

島根県立大学 教育実習前指導

指導略案作成課題を終えて

大阪府立西浦支援学校

樋井 一宏



今日の予定

- 1、指導略案作成課題の振り返り
- 2、実際の授業紹介
- 3、いただいた質問から
- 4、まとめ・質疑応答

1、指導略案作成課題の振り返り

- 最初に一言
みなさん

本当にすごい！！

たくさんの素敵な授業アイデアがあり、

私も学ばせていただきました。

指導略案で考えていただいた授業・活動

- 読み聞かせ
- 歌
- オノマトペ
- プリント学習
- 作文
- 発表
- ゲーム

どんな活動があるか自分の考えた授業と比べてみましょう

良かった点

- 各項目の記述内容が適当
- 授業（教材・活動・順序など）のアイデア
- 各課題に対して、評価基準が設定されている
- 50分の中に、いろいろな種類の活動が設定されている
- 座席配置など実態に応じた環境の工夫がなされている

各項目の記述内容が適当

復習

- 学習内容：主語は「児童生徒」
児童生徒が何をするか
- 教員の支援：主語は「教員」
教員の動きを記述
- 評価規準：児童生徒の
何を・どのように評価するか

時間	学習内容・学習活動	教員の支援	評価規準
導入 10分	○はじめのあいさつ (1分) ○今日の予定 (2分) 黒板に貼られた予定カードを見て、本時の流れを知る。 ○出席 (7分) 名前を呼ばれたら、黒板に名前カードを貼る。	・前を向いて座るように言葉掛けを行う。 ・全員が座っていることを確認してから挨拶をする。 ・予定カードを黒板に貼り、指をさしながら説明する。 ・写真カードの順番に前に出るように伝える。 ・終了報告を聞いてから、答えを確認し、交代を促す。	●個々に応じた方法であいさつをすることができる。 ●黒板を見て、本時の流れにも通しをもって活動することができる。 ●個々に応じた方法で名前カードを前に貼ることができる。

しっかりと書き分けることが大切
同じ場面で児童生徒と教員が何をしているか

授業のアイデア

- 同じ「絵本の読み聞かせ」でも、子どもたちのどんな姿を見たいかによって、題材選び、提示方法、その後の展開が変わる
- 読み聞かせ：歌、動作、動く絵本、オノマトペなど
- 展開：文字の学習、クイズ、自分の好きなもの、動作化、劇（追体験）など

