/_icsFiles/afieldfile/2017/10/24/1397727_001.pdf (最終閲覧2026年1月)

文部科学省「STEAM 教育等の教科等横断的な学習の推進について」

https://www.mext.go.jp/content/20240401-mxt_kyouiku01-000016477.pdf (最終閲覧2026年1月)

第2章

各学部研究

小学部研究

I 学部研究概要

Ⅰ 目標

本校では 2014 年度からの4年間、児童生徒の「生活の自立」（社会性の育成）をめざし、「系統性モデル（八幡試案）」を基に学部や学年のねらいを設定し、単元の評価・改善を行い、年間指導計画（単元計画）をまとめながら、本校として系統性のある生活単元学習の実践と確立に向けて取り組んだ。児童の中心的課題や集団化の視点をもちながら、小学部では「遊び」を中心にした生活単元学習で、児童の主体性や集団活動での共同性、個々の実態に応じた目標や活動の設定（個別性）を検討した。このような授業づくりを通して、生活年齢に即した系統性のある生活単元学習の基盤ができたが、系統立てた授業づくりを継続していくこと、個々の実態に応じた目標や活動内容の妥当性を検討することが課題となった。

2018 年度から3年間、研究主題を「教育活動全般における自立活動の指導」として、自立活動の指導内容の検討や中心的課題の妥当性を高めることに取り組んだ。小学部では生活単元学習の授業づくりを継承しながら、自立活動の位置づけや指導目標の設定を見直し、生活単元学習と自立活動を関連付けた授業づくりに取り組んだ。

2021 年度から2年間、「指導と評価の一体化」を研究主題として、「主体的な学び」に焦点をあてての授業づくりに取り組んだ。学習指導要領においても児童が自分の成長を実感したり、学習意欲を高めたりするためにも「学習評価」が重要とされ、「主体的な学び」の実践が必要であると考えた。日々の授業実践では、授業の振り返りとして教員が評価することが多く、児童自身がその授業での学習内容を自己評価する取組が少なかった。中学部、高等部になると自己評価を行う機会や、教員以外（事業所職員など）から評価を受ける場面も出てくる。そのため、小学部段階では自己評価の基盤づくりとして、児童自身による目標設定と自己評価をする場面を設定しながら児童が PDCA サイクルで活動する経験を積むことや、教員が児童の思いや学んだ内容を見取る力、日常生活につなげる視点をつけることに取り組んだ。

2023 年度から、本学附属4校園で取り組んでいる「STEAMIC 教育」を学校研究として実践している。本校では「だれでも創造性を発揮できる」ことを目的に、小学部では生活単元学習において STEAMIC 教育の視点を入れた授業づくりを行うこととした。STEAM 教育の「知識を広げる・理解を深める活動」「発想や創造を育む活動」とともに、「IC」（多様性の理解、共感）として自分や友達のよさに気づき、共に過ごす楽しさを学ぶことで、友達や教員と一緒に活動する（共同）、協力する（協同）力も身につけられると考えられる。STEAMIC 教育の実践は、「主体的な学び」を育成しながら、「対話的で深い学び」の実現につながる取組だと期待され、次のような目標と仮説を設定して小学部研究を進めていくこととした。

【目標】

- (1) 児童が興味関心や目的意識をもって活動できるような単元や題材が設定できる。
- (2) 児童が活動を試したり、工夫したりするような授業展開や支援ができる。
- (3) 児童の STEAMIC 教育に関連する学びや気づきを見取れるようになる。
- (4) 児童の学びや気づきを学校生活に関連づけられるようになる。

【仮説】

生活に関連した単元テーマや興味関心のあるゲーム活動などで、児童が楽しみながら活動に取り組みながら、工夫や試行錯誤をしたり、友達とともに活動したりすることで、教科的な気づきや知識・技能を深め、友達と創造的に活動する態度を育てることができよう。

2 小学部の概要

2025年度の小学部は、児童18名(1学年3名)が在籍し、1学級6名(複式学級)で編成している。教員10名(学部主事、各学級担任2名、専科2名、発達支援センター1名)で日々の授業を行っている。小学部の教育目標や週時程は次のとおりである。

(1) 小学部の教育目標

- 1 豊かな心、じょうぶな体を育てる。
- 2 日常の基本的な生活習慣を身につける。
- 3 興味関心を広げ、自ら取り組む態度を育てる。
- 4 人とのかかわる基礎的な力を育て、集団での活動に参加できる態度を養う。

(2) 週時程表

小学部では全学級の各教科等を帯状に設定し、一日の流れが分かりやすいようにしている。各教科や生活単元学習、日常生活の指導は学級単位で、自立活動はグループ別で学習に取り組んでいる。合同学習(生活単元学習)や遊びの指導、1校時の体育は学部全体で学習に取り組んでいる。

表3-1 2025年度 小学部 週時程表

校時	1くみ					2くみ					3くみ				
	月	火	水	木	金	月	火	水	木	金	月	火	水	木	金
	(登校)														
	日常生活の指導														
1	全校 朝会 合同 学習	体育(全体)				全校 朝会 合同 学習	体育(全体)				全校 朝会 合同 学習	体育(全体)			
2	自立活動(グループ)														
3	国語・算数														
4	体育 (学級)	図画工作	生活単元 学習	生活単元 学習	音楽	図画工作	体育 (学級)	生活単元 学習	生活単元 学習	音楽	図画工作	音楽	生活単元 学習	生活単元 学習	体育 (学級)
	日常生活の指導(食事に関する指導等)														
	生活単元学習/遊びの指導														
5	生活単元 学習	生活単元 学習	生活単元 学習	遊びの 指導	生活単元 学習	生活単元 学習	生活単元 学習	生活単元 学習	遊びの 指導	生活単元 学習	生活単元 学習	生活単元 学習	生活単元 学習	遊びの 指導	生活単元 学習
	日常生活の指導														
	(下校)														

れるような授業づくりに取り組んでいる。また、生活単元学習に限らず、児童の生活に関連した遊びやテーマを通して、身につけた知識・技能を生活の中で工夫・活用する力につながるように展開している。また、将来の生活に向けて、人とのかかわり(仲間づくり)や生活範囲を広げることも視

野に入れている。

3 方法

(1) 文献研究(各種資料含む)

次の2つの研究課題について、文献研究などから得られた知見をまとめ、学部教員で共通理解しながら、授業研究や日々の授業づくりに生かしていく。

【小学部段階での「主体的な学び」について】

- ①前研究テーマ「指導と評価の一体化」の継承
- ②研究主題に関連した各種文献、参考資料等から情報収集
- ③小学部段階での「主体的な学び」の捉え方

【本校小学部における「STEAMIC 教育」について】

- ①「STEAM 教育」と本学附属校園で実践する「STEAMIC 教育」
- ②知的障がい特別支援学校における小学部段階での「STEAMIC 教育」
- ③本校小学部での「STEAMIC 教育」の実践に向けて

(2) 授業研究「生活単元学習における STEAMIC 教育の視点を入れた授業づくり」

文献研究でまとめた「主体的な学び」「小学部段階での STEAMIC 教育の捉え」と、生活単元学習の目標の達成に向け、より学習内容を深め、日常生活(学校生活)につながるような実践に取り組む。

研究授業や全体授業研究会、公開授業研究会(研究発表会)などを通して、本学理科教育コース・教育探究総合コースの胸組虎胤特命教授、特別支援教育コースの小倉正義教授、高原光恵准教授からご助言を受け、授業改善や小学部研究に取り組む。

①授業検討会(小学部研究)

教育課程(主に生活単元学習)や各学級の実態に応じた目標や単元、活動内容等を検討する。

②授業実践

授業づくり(研究授業、公開授業)を行い、学校生活での児童の変容を記録し、学部で共有する。

③授業検討会(小学部研究・全体授業研究会)

小学部研究や全体授業研究会での協議、本学の先生方のご助言を受けて授業改善を行う。

II 結果

I 文献研究(各種資料含む)

研究主題に関連した各種文献、参考資料等から情報収集を行い、小学部教員で共通理解を図りながら、本学小学部段階の捉え方をまとめた。

(1) 小学部段階での「主体的な学び」について

①これまでの学校研究の成果の継承

本研究主題である「主体的な学び」は、「主体的・対話的で深い学び」からピックアップしている。「主体的な学び」の捉え方や例がイメージ図としてあげられている(文部科学省;2017)。前研究主題「指導と評価の一体化」において、まず児童個々の「主体的な学び」に向かう姿を設定し、その姿が授業場面や学校生活(その授業場面以外)で見られたかを検討した。そして、教員の支援評価として、どのような教材や授業展開、支援方法が効果的であったか、教員間の連携のあり方(TT, 情報交換, 共通理解の回り方)が必要かを検討した。

その結果、児童が「主体的な学び」に向かう力を育てるためには、「活動に興味を持つ、目的的に活動に取り組む、単元の活動を通して様々な気づきや工夫・発想等ができる、学んだことを次の活動や自分の生活に活かす」ことが重要であり、PDCA サイクルで活動する経験となると考えられた。

本研究主題でも「主体的な学び」に向かう力を継続的に育てていくために、この成果や捉え方を継承していく。そして、この捉え方を授業づくりに生かすために、知的障がいのある児童の学び方や積んでほしい経験をイメージして、共通理解を回りやすいようにまとめる必要があった。

②小学部段階での「主体的な学び」の捉え方

前研究主題での小学部段階の「主体的な学び」を見直し、次のように定義した。

- ①「興味関心」「目的意識」をもち、
- ②自分から取り組み、
- ③「できた」「わかった」「楽しかった」経験を積み(感じ)、
- ④その活動(学び)を振り返り、
- ⑤「またやりたい」「次はこうしたい」と考える(思う、感じる)。

「主体的な学び」と「対話的な学び」から、「深い学び」へとつなげるようにしていかなければならない知的障がいのある本校小学部の児童にとって、これらの視点をふまえた授業づくりや授業改善に取り組んでいくには、「対話的な学び」や「深い学び」の捉え方も定義する必要がある。この2つの学びは、本研究で実践する「STEAMIC 教育」とも関連深く、実践を通して児童の「主体的な学び」を積み重ねながら、「対話的で深い学び」の実現にもつながる取組となるように進めていくこととした。

(2) 本校小学部における「STEAMIC 教育」について

①「STEAM 教育」と本学附属校園で実践する「STEAMIC 教育」

文部科学省(2024)も、「教科横断的な学習(STEAM 教育等)の推進の重要性を述べている。「STEAM 教育」は、「これまでバラバラに学んできた理数系分野を、体験活動をベースに横断的に学び、創造的な教育を加えることで、自分なりに答えを見つけることやたくましさを身につけること」を目的とした教育であり、この教育を進めるには、「わくわく」した気持ちをもちながら、課題解決学習やものづくり活動を通して、「知る(探究)」「つくる(創造)」を身に付けていくことが重要とされる(日本 STEAM 教育協会;2022)。

全国キッズ STEAM 教育協会によると、STEAM 教育は「子どもたちが試行錯誤を通して、主体

的に自ら学ぶ力を育てる」教育としている。そして幼児期に適した STEAM 教育、教育方法として「幼児期には 五感を意識した体験型 STEAM 教育を通して 友達や大人と遊びながら学ぶ方法を推奨」している。

本校小学部に在籍している児童は、幼児期の子どもたちと発達年齢や発達段階が近いこともあり、この五感を意識した体験型の学習はとても効果的であると考えられる。五感を活用した実践の重要性については、これまでの本校での実践(2019)でも取り上げ、特に自閉症児の感覚に配慮した実践の重要性も触れてきた。「五感に触れる」体験を通して、何らかの障がいのある部分以外の脳の活性化、神経伝達の活発化、可塑性へ社会性、コミュニケーションの発達、感覚過敏の軽減への期待をするものであるが、①自閉症の特性(社会性の困難さ、感覚の過敏さなど)に留意すること、②生活上の事象に近い内容を取り上げられる生活単元学習での実践で、本物に触れる機会や体験の確保(「五感に触れる」機会、生活経験不足への対応)、③集団場面を活用した人とのかかわり(社会性の育成)の成立、遊び活動(興味関心、動機づけ、楽しさ・達成感)の効果、④視覚的支援(構造化のアイデア)、タブレット端末等の活用等を報告した。これらは、STEAMIC 教育を実践していくための基盤ともなり、教員間で共通理解を図る必要がある。

②知的障がい特別支援学校の小学部段階での「STEAMIC 教育」

本研究での実践では、知的障がい特別支援学校小学部としての STEAM 教育の実践や提案へとつなげていく必要がある。知的障がい特別支援学校小学部では、各教科としての「理科」、「社会科」はなく、それらにつながる項目(自然に関する事項、社会の仕組みに関する事項)が、「生活科」に組み込まれている。このため、STEAM 教育のような教科横断的な学習を実践するためには、小学部では各教科等を合わせた指導である「生活単元学習」を研究場面として取り上げることが効果的であると考えた。

生活単元学習を研究場面としながら、①生活単元学習の年間指導計画や単元計画、授業づくりの提案、②効果的であった実践例(単元や教材、授業展開の紹介)、③各教科等との関連づけの確認(各教科の学習内容の再確認)をまとめていくことが必要であると考えられる。在籍している児童の障がい特性として、生活経験(本物や実物を使った学習)の不足になりやすく、学習内容の汎化(般化)や応用の苦手さ、五感(感覚の過敏さ、鈍麻さ)への理解、視覚支援の効果的な活用など、実践ではさまざまな配慮や工夫、支援をすることが重要である。これらの配慮や工夫をしながら、これまでの学校研究で取り組んできたことを再確認し、継承していくこととした。

③本校小学部での「STEAMIC 教育」の実践に向けて

授業研究をすすめるにあたり、STEAMIC 教育や生活単元学習を児童が楽しみながら、STEAMIC 教育の各分野や、各教科の学びにつながるような授業づくりに取り組んでいくこととした。小学部段階の STEAMIC 教育の各分野の視点や要素を表3-2にまとめた。

表3-2 本校小学部 STEAMIC 教育 各分野の視点や要素

Science	<u>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)</u> 【自然・季節】【変化・違い】【発見・気づき】【五感、体験】
Technology	<u>便利な道具を使おう</u> (文具、工具、デジタルツール) 【機器・道具】【用途】【便利さ・分かりやすさ】

	※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	<u>作ってみよう(ためしてみよう)</u> (ものづくり, 行動デザイン) 【組立・制作, 模倣・見立て】【技能】【構想・設計・デザイン】【計画】
Arts (Art / Liberal Arts)	<u>楽しもう</u> (芸術, 文化, 生活, 遊び) 【生活・遊び, 工夫・発想, 創造・表現・発表, 鑑賞】【五感, 体験】【共感】 ※音楽あそび, 運動あそび, 工作あそび, 表現あそび, ゲーム活動…
Mathematics	<u>合っているかな(どっちかな)</u> 【同じ・違う, 数・数量, 比較(大小, 高低, 多少…), 類似, 分類, 図形】
Inclusive Citizenship	<u>いろいろな「よさ」に気づこう</u> (集団, 多様性, 楽しさ・価値) 【共感】友達や教員との活動や関わり, 作品等 → 新しい価値(よさ)への気づき, 新たな楽しみの発見, 共感

2 授業研究「生活単元学習における STEAMIC 教育の視点を入れた授業づくり」

小学部段階の STEAMIC 教育の視点(表3-2)を視野に入れた授業づくりに取り組んだ。これまでの学校研究(生活単元学習の授業づくり)でも, 小学部段階では「楽しさ」「遊び」が基盤になること, 「社会性の育成」に向けて「共同」の段階であることを継承してきた。これらの実践に STEAMIC 教育の視点を加えることで, 児童の学習意欲や学びの内容, 自身や友達への気づきにも着目できるような授業づくりに変容することを期待して, 「「楽しもう!やってみよう!」わくわく・どきどきする授業づくり」をテーマに実践した。

小学部段階の生活単元学習と STEAMIC 教育の視点をふまえた授業づくりについて, 簡潔にしたものが図3である。小学部での生活単元学習を「楽しさ」を基盤に, 「遊び」を主とした活動を通して, 「共同, 協同」(友達や教員と一緒に活動する, 目標に向けて力を合わせる)の力を身につけられるように進めていく。そこに, STEAMIC 教育の視点として, 「探求・創造」(知識を広げ, 理解を深める活動)と, 「共感」(自分や友達のよさに気づく, 共に過ごす楽しさを学ぶ)を加える。

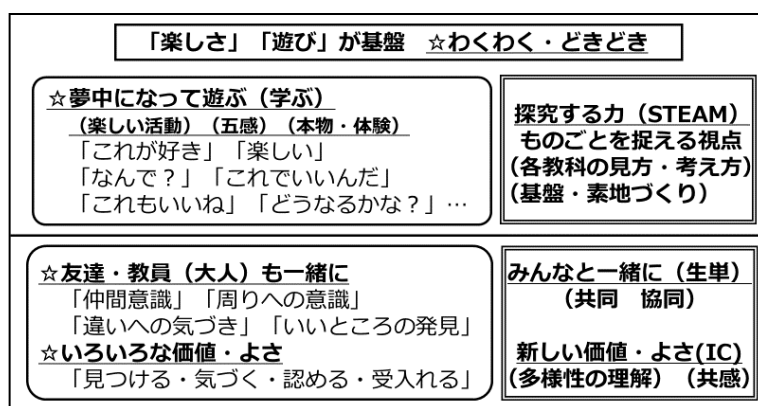


図3-1 小学部段階での生活単元学習と STEAMIC 教育の視点をふまえた授業づくり

生活単元学習における STEAMIC 教育を取り入れた授業づくりでは, 図3-1に示した小学部

段階での「主体的な学び」の育成と、STEAMIC 教育としての学びが深まるように、これまでの小学部研究の成果を継承しながら、次の点（表3-3）に留意した授業づくりに取り組むこととした。

表3-3 「生活単元学習における STEAMIC 教育を取り入れた授業づくり」のポイントや留意点など

導入	<p>①児童が興味関心や目的意識を持つために</p> <ul style="list-style-type: none"> ○児童の生活や興味関心に合わせた単元や題材設定, 教材づくり ○単元テーマに関連した環境設定（雰囲気作り, 教材のモチーフなど） ○目的意識をもちやすいような導入や説明（視覚的支援など） →自己選択・自己決定の機会
展開	<p>②自分から取り組み, ③「できた・わかった・楽しかった」という経験を積むために</p> <ul style="list-style-type: none"> ○見通しや活動内容が分かる支援や工夫 →手順書や示範, 動画などで具体的な活動を伝える。 ○児童の様々な気づきや試行錯誤, 工夫, 発想のできる活動や教材の設定 →画一的ではなく, いろいろな方法や回答, ハプニングも学びの機会として, 児童の言動を柔軟に捉える。 →児童が何度も挑戦, 試行錯誤, 工夫・上達し, 達成感を得られるように, 教材や活動に多様な仕掛けや工夫, アイデアを取り入れる。 ○一人一人の実態に応じた活動設定, 児童による自己評価 →児童自身ができたことが分かる活動内容や教材の工夫 ○教員からの肯定的な評価や即時フィードバック ○集団活動や教員・児童との関わりを促進 →友達の得意さやよさを知る, 共に活動する経験, 一緒に活動する楽しさ, 協力する態度など
まとめ	<p>④本時の学習内容を振り返り, ⑤次時への期待を高めるために</p> <ul style="list-style-type: none"> ○導入時に伝えた本時の目標の確認 ○展開時に学んだことを視覚的な振り返り（教員による他者評価） →活動中の写真などを使って分かったことやできたこと, 楽しかったことを振り返ったり, 共有したりして, 授業を通して学んだことを児童が理解できるように伝える。 →児童の活動（学び）が生活テーマ（単元）を深められるように, 各教科等と関連づけ, 学習評価（指導と評価の一体化）の検討を進める。 ○児童による自己評価 →児童自身の感想（口頭、選択肢での評価）, やりがい・達成感など ○単元目標の確認, 次時の予定（視覚的支援）, 児童の希望確認など →次の学習に期待したり, 学校生活につながるように評価したりする。児童が生活の主体者となるように思いをくみ取る。

これらをふまえ、2023 年度から 2025 年まで年1回ずつ、各学部で研究授業（全体授業研究会）を行い、各年度末の公開授業研究会では、全学級で公開授業を行った（章末資料：実践例紹介参照）。

また、2025年度の【研究授業③】の実践に向けて、「わくわくどきどきする授業づくり」の評価内容を設定して(表3-4)、研究授業後に小学部教員間で評価(「できていた・もう少し」「エピソード等の記述」)を記述するチェックシート(資料3-1)を作成し、授業改善に取り組んだ。

表3-4 わくわくどきどきする授業づくりチェックシートの項目

場面	評価内容
設定	児童の生活や興味関心に関連した単元テーマを設定できたか
導入	児童が興味関心や目的意識を持てるように、活動やねらいを伝えることができたか
展開	児童が自分から活動に取り組めるような活動や環境設定、支援ができたか
	児童一人一人に応じた活動設定や支援ができたか
	児童がさらに活動を試したり、工夫したりするような展開や支援ができたか
	児童が、友達や教員と「共同」「共感」するような展開や支援ができたか
	児童の学びや気づきを見取り、フィードバック(即時評価)することができたか
まとめ	本時のねらいの達成や、できたこと(わかったこと)を伝えることができたか
	次の活動への期待が高まるような伝え方(次時の予告など)、生活につながるようなまとめができたか
汎化(般化)	本単元の活動が、学校生活に活かされた場面や児童の様子など

2023年度から実践した主な活動は次の通り(表3-5)である。

表3-5 2023年度から2025年度に実践した研究授業・公開授業

	研究授業(全体授業研究会)	公開授業(公開授業研究会)
2023年度	【実践紹介①】(2組)クリスマスゲーム	【実践紹介②】(1組)節分的当てゲーム 【実践紹介③】(2組)冬を表現(音・光) 【実践紹介④】(3組)カラフルクッキー作り(カフェ)
2024年度	【実践紹介⑤】(3組)海の生き物ゲーム	【実践紹介⑥】(1組)思い出列車ゲーム 【実践紹介⑦】(2組)節分筒積み・的当てゲーム 【実践紹介⑧】(3組)修学旅行すごろくゲーム
2025年度	【実践紹介⑨】(3組)宅配ゲーム	【研究発表会】(各学級)公開授業参照

各研究授業・公開授業での大まかな授業のねらいや活動内容、成果・課題、チェックシート結果(実践紹介⑨)を含めた成果と課題などは、章末資料(実践紹介①～⑨)を参考にされたい。

Ⅲ 考察

2023年度からの3年間で研究実践と、2025年度の小学部教員での協議内容やアンケート形式での自己評価をふまえて、小学部研究の成果と課題について考察する。

1 「わくわくどきどきする授業づくり」について

(1) 児童が興味関心や目的意識をもって活動できるような単元や題材が設定できる

これまで生活単元学習として主体性を重視して取り組んできたことに加え、児童の「主体的な

学び」について検討しながら単元や題材の設定を行った。2023 年度から実践した研究授業・公開授業(表3-5)では、単元としては主に季節単元で、生活テーマと関連づけたゲーム活動が中心となるものが多かった。他にも生活活動(調理, お手伝い)に関するもの、音楽(表現)に関するものでの実践に取り組んだ。

単元テーマは様々であるが、単元構成(指導計画)では一定の活動順で展開するようになった。まず導入時に単元の中心的な活動となる内容をまず体験し、楽しい経験を積むことから始めるようにした。活動を楽しんだり、興味関心をもったりしながら、自分たちオリジナルのゲーム道具などを作って遊ぶ展開にした。これにより、単元の活動に対して、自分事としてより関心や目的意識を持って取り組めたと考えられる。

単元のまとめでは、単元中の活動写真や作成したものを見ながら振り返ったり、写真を使った振り返り新聞などを作ったりした。このような振り返りによって、単元での活動を思い出し、学んだことや楽しかったことを理解し、記憶することを支援できたのではないかと考える。

このような経験は、さまざまな活動に興味関心や目的意識をもって取り組み、目標達成に向けて活動した内容を振り返り、次回への活動への期待とつなげるための「主体的な学び」に向かう力を育成する取組となったと考えられる。

(2) 児童が活動を試したり、工夫したりするような授業展開や支援ができる

単元や授業の中心的な活動に関して、児童が学習活動(学び)を振り返り、「次はこうしたい」「またやりたい」と考える(思う, 感じる)ような授業づくりを目指して取り組んできた。

児童の活動や自己評価へのフィードバックでは、活動ごとに即時評価や授業振り返り時の視覚的支援(写真撮影や MetaMoji への記入などのタブレット端末の活用、自己評価のための花丸カードなど)が効果的であったことが再確認できた。

児童が自分から取り組みたくなる活動を設定したり、その中でよりよく活動を達成できるように工夫や試行錯誤する機会をつくったり、いろいろな方法や答えが見つかったり、あるいはハプニングも起こったりする中でも、最後まで取り組んだり、気づきや活動を楽しんだりする経験を積むことにつながった。児童が友達の言動や制作物から、自分との違いや新たな気づきなどを発見することもあり、授業後の児童の感想や言動から、活動への意欲、楽しさ、喜びなどを、自分なりに表現している様子も多く見られた。

しかし、授業づくりについては、児童の工夫や試行錯誤をするため展開、視覚的な支援などを実践上の課題と感じている教員も少なくない。勤務経験や本研究に取り組んだ時間は教員によって異なるため、日々の教育実践や小学部研究、各種研修会などを通して、教員間で協働しながら実践力を高めていくことが必要である。

そして、児童が「主体的な学び」に向かうため力を身につけるためには、「楽しく学ぶ」「学びを楽しむ」ような経験を積むことが重要であると思われる。STEAM 教育は「学び続ける」ための力を身につけるねらいも含まれていると考えられる(落合;2018)。児童が「主体的な学び」に向かう力、すなわち「学び続ける」力を身につけられるように、本研究を継続していきたい。

(3) 児童の STEAMIC に関連する学びや気づきを見取れるようになる

各分野の視点で、どのような学びができるのか、どのような学習目標の達成につながるのかを考えながら授業づくりや学習評価を行った。教員アンケートからも、STEAMIC 教育の捉え方をま

とめたり、チェックシートを作成したりすることで、どのような視点をもつことが大切か、児童がどのようなことを学んでいるかなど、目標の設定が分かりやすくなったり、児童の学びを見取る視野が広がったりしたという意見も多く聞かれた。このように STEAMIC 教育に関して、教員各自の知識を深めたり、小学部研究で意見や情報交換することで、共通理解を図ったりすることができた。

しかし、本研究では、生活単元学習や STEAMIC 教育など、学習内容や教育課程に関連する取組であるため、目標設定や各教科等との関連に難しさを感じている教員も多い。これらも学校研究・学部研究として整理し、さらに焦点をしばりながら取り組んでいく必要もある。

また、これまで学校研究や学部研究で積み重ねてきた生活単元学習の授業づくりに、今回の STEAMIC 教育の視点を加えることで、「どのような学びをしているか」「創造性を発揮するために、児童がどのような学習課程を経るといいのか」を検討することができた。これらは各教科の見方・考え方を身につける「深い学び」になると考えられる。各教科の見方・考え方との整合性の検討はできていないものの、この教育課題の方向性に類似する取組であり、STEAMIC 教育の実践を継続しながら、この教育課題の検討・検証していくことも必要である。

(4) 児童の学びや気づきを学校生活に関連づけられるようになる

前述(「主体的な学び」)のように、自分なりの答え(創造・探求)を見つける経験や体験を積むことは、STEAMIC 教育の目的である「創造性の発揮」に向けての取組となり、児童自身にとってもより良い学校生活づくりにつながっていくと考えられる。

生活単元学習では生活課題や生活目標から単元の設定を行っているが、単元が終了したときに、児童の生活がよりよいものになっているかを評価することが少なかった。これまでの学校研究(学校研究 43, 44)では、児童の個人目標に「生活への汎化」を設定したものの、学校生活につながっていくかを評価する機会や仕組みが十分でなかった。そのため、児童の学びを学校生活につなげることを意識づけるための項目として、「学校生活への般化」を設定した。授業内容と生活のつながりをより意識することで、授業づくりや教育目標の達成への仕組みとなるようにしたい。

また、これまでの学校研究(研究紀要43, 44)でも重視していた「集団化」の視点や、IC(「多様性の理解」「共感」)への基盤づくりとして、肯定的なフィードバックとともに、友達の活動に注目し、友達の活動達成(成功)と一緒に楽しめるような展開をすることで、児童や教員のかかわり、「楽しい」場や活動を共有することになった。これらの経験は学校生活をみんなで創っていく、一緒に過ごす仲間としての意識を高まりにつながる基盤となったと考えられる。

2 今後の課題

2023 年度からの3年間、文献研究では小学部段階での「主体的な学び」や「STEAMIC 教育」の捉え方を検討し、授業研究では3つの研究授業と6つの公開授業に取り組み(表3-5)、小学部段階での STEAMIC 教育の視点をふまえた生活単元学習の授業づくりのポイントなどをまとめた。

STEAMIC 教育は多岐にわたる各教科等やテーマでの実践が可能で、児童が目標達成や課題解決に向けて主体的で共同的に取り組むことができる。教員のアイデアや授業改善することで、児童の試行錯誤や発見につなげ、「深い学び」とすることができるものであった。この「深い学び」に向けては、STEAMIC 教育と各教科の見方・考え方との関連(どのような学びか、何ができるようになるか)の検討や検証ができていない。また、知的障がい特別支援学校として、どのような単元や教材が効果的かを提案(年間計画や単元計画など)したり、生活単元学習単元のみでなく、様

々な授業でどのように展開すると、児童が活動を工夫したり、試行錯誤しながらよりよく学べるかという授業づくりの提案などが、課題として残された。

3 さいごに

「STEAMIC 教育とは何だろう」というところからのスタートであったが、小学部では「わくわく・どきどきする授業づくり」を研究テーマに、STEAMIC 教育の学びを積み重ねながら児童が「主体的な学び」に向かう力を育てていくような授業づくりを行ってきた。本研究のような教科横断的な指導の充実や、「主体的で対話的で深い学び」の実践は、今後も求められるとされる（名古屋；2025）。児童と教員がともに「わくわく・どきどき」するような授業を展開し、ともにより良い学校生活を創りあげる力となるように、今後も実践力（授業構想、各教科の学び、児童の気持ちや成長の見取りなど）を高め、児童に関わるすべての教員間で共通理解を図り、協働していく必要がある。そして、児童が創造性を発揮するための基盤づくりとなるように、今回の小学部研究の成果と課題を見直し、改善しながら今後も研究実践に取り組んでいきたい。

<参考・引用文献>

落合陽一（2018）「0才から100才まで学び続けなくてはならない時代を生きる学ぶ人と育てる人のための教科書」, 小学館。

名古屋恒彦（2025）「今後の「各教科等を合わせた指導」の進め方～子どもの本気・本物の生活の実現を～」, 特別支援教育研究, 815, 24-26, 東洋館出版社。

鳴門教育大学附属特別支援学校（2016）「児童生徒の自立と社会参加を高める一貫性・系統性のある教育の実現のために（2年次）」, 鳴門教育大学附属特別支援学校研究紀要 43

鳴門教育大学附属特別支援学校（2017）「児童生徒の自立と社会参加を高める一貫性・系統性のある教育の実現のために（最終報告）」, 鳴門教育大学附属特別支援学校研究紀要 44

鳴門教育大学附属特別支援学校（2021）「教育活動全体で取り組む自立活動の指導」, 鳴門教育大学附属特別支援学校研究紀要 45

鳴門教育大学附属特別支援学校（2023）「知的障がい教育の指導と評価の一体化」, 鳴門教育大学附属特別支援学校研究紀要 46

鳴門教育大学附属特別支援学校（2017）「五感を活用した実践の重要性—脳科学の知見を参考に」, 第31回日本教育大学協会全国特別教育研究部門合同研究集会（徳島・鳴門大会）第2分科会話題提供資料。

文部科学省（2018）「特別支援学校学習指導要領解説 各教科等編（小学部・中学部）」

文部科学省（2018）「特別支援学校教育要領・学習指導要領解説 自立活動編（幼稚部・小学部・中学部）」

STEAM JAPAN 編集部（2022）「ワクワク・かんたん!おうち STEAM」, くもん出版。

<参考 WEB サイト>

鳴門教育大学「鳴門教育大学附属学校における STEAMIC 教育」
<https://www.naruto-u.ac.jp/schools/steamic/>（最終閲覧2026年1月）

文部科学省「主体的・対話的で深い学びの実現」
https://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/micro_detail/_icsFiles/a

fieldfile/2017/10/24/1397727_001.pdf (最終閲覧2026年1月)

文部科学省「STEAM 教育等の教科等横断的な学習の推進について」

https://www.mext.go.jp/content/20240401-mxt_kyouiku01-000016477.pdf (最終閲覧2026年1月)

一般財団法人全国キッズ STEAM 教育協会「STEAM 教育とは」

<https://www.steamkids.or.jp/about-steam-education/> (最終閲覧2026年1月)

STEMON「幼児期からの STEAM 教育」

<https://www.stemon.net/blog/youji-steam/> (最終閲覧2026年1月)

<資料>

資料3-1 「わくわくどきどきする授業づくり」チェックシート

小学部「わくわくどきどきする授業づくり」チェックシート(生活単元学習 + 主体的な学び & STEAMIC) [2025年度 試案]			
○日時：令和 年 月 日() 校時 ○学級：小学部 組 ○単元：「 _____ 」			
	評価の視点	評価	エピソード等
設定	児童の生活や興味関心に関連した単元テーマを設定できたか 【生活単元学習】主体性	○(できていた) △(もう少し)	
導入	児童が興味関心や目的意識をもつように、活動やねらいを伝えることができたか (わくわく) 【生活単元学習】主体性	○(できていた) △(もう少し)	
展開	児童が自分から取りくめるような活動や環境設定、支援ができたか (やってみよう) 【生活単元学習】主体性	○(できていた) △(もう少し)	
	児童一人一人に応じた活動設定や支援ができたか (わかった、できた、たのしかった) 【生活単元学習】個別性、できる状況づくり	○(できていた) △(もう少し)	
	児童がさらに活動を試したり、工夫するような展開や支援ができたか (どきどき) 【STEAM】探求・創造	○(できていた) △(もう少し)	
	児童が、友達や教員と「共同」「共感」するような展開や支援ができたか (みんなと、それもいいね) 【生活単元学習】共同・協同 【IC】共感	○(できていた) △(もう少し)	
	児童の学びや気づきを見取り、フィードバック(即時評価)することができたか 【STEAM】探求・創造 【IC】共感 【生活単元学習】共同・協同	○(できていた) △(もう少し)	
まとめ	本時のねらいの達成や、できたこと(わかったこと)を伝えることができたか (わかった、できた、たのしかった) 【STEAM】探求・創造	○(できていた) △(もう少し)	
	次の活動への期待が高まるような伝え方(次時の予告など)、生活につながるよう ながまとめができたか (またやりたい、つぎはこうしたい) 【生活単元学習】主体性	○(できていた) △(もう少し)	
汎化 (般化)	本単元の活動が、学校生活に活かされた場面や児童の様子など 【STEAMIC】【生活単元学習】よりよい学校生活へ・仲間とともに		

令和5年度実践紹介

対象：小学部2組（3～4年） 6名

単元名 「みんなで楽しもう 2組クリスマス会」

1 児童の実態

本学級は、3～4年生の男女6名で構成されている。自分でスケジュールを確認したり、教員からの言葉かけを受けたりして、次への活動に移行することができる。児童たちは、教員や友達に対し、自分から声をかけたり、遊びに誘ったりと、どの児童も学級の友達や教員を意識することができている。

これまでの学習活動や生活経験から、見通しを持って全校朝会や合同学習に落ち着いて参加したり、少しずつ学級の係活動に取り組んだりしている。

2 単元設定の理由

本単元で取り上げる「クリスマス会」は、児童にとって馴染みの行事で、見通しや意欲をもって取り組める活動である。2組のクリスマス会に向けて、ゲーム活動で使う道具を制作し、クリスマス会を楽しむことを目標とした。児童たちが学校生活を楽しめる学級づくりを進める中で、この単元を通してさらに児童の人間関係を築く力を育てていきたいと考えている。

本学級の児童は、学習活動に対して意欲的で期待感を持って取り組むことができたり、人との関わりも好む傾向にあり、教員を遊びに誘ったり、友達が遊んでいる活動に加わろうとしたりする様子が見られる。

本単元では、「的当てゲーム」や「バンクボウリング」、「コロコロ雪だるま」の3つのゲーム活動を設定した。ゲーム活動に、何度もチャレンジしながら、ゲームの上達ややり方の工夫に取り組んでいく。教員と一緒に話し合い、道具を制作し、楽しくゲーム活動を行い、自分たちでも必要な物を制作していきながら「上手くできた」や「次はこうしたら上手くいくかな」等、試行錯誤する経験を積めるように展開していきたい。

ゲーム活動を通して、「こういうの作りたい」、「こうしたい」等の気持ちを引き出ししながら、制作したいゲーム活動を選択できるようにする。

そして、自分たちが制作したゲーム活動が上手くできたところや難しかったこと等、「次はこうしてみよう」等、児童たち「次はこうしたい」「もう一度やってみたい」等の気持ちを引き出し、次への活動につながるようにしていきたい。

3 単元の目標

- (1) クリスマス会でのゲーム活動を選んだり、2組クリスマス会を楽しんだりする。「主体的に学習に取り組む態度」
- (2) 必要な支援を受けながら、ゲーム活動で使う道具を作ったり、準備したゲーム活動で遊んだりする。「思考・判断・表現」
- (3) ゲーム活動や道具づくりで、自分なりに工夫したり、教員や友達と協力したりする。「思考・判断・表現」
- (4) 友達や教員と一緒にゲーム活動や道具づくりに意欲的に取り組む。「主体的に学習に取り組む態度」

4 単元計画

「みんなで楽しもうクリスマス会」	全9時間
クリスマスゲームをやってみよう	1時間
ゲームの道具をつくろう	3時間
クリスマスゲームをやってみよう	4時間(本時4/4)
2組のクリスマス会をしよう	1時間

5 本時の目標

- (1) 支援を受けながら、クリスマスゲームのルールや順番を理解する。「知識・技能」
- (2) クリスマスゲームの順番やルールを守り、友達や教員を誘って一緒に準備や片付けをする。「思考・判断・表現」
- (3) 取り組みたいゲーム活動を選択する。「主体的に学習に取り組む態度」
- (4) 友達や教員を誘って一緒にゲーム活動を楽しむ。「主体的に学習に取り組む態度」

6 本時について(展開)

学習活動	指導・支援上の留意点	評価の観点	支援の評価
1. 本時の活動内容を知る。	<ul style="list-style-type: none"> ・本時の流れが分かりやすいようにホワイトボードに活動内容を提示する。 ・前回の活動の様子をテレビ画面に映し、振り返りをする。 ・本時のめあてを文字やイラストで提示をする。 ・制作する実物を提示する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・教員やスケジュールに注目している。 ・前時を振り返り、活動を思い出している。 ・制作する実物に注目する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・教員やスケジュールに注目している。 ・前時を振り返り、活動を思い出している。 ・制作する実物に注目する。
2. 制作した3種類のゲーム活動をする。 (1) 本時のゲームやルールの説明をする。 (2) ゲームを行う順番を発表する。 (3) ゲーム活動を選択する。 (4) ゲーム活動をする。 (3種類) ①クッキートス ②バンクボウリング ③コロコロ雪だるま	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム活動のスライドを、テレビ画面に映しながら、スライドで説明をする。T2, T3は、テレビ画面に注目するように促す。 ・ゲームを行う順番を発表し、見通しが持てるように、顔写真をホワイトボードに貼る。 ・どのゲーム活動が取り組みたいか、写真や実物を提示して選択するように促す。T2, T3は、児童の見守りをする。 ・1回目は、取り組みたいゲーム活動を選択する。的に入れたり、ピンが倒れたりした時は一緒に喜んだり、称賛したりする。 ・2回目は、友達や教員を誘い、一緒にゲーム活動ができるように支援する。 ・T3は、ゲーム活動をしている様子をタブレットで写真や動画で撮影をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームやルールについての説明を聞く。 ・ゲーム行う順番を理解する。 ・教員と一緒にゲーム活動をする。 ・友達を意識してゲーム活動をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームのルールを理解できるように説明ができたか。 ・児童が見通しを持って活動の参加を促せたか。 ・児童が活動の理解をできるように動画を提示できたか。 ・児童が友達や教員を誘うように促すことができたか。 ・児童の活動に対してポジティブな言葉かけや称賛、フィードバックできたか。

3.本時の学習を振り返る。	・本時のめあてについて確認をし、本時の活動を動画や写真をテレビ画面に映しながら振り返りをする。ゲーム活動をしている様子や楽しんでいる姿を称賛する。 ・次は、「こうしたい」「もっとこうしたい」「次はこれがしたい」などの発表が引き出せるよう発問や写真提示をする。	・本時の振り返りについて動画(写真)に注目している。 ・本時のめあてを思い出している。 ・本時を振り返り言葉で伝えたり、カードを選択したりする。	児童が振り返りの動画(写真)に注目できるような言葉かけができたか。 ・児童たちがめあてを意識している姿を言葉かけて伝えられたか。
---------------	--	--	---

7 本単元の STEAM の捉え (○:単元 ★:本時)

	視点	活動内容	各教科との関連
S	ものの不思議さ, おもしろさに気づこう (感じよう)	★ゲームのおもしろさや楽しさに気づく (感じる) ★選んだボールや発射台 (傾斜) によって, ボールの転がり方や倒れ方が変わること気づく	生活科 国語科 算数科
T	便利な道具を使おう	○はさみやのり, 両面テープ, ガムテープを使う ★タブレット端末で見る (振り返る)	生活科 図画工作科
E	つくってみよう	○ゲーム道具 (クッキーツ, バンクシュート, コロコロ雪だるま) を作る。	生活科 図画工作科
A	○○を楽しもう (クリスマス会, ゲーム活動) ※工夫・創造・表現	★ボールを遠くまで跳ばそう ★ボールで的をいっぱい倒そう ★クリスマス会 (ゲーム) を楽しもう	生活科 体育科 図画工作科
M	合っているかな (どっちかな)	★倒れた的を数える ★どのボールがよく転がるか ★ボールがどこまで跳んだか	生活科 算数科

8 考察

(1) 成果

- ・導入時, 教員の話が短くまとまってよかった。
- ・ゲーム活動をする時に, 教員があらかじめペアを決めておくのではなく, 児童から誘いかけて活動するのもよかった。
- ・自分たちが制作したのゲームの中から自分で選んで遊ぶという流れがよかった。

(2) 課題

- ・選択方法にタブレットを活用してみてもどうか。
- ・周りの児童がゲームの活動を見やすい環境設定が必要である。
- ・指導案の展開からは STEAM の要素や学びが伝わりにくい。

<本時の写真>



<クッキースゲーム>



<バンクボウリング>



<コロコロ雪ダルマゲーム>

令和5年度実践紹介

対象：小学部1組（1～2年生） 6名

単元名「たのしいね！ みんなでやろう まめまきゲーム」

1 児童の実態

本学級は1～2年生の男女6名で構成されている。実態の違いはあるが、スケジュールを活用しながら、個々の課題別の学習に取り組んだり、集団活動に参加したりしている。学習活動や生活経験を積み重ねる中で、指さしやクレーンハンドを使って自分の気持ちや要求を伝えたり、示範を見ながらダンスやゲームに参加したりすることができるようになってきた。

2 単元設定の理由

本単元は節分をテーマに取り上げた季節単元である。節分は、昨年度も学級の生活単元学習や小学部の合同学習で取り組んでおり、2年生にとって親しみがある行事である。1年生も、節分の歌を口ずさむ児童や、歌絵本で選んで聞く児童もいて、節分に関する事に慣れ親しんでいる様子が見られる。このような年中行事に親しみ、文化に触れながら、一年間の見通しをもてるようになってほしい。

本単元では、節分をモチーフにしたまてあてゲームやダンス等で、楽しく体を動かしながら活動に取り組む。鬼の的を使った「まめまきゲーム」では、どうしたら的が倒れるのか、ボールを速く投げるのかゆっくり投げるのか、的のカゴにボールがたくさん入ると（重くなると）どうなるのか等、活動の中で工夫したり、感じたりできるような活動を展開したい。また児童らは、少しずつ友達を意識する場面が増えており、ゲーム活動やダンス等の楽しい経験や場の共有、ペアでの活動を通して、仲間意識を深められるようにしたい。

3 単元の目標

- (1) 節分に関する事物や活動を知る。「知識・技能」
- (2) まめまきゲームやダンスをしたり、ゲームの道具作りをしたりする。「知識・技能」
- (3) 好きな色や作りたい鬼を選んで制作活動をしたり、的やかごをねらって（当たる・入るように）ボールを投げたりする。「思考・判断・表現」
- (4) 教員や友達と一緒に、ゲームやダンスを楽しむ。「主体的に学習に取り組む態度」

4 単元計画

「たのしいね！ みんなでやろう まめまきゲーム」	全11時間
節分って何だろう？（節分の話、豆の調理・試食、ゲーム）	3時間
1組まめまきゲームを作ろう	5時間
みんなでまめまきゲームを楽しもう	3時間（本時2/3）
楽しかったまめまきゲームをふり返ろう	1時間

5 本時の目標

- (1) 必要な支援を受けながら、ミニ鬼の的に向けてボールを投げる。「知識・技能」
- (2) 的にボールが入りやすいような位置(的からの距離や場所)を選んだり、投げ方を工夫したりする。「思考・判断・表現」
- (3) まめまきゲームやダンスで自分から取り組んだり、教員や友達と活動を楽しんだりする。「主体的に学習に取り組む態度」

6 本時について(展開)

学習活動	指導・支援上の留意点	評価の観点	支援の評価
1. 本時の活動内容を知る。	・本時の流れが分かりやすいようにスライドやホワイトボードで活動内容を提示する。	・教員やスケジュール、スライドに注目している。	・活動内容が分かるように提示できたか。
2. 鬼のまめまきゲームをする。 (1) ペアの相手と順番を知る。 (2) まめまきゲームをする。 ① ペアでミニ鬼のまめまきゲームをする。 ② みんなでボス鬼のまめまきゲームをする。	・順番が分かりやすいように、スライドや顔写真入りの順番ボードで示す。 ・友達と一緒に活動できるように、ペアを設定する。 ・的を意識できるよう指さす。的が倒れたら一緒に喜んだり、一緒に活動したりして、楽しい雰囲気作りをする。 ・当たった的を児童と一緒に数え、達成感を感じられるようにする。 ・かごにたくさんボールが入ると、福の神に変わるしかけの的を設置し、意識を高める。 ・投げる位置(的からの距離)を自分で選択するよう促す。 ・かごにボールが入ること(重さが増すこと)で、かごの位置が変わっていくことに気付けるよう、道具を動かして見せる。 ・タブレット端末で活動中の写真を撮る。	・鬼の的を狙って、ボールを投げている。 ・友達の活動に注目したり、言葉や拍手で応援したりしている。 ・友達と一緒に活動している。 ・投げる位置を選んでいる。	・活動に取り組めるよう、言葉かけや身体的支援ができたか。 ・友達の活動に注目できるような促しができたか。 ・投げる位置を選べるよう、提示や問いかけができたか。 ・友達と一緒に活動する楽しさを感じられるよう、楽しい雰囲気づくりができたか。
3. 「まめまき」のダンスをする。	・道具を移動させ、踊りやすいよう環境	・動画や示範を	・ダンスがしやすい

	を整える。 ・テレビに動画を映したり,そばで示範したりして,ダンスを促す。 ・タブレット端末で活動中の写真を撮る。	見てダンスをしたり,音楽に合わせて体を動かしたりしている。	ような場づくりができたか。
4. 振り返りをする。	・福の神カードを貼ったボードと,活動の様子(写真)をテレビに映して,思い出しやすいようにする。 ・良かった点を伝え,楽しかったことや頑張ったこと,次もしたいこと等を尋ね,カード等の選択肢を提示して,答えやすくする。	・教員やボード,画像に注目している。 ・教員の問いかけに対し,言葉や動きで答えている。	・児童の良い表情や,達成感のある言葉を引き出すことができるよう,紹介や発問,応答等ができたか。

7 本単元の STEAM の捉え (○: 単元 ★: 本時)

	視点	活動内容	各教科との関連
S	ものの変化に気付こう(不思議さやおもしろさを感じよう)	★体を使って,ボールを投げる。 ★距離に応じて,投げ方や力加減の工夫をする。 ★ダンスを踊る。 ★重たいものが下に下がることを知る。	体育科 生活科 音楽科 算数科
T	便利な道具を使おう	○ハケ,ローラーなどを使用して色を塗る。 ★タブレットやテレビに映された映像を見る。	図画工作科
E	つくってみよう(ものづくり)	★的にボールが当たると倒れることを知る。(仕組) ★かごが重くなる(中のボールが増える)と,下に下がることを知る。	生活科
A	○○を楽しもう(芸術・文化・生活)	○鬼の的に色を塗る。(アート) ★節分を楽しむ。(○絵本の読み聞かせ,○豆を食べる, ★まめまき) ★ダンスを楽しむ。	図画工作科 生活科 国語科 体育科 音楽科
M	合っているかな(どっちかな)	★的の数を数える。 ★的までの距離(遠近)を比べる。 ★的の大小を比べる。	算数科 生活科

8 考察

(1) 成果

- ・子ども達が単元の中で主体的に楽しむ姿が見られた。
- ・節分の歌をロズさんだり,的当てゲームの際に,「おにはそと!」と言いながら投げたりする等,行事に興味関心を

持ったりすることができた。

- ・友達の活動を見て、投げる場所や狙う位置を変えようとする様子が見られた。
- ・的を数える際、指で数字を表しながら数える姿が見られた。

(2) 課題

- ・ボールを大量に使うことによる、足元の安全面の配慮を行う。
- ・ゲーム活動を2度する目的(ボス鬼が登場するストーリー)を、児童に分かりやすく伝える。
- ・児童が感じたことを共有する場を設ける。

〈本時の写真〉



わくわく どきどきの順番決め



友達とボス鬼を倒そう!



「福の神」カードでにっこり笑顔

令和5年度実践紹介

対象：小学部2組（3～4年生） 6名

単元名「冬を表現して遊ぼう」

1 児童の実態

本学級は、3～4年生の男女6名で構成されている。教員から言葉かけを受けたり、自分からスケジュールを確認したりして、次の活動へと見通しを持って移行することができる。学習活動や生活経験を積み重ねる中で、友達や教員に対して、言葉や絵カード、ジェスチャーなど、実態に応じたコミュニケーションの手段を使って、自分の思いを他者に伝えようとする力が、少しずつ高まってきている。

2 単元設定の理由

本単元は、「冬を表現して遊ぼう」をテーマにして、冬のイメージや冬にある（出てくる）ものや音楽で、いろいろな物を使ったり、体を動かしたりして表現し、冬を楽しむことをねらいとした。

本学級には、身体活動や制作活動を意欲的に取り組み、体の動かし方や作りたい作品、使いたい道具を、自分で考えたり、自分で選んだり、友達を意識して活動に参加したりすることができる児童もいる。それぞれの実態に応じた目標を設定し、友達や教員と一緒に、楽しさや達成感を共感したり、場面を共有したりできる雰囲気づくりを行い、その中で活発に活動できるようにしたい。

本時では、冬にちなんだ音楽や事物を題材にして、見たり、聴いたり、触ったりしながら、そこで気がついたこと、感じたことを、友達や教員と共感したい。フライパンやまな板などの生活で身近な道具を使って、使い方や音の鳴らし方の工夫を重ねながら、好きな音を見つけていき、自分と友達の音や道具等の違いを意識しながら、1つの曲を創りあげる（合奏する）こと、楽しむことを大切にしたい。冬をテーマにしながら、個性的で集団的な表現や制作を「わくわく・どきどき」しながら、みんなで楽しんで学習することをねらいとして、本単元を設定した。

3 単元の目標

- (1) 冬の行事や季節の変化について知る。「知識・技能」
- (2) 身近にある道具を使って、音楽あそびをしたり、冬をイメージした制作をしたりする。「知識・技能」
- (3) 冬にちなんだ音楽を聴きながら、道具を選んだり、音の鳴らし方を様々な方法で試したりする。
「思考・判断・表現」
- (4) 友達や教員と活動を共にしながら、表現を共感したり、楽しもうとしたりする。
「主体的に学習に取り組む態度」

4 単元計画

「冬を表現して遊ぼう」..... 全9時間
冬の行事や季節の変化について知ろう..... 1 時間
冬の壁面や、遊びで使う道具を作ろう..... 4 時間

いろいろな物を使って表現遊びをしよう……………3時間(本時3/3)

学習を振り返ろう……………1時間

5 本時の目標

- (1) いろいろな物を使って鳴らした音を聴き比べ、音の鳴らし方の工夫をして表現する。「思考・判断・表現」
- (2) 音素材や道具で音を鳴らしたり、体でポーズや動作をしたりする。「知識・技能」
- (3) 友達や教員と楽しさを表情や行動で表しながら表現や合奏をする。「主体的に学習に取り組む態度」

6 本時について(展開)

学習活動	指導・支援上の留意点	評価の観点	支援の評価
1. 本時の活動内容を知る。	<ul style="list-style-type: none"> ・ホワイトボードに活動内容の流れを提示する。 ・前時の学習時の写真をテレビに映した写真を見ながら振り返る。 ・学習のテーマを絵カードで提示する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ホワイトボードに注目している。 ・写真を見て、前時を思い出している。 ・学習のテーマの絵カードに注目している。 	<ul style="list-style-type: none"> ・前時の活動場面が思い出せるような言葉かけや写真提示ができたか。 ・学習のテーマを期待できるような言葉かけや絵カードの提示ができたか。
2. 「冬を表現して遊ぼう」の活動をする。 (1) 「パラシュート、スカーフ・羽根など」を使った活動をする ①活動内容を知る。 ②準備をする。 ③活動をする。 (パラシュート、スカーフ、羽根) ④片付けをする。 (2) 「豆まき」の合奏をする ①活動の流れについて知る。 ②使う音素材を選ぶ。 ③使う道具を選ぶ。 ④音を鳴らす。 ⑤友達と一緒に合奏をする。	<ul style="list-style-type: none"> ・T1は、説明をし、準備の手順を示範する。T2, T3は、児童に、T1に注目するよう促す。 ・「マット運び」「カーテンを閉める」「マットをつなげる」よう伝える。 ・まず、パラシュートの活動をし、次にスカーフや羽根などを使った活動を行う。 教員は、児童の自主的な表現を促すよう適宜支援をする。 ・T1は、「北風小僧の寒太郎」を流し、活動を始める言葉かけをする。 ・活動終了後、片付けを促す。 ・T1は、「豆まき」の合奏活動の流れを示範し、説明する。T2, T3は、T1に注目するよう促す。 ・使いたい音素材を選ぶよう促し、音素材の入った袋を3つ完成させるよう支援する。 ・使いたい道具を1つ選ぶよう促す。 	<ul style="list-style-type: none"> ・パラシュートの活動の説明に注目している。 ・友達や教員と一緒に準備をする。 ・友達や教員と一緒に活動する。 ・合奏活動についての示範について注目する。 ・使いたい音素材を選び、袋を完成させる。 ・使いたい道具を選 	<ul style="list-style-type: none"> ・活動内容について理解できるよう、説明や示範ができたか。 ・児童が意欲的に活動できるよう、支援ができたか。 ・使いたい音素材や道具を選択できるよう支援ができたか。 ・曲のタイミングに合わせて、音が鳴らせられるよう支援できたか。

	<ul style="list-style-type: none"> ・選んだ音素材と道具を使って、音の鳴らし方を工夫しながら練習するよう適宜支援する。 ・合奏するためのグループを3名1組で2グループ作る。 ・T1は、ピアノ伴奏しながら、音を鳴らすタイミングで、曲のスピードを遅くしたり、中断したりして音が鳴らしやすくなるよう配慮する。T2, T3は、適宜支援する。 ・T3は、活動の様子をタブレットで写真や動画で撮影する。 	<ul style="list-style-type: none"> ぶ。 ・音の鳴らし方を工夫している。 ・音の聞き比べをする。 ・曲のタイミングに合わせて、必要な支援を受けながら音を鳴らしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・音の違いに気づける（興味を持てる）よう支援ができたか。 ・意欲的に合奏を楽しめるような言葉かけや支援ができたか。
3.振り返り	<ul style="list-style-type: none"> ・活動の様子をテレビ画面に映しながら振り返りをする。児童の思いが引き出せるような問いかけをしたり、絵カードの提示をしたりする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・テーマや学習内容について思い出し、発言できている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・児童が発表しやすくなるよう促す支援ができたか。

7 本単元の STEAM の捉え (○: 単元 ★: 本時)

	視点	活動内容	各教科との関連
S	ものの変化に気付こう(不思議さやおもしろさを感じよう)	<ul style="list-style-type: none"> ★ものの素材によって、摩擦で鳴る音、素材と素材を打ち鳴らす音、楽器の打面を素材で叩いて鳴る音等、鳴る音の聞こえ方が違うことに気づく。 ○季節が変化することを知る。 ★パラシュートを上下、左右など様々な向きに動かす。 ★「北風小僧の寒太郎」の曲で体を動かす。 	<ul style="list-style-type: none"> 生活科 国語科 音楽科 体育科
T	便利な道具を使おう	<ul style="list-style-type: none"> ○クレヨン、色鉛筆、のり等を使用する。 ○大太鼓や和太鼓を使う。 ★身近にある道具の使い方を工夫する。 ★簡易ミラーボールやパラシュートを使う。 	<ul style="list-style-type: none"> 図画工作科 生活科 音楽科
E	つくってみよう(ものづくり)	<ul style="list-style-type: none"> ★音素材を選んで、豆の入った袋を作る。 ★どのようにすると、どのような音が鳴るのか試す。 ★身近にある道具を選び、どのように使うか試す。 ★曲やピアノに合わせて音を鳴らす。 ★マットやパラシュートを指示に合わせて並べる(セッティングする)。 	<ul style="list-style-type: none"> 生活科 音楽科 図画工作科
A	〇〇を楽しもう(芸術・文化・生活)	<ul style="list-style-type: none"> ○色を塗ったり、貼りつけたりして壁面飾りや道具を作る。 ★パラシュートの活動を楽しむ。 ★「豆まき」の曲で合奏する。 	<ul style="list-style-type: none"> 図画工作科 音楽科 体育科

		○大太鼓や和太鼓の音や響きを楽しむ。 ★簡易ミラーボールの光を楽しむ。 ★自分が好きな音素材を探したり、音の出し方を工夫したりする。 ★自分と友達との音の違いを感じる。	生活科
M	合っているかな(どっちかな)	★繰り返して活動する。 ★合奏やパラシュートで、曲や動きの速さ(ゆっくり)に気づく(合わせる)	算数科 音楽科

8 考察

(1) 成果

- ・子どもたちが「冬を表現して遊ぼう」の単元で主体的に楽しむ姿が見られた。
- ・一つ一つの活動に対して、これは「スーパーマンだ」と言ったり、自分から前に出てきて表現したりと、主体的に取り組む姿が見られた。
- ・いろいろな道具を使って子ども自身が考えて表現したり、遊んだりする姿が見られた。
- ・音や光の変化に気付き、教員の動きに合わせてパラシュートを上下に動かすことができた。

(2) 課題

- ・道具を扱う上での安全面への配慮が必要である。
- ・実際に雪に触れたり、実物に触れたりする等、生活経験を積むことが必要なのではないか。
- ・児童が感じたことを表現するための引き出し方の手だてを更に工夫していくことも必要である。

<本時の写真>



パラシュートでかまくらをイメージ



「北風小僧の寒太郎」になる



羽根で雪遊び

令和5年度実践紹介

対象：小学部3組（5～6年生） 6名

単元名「もうすぐ卒業、『ありがとう』を伝えよう ～3くみカフェへようこそ!～」

1 児童の実態

本学級は、5～6年生の男女計6名で構成されている。実態の違いはあるが、スケジュールを活用したり、教員の言葉かけを受けたりしながら、集団活動に参加している。学習活動や生活経験を積み重ねる中で、上級生としての役割を自覚して、協力して活動しながら、自分の感じたことや気づきを友達や教員に伝えようとする力が、少しずつ高まっている。

2 単元設定の理由

本学級の児童は、これまで宿泊学習での食事づくりや季節ごとの調理等に取り組んできた。調理の過程では、目の前で食材が変化する様子を見て、「いいにおい」「色が変わったよ」「音がする」と気づいたことや、作った料理を食べて「おいしい!」「ぱりぱりする」等、感じたことを言葉やジャスチャー等で伝えながら、生き生きと活動に取り組む様子が見られた。

7月に「小学部の友達を招待しよう」と、かき氷やポップコーンのお店を開く活動を行った。その活動を通して、友達と協力したり、上級生として自分の役割を果たそうとしたりする気持ちの高まりが感じられた。

一年間のまとめや卒業が近づいた時期として、本単元では、「3くみカフェ」やお別れ会を展開していく。まず、「3くみカフェ」として、お菓子を調理し、小学部の友達や教員を招待する活動を設定した。卒業する6年生と送り出す5年生が協力してカフェを開くことで、お世話になった人や友達への感謝の気持ちを育むとともに、役割を果たしながら自分自身の頑張る姿に気づき、これからの生活への自信や意欲を育みたいと考える。そして、3月のお別れ会へとつなげていき、6年生との楽しい思い出を作りながら、お互いに感謝の気持ちが伝えられるように展開したい。

3 単元の目標

(1) 活動への見通しを持ちながら、カフェやお別れ会の準備等の活動に意欲的に取り組む。

「主体的に学習に取り組む態度」

(2) 自分なりの方法で、作ったお菓子の感想や感謝の気持ちを友達や先生に伝える。「思考・判断・表現」

(3) 自分で作りたいものを考えたり、必要な材料や道具を選んだりする。「思考・判断・表現」

(4) 活動の内容や自分の役割を理解して果たそうとする。「主体的に学習に取り組む態度」

4 単元計画

「もうすぐ卒業、『ありがとう』を伝えよう ～3くみカフェへようこそ!～」…………… 全 15 時間

オリジナルクッキーを作ろう……………6時間（本時5/6）

「3くみカフェ」を開く準備をしよう……………5時間

「3くみカフェ」へようこそ!.....3時間

「3くみカフェ」を振り返ろう.....1時間

5 本時の目標

(1) 作りたいクッキーの色や形を考えて材料や道具を選んだり,工夫したりしながら作る。「思考・判断・表現」

(2) 調理や試食を通して,工夫したことや感じたこと,気づいたことを友達や教員に伝えようとする。

「思考・判断・表現」

6 本時について(展開)

学習活動	指導・支援上の留意点	評価の観点	支援の評価
1. 本時の活動内容を知る。	・本時の流れが分かりやすいようにホワイトボードに活動内容を視覚的に提示する。	・活動の流れのカードを教員と一緒に掲示している。	・活動の流れが分かる提示であったか。
2. 調理する。 (1) デザイン・成型 ・ビニル手袋の着用 ・どのようなクッキーにしたいか考える ・色の生地を選ぶ ・生地を合わせる ・型抜き	・児童が調理の工程がわかるように,示範を行う。 (2色の生地を選び,生地を組み合わせて型抜きをする。) ・決めるのが難しい場合は,提示したデザイン見本(イラスト)から選ぶように促す。 ・厚みやデザインなど,適宜言葉かけする。	・自分で作りたい色や形を選んだり,決めたりしている。 ・見本を参考に,作りたいクッキーを決めている。 ・作りたいクッキーのイメージに合わせて生地や型を選んでいる。 ・作りながら自分で思いついたことを実際にやってみようとしている。	・作りたいクッキーをイメージできるような提示資料であったか。 ・作業がスムーズに行える材料や道具の配置であったか。 ・児童の思いをくみ取りながら言葉かけや補助を行っているか。
(2) 焼成 ・生地を運ぶ(移動) ・ホットプレートに並べ,焼く(両面) ・焼きあがったらタブレットで写真を撮影し,一番よくできたと思うものに印をつける	・クッキーを並べる際には,他のクッキーとの間隔が意識できるよう言葉かけする。 ・焼き加減を児童と一緒に確認しながら温度を調整する。 ・「どれがおいしそう?」と確認しながら児童と一緒にタブレットを操作する。	・クッキーづくりで気づいたことや感じたことを言葉やジェスチャーで表現している。 ・完成したクッキーを見て,よくできたと思うものを選び,伝えている。	・児童の言動を適切に受けとめ,調理を支援しているか。 ・児童の発言を促すような言葉かけを行っているか。
(3) 試食タイム ・完成したクッキーを見せ合う ・試食して,味等がどうだったか伝え合う	・児童が作ったクッキーを一人ずつ提示し,どれがおいしそうか伝え合う。 ・クッキーの味や,焼け具合がどうだったかなど,発言を促す言葉かけをする。	・友達の作ったクッキーを見て,よいと思うものを選んでいる。 ・クッキーを食べて気づいたことや感じたことを表現している。	・児童の作ったクッキーのよいところが認め合えるような発問や言葉かけをしているか。
(4) 片付け			

<p>3. 本時の振り返りをし、次時の活動への見通しを持つ。</p> <p>・感想を伝え合う</p> <p>・次回はどのような活動をしたか確認する</p>	<p>・完成したクッキーの写真や、感想カードを提示し、一人一人の児童が言葉や指さして思いを伝えられるようにする。</p> <p>・児童と一緒に話をしながら、「誰かに食べてもらいたい」という思いや、「お店を開こう」という意欲が持てるように言葉かけする。</p>	<p>・友達や自分が作ったクッキーの写真を見ながら、感想を伝えることができる。</p> <p>・活動を思い出し、うまくいったところや次に工夫したいところ等を言葉で伝えることができる。</p> <p>・次の活動でしてみたいことを伝えている。</p>	<p>・児童が自分の思いを伝えやすくなる資料を提示しているか。</p> <p>・児童の思いをくみ取りながら、次の活動へとつながるような発問や言葉かけをしているか。</p>
---	---	---	---

7 本単元の STEAM の捉え (○:単元 ★:本時)

	視点	活動内容	各教科との関連
S	<p>ものの変化に気付こう (不思議さやおもしろさを感じよう)</p>	<p>★ 調理をしながら、色やにおい等の変化に気づく。</p> <p>★ 焼き時間や大きさによって、焼け具合の違いに気づく。</p> <p>★ できたクッキーを食べて、焼け具合や味の違いに気づく。</p>	<p>生活科 国語科 算数科</p>
T	<p>便利な道具を使おう</p>	<p>○ 電子スケールを使う。</p> <p>★ 型ぬきを使う。</p> <p>★ タブレットを使う(写真を撮る。注文を取る)</p>	<p>生活科 算数科</p>
E	<p>つくってみよう(ものづくり)</p>	<p>★ 手順を意識して、クッキーを作る。</p> <p>★ クッキーの形、色、模様を考える。(デザイン)</p> <p>○ お店づくりに必要なものを考え、制作する。</p>	<p>生活科 国語科 図画工作科</p>
A	<p>○○を楽しもう(芸術・文化・生活)</p>	<p>★ 自分の好きな色や形で作ってみる。</p> <p>★ 五感で楽しむ(味、におい、見た目、食感、手触り)</p> <p>○ お店活動を楽しむ。</p> <p>○ 3くみカフェ新聞を作り、感想を表現する。</p>	<p>生活科 国語科 図画工作科</p>
M	<p>合っているかな(どっちかな)</p>	<p>○ 材料を量る。</p> <p>★ クッキーの型抜きていろいろな形や厚さを考える。</p> <p>○ 注文をとる。(メニューと実物を見比べる)</p> <p>○ 3くみカフェ新聞で、活動写真を活動ごとに分類する。</p>	<p>算数科 生活科 国語科</p>

8 考察

(1) 成果

- ・自分で好きなクッキー生地の色や型を選ぶことによって、作りたい意欲が高まり、自分から作ろうとする姿が見られた。
- ・自分や友達の作ったクッキーと見比べる活動を通して、友達が頑張ったところやすてきだと思うクッキーを見つける姿が見られた。
- ・色やにおいの変化、味の違い等気づいたり、それを言葉やジェスチャーで表現することで、児童みんなで共有したりすることができた。友達の表現を見たり、質問したりと、コミュニケーションの広がりも見られた。
- ・児童の行動や発言を、教員が STEAM の視点でも捉えることができるようになり、児童の学びをより深めたり、児童への関わり方を広げたりする支援ができた。

(2) 課題

- ・衛生面や安全面への配慮が必要である。
- ・児童の活動の動線を考慮した, 環境設定をする。
- ・活動時間を確保しつつ, 振り返りにも時間をかけられるようにする。

<本時の写真>



カラフルクッキー作り



クッキーを焼こう



完成したクッキー

令和6年度実践紹介

対象：小学部2組（3～4年生） 6名

単元名「みんなで海の生き物ゲームを楽しもう」

1 児童の実態

本学級は、3～4年生の男女6名で構成されている。自分でスケジュールを確認したり、教員からの言葉かけによってスケジュールを確認したりして、次への活動に移行することができる。また児童たちは、友達に対して自分から声をかけたり、遊びに誘ったりする場面が見られるようになってきている。

2 単元設定の理由

本学級の児童たちは、休み時間を友達同士で遊ぶより、自分で遊びを楽しむ場面が多い。しかし、児童たちはこれまでの生活単元学習で、友達や教員と一緒に制作したり、活動したりする楽しさや、ゲーム活動を通して友達と協力できた時の達成感を体験してきた。そのような機会をつくったり、経験をさらに発展させたりするために効果的なものとして、ゲーム活動が考えられる。

本単元では、海の生き物をモチーフにしたゲーム活動で、友達や教員と一緒に活動しながら、海の生き物の名前を覚えたり、興味関心が広がったりすることをねらいとしている。ゲーム活動では、自分たちで制作したゲームの道具を使い、教員や友達と一緒に活動することで期待感を高められるような活動内容にしたいと考えている。

本単元の活動内容としては、ゲーム活動を2つ、リラクゼーションを1つ設定した。ゲーム活動は、スクーターボードに腹ばいで乗ってコースを進んで魚を採ってくる「大漁ゲーム」と、箱積みを基にした「珊瑚積み」である。また、リラクゼーションとして、本学級で関心が高い風船遊びを基にした「風船クラゲ」である。単元の振り返りでは、活動の写真や動画を見ながら、「友達と一緒にできたところ」や「海の生き物の名前クイズ」を行いたい。そして、「できたこと」「楽しかったこと」を振り返り、その中にある「またやりたい」「次はこのようにことをやってみよう」という児童の思いを見取り、次の単元や活動に生かしていきたい。

3 単元の目標

- (1) 海の生き物の名前を覚えたり、制作した道具の使い方を知ったりする。「知識・技能」
- (2) 必要な支援を受けながら、ゲームで使う道具を作ったり、ゲーム活動で遊んだりする。「知識・技能」
- (3) ゲーム活動や道具づくりで、工夫したり、教員や友達と協力したりする。「思考・判断・表現」
- (4) 友達や教員と一緒にゲーム活動に意欲的に取り組む。「主体的に学習に取り組む態度」

4 単元計画

「みんなで海の生き物ゲームを楽しもう」	全12時間
海の生き物を観てみよう	1時間
海の生き物ゲームの準備をしよう	7時間
海の生き物ゲームを楽しもう	3時間（本時2/3）
海の生き物ゲームを振り返ろう	1時間

5 本時の目標

- (1) 海の生き物の名前を言ったり, ゲームの道具を正しく使ったりする。「知識・技能」
- (2) ゲーム活動で, 工夫したり, 友達と協力したりする。「思考・判断・表現」
- (3) 友達や教員と一緒にゲーム活動を楽しむ。「主体的に学習に取り組む態度」

6 本時について(展開)

学習活動	指導・支援上の留意点	評価の観点	支援の評価
1. 本時の活動内容を知る。	<ul style="list-style-type: none"> ・ホワイトボードに本時の流れを提示する。 ・活動の順番を提示する。 ・担当の児童に本時のめあてを提示するよう促す。 	<ul style="list-style-type: none"> ・スケジュールに注目している。 	<ul style="list-style-type: none"> ・本時の流れが分かるように提示できたか。 ・本時のめあてを分かりやすく提示することができたか。
2. ゲーム活動をする。 (1) 本時のゲームやルールを説明する。 (2) ゲームの順番を確認する。 (3) ゲーム活動(2種類)をする。 ①大漁ゲーム	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム活動のルールをテレビ画面に映しながら説明する。 ・ホワイトボードに掲示したゲームの順番を再度確認する。 ・①ルールを理解して, 「大漁ゲーム」をすることができたら, 一緒に喜んだり, 称賛したりする。 ・スクーターボードで安全にコースを進むよう, 必要に応じて身体的支援を行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームやルールについて説明を聞いている。 ・ゲームの順番を理解している。 ・海の生き物の名前の質問に対して, 口頭で答えている。 ・自分が採ってきた, 海の生き物の名前を口頭で答えている。 ・スクーターボードに乗り, コースに沿って進んでいる。 ・スクーターボードに乗りながら採った生き物を運んでいる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームのルールが理解できるように説明ができたか。 ・児童が見通しを持って活動の参加を促せたか。 ・児童の活動に対してポジティブな言葉かけや称賛, フィードバックできたか。 ・児童の安全に留意できたか。
②珊瑚積み	<ul style="list-style-type: none"> ・②珊瑚(箱)の積み方を工夫したり, 友達と協力したりすることができたら, 一緒に喜んだり, 称賛したりする。 ・積み上げた珊瑚の数を数えたり, 高さを比べたりするときには, 児童と一緒に進むようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・友達と協力して, 高くなるように箱を積んでいる。 ・箱が積めるように, 箱の向きや場所を変えている。 ・箱が高く積めるように向きや載せ方を変えている。 ・友達と一緒に箱を高く積んで楽しんでいる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・児童の意欲が高まるような言葉かけができたか。 ・児童のペースに合わせて箱の数を数えることができたか。
③風船クラゲ	<ul style="list-style-type: none"> ・③風船をサーキュレーターから出る風で, 風船が舞い上がるよう工夫しながら飛ばすよう促す。 	<ul style="list-style-type: none"> ・風船が高く飛ぶように, 風船のつき方や手の離し方を変えている。 ・風船が高く飛ぶように, 風船を離す位置や風船の種類を変えている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・発展的な活動につながるよう, サーキュレーターの位置などが, 適切であったか。

	<ul style="list-style-type: none"> ・舞い上がった風船を見たり、風船に触れたりできると、一緒に喜んだり、楽しさを共感したりする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・友達と一緒に風船を飛ばして楽しんでいる。 ・友達や教員と一緒に風船を飛ばして楽しんでいる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・児童が楽しめるような雰囲気づくりへの工夫を行ったか。
3. 本時の学習を振り返る。	<ul style="list-style-type: none"> ・本時のめあてについて確認しやすいようにホワイトボードを提示する。 ・ゲーム活動の振り返りがしやすいように、活動の写真を提示する。 ・「またやってみよう」「次はこんなことやってみよう」と引き出せるような発問をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・本時のめあてを思い出している。 ・本児を振り返り言葉で伝えたり、カードを選択したりしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・児童たちがめあてを意識している姿を言葉かけて伝えられたか。

7 本単元の STEAMIC の捉え (○: 単元 ★: 本時)

	視点	活動内容	各教科との関連
S	ものの変化に気づこう	<ul style="list-style-type: none"> ○息を繰り返して吹き込むと、風船が大きく膨らむ。 ○膨らんだ風船がやがてしぼむことに気づく。 ○大きい風船はゆっくり落ちて、小さい風船は速く落ちる。 ★風船の重たい方が下を向く。(足が付いている方) ★海の生き物の種類を知る。 ★サーキュレーターの方角を変えると、風が吹く高さが変わることに気づく。 	生活科
T	便利な道具を使おう	<ul style="list-style-type: none"> ○養生テープ、スズランテープ、両面テープを使う。 ○色を塗る時に、ハケやローラーを使う。 ○台車で箱を一度に多く運ぶ。 ★サーキュレーターで風を起こす。 	図画工作科 体育科
E	つくってみよう (ためしてみよう)	<ul style="list-style-type: none"> ○ゲームの道具(大漁ゲーム、珊瑚積み、風船クラゲ)を作る。 ★スクーターボードに乗って、体を動かしながらコースを進む。 ★どの魚を採るかどこを通るかを考える。 ★箱を高く積むために、積みやすい大きさの箱を選ぶ。積みやすい向きに箱を置く。 ○長く舞う風船クラゲになるよう、足の数を変える。 ○サーキュレーターの方角や向きを工夫する。 	図画工作科 体育科 算数科
A	○○を楽しもう ※ゲーム活動	<ul style="list-style-type: none"> ○海の生き物の映像や制作物を見る。 ○ゲーム活動を楽しむ。 ○海や生き物などイメージしながらゲームの道具を作る。 	生活科 図画工作科 国語科
M	合っているかな	<ul style="list-style-type: none"> ★採ってきた魚の数を数え、相手チームと比べる。 ★積んだ箱の数を数える。相手チームと比べる。 ★積んだ箱の高さを、相手チームと比べる。 ★どの風船が長く飛んでいるか見つける。比べる。数える。 ○風船クラゲの足の数を数えて、他の風船クラゲと比べる。 	算数科 体育科
IC	いろいろな「よさ」に気づこう	<ul style="list-style-type: none"> ★友達と協力して箱を高く積み上げる。高く積み上げた時に一緒に喜ぶ。 ★友達や教員と風船クラゲと一緒に飛ばす。数多く飛ばす、高く飛ばす、長 	生活科 体育科 道徳科

	い時間浮くなどの楽しさを感じる。 ★友達のスクーターボードの乗り方,選んだ魚などに注目する。自分の好きなものと友達の選んだものの違いに気づく。	
--	--	--

8 考察

(1) 成果

【主体的な学び】

- ・児童が「楽しい」「やりたい」と思うような活動内容を設定できた。
- ・活動中に児童の工夫が見られ、「もう一回したい」という言動が見られた。
- ・児童が興味のある教材の活用で、興味関心を持って取り組めた。

【STEAMIC 教育】

- ・乗る,積む,運ぶ等の様々な要素のある活動内容になっていた。
- ・スクーターボードの動かし方(体の使い方)を工夫していた。
- ・友達を手伝ったり,風船の飛ばし方を真似したりしていた

(2) 課題

【主体的な学び】

- ・身近な生活と関連づけた学習内容の設定が必要である。
- ・教材の遊び方の工夫を児童と考案すると,より主体的な学びとなるかもしれない。

【STEAMIC 教育】

- ・活動ごとに視覚的に振り返りを行うと,より深い学びになるだろう。
- ・道具の片付けを全員ですることによって,活動量や学習場面が増える。

〈本時の写真〉



〈大漁ゲーム〉



〈珊瑚積みゲーム〉



〈風船クラゲ〉

令和6年度実践紹介

対象：小学部1組（1～2年生）6名

単元名「みんなで作って遊ぼう 1くみふりかえり列車」

1 児童の実態

本学級は1～2年生の男女6名で構成されている。実態の違いはあるが、スケジュールを活用しながら、個々の課題別の学習に取り組んだり、集団活動に参加したりしている。学習活動や生活経験を積み重ねる中で、サインを使って自分の気持ちや要求を伝えたり、友達とペアになって物を運んだり、友達に声をかけながら物を手渡したりして、周りへ意識を向けようとする姿が見られる。

2 単元設定の理由

本単元では、本年度楽しかった行事等をモチーフに、これまで生活単元学習や学校行事で取り組んだ活動（「歩く」「入れる」「引っ張る」「くぐる」等の動作を取り入れたゲーム活動）に取り組む。「友達とふりかえり列車に乗ろう」では、自分が選んだ行事を思い出しながら活動をすることによって、意欲が増し、その活動の中で、運ぶ物の大小等を自ら工夫したりすることができるように展開したい。また、ダンスは音楽等でも取り組んでおり、児童らが笑顔で踊ったり、真剣な表情で部分的に模倣をしようとしたりする等、とても意欲的に取り組める活動である。特に「ツバメ」の曲でのダンスは、学校祭で上級生が踊る様子を見て、自ら腕を鳥のように動かしたり、笑顔で手拍子をしたりと、本学級の児童も興味を持っている。この曲を取り上げることで、上の学年への意識を高めたり、楽しい雰囲気作りへとつながったりすることも期待している。これらの活動を、友達とペアで活動することによって、友達と歩く速度や動かすタイミングを合わせる、一緒に運ぶ等、協力しながら友達意識を高めたり、達成感や楽しさを共有したりすることができるようにしたい。

3 単元の目標

- (1) 一年間の楽しかった行事を振り返り、来年度への期待を持つ。「主体的に学習に取り組む態度」
- (2) 友達と一緒に「ふりかえり列車ゲーム」をしたり、ゲーム活動の道具作りをしたりする。「知識・技能」
- (3) 自分の好きな色や道具を選んで制作活動する。「思考・判断・表現」
- (4) やりたいゲーム活動（行事）を指さしや言葉で選んだり、動作（入れる、引っ張る、くぐる等）を工夫したりする。
「思考・判断・表現」
- (5) 教員や友達と一緒に、ゲーム活動やダンスを楽しむ。「主体的に学習に取り組む態度」

4 単元計画

「みんなで作って遊ぼう 1くみふりかえり列車」	全18時間
一年間 どんなことがあったかな？	1時間
思い出駅を作って遊ぼう（制作活動、ゲーム活動）	13時間
友達とふりかえり列車に乗ろう（ゲーム活動）	3時間（本時3/3）

5 本時の目標

- (1) 自分が選んだ楽しかった行事(ゲーム活動)で,ゲーム道具に合わせてくる,腕を高く上げる,引っ張る等をする。「思考・判断・表現」
- (2) 教員や友達と一緒に,ゲーム活動やダンスに意欲的に取り組む。「主体的に学習に取り組む態度」

6 本時について(展開)

学習活動	指導・支援上の留意点	評価の観点	支援の評価
1. 本時の活動内容を知る。	<ul style="list-style-type: none"> ・当番の児童に号令をかけるよう促す。 ・他の児童が姿勢を正したり,当番の児童に注目したりできるよう言葉かけ等で促す。 		
2. 本時の活動内容を知る。	<ul style="list-style-type: none"> ・本時の流れが分かりやすいように,スライドやホワイトボードで活動内容を提示する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・教員やスケジュール,スライドに注目している。 	<ul style="list-style-type: none"> ・活動内容が分かるように提示できたか。
3. 友達と「ふりかえり列車」ゲームをする。 (1) ペアの相手と順番を知る。 (2) 停まりたい駅を選び,友達と「ふりかえり列車」ゲームをする。 ①【運動会駅】 おばけ模型が載ったそりを友達と引っ張り,おばけ模型をかごの中に入れる。 ②【プール駅】 スクーターボードにうつ伏せで乗り,アーチをくぐる。 ③【学校祭駅】 運ぶ果物を選び,あおむし模型の口に果物を入れる。	<ul style="list-style-type: none"> ・順番が分かりやすいように,スライドや顔写真入りの順番ボードで示す。 ・友達とペアになり,相手を意識して活動できるように,写真カードで組み合わせを提示する。 ・ボードに駅(行事等)の名前とイラストを提示し,停まりたい駅やしたい活動を選びやすいようにする。 ・活動前に示範をし,活動に見通しを持ちやすくする。 ・活動への意識や意欲を高めることができるように,児童と一緒に道具の準備をしたり,片付けたりする場面を設定する。 ・友達とペースが合わせにくかったり,活動中に難しそうにしていたりする場合は,言葉かけや身体的支援をし,児童が活動に取り組めるようにする。 ・活動中は,一緒に活動したり,音楽をかけたりして,楽しい雰囲気を作る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・好きな行事やしたい活動を選んでいる。 ・友達の活動に注目したり,言葉や拍手で応援したりしている。 ・友達と一緒に活動している。 	<ul style="list-style-type: none"> ・活動に取り組めるよう,言葉かけや身体的支援ができたか。 ・友達の活動に注目できるような促しができたか。 ・友達と一緒に活動する楽しさを感じられるよう,雰囲気づくりができたか。
4. 「ツバメ」のダンスをする。	<ul style="list-style-type: none"> ・道具を移動させ,踊りやすいよう環境を整える。 ・テレビに動画を映したり,そばで示範したりして,ダンスを促す。 ・意欲的に踊ることができるように,教員も一緒に踊りながら楽しめる雰囲気を作る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・動画や示範を見て,ダンスをしたり,音楽に合わせて意欲的に体を動かしたりする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ダンスがしやすいような環境設定ができたか。 ・楽しくダンスができるような言葉かけや示範ができたか。
5. 振り返りをする。	<ul style="list-style-type: none"> ・児童が活動を想起しやすいように,使った道具を提示しながら活動を振り返る。 ・活動の中で良かった点を伝える。 ・楽しかったことや頑張ったことを尋 	<ul style="list-style-type: none"> ・教員やボードに注目している。 ・教員の言葉かけに対し,言 	<ul style="list-style-type: none"> ・児童が教員に注目し,児童の反応(表情,言葉,カードの選択等)を引き出す言葉かけ

	ね、児童が答えやすいように、回答用のカードを提示する。	葉や動作、カードの選択で答えている。	ができたか。
--	-----------------------------	--------------------	--------

7 本単元の STEAMIC の捉え (○:単元 ★:本時)

	視点	活動内容	各教科との関連
S	ものの変化に気付こう(不思議さやおもしろさを感じよう)	○駅やゲートに貼ったイラストや写真で、季節を知る。 ○季節が変化することを知る。	生活科
T	便利な道具を使おう	○ハケ、ローラーなどを使用して色を塗る。 ★テレビに映された映像を見る。 ★スクーターボードを使ってコースを進む。 ★アーチの高さに合わせてくぐる。 ★おばけ模型をそりで運ぶ。	図画工作科 生活科 体育科
E	作ってみよう(ためしてみよう)	★進行方向やペースを変えながら、列車を動かす。 ★アーチやミニハードルの高さに合わせて、かがんだり、足を高く上げたりする。 ★道具を準備したり、片付けたりする。	体育科 生活科
A	楽しもう(芸術,文化,生活,遊び)	○列車やゲートに色を塗ることを楽しむ。 ○一年間の学校生活を振り返る。 ★「ツバメ」の曲でダンスを楽しむ。	図画工作科 生活科 音楽科 体育科
M	合っているかな(どっちかな)	★運ぶ果物の大小を選ぶ。 ★列車で進むペースに気付く。 ★果物の重さに気づく。 ★あおむしの模型の口の高さに姿勢を合わせる。	算数科 体育科
IC	いろいろな「よさ」に気づこう(集団,多様性,よさ・楽しさ)	○ペアになった友達と一緒に列車を作る。 ★友達とペースを合わせて列車で進む。 ★自分と友達の活動や制作物を見たり、興味を持ったりする。 ★友達とゲーム活動を楽しんだり、成功を喜んだりする。	生活科 道徳科

8 考察

(1) 成果

- ・自分から友達を誘ったり、友達からの誘いに応じて一緒に活動したりする姿が見られた。
- ・友達と一緒に活動することで、活動への意欲が高まり、友達と進むペースを合わせたり、進行方向を考えて活動したりすることができた。
- ・スクーターボードにうつ伏せて乗り、アーチの高さに合わせて頭を下げることができた。
- ・友達を意識した行動が増えた(「どうぞ」と声をかけながら手渡し,手を繋ぐ等)。
- ・「振り返り」で、「またしたい」と思うものを自分で選ぶことができた。
- ・制作活動で、自分が使いたい道具を選ぶことができた。
- ・単元を通して、一年間の学校生活を振り返ることができた。

(2) 課題

- ・児童自身が考え発想したり、「工夫してみたい」と思ったりできるような環境づくりの設定を行う。(列車のコースの変更等)
- ・季節の知識や季節の移り変わり等,ものの変化を見童に分かりやすく伝える。

〈本時の写真〉



友達と列車に乗って「うんどうかい駅」へ!