まずは、自分の得意（好き）から。他の人のアイデアからも学ぶ

各課題に対する 評価規準

- 全部の活動に評価規準

「はじめのあいさつ」や「おわりのあいさつ」
「出席確認」のように毎回行う活動でも「なんとなく」ではなく
なぜやるかを明確に

- 何を見て評価するか（具体的な行動や成果物）

- 単元の目標と一致しているか

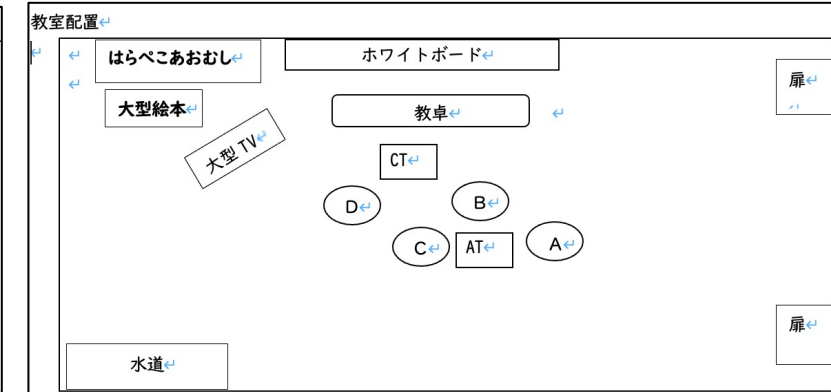
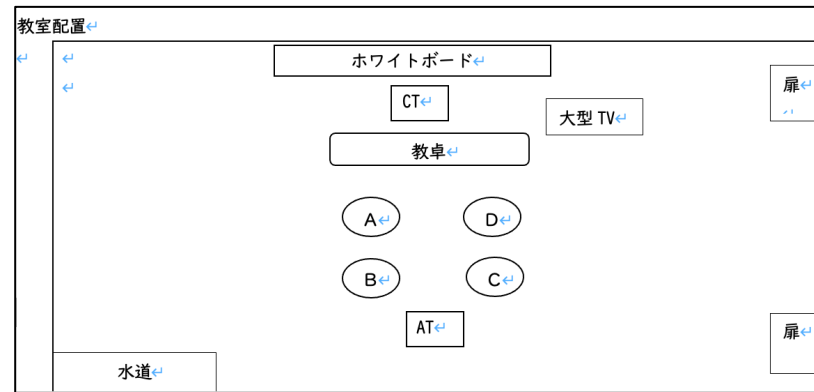
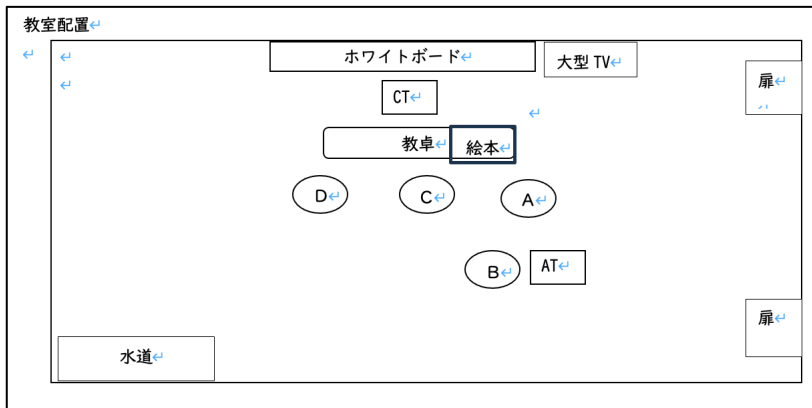
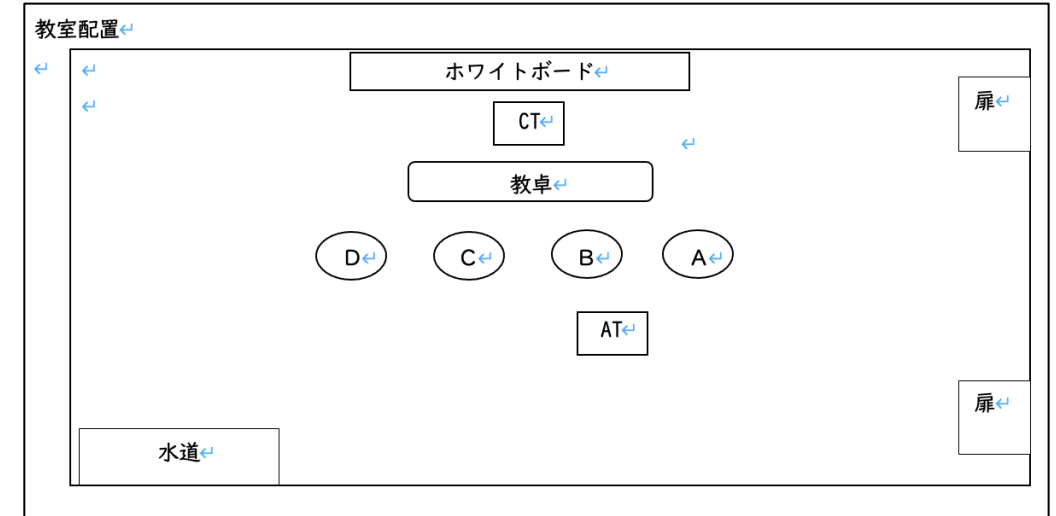
<p>絵と言葉の意味合わせ（10分）</p> <ul style="list-style-type: none">・絵カードを見て、その言葉を文字カードに書く。	<p>・生徒の能力や集中力に合わせて課題の量を調節する。</p> <p>・書けない生徒には五十音表を示すといった支援を行う。</p>	<p>●絵カードにあったひらがなを書くことができる。</p> <p>●個々の能力に応じた課題を集中して行える。</p> <p>●カードを1セットにまとめることができる。</p> <p>●指示に応じた行動ができる。</p> <p>●ばけたくんの口にカードを入れることができる。</p> <p>●指名に反応することができる。</p>
<p>ばけたくんに食べさせる（15分）</p> <ul style="list-style-type: none">・絵カードと文字カードを1セットにする。・「〇〇が食べたい」といったばけたくんからの要求に応じて、ばけたくんの口にカードを入れる・ばけたくんの変化に合わせて体を動かしたりオノマトペを真似したりできる。	<p>・ダンボールや模造紙を使ってばけたくんを作っておく。</p> <p>・ばけたくんが食べたものに応じて変化するため複数枚の模造紙を使って捲れるようにしておく。</p> <p>・ばけたくんになりきって生徒に話しかける</p> <p>・「〇〇さん食べさせてほしいな」など意図的指名を行う。</p> <p>・ばけたくんの変化に合わせてオノ</p>	

50分の使い方

- 課題の学習グループでは各自が集中できる時間は
Aさん | 5分、B・C・Dさん | 10分
- 1つの活動を10分～15分で設定
- 座って取り組む、体を動かす課題
- 5感を使って取り組む課題
- 全体で取り組む、個別に取り組む課題

座席配置など環境の工夫

- ・児童生徒の座席配置、ATの位置
課題ではBさん（手遊び、つばあそび）
Cさん（ふざけてしまう）
学習意欲の高いAさん、
恥ずかしがり屋のDさん



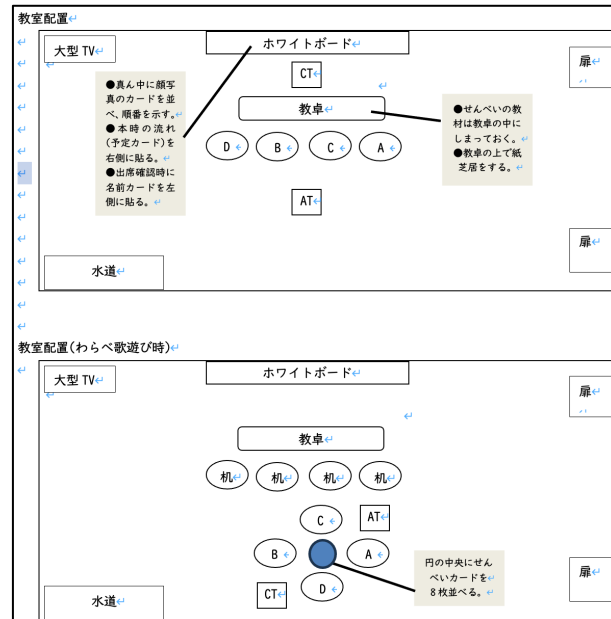
*先生との相性（この先生となら頑張れる、どの先生とも頑張れる）

座席配置など環境の工夫

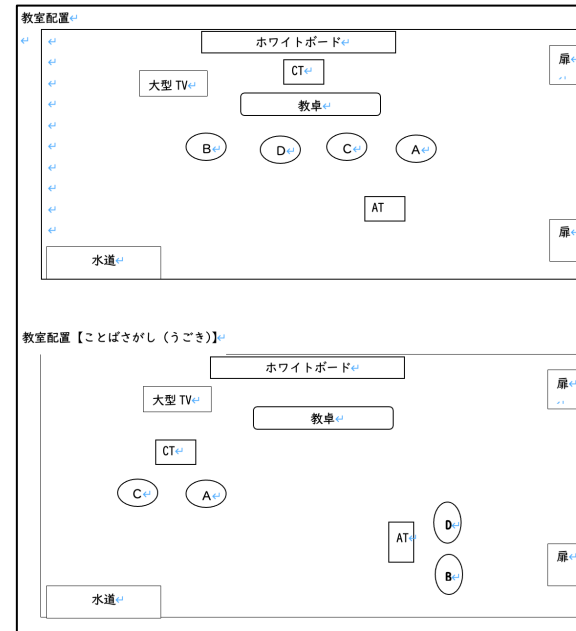
- 活動によって配置を変えるのも◎
活動に適した配置、活動の区切り

＊移動には時間がかかる、移動の動線やATとの連携

AT・CT
同じ生徒を見る



AT・CT
見る生徒を変える



今日の予定

2、実際の授業紹介

3、いただいた質問から

4、まとめ・質疑応答

2、実際の授業紹介

- 今回の課題の事例に近い学習グループの授業

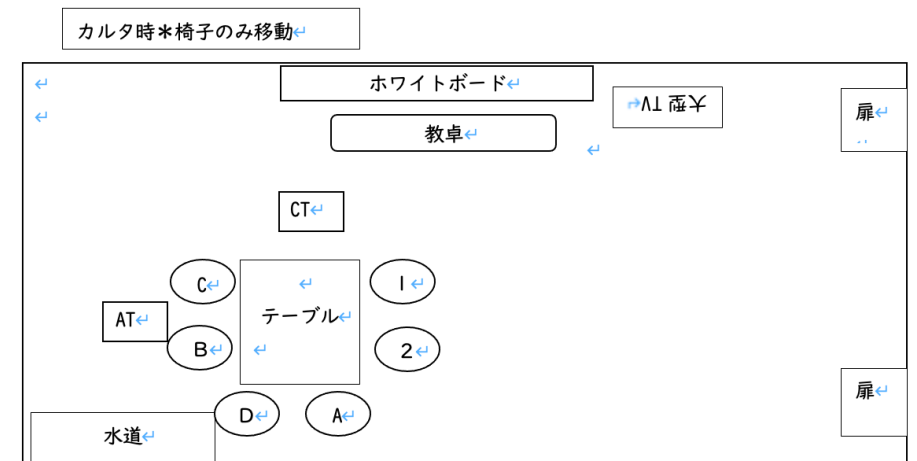
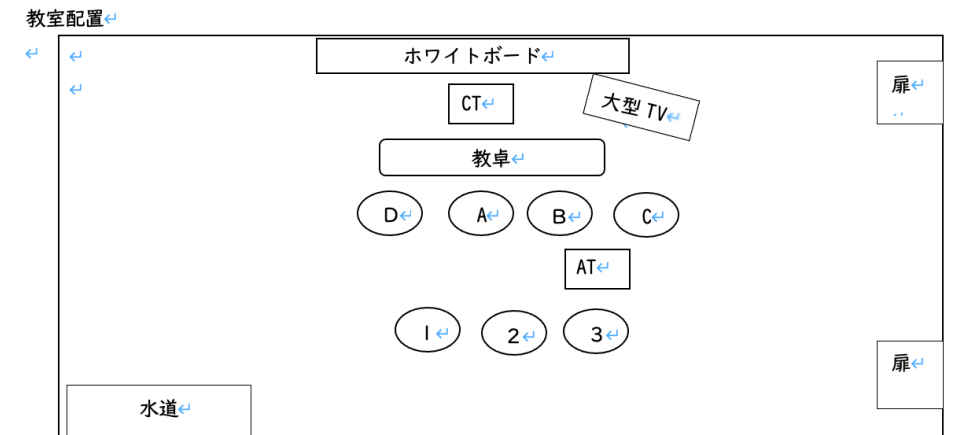
- 座席配置

AT：細かな言葉かけの必要な

Bさん・Cさんの支援＋3さん

CT：意欲の高いAさん

自信のないDさん＋1さん・2さん



はじめのあいさつ・終わりのあいさつ 今日の予定

- 号令は教員（CT）

授業の「はじまり」「おわり」が意識できるように

全体の様子を見て、適切なタイミングで号令をかけられる

スライドを使用

出席確認

- 名前のカードを貼る