みんなで輪になってダンス



この駅にも行ってみたいな

令和6年度実践紹介

対象：小学部2組（3～4年生）6名

単元名「みんなでおいにおにタワーゲームを楽しもう」

1 児童の実態

本学級は、3～4年生の男女6名で構成されている。少しずつではあるが、友達との関わりも増えてきており、休み時間は友達と一緒に積み木や風船で遊んだり、友達がやっているミニカー遊びの真似をしたりする様子が見られるようになった。また、欠席の児童がいると、その児童を心配して、欠席理由を教員に尋ねてくる児童もいる。

年度当初と比較すると、見通しを持って、落ち着いて活動に参加できるようになり、生活単元学習で制作活動やゲーム活動にも意欲的に取り組むことができるようになってきた。

2 単元設定の理由

本学級の児童は、箱積みゲームや玉入れ等のゲーム活動に意欲的で、箱積みゲームでは、自分たちで箱の置き方や向きを工夫して積む様子が見られる。休み時間にも、積み木や箱等を積み上げて遊ぶことも多く、その後に積み上げたものを倒して楽しむ様子も見られる。

本単元では、「ゲーム活動で自分なりに工夫をする」ことをねらいとして活動内容を設定した。「自分なりの工夫」を引き出すには、楽しかった経験を、より楽しみたいと思えるような活動や題材などが必要であると考えた。そこで、児童がより意欲的に取り組み、より夢中になれるように節分の豆まきをモチーフに、「おいにおにタワーゲーム」を設定した。

このゲーム活動を通して、友達と力を合わせることや、鬼タワーを倒す時の工夫等、試行錯誤を重ねながらゲームを楽しむことをねらいとしている。そして、積み上げた鬼タワーに豆ボールを投げて倒す場面においては、倒れる瞬間を見ている児童も期待感や爽快感を味わったり、得点シートやラッキーボックスに入る偶然性、高得点をねらう工夫を楽しんだりすることで、「わくわく・どきどき」する場面をみんなで共有してほしい。

3 単元の目標

- (1) 必要な支援を受けながら、ゲーム活動で使う道具を作ったり、ゲーム活動をしたりする。「知識・技能」
- (2) 鬼タワーや得点シート上の鬼筒の数を数えたり、鬼タワーの高さを比べたりする。「知識・技能」
- (3) 友達と力を合わせて、鬼タワーが高くなるように工夫して積む。「思考・判断・表現」
- (4) 鬼タワーを倒す時に、豆ボールの投げ方や投げる位置、力の強さを工夫する。「思考・判断・表現」
- (5) 友達や教員と一緒にゲーム活動に意欲的に取り組む。「主体的に学習に取り組む態度」

4 単元計画

「みんなでおいにおにタワーゲームを楽しもう」	全 10 時間
やってみよう「つつみタワーゲーム」	1 時間
2組オリジナルのゲーム道具を作ろう	3 時間

「おににおにタワーゲーム」をしよう.....5時間(本時3/5)
 ゲーム活動の振り返りをしよう.....1時間

5 本時の目標

- (1) 鬼筒の数を数えたり(合計したり), 鬼タワーの高さを比べたりする。「知識・技能」
 (2) 鬼タワーが倒れるように豆ボールの投げ方や投げる位置, 力の強さを自分で工夫して投げる。
 「思考・判断・表現」
 (3) 友達や教員とゲーム活動を楽しむ。「主体的に学習に取り組む態度」

6 本時について(展開)

学習活動	指導・支援上の留意点	評価の観点	支援の評価
1. 本時の活動内容を知る。	<ul style="list-style-type: none"> 本時の活動が分かりやすいようにホワイトボードに活動内容を提示する。 本時のめあてをテレビ画面に提示して確認する。 	<ul style="list-style-type: none"> スケジュールやめあてに注目している。 	<ul style="list-style-type: none"> 本時の流れが分かるように提示できたか。 本時のめあてを分かりやすく提示することができたか。
2. ゲーム活動をする。 (1) 本時のゲームやルールを説明する。 (2) ゲーム活動をする。 1回目: 学年対抗 ① 2チームに分かれる。 ② 鬼筒を積み上げる。 ③ 高さや数を確認して比べる。 ④ 得点発表を聞く。 ⑤ 鬼タワーに豆ボールを当てて倒す。 ⑥ 倒れた鬼筒の位置の得点を確認する。 ⑦ 得点発表を聞く。	<ul style="list-style-type: none"> ゲーム活動の遊び方やルールについてテレビ画面に映しながら説明する。 鬼筒の積み方を工夫したり, 友達と力を合わせたりして, 鬼タワーを高く積み上げることができたら, 一緒に喜んだり, 工夫したところを称賛したりする。 積み上げた鬼筒の数を数えたり, 高さを比べたりするときに, 正しく数えられる(比べられる)ように児童と一緒に進む。 豆ボールを投げて鬼タワーを倒すゲームでは, 投げる位置を児童が選択しやすいように床にケンステップを並べておく。 得点シート上の鬼筒を数える時, 鬼筒の位置と一緒に確認して, 正しく数えられるようにする 各チームの得点を正しく計算できるように, 一緒に数の確認をする。 	<ul style="list-style-type: none"> テレビ画面や教員に注目し, ゲームやルールについて説明を聞いている。 友達と鬼筒を高く積み上げて楽しんでいる。 友達や教員と鬼筒を積んで楽しんでいる。 鬼タワーや得点シートの鬼筒の数を数えている。 鬼タワーの高さを比べ高い方を答えている。 鬼タワーの倒れ方を考えて, 豆ボールを投げる位置や力の強さを変えている。 鬼タワーに当たるように, 豆ボールを投げる力の強さを変えている。 鬼タワーに当てられるように, 豆を投げる位置を3か所から選んでいる。 友達と豆ボールを投げて, 鬼タワ 	<ul style="list-style-type: none"> ゲームのルールが理解できるように説明や提示ができたか。 児童が数を数えやすいように, ペースに合わせられたか。 豆ボールを投げる位置を決めやすいように目印等が提示できたか。 児童が計算しやすいように, ヒントの提示や, 視覚支援ができたか。 児童の活動に対してポジティブな言葉かけや称賛, フィードバックができたか。

		<ul style="list-style-type: none"> ・一倒しを楽しんでいる。 ・友達と豆ボールを、鬼タワーに当てることを楽しんでいる。 ・鬼タワーと得点シートの数を合計している。 	
2回目:ランダムチーム	<ul style="list-style-type: none"> ・結果を発表し、勝ったチームを称賛するよう促し、良かった点や惜しかった点を伝える。 ・次のゲームの準備のため、鬼筒や豆ボールを集めるように促す。 ・くじ引きで、異なる学年でチームが組めるようにする。 ・1回目と同様の支援を行う。 		
(3)片付けをする。	<ul style="list-style-type: none"> ・片付けるものを個々に伝え、片付ける場所を写真で提示する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・指示されたものを片付けている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・片付ける場所が分かりやすく、提示設定されていたか。
3. 本時の学習を振り返る。	<ul style="list-style-type: none"> ・本時のめあてを確認しやすいようにテレビにスライドを映す。 ・できていためあてに花丸を貼ることで、達成感を得やすく、達成したことを共感しやすくする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・本時のめあてを思い出している。 	<ul style="list-style-type: none"> ・児童たちがめあてを意識している姿を言葉かけて伝えられたか。

7 本単元の STEAMIC の捉え(○:単元 ★:本時)

	視点	活動内容	各教科との関連
S	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)	<ul style="list-style-type: none"> ★タワーが倒れる時、高い位置にある筒は遠くに倒れる。 ★タワーの低い位置の筒から崩れると、タワーの近くに筒が落ちる。 ★豆ボールを投げる位置を変えたり、タワーのねらう位置を変えたりするとタワーの倒れ方が変わる。 	生活科
T	便利な道具を使おう	<ul style="list-style-type: none"> ○両面テープや色ガムテープ、ビニールテープで貼る。 ○ハケやローラーで色を塗る。 ★片付けボックスにまとめて入れる。 	図画工作科 生活科
E	作ってみよう (ためしてみよう)	<ul style="list-style-type: none"> ○ゲームの道具(鬼筒、豆ボール、得点シート)を作る。 ○筒を積み上げるためには、タワーが傾いていないことに気づく。 ★筒を高く積むために、筒と筒の上下を揃えて積む。 	図画工作科 体育科 算数科
A	楽しもう(芸術、文化、生活、遊び)※ゲーム活動	<ul style="list-style-type: none"> ○ゲームの道具を作る時、豆まきをイメージする。 ★ゲーム活動を楽しむ。 	生活科 図画工作科
M	合っているかな (どっちかな)	<ul style="list-style-type: none"> ★積んだ筒の数を数える。数の大小を比べる。 ★積んだ鬼タワーの高さを、相手チームと比べる。 ★得点を計算する。 	算数科
IC	いろいろな「よさ」に気づこう(集団、多様性、よさ・楽しさ)	<ul style="list-style-type: none"> ★友達と協力して筒を高く積み上げる。 ★高く積み上げた時や得点が高い時に一緒に喜ぶ。 ★倒した筒がラッキーボックスに入った時、一緒に楽しんだり、喜んだりする。 ★上手に積んだり、投げたりする友達に気づく。 	生活科 体育科 道徳科

	★豆ボールの投げ方を工夫する。(力加減, 投げる位置, ねらう場所など)	
--	--------------------------------------	--

8 考察

(1) 成果

【主体的な学び】

- ・道具づくりでは, 自分でパーツを選択できるようにした。
- ・ゲームで使う道具のセッティングを児童が積極的に行うようになった。
- ・ゲームの勝敗に関係なく「もう一回したい」と言葉にする児童もいた。

【STEAMIC 教育】

- ・1回目と2回目で豆ボールを投げる位置を変えていた。
- ・友達と協力して, 筒を高く積み上げた。
- ・ラッキーボックスに筒が入り, 友達と喜んだり, 楽しんだりしていた。

(2) 課題

【主体的な学び】

- ・言語だけの称賛でなく, 視覚的なフィードバックが必要である。

【STEAMIC 教育】

- ・筒が高くなると, 届かなくなる児童への対応が必要である。
- ・どの児童にも理解できるような得点の表し方の工夫をする。

〈本時の写真〉



〈鬼筒積み〉



〈鬼筒数え〉



〈おににおにタワー崩し〉

令和6年度実践紹介

対象：小学部3組（5～6年生）6名

単元名「思い出いっぱい！わくわくどきどき 修学旅行すごろく」

1 児童の実態

本学級は5～6年生の男女6名で構成されている。実態の違いはあるが、スケジュールを活用しながら、個々の課題別の学習に取り組んだり、集団活動に参加したりしている。

2 単元設定の理由

本学級の児童は、自分から友達に言葉をかけたり、遊びに誘ったりと、友達を意識して関わりを持つようとする様子が見られる。本年度は、宿泊学習や修学旅行等、友達と一緒に宿泊する機会があり、寝食を共にすることで児童同士の関わりが増え、人間関係が深まった。修学旅行後には、困っている友達に言葉をかけ、手伝ったり、協力して活動したりする姿が見られるようになった。児童にとって、修学旅行がよい思い出として心に刻まれていることが分かった。

修学旅行後に児童から「修学旅行楽しかった」「修学旅行ゲームとかどう？」等の発言が聞かれた。そこで、馴染みのあるゲーム活動を修学旅行風アレンジすることで、より意欲的に参加し、友達と一緒に試行錯誤を重ねながら活動できると考えた。ゲーム活動の道具制作や準備、片付けも協力して行い、物の積み方や体の動かし方等を自分なりに工夫することで、新しい発見や気づきを得られるような活動を展開したいと考え、本単元を設定した。

3 単元の目標

- (1) すごろくやゲーム活動のルールや遊び方を知る。「知識・技能」
- (2) 必要な支援を受けながら、ゲーム活動で使う道具を作ったり、ゲーム活動で遊んだりする。「知識・技能」
- (3) ゲーム活動や道具作りで、作り方や遊び方を工夫したり、友達と協力したりする。「思考・判断・表現」
- (4) 教員や友達と一緒に、ゲーム活動やダンスに意欲的に取り組む。「主体的に学習に取り組む態度」

4 単元計画

「思い出いっぱい！わくわくどきどき 修学旅行すごろく」……………全13時間
今年の思い出といえば？「修学旅行！」（一年間の振り返り）……………1時間
修学旅行ゲーム（ポートタワーパズル、動物パネル等）を作ろう……………8時間
みんなで修学旅行すごろくを楽しもう……………3時間（本時3/3）
楽しかった修学旅行すごろくをふり返ろう（新聞作り）……………1時間

5 本時の目標

- (1) すごろくやゲーム活動のルールや遊び方を知る。「知識・技能」
- (2) 必要な支援を受けながら、ゲーム活動で使う道具を作ったり、ゲーム活動で遊んだりする。「知識・技能」
- (3) ゲーム活動や道具作りで、作り方や遊び方を工夫したり、友達と協力したりする。「思考・判断・表現」
- (4) 教員や友達と一緒に、ゲーム活動やダンスに意欲的に取り組む。「主体的に学習に取り組む態度」

6 本時について(展開)

学習活動	指導・支援上の留意点	評価の観点	支援の評価
1. 本時の活動内容を知る。	<ul style="list-style-type: none"> ・本時の流れが分かりやすいようにスライドやホワイトボードで活動内容を提示する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・教員やスケジュール、スライドに注目している。 	<ul style="list-style-type: none"> ・活動内容が分かるように提示できたか。
2. 修学旅行すごろくをする。 (1) すごろくのルールの説明を聞く。	<ul style="list-style-type: none"> ・すごろくのルールをテレビ画面に映しながら説明する。 ・必要に応じて、サイコロの目の数を読む、数に応じて駒を動かす等の支援を行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・サイコロの目の数に合わせてすごろくの駒を動かし、マスに書かれている内容を読んでいる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・すごろくのルールが理解できるように説明できたか。
(2) ゲーム活動をする。 ① 水族館クイズ (一人ずつ)	<ul style="list-style-type: none"> ・クイズ問題をイラストと文字でテレビ画面に提示し、問題や内容を全員で共有しやすいようにする。 ・答えやすいように選択式のクイズにし、答えに丸カードを貼るように促す。 	<ul style="list-style-type: none"> ・丸カードを使い、二択クイズに答えている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・児童の答えに対してポジティブな言葉かけができたか。
② 箱積みパズル (チーム対抗)	<ul style="list-style-type: none"> ・友達と一緒に活動できるように、チーム(3人ずつ)を設定し、チームが分かりやすいように顔写真を提示する。 ・パズルの絵が完成するように、箱の積み方を考えるよう言葉かけをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・友達と協力して、絵が完成するように箱を積んでいる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・活動に取り組めるよう、言葉かけや身体的支援ができたか。
③ スクーターボードレース (チーム対抗)	<ul style="list-style-type: none"> ・スクーターボードでコースに沿って進むことができるように身体的支援を行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・スクーターボードに乗り、コースに沿って進んでいる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・コースに注目したり、体を動かしたりするような支援ができたか。
④ 動物パネルゲーム (チーム対抗)	<ul style="list-style-type: none"> ・パネルを児童と一緒に数えたり、できたことを共感したりして達成感を感じられるようにする。 ・T2, T3は授業を振り返りやすいようにタブレット端末で活動中の写真を撮る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・友達と一緒にパネルを数えている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・友達の活動に注目できるような促しができたか。 ・友達と一緒に活動する楽しさを感じられるよう、楽しい雰囲気づくりができたか。
⑤ 「学園天国」ダンス (全員)	<ul style="list-style-type: none"> ・道具を移動させ、踊りやすいよう環境を整える。 ・楽しみながらダンスできるようにテレビに動画を映したり、そばで示範したりする。 ・タブレット端末で活動中の写真を撮る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・動画や示範を見て自分からダンスをしたり、音楽に合わせて体を動かしたりしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ダンスがしやすいような場づくりや楽しんで踊れるような雰囲気づくりができたか。
3. 振り返りをする。	<ul style="list-style-type: none"> ・活動の様子(写真)をテレビに映して、思い出しやすいようにする。 ・良かった点を伝え、楽しかったことや頑張ったこと、次もしたいこと等を尋ね、カード等の選択肢を提示して、答えやすくする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・教員やボード、画像に注目する。 ・教員の問いかけに対し、言葉や動きで応えている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・児童の良い表情や、達成感のある言葉を引き出すことができたよう、紹介や発問、応答等ができたか。

7 本単元の STEAMIC の捉え(○:単元 ★:本時)

	視点	活動内容	各教科との関連
S	ものの変化に気付こう(不思議さやおもしろさを感じよう)	★床を蹴り、スクーターボードを動かす。	体育科
T	便利な道具を使おう	○ハケ、ローラー等を使用して色を塗る。 ○ラミネーターを使ってラミネート加工をする。 ○台車で一度に多くの箱を運ぶ。 ★タブレットやテレビに映された映像を見る。	図画工作科
E	作ってみよう(ためしてみよう)	○すごろくを作る。 ○ゲーム道具(動物パネル、箱積みパズル等)を作る。 ★箱の順番や向きを合わせて、パズルの絵を組み立てる。 ★箱を順番に積むと、絵が完成することに気付く。 ○修学旅行の行程順にすごろくが設定されていることに気付く。 ★スクーターボードに乗り、進むコースを考えながら体を動かす。 ★裏表を考えながらパネルを裏返す。	図画工作科 自立活動 生活科
A	楽しもう(芸術, 文化, 生活, 遊び)	★修学旅行の思い出を振り返りながらゲーム活動に参加する。 ★ゲーム活動やダンスを楽しむ。	体育科 音楽科
M	合っているかな(どっちかな)	★すごろくのマス目やサイコロの目を数える。 ★すごろくの駒をサイコロの目の数とマス目に合わせて動かす。 ★パネルの絵の数を数える。	算数科 生活科
IC	いろいろな「よさ」に気づこう(集団, 多様性, よさ・楽しさ)	★ポートタワーの絵が完成するように、友達と協力する。 ★友達のスクーターボードの乗り方, 進むコース等に注目する。 ★友達が描いた(色塗りをした)絵に注目する。 ★友達と一緒にダンスを踊る。	生活科 図画工作科

8 考察

(1) 成果

【主体的な学び】

- ・修学旅行をテーマにした「すごろく」や各ゲームを設定することで、自分の経験を学習に生かすことができた。
- ・友達と協力して、ゲーム活動に取り組むことができた。(社会性, 共感)
- ・道具を自分たちで作ることで、「自分たちのもの」という意識が芽生え、やりがいをもってゲームに参加できた。

【STEAMIC 教育】

- ・多種多様な活動で遊びながら学ぶことができた。
- ・児童が試行錯誤する機会を設けることができた。
- ・チーム対抗で行うゲーム活動の順番を自分たちで決めることで、協力して活動することができた。

(2) 課題

【主体的な学び】

・教員の意図で、コースやゲームを設定するのではなく、児童の希望や工夫を取り入れる。

※「次はワープをつくりたい」等の意見を取り入れる。(創造性, 工夫)

【STEAMIC 教育】

・活動内容を精選することで、一つ一つの活動をより深めることができる。

・難易度を上げることで、ステップアップすることができる。(サイコロ, パズル等)

〈本時の写真〉



水族館クイズ



箱積みパズル



スクーターボードレース



動物パネルゲーム



「学園天国」ダンス

令和7年度実践紹介

対象：小学部3組（5～6年生） 6名

単元名「みんなでたくはいマスターになろう」

1 児童の実態

本学級は、5年生3名、6年生3名の計6名で構成されている。自分からや教員の言葉かけでスケジュールを確認して、次の活動へ移行できている。また、休み時間には、一人で遊ぶ児童もいるが、友達を遊びに誘ったり、友達に関わろうとしたりする場面が増えている。

2 単元設定の理由

本学級は、高学年の役割として、小学部全体で行う授業の、準備や片付け等を行っている。長椅子を運んだり、セラピーマットを並べたりと様々なお手伝いに、児童たちは意欲的に取り組むことができている。小学部教員からの感謝の言葉を受けて、少しずつ自信につながっていると感じられる。5月に開催した運動会では、小学部の団体競技やダンス等で使用する道具を、台車に載せて体育館や運動場まで運ぶお手伝いをした。台車をぶつけないで操作することや、道具を落とさずにゆっくりと運ぶことが課題としてみられた。

本単元では、目的地まで荷物を落とさずに運ぶための力を身に付けることをねらいとして、宅配業者をモチーフにしたゲーム活動を設定した。ゲーム活動を通して、荷物を落とさないように運ぶためにどうすればよいかに気づき、学級や小学部でのお手伝いにつなげて欲しいと願い、本単元を設定した。ゲーム活動では、自分たちで制作した道具を使って、友達や教員と一緒に活動することで、活動への意欲を高め、協力する態度に身につけられるようにしたいと考えた。

3 単元の目標

- (1) 必要な支援を受けながら、ゲーム活動で使う道具を作ったり、ゲーム活動（荷台のロープを引く、台車を押す）をしたりする。「知識・技能」
- (2) 運んだ荷物の数を数えたり、ゲームの得点を計算したりする。「知識・技能」
- (3) 荷物を落とさないように、ロープの引き方や台車の押し方を工夫する。「思考・判断・表現」
- (4) 友達と力を合わせて、荷物を積んだり、落ちないように運んだりする。「思考・判断・表現」
- (5) 荷物を落とさずに運ぶことを意識して、ゲーム活動に意欲的に取り組む。「主体的に学習に取り組む態度」

4 単元計画

- 「みんなでたくはいマスターになろう」…………… 全11時間
- やってみよう「たくはいマスターゲーム」…………… 3時間
- たくはいゲームの道具を作ろう…………… 4時間
- 「たくはいマスターになろう」…………… 3時間（本時2/3）
- ゲーム活動の振り返りをしよう…………… 1時間

5 本時の目標

- (1) 荷物を落とさないように、台車の押し方や速さを変える。「思考・判断・表現」
- (2) 荷物を落とさないように、友達と力を合わせて荷物を運ぶ。「思考・判断・表現」
- (3) ゲーム活動で、荷物を落とさずに台車を押すことを楽しんだり、自発的に友達と協力して運んだりする。
「主体的に学習に取り組む態度」

6 本時について(展開)

学習活動	指導・支援上の留意点	評価の観点	支援の評価
1. 本時の活動内容を知る。	<ul style="list-style-type: none"> ・ホワイトボードに本時の流れを提示する。 ・活動の順番を提示する。 ・担当の児童に本時のめあてを提示するよう促す。 	<ul style="list-style-type: none"> ・スケジュールに注目している。 	<ul style="list-style-type: none"> ・本時の流れが分かるように提示できたか。 ・本時のめあてを分かりやすく提示することができたか。
2. ゲーム活動をする。 (1) 本時のゲームやルールを説明する。	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム活動のルールの動画をテレビ画面に映しながら説明する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> 3人で荷物を運ぶ動画では、友達と役割を決めて運ぶものと、役割を決めずに運ぶものを映して、見比べるようにする。 </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームやルールについて説明を聞いている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームのルールが理解できるように説明ができたか。
(2) ゲーム活動をする。 1回目: 学年チーム ① 学年ごとに分かれる。 ② 台車で荷物を運ぶ。 ③ 荷物の数を比べる。	<ul style="list-style-type: none"> ・荷物が落ちないように積み方を工夫したり、台車の押し方を変えたりすることができたら、一緒に喜んだり、称賛したりする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・教員の支援を受けて、段差を乗り越える時に台車を押す力を変えている。 ・荷物を落とさないように、段差の前で台車のスピードをゆっくりにしている。 ・荷物を落とさずに運ぶことができると、教員や友達と一緒に喜んでいる。 ・何回も荷物を落とさないように運んでいる。 ・友達と荷物を運ぶ時に、まず友達にやりたい役割を聞いている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・児童の活動に対してポジティブな言葉かけや称賛、フィードバックできたか。 ・ゆっくり押ししたり、積み方を変えたりしている様子を称賛できたか。 ・児童同士が成功や喜びを共感できるような促しや支援ができたか。 ・友達と協力していたり、役割を果たしたりしている様子を称賛していたか。

2回目:ランダムチーム	<ul style="list-style-type: none"> 異なる学年でチームが組めるようにくじ引きをする。 1回目と同様の支援を行う。 友達と役割を決めて、荷物を運ぶことができたなら、一緒に喜んだり、称賛したりする。 	<ul style="list-style-type: none"> 教員の支援を受けて、友達と一緒に荷物を運んでいる。 荷物を支えながら、友達と一緒に荷物を運んでいる。 台車を操作している友達を誘導している。 	
3. 本時の学習を振り返る。	<ul style="list-style-type: none"> 本時のめあてについて確認しやすいようにホワイトボードを提示する。 ゲーム活動の振り返りがしやすいように、活動の写真を提示する。 工夫したことを答えられるように、写真の提示や発問をする。 「またやってみたい」「次はこんなことやってみたい」と感想を引き出せるような発問をする。 	<ul style="list-style-type: none"> 本時のめあてを確認している。 本時を振り返り、言葉で伝えたり、カードを選択したりしている。 	<ul style="list-style-type: none"> 児童のめあてに沿った活動を言葉かけや写真で伝えられたか。 感想や工夫したことを答えられるような発問ができたか。

7 本単元の STEAM の捉え (○:単元 ★:本時)

	視点	活動内容	各教科との関連
S	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)	<ul style="list-style-type: none"> ○荷台のロープを素早く引くと、載せてある荷物が揺れたり、傾いたりすることに気づく。 ○台車を強く押すと、載せている荷物が後ろに下がることに気づく。 	生活科
T	便利な道具を使おう	<ul style="list-style-type: none"> ○ハケやローラーを使って色を塗る。 ★多くの荷物を運べるように台車を使う。 	図画工作科 生活科
E	作ってみよう (ためしてみよう)	<ul style="list-style-type: none"> ○ゲームの道具(荷物、ドア、段差)を作る。 ○荷台のロープをゆっくり引くと、荷物が落ちにくいことに気づく。 ★台車で段差を乗り越える時は、一度止まったり、ゆっくり動かしたりすると荷物が落ちにくいことに気づく。 	図画工作科 生活科
A	楽しもう	<ul style="list-style-type: none"> ○荷物の模様をデザインする。 ★ゲーム活動を楽しむ。 ○宅配業者になりきる。 	図画工作科 生活科
M	合っているかな (どっちかな)	<ul style="list-style-type: none"> ★運んできた荷物を数える。 ★運んできた荷物の合計を計算する。 ★時間を測る(残り時間をカウントする)。 ★運んだ荷物の数を、ホワイトボードにマグネットを並べて比較する。 	算数科
IC	いろいろな 「よさ」に気づこう	<ul style="list-style-type: none"> ★友達と協力して荷物を運ぶ。 ★荷物を落とさずに運ぶことができた時に一緒に喜ぶ。 ★荷物を落とさずに上手に運ぶ友達に気づく。 ★友達に荷物を支えてもらおうと、荷物が落ちにくくなる。 ★荷物を上手に積む友達に気づく。 	生活科 道徳科

8 考察

(1) 成果

【主体的な学び】

- ・日常生活でのお手伝いにおける課題を活動内容に設定できた。
- ・宅配業者用の帽子や箱のイラスト等から「お届けサービス」の一員になりきる環境設定ができた。
- ・児童がゲームに必要な道具を作り、ゲーム活動を行う单元構成により、児童の意欲が増した。

【STEAMIC 教育】

- ・段差を越えるために、前輪が上がるように、足で踏んで台車を傾けている。(台車の操作)
- ・荷物を載せる時に、箱の向きや自分が運べる量、台車の中心に置く等の工夫が見られた。
- ・チームの友達と役割を決めたり、友達と協力して荷物を運んだりすることができた。

(2) 課題

【主体的な学び】

- ・チーム編成を様々なパターンにすることで、誰もが勝ち負けの経験を積める設定が必要である。
- ・ゲーム活動の説明動画を提示する場面の見直しが必要である。
- ・児童の気持ちのくみ取りや次の活動への発問等を丁寧に行う振り返りが必要である。

【STEAMIC 教育】

- ・得点ボードのマグネットの並べ方に対して、比較しやすいように提示することが必要である。
- ・残り時間によって活動の工夫(積む箱の数や台車を押す速さを変える)ができるように、残り時間が分かる時計を使用する。

〈本時の写真〉



<台車の操作(前輪を上げる)>



<友達と役割や順番を決める>



<役割分担(協力して運ぶ)>

中学部研究

I 学部研究概要

1 中学部概要

本校中学部には1学年に1学級6名,3学年で計18名の生徒が在籍している。生徒の主となる疾患は,ASD,ダウン症候群等である。

中学部は学校教育目標に基づき,中学部生徒の生活年齢や発達段階を考慮して,中学部の教育目標及び目指す生徒像を掲げ,その実現を目指し授業実践に取り組んでいる。中学部の教育目標や週時程は次のとおりである。

表2-6 中学部の教育目標

- 1 ところとからだの調和のとれた人間力を育てる。
- 2 自他共に大切にできる態度を養う。
- 3 生活に生かすことのできる知識や技術の向上を図る。
- 4 個々の「参加」の質を高めて,生活を豊かにする態度を育てる。

表2-7 中学部のめざす生徒像

- 1 健康な身体と調和のとれたところを持つ生徒。
- 2 他者とかかわることを楽しめる生徒。
- 3 学びや体験をとおして「分かる」「できる」「こうすればいい」ことを自分から見つけられる生徒。
- 4 自らの興味や関心,楽しみを広げ,様々な生活場面に参加できる生徒。

表2-8 中学部週時程表

	月	火	水	木	金
	日常生活の指導				
1	朝の会				
	全校朝会(月1回) 自立活動	自立活動			
2	保健体育 (スポーツ/保健)	保健体育 (トレーニング& リズム)	保健体育 (マラソン) (ウォーキング)	保健体育 (トレーニング& リズム)	保健体育 (マラソン) (ウォーキング)
3	総合的な学習の時間 または外国語(※)	国語	作業学習 (委託)	生活単元学習	職業・家庭
4	生活単元学習	数学		生活単元学習	職業・家庭
	日常生活の指導(食事に関する指導等)				
5 1 年	作業学習 (工芸)	作業学習 (工芸)	生活単元学習	国語	を展開してい 音楽 編成し,異学 日常生活の指導
			美術	数学	
	日常生活の指導				

(※) 外国語は週替わりで1~3年生がローテーションで実施

2 研究目的・目標

中学部では、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～の実現に向け、段階的に研究を進めてきた。

1年目から2年目にかけては、本学大学院教育探究総合コース 胸組虎胤特命教授による研修会資料(2023)「STEAMICとは、“STEAM for IC”ではなく(目的ではない),STEAMにより生み出される」というICの捉えを参考に、STEAM教育からSTEAMIC教育へと発展させることを計画的に位置づけていた。一方で、3年目の研究目標については、これまでの実践を通して見えてきた生徒の変容や課題を踏まえ、研究目的である「主体的な学び」に向かう生徒の育成により近づくために必要な視点を加えて発展的に設定したものである。

1年目(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

本校では、令和4年度に「特別支援学校における STEAM 教育の実践」をテーマとした取組を行い、中学部では、文献研究(「なぜ?どうして?がよくわかる わくわく科学実験図鑑」:クリスタル・チャトン/訳 岩田佳代子、「世界を変える STEAM 人材 シリコンバレー「デザイン思考」の核心」:ヤング吉原麻里子 木島里江)から、STEAM 教育のキーワードとして、①生徒が興味をもつことができる ②「かせつ」を立てる ③とにかく楽しむ、の3つを設定した。

これらのキーワードを踏襲しつつ、①と③については、これまでの授業づくりでも重視してきた要素であることから、②の「かせつ」を立てる」ことについてSTEAM教育の独自性に着目して目標を検討した。

「かせつ」を立てるためには、保有している知識を活用する力が必要である。知的障がいのある中学部段階の生徒がこの力を身につけていくためには、単なる暗記ではなく、教育目標にも示されている「生活に生かすことのできる知識」として定着させることが重要である。また、知識と経験を楽しみながら結び付ける工夫により、その楽しさが生徒の学びへの意欲を高め、「主体的な学び」につながると考えた。このような観点から、授業を通して知識の習得と具体的な経験を繰り返し、両者を結びつける手立てが必要であるとの認識に至り、「学ぶことそのものが楽しい」と感じられる授業づくりを目指した。

2年目(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

1年目の学びを基盤に、協同的な学習場面を取り入れ、仲間と関わりながら学ぶ楽しさを実感できる授業づくりを進めた。

3年目(令和7年度)

知識を習得し、経験と結びつけながら、「できた」に気付き、仲間と共に学ぶことを楽しむ生徒の育成

自己理解を促す学習や自らの成長に気付く評価の工夫により「できた」という実感を伴う授業づくりに取り組み、次への見通しや期待感により学びへの意欲を高めることで、研究目的である「主体的な学び」に向かう生徒の育成をより確かなものとする段階と位置づけている。

3 STEAMIC 教育の捉え

令和4年度の実践から踏襲した、「かせつをたてる」というキーワードを、中学部におけるSTEAMIC 教育を考える起点とした。

まず、STEAM教育の観点から、知的障がい特別支援学校に在籍する子どもがどのように「かせつをたてる」力を身につけていくのかを考えたとき、各学部の児童生徒について、小学部は知識の基盤となる多様な経験を重ねる段階、中学部は得られた経験に知識を結びつける段階、そして高等部は経験に結び付けることで確かとなった知識を活用することができる（「かせつ」を立てられる）段階として位置づけられるのではないかと捉えた。

また、IC の観点からも、胸組虎胤特命教授による研修会資料（2024）により、幼稚園段階では「共感の芽生え」、小学校段階で「共感の意識」、中学校段階で「共感の育成」と示された。同時に、「自分の個性を認める段階から他者との違いを認識する段階を経て、共感に至る」という道筋も示された。このことから、幼稚園から小学校の発達段階に相当する生徒が多い本校中学部の実態から、本校中学部における IC とは「自分と他者との区別」や「他者との共通点や相違点に気付く」段階ではないかと捉えた。

「主体的な学び」に向かう児童生徒の育成を目指すため、STEAMICの各分野と児童生徒の学びの視点を各学部で系統的に考える中で、この2つの観点から得られた捉えを取り入れ、本校中学部におけるSTEAMIC教育の生徒の学びの視点を以下の通りとした。

STEAMIC の各分野	生徒の学びの視点
S (Science)	ものの変化を体験しよう
T (Technology)	用途に合わせて道具を使おう
E (Engineering)	手順に沿ってやってみよう よりよいものを作ろう
A (Arts)	様々な表現方法を体験しよう
M (Mathematics)	比べてみよう 数字で表そう
IC (Inclusive Citizenship)	仲間のよさや違いに気付こう

4 研究の方法

中学部では、「主体的な学び」とは何かを検討し、以下のように定義した。

表2-9 中学部で検討した「主体的な学び」の定義

<p>「主体的な学び」：「目標に向かって夢中で取り組み、次につながる学び」</p> <p>「夢中」：活動に対して興味や関心を持ち、活動内容を理解したうえで、「もっとやりたい」「繰り返しやりたい」という気持ちを伴った状態</p> <p>「次」：次の授業（次時）への意欲にとどまらず、次の単元や次の学年、さらには将来の学びへと意識を広げていくこと</p>

学部教員でこの定義を共通理解し、STEAMIC 教育を取り入れた生活単元学習における授業

づくりを進めてきた。授業構想や単元構成においては、生徒の「夢中」の姿が発現することを目指して取り組んできた。

(1) 1年目(令和5年度) ~教員の意識や実践の変容を目指す~

①文献研究(各種資料含む)

前述の2冊の書籍や各種資料(参考文献参照)等から、試行錯誤のプロセスの重要性を確認した。これを踏まえ、生徒が興味を持てる学習活動(経験)の中で、試行錯誤と知識の習得を楽しみながら取り組めるよう、知識と経験を結びつけるために効果的な活動内容や支援のあり方を検討していくことにした。これは、生徒が自分の興味を起点に試行錯誤を重ね、学習活動に楽しみながら取り組むことで、学びに向かう意欲を高め、主体性を育むための基盤づくりであった。

②STEAMICの視点を取り入れた授業実践

学部教員全員が、担当している各教科をSTEAMの各分野(科学・技術・工学・芸術(およびリベラルアーツ)・数学)の視点で捉え直すことを試みた。この取組により、教員はSTEAM教育の視点を意識的に活用し、授業設計に反映させる力を養うことができ、教材研究や授業展開の幅を広げる第一歩となった。その成果を基盤として、生活単元学習では各学年でSTEAM教育の視点を取り入れた題材設定や活動内容、授業展開を実践した。また、前研究(令和3~4年度)で主体的な学びを促すために効果の見られた、生徒自身が目標を選択できる仕組み、達成基準の明示、即時評価も継続した。

(2) 2年目(令和6年度) ~教員の変容を土台に、より生徒の育成に焦点を当てる~

1年目に見られた教員側の意識や実践の変容を土台として、より生徒の育成に焦点を当てて研究を進めた。

①IC(Inclusive Citizenship:包括的な市民性)の視点を取り入れた授業づくり

鳴門教育大学がSTEAMIC教育を通して目指す「多様な人々の権利を認められる人間、多様性を理解し共感できる社会の構成員の養成」を研究の方向性として位置づけた。胸組教授からの助言を受け、ICのキーワードとして「共感」が示されたことで、中学部段階におけるICを「協同を通して共感スキル(自分と他者との区別・他者との共通点や相違点に気付く)を養うこと」と定義した。この考えを具体化するため、協力してひとつの課題に取り組む活動を取り入れ、その学びを振り返るための共通ツールの活用を授業構想に組み込んだ。

②「授業計画・振り返りシート」の作成と活用

STEAMIC教育と中学部が目指す「主体的な学び」との関係性を明確にし、単元計画の立案時に活用することで、授業に具体的に落とし込む仕組みを整えた。

③次につながる評価方法の工夫

前研究から継続していた、目標とする行動が見られた時にポイントシールを付与する等の即時評価の課題(授業の流れを妨げる、教員が評価に追われて十分な支援を行いにくい、生徒にとって次の学びにつながる評価として捉えにくい)を解決するため、授業の核となる目標(主体性や共同~協同性など)に対して生徒が自己評価を行う仕組みとして、「〇〇メーター」の試行を導入した。

表2-10 授業計画・振り返りシート

図2-2 「〇〇メーター」(例: 楽しメーター)

年 月			
<small>中学部の主体的な学びの定義…目標に向かって夢中で取り組み、次につなげる学び</small>			
授業計画・振り返りシート	中学部	年	対象生徒:
単元名	単元の時数 全		時間
	<small>(計画)単元の中で取り入れたい学習内容・教材・教具等</small>	<small>(振り返り)授業で定られた目標に向かって夢中で取り組み、次につなげる学びの姿 →高学年に、あるが〇〇もしていた(教員の取組)→今後の取組) など</small>	
S	ものの変化を体験しよう		変化場面
T	用途に合わせて道具を使おう		
E	多量に遊んでみてみよう よりよいものを作ろう		
A	様々な表現方法を体験しよう		
M	比べてみよう 数字で表そう		
IC	仲間のおさや違いに気付こう		



これらの取組を通して、生徒が自分の学びや変化を意識し、他者との関わりの中で自分を見つける姿が見られるようになった。これを受けて、学部内で「主体的な学び」における「次につなげる学び」とは何かを協議し、「生徒がよりよい自分を意識して積み上げていく学び」という共通理解に至った。その上で、「教員の考えるよりよい自分(目指す姿)」を授業者間で話し合って決定し、授業構想に反映する枠組みを設けた。これは、学習指導要領に示された目標や育成すべき資質・能力を踏まえ、教員が生徒にどのような力を身に付けさせたいかという観点から、その方向性を生徒が自分の学びに結びつけて捉えられることが重要だという考えに基づいている。

④「授業計画・振り返りシート」の改善

教員が考える「よりよい自分」を記述する欄を設けることで、目指す姿を授業設計に組み込む仕組みを整えた。

(3) 3年目(令和7年度) ～主体的な学びを深める～

生徒がより主体的に学びに取り組むためには、教育目標に向けた授業実践に加え、生徒自身が「よりよい自分」を考え、学びの中で実感できることも重要であると考えた。そこで、視点を「教員が考えるより良い自分」から「生徒自身が考えるより良い自分」へと移し、生徒が「できた」と実感できる授業改善により、より主体的な学びの実現を目指した。

①「授業計画・振り返りシート」の改善

小單元ごとの主体的な学びの姿について進捗状況进行评估し、その評価を受けて、次の小單元に向けての改善を記載する仕組みを設定した。この取組により、生徒の学びの変化や意欲の高まりを可視化し、さらに生徒が「できた」と実感できる授業改善につなげることを目指した。

② 自立活動の時間における、自己理解をテーマとした指導

「自分を知ろうシート」を用いて自己理解を深める指導を行った。自立活動は本来、一人ひとりの教育的ニーズに応じた支援を重視する時間であり、共通のテーマを扱うことには検討を要した。しかし、シートから得られた情報を教員が教育活動全般に生かすこと、また生徒が自分を見つめ、学びの基盤として自己理解を深める機会とすることに意義を見出し、実施した。

「自分を知ろうシート」は「自分の好きなこと・苦手なこと」などの自己理解に関する内容や、「どんな大人になりたいか」「そのために今からできることは何か」という問いで構成し、生徒それぞれの実態によって“今の自分”や“なりたい自分”を考え、学びの主体である“自分”に意識を向けることをねらいとした。さらに、生徒が「自分にとってのよりよい自分」を考え、その姿を意識しながら学ぶことを通して、学びへの内発的な動機づけを高めることをねらいとした。得られた生

徒の記述や表現は、生活単元学習における活動内容の選択や役割の提示、振り返り場面の設定に活用し、生徒が「できた」と実感しやすい授業構成へとつなげた。

表2-11 改善した「授業計画・振り返りシート」

授業計画・振り返りシート		年 月			
目的：知識を整理し、経験に基づいて「できた」に気付く、仲間と共に学ぶことを楽しむ生徒の育成。					
中学部の主体的な学びの定義…目標に向かって夢中で取り組み、次につながる学び					
中学部 年 授業本時： 実 期： 自立活動指導内容設定表・自己理解シート・単元の内容を踏まえて記載	単元の目標： 対象生徒の単元の目標：(主体的に学習に取り組む態度)				
単元名 全 時間					
単元計画		授業予定日			
	単元計画	授業予定日	授業予定日	授業予定日	授業予定日
S	ものの変化を体験しよう				
T	順番に合わせて道具を使おう				
E	手順に沿ってやってみよう よりよいものを作ろう				
A	様々な表現方法を体験しよう				
M	出でてみよう 数学で考えよう				
IC	仲間のよさや違いに気付こう				
振り返り	主体的な学びの姿の評価				
	次の小単元に向けての改善				

図2-3 「自分を知らうシート」



③次につながる評価方法の改善

「〇〇メーター」のように学部として一律の方法を設定するのではなく、個々の生徒の実態や目標に応じて柔軟に工夫しながら試行している。評価は、生徒が「できた」を実感し、次の学びを考えられるようにすることを目的としており、指導と切り離さず、学びの過程を振り返って改善につなげる場として機能させたいと考えている。今後は、こうした試行の結果をもとに学部内で共有し、より効果的な方法を検討する。

II 結果

(1) 文献研究及び STEAM 教育の視点を取り入れた授業実践

- ・ 中学部の生活単元学習において、どのような授業づくりを進めていけばよいかという共通の視点を獲得することができた。
- ・ STEAM 教育の視点を取り入れた授業づくりの結果、変化の大きい事象を題材にすること、制作的で繰り返しのある活動を取り上げること、「誰かのために」という意識づけが生徒の主体的な学びを引き出す上で効果的であることがわかった。

(2) IC の視点を取り入れた授業づくり

- ・ 「誰かのために」何かを制作する・企画するという単元設定や、生徒同士が関わりながら学習を進める授業展開、生徒それぞれの多様な意見や感じ方に触れる振り返りなど他者意識や共感スキルを育む学習活動が具体化された。
- ・ 「〇〇さんの△△なところが良かった」等の他者の言動への肯定的な発言の増加や、自分の思いを可能な方法で伝えようとする姿等、他者への意識や関係の深まりを促すことができた。

(3) 授業計画・振り返りシート

- ・ STEAMIC の各要素を網羅的に取り入れ、共通の視点を意識した授業づくりが可能となった。
- ・ 各分野ごとの記入欄を設けたことで、「IC」の欄に相手意識を育む学習内容やねらう姿を記載でき、協同的な学びを具体化することができた。主体的な学びの姿を記録することで、生徒の学びの変化や意欲の高まりを把握しやすくなり、生徒が「できた」という実感につながる授業改善の手

掛かりを得ることができた。この協同的（学級によっては協働的）な学びを通して、共感スキルを養うことにもつながった。

- ・定期的に学部研究会で各学年のシートを共有したことで、他学年の学習内容への意識を持つことにもつながった。年度毎に重要視した視点－授業者間で共通理解した「より良い姿や」、自立活動で得られた「自分を知ろうシート」の情報－を授業計画に反映したことで、その姿に繋がる授業を計画・実施し、学びの進捗を視覚化して次の学びにつなげる授業改善を図ることができた。
- ・研究期間中は有効に活用されたものの、STEAMIC、自立活動、主体的な学びなど複数の視点が混在し、記入項目が多いため、研究終了後に日常的に使用し続けることは難しいと感じられた。

(4) 次につながる評価や振り返り

- ・「〇〇メーター」の活用により、同じ授業に対する他者の評価を見ることで感じ方の違いに気づき、相手を意識する姿が見られた。繰り返しの活用を通して、評価の理由を考えて言葉で表す生徒が増え、やり取りを通して考えや思いが深まり、次の授業に向けて自己の改善点を考えるきっかけにできている場面も見られた。
- ・「みんなでやったから楽しい」といった、自分の楽しさだけでなく、相手を意識した楽しさや嬉しさの表現も増加し、記録された数々のエピソードからは、生徒の共感スキルの高まりが見られた。
- ・共通ツールの一律運用では、一部の生徒にとって実態に即した振り返りになりにくい場面があり、振り返りが「できた」を実感させる場として機能していないケースも見られた。評価方法については、個別化や運用の工夫だけでなく、生徒が「できた」を実感し、次の学びを考えられるようにすることを目的とし、指導と評価を一体化する多様な方法の検討が必要である。

(5) 自立活動と生活単元学習の関連

- ・生徒の自己理解の程度を把握し、自立活動の視点を踏まえた生活単元学習の授業づくりに生かすことができた。
- ・実施したことで、自立活動だけでなく、生活単元学習そのものについて等、教員によって捉え方に差があることが分かり、教育課程全体の未整理が明らかになった。

Ⅲ 考察

これらの成果は、STEAMIC 教育の視点を取り入れた授業づくりが、生徒の主体的な学びを支える有効な手立てであることを示している。同時に、見えてきた課題についても、中学部の今後の教育活動について考える上で、大きな示唆を与えるものとなった。

(1) 文献研究及び STEAM 教育の視点を取り入れた授業実践

STEAM 教育の視点を取り入れた生活単元学習の実践を通して、生徒の「夢中」の姿を引き出し「主体的な学び」を促す授業づくりの要点が明らかとなった。また、学部教員で定義や視点を共有できたことが、授業設計の方向性をそろえる上で大きな力となった。

(2) IC の視点を取り入れた授業づくり

IC の視点を取り入れることで、学びが「自分だけの達成」から「仲間と共に学ぶ喜び」へ広がる場面が見られた。生徒が他者の意見や行動に共感し、自分なりの方法で他者と関わりをもとうと

する様子も記録され、これらの変化は、特別支援教育において協同的な学びを促すための基盤となる可能性を示している。

(3) 授業計画・振り返りシート

「授業計画・振り返りシート」の活用は、生徒の学びの変容を可視化するうえで大きな効果をもたらした。学びの過程を記録し、授業者で共有しながら授業改善を図ることで、生徒が自らの「できた」を振り返り、仲間と共に学びを広げる姿を見取ることができた。これは、中学部が定義する「夢中」と「次」を意識した学びを支える具体的な方策となり、主体的な学びの育成に寄与することを示唆している。

しかし、「授業計画・振り返りシート」については、複数の視点が混在することで目的が曖昧になりやすいことや、記入項目の多さによる負担感が、継続的な活用を阻む要因になる可能性がある。今後は、目的を明確化し、記入項目を精選することで負担を軽減し、日常的な授業においても活用しやすい仕組みを整えることが求められる。

(4) 次につながる評価や振り返り

評価については、生徒が「できた」を実感し、次の学びへの見通しや期待感をもつことで主体的に取り組めるよう、学習の進捗を把握する形成的評価とフィードバックの工夫が必要である。授業の振り返りでは、教員との対話やワークシートを活用する等、生徒が自分の考えを整理し「次にどうするか」を考えられるようにすることが課題である。その際、言語化に限らず、多様な表現手段や視覚的な選択肢を取り入れ、言葉で表現することが難しい生徒も振り返りを行えるようにすることが重要である。

(5) 自立活動と生活単元学習の関連

教育課程の捉えが未整理であることが課題の根底原因として存在していた。具体的には、生活単元学習の目標設定の方法や「合わせた指導」という学習形態について、また、自立活動の在り方や中心的課題の導き方などについて、教員間で共通理解が十分に形成されていなかった。それ以外にも、指導と評価の一体化の意味や実践方法が共有されていないことも、学部としての一貫性を欠く要因となっていた。

(6) 今後に向けて

今後は、単元で身につけた力を次の学びへ確実につなげ、発展させるための教育課程の構築が課題である。生活単元学習を起点に、学年間・教科間をまたいだ学びを系統的に構成するカリキュラム・マネジメントを具体化し、年間指導計画や学習グループ編成の在り方を再検討する必要がある。また、これまでの研究で培った STEAMIC 教育の視点を生かし、教科横断的な学びを支える授業づくりと、評価・振り返りの仕組みを整えることで、生徒の「夢中」と「次」を持続的に支える学習環境を構築していくことが求められる。これにより、中学部の生徒一人ひとりが自分の成長を実感しながら主体的に学ぶことができると考える。

〈参考文献〉

クリスタル・チャトン/訳 岩田佳代子(2021)「なぜ?どうして?がよくわかる わくわく科学実験
図鑑」Discover21

ヤング吉原麻里子 木島里江(2019)「世界を変える STEAM 人材 シリコンバレー「デザイン思
考」の核心」朝日新書

胸組虎胤(2024)「STEAM 教育の実験とデザインが生む創造的教師——科学者&芸術家(理
論編)」東京図書出版

〈参考資料〉

『こどもちゃれんじすてっぷ通信』(2022)記事「知っておきたい STEM/STEAM 教育」お話をう
かがった人:中川一史 ベネッセコーポレーション

〈参考 WEB サイト〉

文部科学省ホームページ「STEAM 教育等の教科等横断的な学習の推進について」

https://www.mext.go.jp/content/20240401-mxt_kyouiku01-000016477.pdf

鳴門教育大学ホームページ「鳴門教育大学附属学校における STEAMIC 教育」

<https://www.naruto-u.ac.jp/schools/steamic/>

IV 実践紹介

令和5年度実践紹介

対象：中学部1年 6名

単元名 「クリスマス大作戦!～クリスマスバージョンの中着を販売しよう～」

1 生徒の実態

本学級は男子2名、女子4名の計6名で構成されている。手指の巧緻性や発達段階に差があるが、6名全員が簡単な言葉でコミュニケーションが取れ、生徒同士で関わり合いながら集団活動を行うことができている。

2 単元設定の理由

本学級は小学部からの内部進学生3名に、外部からの新入生3名を迎え、4月より中学部生活のスタートを切った。6名がそれぞれのカラーや持ち味を発揮してほしい、新たに出会った仲間とそれぞれの色を重ね合いながら、6人らしい色を紡ぎだしてほしいという思いを込め、「Colors」という学級目標のもと過ごしてきた。

10月以降は12月開催の学校祭における学級即売に向けて、ペアで計量しながら色を混ぜ合わせたり、布を染めたりする学習活動を設定し、染め物の商品制作の単元を行った。赤・青・黄の3原色の絵の具のみを原料とし、それぞれが試行錯誤する中でオレンジ色、紫色、緑色を作り出すことで「いろいろな色」を生み出し、認め合っていたと考えた。また、ペアで絵の具や水の測り方を確認し合ったり、染め液の入った色ボトルを共有して使ったりする設定にすることで、自然な会話を引き出したいと考えた。一つとして同じものが生まれぬ染色活動を通して、ワクワクする気持ちを6人で共有したり、仕上がりの感想を伝え合ったりする中で、「6人で一緒に取り組んだ」という経験をさらに積み重ねてほしい。

3 単元の目標

- (1) 混色による変化や、模様の付け方・染め方が分かり、自ら道具を操作しながら制作する。「知識・技能」
- (2) 染めたい色や付けたい模様を自分で決めながら、作りたい色のために計量を試行錯誤したり、付けたい模様に必要な材料・方法を考えたりする。「思考・判断・表現」
- (3) 仕上がりを見て、色や模様の変化・違いに着目し、自分なりの言葉や表出で感想を伝え合う。「主体的に学習に取り組む態度」

4 単元計画

「クリスマス大作戦!～クリスマスカラーに染めた中着を販売しよう～」…………… 全10時間
プレゼントを買いに行こう…………… 3時間
クリスマスカラーに染めよう…………… 6時間(本時5/6)
お店を開こう…………… 2時間

5 本時の目標

- (1) 色付けや模様付けに必要な道具が分かり、自ら準備したり、操作したりして制作する。「知識・技能」

(2) 染めたい色, 付けたい模様を自分で選択し, 教員やペアの友達に伝える。「思考・判断・表現」

(3) ペアの友達が染めた仕上がりを見て, 自分なりの言葉や表出で感じたことを伝え合う。「主体的に学習に取り組む態度」

6 本時について(展開)

学習活動	指導・支援上の留意点	評価の観点	支援の評価
1 前時までの振り返りを行い, 本時の活動内容を知る。	<ul style="list-style-type: none"> ・前回までの学習内容をパワーポイント教材でテレビに提示する。 ・内容の理解度を確かめるため適宜質問をする。 ・本時の活動について準備リストやテレビ画面で説明する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・テレビ画面に注目している。 ・質問に対し挙手で答えている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・前時までの学習内容が振り返られる教材や発問を提示することができたか。 ・活動内容が分かるように提示することができたか。
2 目標を選び, 確認する。	<ul style="list-style-type: none"> ・MetaMoJiClassroomで目標の選択をするよう伝える。 ・全員が選択し終わったら, テレビ画面に映した各自の目標を読み上げ, 具体的な達成基準について言葉で補足する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・選択肢を読んだり, 教員の説明を聞いたりして, 今日の目標をドラッグして選んでいる。 ・テレビ画面に映し出された目標に注目している。 	<ul style="list-style-type: none"> ・選択肢として示した目標が理解できる提示方法であったか。 ・目標達成への意欲向上に繋がるような言葉かけができたか。
3 制作をする。 ペア【A・C】【B・F】【D・E】 ①染めたい模様を選ぶ ②進捗表に名前カードを貼る ③付けたい模様に必要な道具を準備する ④制作する (1)自分で色付け (2)友達に色付き具合について質問する (3)教員に確認してもらう (4)片付け場所へトレイを持って移動する	①(A・D・E)T2・T3 とともに, 模様の例を示しながら, 染めたい模様を生徒に尋ねる。 ②進捗表の染めたい模様の欄に自らの名前カードを貼るよう促す。 ③染めたい模様に必要な道具は何か, ホワイトボードに提示された教材を参考にして準備するよう言葉や指さしで示す。 <ul style="list-style-type: none"> ・不足する道具がある際は, A には名称を伝える。B・C・D・E・Fには再度資料を確認するよう指さしをして伝える。 ④自席で制作に取り掛かる前に, 色付けが終わった際には友達に色付き具合を確認してもらう言葉を自らかけるよう再度伝えておく。 (A)「半分」「くしゃくしゃ」などと簡潔な言葉かけを行いながら, 生徒が付けたい模様になるよう操作を支援する。 (B・C・D・E・F)布の折り方や道具の付け方に難しさが見られる場合は一旦見守り, 援助要求があれば支援する。 (B・C・F)布の折り方や道具の付け方を試行錯誤し, 工夫しようとする姿が見られた際には称賛したり, 「どんな模様になるかな」と仕上がりの楽しみが増す言葉かけをしたりする。 <ul style="list-style-type: none"> ・色がしっかり布に染み込むように染まっていない箇所を指さしで示したり, 生徒に見えやすいように布の位置を 	<ul style="list-style-type: none"> ・制作の流れを理解している。 (A・E) <ul style="list-style-type: none"> ・制作に必要な道具の名称を聞いたり, 言葉かけを受けたりして, 自分で手に取っている。 (その他の生徒) ・資料を参考にして, 必要な道具を自分で手に取っている。 ・教員の支援を受けながら, 粘り強く道具の操作をしている。 ・付けたい模様のために, 布の折り方や道具の付け方を試行錯誤している。 <ul style="list-style-type: none"> ・布にまんべんなく色が付くように, 割り箸やボトルの 	<ul style="list-style-type: none"> ・制作の流れが分かるよう提示することができたか。 ・制作に必要な道具や材料が分かる提示方法や言葉かけであったか。 ・気持ちを尊重しながら適切なタイミング, 手立てで支援できたか。 ・試行錯誤する姿が見られた際, 適切な評価やフィードバックができたか。 ・必要に応じて, よりよい模様になるための具体的な発問をすることができたか。 ・染めるべき箇所を指さしなどで具体的に提示すること

	<p>調整したりする。</p> <p>(B・C・F) 生徒間で仕上がりを確認している際に、「ここがまだ色ついていない」「もうちょっとここが」などと、具体的な言葉でフィードバックを相手に伝えることができていれば称賛する。</p> <p>(B・C・F) 「まだだと思う」など抽象的なフィードバックの場合は「どこが?」「どうしたら良くなると思った?」などと具体的な言葉を引き出すよう介入する。</p> <p>・ペア同士で協力して、机周辺の片付けをするよう伝える。</p>	<p>扱い方を調整している。</p> <p>・ペアの友達に「どう?」と仕上がりについて自ら聞いたり、友達が色付けた巾着を見て簡単な言葉や指さして感じたことを伝えたりしている。</p> <p>・机周辺の汚れに気づき、ぞうきんで拭いている。</p>	<p>ができたか。</p> <p>・生徒同士で関わり合えるような言葉かけや支援ができたか。</p> <p>・ペアの友達の応答を聞き、生徒本人が応答の内容を理解できているかどうか適切に介入できたか。</p> <p>・汚れに気付いたり、友達と協力して片づけたりできるような言葉かけができたか。</p>
4 振り返りをする。	<p>・テレビ画面に映し出された目標の画面に注目するよう促す。</p> <p>・1人ずつ花丸の数を数えて達成度を確認し、拍手で称賛する。</p> <p>・必要に応じて、染めた巾着を見せることで活動の振り返りの手がかりとする。</p> <p>・各生徒に目標に対する自己評価を問う。</p> <p>・ペアの友達にも該当生徒の活動の様子を聞く。</p> <p>・次時の予告を行う。</p>	<p>・活動を振り返り、目標が達成できたかどうか、花丸や色付けた巾着を見て確認している。</p> <p>(B・C・F)</p> <p>・一緒に活動した友達の様子や仕上がりについて、感じたことを言葉で表現している。</p> <p>(A・D・E)</p> <p>・T1の問いに対して簡単な言葉で答している。</p> <p>・準備リストを見て、次時の活動を確認している。</p>	<p>・生徒が自分の目標に対して頑張りを感じているか、評価方法であるか。</p> <p>・生徒の発言を促す適切な言葉かけができたか。</p> <p>・ペアの友達との活動を想起するような言葉かけができたか。</p> <p>・次時への意欲が高まる言葉かけができたか。</p>

7 本単元の STEAM の捉え (○:単元 ★:本時)

	視点	活動内容	各教科との関連
S	知る	<p>○黄と青の2色の混色結果が分かる。</p> <p>○「緑」にもいろいろな濃さがあることを知る。</p> <p>○★計量・染色に必要な道具が分かり、準備する。</p>	美術科 数学科 理科
T	道具	<p>○★計量・染色に必要な道具を適切に扱う。</p> <p>○輪ゴムや割り箸などの道具を操作して、巾着に装着する。</p>	数学科 理科
E	デザイン	<p>○★模様の見本を参考に、染めたいデザインを選ぶ。</p> <p>★模様を付けたい場所を自ら考え、道具や材料を操作することでデザインする。</p>	美術科
A	アート	<p>★友達の作った色や模様を見て自分の言葉で感じたことを表現する。</p>	美術科 国語科
M	数える・比べる	<p>○友達の作った緑色をそれぞれ比較し、色の濃淡に気</p>	数学科

8 考察

(1) 成果

- ・電子量りや計量カップの操作に慣れ、ペアの友達と協力して染め液を作ることができた。
- ・自分で理解して材料を準備したり、色を選んで巾着を染め液に漬けたりすることができた。
- ・ペアの友達と「どうですか」「いいね」「ここもう少し漬けたら」など、伝え合うことができた。

(2) 課題

- ・染色時は個人制作だったため、友達との関わる時間が少なかった。
- ・巾着の完成が洗濯乾燥後の仕上がりになるために、本時では完成した状態が見えなかった。

〈本時の写真〉



半分の折り方を選択して巾着を折り
たたむ様子



友達の仕上がり具合に意見を
伝える様子



均等に染められるよう押さえて
染め液に巾着を漬けている様子

R5年度実践紹介

対象：中学部1年 6名

単元名「光の色を重ねて」

1 生徒の実態

本学級は男子2名、女子4名の計6名で構成されている。手指の巧緻性や発達段階に差があるが、6名全員が簡単な言葉でコミュニケーションが取れ、生徒同士で関わり合いながら集団活動を行うことができる。

2 単元設定の理由

本学級は小学部からの内部進学生3名に外部からの新入生3名計6名の生徒で構成されており、仲間とそれぞれの個性を生かしながら、6人らしい色を紡ぎだしてほしいという思いを込め、「Colors」という学級目標のもと過ごしてきた。10月以降は12月開催の学校祭における学級即売に向けて、染め物の商品制作の単元に取り組み、制作活動を楽しむ中で、赤・青・黄の絵の具を混色してオレンジ色、紫色、緑色を作り出す学習をした。生徒は色作りの活動に積極的であり、唯一無二の商品が出来上がることを楽しみ、仕上がりを見合う中で、感想を伝え合う場面が見られた。

そこで、新たな素材を扱い、楽しみながら制作する中で色の知識をさらに深め、自分の表現したいイメージを膨らませる経験をしてほしいと考え、本単元ではカラーセロハンとトレーシングペーパーを使用し、色を重ねて様々な色を作ることに取り組むこととした。また、その制作過程や仕上がった時に友達とやりとりすることで、自分なりの言葉や表出で作品の工夫したところやがんばったところを伝えたり、友達の発表を聞き「きれい」「いいね」など応えたりして友達とのよりよい関わりをする経験を積ませたい。自分の想いを表現したり、友達の作品の良さに共感したりする中で、自分が受容される感覚と友達を肯定的に受け止める感覚を味わいながら仲間と共に成長してほしいと願っている。

3 単元の目標

- (1) カラーセロハンやトレーシングペーパーでの色の重なり方を知り、自ら道具を操作しながら制作する。
「知識・技能」
- (2) 自分のイメージに合う色や形を考えながら切ったり貼ったりして制作する。「思考・判断・表現」
- (3) 自分や友達の作品を見て、自分なりの言葉や表出で感想を伝え合う。「主体的に学習に取り組む態度」

4 単元計画

「光の色を重ねて」	全11時間
新年の掲示を作ろう	3時間
カラフルな教室にしよう	4時間
明るい中学部にしよう	4時間(本時3/4)

5 本時の目標

- (1) カラーセロハンの重ね方で色が変わることが分かり、自ら準備したり、操作したりして制作する。「知識・技能」
- (2) 色の重ね方や貼る場所を工夫しようとする。「思考・判断・表現」
- (3) 制作した作品を見て、自分なりの言葉や表出で感じたことを伝え合う。「主体的に学習に取り組む態度」

6 本時について(展開)

学習活動	指導・支援の留意点	評価の観点	支援の評価
1 前時までの振り返りを行い、本時の活動内容を知る。	<ul style="list-style-type: none"> ・前回までの学習内容をパワーポイント教材でテレビに提示する。 ・内容の理解度を確かめるため適宜質問をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・テレビ画面に注目している。 ・質問に対し挙手で答えている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・前時までの学習内容が振り返られる発問を提示することができたか。
2 目標を選び、確認する。	<ul style="list-style-type: none"> ・MetaMoJiClassroomで目標の選択をするよう伝える。 ・違うページを開いている生徒や困っている生徒に指さしや身体的ガイダンスで支援する。 ・全員が選択し終わったら、テレビ画面を見せながら各自の目標を読み上げ、具体的な達成基準について言葉で補足する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・選択肢を読んだり、教員の説明を聞いたりして、今日の目標をドラッグして選んでいる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・具体的な例を挙げながら、説明することができたか。 ・目標達成への意欲向上に繋がるような言葉かけができたか。
3 制作をする。 ① 制作に必要な道具を準備する ② 制作する (1) セロハンやトレーシングペーパーを貼る (2) 友達と確認する (3) 先生に確認してもらう	<ul style="list-style-type: none"> ・図示した活動場所をテレビ画面に提示し、席を移動するよう伝える。 ・道具を取りに来るよう伝える。 ・制作中、テレビ画面は目標の一覧表を提示しておく。 ・個別の目標が達成した際にはMetaMoJiページに称賛のマークを描く。 ・重ね方に難しさが見られる場合は一旦見守り、援助要求があれば支援する。 ・セロハンの重ね方や貼る位置を工夫しようとする姿が見られた際には仕上がり楽しみが増す言葉かけをする。 ・友達に声をかけて確認したり、肯定的な意見を返したりしていれば、 	<ul style="list-style-type: none"> ・カラーセロハンを重ねながら貼っている。 ・教員の支援を受けながら、粘り強く制作している。 ・「ここ」と貼る場所を伝えたり、友達が置いたセロハンを見て簡単な言葉や指さして感じたことを伝えたりしている。 ・友達に自分から「どう」と作品を見せている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・制作の流れが分かるよう提示することができたか。 ・自らの手でやり遂げたい気持ちを尊重しながら適切なタイミング、手立てで支援できたか。 ・生徒同士が適切に応答し合えるよう介入できたか。

(4)ラミネートする	称賛する。		
(5)机上の片付けをする			
4 振り返りをする。	<ul style="list-style-type: none"> ・目標と作品に注目するよう促す。 ・1人ずつの達成度を確認し、拍手で称賛する。 ・各生徒に目標に対する自己評価を問う。 ・次時の予告を行う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・活動を振り返り、目標が達成できたかどうか確認している。 ・自分や友達の作品を見て感じたことを言葉で表現している。 ・次時の活動を確認している。 	<ul style="list-style-type: none"> ・生徒が自分の目標に対して達成感を得られる評価方法であるか。 ・友達との活動を想起するような言葉かけができたか。

7 本単元の STEAM の捉え (○:単元 ★:本時)

	視点	活動内容	各教科との関連
S	知る	<ul style="list-style-type: none"> ○色々な素材(カラーセロハン・トレーシングペーパー)や道具(のり・はさみ・ラミネートフィルム・ボンド)の使い方や特徴を知る。 ○形の種類を知る。 ★三色のカラーセロハンを重ねてできる色の結果を知る。 	理科 美術科 数学科
T	道具	<ul style="list-style-type: none"> ○よりよい仕上がりのために自らが扱いやすい道具を選択する。 ★ボンド・のり・ラミネートなど制作に必要な道具を使用する。 	技術科
E	デザイン	<ul style="list-style-type: none"> ○見本やこれまでの友達の作品を参考にしたり、色の重なりを楽しみ試行錯誤したりしながら作品を制作する。 ★セロハン・トレーシングペーパーを付けたい場所を考え、材料を操作することで友達と一緒に制作する。 	美術科
A	アート	<ul style="list-style-type: none"> ★友達の作った作品を見て自分なりの言葉や表出で感じたことを表現する。 	美術科
M	数える・比べる	<ul style="list-style-type: none"> ○友達の作品と自分の作品を比べる。 ○友達の作品から、形・色を見つける。 	数学科

8 考察

(1) 成果

- ・色の重なりによる色作りを覚えて楽しめる教材だった。
- ・「切る・やぶる」活動において試行錯誤する姿が見られた。
- ・玄関に掲示することで保護者に見てもらえ、声をかけてもらえたことで喜んでいた。

- ・道具の操作を楽しんで使い方を習得した。
- ・生徒同士のよりよい関わりが増加した。(「ありがとう」「どう?」「〇〇ができたよ」「きれい」など)
- ・できたラミネートを電灯に透かして見る姿や、「できたよ」と友達や教員に見せるなど主体性のある行動が見られた。
- ・下校準備の時、教室に掲示した作品のラミネートの色を通し通した光が床や服にうつったときに反応があった。
- ・セロハンを切るときの試行錯誤(はさみ・スライドカッター)。
- ・セロハンの重なりによる色を覚えた。
- ・「セロハン・トレーシングペーパー」などの名称を覚えた。

(2) 課題

- ・色を重ねることを指導する必要性(何を教えるか・身につけさせたい力は何かの検討)
- ・色を重ねる意図を明確にする設定が必要。
- ・色や形について知識としては増えたが、生活に生かす機会が少ない。

〈本時の写真〉



欠席の生徒とタブレット端末でつないで授業。自分の作品を見せている様子。



MetaMojiClassroomで目標の選択をする様子。



ペアやチームになり制作する様子。

令和5年度実践紹介

対象：中学部2年 6名

単元名「つくろう、楽しもう！ みんなのゲーム！」

～ 輪ゴムロケット・輪ゴムカー作りにチャレンジ!! ～

1 生徒の実態

本学級の生徒は男子3名、女子3名の計6名で構成されている。各生徒の知的発達に個人差がある学級だが、学校生活を送る中で互いに友達を意識しながら行動したり学習活動に取り組んだりすることができている。

2 単元設定の理由

本学級の生徒は、普段から「おはよう」「おかえり」など、友達や教員に自然と挨拶ができる。また、昼休みには友達を誘ってトランポリンやマラソンをするなど、友達の活動に興味をもって関わろうとする場面も見られる。このように、友達と関わって楽しもうとする態度が見られる一方で、作品制作や調理などの活動では、楽しんで取り組むことができるものの個人活動になりがちである。作ることを通して人と関わる楽しさを十分に味わう経験はできていないように思われた。

そこで生活単元学習では、これまでに月ごとのカレンダーの作成や学校祭の即売店の看板づくり等の共同制作活動に多く取り組んできた。役割分担やペア活動などを通して、友達と一緒に何かを作り上げていく機会を積極的に設け、協力して作品を完成させることの楽しみや達成感を味わう経験を重ねてきた。

本単元のテーマである「つくろう、楽しもう！ みんなのゲーム！」では、1年生の友達や小学部の児童と交流する機会を設定している。誰かに遊んでもらい楽しんでもらうことを目的とした制作に友達と協働して取り組むことで、これまでの制作活動で個々が培ってきた知識や経験を生かし、一人ひとりが「もっと良いものを一緒に作りたい」という気持ちをはぐくむことをねらいとしている。

3 単元の目標

- (1) 輪ゴムロケット・輪ゴムカー作りを通して、ゴムの特徴やエネルギーの仕組みについて予想したり、分かったことをまとめたりする。「知識・技能」
- (2) 作成した輪ゴムロケット・輪ゴムカーの遊び方や面白さを遊びながら伝えたり、タブレット端末等で紹介したりする活動を通して、友達が喜ぶ遊び方を考える。「思考・判断・表現」
- (3) 輪ゴムロケット・輪ゴムカーが動いた距離の違いに着目し、結果がより良くなるように自分なりに工夫して改良を加える。「主体的に学習に取り組む態度」

4 単元計画

「つくろう、楽しもう！ みんなのゲーム！ 輪ゴムロケット・輪ゴムカー作りにチャレンジ!!」…… 全13時間

- ゴムの性質を知ろう・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 3時間
 1年生の友達を招待して輪ゴムロケット実験をしよう・・・・・・・・・・・・・・・・ 5時間
 小学部の友達を招待して輪ゴムカー実験をしよう・・・・・・・・・・・・・・・・ 5時間(本時3/5)

5 本時の目標

- (1) ゴムの性質が分かり、材料と道具を適切に使って輪ゴムカーを制作する。「知識・技能」
 (2) 輪ゴムカーを操作する人を意識しながら、工夫して製作・実験に取り組む。「思考・判断・表現」
 (3) 友達と協働しながら関わり、制作活動を進める。「主体的に学習に取り組む態度」

6 本時について(展開)

学習活動	指導・支援上の留意点	評価の観点	支援の評価
1. 本時の活動内容を知る。【輪ゴムカー】	・本時の流れが分かりやすいようにスライドやホワイトボードに活動内容を提示する。	・テレビ画面や教員に注目している。	・活動内容が分かるように提示できたか。
2. 目標を選ぶ。	・イラスト付きの2種類の目標を提示し、各自で選択するよう促す。 ・選択が難しい生徒には目標の説明を追加し支援する。 ・生徒が選択した目標をホワイトボードに提示し、確認する。	・提示された候補の中から目標を選んでいる。 ・ホワイトボードに提示された目標に注目している。	・生徒の実態に応じた目標の設定や提示ができたか。 ・生徒に応じて適切に追加説明を加えたか。
3. 前時に作った輪ゴムカーを走らせる。 ①輪ゴム1本の発射台で走らせる。 ②工夫したり直したりしたいところを話し合う。	・生徒が自分で準備できるよう、道具や準備物の配置を工夫する。 ・活動に参加できていない生徒には友達の活動を手伝ったり、分からないことを質問したりできるよう具体的な言葉かけを行う。 ・一人一人が輪ゴムカーを自分で走らせることができているか確認する。 ・積極的に友達を手伝ったり協力したりしようとしている生徒を称賛し、ポイントを付与する。 ・作業を分担して行うため、2グループに分かれて活動することを伝える。 ・工夫を加える際の手掛かりとなるよう、大きな輪ゴムやつなげた輪ゴムなど種類の違う輪ゴムを準備し、選択できるようにする。	・自主的に行動し準備を行っている。 ・分からないときには質問している。 発射台を使って輪ゴムカーを走らせている。 ・遠くまで走らせる工夫を考え、発	・生徒が自ら活動できるような環境を整えたか。 ・実態に応じて適切に言葉かけを行ったか。 ・生徒が協働して活動するよう、適宜言葉かけを行うことができたか。 ・前時までの学習を踏まえた工夫を想起できるような選択肢の設定や提示が

③工夫を加えた発射台で再び走らせる。	<ul style="list-style-type: none"> ・どのような工夫を加えたかを、ホワイトボードに提示する。 ・輪ゴムを引いた長さや車が走った距離が色やイラストで視覚的に分かるようにしておく。 ・積極的に友達を手伝ったり協力したりしようとしている生徒を称賛し、ポイントを付与する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・表したり選択したりしている。 ・役割を分担し、協力して活動している。 	<ul style="list-style-type: none"> ・できたか。 ・生徒が協働して活動するよう、適宜言葉かけを行うことができたか。
4. 本時の活動を振り返る。	<ul style="list-style-type: none"> ・本時の活動について「協力して活動ができたか」と「工夫して制作ができたか」の観点から振り返り、具体的な活動例を示しながら評価を行う。 ・各自の目標の振り返りを聞き、がんばりを評価する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・教員の評価を聞いている。 ・各自の目標について「できた」「がんばった」等の自己評価をしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・生徒の良い活動を具体的に示して振り返りを行うことができたか。

7 本単元の STEAM の捉え (○:単元 ★:本時)

	視点	活動内容	各教科との関連
S	知る	<ul style="list-style-type: none"> ○ゴムの性質を利用して輪ゴムカーを作ることができることを知る。 ★ゴムを引き延ばす長さや輪ゴムの数を変えることで、物を動かす強さが変わることが分かる。 	理科
T	道具	<ul style="list-style-type: none"> ★長さや距離を測定するために、定規やメジャーを利用する。 ○タブレット端末を利用して、作り方を調べたり作業を記録したりする。 	数学科
E	デザイン	<ul style="list-style-type: none"> ○作り方の示範やモデルを元に輪ゴムカーを作成する。 ★よりよく走る(飛ぶ)ように工夫を加え改良する。 	理科
A	アート	<ul style="list-style-type: none"> ○ゴムを引っ張れば「伸びる」ことや放せば「縮む」ことが分かる。 ★「遠い」「近い」「高い」「低い」の関係が分かる。 ○作品に装飾を施したり背景を制作したりするなど、見栄えをよくしたり臨場感を表現しようとする。 	国語科 数学科 美術科
M	数える・比べる	<ul style="list-style-type: none"> ○★定規やメジャーを用いて、ゴムを引き延ばす長さや輪ゴムカーが移動した距離を測る 	数学科

8 考察

(1) 成果

・「昼休み体育館行く?」「○○したら行くよ」等、学校生活の中で自然で適切な会話が生まれる機会が増えた。

- ・友達に質問したり,自分から友達に優しく教えてあげたりする機会が増えた。
- ・作品の形や色,使いたい材料などを見本にとらわれず自分で考えて決め,イメージしながら制作することで,自分なりに工夫して仕上げる楽しさを味わう様子が見られた。

(2) 課題

- ・知識や技能の獲得はできたが,それらを生活の中で生かす機会を作ることが難しかった。
- ・「理科」の学習に偏りがちで,生活単元学習として生徒の生活課題に向き合うことが難しかった。
- ・即時評価を行う際に,シールを付与する方法では,生徒の集中を途切れさせたり称賛がうまく伝わらなかつたりした。

<本時の写真>



協働して取り組む様子



工夫を加える様子



自分で作った輪ゴムカー

令和5年度実践紹介

対象：中学部3年 6名

単元名「『ありがとう』を届けよう!!～家族に贈る気持ちを込めたプレゼントを作ろう」

1 生徒の実態

本学級は男子3名、女子3名の計6名で構成されている。各々が自分の担った係活動を責任感をもって取り組むことができている。これまでの学習活動を通して、学級や下学年の生徒を意識した言動が身についてきている。

2 単元設定の理由

本学級では、「人にやさしくする」という目標を、最終学年での目標の一つとしてこれまで学習活動に取り組んできた。自分の気持ちを上手く表現したり、相手の気持ちを考えたりすることには未だ課題が残るが、活動の中で友達に役割や順番を譲ったり、喜びを共感したりと相手を認めようとする言動が身についてきた。

12月の学校祭における学級即売では、ハーバリウムを作成し販売した。そこで、多くの人から好評を得、買ってもらうことができた。自分達が気持ちを込めて一生懸命作ったものを他者に喜んでもらえたという経験をすることができ、それぞれに達成感を味わうことができたのではないと思われる。

そこで、上記の経験を発展させ、本単元では、家族に喜んでもらえるよう工夫したプレゼントを作成し、中学部卒業まで支えてくれたことに対する感謝の気持ちを伝える機会にしてはどうかと考えた。制作物に関しては、生徒達からの「もっと作りたい」との意見を取り入れ、再度ハーバリウムを作ることとし、「こうしたい」「○○になるかな」などの意見を反映し、中身を色水と油で二層にしてアレンジを加えたものにしたいと考えた。

家族を想ってプレゼント制作を行う本単元を通して、他者に喜んでもらうために行動したり、誰かの役に立とうとしたりする力が培われ、今後の生活の中での人間関係がさらに豊かになることを願っている。

3 単元の目標

- (1)ハーバリウムの制作手順や水と油が分離する関係性が分かる。「知識・技能」
- (2)プレゼントを贈る相手のために、心を込めてメッセージを書いたり色水や花の色を決めたりする。「思考・判断・表現」
- (3)色水作りや、水と油が分離する関係性に興味をもち、工夫して制作しようとする。「主体的に学習に取り組む態度」

4 単元計画

「『ありがとう』を届けよう!!～家族に贈る気持ちを込めたプレゼントを作ろう～」…………… 全7時間
プレゼント作りの計画を立てよう(デザインシート作り)…………… 1時間
色水を作ってみよう…………… 1時間
感謝のメッセージを書こう…………… 1時間

プレゼントを作ろう 3時間(本時 2/3)
 プレゼント作りを振り返ろう 1時間

5 本時の目標

- (1) 手順通りに取り組みハーバリウムを制作する。「知識・技能」
- (2) デザインした色味(色水と花)のハーバリウムを制作する。「思考・判断・表現」
- (3) 容器に入れる材料の量を自ら工夫し調節しようとする。「主体的に学習に取り組む態度」

6 本時について(展開)

学習活動	指導・支援上の留意点	評価の観点	支援の評価
1. 前時の振り返りを行い、本時の活動内容を知る。(スライド提示)	<ul style="list-style-type: none"> ・スライドに注目したり, 前時を想起したりできるよう, 必要に応じた言葉かけや指さしを行う。(T2) 	<ul style="list-style-type: none"> ・テレビ画面に注目している。 ・質問に挙手で答えている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・場面に応じた言葉かけや指さしの支援ができたか。
2. 目標を選択し, 確認する。	<ul style="list-style-type: none"> ・イラスト付きの2種類の目標候補を提示し, 各自で選択するよう促す。 ・選択が難しい生徒には, 個別に候補を端的に説明する。(T2) ・生徒が選択した目標を確認し, ホワイトボードに提示する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・提示された候補の中から, 本時の目標を選んでいる。 ・ホワイトボードに提示された目標に注目している。 	<ul style="list-style-type: none"> ・生徒の実態に応じた目標の設定及び提示ができていますか。 ・生徒に応じて必要な説明ができたか。(T2)
3. 制作をする。 ①色水を作る。	<ul style="list-style-type: none"> ・自らデザインした作品を作ることができるよう, 作成しておいたデザインシートを配付する。 ・色水作りの示範を行う。 ・デザインシート通りに色水作りができるよう見守り, 必要に応じた言葉かけを行う。 ・一人でするのが難しい生徒には身体的ガイダンスで支援を行う。(T2) 	<ul style="list-style-type: none"> ・デザインシートを確認して, 作品作りに取り組んでいる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・デザイン通りに制作ができるよう, 言葉かけができたか。 ・生徒に応じた身体的ガイダンスができたか。(T2)
②手順に沿ってハーバリウムを作る。	<ul style="list-style-type: none"> ・手順をホワイトボードに提示する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・手順を確認している。 	<ul style="list-style-type: none"> ・適宜, 手順確認の促しができたか。

	<ul style="list-style-type: none"> ・デザインシートを確認してから作成するよう促す。 ・手順が誤っている場合は、再度手順の確認を促す。 ・作成する際の手がかりとなるよう、容器に入れる材料の量の選択肢を準備し、適宜選択を促す。 ・油(オイル)を入れる場面では、必要に応じて手を添えて一緒に入れるようにする。 ・生徒が目標達成に向けた行動ができていれば称賛し、ホワイトボードに提示した目標の横にグッドマークを貼って即時評価を行う。 ・作成し終えた生徒には、道具や材料の片付けを促す。 	<ul style="list-style-type: none"> ・から作品作りをしている。 ・選択肢を手がかりに、容器に入れる材料の量を決めて作成している。 ・促しに応じて道具や材料を所定の場所に片付けている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・分かりやすい選択肢の設定や提示ができてきているか。 ・場面を捉えて即時評価することができたか。 ・分かりやすい口頭での促しや視覚的支援ができたか。
4. 振り返りをする。	<ul style="list-style-type: none"> ・ハーバリウム作りについて「誰に作ったか」と「工夫した点」の発表を促す。 ・発表の際には、話型を用いる。 ・各自が選択した目標について自己評価を聞くとともに、各自の頑張りを評価する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・話型に沿って、制作物についてコメントを発表している。 ・自身の目標について「できた」「頑張った」などの自己評価をしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・生徒の心情を想定した話型が設定できたか。 ・生徒の意欲を高める評価ができたか。

7 本単元の STEAM の捉え (○:単元 ★:本時)

	視点	活動内容	各教科との関連
S	知る	<ul style="list-style-type: none"> ○水と油が分離する関係性を知る。 ★制作の手順が分かる。 	理科 家庭科 技術科
T	道具	<ul style="list-style-type: none"> ○筆記用具等を用いてメッセージを書く。 ★必要な道具を用いて制作を行う。 	国語科 技術科