最初はひらがな、漢字、名前と苗字、1文字ずつ、足りない文字を書く

- 呼ぶタイミングを合わせられるように

聞く課題の要素、コミュニケーションの要素

最初はオーソドックス、慣れたらフェイント

- 過去には宝探しのようにしたことも

記憶の保持や目と手の協応、手指の巧緻性の向上、体を使う、道具を使うなど

目のトレーニング

- アプリ「ビジョンパーク」
- 集中力に課題、見る・見続ける→楽しみながらできるもの
- 他の生徒の応援をして欲しい

- ここでも「呼名」のタイミングで聞く課題

みんなの前で活動する

その時間、その子が「主役」



ものがたり

- 大型絵本
- 写真に撮ってスライド形式にしたことも
- デジタル紙芝居（オリジナル）
- BS-TBS 「むかしばなしのおへや～伝えたい日本昔ばなし～」
(<https://bs.tbs.co.jp/anime/mukashibanashi/>)
- NHK forスクール＊一人芝居のため登場人物の理解が難しい
(<https://www.nhk.or.jp/school/kokugo/ohanashi/>)

プリント学習

- ひらがな・カタカナ・漢字
- できたら前に持ってくる
- 自分でプリントを出す、ファイルに綴じる
- 決まった時間、活動に集中して取り組む
- なぜ、プリント学習するのか を 大切に！！

どうぶつカルタ

- ためかも学びサイト
(<https://tamekamo.com/2023/05/14/animals-coloring-cards/>)
- オリジナルのカード 自分で色塗り、ラミネート、ハサミで切るなど ARで遊ぶ
- 元々はひらがな・カタカナのみ 足りない分は自分で
- 最初は1人1セットで練習→みんなで競争
- 絵を選ぶ、文字を選ぶ
- 「ものがたり」動物が出てくるものを積極的に選ぶ