E	デザイン	○色味を考えてデザインシートを作る。 ★手順に沿って制作を行う。	美術科 技術科
A	アート	○感謝の気持ちを表現してメッセージを書く。 ★量や材料を工夫して作品を作る。	国語科 美術科 数学科
M	数える・比べる	○色水の量(多い, 少ない)を決める。 ★容器に入れる材料の量を決める。	数学科

8 考察

(1) 成果

- ・生徒に「想起する」経験を積ませることができた。
- ・心を込めることで、相手にも感動を与えることを生徒自身が体感することができた。
- ・生徒が家族の愛情を実感することができた。
- ・単元を通して、生徒が相手の気持ちを考える契機となった。
- ・生徒たちが、生活の中でも水と油の性質に気づくことができた。

(2) 課題

- ・経験と結びつけるには、適切な題材設定や手立ての工夫が必要である。
- ・教材に対しての、より詳しい説明が必要である。
- ・授業以外の場面において、相手を思いやる言動の表出にまでは至らなかった。

<本時の写真>



デザインシートを確認



オイル注入



作品について発表

令和6年度実践紹介

対象： 中学部3年 6名

単元名「Let's Enjoy ○○パーティー！」

～「おつかれサマーパーティー」を成功させよう～

1 生徒の実態

本学級は男子3名、女子3名の計6名で構成されている。発達の段階や言語力、コミュニケーション力には差があるが、様々な学習活動や生活場面において、生徒個々が自らの役割を果たし、協力し合いながら意欲的に学習に取り組むことができている。

2 単元設定の理由

本学級の生徒は、内部進学生3名と外部進学生3名の計6名で、今年度は最高学年として自分のペースで学校生活を送る姿が見られるようになった。得意なことやできることが増え、学級や学校の仕事を積極的に担おうとする頼もしい姿勢も見られる。しかし、見通しが持てない場面では不安定になったり、自己ルールに従えないと気持ちを切り替えるのが難しくなったりすることが課題となっている。また、集団活動においては、コロナ禍の影響で対話やふれあいが制限され、学級や学習グループ活動では積極的に関わることができない傾向が見受けられる。

そこで、「おつかれサマーパーティー」を計画し、生徒が集団活動を楽しみながら積極的に関わられることを目指す。この活動では、生徒が「食」をテーマに主体的に参加し、調理の計画や実施を通して協力や対話の経験を積むことができる。具体的には、食材の調査や買い物計画を立て、実際に調理を行い、準備を進める中で自分の役割を自覚しながら、相手を意識して活動することを目指す。会食の際には、自分と友達が作ったものを紹介し合い、違いを楽しみながら集団活動の楽しさを実感できるようにする。

活動後には、楽しみ方や改善点を振り返り、次回に向けての意欲を高める。生徒が活動を通じて、自分の感じ方を言葉にして表現し、どうすればより楽しく過ごせるかを考える力を育むことを狙いとする。また、集団活動において異なる考えを尊重し、共感できる態度を身につけることが期待される。

この単元は、生徒が簡単な調理を通して知識や技能を習得し、家庭生活や日常で活用できる経験を得られることを目的としている。協力や対話を通じて、集団活動を楽しむ力を高め、高等部進学後も他者と協力しながら充実した学校生活を送れる力を育むことが目標となっている。

3 単元の目標

- (1) 「クッキングチャレンジシート」を見て活動の見通しをもち、自分で道具や材料を準備したり電子レンジや調理器具を用いて簡単な調理をしたりする。「知識・技能」
- (2) 自分と友達のアイディアを比較し、「よさ」を見つけて感想を伝え合う。「思考・判断・表現」
- (3) 「楽しメーター」を活用し、「楽しさ」に着目して振り返ることで、満足感を表現したりより楽しいアイデアを考えたりしようとしている。「主体的に学習に取り組む態度」

4 単元計画

「Let's Enjoy ○○パーティー!」 ～お疲れサマーパーティーを成功させよう～ ……	全 10 時間
パーティーの計画を立てよう ……	3時間
材料の買い出しをしよう ……	2時間
パーティー用のおかし作りをしよう ……	3時間
友達のお菓子はどんな味?互いに食べ比べてみよう……	1時間(本時 9/10)
パーティーのまとめをしよう ……	1時間

5 本時の目標

- (1) 電子レンジでの調理経験を生かして、カップケーキの作り方や電子レンジのはたらきについての問いに答える。
「知識・技能」
- (2) 自分のトッピングの材料や工夫を友達に紹介したり,お互いのカップケーキを食べたりして,自分と友達の違いや良さに気づき,感想を伝える。「思考・判断・表現」
- (3) 活動を振り返り,「たのしメーター」を活用することで,自分と友達の感じる「楽しさ」には違いがあることを知り,自分の思うより良いパーティーを考え発表する。「主体的に学習に取り組む態度」

6 本時について(展開)

学習活動	指導・支援上の留意点	評価の観点	支援の評価
1 本時の活動について,話を聞く。 ・会について ・電子レンジのはたらき ・パーティーを開く目的	<ul style="list-style-type: none"> ・言葉による発問や説明の補足となるような視覚教材(スライド)を用いる。 ・テレビ画面や教員への注目が難しい生徒には,T2が個別に言葉かけをし注目を促す。 ・本時の目標を文字やイラストで提示する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・テレビ画面や教員に注目している。 ・質問に対し挙手で答える。 ・選択肢の中から答えを選んでいる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・前時までの内容が振り返られる発問をしたり教材を提示したりすることができたか。
「おつかれサマーパーティー」を楽しもう!			
2 前時に作ったカップケーキを実食する。 ①互いに自分が作ったカップケーキの工夫などを紹介し合う。 ・ペアI(N・P) ・ペアI(M・O) ・ペアI(Q・R)	<ul style="list-style-type: none"> ・生徒が自分で準備できるよう,道具や準備物の配置を工夫する。 ・互いの顔を見合い会話しながら紹介したり食べたりすることができるよう,対面で座るようにする。 ・前時に作成した,トッピングの工夫を記入したワークシートを配付し,それをもとに紹介できるようにする。 ・「おいしそう」「食べたい」などの感想をもつことができるよう,教員が質問したり着眼点を示したりする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分で材料や道具を用意している。 ・乗せたトッピングの材料やその理由を簡単に友達に紹介している。 	<ul style="list-style-type: none"> ・生徒が準備や片付けをしやすい配置を工夫したか。 ・生徒たちが感想を述べることができるよう,適宜言葉かけができたか。 ・生徒が意見を述べたり意思表示したりし易い雰囲気を作ることができたか。

<p>②カップケーキを実食する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・食べ比べしながら、互いに感想を伝え合う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分のケーキのほかに、食べたいと思う友達のケーキを2つ選ぶよう促す。 ・希望が重複したときは切り分けて食べることを伝える。 ・「おいしい」「かわいい」「すき」等、感想を伝える手がかりとなる絵カードを掲示し、「どんな味だったか」「見た目はどうだったか」等、具体的な感想を引き出すようにする。 ・感想を主体的に友達に伝えようとしていたり、見た目や味など、具体的に感想を伝えたりすることができた生徒に対して称賛の言葉かけをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・友達の作ったカップケーキを見たり味わったりして、感想を伝えている。 ・カードを活用して友達の作品の良さや自分の感想を伝えている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・生徒たちが感想を述べることができるよう、適宜言葉かけができたか。 ・良さに気づけたり、見た目や味などを具体的に伝えたりしている生徒を称賛できたか。
<p>3 本時の振り返りをする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・パーティーの感想を発表するよう促す。 ・今日のパーティーが楽しかったかを尋ね、「楽しメーター」に名札を貼るよう促す。 ・「楽しメーター」に貼った楽しさの度合いについて理由やより良いパーティーにするためのアイデアを発表できるよう、言葉かけをしたりイラストを用いた選択肢をホワイトボードに記入したりする。 ・教員からの活動の評価を聞き、互いにがんばりを称えるよう促す。 ・次の時間(4校時)にクッキングチャレンジシートで振り返りを行うことを伝える。 	<ul style="list-style-type: none"> ・パーティーの自己評価を「楽しメーター」に表している。 ・自分が思う、より良いパーティーの内容を発表している。 ・教員の評価を聞いている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・生徒たちが発表できるような言葉かけや選択肢の提示ができたか。 ・生徒の良い活動を具体的に示して振り返りを行うことができたか。

7 本単元の STEAMIC の捉え (○:単元 ★:本時)

	視点	活動内容	各教科との関連
S	知る	○熱を加えることでアイスが解けたり、カップケーキのたねが固まったりすることを知る。	職業・家庭科
T	道具	○カップケーキを作るために、電子レンジを利用する。 ○タブレット端末を利用して、作り方を調べたり作業を記録したりする。	職業・家庭科
E	工学	○MetaMojiを活用して材料や道具を調べたり作り方の手順を作成したりする。 ○商品パッケージ裏の説明を読んで、材料や分量、調理方法などを理解し、準備したり作ったりする。 ○より良いパーティーにするにはどうすれば良いかを考える。	職業・家庭科 理科
A	教養 芸術	○電子レンジで温めれば食べることができる食品があることが分かる。 ★ケーキにクリームを乗せたりチョコレートを飾り付けたりするなど、見栄えをよくしたり味に深みや幅を出そうとする。	職業・家庭科 美術科
M	測る	○計量カップやはかりを用いて、粉や水の分量を量る。 ○食べる人数を数えて作る数を決める。	数学科

IC	協同	★パーティーを成功させるため、自分の担当や役割を把握し、見通しをもって活動することで、自らの役割を主体的に果たそうとすると共に、友達にやり方を教えたり、できないことを手伝ったりするなど、協力し合いながら学習活動に取り組む。	
	共感	○意思決定の場面において、積極的に自分の意見を述べるとともに、友達の意見を聞いて自分の考えと比較し、合意形成のために他者の意見を尊重して譲ったり、折衷案を提案したりする。 ★友達のカップケーキを見たり味わったりして、自分のケーキとの違いに気付いたり、友達の良さを見つけて発表したりする。 ★家族や後輩など身近な人に食べてもらうことを意識して、カップケーキ作りに取り組んだり茶話会などを催したりする。	

8 考察

(1) 成果

- ・乗せたトッピングの材料やその理由を、ワークシートを元に簡単に友達に紹介することができた。
- ・友達の作ったカップケーキを見たり味わったりして、積極的に感想を伝えることができた。
- ・「楽しメーター」を活用することで、パーティーの自己評価を主体的に表現することができた。
- ・自分が思う、「より良いパーティー」の内容を発表することができた。

(2) 課題

- ・短い時間で調理から実食、後片付けまで行うため、準備等を生徒らが主体的に実施するために構造化や手がかりを細かに準備しておく必要がある。
- ・カードを活用しながら友達の作品の良さや自分の感想を伝えることが難しく、生徒それぞれに個別の支援が必要であった。
- ・調理後、生徒らは早く食べたいという気持ちがあるため、実食の前に長い時間を使って評価したり発表したりすることは集中が続かない生徒もいるため、適切ではなかった。

〈本時の写真〉



生徒が主体的に準備等片付けを行う



お互いの作品(ケーキ)を見合う



友達の意見や感想を聞く



選んだケーキを実際に食べる

令和6年度実践紹介

対象： 中学部1年 6名

単元名 「思い出ボックス」

1 生徒の実態

本学級は男子4名、女子2名の計6名で構成されている。小学部からの内部進学生3名に外部からの新入生3名を加えた計6名の生徒で構成されており、入学当初は色々な場面での緊張が見られたが、徐々にそれぞれの生徒が自分なりの方法で人と関わりながら生活を送れるようになった。

2 単元設定の理由

学校生活に慣れ、毎日の生活をスケジュールに沿って一生懸命過ごす姿が見られる本学級の生徒であるが、コミュニケーション能力や自己統制力の弱さから友人との生活年齢に応じた人との関わりを持つことが難しい場面が見られたり、社会的に認められにくい方法で意思を通そうとしたり、他者に関心を持ちにくかったりするなど生徒一人一人の集団参加能力については実態差が大きく、色々な課題が見られた。

そこで、年度当初から、植物の栽培や植物を使った制作を通して、6人で共に取り組む経験を重ねてきた。初めは興味を示さない生徒もいたが、植物の世話をする中で生長に興味を持ち、進んで様子を見に行く姿が見られるようになった。花の開花や実の成長、さらに季節の移り変わりによる植物の生長不良や枯れに気づくことができるようになり、友達や教員にその気づきを伝える姿も見られた。また身近な植物を使った制作をする中で、友達と協力して準備や片付けをしたり、制作過程での感想や自分の作品についての思いを友達や教員に伝えたり、友達の作品の感想を伝えたりすることができるようになってきた。

本単元の第三次では、活動のまとめとして植物を詰め合わせた思い出ボックスを制作することとした。植物の特徴を生かし自分の表現したいイメージを形にするため試行錯誤し、楽しみながら制作してほしい。活動を通して、仲間と共に栽培や制作に取り組んだ経験が作品と共に良き思い出となることを期待する。また、仕上がった作品を見せ合う活動の中で、互いの良さを伝え合う温かな言葉を交わす時間を設ける。この経験が他の活動でも仲間と一緒に取り組むことの良さや楽しさにつながってほしいと願っている。

3 単元の目標

- (1) 様々な植物の名称を知り、植物の栽培や植物を使った制作をする。「知識・技能」
- (2) 友達と共に、様々な方法で植物に触れる経験を通し、自分なりの表現で気づいたことや感想を述べたり、イメージを基に制作したりする。「思考・判断・表現」
- (3) 植物に興味や親しみを持ち、栽培や制作の方法を理解し、進んで活動する。「主体的に学習に取り組む態度」

4 単元計画

「思い出ボックス」..... 全 26 時間

第一次

- ・植物の栽培 4 時間
- ・植物の観察 4 時間

第二次

- ・植物を使って制作しよう(藍のたたき染め)…………… 2時間
- ・植物を使って制作しよう(藍の生葉染め)…………… 2時間
- ・植物を使って制作しよう(落ち葉のガーランド)…………… 4時間
- ・植物を使って制作しよう(松ぼっくりツリー)…………… 2時間

第三次

- ・卒業生へのプレゼントを制作しよう…………… 4時間
- ・思い出ボックスを制作しよう …………… 4時間(本時3/4)

5 本時の目標

- (1)ドライフラワーや実の特徴を生かし、用具を使って思い出ボックスを制作する。「知識・技能」
- (2)自分や友達の制作した作品を見せ合いながら、自分なりの言葉や表出で感じたことを伝える。「思考・判断・表現」
- (3)ドライフラワーや実の配置を考えながら、思い出ボックスを制作しようとしている。「主体的に学習に取り組む態度」

6 本時について(展開)

学習活動	指導・支援の留意点	評価の観点	支援の評価
1 前時までの振り返りを行い、本時の活動内容を知る。	・前回までの学習内容をパワーポイント教材でテレビ画面に提示する。植物の名称など、適宜質問をする。 ・本時の流れが分かりやすいようにホワイトボードにも活動内容を提示する。	・テレビ画面に注目している。 ・質問に対し挙手で答えている。	・前時までの学習内容が振り返られる発問を提示することができたか。
2 目標を確認する。	・本時の目標をパワーポイント教材でテレビ画面に提示する。テレビ画面への注目を促しながら各自の目標を読み上げ、具体的な達成基準について言葉で補足する。 ・肯定的な感想の伝え方を提示する。	・教員の説明を聞いて、返事をしている。	・具体的な例を挙げながら、説明することができたか。 ・目標達成への意欲向上に繋がるような言葉かけができたか。
3 制作をする。 (6) 道具を準備する (7) ドライフラワーを詰める (8) 友達に見せる (9) 先生に確認してもらう (10) ふたをしめる (11) 机上の片付けをする 写真を撮り、MetaMoji アプリに貼り付ける	・図示した活動場所をテレビ画面に提示し、席を移動するよう伝える。 ・必要な道具を取りに来るよう伝える。 ・詰め方に難しさが見られる場合は一旦見守り、援助要求があれば支援する。 ・活動内容を理解して、活動することができていれば肯定的な言葉で称賛する。 ・植物の向きや入れる数を調整する姿が見られたときは仕上がりの楽しさが増す言葉かけをする。 ・友達に声をかけて見せたり、肯定的な意見を返したりしていれば、称賛する。	・教員の支援を受けながら、粘り強く制作している。 ・友達に自分から「どうですか」と作品を見せている。 ・自分や友達の作品を見て感じたことを言葉で表現しようとしている。	・制作の流れが分かるよう提示することができたか。 ・自らの手でやり遂げたい気持ちを尊重しながら適切なタイミング、手立てで支援できたか。 ・生徒同士が適切に応答し合えるよう介入できたか。
4	・MetaMoji アプリに貼りつけた作	・活動を振り返り、	・生徒が自分の目標に対し

振り返りをする。	品に注目するよう促す。 ・1人ずつの達成度を確認し、拍手で称賛する。 ・各生徒に「共にメーター」で自己評価を問う。 ・次時へ向けて期待感をもてるように言葉かけをする。	目標が達成できたかどうか確認している。	達成感を得られる評価方法であるか。 ・友達との活動を想起するような言葉かけができたか。
----------	--	---------------------	--

7 本単元の STEAMIC の捉え(○:単元 ★:本時)

	視点	活動内容	各教科との関連
S	ものの変化を体験しよう	○季節の植物の栽培をする。 ○染色や乾燥による質感や色の変化を知る。 ○植物の名称を知る。 ★乾燥した植物の感触を感じる	理科 美術科
T	用途に合わせて道具を使おう	○布・OPPテープ・かなづち・計量カップ・ミキサー・ピンセットなど制作に必要な道具を使用する。 ○タブレット(写真)によるふり返し(MetaMoji)をする。 ○iPad ペンシルの活用 ★ピンセットなど制作に必要な道具を使用する。	技術科 家庭科
E	手順に沿ってやってみよう よりよいものを作ろう 行動デザイン	○たたき染め・生葉染めの染め方や染まり方の違いに気付く。 ○何色になるかを予想する。 ★配置を考えて箱に敷き詰める。	理科 技術科 家庭科
A	様々な表現方法を体験しよう	○★これまでの友達の前作を参考にしたり、制作過程を楽しみ試行錯誤したりしながら作品を制作する。 ○★友達の作った作品を見て自分なりの言葉や表出で感じたことを表現する。	美術科
M	比べてみよう 数字で表そう	○乾燥前後の色や手触りの違いを知る。 ★植物の大きさや数を箱の大きさを見て調整する。 ○★友達の作品と自分の作品を比べる。	数学 理科
IC	仲間のよさや違いに気付こう	○★思い出の共有をする。 ○自分と友達の作品を見て、違いやそれぞれの良さに気づく。	美術科 数学科

8 考察

(1) 成果

- ・苗や種の購入・土作り・栽培から始まり、学習のまとめとして1年間を通しての活動を想起できる作品を作ることができた。
- ・思い出ボックスに植物を詰める過程で、楽しみながら試行錯誤する姿が見られた。他の学習でも物を出し入れする際には入れ方を工夫する姿が見られた。
- ・生徒同士のよりよい関わりが増加した(「手伝おうか」「どうですか?」「いいね」「はなまる」等の発言)。
- ・植物について興味を持ち、名前を覚える姿や触って感触を楽しむ姿が見られるなど主体性のある姿が見られた。

- ・「共にメーター」の使用により、友達への関わり方の変化や肯定的な言葉かけを意識している場面が増えた。

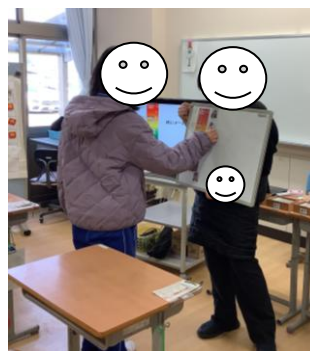
(2) 課題

- ・共同作品を制作するなど、生徒同士でより関わりながら活動できる制作活動を検討する。
- ・最初から般化場面を想定しておく。
- ・他者意識を育てる工夫をする。
- ・高等部の作業学習(工芸)の見学や地域との交流(販売や展示)等、学習の場をもっと広める工夫をする。
- ・今後の生活単元学習や職業・家庭でも栽培及び制作の機会を設けて活動を継続していく。
- ・各教科との関連を深め、他教科での学習を生かせるような活動内容を更に検討し、生活への般化を図る。

〈本時の写真〉



思い出ボックス制作中



共にメーターで振り返り



みんなで後片付け

令和6年度実践紹介

対象：中学部2年 6名

単元名「1年間を振り返ろう～思い出カルタで新たな思い出の1ページを作ろう～」

1 生徒の実態

本学級は男子2名、女子4名の計6名で構成されている。普段の授業や学部行事、学校行事を通して、積極的に友達同士で関わろうとする姿が見られるようになってきた。

2 単元設定の理由

本学級の生徒は、中学部に入学してから現在まで6名で学習を積み重ねてきた。それぞれに友達に対して関心が強く、クラスメイトの活動の様子をよく観察したり休み時間には友達同士誘い合って遊んだりする姿が見られる。一方で、思い込みや友達との意見の相違により、仲違いをしてしまう場面も時に見られる。

本単元では、本年度の締めくくりとして1年間の行事や活動を自作の大型カルタにすることで、ゲームを通して楽しく思い出を振り返り、この活動自体が、新たな思い出の1つになってほしいと考えている。学級内で自分の興味関心や得意な面を活かした役割分担をしながらカルタを自作することで、同じ目的意識をもって活動に取り組むことができ、1枚1枚完成させていくことで達成感を共有できるのではないかと考えた。また、カルタの制作過程やゲームを通して、それぞれの行事や活動を振り返り、楽しかったり頑張ったりしたことを想起することで、共に活動した友達に対する仲間意識が一層向上することを期待している。さらに、本単元後には、カルタでゲームをする対象を他学年の友達に広げて、思い出の共有を図りたいと考えている。

本時は、3人1組のグループ編成を行い、役割分担しながら制作活動を行う。単元内で、制作活動を繰り返すことで、それぞれの役割について理解が深まり、主体的に活動を進めることができるようになってきた。このような、自ら学習に向かう態度が他の学習においても般化できることを願っている。

3 単元の目標

- (1) 行事や活動の特徴を表現したイラストを各絵札に描いたり、読み手に伝わるよう文字の大きさや間隔を意識して読み札を書いたりする。「知識・技能」
- (2) 行事にまつわる感想を考えたり、行事が行われた季節に応じて絵札の文字の色に変化をつけたりする。「思考・判断・表現」
- (3) 自身の役割を理解し、「思い出カルタ」を制作しようとしている。「主体的に学習に取り組む態度」

4 単元計画

「1年間を振り返ろう～思い出カルタで新たな思い出の1ページを作ろう～」	全24時間
これまでの行事を振り返ってみよう	2時間
経験した行事や活動の季節について考えよう	1時間
「思い出カルタ」を作ろう	19時間(本時14/19)
思い出カルタで遊んでみよう	2時間

5 本時の目標

- (1) 写真を参考にするなどして、行事や活動の特徴を表現したイラストを各絵札に描いたり、読み手に伝わるような字を意識して読み札を書いたりする。「知識・技能」
- (2) 行事が行われた季節に応じて絵札の文字の色に変化をつける。「思考・判断・表現」
- (3) 自身の役割を理解し、役割に応じた準備、制作、片付けに取り組もうとしている。「主体的に学習に取り組む態度」

6 本時について(展開)

学習活動	指導・支援上の留意点	評価の観点	支援の評価
<p>1. 先生の話聞く。 ・本時の目標を確認する。 ・前時の振り返りを行い、本時の活動内容や目標、役割分担について知る。(スライド提示)</p>	<p>・スライドに注目したり、前時を想起したりできるよう、必要に応じて言葉かけや指さしを行う。(T2)</p>	<p>・テレビ画面に注目している。 ・質問に挙手で答えている。</p>	<p>・場面に応じた言葉かけや指さしの支援ができたか。</p>
<p>2. 制作をする。 (グループで活動) ※3人1組に分かれ、それぞれのグループが①～⑤の活動に取り組む。 ・前時に決めた役割を担う。</p> <p>① 読み札の文章を考える ② 季節に応じたイメージカラーを選ぶ ③ 絵札の文字を塗る ④ 読み札を書く ⑤ 絵札を描く</p> <p>・絵札の文字は季節に応じたイメージカラーで塗り、完成したら絵札に貼り付ける。</p>	<p>・グループと前時の計画で決めた役割をスライドに提示し、活動に移るよう促す。</p> <p>① 事前生徒から出た行事についての感想を整理しておく。 ・個人の iPad を用いて、言葉を並べ替えて文章を作ることができるよう Metamoji アプリで準備しておく。 ・文章に違和感がないかを確認し、必要に応じて提案を行う。</p> <p>② 事前に決めた、季節に応じたイメージカラーを提示しておく。 ・行事が実施された季節がわからない場合には、写真の中のヒントとなる部分(衣類や植物など)に着目するよう促したり、前後の行事を伝えたりして、想起できるよう導く。</p> <p>③ 必要に応じて、指さしや身体的ガイダンスを行い支援する。</p> <p>④ 並べ替えた文言を見ながら、台紙に書き写すよう促す。 ・誤字や脱字がないか確認し、必要に応じて、訂正を促す。</p> <p>⑤ 写真に注目しながらイラストを描くよう促す。 ・イラスト内の人物の服装や周りの様子などが行事や季節に合うものに仕上がるよう、適宜言葉かけを行う。</p> <p>・自分の役割を早く終えた者は、絵札に加えられるよう別紙にイラストを描くよう促す。(T2)</p> <p>・50音表を提示しておき、札が完成するごとに、頭文字として使用した平仮名をなぞることでチェックするよう促す。</p>	<p>・自分のグループ、役割を理解して行動している。 ・違和感のない文章作りができている。 ・状況に応じて、教員の提案を受け入れている。</p> <p>・行事や活動の季節に応じたイメージカラーを選択している。</p> <p>・枠を意識して文字を塗ろうとしている。 ・丁寧に入力または手書き入力したりしている。</p> <p>・写真を参考に、行事に合ったイラストを描いている。 ・丁寧に色を塗っている。</p> <p>・頭文字として使用した平仮名をなぞっている。</p>	<p>・グループや役割をわかりやすく提示できたか。 ・適切な言葉かけて、文章作りの支援ができてきているか。</p> <p>・行事や活動と季節のイメージカラーが結びつくような導き方ができたか。</p> <p>・枠を意識できるような支援ができたか。</p> <p>・本人の頑張り認めながら、必要に応じた支援ができてきているか。</p> <p>・本人の頑張り認めながら、必要に応じた言葉かけができてきているか。 ・必要に応じて適切な支援ができてきているか。</p> <p>・見守り、適宜適切な言葉かけができたか。</p>

3. 振り返りをする。	<ul style="list-style-type: none"> 各グループが作った作品を提示し、感想を聞いたり、各自の頑張りを評価したりする。 楽しさを数値化した表(楽しメーター)を用いて、授業の感想について聞き取る。 	<ul style="list-style-type: none"> 自身や友達の頑張りを認めようとしている。 自身の感想や気持ちを、発表しようとしている。 	<ul style="list-style-type: none"> 活動に対する各自の頑張りを、生徒の発言をポジティブに評価することができたか。
4. 次時の計画を立てる。	<ul style="list-style-type: none"> グループ毎に Metamoji アプリを用いて、次時の役割について相談するよう促す。 スムーズに役割が決まらない場合は、教員が代替案を提示する等で調整する。 	<ul style="list-style-type: none"> リーダーを中心として、役割を決めている。 	<ul style="list-style-type: none"> 生徒が納得できる提案や言葉かけができたか。

7 本単元の STEAMIC の捉え (○:単元 ★:本時)

	視点	活動内容	各教科との関連
S	ものの変化を体験しよう	<ul style="list-style-type: none"> ○★行事や活動に対する思い出を想起し、四季に分類する。 ○季節の特徴や風物詩を知る。 ○★思い出と季節の特徴を結びつける。 	理科
T	用途に合わせて道具を使おう	<ul style="list-style-type: none"> ○★活動や個人の実態に応じて、マジックや色鉛筆、iPad(文字入力や色塗り)を用いる。 	国語科 美術科
E	手順に沿ってやってみよう よりよいものを作ろう 行動デザイン	<ul style="list-style-type: none"> ○★工程や役割を理解して制作する。 	理科 美術科
A	様々な表現方法を体験しよう	<ul style="list-style-type: none"> ○思い出の行事に関する感想を自分なりの言葉で表現する。 ○★情報を基に、自分なりの表現で絵札を描く。 ○季節のイメージカラーを相談して決定する。 	国語科 美術科
M	比べてみよう 数字で表そう	<ul style="list-style-type: none"> ○★台紙に応じた大きさをイラストを描いたり、文字を書いたりする。 ○★仕上がった絵札・読み札の数を確認し、制作進度を理解する。 	数学科
IC	仲間のよさや違いに気付こう	<ul style="list-style-type: none"> ○★友達が作った絵札・読み札の良さを認め合う。 ○★制作過程の友達の役割や働きに気付く。 ○他学年の友達と一緒にゲームの楽しさを共有する。 	国語科 社会科 道徳科

8 考察

(1) 成果

- ・思い出を通して、季節や行事への理解を深めることができた。
- ・繰り返し活動に取り組むことで、自信と意欲に繋がった。
- ・「楽しメーター」を活用し「楽しむこと」をゴールとすることで目的意識をもって活動に取り組むことができた。
- ・生徒の強み(得意なこと)を生かした活動内容や役割分担をすることで、仲間意識を育み、達成感を共有することができた。
- ・単元や授業を STEAMIC の視点で捉えて設定したり、見取ったりすることで、生徒が夢中になって活動する

様子が伺え、結果、生徒自身の主体的な学びにつながったと感じた。

(2) 課題

- ・本単元で得た経験(四季の分類やイラストや文字の調整などに加えて、培った思考や感覚も含めて)を生かすことができる機会の設定が必要である。加えて般化場面を想定した活動内容の設定が必要であった。
- ・制作過程においても、相手意識や共感力を高められると良い。
- ・生徒からの感想や意見を十分に引き出し、受け止めて、現実化していくことで、さらに充実感のある授業になるだろう。
- ・各教科との関連をさらに深め、学びを生活に生かせるようにするための工夫が必要である。

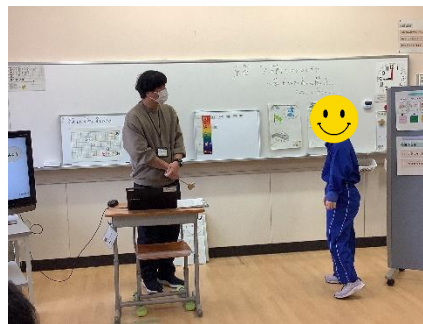
<本時の写真>



読み札の文章を考える



役割に沿った制作



楽しメーターでの振り返り

<次時の写真>



ゲームの準備は自分達で



夢中で絵札を探す



喜びを全身で表現

令和6年度実践紹介

対象： 中学部3年 6名

単元名「感謝の気持ちを伝えよう

～中学部に「ありがとう」を届けようプロジェクト～

1 生徒の実態

本学級の生徒は男子3名、女子3名の計6名で構成されている。各生徒の知的発達に個人差がある学級だが、学校生活を送る中で積極的に友達と関わり合いながら行動したり学習活動に取り組んだりすることができている。個々の生徒の実態は次のとおりである。

2 単元設定の理由

本学級の生徒は、普段から友達や教員に「おはよう」「おかえり」と挨拶をしたり、「手伝おうか」「一緒に〇〇しよう」と声を掛け合ったりして、積極的にコミュニケーションを図り、協力し合って生活することができている。一方で、お楽しみ会やレクリエーション活動等の学習では、個々に楽しみながら活動することはできるものの、全員で一つの活動に取り組み、楽しみを共有するまでには至っていない。

そこで、今年度の生活単元学習では、前期にはお楽しみ会やレクリエーション大会を開くことを題材とし、話し合いながら活動内容や役割分担などを決め、準備・片付けも生徒自身が主体で行う学習に取り組んできた。そして、夏休み前には「おつかれサマーパーティーをしよう!」と題し、前期のがんばりを友達同士でねぎらう会を企画した。それぞれがトッピングに工夫を凝らしてカップケーキを作り、自分で食べるだけでなく友達にも振舞った。話し合いを通して合意形成を図る経験や、自分が作ったものを友達と分け合い喜んでもらう体験を積み重ねることで、協同して活動に取り組む楽しさや達成感を共有することができていたように思われる。また後期には、家族への日頃の感謝を伝えることを目的として、感謝の手紙を書く学習を行った。自分たちが書いた手紙を読んだ家族からお礼の返事をもらい、言葉や絵などのやり取りで気持ちを伝え合うことの喜びや大切さを学んだ。

そこで、本単元のテーマである「感謝の気持ちを伝えよう ～中学部に「ありがとう」を届けようプロジェクト～」では、それらの活動の集大成として、お世話になった中学部の友達や教員に対し「感謝の気持ちを伝える」ための企画に取り組むことにした。卒業記念制作の一環として、後輩や教員に喜んでもらうことを目的に、職業家庭の時間に学習したプログラミングアプリ「スクラッチ Jr」を活用したアニメーション制作に友達と協同して取り組む。それぞれがストーリーや構成のアイデアを考え、どうすれば楽しい内容になるのかを話し合いながら一つのアニメーションを制作することで、生徒一人ひとりの「みんなに喜んでもらえる作品と一緒に作り上げたい」という気持ちをはぐくむことを目的としている。

※スクラッチ Jr: 自分自身で対話型の物語やゲームを作成することができる、入門用のプログラミング言語(アプリ)。

3 単元の目標

(1) スクラッチ Jr.の基本的な使い方を体験を通して身に付け、アニメーションを制作する中でイメージを表現する

力を育む。「知識・技能」

- (2) 楽しんでもらえる作品にするためにどのように表現するかを考え、動きや効果を工夫して表現すると共に、友達と話し合いながら、より良いアイデアや表現方法を選択する。「思考・判断・表現」
- (3) 目標を達成する楽しさを共有するために、友達と相談・対話・協同しながら制作に取り組もうとしている。「主体的に学習に取り組む態度」

4 単元計画

- 「感謝の気持ちを伝えよう ～ 中学部に「ありがとう」を届けようプロジェクト～」……………全 12 時間
- ・お世話になった中学部のみんなに感謝の気持ちを伝える方法を考えよう……………1時間
 - ・スクラッチ Jr の使い方を知ろう……………1時間
 - ・アニメーションのストーリーや構成を考えよう……………1時間
 - ・スクラッチ Jr を使ってアニメーションを作ろう……………8時間(本時6/8)
 - ・スクラッチ Jr を使って作ったアニメーションを上映しよう……………1時間

5 本時の目標

- (1) 目的に応じたツールやコマンドを選択してアニメーションを制作する。「知識・技能」
- (2) 友達に楽しんでもらう作品を作るために、友達との話し合いから表現の工夫を考えたり修正したりして、試行錯誤しながらアニメーションを制作する。「思考・判断・表現」
- (3) 友達の作品を見たり他者の意見を聞いたりしながら制作活動を行う。「主体的に学習に取り組む態度」

6 本時について(展開)

学習活動	指導・支援上の留意点	評価の観点	支援の評価
1. 本時の活動内容を知り、目標の確認を行う。	<ul style="list-style-type: none"> ・本時の流れが分かりやすいようにホワイトボードに活動内容を提示する。 ・感謝の気持ちを伝えるアニメーションであることを確認し、楽しんでもらえるアニメーション作成をしようとする意識をもてるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ホワイトボードや教員に注目している。 	<ul style="list-style-type: none"> ・活動内容が分かり、目標を意識できるように提示できたか。
2. 前時までに作成したアニメーションを共有し、改善する。 ①一人ずつアニメーションを発表し、工夫したり直したりしたいところを話し合う。 「〇をもっと△△したらいいと思います。」	<ul style="list-style-type: none"> ・生徒が自分で準備できるよう、機材の配置を工夫する。 ・機材の操作方法が分からない生徒には、手助けを求めるよう言葉かけを行う。 ・友達の作品のおもしろいところや工夫が見られるところを見つけるよう促す。 ・キャラクターの動きや場面の切り替え、音声や写真の挿入等に注目するよう、ホワイトボードに観点を掲示する。 ・話型に沿って発表できるよう掲示し、見ながら発言したり教員の言葉を模倣したりして発表できるよう支援する。 ・それぞれどのような工夫を加えたらよいか、友達の意見をホワイトボードに板書する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自主的に行動し準備を行っている。 ・分からないときには質問している。 ・テレビに映しながら作品を披露している。 ・より楽しい作品になる工夫を考え、発表している。 	<ul style="list-style-type: none"> ・生徒が自主的に活動できるよう環境を整えたか。 ・前時までの学習を踏まえ、より楽しいアニメーションにするための工夫を提案できるような選択肢の設定や提示ができたか。 ・友達の意見を参考にしながら修正をするよう促したか。

②アニメーションの修正をする。	・友達の意見を参考にしてアニメーションを改善できるよう、板書を指し示したり友達の作品を見に行ったりするよう言葉かけを行う。	・友達の意見を参考にして、アニメーションを改善しようとしている。	
3. 完成したアニメーションを発表する。 「〇〇の所を直しました。」 「〇〇が良くなっていると思います。」	・友達のアニメーションの改善が見られた所やより良くなったと感じられる所を発表するよう促す。 ・改善した所を自分から発表できたり、友達の良いところを見つけて伝えたりしている生徒がいたら称賛する。	・改善した所を説明しながら発表を行っている。 ・友達の作品の良くなった所を発表している。	・改善した所を説明するよう促したか。 ・友達の良い所を見つけて発表するよう促したか。
4. 本時の活動を振り返る。	・本時の活動について振り返り、具体的な活動例を示しながら評価を行う。 ・活動を楽しめたか、「楽しメーター」に自分の名前カードを貼って自分で示すよう促す。	・教員の評価を聞いている。 ・各自「楽しメーター」を使って自己評価を行っている。	・生徒の良い活動を具体的に示して振り返りを行うことができたか。

7 本単元の STEAMIC の捉え (○:単元 ★:本時)

	視点	活動内容	各教科との関連
S	物の変化を体験しよう	○★入力したコマンドによってキャラクターの動きが変化する。	数学科
T	用途に合わせて道具を使おう	○★タブレット端末を操作し、スクラッチ Jr を活用してアニメーションを作成する。	職業・家庭科 国語科
E	手順に沿ってやってみよう より良いものを作ろう 行動デザイン	○★コマンドの種類や順序を工夫して、変化のあるアニメーションを作成する。 ★友達の意見を参考にして、アニメーションを修正する。	職業・家庭科 数学科 国語科
A	様々な表現方法を体験しよう	○★スクラッチ Jr を使って、友達や教員に喜んでもらえる楽しい作品を制作する。	職業・家庭科 美術科
M	比べてみよう 数字で表そう	★キャラクターやオブジェクトの大きさを変化させたり、入力したコマンドによって動きの回数や距離を変化させる。	数学科
IC	仲間の良さや違いに気付こう	★友達の作品の良さを認め、言葉で伝えたいので、自分の作品制作に生かす。 ★友達の意見を受け入れ、よりよい作品作りのために自分の作品を修正する。	自立活動

8 考察

(1) 成果

- ・結果を予想したり試行錯誤して動きを修正したりするなど、自ら課題を設定し、考えて実行しようとする姿が多く見られた。
- ・完成した作品を友達に発表することで、気持ちや考えを言葉で表現し、「話したい」「聞いてもらいたい」という意欲が高まった。

- ・「面白い」「楽しめる」作品になるように表現を工夫し、ユーモアのある作品に仕上げることができた。
- ・休み時間にもアプリを開いて制作を行い、「これどう?」「面白いなあ」等、友達同士が関わり合いながら製作を楽しむ姿が見られた。
- ・昼休み、一人で好きなことをして遊ぶのが好きだった生徒が、「今日も〇〇君来るかな」と友達と一緒に遊ぶことを好むようになった。
- ・行事を振り返り、具体的なエピソードを思い出しながら、「〇〇が楽しかった」と感想を述べたり楽しメーターに表したりすることができた。

(2) 課題

- ・それぞれが担当するパートを、友達と話し合いながらつなぎ合わせて仕上げるには時間が足りず、単元計画の見通しが不十分であった。
- ・作業学習など協働して活動する場面で、目標を意識し協力し合って活動することの楽しさや、目標に到達した時の達成感を味わうことができるようにするためには、学習内容の精選や手立ての工夫が必要である。
- ・本単元で身につけた力を他教科の授業にも生かすためには、他の教員との連携・情報共有が必要不可欠である。

〈本時の写真〉



写真を取り込む様子



個々に作成する様子



作品の進捗を報告する様子

令和7年度実践紹介

対象： 中学部2年 6名

単元名「中2プレゼンツ ～Let's サマーイベント～」

1 生徒の実態

本学級は男子4名、女子2名の計6名で構成されている。令和6年度、一年間を通して、授業や行事を経験することで、落ち着いて学習活動に参加したり友達と一緒に活動したりできる場面が増えてきた。一方で、時に新しい環境や活動に対する不安感を示す様子が見られ、自分の意見を表現したり自分とは違う意見を受け入れたりすることに対して苦手さが見受けられる場面もあった。その要因として、障がい特性や経験の乏しさが考えられる。

2 単元設定の理由

本学級では集団の中で役割を務めたり、友達と相談や協力をしたりしながら活動をすすめたりといった経験を充実させたいと考えた。活動内容を考えるにあたり、生徒の興味関心の高い内容を取り入れて活動を企画した。活動内容を学級で相談しながら作り上げていくことで、生徒同士が互いの考えや存在を認め合い、協力して活動できるようになってほしいと願っている。

本単元では、仲間と一緒に活動に取り組む中で、自分の考えを表現する力や、友達の意見を受け止める態度、役割を遂行しようとする力を育てていきたいと考えている。学級でイベントを作り上げ成功させることで、充実感や仲間意識の醸成、自己肯定感の獲得にもつながると考えている。

本単元は、「サマーイベント」として企画をするが、その成果を振り返り、さらに次の機会へとつなげていきたいと考えている。年間を通してブラッシュアップを繰り返しながら、学校祭やお別れ会といった行事にて、イベントの計画や実施を行うことで、生徒達が経験を生かしながら、主体的に学ぼうとする態度が育まれることを願っている。

3 単元の目標

- (1) 情報や手順を基にしてイベントに必要なものを作成したり、使用方法を理解して使ったりする。「知識・技能」
- (2) 自他の意見を踏まえ、イベントのゲーム性や運営方法をよりよく工夫する。「思考・判断・表現」
- (3) 自分の役割を果たしたり友達と協力したりして、イベントの成立や成功に向けて活動に参加しようとしている。
「主体的に学習に取り組む態度」

4 単元計画

「中2プレゼンツ ～Let's サマーイベント～」	全28時間
みんなで楽しめることを考えてみよう(アンケート, 話し合い, 検索等)	3時間
イベントに必要な準備や計画をしよう(制作, 話し合い, 役割決め)	11時間
イベントの質を高めるためには?①(教員からの意見を受けて改善する)	5時間
イベントの質を高めるためには?②(参観者からの意見を受けて改善する)	3時間(本時 20/28)
景品の準備をしよう(買い物, 袋詰め等)	4時間
中2プレゼンツ ～Let's サマーイベント～	1時間
次はどんなことをしようかな?	1時間

5 本時の目標

- (1) 銃の使い方や的の設置方法などを理解し、授業内で1回以上道具の説明や設定をする。「知識・技能」
- (2) イベントのゲーム性を理解し、授業内で1回以上各ブースの仕組みや簡単なルールの説明をする。
「思考・判断・表現」
- (3) 自分の役割を果たしながら、一連の活動に参加しようとしている。「主体的に学習に取り組む態度」

6 本時について(展開)

学習活動	指導・支援上の留意点	評価の観点	支援の評価
1. 本時の学習の準備をする。 ・本時の目標を確認する。 ・前時までを振り返る。 ・本時の活動内容を知る。 ・役割を確認する。 (スライド提示)	・スライドに注目したり、前時までの活動を想起したりできるように、必要に応じて言葉かけや指さしを行う。(T2)	・テレビ画面に注目している。 ・質問に挙手で答えている。	・活動内容が分かり、目標を意識できるように提示できたか。 ・場面に応じた言葉かけや指さしの支援ができたか。
2. サマージョイントをする。 (リハーサル) ・準備(約4分) ・実施(約20分) ・片付け(約4分)	<p>・役割と配置場所等をホワイトボードに提示する。 ・自身の役割の理解が不十分な場合は、ホワイトボードを指さして確認を促す。 ・タイマーを用いて、各活動の時間の終了を知らせるよう設定しておく。 ・準備に必要な道具や景品は、それぞれをかご等にまとめておく。 ・客役として、参観者に協力を依頼する。 ・イベントの説明、銃の設定、的の設定、景品管理等の各役割を務める生徒を見守りながら、必要に応じて言葉かけを行ったり、役割の見本を示したりする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>・イベントの改善に向けて、体験した参観者に対して、感想や意見を求めるようにする。また、コメント用紙を準備しておき、参観者からイベント改善のヒントを得られるようにする。</p> </div> <p>る。</p> <p>・各役割で使用した道具や景品を片付けるよう設定しておき、手が空いている生徒には、周りの様子に気付いて協力できるよう言葉かけを行う。</p>	<p>・自身の役割を理解して活動に取り組んでいる。 ・タイマーを手がかりに、活動の切り替えをしている。 ・内容を理解してイベントの説明をしている。 ・仕組みを理解して銃を扱ったり使い方の説明をしたりしている。 ・客役の動向に注目して、適宜的の調整や景品の箱への誘導をしている。 ・参観者からの感想や意見に耳を傾けようとしている。 ・使用した道具や景品を、最後まで片付けようとしている。 ・周りの様子を見て、協力しようとしている。</p>	<p>・役割や配置場所等をわかりやすく提示できたか。 ・タイマー音での活動の終了について告知できたか。 ・役割や個人に応じて、達成感が得られるような支援ができたか。 ・参観者からの感想や意見に対して意識して聞くことができるよう支援できたか。 ・周りの様子に気付いて行動できるよう言葉かけをすることができたか。</p>
3. 振り返りと次時予告をする。	・各役割の感想を聞いたり、頑張りを評価したりする。	・積極的に感想を述べたり、自	・活動に対する各自の頑張りや、発言に対してポジテ

	<ul style="list-style-type: none"> ・友達や教員と協力できたかを示す「共にメーター」を用いて自己評価を問う。 ・次時の予告を行うと共に、期待感がもてるよう言葉かけを行う。 ・単元を通して、できるようになったことや、よくなったことについて伝える。 	己評価をしようとしたりしている。	イブに評価することができたか。 ・次時への期待感がもてるような言葉かけができたか。
--	--	------------------	--

7 本単元の STEAMIC の捉え (○:単元 ★:本時)

	視点	活動内容	各教科との関連
S	ものの変化を体験しよう	○★ゴムの性質について知り,扱う。	理科
T	用途に合わせて道具を使おう	○タブレット端末を用いてアイデアを調べる。 ○制作のために道具を選ぶ。	職業・家庭科 美術科
E	手順に沿ってやってみよう よりよいものを作ろう	○手順を基に銃や的を制作する。 ○★イベントの仕組みや役割の仕事内容を理解する。 ○★イベントの内容を見直し,改善点を考える。	社会科 美術科
A	様々な表現方法を体験しよう	○銃や的を改良したり,イベント自体をより面白いものにするために工夫をしたりする。	国語科 美術科
M	比べてみよう 数字で表そう	○★的までの距離や的の位置などを考えて工夫しようとする。	数学科
IC	仲間のよさや違いに気付こう	○★イベントの成立や成功に向けて,友達と役割分担や協力をする。 ○話し合いを通して友達のアイデアの面白さや良さに気付く。	国語科 社会科 道徳科

8 考察

(1) 成果

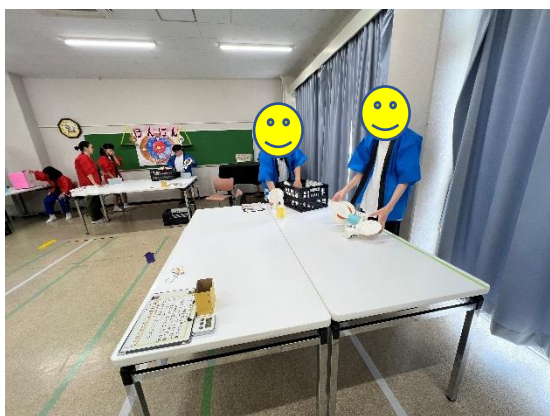
- ・生徒の興味・関心の強いことからの単元設定。
→自分事として授業に取り組むことができた。
- ・過去の経験を想起することができる活動内容の設定。
→より主体的に授業に取り組む態度が見られ,学びの継続が見受けられた。
- ・参観者からの意見をフィードバックする機会の設定。
→自分達では気付きにくい部分に気付くことができた。
- ・実態を踏まえて,何度も繰り返し取り組む活動内容の設定。
→見通しをもつことができ,自発的・自主的に役割を遂行することができた。
→自分の役割は責任をもって果たしたいという意志の芽生えを見取ることができた。

→接客に対して自分なりの工夫が生まれてきた。

(2) 課題

- ・生徒の待ち時間を減らす工夫をする。
→待ち時間を減らし活動を増やすことでイベントを盛り上げ、成功に繋がる。
- ・一人ひとりの役割に繋がりが持てるようにしていく。
→全体の中の仕組みを意識することで、自分の役割と全体の繋がりが生まれる。
- ・振り返りと活動時間のバランスを検討する必要がある。
- ・「共にメーター」での振り返りはICの評価をする側面が強かった。
→授業内容に合わせて柔軟に評価方法を検討していく必要がある。
- ・生徒の表出を増やす工夫をしていく。

〈本時の写真〉



友達と一緒に的を並べてイベントの準備をする



おみくじの結果の景品ボックスを伝える



自分の担当ブースで客役の教員に手順等の説明をする



高等部研究

I 学部研究概要

1 高等部概要

2025年度(令和7年度)は、生徒 23 名(1学年7名, 2学年8名, 3学年8名)が在籍している。生徒の主となる疾患は、自閉スペクトラム症, ダウン症, AD/HD 等である。

卒業後の自立と社会参加の実現に向けて、高等部が掲げる教育目標とめざす生徒像については、表2-12, 表2-13のとおりである。高等部においてめざす生徒像は、生徒が卒業後に社会で生活する上で必要とされる力を具体化したものである。

表2-12 高等部の教育目標

- ・心理的な安定を図るとともに、健康な体と青年期の豊かな心情を育てる。
- ・主体的に働く意欲や態度, 集中力を養う。
- ・社会参加に必要な言語・数量に関する基礎的学力および生活技能を養う。
- ・社会性を身に付け、生活を楽しむことができる力を養う。

表2-13 高等部のめざす生徒像

- ・心と体の健康に気をつけて、人や自然を愛することができる生徒
- ・進んで働こうとする意欲をもち、チャレンジすることができる生徒
- ・自分でできることは自分でし、必要なときは支援を求めながらやり遂げようとする生徒
- ・マナーやルールを守って積極的に社会参加をしようとする生徒

2 週時程表

生徒自らが進路選択を主体的にできるように、キャリア教育を基盤として教育課程を編成している。1校時保健体育は学部単位, 生活単元学習は各学級, 各教科と自立活動はグループ別で学習を進めている。

表2-14 2025年度 高等部週時程表 (※すぎのこタイム: 自立活動)

	月	火	水	木	金
	登校				
	日常生活の指導(登校・着替え・係活動・朝の会)				
1	保健体育 (スポーツ) / 全校朝会(1回/月)	保健体育 (トレーニング)	作業 (委託)	保健体育 (マラソン)	保健体育 (ダンス)
2	総合的な 探求の時間	作業 (工芸)	作業 (委託)	数学	国語/ 道徳(1回/月)
3	職業/家庭	作業 (工芸)	作業 (委託)	作業 (工芸)	芸術 (音楽・美術)
4	職業/家庭	作業 (工芸)	作業 (委託)	作業 (工芸)	生活単元学習
	日常生活の指導(食事に関する指導等)				
5	生活単元学習	国語	保健体育 (保健)	芸術 (音楽・美術)	生活単元学習
6	生活単元学習	自立活動	自立活動	すぎのこタイム	日常生活の指 (着替え・下校準備・ 帰りの会)
	日常生活の指導(着替え・下校準備・帰りの会)				下校
	下校				

3 研究目標・目的

【目的】

主体的な学びに向かう生徒の育成

【目標】

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

(1) 高等部研究の目標について

2021年度から2022年度の2年間にかけて「知的障がい教育の指導と評価の一体化」を研究主題として、学習の目標設定や評価の方法について見直すことで、生徒の「主体的な学び」に向かう姿の育成に取り組んだ。

高等部では、授業構想シートを活用した授業者の目標設定や参観者からの授業評価を行った。「主体的な学び」に着目した際、生徒の強みを把握し学習活動に取り込んでいくことは、生徒が粘り強く学習に取り組む姿につながるということがわかった。生徒の強みとは、自分のよさや持てる力をもって「社会の中で役に立つ力」と捉えた。自分の得意なものや好きな活動、自信をもって取り組める活動を通して「役割を果たす」や「自分の課題を遂行する」という具体的な姿が見られた。

本研究では、STEAMIC教育を通して、「主体的な学び」に向かう生徒の育成を目的に取り組む。生徒が自らの得意なことを把握し、それをどのように生かすかを主体的に考えることによって、新たな価値の発見や創造につながるのではないかと仮説をたて、研究に取り組んだ。前研究でわかった生徒一人ひとりの強みを個性と捉え、それぞれの個性が発揮された場面では、周囲から承認が得られることが多く、自己肯定感の高まりや自信の形成へとつながると考えられる。そして、この自信は創造性の発揮を促し、生徒が自らの可能性を広げていく原動力となるのではないかと捉えている。創造性に関して、「STEAM教育の実験とデザインが生む創造的教師—科学者&芸術家(理論編)」で胸組虎胤特命教授の著書の中で、「創造性を生み出す仕組は4つの段階：(1)準備(2)培養(3)照明(4)検証について、アダマールは言及している」と述べている。創造的思考は段階を踏むことで、創造性は生み出される、つまり、一度の成功によって育まれるものではなく、試行錯誤を繰り返す過程の中で磨かれ、創造的思考は表出されると考えた。また、失敗を恐れず挑戦し続ける実際の・具体的な体験の積み重ねが大切であるという考えに至った。体験的な学習は、生徒の内発的動機を高め、学びへの自律的な姿勢の形成へとつながるのではないかと捉え、各教科等を合わせた指導で実践していくこととした。このような力の育成は、卒業後の社会参加において、自ら考え、行動する力として発揮され、生徒が豊かな生活を送る基盤となることを期待している。

高等部研究では、生徒の個性を尊重し、得意なことを起点に自らの力を把握し活用することで、創造性を育み、社会において自律的に価値を生み出していく人材の育成を目指し、STEAMIC教育の視点を取り入れた教育実践を重ねることとした。

(2) STEAMIC教育の捉え

STEAMIC教育を取り入れた授業づくりにおいて重視することは、文部科学省初等中等教育局教育課程課は「STEAM教育等の教科等横断的な学習の推進について」(表2-15)の中で、

「各教科等での学習を実社会での問題発見・解決に生かしていくための教科等横断的な学習を推進することが重要」と明記されている。さらに、「各教科等における探究的な活動が充実し、複数の教科等の見方・考え方を総合的・統合的に働かせ、試行錯誤することで新たな価値を創造し、よりよい社会を実現しようとする態度の育成につながる」と述べている。この各教科等の見方・考え方を統合し、行動に移すというサイクルは、生徒が「主体的な学び」に向かう生徒の育成になると考えた。

高等部では、1年目は生活単元学習での授業研究を行ったが、2年目以降は作業学習において STEAMIC 教育を取り入れた授業づくり(表2-16)を進めた。背景には、卒業後の社会生活を見据え、異学年や異経験の小集団による学習グループである作業学習は、生徒にとってより実際の具体的な学習環境の場ではないかと考えたためである。本校の作業学習の班構成は、実社会に近い環境の再現が可能であり、一人ひとりの生徒が多様な価値観や技能に触れる機会を設定することもできるのではないかと考えた。

高等部の作業学習において「自分の作業のやり方をよりよい方向へ変えようとする姿勢」を創造性と捉え教員間で共通理解を図った。この創造性は、効率的な作業の分担や環境の工夫、内容や方法の改善、担当作業の遂行への意欲、道具や材料の扱い方の工夫や丁寧さ、作業の振り返り、より質の高い製品や作品を目指す姿勢等、多様な形で表れた。こうした創造的な取り組みを小集団の中で発揮することにより、生徒は卒業後の社会参加を具体的にイメージしやすくなると考えている。

STEAMIC 教育で期待される効果は多岐にわたり、まずは、自己肯定感の向上が挙げられるのではないかと考えた。生徒が自らの工夫や改善したことが認められることで、自己への自信が深まる。また、教科等横断的な視点の定着により、学びが単一教科にとどまらず、複数の教科へと広がりやつながりをもつようになる。更には、個別最適な学びと協働的な学びの両立が可能となり、学びの質の向上も期待できると捉えている。

表2-15 学校教育におけるSTEAM教育等の教科等横断的な学習の推進

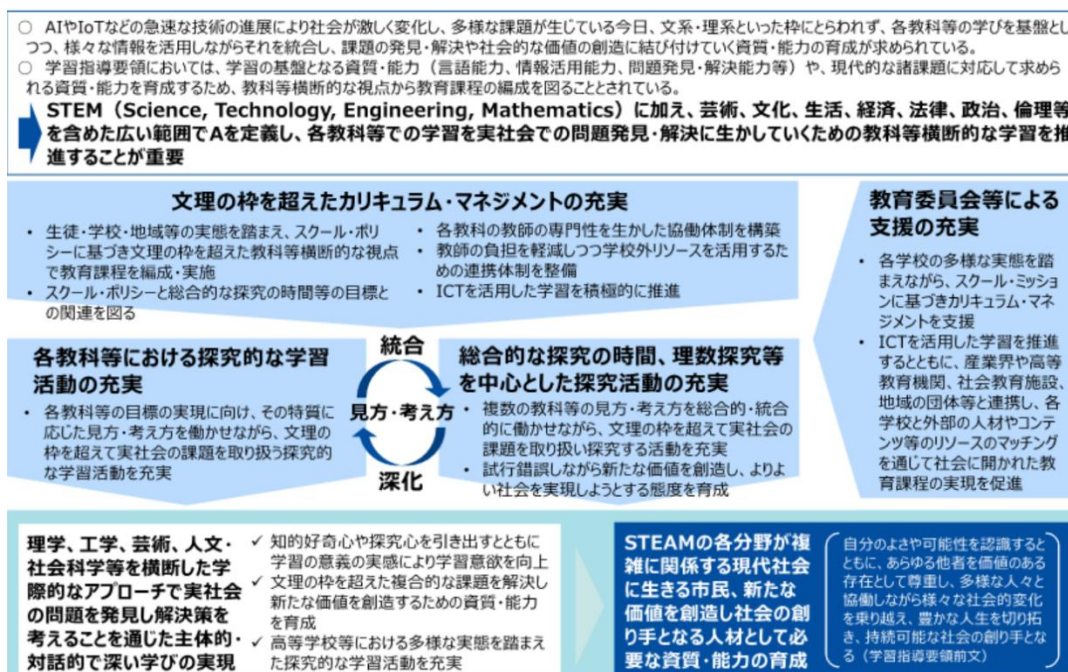


表2-16 STEAMIC 教育の捉え

各分野	生徒の学びの視点	関連する各教科等
S (Science)	ものの変化について追求しよう	国語, 数学, 美術, 職業 家庭
T (Technology)	道具の使い方を工夫しよう	国語, 数学, 職業, 家庭
E (Engineering)	課題解決への仕組みをデザインしよう	国語, 数学, 美術 保健体育
A (Arts)	様々な表現方法に気づこう	国語, 数学, 音楽, 美術 保健体育, 自立活動
M (Mathematics)	数値の関係性を見つけよう	国語, 数学, 美術, 職業
IC (Inclusive Citizenship)	仲間のよさを認め合おう	美術, 職業, 家庭, 道徳 自立活動

4 研究の方法

(1) 見取りシートの作成及び活用

各作業学習グループにおいて、生徒の「主体的な学び」に向かう姿の共通理解を図るために、宮城県立総合教育センター「授業づくりガイド」を参考に見取りシートを作成した。(表2-17)

見取りシートを活用することで、教員間で同じ視点での授業の観察や、どの生徒に対して同じ基準での評価が行えるようにした。見取りシートは、見取った場面を記入し、3つの規準とそれぞれの規準を更に具体的に評価できる細かな基準を設定した。また、具体的な様子も記入できるようにしている。

表2-17 生徒の「主体的な学び」に向かう姿の見取りシート

工芸班：紙工芸 木工芸 機織り 農工芸
生徒名

見取りの場面

評価規準	評価基準	備考
粘り強さ	<input type="checkbox"/> 繰り返して取り組む <input type="checkbox"/> 見通しをもって取り組む <input type="checkbox"/> 目標に向かって取り組む <input type="checkbox"/> 手順どおりに取り組む <input type="checkbox"/> 様々な人と関わりながら自分のよさを生かして取り組む <input type="checkbox"/> 進んで取り組む <input type="checkbox"/> 自分の考えや意見を伝える	
学習の調整	<input type="checkbox"/> 自分なりに落ち着くことができた <input type="checkbox"/> 教師や友達の話を聞く <input type="checkbox"/> 自分と友達それぞれのよさを生かす <input type="checkbox"/> 教師の支援や友達の考えを受け入れる <input type="checkbox"/> 友達と協力する <input type="checkbox"/> 教師や友達のやり方を模倣する <input type="checkbox"/> 違った考えを参考にする <input type="checkbox"/> 新しいことに挑戦する <input type="checkbox"/> 自分で考えたことを活用する	
実感や自信	<input type="checkbox"/> 友達との学習に自分なりに参加する <input type="checkbox"/> 周囲の状況に影響されることなく自分ができることをする <input type="checkbox"/> 目的や目標を意識する	

参考：宮城県総合教育センター「授業作りガイド」

(2) 授業研究

授業研究は1年に1回ずつ行う。それぞれの研究授業後に研究授業研究会を開き、成果や課題を検討し、次の授業改善へつなげる。

II 結果

1 見取りシートの活用により得られた結果

見取りシートを用いて現状の把握をすることで、高等部で目指している「主体的な学び」に向かう生徒像の具体的な姿の共有が図られた。高等部では、「目標の達成に向け、自分の強みを生かし自己調整しながら粘り強く取り組む学び」を「主体的な学び」に向かう姿と捉えている。生徒の具体的な姿を評価規準として「粘り強さ」「学習の調整」「実感や自信」と記し、それぞれの評価規準に合わせた具体的な行動を示した評価基準で見取ることは、「主体的な学び」に向かう姿を教員間で共有することができた。

2 授業研究の結果

STEAMIC 教育の視点を取り入れた作業学習を通して、生徒の「主体的な学び」と社会参加に向けた力の育成を目指してきた。実践を通して、教員や生徒双方において多くの成果が見られた一方で、今後の課題も明らかとなった。

(1) 生徒の変容について

作業学習では、相手(友達, 買い手)の立場(気持ち)を考えながら作業に取り組めるようになり、より丁寧な道具や材料の扱い「こうしたい」「これはどうか」といった意欲的な発言や作業を工夫しようとする姿が見られるようになった。作業を分業することで、一人ひとりの個性を生かせる作業を担当することができるようになり、グループ内で他者への憧れや理解が生まれるようになった。また、作業場面において、自ら社会的によりよい言動をしようと、努力する姿が見られた。

(2) 教員の変容について

STEAMIC 教育の視点を授業づくりに取り入れることで、教員からの発問の仕方に変化が見られるようになった。例えば、「どうしたらできるのか考えてみよう」や「次に何をしたらよいと思う」等、生徒がいろいろな状況に合わせて考えられるような問いかけができるようになった。また、授業研究以外の授業場面において、STEAMIC 教育の視点で授業づくりに取り組めるようになり、教科等横断的な授業設計力が身に付き、すべての教科で STEAMIC 教育を作り出せるようになってきた。各授業の振り返りでは、STEAMIC 教育の S (Science) の視点でデータ収集や T (Technology) の視点でタブレット端末活用, A (Arts) の視点で自分の行動をデザイン(次はどうしたい)等, STEAMIC 教育の視点を意識したが行えるようになったことで、生徒への言葉かけや環境設定等への変化が見られるようになった。生徒の「主体的な学び」に向かう姿の育成について、作業学習では、生徒の基本的な作業スキルの獲得ができるような枠組みや支援方法、作業の構造化が必要であることも分かった。

(3) 課題について

① 授業づくりについて

生徒の「主体的な学び」を引き出すためには、各教科等の指導の中で、STEAMIC 教育のどの分野を取り入れることが有効であるか、今後も引き続き検討が必要である。そのためには、生徒の実態に合った教材や単元の選定ができているか、生徒が試行錯誤し、思考力を働かせる学習活動の設定が十分できているかを検証する。生徒が仮説を立てたり、共感的な学びを深めたりする

ために、教員側の工夫を更に重ねていきたい。高等部段階であることを踏まえると、授業内容が卒業後の生活に活かすことができるものであることが望まれる。

②教員の支援について

各作業学習班において、生徒の「失敗」に対する教員からの対応の在り方が課題として挙げられる。「失敗」を否定的に捉えるのではなく、次に進むための過程として認識できるような言葉かけや支援方法の工夫が必要である。

Ⅲ 考察

本研究では、STEAMIC 教育の視点を取り入れた作業学習を通して、生徒の「主体的な学び」と社会参加に向けた力の育成を目指してきた。実践を通して、教員の授業観や生徒の学びにおいて多くの変容が見られたことは、STEAMIC 教育の視点が各教科等を合わせた指導においても有効であることを示唆している。

1 生徒の変容について

生徒は、作業学習を通して「買い手の気持ちを考える」、「よりよい製品を作ろうとする」といった内発的な動機づけが見られたことから、創造性や主体性が育まれていることがうかがえた。作業学習班内での作業形態を分業制とすることで、他者との比較が否定的なものではなく、憧れや尊敬といった肯定的な感情を伴っていた点は、特別支援教育における協働的な学びの可能性を示していると言える。

2 教員の授業づくりについて

教員が「これは STEAMIC かもしれない」と日常の授業を捉え直すことで、教科等横断的な視点が自然と授業づくりに取り入れられるようになった。これは、STEAMIC 教育が特別なものではなく、これまでの教育実践において、表面的には表れてはいなかったが内部には存在していた要素であることを再認識させるものであった。また、発問や言葉かけの質が向上したことは、生徒の思考を深めるうえで重要な要素であり、教員の意識変容が生徒の学びに直結することも示している。STEAMIC 教育の各分野の内容が十分に含まれているか、生徒の実態に即した教材や活動となっているか、仮説を立てたり試行錯誤したりする機会が設けられているかといった点で、更なる工夫が求められる。また、「失敗」を学びの一過程であることを教員間で共通理解し、支援の在り方が問われると言える。

3 今後に向けて

今後は、各作業学習班での実践を学部内で共有し、教育活動全体における創造性や主体性の一般化や就業体験との関連を図ることが求められる。STEAMIC 教育の視点を通して、生徒が「働くこと」への意欲を高め、卒業後の自立と社会参加に向けた力を着実に育てていくことが期待される。

<参考文献・資料>

- ・胸組虎胤(2024)「STEAM 教育の実験とデザインが生む創造的教師-科学者&芸術家(理論編)」
- ・名古屋恒彦(2025)「今後の「各教科等を合わせた指導」の進め方～子どもの本気・本物の生活の実現を～」, 特別支援教育研究, 815, 24-26, 東洋館出版社.
- ・鳴門教育大学附属特別支援学校(2016)「児童生徒の自立と社会参加を高める一貫性・系統性のある教育の実現のために(2年次)」, 鳴門教育大学附属特別支援学校研究紀要 43
- ・鳴門教育大学附属特別支援学校(2017)「児童生徒の自立と社会参加を高める一貫性・系統性のある教育の実現のために(最終報告)」, 鳴門教育大学附属特別支援学校研究紀要 44
- ・鳴門教育大学附属特別支援学校(2021)「教育活動全体で取り組む自立活動の指導」, 鳴門教育大学附属特別支援学校研究紀要 45
- ・鳴門教育大学附属特別支援学校(2023)「知的障がい教育の指導と評価の一体化」, 鳴門教育大学附属特別支援学校研究紀要 46
- ・文部科学省(2019)「特別支援学校学習指導要領解説 各教科等編(高等部)」
- ・文部科学省(2018)「特別支援学校教育要領・学習指導要領解説 自立活動編(高等部)」
- ・STEAMJAPAN 編集部(2022)「ワクワク・かんたん!おうち STEAM」, くもん出版.

<参考 WEB サイト>

- ・鳴門教育大学「鳴門教育大学附属学校における STEAMIC 教育」
<https://www.naruto-u.ac.jp/schools/steamic/> (最終閲覧2026年1月)
- ・文部科学省「主体的・対話的で深い学びの実現」
https://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/micro_detail/__icsFiles/afieldfile/2017/10/24/1397727_001.pdf (最終閲覧2026年1月)
- ・文部科学省「STEAM 教育等の教科等横断的な学習の推進について」
https://www.mext.go.jp/content/20240401-mxt_kyouiku01-000016477.pdf (最終閲覧2026年1月)
- ・一般財団法人全国キッズ STEAM 教育協会「STEAM 教育とは」
<https://www.steamkids.or.jp/about-steam-education/> (最終閲覧2026年1月)
- ・STEAM JAPAN「STEAM 教育って?」
<https://steam-japan.com/about/> (最終閲覧2026年1月)
- ・宮城県総合教育センター「みやぎ授業作りガイド+」
https://www.edu-c.pref.miyagi.jp/midori/tokushi/jyugyoudukuri_plus/ (最終閲覧2026年1月)

IV 実践事例

R5年度実践紹介

対象：高等部3年 8名

単元名「目指せ、パワフル(ビューティフル)生活マスター ～健康促進のために～」

1 生徒の実態

本学級の生徒は男子4名、女子4名の計8名が在籍している。卒業まで3ヶ月となり、それぞれの進路を見据えながら、個々の障がい特性や課題を踏まえ、様々な学習活動に取り組んでいる。また、体を動かすことが好きな生徒がいる一方、苦手意識をもつ生徒もいる。

2 単元設定の理由

卒業後の豊かな社会参加に向けて、健康の保持のためには、運動が楽しいと感じる体験をしたり、運動の方法を知ったりすることで、運動への興味関心を高めることが大事だと考える。そこで、本単元では、生活課題として徒歩での校外学習を実施した。日常的に運動することで得られる楽しさや爽快感を感じる体験を積み重ねることにより、運動への興味関心を高め、運動に親しむ態度を育ててきた。それぞれの生徒が、運動することの新たな価値に気付き、卒業後も、自分の個性を生かした体を動かす活動を継続して行い、健康的に豊かな生活を送ってほしいと願い本単元を設定した。

第三次では、単元を通して学習してきたことをパスポートとしてまとめる活動に取り組む。本時は、前時に続き、各自が選択した「もう一度行きたいところ」についてまとめる。パスポートを作成するためのツールは「デジタル」か「アナログ」かのどちらかを各自が選択できるようにした。タブレット端末かえんぴつ・はさみかを選択し、各自でパスポートづくりに取り組む。今後は、気軽にできるスポーツの情報や、健康維持のための医療機関の利用方法などについてまとめ、パスポートを完成させる。本学習で作成した「パワフル(ビューティフル)生活パスポート」を活用し、支援者の協力を得ながら健康の保持や、自立と豊かな社会生活につなげてもらいたいと考えている。

3 単元の目標

- (1) 体及びこころの健康を保つために、健康維持三要素「運動」、「食事」、「睡眠」について調べたり、実践したことをパスポートにまとめたりする。「知識・技能」
- (2) 自分の思いを表出し、楽しく運動するための方法について、考えを伝え合い協力して運動計画(校外学習)などを立てたり、事後に振り返ったりする。「思考・判断・表現」
- (3) 自分の思いを調整し、複数の視点から検討し納得して、自己選択・自己決定しようとする。「主体的に学習に取り組む態度」

4 単元計画

「目指せ、パワフル生活マスター ～健康促進のために～」…………… 全23時間

第一次 人生100年 明るく楽しく元気よく…………… 4時間

長寿の秘密、健康維持に必要なことを調べよう

学級でする運動を決めよう

第二次

- 城山登山事前学習・事後学習 6時間
- 陸上競技場(走る, 跳ぶ, 投げる)事前学習・事後学習 5時間
- 障がい者スポーツセンター(見学)事前学習・事後学習 4時間

第三次

- 「パワフル(ビューティフル)生活パスポート作り」 4時間(本時2/4)

5 本時の目標

- (1) 選択した校外学習に関して, 歩数とエネルギー消費量の関係についてまとめる。「知識・技能」
- (2) 選択した校外学習を振り返り, 感想やおすすめ度をパスポートに記入する。「思考・判断・表現」
- (3) 自分の思いを調整し, パスポートに貼る写真を選び, 活動のおすすめ度を決定しようとする。「主体的に学習に取り組む態度」

6 本時について(展開)

学習活動	指導・支援上の留意点	評価の観点	支援の評価
1. 本時の活動内容を知る。 ・道具や材料の準備をする。 グループ A (ICT 機器) ・ipad の用意 グループ B (紙媒体) ・はさみやのりなど	・本時の目標をホワイトボードに提示する。 ・本時の流れに見通しがもてるよう視覚的に活動内容を掲示する。 ・パスポートの見本を掲示する。 ・道具や材料を所定の場所に準備しておく。		
2. パスポートづくりを行う。 【グループ A (ICT 機器)】 5名 【グループ B (紙媒体)】 3名	前時で学習したパスポートの活用方法などを思い出せるよう見本を掲示する。 ・写真選択やおすすめ度の決定する際に様々な視点から検討できるような言葉かけをする。 ・T3 は, グループ A の活動を見守る。 ・T2 は, グループ B の活動を見守る。 ・選択した校外学習先の各自の歩数について確認を行う。	・運動の写真の中から選びワークシートに貼る。 ・感想やおすすめ度をパスポートに記入する。	・校外学習での活動を振り返りながら, 複数の写真の中から様々な視点から検討し自分で選択・決定することができるような言葉かけをすることができたか。
3. 仕上がったパスポートを 発表する。	・T2・T3 は, 発表者に注目できるような言葉かけや指さしなどで促す。		

4. 本時の活動を振り返り、次の学習への見通しをもつ。	パスポートを活用した生活のイメージがもてるよう言葉かけを行う。	・消費カロリーと適切な食事量との関係について考え、わかったことをパスポートに記入する。	・校外学習での感想や気づきをまとめるための視覚的支援の提示ができたか。
-----------------------------	---------------------------------	---	-------------------------------------

7 本単元の STEAM の捉え (○:単元 ★:本時)

	視点	活動内容	各教科との関連
S	知る	○★運動量とカロリー消費の関係について知る。	保健体育科
T	道具	○★タブレットを活用する。 ○万歩計を活用する。	数学科 保健体育科
E	デザイン	○運動(カロリー消費)→空腹→食事(カロリー摂取)という生活の仕組みを体験する。	保健体育科 家庭科
A	アート	★パスポートに貼る写真を選択する。 ○運動のおすすめ度を表現する。	美術科 国語科
M	数え	○歩数を記入する。 ○カロリー計算をする。 ○歩数の消費カロリーとジェラートのカロリーを比較する。	国語科 数学科 保健体育科

8 考察

(1) 成果

- ・課題に対して、論理的に考える姿が見られた。
- ・他教科との関連について考えることができた。
- ・生徒の言動の変化が見られた。

(2) 課題

- ・試行錯誤につながる、題材・教材・手だての工夫
- ・授業で学んだことを生活へ般化させる方法

<本時の写真>



ICT 機器でパスポート作り



紙媒体でパスポート作り



R5年度実践紹介

対象：高等部1年 8名

単元名「送別会を成功させよう～卒業生に感謝の気持ちを伝えるために～」

1 生徒の実態

本学級の生徒8名は、入学当初は各面での緊張が見られ自分から関わる事が少なかったが、10月頃からは、それぞれの生徒が自分なりの方法で人と関わりながら生活を送ってきた。しかし、コミュニケーション能力や自己統制力の弱さから友人と生活年齢に応じた関わりが難しい場面や社会的に認められにくい方法で意思を通そうとする場面など生徒一人一人の集団参加能力についての個人差が見られる。

2 単元設定の理由

高等部3年生と1年生は、上級生から下級生ヘルールや仕事について教える機会が多く、仲も深まっていることからこれまでの経験を生かして送別会をすることにした。本単元である「卒業生に感謝の気持ちを伝えるために送別会を成功させよう」は、お世話になった卒業生へ感謝の気持ちを伝えるために、協力して「送別会」の計画・実行・振り返りの活動に取り組む単元である。これまで防災学習でキャンドル作りをした際には生徒が自分で色やデザインを考えて作る姿が見られたため、その経験を生かして送別会の贈り物制作としてキャンドル作りを設定した。本時では、卒業生へのアンケート(好きな色、物などについて)結果をもとに作成したデザイン案を見ながら、ロウを溶かしたり着色したりして卒業生に贈るキャンドル作りを行う。

本単元において、協力して自分たちで作った物を贈った相手に喜んでもらえたという経験は、自信や自己肯定感の向上にもつながると考える。この経験を通して、卒業後の社会において、誰かのために活動する喜びを感じ、社会参加して生きる社会人へと成長してほしいと願っている。

3 単元の目標

- (1)「送別会」の成功に向けて、卒業生に喜んでもらえる方法を身につける。「知識・技能」
- (2)「送別会」の準備や実施において、自身の役割に最後まで取り組む。「思考・判断・表現」
- (3)友達と協力しながら、工夫や改善をして卒業生に喜んでもらえる「送別会」にしようとしている。「主体的に学習に取り組む態度」

4 単元計画

「送別会を成功させよう～卒業生に感謝の気持ちを伝えるために～」……………全 22 時間

第一次

- ・送別会について知ろう(内容や役割)…………… 3時間
- ・送別会の贈り物を考えよう…………… 1時間
- ・接客について学ぼう(美馬カフェの見学)…………… 3時間

第二次

- ・感謝の気持ちを込めて送別会の準備をしよう(壁面・装飾品製作)…………… 3時間
- ・感謝の気持ちを込めて送別会の準備をしよう(贈り物製作:陶芸)…………… 4時間

・感謝の気持ちを込めて送別会の準備をしよう(贈り物製作:キャンドル作り) …………… 4時間(本時2/4)

第三次

・感謝の気持ちが伝わるような接待の練習をしよう …………… 2時間

・卒業生に感謝の気持ちを伝えよう(送別会) …………… 2時間

5 本時の目標

(1) 今までの経験を生かし、キャンドル作りをする。「知識・技能」

(2) キャンドル作りにおいて、自身の役割に最後まで取り組む。「思考・判断・表現」

(3) 友達と協力しながら、工夫や改善をして卒業生に喜んでもらえるキャンドルを制作しようとしている。「主体的に学習に取り組む態度」

6 本時について(展開)

学習活動	指導・支援上の留意点	評価の観点	支援の評価
1. 本時の活動内容を知る。	・本時の流れが分かりやすいようにホワイトボードに活動内容を提示する。		
2. グループに分かれて活動を行う。 ①役割や目標を知る。 【グループ①4名】 【グループ②4名】 ②材料や道具の準備をする。 ③自分のデザイン画を見ながらキャンドルを作成する。 ④片付けをする。	・各グループで役割分担や目標を確認できるようにスライドやホワイトボードで提示する。 ・各生徒のデザイン画を配布する。 ・火の取り扱いに留意するよう説明をする。 ・T2, T3 は生徒同士が作業を分担できるように、言葉かけをする。 ・自分の役割を理解して、活動することができている時は肯定的な言葉で称賛する。 【グループ①4名】 ・T2, C が参加しやすいように、言葉かけをして、楽しい雰囲気づくりを行う。 【グループ②4名】 ・T2はB, Fが参加しやすいように、活動内容を写真や文字で提示したり言葉かけをしたりして、楽しい雰囲気づくりを行う。	【グループ①4名】 ・協力してデザイン案に沿ったキャンドルを作成する。 【グループ②4名】 ・デザイン案に沿って、(難しければ教員と一緒に)キャンドルを作成する。	・活動を理解して取り組めるように具体物を提示して伝えることができたか。 ・仲間と協力して関わりながら活動ができるような言葉かけや雰囲気づくりができたか。 ・卒業生が喜んでくれたり感謝の気持ちが伝わったりするように制作するような言葉かけができたか。
3. 本時の活動の様子を写真や現物を見て振り返る。	・できたキャンドルに注目できるように、身振りや言葉かけで促す。 ・できたキャンドルを見たり活動の様子を写真で掲示したりすることで、それぞれが分担した活動の成果を振り返ることができるようになる。 ・次時へ向けて期待感をもてるように言葉かけをする。		・できたキャンドルに注目できるように、身振りや言葉かけで促すことができたか。 ・できたキャンドルを見たり活動の様子を写真で掲示したりすることで、それぞれが分担した活動の成果を振り返ることができたか。 ・次時へ向けて期待

			感をもてるように言葉かけをすることができたか。
--	--	--	-------------------------

7 本単元の STEAM の捉え (○:単元 ★:本時)

	視点	活動内容	各教科との関連
S	知る	○ロウが溶けて見た目が変わることやクレヨンを混ぜることで着色できることを知る。 ○接客について知る。 ○色の交わりや素材の特性について知る。	理科 家庭科 社会科
T	道具	○★ガスコンロや鍋, めん棒やお玉などの器具を使って制作する。(ロウを砕く。クレヨンを削る。湯せんで溶かすなど) ★タブレットでデザインの確認をする。	理科 家庭科 技術科
E	デザイン	○★グループで活動する。 ○★役割を分担し, 効率よく制作する。 ○★卒業生の好きな色を使ってデザイン画を見ながらキャンドルを制作する。	理科 社会科 美術科
A	アート	○★卒業生に感謝の気持ちが伝わるように制作する。 ○★卒業生に喜んでもらえるように制作する。 ○色の付き方や焼成後の色の違いに気づく。 ○卒業生の好きな物や色を描く。 ○デザイン画を作成する。	美術科 社会科 家庭科
M	数え	○卒業生の人数に応じた贈り物を準備する。 ○陶器の大きさや形を考えたりロウの計量をしたりする。 ○卒業生の好きな物のアンケートを実施する。	数学科 美術科

8 考察

(1) 成果

- ・主体的に考える姿
- ・既習内容とつなげて考える
- ・既習内容の応用

(2) 課題

- ・試行錯誤を促す手だての工夫
- ・自己肯定感を高め, ねばり強く取り組む
- ・授業で学んだことを生活へ般化させる

<本時の写真>



ロウを溶かす



冷やして固める



色を混ぜる

R5年度実践紹介

対象：高等部2年 8名

単元名 「卒業する先輩へ 感謝の気持ちを贈る会を成功させよう」

1 生徒の実態

本学級は男子5名、女子3名の計8名で構成されている。生徒の実態差が大きく、見通しがもてないことにより情緒的に不安になりやすい生徒もおり、個別に配慮しながら学習活動に取り組んでいる。これまでの生活経験の積み重ねから、生徒同士で名前を呼んで言葉をかけたり、協力し合おうとしたりする姿も見られつつある。

2 単元設定の理由

本学級の生徒は、クラスメイトや学年の垣根を越えて先輩や後輩と関わるのが好きであり、言葉やジェスチャーなどでコミュニケーションを楽しむ姿が見られる。また、3年生に対しては、自分たちに対する思いやりの感じられる振る舞いやリーダーシップに憧れ、春には学校の最高学年となることへの気持ちが高まっている姿も見られる。その一方で、自分の思いをうまく表出や表現することが難しく、自分の思いや意思にそぐわない時に、それをうまく伝えられなかったり、折り合いをつけて受け入れたりすることができずに一方的な関わりとなってしまっている場面も見られる。

本単元では、これまで仲間として共に学んできた憧れの3年生への感謝の気持ちを伝えるために、送別会でのティータイムやゲーム大会を企画し、計画・準備・送別会の実施・ふり返りなどに取り組む。これまでの経験を思い出しながら、3年生と楽しい時間を過ごすためにはどんなことができそうか、自分の思いをもってそれを友達と話し合う。1年生と連携をとり、2年生としてのリーダーシップを発揮しつつ準備を進めていく中で、贈り物をする相手である3年生、さらには協力し合いながら一緒に準備をする仲間への意識を育み、伝わったと感じられる関わり合いを増やしていきたい。本時では、ゲーム企画班とお菓子製作班の2グループに分かれて、実際にゲームの小道具を制作したり、お菓子を成形し焼成したりする制作活動に取り組む。振り返りでは、制作活動を通して感じたことや工夫したことをお互いのグループから出し合い、次回の準備に生かせるような時間にしていきたい。3年生の門出を心から祝福するとともに、ともに学校生活を送る仲間や関わる相手への意識をもってよりよく関わり、相手を大切にしながら集団生活を送ることができるようになることを願い、本単元を設定した。

3 単元の目標

- (1) 制作手順や自分の役割を理解して取り組む。「知識・技能」
- (2) 自分の感想を伝えたり、友達の意見を聞いたりしながら協力する。「思考・判断・表現」
- (3) 贈る相手に喜んでもらえるように、よりよくなる工夫をして準備に取り組む。「主体的に学習に取り組む態度」

4 単元計画

「卒業する先輩へ 感謝の気持ちを贈る会を成功させよう」…………… 全23時間

第一次

送別会について知ろう…………… 2時間

“贈り物”を考えよう…………… 4時間

第二次

レッツトライ!お菓子作り&ゲーム企画・準備…………… 10時間(本時9/10)

送別会の準備をしよう…………… 5時間

第三次

卒業生に感謝の気持ちを伝えよう(送別会)…………… 2時間

5 本時の目標

- (1) 制作手順を理解して自分の役割に取り組む。「知識・技能」
- (2) 自分の感想を伝えたり, 友達の意見を聞いたりする。「思考・判断・表現」
- (3) 制作活動において, よりよいものができるように工夫しようとしている。「主体的に学習に取り組む態度」