今日の予定

3、いただいた質問から

4、まとめ・質疑応答

3、いただいた質問から

実態把握と課題設定について

- まずは普段の行動観察：気になる行動とその要因の仮説
- 個別の教育支援計画の確認：自分の見立てと一致・不一致
- やってみたいこと：この学習集団でやってみたいこと
- 学習指導要領：最終確認

3、いただいた質問から

教材・教具選びについて

- まずは「自分の好きなもの」でやってみる
- やりながら合わせていく
- 使えるものは使う、自分なりにカスタマイズする

失敗談

- タブレットで絵本→あまり興味を持ってない
- NHK for School→一人芝居の難しさ

今日の予定

4、まとめ・質疑応答

4、まとめ・質疑応答

- 指導案、指導略案を「書く」ことが目的ではない
- 各項目の書き分け 主語は誰か？
- 全ての活動に意味を持たせる（評価規準だけでなく、なぜを）
- 自分のやりたいこと・得意なことから出発する（僕は歌えない）
- 色々な人や物から学ぶ、真似る、アレンジする
- やりながら合わせていく

4、まとめ・質疑応答

- 子どもたちはなぜ学校に来るのか？
幸せになるために、学校に来て欲しい

- 僕の思い

「明日を楽しみにして欲しい」明日も〇〇したいな
授業、友だち、先生、給食、休み時間

- 授業で大切にしていること

「できた」実感と「主役」になる

- なぜ、学ぶのか

楽しいから学ぶ 大人がその姿を見せる

ありがとうございました

教育実習、大変なことも
多いかもしれませんが、
何より皆さんが楽しんでください
応援しています！！



課題

- 次の事例の学習者に対する 国語の授業（1コマ 50分）を考え、指導略案を作成してください。

CT 1 名・AT 1 名の授業とします

＊学習指導要領の関連箇所を読んでおくとききやすいと思います

・~~締切：4月30日~~

＊提出する略案に記入する必要はありませんが、単元全体をイメージし、その授業が単元のどこに位置するのか意識して略案を作成してください。

（単元の最初の導入？単元のまとめ？まとめの直前？など）

- 事例
- 知的障害特別支援学校中学部 2 年生 4人
 - 課題別学習グループ 支援レベルが中程度グループ（中度）
 - 特別支援学校学習指導要領小学部 2 段階を目標とする生徒

生徒名	A	B	C	D
支援計画の目標	周りの動きを見て行動することができる。	自分の思いなど教員に言葉で伝えられることを増やす。	集団の中でルールや約束を守って活動する。	教員の問いに意思表示することができる
診断名	ダウン症	自閉スペクトラム症	自閉スペクトラム症	ダウン症
実態	学習意欲が高く、積極的。口頭指示の理解が可能。指先に不器用さがあり、動作はゆっくり。2～3語文で要求を伝えることができる。ひらがなは概ね読み書きできる。発音はやや不明瞭。テンションが上がるとふざけてしまうことがある。15分程度集中して活動できる。	簡単な口頭指示の理解が可能。2語文で要求を伝える練習をしている。衝動性が高く、気になるものがあるとそこに走ってしまい離席がある。ひらがなの読み書きが可能。うるさい場所が苦手。10分程度集中して活動できる。集中が途切れると手遊び、つば遊びがある。	座位姿勢が不安定で指先の不器用さがある。口頭指示の理解が可能。自分の要求を首振りや1～2語で伝えることが可能。ひらがなの読み書きが可能。注意がそれやすく、注視が苦手。得意な課題は10分程度集中して活動できる。苦手な課題や注意を受けるとふざけてしまうことがある。	学習意欲は高いが、恥ずかしがり屋で、自信がもてない時は消極的になりやすい。発音は不明瞭 簡単な口頭指示の理解が可能。指先に不器用さがあり、行動はゆっくり。ひらがなの読み書き共に概ね理解。10分程度集中して活動できる。

これまでの学習

- 出席は呼名後、名前カードを前に貼る（1文字・苗字、名前）
- ひらがなの書き取り練習（なぞり書き、視写、書き取り）プリント
- 物語（大型絵本『どうぶついろいろかくれんぼ』、動画NHK for School「おはなしのくに」、オリジナル絵本「スノークリスタル-雪の秘密-（<https://dashnin-kyouzaiko.com/2024/10/25/kamisibai7-snowcrystal/>） など）
- 運動会の作文
- 動物カルタなど