6 本時について(展開)

学習活動	指導・支援上の留意点	評価の観点	支援の評価
1. 本時の活動内容を知る。	<ul style="list-style-type: none"> ・本時の流れが分かりやすいようにホワイトボードに活動内容を提示する。 ・それぞれの反応を見ながら, 肯定的な言葉かけを行い, 全員で協力して準備に取り組もうとする意欲を高めるようにする。 ・T3 は, テレビ電話での説明を補足しながら, Nが見通しをもつことができるようにする。 		
2. グループに分かれて活動する。 ①今日の目標を決める(確認する) ②役割分担を決める ③制作活動をする 【ゲーム企画班(高2教	<ul style="list-style-type: none"> ・グループでの活動内容を提示し, 今日の日目標や役割分担を話し合って決める。 ・手順やルール, 自分の役割を理解して取り組むことができているれば称賛し, 意欲を高めることができるようにする。 ・それぞれのグループでの活動の様子を, タブレット端末を用いて撮影する。 <p>【ゲーム企画班(高2教室): 5名】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・T2はスライドを用いてゲームに使う道 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分で選択した制作活動に最後まで取り組む。(2名) ・手順を見ながら, 制作活動に取り組む。 ・使いやすさを確認しながら, ゲームに使う道具を制作する。 ・3年生から聞き取ったリクエストをもとに, ゲームに使う道具を制作する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・活動を理解して取り組めるように, 視覚的にわかりやすく手順の提示ができたか。 ・卒業生に喜んでもらえるような工夫を具体的に考えられるような言葉かけがで

<p>室)】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲームに使う道具を制作する。 <p>【お菓子製作班(休憩室)】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・お菓子の色や形を決める ・製作(成形, 焼成する) ・試食する <p>④片付けをする</p>	<p>具の制作手順を確認し, 役割を選んで決めることができるようにする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・使う人に応じた道具作りになっているか適宜言葉をかけ, 一緒に確認する。 ・T3は生徒からの要求があれば, 制作を支援する。 <p>【お菓子製作班(休憩室): 3名】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・スライドを用いてクッキー作りの手順を確認し, 役割を選んで決めることができるようにする。 ・イラストで例示をしておくことで, 見ために楽しめるような色や形を工夫しながら生地の色合わせや成形ができるようにする。 ・Iの制作への意欲が高まるように言葉かけをし, 要求があれば支援する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分で選択した色や形のお菓子づくりに取り組む。 ・色や形を工夫しながら, お菓子づくりに取り組む。 ・見た目にも楽しむことのできる色や形を工夫しながらお菓子づくりをする。 	<p>きたか。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・グループの友達と関わりながら協力し合える言葉かけや雰囲気作りができたか。
<p>3.振り返りをする</p> <ul style="list-style-type: none"> ・写真や動画を見る。 ・感想や次にやってみたいことを発表する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・タブレット端末で撮影した写真や動画を提示し, 注目できるよう身振りや言葉かけて促す。 ・表情カードや次の活動の写真カードを提示し, 選択することで思いを表出できるようにする。 ・次時の活動の予定を伝え, 次への意欲と見通しをもつことができるようにする。 		

7 本単元の STEAM の捉え (○: 単元 ★: 本時)

	視点	活動内容	各教科との関連
S	知る	○制作手順や調理手順を知る。 ★ゲームのルールや制作手順を知る。	家庭科 保健体育科
T	道具	○★制作や調理に必要な道具を使用する。	家庭科 美術科
E	デザイン	○誰もが参加しやすく, より楽しめるようにゲームを工夫する。(ゲーム企画班) ティータイムでのおもてなしを練習する。(お菓子製作班) ○★使う人に応じたゲームの道具を制作する。	保健体育科 社会科 美術科
A	アート	○クッキーの形や着色, ラッピングを工夫する。(お菓子製作)	家庭科

		班) ゲームに使う道具の形や色を工夫する。(ゲーム企画班) ★相手に喜んでもらえるようなラッピングをする。(お菓子製作班) ゲームに使う道具の色や形を工夫して制作する。(ゲーム企画班) ★感想や自分の意見を発表する。	美術科
M	数え	○調理において材料を計量する。出来映えを比べてよりよい方を選ぶ。 ★できあがったクッキーやゲームで使う道具の数を数える。	数学科 家庭科

8 考察

(1) 成果

- ・生徒が協働(サポートや教え合い)する姿が見られた。
- ・相手(卒業生への)を意識しながら「製作活動に取り組むことができた。
- ・生徒の好きな活動、得意な活動を通して、意欲的に、ねばり強く取り組む姿が見られた。
- ・学習活動の流れをシステム化することで、落ち着いて取り組むことができた。

(2) 課題

- ・評価について:生徒の変容をどのように評価するか検討する。
- ・身についた力の般化:他の授業との関連づけを明確にし、身についた力を発揮する場面を設定する。

<本時の写真>



段ボールでゲーム道具制作



ゲーム道具制作(色塗り)



お菓子制作

R5年度実践紹介

対象：高等部3年 8名

単元名「目指せ、パワフル(ビューティフル)生活マスター ～健康促進のために～」

1 生徒の実態

本学級の生徒は男子4名、女子4名の計8名が在籍している。卒業まで4ヶ月となり、それぞれの進路を見据えながら、個々の障がい特性や課題を踏まえ、様々な学習活動に取り組んでいる。また、体を動かすことが好きな生徒がいる一方、苦手意識をもつ生徒もいる。

2 単元設定の理由

卒業後の豊かな社会参加に向けて、健康の保持のためには、運動が楽しいと感じる体験をしたり、運動の方法を知ったりすることで、運動への興味関心を高めることが大事だと考える。そこで、本単元では、生活課題として徒歩での校外学習を実施した。日常的に運動することで得られる楽しさや爽快感を感じる体験を積み重ねることにより、運動への興味関心を高め、運動に親しむ態度を育ててきた。それぞれの生徒が、運動することの新たな価値に気付き、卒業後も、自分の個性を生かした体を動かす活動を継続して行い、健康的に豊かな生活を送ってほしいと願い本単元を設定した。

第二次では、ICT機器を用いて地域の施設を調べ、利用する計画を立てたり、利用後に事後学習で活動を振り返ったりする。自分たちの暮らしている地域に運動できる施設があることや、利用するための方法を知ることにより、卒業後も地域の環境を生かしたり人と関わったりしながら、運動を通じた社会参加につなげていきたいと考えている。また、万歩計を毎日装着して計測した歩数の変化を折れ線グラフに表して視覚化することで、自分や友達の1日の歩数を知り、運動に意欲や見通しをもって活動することができると考える。さらに、運動によるエネルギー消費量や食べ物のエネルギー量を調べたり比べたりする活動も取り入れ、適度な運動とバランスの取れた食事が健康につながっていることに気付くことをねらっている。

本時の学習では、陸上競技場への校外学習を振り返る活動に取り組む。前回の城山登山の事後学習では、タブレット端末を活用して活動を振り返り、活動を体験した生徒一人一人のおすすめ度(楽しさや爽快感)として評価した。今回の陸上競技場の事後学習では、直接書きこめるワークシートを用いて振り返る。電子媒体と紙媒体とで作成することで、それぞれの生徒が自分に合った形式での振り返りを次の事後学習で選択できるように計画している。ワークシートには、普段(平日の平均)の歩数、当日(校外学習)の歩数、おやつのカロリー、当日の写真、感想、おすすめ度などを記入する。複数の写真の中から、自分がワークシートに貼りたい写真を選択する活動では、選択する基準として「運動」、「食事」と場面を設定し、なぜその写真を選んだのか問うようにする。複数の写真からそれぞれの生徒が自己選択しながら活動を振り返り、運動による消費カロリーとおやつなどによる摂取カロリーについて考え、毎日の「運動」、「食事」と健康について新たな気付きとして、例えば運動と食事が健康と関係していることなどに気付くことをねらいとしている。

生徒たちには、本学習で作成した「パワフル(ビューティフル)生活パスポート」を健康の保持や、自立と豊かな社会生活をしていくためのツールとして活用し、支援者の協力を得ながら健康促進につなげてもらいたいと考えている。

3 単元の目標

- (1) 体及びこころの健康を保つために、健康維持三要素「運動」、「食事」、「睡眠」について調べたり、実践したことをパスポートにまとめたりする。「知識・技能」
- (2) 自分の思いを表出し、楽しく運動するための方法について、考えを伝え合い協力して運動計画(校外学習)などを立てたり、事後にふり返ったりする。「思考・判断・表現」
- (3) 様々な自分の思いを調整し、複数の視点から検討し納得して、自己選択・自己決定する。「主体的に学習に取り組む態度」

4 単元計画

「目指せ、パワフル生活マスター ～健康促進のために～」	全23時間
第1次 人生100年, 明るく楽しく元気よく	4時間
長寿の秘密を調べよう	
健康保持に必要なことを調べよう	
健康保持3要素についてポスターを作ろう	
学級でする運動を決めよう	
第2次	
城山登山事前学習	3時間
城山登山事後学習	3時間
陸上競技場(走る, 跳ぶ, 投げる) 事前学習	3時間
陸上競技場(走る, 跳ぶ, 投げる) 事後学習	2時間(本時14/23)
障がい者スポーツセンター(見学) 事前学習	2時間
障がい者スポーツセンター(見学) 事後学習	2時間
第3次 「パワフル(ビューティフル)生活パスポート作り」	4時間

5 本時の目標

- (1) 陸上競技場への校外学習に関して、歩数とエネルギー消費量の関係について調べたりまとめたりする。「知識・技能」
- (2) 陸上競技場への校外学習を振り返り、感想やおすすめ度をワークシートに記入する。「思考・判断・表現」
- (3) 様々な自分の思いを調整し、検討して、ワークシートに貼る写真を選んだり、活動のおすすめ度を決定したりする。「主体的に学習に取り組む態度」

6 本時について(展開)

学習活動	指導・支援上の留意点	評価の観点	支援の評価
1. 本時の活動内容や、目標を確認する。	<ul style="list-style-type: none"> ・本時のスケジュールを視覚的に提示し活動内容を確認できるようにする。 ・目標を確認できるように視覚的に提示する。 ・前時で作成したワークシートを提示する。 目標: 校外学習を振り返ろう (陸上競技場)		

<p>2. ワークシートを作成する。 ○活動の写真を選んで貼る。</p> <p>○歩数を記入する。</p> <p>○消費カロリーを計算する。(3名)</p> <p>○消費カロリーを記入する。</p> <p>○食事と運動のバランスについて考え、発表する。</p> <p>○感想を言葉にして記入する。</p>	<p>・本時のワークシートを生徒に配布するよう言葉かけを行う。</p> <p>・ワークシートに、貼る写真を選ぶ観点として「運動」と「食事」と記載し、貼る枠を設けておく。</p> <p>・T2, T3は写真を選択する視点について言葉かけをしながら、写真を選んだ理由を問いかける。</p> <p>・T2, T3は、写真を選んだり、その写真をワークシートに貼ったりすることができるよう、言葉かけや指さして支援する。</p> <p>・歩数を記録した資料を一人一人に提示する。</p> <p>・T2は、前時で作成したワークシート「カロリーを調べよう」を配布する。</p> <p>・生徒3名に協力して、全員のカロリー計算をするよう言葉をかけて促す。</p> <p>・必要に応じて計算機を使用するよう促す。</p> <p>・消費カロリーと摂取カロリーの関係についてイラストを交えて説明し、考えたことを発表するように促す。</p> <p>・T2, T3は写真を選んだ理由をコメントとして記入するよう促す。</p> <p>・感想を記入する際には、次はどんなことがしたいかについても問いかけ、次の学びへの意欲付けとする。</p> <p>・T2, T3は、活動が滞っている生徒に、ワークシートに分かったことや感想を記入することができるように言葉かけや指さして支援する。</p> <p>・前時のワークシートを提示し、今回のおすすめ度を考えて、マークを記入するよう言葉かけで促す。</p>	<p>・「運動」と「食事」の写真の中から選びワークシートに貼る。</p> <p>・事前に計算した消費カロリーと適切な運動量をもとに、実践したことをワークシートにまとめる。</p> <p>・感想やおすすめ度をワークシートに記入する。</p>	<p>・校外学習での活動を振り返りながら、複数の写真の中から自分で選択・決定することができるよう言葉かけをすることができたか。</p> <p>・生徒が計算した消費カロリーと運動量からおやつの量をどのように調整し健康に留意することができたかを考えるため教材の準備をすることができたか。</p> <p>・校外学習での感想や気づきをまとめるための視覚的支援やワークシートでの提示ができたか。</p>
<p>3. 本時の活動を振り返る。 ○感想を発表する。</p>	<p>・発表するよう言葉をかける。</p> <p>・健康促進に着目してまとめることができていたところについて言語称賛する。</p>		

7 本単元の STEAM の捉え (○: 単元 ★: 本時)

	視点	活動内容	各教科との関連
S	知る	○★運動量とカロリー消費量の関係について知る。	保健体育科
T	道具	○★タブレットを活用する。 ○万歩計を活用する。	数学科 保健体育科
E	デザイン	○運動(カロリー消費)→空腹→食事(カロリー摂取)という生活の仕組みを体験する。	家庭科 保健体育科
A	アート	★ワークシートに貼る写真を選択する。 ★運動のおすすめ度を表現する。	美術科 国語科
M	数え	★歩数を記入する。 ★カロリー計算する。 ★歩数の消費カロリーとジェラートのカロリーを比較する。	国語科 数学科 保健体育科

8 考察

(1) 成果

- ・運動量とカロリー消費量の関係について知るために具体物(ゼラート)で表したことがわかりやすかった。
- ・万歩計をつける意義を説明していたのがよかった。
- ・誰でも取り組みやすい運動でよかった。
- ・運動は卒業後も続くのでよい題材だった。
- ・日々の記録を可視化していたのがよかった。

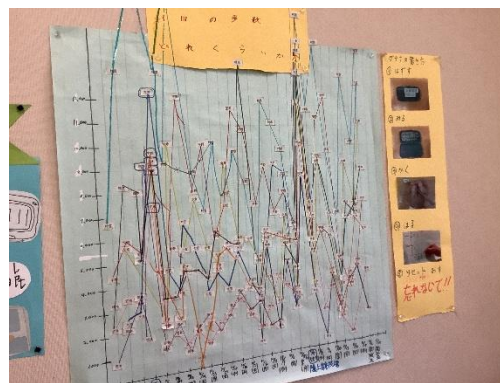
(2) 課題

- ・全生徒が運動と根拠との結びつきができるような手立ての工夫。
- ・カロリーを本人の生活の中で身近なものに置きかえる工夫。

<本時の写真>



大切なことを自分なりに可視化



それぞれの運動量を可視化

R6年度実践紹介

対象：高等部農工芸班 5名

单元名「即売会を成功させよう～社会参加を目指して～」

1 生徒の実態

本作業班は男子4名、女子1名の計5名の生徒が在籍している。年間を通して花壇の整備、花や野菜の栽培、花を使った工芸品や野菜の販売などを行っている。5名の生徒は、農工芸作業を自ら希望しており、言葉での指示をおおむね理解して作業に取り組むことができる。

2 单元設定の理由

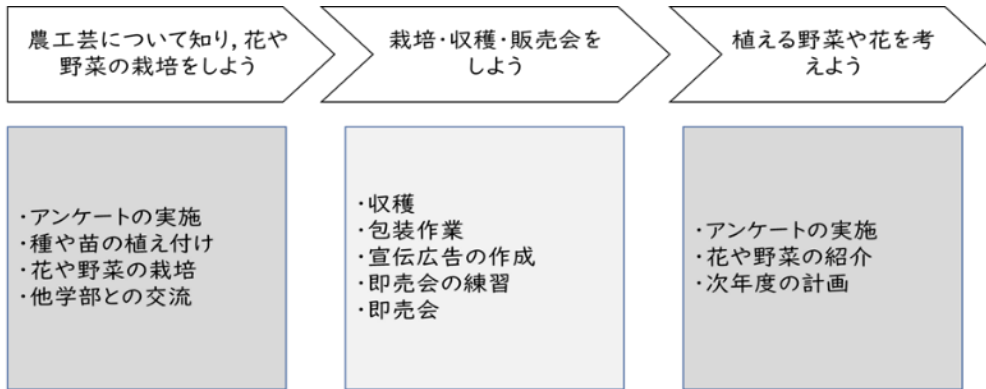
本作業班は、卒業後に継続して社会参加し続けられるよう生徒の働く意欲や働く喜びを培うことを大切にしている。販売ではお客様とやりとりしながら商品の見栄えの大切さに気付いて欲しいと考えている。商品がよければ売れる、改善が必要な商品は売れにくいなど視覚的な情報を手がかりに、商品を扱う意識を育てていきたい。また、買い手の気持ちを想像し、自分たち売り手の思いと買い手の気持ちとのすり合わせを学ぶ機会でもあると捉えている。工芸品作りでは、作った作品を班員で共有し、デザインや色の違いに気付いたり、売り上げにつながるものは何かなどの話し合いをしたりする機会も設定している。これらの活動を通して、商品を大切にする思いや人のやりとりを円滑に進める方法などを実践的に学ぶことができると考えている。

本作業班の仲間と一緒に、商品の扱い方や売り上げに対する意識、買い手の思いなどについて考え、実践を重ねて欲しい。買い手に喜んでもらえる経験を積むことや改善策を考えるサイクルを作ることは、生徒自身が作業に主体的に向かおうとする姿につながると考えている。卒業後、社会に出た時に主体的に社会参加し、自分の力でできることで社会貢献しようとする社会人になってほしいと願っている。

3 单元の目標

- (1) 植物の栽培に関する技術や接客スキルを身につける。「知識・技能」
- (2) 栽培方法や販売方法について、考えを伝え合い協力して栽培計画や販売計画などを立てたり、事後に振り返ったりする。「思考・判断・表現」
- (3) 問題や課題に柔軟に対応しつつ、自分の役割や作業に責任をもって取り組む。「主体的に学習に取り組む態度」

4 作業計画



5 本時の目標

- (1) 植物の栽培に関する技術や接客スキルを身につける。「知識・技能」
- (2) 栽培方法や販売方法について, 考えを伝え合い協力して栽培計画や販売計画などを立てたり, 事後に振り返ったりする。「思考・判断・表現」
- (3) 問題や課題に柔軟に対応しつつ, 自分の役割や作業に責任をもって取り組む。「主体的に学習に取り組む態度」

6 本時について(展開)

学習活動	指導・支援上の留意点	評価の観点	支援の評価
1. 今までの作業内容を振り返る。	・写真を提示し, 今までの活動を思い出せるようにする。		・前時までの作業の振り返りを行うことができたか。
2. 本時の活動内容や目標を知る。	・本時のスケジュールを提示し, 活動内容を確認できるようにする。 ・目標を提示し, 確認できるように視覚的に提示する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">目標: 商品の袋詰めをしよう</div>	・活動内容を理解する。 ・自分の役割を理解する。	・活動内容や自分の役割がわかるように提示できたか。
3. 包装作業をする。 グループ①:A,L,O (1) 野菜を洗う。 (2) 水切りをする。 (3) 計量をする。 グループ②:H,I (1) 包装材にシールを貼る。	・T1は今までの反省点や注意点を生かして, 作業に取り組むよう言葉かけをする。 ・T2は作業態度を見ながら, 困っている場合には作業手順を示す。 ・T1,T2は, 良い点や改善点をその都度, 言葉かけをする。	・仲間と協力して必要なものを準備する。 ・商品を丁寧に衛生的に扱う。 ・買い手の気持ちを考えて作業に取り組む。	・準備や片付けを行いやすいよう環境設定できていたか。 ・困っている生徒に対して適宜言葉かけができたか。

(2) 包装する。			
4. 今日の作業の良い点・改善点をワークシートに記入する。	・T1, T2は, 活動が滞っている生徒に, ワークシートに良い点や改善点, 感想を記入できるように言葉かけや指さしをする。	・自分が責任をもって作業できたことを振り返ることができる。	・良い点や改善点を具体的に生徒に伝えることができたか。
5. 本時の活動を振り返る。 感想を発表する。	・発表するよう言葉かけをする。 ・買い手の立場で作業できていたところを言葉で称賛する。	・自己評価を仲間や教員に伝えることができる。 ・仲間の評価に共感することができる。	・発表や仲間の評価に共感できるように言葉かけができたか。

7 本単元の STEAMIC の捉え (○: 単元 ★: 本時)

視点	活動内容	各教科との関連
S (ものの変化について追求しよう)	○栽培方法を知る。 ★農作物の特徴を知る。 ○自然エネルギーや化学肥料による花や野菜の成長の変化を知る。	技術・家庭科 理科 社会科
T (道具の使い方を工夫しよう)	★作業に合わせて適切な道具を工夫して使う。 ○作物の特性に応じた農業用資材を使用する。 ★商品を梱包する道具を丁寧に使う。	職業科 理科 社会科
E (課題解決への仕組みをデザインしよう)	★作業の段取りを組む。 ★販売準備をする。	国語科 家庭科 数学科 情報科
A (様々な表現方法に気づこう)	○販売戦略 (宣伝広告の作成) を考える。 ★販売シールを貼る位置を考える。 ○花壇や畑のデザインを考える。 ★良い点や改善点を発表する。	美術科 家庭科 情報科 国語科 数学科 社会科

		理科
M (数値の関係性を見つけよう)	<ul style="list-style-type: none"> ★種や苗の数を数える。 ○アンケート結果を集約する。 ○肥料や水やりの頻度を考える。 	数学科 社会科 理科
IC (仲間によさを認め合おう)	<ul style="list-style-type: none"> ★商品の売り方を考える。 ★互いの強みを認め合う。(できることでフォローし合う) ○班以外の人と交流する。 ○外部コーチとの関わり方を知る。 	家庭科 社会科 道徳科 情報科

8 考察

(1) 成果

- ・自分の役割や活動内容について、見通しをもって取り組もうとする姿が見られた。
- ・効率よく行動することができた。
- ・消費者目線で考えることができた。

(2) 課題

- ・衛生面についての意識を深めること。
- ・自分たちの作業がどのように貢献しているかを知ること。

〈本時の写真〉



洗浄作業



計量作業



シール貼り作業



袋詰め作業

R6年度実践紹介

対象：高等部木工班 7名

単元名 「満足してもらえる木工製品をめざして

～報告・連絡・相談をしながら丁寧に作ろう～」

1 生徒の実態

木工班には7名の生徒で構成され、安全面に気をつけながら、それぞれの実態に応じて様々な工程を担い、木工製品づくりに取り組んでいる。木工作业における個々の実態は、以下のとおりである。

2 単元設定の理由

木工芸作業では、「製品の受注→製品づくり→納品」という流れを体験的に学ぶことができる。また、一連の活動を通して、報告・連絡・相談などの社会人として必要な力、作業の持続性、手指の巧緻性及び安全・衛生に気を付ける態度を身に付けることができる。さらに、作ったものが「誰に・どのように使われるのか」を知ることや、納品時にお礼を言ってもらえることを通して、達成感を味わうことができる。

本単元「満足してもらえる木工製品をめざして～報告・連絡・相談をしながら丁寧に作ろう～」では、毎年地域の小学校から受注している代本板づくりに加え、定期的に受注のあるジエンガづくりとパズルづくりに取り組んでいる。この製品づくりの過程には、先に述べた木工作业のもつ教育的意義があると考えられる。加えて、自分の役割を果たすことや、安全かつ効率よく作業を進めるための工具選びや環境設定について、教員に報告・連絡・相談という対話や作業における試行錯誤を通して解決法を見つけていくことにも教育的意義があると考えられる。

木工作业班に属する生徒の進路先の希望は、生活介護から一般就労と幅が広い。このように多様な実態である生徒一人一人が、卒業後の生活においても社会人として学び続けるための素地を築いてほしいと願い、本単元を設定した。

3 単元の目標

- (1) 作業の内容を理解して取り組む。「知識・技能」
- (2) 教員に作業の報告・連絡・相談する。「思考・判断・表現」
- (3) 作業効率や出来栄を考えながら、作業に取り組む。「主体的に学習に取り組む態度」

4 単元計画

「満足してもらえる木工製品をめざして～報告・連絡・相談をしながら丁寧に作ろう～」……………全49時間
満足してもらえる木工製品とは……………1時間
報告・連絡・相談の大切さについて……………1時間
満足してもらえる木工製品を作ろう……………47時間(本時16/47)

5 本時の目標

- (1) 本時に自分が担当する作業内容を知る。「知識・技能」
- (2) 自分が担当する作業ができた際に、教員に報告する。「思考・判断・表現」
- (3) 作業効率の向上や出来栄をよりよくするために、教員と相談しながら作業を進める。「主体的に学習に取り組む態度」

6 本時の展開

学習活動	指導・支援上の留意点	評価の観点	支援の評価
1. 本時の活動内容を知る。	<ul style="list-style-type: none"> ・本時の流れが分かりやすいようにホワイトボードに作業内容を提示する。 ・それぞれの作業内容について、確認するように、T1は司会のPに言葉かけて促す。 		
2. グループに分かれて作業に取り組む。 ① 代木板づくり (P, T, U) ② ジェンガ・パズルづくり (C, G, V, W)	<ul style="list-style-type: none"> ・T1はグループに分かれて作業を開始するよう言葉かけて促す。また、Uの作業準備の様子を見ながら、必要に応じて言葉かけを行う。 ・T1は焼き印の見本とUの試し押しを比較するように促し、適切な焼き印の押し方や熱し具合について考える機会を設定する。 ・T2は、Tに何番の紙やすりで磨くかを相談し、準備するように伝える。 ・T3はPに鉋掛けの補助に入るように言葉をかける。 ・T3は、Pに木材をどのように配置するとよいかを考えるように促す。 ・T2は、必要に応じてCにジグや磨き終えた製品を入れる籠を準備するように促す。 ・T2は、Cが木材の磨き過ぎや磨き残しが出ることを防ぐために、ジグを活用するか相談する。 ・T2は、T, C, G, V, Wの磨き具合について、磨く回数や触れ心地を一緒に確認しながら出来栄をフィードバックしていく。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自ら作業の準備をし、担当する作業に取り組むことができる (P, T, U)。 ・自ら作業の準備をし、磨き作業に取り組むことができる (C, G, V)。 ・自分の役割を知り、作業に取り組むことができる (W)。 ・教員に報告・相談をしながら、木工製品の出来栄をよりよくしようと取り組むことができる (C, G, T, V, W)。 ・焼き印の出来栄を教員と確認し、押す力や熱し方を相談しながら、焼き印の作業をすることができる (U)。 ・作業の際の環境設定について教員と相談しながら決め、効率的に作業することができる (P)。 	<ul style="list-style-type: none"> ・T1はUに、焼き印の押し方について、試行錯誤するような機会を設定できたか。 ・T2はC, G, T, V, Wに、磨き具合について、生徒自身が触れ心地や見本との比較で適切に磨くことができたかを考える機会を設定したか。 ・T3はPにスムーズに鉋掛けができる環境設定について一緒に考える機会を設定したか。
3. 片付け・清掃をする。	<ul style="list-style-type: none"> ・T1, T2, T3は、それぞれが指導していた生徒が使っていた道具及びできた製品を片付けるように伝える。 ・道具や製品の片付けが済んだら、生徒それぞれが作業していた場所の清掃に取り組むように言葉かけて促す。 		
4. 作業の振り返りをする。	<ul style="list-style-type: none"> ・T1は作業内容と出来高について、発表するように促す。 		

7 本単元の STEAMIC の捉え(○:単元 ★:本時)

	視点	活動内容	各教科との関連
S	知る	○受注→製品づくり→納品の流れを知る。 ★道具の使い方を知る。 ★工具の危険性について知る。	社会科 技術科
T	道具	○用途に応じた工具や道具を使い分ける。 ★安全に道具を活用する。	技術科 美術科
E	デザイン	○製品が出来上がる工程を知る。 ★安全かつ効率よく作業するための環境を設定する。	数学科 美術科 理科
A	アート	★問題が発生した際に、報告・連絡・相談を通して、解決策を教員と一緒に考え、実行する。 ★用途に応じた道具やジグを使いながら作業に取り組む。	国語科 自立活動
M	数え	○受注した製品の数を数える。 ★磨く回数を数えながら磨く。	数学科 美術科
IC	きょうどう	★それぞれの役割を担いながら、受注した製品を作り上げる。	道徳科

8 成果と課題

(1) 成果

- ・出来高が上昇した。
- ・丁寧に作業に取り組む姿が見られるようになった。
- ・意欲的に、ねばり強く取り組む姿が見られるようになった。

(2) 課題

- ・評価について→主体性や作業の過程をポジティブに捉えていくことや教員間での共通理解を図ることが大切である。
- ・身についた力の般化→就業体験等で活かすために、作業学習の年間指導計画を他教科等との関連付けることが大切である。

<本時の写真>



10個磨いたら報告する



報告後, 出来高表に記入



効率的よく作業する様子

R6年度実践紹介

対象：高等部機織り班 5名

単元名「校内に向けて受注販売をしよう」

1 生徒の実態

本作業班は、男子2名、女子3名の計5名の生徒で構成されている。機織り専門指導員の技術指導のもと、それぞれの個性を生かしながら、製品作りに取り組んでいる。

2 単元設定の理由

本作業班は、年間を通して、^{むすび}結織りでタペストリーやマット、^{ひらふ}平織りでコースター、カフェマット、^{よつぐみ}四ツ組編みでタッセルなどの製品を作り、学校祭での展示や販売を行っている。生徒それぞれ、機織り専門指導員や教員からの指示を受けたり、一緒に作業を進めたりしながら製品作りに取り組んでいる。

4月から機織りを始めた1,2年生も、少しずつ機織りで使う道具（機織り機、^{ざん}座繰機、^{たままき}玉巻機など）の扱いに慣れ、作業速度や正確性も向上してきた。一方で、買い手を意識した製品作り（買い手に好まれるデザインの考案、丁寧さ）や、納期を考慮した作業速度の調整はこれからの課題である。

本単元では、校内の職員に向けた四ツ組編みのタッセルの受注販売に取り組む。今年度学校祭で実施した販売会を振り返ると、生徒の感想には、自分たちの製品を買ってもらう喜びだけではなく、製品を売る難しさを感じたという意見があった。これまで、生徒は製品作りにおいて、自分の好みで下絵のデザインや材料選びを行ってきた。今回の受注販売において、買い手の注文（系やビーズの色）に基づき、製品を仕上げる経験が、買い手に好まれるものを知るきっかけになると考える。そして、注文者の率直な反応を製品作りへの意欲やヒントとし、より良い製品作りにつなげていくことをねらい、本単元を設定した。

3 単元の目標

- (1) 四ツ組編みタッセルの製作から納品までの一連の工程や、良い製品を作るためのポイントを知り、実践する。
「知識・技能」
- (2) 注文票をもとに、系の色や材料の選択、デザインの調整を行う。「思考・判断・表現」
- (3) 作業工程を分担し、作業速度や作業方法を考えたり、工夫したりしながら、他の生徒と協力して製品作りに取り組む。「主体的に学習に取り組む態度」

4 単元計画

「校内に向けて受注販売をしよう」…………… 全8時間
受注販売に向けて計画を立てよう…………… 1時間
受注販売に向けて準備をしよう…………… 2時間
注文を受けて商品を製作・納品しよう…………… 4時間（本時2/4）

5 本時の目標

- (1) 各工程において、良い製品を作るためのポイントを意識しながら作業する。「知識・技能」
- (2) 注文票を見て、適切な色の糸や材料を選び、その中でデザインを調整する。「思考・判断・表現」
- (3) 各工程において、次の工程のことを意識して、作業速度を考えたり、作業方法を工夫したりしながら、製品作りに取り組む。「主体的に学習に取り組む態度」

6 本時について(展開)

学習活動	指導・支援上の留意点	評価の観点	支援の評価
・作業ノートを入力する。	・タブレット端末 (metamoji) を使用して作業内容や本時の目標を入力 (選択) できるように、個々の生徒に作業内容を伝えたり、目標を一緒に考えたりする。	・作業ノートに本時の作業内容や個人目標を入力する。	・作業内容をわかりやすく伝えたり、適切な目標設定につながるよう一緒に考えたりすることができたか。
1. 本時の活動内容を知る ① 本時のスケジュール、全体の目標を確認する ② 作業ノートの内容を発表する	・視覚的に本時のスケジュールや全体の目標を提示することで、本時の作業活動に見通しをもち、目標を意識して取り組めるようにする。 ・作業ノートに入力した内容 (作業内容、個人目標) を全体で共有することで、作業への意欲を高め、全員で協力して製品作りを行っているという意識をもてるようにする。	- ・作業ノートに入力した内容を発表したり、友達の発表を聞いたりする。	- ・作業活動への意欲を高めたり、友達の発表に意識を向けたりできるような言葉かけができたか。
2. タッセルストラップを製作する。 ① 作業の準備をする ② 作業を行う 系撚 (B) 系切り (S) 四ツ組編み (F, K) 飾付・仕上げ (E) ③ 報告する ④ 仕上がったものを次の工程に渡す ④ 片付けをする	・基本的にT1は生徒 E・K, T2は生徒B・S・F に対して、適宜必要な支援を行いながら、生徒と共に作業に取り組み、作業場に一体感が生まれるようにする。 ・B, E: 作業中に、材料の選択を迷っている場合は、注文票を確認するよう促し、注文に合った色の糸やビーズを選べるようにする。 ・S: 見本の糸や長さ見本 (厚紙) を用意し、一定の長さに切るために、自分の取り組みやすい作業方法を選択できるようにする。 ・E, K: 四ツ組編みの手順表と完成見本を準備し、確認しながら進められるようにする。 ・各自、仕上がったものは、教員に報告し、承認を受けた後、次の工程に引き継ぐことで、一連の工程につながりが生まれるようにする。	・注文票を見て、適切な材料を選び、系撚作業を手順通りに行く。(B) ・見本の糸を基準に、糸の長さを合わせて切る。(S) ・注文票を見て、適切な材料を選び、その中でタッセルの飾付をデザインしながら仕上げる。(E) ・必要な部分は教員に支援を求め、四ツ組編みを手順通りに行く。(F, K) ・次の工程のことを意識して、作業速度を考えながら取り組む。(B, K) ・次の工程のことを意識して、作業方	・注文票や工程の手順等を各自で確認できるような教材提示、環境設定、言葉かけができたか。 ・困ったときや仕上がり確認時など、支援要求や報告をしやすい雰囲気づくりができたか。 ・工夫して作業を進めたり、次の工程や作業速度を意識したりすることができるような、教材提示や言葉かけができたか。

		法を工夫しながら取り組む。 (S, E, F)	
3. 今日の作業を振り返る ①作業ノートを入力する ②作業ノートの内容を発表する	<ul style="list-style-type: none"> ・タブレット端末 (metamoji) を使用して、作業成果や本時の目標に対する自己評価を入力 (選択) できるよう、目標に関する取り組みをフィードバックする。 ・作業ノートに入力した内容 (作業内容, 個人目標) を全体で共有する。 ・友達や教員からの評価を得ることで、次時への意欲を高めたり、全員で協力して製品作りに取り組めた達成感を得られるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・作業ノートに作業成果や本時の目標に対する自己評価を入力 (選択) する。 ・作業ノートに入力した内容を発表したり、友達の取組に対する感想を述べたりする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・生徒の適切な自己評価につながるようなフィードバックができたか。 ・生徒から友達の取組に対する感想を引き出すことができたか。

7 本単元の STEAMIC の捉え (○: 単元 ★: 本時)

	視点	活動内容	各教科との関連
S	知る	<ul style="list-style-type: none"> ★糸撚りをすることにより、糸の太さや強さが変わることを知る。 ★糸蒸しにより、形状が定着することを知る。 ★糸を織ったり編んだりすることで模様ができることを知る。 ★撚って蒸した糸を水に濡らすと、撚りが戻ることを知る。 	理科 美術科 家庭科
T	道具	<ul style="list-style-type: none"> ★糸撚り機, 電磁調理器 (糸蒸し用) などの使い方を知り, スムーズに使う方法を考える。 ★糸を同じ長さに切るために補助具を工夫して使う。 ★ビーズを通すためにテグスを使う。 ★糸を櫛でといて伸ばし, 長さを揃える。 	職業科 家庭科 数学科
E	デザイン	<ul style="list-style-type: none"> ○作業工程を理解し, 必要な作業に気づく。 ★作業工程を分け, 製品づくりのため自分の作業速度や作業方法を考える。 ★四ツ組編みを手順どおりに行う。 	職業科 家庭科 社会科
A	アート	<ul style="list-style-type: none"> ○注文を増やす方法を考える。 ○配色を考える。 ★ビーズを付ける位置を考える。 ○タグのデザインを考え, 描く。 ○見栄えよく, 丁寧にラッピングする。 	国語科 情報科 社会科 家庭科 美術科
M	数え	<ul style="list-style-type: none"> ★糸を撚る数を数える。 ★糸を蒸す時間を計る。 ★糸やひもの長さをそろえる。 ★受注数から必要な材料の数を考える。 	数学科 美術科 職業科
IC	きょうどう	<ul style="list-style-type: none"> ★一人ひとりの得意や良さを発揮できる工程を担当する。 ★次の工程のことを意識して作業する。 ★分からないところは質問し, できたら報告する。 ★製品の買い手 (注文者) を意識する。 ○完成した製品を注文者に渡す。 	家庭科 社会科 道徳科 職業科

8 考察

(1) 成果

- ・期限内に納品するために, その日のノルマを終えられるよう作業を進める様子が見られた。
- ・受注販売による製品作りを行うことで, 買い手を意識し, 丁寧に作業に取り組もうとする様子や, 注文者をイメージしながら色や材料選びをしようとする様子が見られた。

- ・出来上がった製品を注文者に直接納品することで、喜んでもらったり、製品を称賛されたりする経験を積み、製品作りへのモチベーションが高まった。
- ・作業を進めやすいように、道具やタブレット端末を工夫して使用したり、技術（糸の結び方）を習得しようと努力したりする様子が見られた。

(2) 課題

- ・色々な作業にチャレンジしながら、他者からのフィードバックや称賛を得ることで、自分の強みを生かせる作業内容を自覚し、発揮できるようにする。
- ・分業制での製品作りに繰り返し取り組みながら、作業に遅れが出た場合に、フォローし合える関係性を育む。
- ・買い手に求められるデザイン・製品の考案や、多くの受注を受けるための広報活動の検討を行う。

〈本時の写真〉

- ・作業内容の確認



納品カレンダーの活用

- ・作業の目標,ふりかえりの入力



タブレット端末（アプリ:metamoji）

- ・分業での作業（タッセルストラップ作り）



注文票を確認し製作する様子



動画で編み方を確認する様子

R6年度実践紹介

対象：高等部紙工芸班 7名

単元名「紙工芸班の世代交代

～自分の得意分野を生かし、みんなで協力して次年度の準備をしよう～

1 生徒の実態

本作業班は、女子4名、男子3名の計7名の生徒で構成されている。言葉やカードを使い、意思疎通を図ることに加え、生徒を観察したり表情を読んだりすることで、生徒の思いを汲みながら作業に取り組んでいる。

2 単元設定の理由

本作業班では、年間を通じ、紙すきの材料の用意（牛乳パックの解体、ラミネート剥がし、牛乳パックから取り出した紙や、和紙に色をつけるための色画用紙の切り、またはちぎり）や、紙すき、すいた和紙を使っただけの作品・商品作りなどを行っている。できあがった作品は、各種展示会に出品し、商品は学校祭の販売ブースで販売している。

本作業班の生徒は、就労継続支援 B 型事業所、もしくは生活介護事業所への通所を希望している。卒業後に一人で集中して余暇時間を過ごせるように、決まった時間集中して作業に取り組んだり、できる軽作業の種類を増やせるように、複数の作業に取り組んだりしている。また、一緒に作業する友達や教員とのやりとりを通して、相手を意識し、コミュニケーションを図ることの大切さを学習している。

4月は、3年生の1名が紙すきを担当していたが、3年生に作業の仕方を伝えてもらえるうちに2年生が紙すき作業に取りかかることができるよう、2年生3名それぞれの得意な作業を分業することで紙すきができる環境を整えた。

本単元では、3年生は、卒業を見据えた卒業制作として好きな題材を選び、2年生がすいた和紙を使って貼り絵作品制作に取り組む。2年生は紙すき作業、1年生は、牛乳パック作業の作業量増量を目指して取り組む。先輩から後輩へと紙すき作業を引き継ぐことを通して、目標をもち見通しをもって作業に取り組む作業環境を大切に、見て学ぶ力を育成したい。そして、同じ目標に向かって友達と協力して取り組むことで達成感や自信をもち、様々な活動に意欲的に取り組む力を育成したいと考え本単元を設定した。

3 単元の目標

- (1) 道具の使い方が分かり、教員の見守りの中、手順通りに作業をする。「知識・技能」
- (2) きれいな作品ができるよう、工夫するポイントを教員と一緒に考えて作業をする。「思考・判断・表現」
- (3) 自分の役割が分かり、与えられた役割を教員の見守りの中、最後まで果たそうと作業に取り組む。
「主体的に学習に取り組む態度」

4 単元計画

「紙工芸班の世代交代～次年度の準備をしよう～」……………全15時間
 道具・材料の使い方の手順が分かり,教員に見守られながら使えるようになろう……………6時間
 きれいな作品が作れるよう,工夫しよう……………8時間(本時7/8)
 作品の品評会をしよう……………1時間

5 本時の目標

- (1) 担当する作業に取り組み,作業の道具を正しく使う。「知識・技能」
- (2) よりよい作品や商品を作ろうと工夫したり,注意を払ったりする。「思考・判断・表現」
- (3) 友達や教員と協力して最後まで作業に取り組む。「主体的に学習に取り組む態度」

6 本時について(展開)

学習活動	指導・支援上の留意点	評価の観点	支援の評価
1. 本時の活動内容を知る。	・本時の流れが分かりやすいようにホワイトボードに,文字と写真で活動内容を提示する。	・活動内容を理解する。	・活動内容が理解できるような提示の仕方ができたか。
2. 本時の活動をする。 ・紙ちぎり(D)	・T2 は,道具を一緒に用意し,目標本数を数えながら,Dのトレーに置いていく。 ・T1～3は,言葉かけをし,Dが集中して取り組めるよう,適宜一緒に作業をする。 ・T1～3は,Dが教員の肩をたたいて合図をしたり,トレーを持ってきたりして作業終了の報告ができたから,ハイタッチをして評価する。	・目標本数が分かり,見通しを持って作業する。 ・作業が終わったことを教員に伝えようとする。	・提示した目標本数にDが注目していたか確認したか。 ・Dに伝わるよう評価できたか。
・紙すき(分担作業) (J・M・N)	・T1 は, N がスケールで紙すきの材料の計量ができるよう,また M に対して「お願いします」の言葉が出るよう指さしや言葉かけをする。 ・T1 は, M がミキサー容器の縁につかないよう紙すき材料を入れミキシングし, J が用意した紙すき枠から飛び散らないようにパルプ水を流し込めるよう言葉かけをする。	・4g, 6gを意識して紙を計量する。 ・作業を託す M に言葉をかける。 ・J のことを考えて,丁寧に作業する。 ・手順通りに紙すき枠をセットする。	・数字に注目できる言葉かけができたか。 ・材料を渡す時に言葉かけができたか。 ・M が丁寧さを意識できる効果的な言葉かけができたか。 ・J が線を意識する言葉かけができたか。 ・Jと一緒に数を数えながら

	<ul style="list-style-type: none"> ・T3は、Jが緩みが出ないように線に合わせて紙すき枠をセットし、決められた時間紙をすき、板の上で吸水できるように言葉かけをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・パルプ水のかき混ぜ、吸水を丁寧にする。 	見守れたか。
・貼り絵(Q・R・X)	<ul style="list-style-type: none"> ・T2は、QRXが色を選ぶのが難しいようなら選択肢を提示し、好みの色で貼り絵ができるようにする。 ・T2は、細かいところまで和紙が貼れるように、指さしや言葉かけて伝える。 	<ul style="list-style-type: none"> ・原画をよく見て、適切な紙の大きさにちぎり、丁寧に貼る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・QRXが表現したいものを引き出せる効果的な言葉かけができたか。
・片付け	<ul style="list-style-type: none"> ・タイマーで作業終了を伝え、速やかに片付けに移行できるように、言葉かけをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・気持ちの切り替えをし、できるだけ自分で片付けをする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・終了時間までの目標を伝え、気落ちの切り替えができるよう配慮できたか。
3.本時の活動の振り返りを行い、次時の作業予定を知る。	<ul style="list-style-type: none"> ・本時の成果物を全員で鑑賞して、拍手で賞賛したり、言葉や選択肢から選んで感想を伝え合えたりできるように促す。 ・次時の予定を言葉や写真で伝え、生徒たちが見通しを持って作業に取り組めるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・友達の作品を言葉や拍手で賞賛する。 ・次時の作業を理解する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・友達の作品の良さに共感できる言葉かけができたか。 ・生徒が目目できる言葉かけができたか。

7 本単元の STEAMIC の捉え (○: 単元 ★: 本時)

	視点	活動内容	各教科との関連
S	知る	<ul style="list-style-type: none"> ○牛乳パックがミキサーによってパルプ水に変化し、さらにすくことで和紙になることを知る。 ○和紙でメッセージカードや貼り絵ができることを知る。 	理科 美術科
T	道具	<ul style="list-style-type: none"> ★紙すきの道具や、はさみ、のり、トレーシングペーパーなどの道具を適切に取り扱う。 	技術科
E	デザイン	<ul style="list-style-type: none"> ○作業の工程を理解する。 ○作業の効率性を上げる。 ★和紙ができる工程を理解して、商品として適切な和紙ができるように工夫する。 	国語科 理科 技術科 美術
A	アート	<ul style="list-style-type: none"> ○和紙を使って表現する ★好きな色を選ぶ。 	美術科
M	数え	<ul style="list-style-type: none"> ★紙の量をスケールの数字で確認する。 ★タイマーを使って紙を混ぜる時間を計る。 	数学科
IC	きょうどう	<ul style="list-style-type: none"> ★互いの得意な力を生かしながら協力して紙すき作業をする。 ★友だちと作品を共有する。 	道徳科 国語科 美術

8 考察

(1) 成果

- ・自分の役割を意識して作業できるようになった。
- ・活動内容が分かり、作業のやり方を工夫しながら自分なりに取り組もうとする姿が見られるようになった。
- ・少ない指示で活動できるようになってきた。

(2) 課題

- ・周りの人たちと自分たちが作った商品がつながっていることを実感する。
- ・作った作品、商品を大切に扱う。
- ・和紙作品のバリエーションを増やす。

〈本時の写真〉



R6年度実践紹介

対象：高等部農工芸班 5名

单元名「即売会を成功させよう～社会参加を目指して～」

1 生徒の実態

本作業班は男子4名、女子1名の計5名の生徒が在籍している。年間を通して花壇の整備、花や野菜の栽培、花を使った工芸品や野菜の販売などを行っている。5名の生徒は、農工芸作業を自ら希望しており、言葉での指示をおおむね理解して作業に取り組むことができる。

2 单元設定の理由

本作業班では、毎週火曜と木曜に農工芸作業を行い、花壇の整備や野菜・花の栽培、収穫、販売を実施している。また、外部講師の指導や地域農家との連携を通じ、地域社会とのつながりや社会貢献についての学びを深めている。農工芸作業は体力を必要とし、天候に応じた計画や準備が求められ、常に安全・衛生面に配慮して行っている。また、商品や売上への意識を高めるとともに、買い手の視点を理解する経験を大切に積み重ねてきた。アンケートによる品種選定や他学部からの依頼作業に取り組むことで、生徒は依頼者の喜びを直接実感し、主体的に活動できるようになってきている。

本時では、栽培した野菜の価格設定に関する話し合いを通して、利益を生む価格設定や販売の工夫を学習する。今後は外部講師の助言を受けながら、次年度の栽培計画や作業の振り返りを行い、生徒同士で改善点を共有する場を設ける予定である。卒業後の社会参加を見据え、主体的に働く力を育むことを目指している。

3 单元の目標

- (1) 植物の栽培に関する技術や接客スキルを身につける。「知識・技能」
- (2) 栽培方法や販売方法について、考えを伝え合い協力して栽培計画や販売計画などを立てたり、事後に振り返ったりする。「思考・判断・表現」
- (3) 問題や課題に柔軟に対応しつつ、自分の役割や作業に責任をもって取り組む。「主体的に学習に取り組む態度」

4 单元計画

「即売会を成功させよう ～社会参加を目指して～」	全80時間
第1次 農工芸について知り、花や野菜の栽培をしよう	35時間
第2次 栽培・収穫・即売会をしよう	45時間
収穫をしよう	15時間
包装作業をしよう	15時間(本時6/10)
宣伝広告を作成しよう	5時間
即売会をしよう	10時間

5 本時の目標

- (1) 利益を得るための価格設定の重要性を理解し,包装作業に取り組む。「知識・技能」
- (2) 商品の品質や鮮度が消費者の価格感覚にどう影響するかを考え,価格設定を検討する。「思考・判断・表現」
- (3) 他者の意見を尊重し,班の仲間と話し合いをすることができる。「主体的に学習に取り組む態度」

6 本時について(展開)

学習活動	指導・支援上の留意点	評価の観点	支援の評価
1. 今までの作業内容を振り返る。	・写真を提示し,今までの活動を思い出せるようにする。		・前時までの作業の振り返りを行うことができたか。
2. 本時の活動内容や目標を知る。	・本時のスケジュールを提示し,活動内容を確認できるようにする。 ・目標を提示し,確認できるように視覚的に提示する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">目標: 商品の価格設定をしよう</div>	・活動内容を理解する。 ・自分の役割を理解する。	・活動内容や自分の役割がわかるように提示できたか。
3. 価格設定について話し合い活動をする。 (1)価格設定の違いについて話し合う。 (2)どうすれば均一価格にできるかを話し合う。	・T1は品評会での投票数に差があった理由に着目できるよう,言葉かけをする。 ・T2は話し合いの態度を見ながら,困っている場合にはファシリテーターとなる。 ・T1,T2は,良い点や改善点をその都度,言葉かけをする。 ・T1,T2は,自分の考えを発言できるように一緒に考えを整理する。	・買い手の気持ちを考えて作業に取り組む。	・困っている生徒に対して適宜言葉かけができたか。 ・自分の考えを整理できるように,言葉かけができたか。
4. 包装作業を行う。	・T1,T2は,活動が滞っている生徒がいれば作業手順や話し合い活動で出たポイントを示す。 ・T1,T2は,良い点や改善点をその都度,言葉かけをする。	・仲間と協力して必要なものを準備する。 ・商品を丁寧に衛生的に扱う。	・良い点や改善点を具体的に生徒に伝えることができたか。
5. 本時の活動を振り返る。 ・感想を発表する。	・発表するよう言葉かけをする。 ・買い手の立場で作業できていたところを言葉で称賛する。	・自己評価を仲間や教員に伝えることができる。 ・仲間の評価に共感することができる。	・発表や仲間の評価に共感できるように言葉かけができたか。

6. 本時のまとめと次時の活動を知る。	・次時の活動の予告をする。	・次時の作業を理解することができる。	
---------------------	---------------	--------------------	--

7 本単元の STEAMIC の捉え(○:単元 ★:本時)

	視点	活動内容	各教科との関連
S	知る	○栽培方法を知る。 ○農作物の特徴を知る。 ○自然エネルギーや化学肥料による花や野菜の成長の変化を知る。	技術・家庭科 理科 社会科
T	道具	○作物の特性に応じた農業用資材を使用する。 ★商品を梱包する道具を丁寧に使う。	職業科 理科 社会科
E	デザイン	★作業の段取りを組む。 ★販売準備をする。	国語科 家庭科 数学科 情報科
A	アート	○販売戦略(宣伝広告の作成)を考える。 ★消費者が買いたいと思う商品について考える。 ○花壇や畑のデザインを考える。 ★良い点や改善点を発表する。	図画工作科 家庭科 情報科 国語科 数学科 社会科 理科
M	数え	★利益を得るための、価格設定を行う。 ○アンケート結果を集約する。 ○肥料や水やりの頻度を考える。	数学科 社会科 理科
IC	きょうどう	★他者の意見を尊重し、商品の価格を考える。 ★互いの強みを認め合う。(できることでフォローし合う) ○班以外の人と交流する。 ○外部講師との関わり方を知る。	家庭科 社会科 道徳科 情報科

8 考察

(1) 成果

- ・利益を生むために必要なことを様々な角度で考えることができた。
- ・消費者の思いを想像し、包装作業や宣伝をすることができた。
- ・作業の段取りや役割について、自分たちで考え協力することができた。

(2) 課題

- ・客層が限定的だった。
- ・自分たちの働きがどのように社会貢献しているのかを知る。
- ・TPO をわきまえた行動や言動について考える。

<本時の写真>



袋詰め作業



計量作業



包装作業全体

R7年度実践紹介

対象：高等部農工芸班 7名

単元名「附特3TSU マルシェを開こう～社会参加を目指して～」

1 生徒の実態

本作業班は1年生から3年生までの男子6名、女子1名の計7名の生徒が在籍している。農工芸作業が初めての生徒から3年目の生徒まで、経験年数に違いはあるがお互いにフォローし合いながら、作業に取り組んでいる。年間を通して花壇の整備、花や野菜の栽培、花を使った工芸品や野菜の販売などを行っている。

2 単元設定の理由

高等部では、毎週 5 時間、農工芸班として作業学習を行っている。活動内容は、花や野菜の栽培・収穫・販売、花壇整備など多岐にわたり、年に数回は外部講師の指導や近隣農家での体験学習も取り入れ、地域と連携した学びを進めている。屋外作業が多く、体力や安全・衛生への配慮が求められる作業である。

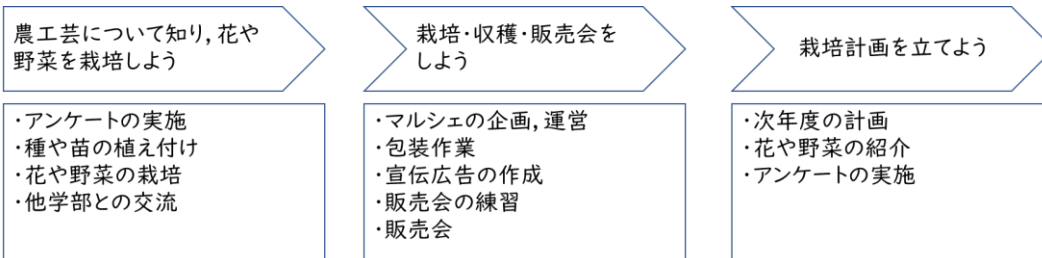
この作業学習を通して、生徒には「働く意欲」や「働く喜び」を育み、卒業後も社会参加を継続できる力を身につけてほしいと考えている。特に、野菜の栽培から販売までの一連の流れの中で、目的意識をもって主体的に行動する力や、小集団での意思決定・役割分担、他者との関わりを通じた感謝や喜びの感情のやりとりを体験的に学ぶことを重視している。また、活動後には振り返りの時間を設け、自己理解や課題の発見を促し、次の活動への意欲につなげている。これらの活動を通して、生徒が「自分の力でできること」を実感し、卒業後も主体的に社会と関わり続ける力を育むことを目指している。

3 単元の学習

- (1) 植物の栽培に関する技術や接客スキルを身につける。「知識・技能」
- (2) 栽培方法や販売方法について、考えを伝え合い協力して栽培計画や販売計画などを立てたり、事後に振り返ったりする。「思考・判断・表現」
- (3) 問題や課題に柔軟に対応しつつ、自分の役割や作業に責任をもって取り組む。「主体的に学習に取り組む態度」

4 作業計画

「附特3TSU マルシェを開こう～社会参加を目指して～」



5 本時の目標

- (1) 植物の栽培に関する技術や接客スキルを身につける。「知識・技能」
- (2) 栽培方法や販売方法について、考えを伝え合い協力して栽培計画や販売計画などを立てたり、事後に振り返ったりする。「思考・判断・表現」
- (3) 問題や課題に柔軟に対応しつつ、自分の役割や作業に責任をもって取り組む。「主体的に学習に取り組む態度」

6 本時について(展開)

学習活動	指導・支援上の留意点	評価の観点
1. 今までの作業内容を振り返る。	・写真を提示し、今までの活動を思い出せるようにする。	
2. 本時の活動内容や目標を知る。	・本時のスケジュールを提示し、活動内容を確認できるようにする。 ・目標【どうすればきれいで清潔な商品になるのだろう】を提示し、確認できるように視覚的に提示する。	・活動内容を理解する。 ・自分の役割を理解する。
3. 包装作業をする。 グループ①洗浄・根切り グループ②袋詰め	・T1は注意点を生かして、作業に取り組むよう言葉かけをする。 ・様子を見ながら必要に応じてマスクや手袋の衛生用品を着用するよう言葉かけをする。 ・T2は作業態度を見ながら、困っている場合には作業手順を示す。 ・T1,T2は、良い点や改善点をその都度、言葉かけをする。	・仲間と協力して必要なものを準備する。 ・商品を丁寧に衛生的に扱う。 ・買い手の気持ちを考えて作業に取り組む。
4. 今日の作業の良い点・改善点をワークシートに記入する。	・T1,T2は、活動が滞っている生徒に、ワークシートに良い点や改善点、感想を記入できるように言葉かけや指さしをする。	・自分が責任をもって作業できたことを振り返ることができる。
5. 本時の活動を振り返る。 感想を発表する。	・発表するよう言葉かけをする。 ・自分の考えたことを思いだしながら、振り返りができていれば言葉で称賛する。	・自己評価を仲間や教員に伝えることができる。 ・仲間の評価に共感することができる。
6. 本時のまとめと次時の活動を知る。	・次時の活動の予告をする。	・次時の作業を理解することができる。

	視点	活動内容	各教科との関連
S	ものの変化について追求しよう	◎栽培方法を知る。 ★農作物の特徴を知る。 ◎自然エネルギーや化学肥料による花や野菜の成長の変化を知る。	家庭科 理科 社会科
T	道具の使い方を工夫しよう	★作業に合わせて適切な道具を工夫して使う。 ◎作物の特性に応じた農業用資材を使用する。 ★商品を梱包する道具を丁寧に使う。	職業科 理科 社会科
E	課題解決への仕組みをデザインしよう	★作業の段取りを組む。 ◎販売準備をする。 ★衛生面に気をつけて作業する。	国語科 家庭科 数学科 情報科
A	様々な表現方法に気づこう	◎販売戦略(宣伝広告の作成)を考える。 ◎販売シールを貼る位置を考える。 ◎花壇や畑のデザインを考える。 ★良い点や改善点を発表する。	家庭科 情報科 国語科 数学科 社会科 理科
M	数値の関係性を見つけよう	◎種や苗(株)の数を数える。 ◎販売会計をする。 ◎アンケート結果を集約する。 ◎肥料や水やりの頻度を考える。	数学科 数学科 社会科 理科
IC	仲間のよさを認め合おう	★商品の売り方を考える。 ★互いの強みを認め合う。(できることでフォローし合う) ◎班以外の人と交流する。 ◎外部コーチとの関わり方を知る。	家庭科 社会科 道徳科 情報科

7 本単元の STEAMIC の捉え(○:単元 ★:本時)

8 考察

(1) 成果

- ・探究的な学びの深化
- ・創造性と表現力の向上
- ・キャリア教育との連携

(2) 課題

- ・設備・環境の整備

- ・評価の難しさ
- ・地域との連携の推進の方法

〈本時の写真〉



袋詰め作業



味付けを考える



包丁の使い方を模倣

第3章

総合考察

総合考察

本研究は、「主体的な学び」に向かう児童生徒の育成を目的として、STEAMIC 教育の実践を通じた授業改善を3年間にわたり行ってきたものである。STEAMIC 教育は、科学（Science）、技術（Technology）、工学（Engineering）、芸術（Arts）、数学（Mathematics）IC（Inclusive Citizenship）を統合的に扱う教育アプローチであり、教科横断的な学びを促進することで、児童生徒の探究心や創造性、課題解決力を高めることが期待されている。本考察では、研究の成果と課題を多角的に整理し、今後の教育実践への示唆を導き出すものである。

I 成果と課題

本校では、STEAMIC 教育の視点を取り入れた授業づくりを通して、児童生徒の主体的な学びの育成を目指してきた。各学部において、学びの定義や目標を明確化し、授業実践に落とし込む取り組みを進めたことで、教員・児童生徒双方において多くの成果が見られた。

成果として、児童生徒の生活や興味・関心に応じた単元設定や、工夫・試行錯誤が可能な活動・教材の導入が行われ、内発的な動機づけが促進された。自己選択・自己決定の機会を設け、肯定的な評価やフィードバックを通して、自己肯定感の向上が図られた。

教員においては、STEAMIC の各分野の捉え方や主体的な学びの定義を明確化したことで、授業者間および学部全体での共通理解が進み、ねらいを明確にした授業づくりが可能となった。授業計画・単元振り返りシートの活用により、他教科との関連や般化場面での見取りが可能となり、児童生徒の「より良い自分」を意識した学びへとつながった。

一方で、課題としては、STEAM の要素が十分に含まれているか、生徒の実態に即した教材や活動となっているか、仮説を立てたり、試行錯誤したりする機会が設けられているかといった点で、さらなる工夫が求められる。また、「失敗」を学びの一過程として捉えたり、文化の醸成や、エピソード記録を主とした評価方法の検討したりすることも必要である。

1 主体的な学びの姿の変容

STEAMIC 教育の実践により、児童生徒の学びに対する姿勢に顕著な変化が見られた。特に、課題解決型の学習活動においては、自ら問いを立て、仲間と協働しながら試行錯誤を繰り返す姿が多く見られた。学習の過程で失敗を経験することもあったが、それを乗り越える力や粘り強さが育まれた点は、主体的な学びの重要である。また、学習成果の発表や振り返りの場を設けることで、自分の考えを言語化し、他者と共有する力も向上した。これにより、自己の学びを客観的に捉えるメタ認知能力の育成にもつながった。

一方で、児童生徒の実態に応じた個別最適な支援には課題が残った。特に、学習意欲や認知特性に違いがある場合、同一の課題設定では一部の児童生徒にとって過度な負担となることがあった。支援の在り方としては、学習活動を複数用意することや、成果物の多様性を認めることが有効であると考えられる。また、ICTの活用によって個々への支援の可能性は広がるが、機器の整備状況や教員のスキルに依存

する部分も大きく、全体としての最適化には至らなかった。今後は、学習履歴の分析や AI を活用した支援ツールの導入など、より精緻な個別最適化の実践が求められる。

STEAMIC 教育の実践は、教員の授業観にも大きな影響を与えた。従来の知識伝達型の授業から、児童生徒の思考や表現を重視する授業への転換が求められ、教員自身が学び続ける姿勢をもつことの重要性が明確となった。授業研究会や校内研修を通じて、教員間での実践共有が進み、指導力の向上につながった。特に、STEAMIC 教育においては、教員がファシリテーターとしての役割を果たすことが求められる。児童生徒の問いに寄り添い、学びのプロセスを支援する姿勢が、主体的な学びの促進に不可欠である。

2 授業改善

授業改善の取り組みとして、STEAMIC 教育の視点を授業設計に取り入れることで、発問や言葉かけの質が向上し、教科横断的な授業づくりが可能となった。教員は「これも STEAMIC かもしれない」と日常の授業を捉え直すことで、既存の教育実践の中に潜在的に存在していた要素を再認識することができた。授業計画・単元振り返りシートの活用により、相手意識を持つ題材設定や、生徒の「より良い姿」を授業者間で共有し、それに繋がる授業を計画・実施することが可能となった。

また、児童生徒同士のポジティブなアクションや共感的なやりとりが増加し、学びの楽しさが共有される場面が多く見られた。授業内容が卒業後の生活に般化できるよう意識した単元設計も進められ、教育活動の質的向上に寄与している。

3 本研究を通して

本研究を通して、STEAMIC 教育が特別支援教育においても有効であることが示唆された。教員の授業観や児童生徒の学びにおいて多くの変容が見られ、STEAMIC 教育の視点が学びの質を高める要素として機能していることが確認された。特に、児童生徒が「やってみたい」「もっとやりたい」と感じる活動を通して、内発的な動機づけが促進され、「主体的な学び」が育まれている。作業内容の分業や協働的な活動を通して、仲間への憧れや尊敬、自分との前向きな比較が生まれ、行動のデザインへとつながる姿が見られた。

教員においても、STEAMIC の視点をもつことで、授業実践を振り返り、捉え直す機会が増えた。発問や言葉かけの質が向上し、児童生徒の思考を深める支援への意識が高まった。

II 今後の展望

STEAMIC の各分野と各教科内容と学習指導要領の関連をより明確にし、との接続を図る必要がある。また、児童生徒の実態に即した教材や活動の開発、仮説を立てるための手立ての工夫、共感的な学びを深めるための支援方法の検討が求められる。本研究を通じて、STEAMIC 教育が「主体的な学び」に向かう児童生徒を育む有効な手段であることが確認された。しかし、持続可能な実践のためには、以下のような課題への対応が必要である。

- ・カリキュラムの柔軟性の確保:教科横断的な授業を実現するためには、時間割や評価の仕組みに柔軟性をもたせる必要がある。
- ・教員の専門性の向上:STEAMIC 教育に必要な知識やスキルを教員が身につけるための研修体制の整備が求められる。
- ・地域や外部機関との連携:実社会との接点を持つことで、学びのリアリティを高めることができる。
- ・個別最適化の仕組みの構築:学習者の多様性に対応するための支援体制の強化が必要である。
- ・「主体的な学び」の評価方法についても、エピソード記録を主としながら、職員間での共有・検討の仕組みを再構築する必要がある。
- ・児童生徒による自己評価や次への見通しをどのように継承していくかについても、継続的な検討が必要である。
- ・「失敗」を学びの一過程として捉え、挑戦と試行錯誤を肯定的に受け止める支援の在り方を模索していくことが重要である。

3年間の研究を通じて、STEAMIC 教育の実践が児童生徒の「主体的な学び」を促進することが明らかとなった。教科横断的な授業づくりや個々への支援の工夫を通じて、学びの質が向上し、児童生徒の学習意欲や探究心が育まれた。今後も、教育現場における実践と研究を継続し、より良い学びの環境づくりを目指していきたい。学校全体での実践共有を通して、教育活動全般への般化や、卒業後の自立と社会参加に向けた力の育成をさらに推進していきたい。

第4章

講評

I STEAMIC 教育とは

(1) 理数系重視教育から STEAMIC 教育までの流れ(図4-1)

STEAMIC 教育 [Science (科学), Technology (技術), Engineering (工学), Arts (主に芸術的内容), Mathematics (数学), and Inclusive Citizenship (包括的市民性) Education] は, STEAM に IC を加えて作られた頭字語である(胸組, 2025)。ここで, STEAM 教育は STEM 教育に A を加えて始まった概念であり(Yakman, 2008), STEM 教育(2001 年)は SMET 教育(1990 年代)からの名称変更によって始まった。SMET 教育も STEM 教育もアメリカ合衆国における理数系, 理工系教育の展開によって生まれた(Vasquez et al., 2013)。

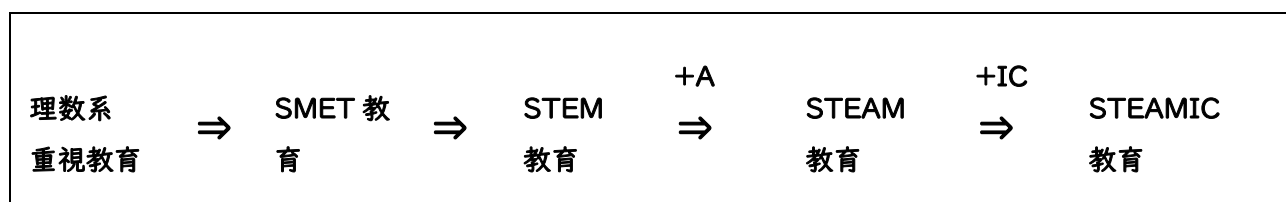


図4-1 STEAMIC 教育への変遷

本来, SMET や STEM の元になる理数系重視教育の考え方は, 旧ソ連によるスプートニクショック(1957 年)が契機となり, アメリカが防衛力, 科学力で世界的優位を保つための人材育成の必要性から生まれた。アメリカはアポロ計画成功(1960~1970 年代)により理数系教育で一定の成果を得た。1983 年, 危機に瀕する国家報告書(A Nation at Risk)で, アメリカの産業界の人材がドイツ, 韓国, 日本などより劣っていることが明らかとなった(胸組, 2019)。それ以前までは高等教育における理数系教育が奨学金や支援の対象であったが, 初等中等教育にもその支援の幅が広がられた。さらには, 1990 年代に SMET 教育が生まれ, 2001 年に STEM 教育に転換されて 2003 年には公用語とされたことで, 単なる理数系教育から工学的教育も含む理工系教育への展開となった。2012 年には STEM 教育の理論的内容が, “A Framework for K-12 Science Education” という書籍に体系化された(National Research Council, 2012)。

しかし, STEM 教育だけでは, 必ずしも十分な問題・課題の発見・解決にも創造性育成にもつながらないという批判が生まれた。STEM に A (Arts: 芸術またはリベラルアーツ) を加えて, STEAM 教育とする提案が, 技術教育者, 脳科学者, 芸術教育者からなされた(Sousa&Pilecki, 2013; 胸組, 2019)。たとえば, 脳科学者で化学教育者の Sousa と芸術教育者の Pilecki は, STEM だけでは収束思考に陥りやすいが, 芸術の A を加えることで拡散思考が促され, 様々な問題・課題の発見・解決につながりやすいことを示している(Sousa&Pilecki, 2013)。これには芸術に含まれる感性的内容が大きく関わっていた。一方, 技術教育者の Yakman (ヤークマン) は A をリベラルアーツ(芸術的内容に加え, 人間性, 歴史, 社会等も含む)と捉えるとともに, STEAM を STΣ@M と表記して, すべて数学的に解釈すること(@M)に

重きを置いている(Yakman, 2008)。尚, 日本での STEAM 教育的取組みは, 昭和16年(1941年) 発行の教師用教育書籍『自然の観察』(理数科)に見られる(胸組, 2021)。戦後, GHQ はその教科書を焚書としたが, 内容は戦後最初の生活単元学習の教科書にあった。GHQ がこの内容を加えたとも考えられる。

近年, 文部科学省は STEAM 教育ではリベラルアーツを A と捉える事を推奨している(文部科学省答申, 2021)。リベラルアーツにある芸術と芸術以外の分野(人間性と社会性等)には共通点があるが, 各教科との関係や学びにおける機能でも異なる(胸組, 2019; 同著者, 2025)。芸術が生む感性は全教科の根底にあり, 個人の経験的広がりや深まりを経て, 人間性, 社会性へと高まると考えられる。前者の感性を重視すると個性発揮と創造性にはつながるが, 他者と社会への適応が難しくなることもある。一方, 後者の人間性と社会性を強めると, 見かけ上の社会性が身につくかもしれないが, 個人の感性, 願望, 表現等を押さえ込むので, 創造性育成と発揮にはつながらないだろう。個人の感性を発揮し表現して, そのことが人間性と社会性に結びつくのが最良である。ところが, 文部科学省の STEAM 教育では, リベラルアーツにある二種類の A の働きに違いがあるという認識も, 議論も示されていない。

(2) STEAMIC 教育の IC

ここで, これらの矛盾(リベラルアーツ含まれる二種類の A の存在)を解決するのが鳴門教育大学附属学校園の STEAMIC 教育である。A は芸術の感性的で表現的な内容を, IC (Inclusive Citizenship) (Kabeer, 2005) は「包括的市民性」を意味する。障害者もいかなる環境に置かれた人にも, 同等の権利を認め, 多様性と理解することである。これは人間と社会の理解につながる内容であり, リベラルアーツ的内容でもある。ここで, 個人の感性である A と, 人間と社会に結びつく IC に共通する内容を「共感」と捉えた(胸組, 2025)。つまり, A と IC が「共感」でつながると解釈すると, 芸術的 A とリベラルアーツ的 A (人間性と社会とのつながり)の両方を含むと解釈できる。基本的に協働的な学びで, 自己と他者の違いと良さに気づき, 互いを活かして議論し問題・課題の発見・解決につなげることで IC の実践は生まれる。

以前, IC が Inclusive Education & Citizenship Education から生まれたという考え方もあった。Inclusive Education は UNICEF (UNICEF for very child) が提案した仕組であり, 障害者と障害のない人間を区別しないで教育し, 学校と社会が差別のない教育制度を構築することである。しかし, 学ぶ人たちが具体的に達成することが明確でない。そして, Citizenship Education は市民の権利を持つ人が果たす役割の教育である。これは, 全市民が同等の権利と能力をもって役割を果たすことを前提とし, 障害者の能力と役割への配慮と扱いは不明確である。今後これらの点が改善されるだろうが, 障害者教育として変わらないのは, どのような状況でも「生きる力」を付けてもらうことである。

障害者も含めたすべての人の「生きる力」には, 自分と他者の違いと多様性を認め, 互いによさを認め, 協力することが含まれる。そのことと深い関わりがあるのが, 鳴門教育大学附属学校園が掲げる IC (Inclusive Citizenship) の概念である。特別支援学校はまさにその教育を目指している。

2 STEAMIC 教育と特別支援学校との関係

鳴門教育大学附属学校園は, 特別支援学校に幼稚園, 小学校, 中学校も含め, STEAMIC 教育という

教育概念を掲げて教育実践を行ってきた。幼稚園、小学校、中学校は年齢的に徐々に高まり、成長の違いがあるため、学校種と年齢層毎に目標をある程度定めることができる。基本的に IC の内容は年齢が低いほど重要視せずに個々の感性的要素を引き出すことを提案した。その後、年齢が高まるにつれて他者との違いを意識し互いを認め合い、IC の内容を含められる構造を提案した(胸組, 2025)。

一方、知的障害者の児童生徒を指導する特別支援学校では、小学校、中学校、高等学校水準のすべての年齢層を含むとともに、同じ年齢層のクラスにおいても多様な水準の知的障害者が含まれている。しかし、どのようなクラスであっても、すべての児童生徒には自分の感性的発露としての多様な表現を生み出すことができる。特別支援学校のクラスの構成員は数人であり、授業指導には数名の教員が配置されている。そのため、クラスで個々の児童生徒に焦点を当てて、感性と表現を引き出すことが可能である。

本来、特別支援学校の卒業生には、様々な環境に適應できる「生きる力」が求められ、その基礎を養うのが特別支援学校の一つの役割である。これに加え、多様な知的障害者が個性と独自の能力を開花すること(「オンリーワンでナンバーワン」)ができれば、より良い人生を切り開けるだろう。その基礎として、STEM の合理的思考と A の感性的表現的内容、そして A と共感でつながる IC が多様性認識と協働を生み出して STEAMIC 教育となれば、特別支援学校の教育そのものが新しい未来を生み出すだろう。

3 特別支援学校における実践と成果

(1) 各教科等を合わせた使用としての生活単元学習と作業学習

これまで特別支援学校では STEAMIC 教育の実践が生活単元学習と作業学習という科目の中で行われてきた。これらの科目の意義づけと、複数教科を総合的に扱う授業の可能性についての記述が学習指導要領等に示されている(表4-1)。また、知的障害者である児童生徒に対する教育では、「児童生徒の学校での生活を基盤として、学習や生活の流れに即して学んでいくことが効果的」とある。これにはすでに学習した内容と今後学ぶ内容との関係も含まれるが、そこには児童生徒の生活環境に応じた心理的感性的配慮も含まれると考えられないだろうか。その場合、学習の意欲を高めるような動機づけとして、A(芸術の感性的表現的内容)が利用できる。

表4-1 学習指導要領等にある各教科等を合わせた使用

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none">・各教科等を合わせた指導：日常生活の指導、遊びの指導、生活単元学習、作業学習など・「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は、<u>児童生徒の学校での生活を基盤として、学習や生活の流れに即して学んでいくことが効果的</u>」(『特別支援学校学習指導要領解説 各教科等編 (小学部・中学部編)』平成 30 年 3 月)・特別支援学校において「知的障害者である児童若しくは生徒又は複数の種類の障害を併せ有する児童若しくは生徒を教育する場合において特に必要があるときは、各教科、道徳科、外国語活動、特別活動及び自立活動の全部又は一部について、合わせて授業を行うことができる」(学校教育法施行規則第 130 条第2項) |
|---|

(2) STEAMIC を構成する各要素の提示

STEAM 教育は、構成要素の S, T, E, A, M の内容や見方・考え方（あるいは視点）が明確に提示され、児童生徒がそのことを意識して使えると、まさに創造的で多様な問題・課題の発見・解決につながる。ここで、「S, T, E, A, M の内容や見方・考え方（あるいは視点）」を教員が提示し授業に盛り込み、児童生徒が意識するには、いくつかの取組み方がある。一つ目は、「内容や見方・考え方（あるいは視点）」の重要な点を教科に位置付けることである。たとえば、数字や数式の内容であれば、算数・数学科に該当するとして、M と捉える。厳密には、授業内容と各教科書や学習指導要領等から該当箇所を見付けることもできる。これは、英語表現では、“Meeting Standards”（学習指導要領等の標準に合うこと）である。しかし、保健体育、家庭科、社会科等は様々な教科内容を含み、STEAM の一つに当てはめられない。

二つ目の方法として、STEAM の構成要素の見方を変えると、もう少し自由度のある方法が可能となる。一つの教科全体ではなく、教科内容毎に STEAM の構成要素を関連付ける方法を用いる。または、授業テーマ、教材、単元などに含まれる STEAM の構成要素の重要な視点を抽出する。たとえば、保健体育関連テーマに舞踊を取り上げた場合、体のバランスと足の指先に掛かる圧力を S、倒れないように足の指先に力を入れることを T、踊りの繰り返しで演じる箇所を全体（自分の踊りひとサイクルと他者との位置関係）の中で把握する E と M、時間的把握をする M と S、自由な箇所を見付けて表現する A などである。さらに、集団で互いに位置関係を意識して踊れば IC である。これには STEAM の構成要素毎の視点やキーワード表があると便利である。特別支援学校で実施された授業の説明には、STEAMIC 教育の各構成要素の視点が明記されている。そのことで、教師は授業で STEAMIC の視点を顕在化し、児童生徒がその視点に注意を向けられる工夫をしている。このような取組みは各教科からも STEAMIC 教育が可能であることを実証しつつある。

(3) 授業における児童生徒間での助け合いの発生

ここ数年間の授業観察で、見られた興味深いことがある。異なる能力の児童生徒が課題に取り組む中で、ある児童生徒が困っている児童生徒を助けていたことである。この行為をした児童生徒は明らかに「共感」の感情（「自分がこのような場面で困っていたら助けて欲しいだろう。だから、この子を助けたい」）を持ち、行動したと推察できる。この行為は、A（芸術的感性の視点）と IC を授業に加えたことで生まれたと考えられるが、今後、授業での助け合いの行為の有無について比較する必要があるかもしれない。

5 さいごに

特別支援学校における生活単元学習および作業学習の授業では、STEAMIC 教育の実践として、STEAM の構成要素を「視点」という捉え方で導入した。この方法は全ての教科からでも STEAM 教育を生み出せる可能性を示した。また、A として芸術的感性と表現を組み込み、IC として協働的な学習の過程を活性化した。この A と IC の共存により児童生徒間の「共感」が高まる場面が見られた。その一例が児童生徒同士の自然な助け合いである。STEAMIC 教育の各視点を児童生徒に意識させて、問題・課題の発見・解決をつなげることができればよいだろう。今後、STEAMIC 教育を受けて自分を開花させた児童生徒が、就職先で職場を盛り上げることができよう。障害の程度と得意不得意にもよるが、「身の回りや自然への知識もあり(S)、手足を使った仕事にすぐれ(T)、物事の流れも読み取り(E)、発想を生み出

して(A), 数学的発想やデータを使い(M), さらには, 助け合い(IC)で職場を盛り上げてくれる」という評価が, 様々な場所と場面で少しずつ定着することを期待したい。そのことが, 一般人の知的障害者への見方を変え, 知的障害者が生きる充実感を高めることにもつながるだろう。鳴門教育大学附属特別支援学校は, STEAMIC 教育の様々な取組みを実施して知的障害者の「生きる力」を高め, 様々なコンテンツを提供することで特別支援教育そのものを変える基礎を生み出している。STEAMIC 教育が開く未来に期待したい。

<参考・引用文献>

Kabeer, N. ed. (2005) “Inclusive Citizenship: Meaning & Expressions,” Zed Books Ltd., London, UK.

文部科学省(2021)「STEAM 教育等の教科等横断的な学習の推進について」
https://www.mext.go.jp/content/20240401-mxt_kyouiku01-000016477.pdf
(最終閲覧2026年1月)

胸組虎胤(2019)「STEM 教育と STEAM 教育—歴史, 定義, 学問分野統合—」, 鳴門教育大学研究紀要, 34 巻, pp. 58-72.

胸組虎胤(2021)「STEM/STEAM 教育のカリキュラムと理科(化学)の学習」, 化学と教育, 69巻, pp. 320-323.

胸組虎胤(2025)「鳴門教育大学附属学校園における STEAMIC 教育の理論」, 鳴門教育大学研究紀要, 40 巻, pp. 76-88.

National Research Council (2012) “A Framework for K-12 Science Education: Practices, Crosscutting Concepts, and Core Ideas”.

http://www.nap.edu/openbook.php?record_id=13165&page=6 (最終閲覧2026年1月)

Sousa, D.A., Pilecki, T., “From STEM to STEAM” (2013), Corwin.; 胸組虎胤訳 (2017) 『AI 時代を生きる子どものための STEAM 教育』, 幻冬舎.

UNICEF for every child, Inclusive Education
<https://www.unicef.org/education/inclusive-education> (最終閲覧2026年1月)

Vasquez, J.A., et al. (2013) “STEM Lesson Essentials, Heinemann”; 胸組虎胤訳 (2025) 『STEM 授業の要点』, 学術研究出版.

Yakman, G. (2008) STΣ@M Education: an overview of creating a model of integrative education.

https://www.researchgate.net/publication/327351326_STEAM_Education_an_overview_of_creating_a_model_of_integrative_education<http://www.> (最終閲覧2026年1月)

おわりに

本校は、令和5年度から7年度の3年間に「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～を研究主題とし、また各学部においてもそれぞれに研究主題を設定し、研究及び実践に取り組んできました。

小学部では、「楽しもう!やってみよう!」わくわく・どきどきする授業づくりをテーマとし、STEAMIC 教育の視点を取り入れた生活単元学習の授業づくりを進めました。日々の教育実践から得た効果的な学習活動等を教員間で共有しながら、知的障がい特別支援学校小学部としての STEAMIC 教育の実践を積み重ねてきました。

中学部では、知識を習得し、経験と結び付けながら、「できた」に気付き、仲間と共に学ぶことを楽しむ生徒の育成を目指して、STEAMIC 教育の視点を取り入れた授業実践を行ってきました。授業を通して、生徒自身が「できた」に気付けるような授業づくりや授業改善に焦点をあて研究を進めてきました。

高等部では、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～を研究目標としました。生活単元学習及び作業学習での授業実践から、協働することや卒業後の生活において活用できることの学びが主体的な社会参加につながると考え、将来を見据えての学びの充実に取り組んできました。

特別支援学校において、STEAM 教育の実践事例が多くない中で本校の実践は、特別支援学校での STEAM 教育の裾野の広がりや STEAM 教育に IC (Inclusive Citizenship) を加えた STEAMIC 教育の可能性を示すことができたと考えています。

今後につきましては、さらに実践を積み重ねながら、学部間の系統性についての検証を行い、切れ目ない学びを充実させる必要があると考えています。そのためにも、本研究につきまして、多くの方々からご意見、ご指導をいただくと幸いです。

最後になりましたが、本研究を進めるにあたりご指導ご協力くださいました鳴門教育大学大学院理科教育コース特命教授の胸組先生、同じく鳴門教育大学大学院特別支援教育コースの各先生方、関係機関の皆様、また、研究発表会の後援をいただきました徳島県教育委員会、徳島県市町村教育委員会連合会、徳島県特別支援学校長会、徳島県特別支援学級・通級指導教室設置学校長協会、徳島県特別支援教育研究会に厚くお礼申し上げます。ありがとうございました。

教頭 安友 栄二

研究同人

寺内 壽	安友 栄二	河野 江美	武田 陽子
佐藤 和彦	小濱 晃子	十川 晶子	木村 和幸
福澤 稔	岡本 香織	上久 人未	粟飯原理恵
三ツ井 昭仁	横川 美沙緒	立和名 信行	野間 豊
吉田 友美	前野 宗孝	櫛田 育美	松本 浩明
谷 博子	森兼 奈生子	田村 ひとみ	井原 明美
久保 こころ	都築 絵里香	高尾 陽	近藤 堪太
中井 理乃	中川 進也	天羽 康代	福原 孝弘
梶原 ひろみ	楠 光	樋口 治	筒井 千尋
鳴川 佳和	Susan Mercer		

令和6年度転出者

東條 弘実	山本 晶	富永 崇仁	山田 真希
森 優香	Bunnell Amber		

令和5年度転出者

尾関 美和	中本 有美	柳谷 みゆき	花補佐 美咲
伊井 文哉	高木 瑞恵		

研究協力者

鳴門教育大学大学院	教育探究総合コース	特命教授	胸組 虎胤
鳴門教育大学大学院	特別支援教育コース	教授	小倉 正義
鳴門教育大学大学院	特別支援教育コース	教授	伊藤 弘道
鳴門教育大学大学院	特別支援教育コース	教授	大谷 博俊
鳴門教育大学大学院	特別支援教育コース	教授	高橋 真琴
鳴門教育大学大学院	特別支援教育コース	准教授	岩寄 伸浩
鳴門教育大学大学院	特別支援教育コース	准教授	岡 綾子
鳴門教育大学大学院	特別支援教育コース	准教授	高原 光恵

研究紀要 46

編集兼
発行所 鳴門教育大学附属特別支援学校

代表者 寺内 壽

徳島市上吉野町2丁目1

TEL (088)653-0151

FAX (088)625-1992