

令和3年度 教育実践研究 紀要

国立大学法人

滋賀大学教育学部
附属特別支援学校

研究テーマ

対話を通して学び深める授業づくり

～「なりたい自分」になるために～

研究紀要の刊行によせて

「対話」というキーワードを手掛かりに、この2年。小規模で小中高の3学部がある本校の特徴を活かし、発達段階で縦割りのグループ3つに分かれて研究してきました。

共通の「授業デザインシート」を活用し、「アイデアシェアタイム」「めっちゃしゃべれる研究会」で立場や経験の違う仲間が、大学の先生も交えて話し合い、研究発表大会で講演いただいた佐藤慎二先生にも示唆をいただきながら、子ども達の日常を見守り、少しずつ、少しずつ進めてきました。“対話的な学び”を「子ども達が自分の思いや考えを膨らませ広げていくこと」と分析し、「なりたい自分」とは何なのかという根底にも立ち返りながらの2年間でした。

コロナ対応で出来ない事ややらなければならない事に迫られながらですが、私たち滋賀大附特の「やりたい教育」「なりたい自分」を模索した足跡をここに紀要としてまとめました。ご一読いただければ幸いです。

滋賀大学教育学部附属特別支援学校長 藤田昌宏

対話を通して 学び深める授業づくり ～「なりたい自分」になるために～

本校では、平成30年度より授業づくりをテーマに、授業力の向上を図るとともに、新学習指導要領のキーワードである「主体的・対話的で深い学び」を中心に研究に取り組んでいる。令和2年度からは「対話」に注目し、子ども達の自己理解や自己実現のためにはどのような授業づくりが有効か研究を進めてきた。

発表形式、グループでの話し合いなど他者との関わりを基本とした対話以外にも、試行錯誤しながら作品を作る姿や友だちの様子を眺めている姿など、子ども達は様々な場面で自分の心や教材と対話をしてきた。この授業の中で見られた対話は「対象との対話」「他者との対話」「自己との対話」の3つの視点に分類することができた。

対象との対話

子ども達が教材や教具と向き合う時間を「対象との対話」とし、作品作りに没頭したり、活動に夢中になったりする姿も対話と考えた。



他者との対話

友達・教師・地域の人など、自分以外の他者との関わりだけでなく、他者に注目している姿も「他者との対話」と考えた。



自己との対話

自分の中で考え、好きなことに没頭し満足する姿や、自分の中で考え葛藤し再考する姿を「自己との対話」とし「なりたい自分に向かう姿」と捉えた。



対象（教材・教具など）や他者（教師、友だち、地域の方など）との「さまざまな対話」を通して安心感を高め、自信をつけていく中で「自己との対話（自分と向き合うこと）」を積み重ね、自分の思いを発信していき、この繰り返しの中で、「なりたい自分」を見つけ、実現に向けて歩みだすことができるのではないかと考え、発達課題別のグループで授業の検討、事後研究会を行った。

1年目はいろいろな視点の対話に注目して発達段階における対話的な学びの特徴を捉えたいと考え、授業での「すてきな対話」

探しを行った。それぞれの発達段階には、課題への迫り方や他者との関わり方、自己への受け止め方など3つの対話それぞれに特徴が見られた。今年度はこの特徴を活かした授業を展開することで、他者の新しい考えや見方に触れたり、自分自身の新たな一面に気づいたりしながら、自分の思いを広げたり深めたりする姿を目指し研究を進めた。



研究の目的

子どもの自己理解や自己実現に向かう力を育むために、各発達段階における対話的な学びの特徴を活かした授業のあり方を明らかにする。

研究の仮説

各発達段階の特徴を活かした「対話的な学び」を取り入れた授業を行うことで、他者の新しい考えや見方に触れたり自分自身の新たな一面に気づいたりすることができ、子どもが「なりたい自分」を見つけ、実現に向けて歩み出す力を育むことができるのではないかと。

研究の進め方

本校は全校生徒56名と小規模校であり、教員数も少ない。そのため、研究グループの細分化が難しい実情があり、大きく3つのグループ（A:発達年齢1.5歳程度～4歳程度まで、B:5歳程度～8歳程度まで、C:9歳程度～14歳程度）に分かれて授業検討・事後研究を行った。小学部にはCグループに該当する児童は在籍していないが、小中高の縦のつながりを考慮して研究メンバーを配置、小学部でも研究授業を行った。また、学習によっては、幅広い発達年齢の子ども達が共に学習する授業もあるため、各グループに相当する発達年齢の児童・生徒に焦点をあて話し合いを行った。

A 発達年齢1.5歳程度～4歳程度まで



B 発達年齢5歳程度～8歳程度



C 発達年齢9歳程度～14歳程度



本校の考える「対話的な学び」とは？

今年度、「本校の考える『対話的な学び』とは？」という課題設定で、研究会を行った。それぞれが思う「対話的な学び」の形を出し合う中で、所属する発達課題別グループにより、考え方が異なることが分かってきた。発達年齢の若いグループでは、空間に生まれる間（ま）やタイミングを合わせるなど言葉ではない対話が話の中心になり、言語的コミュニケーションができる発達年齢になると、「言葉」を使った対話が話題の中心になった。そんな中、共通していたことは、「対話を通して学んだことは自分に返ってくる」という考え方だ。

対象や他者とのさまざまな対話を繰り返す中で、自分はどうかと自己と対話する瞬間が生まれる。それはどのグループでも発生し、「自分はこの遊びをしたい」「自分はこの考えよりあっちの方がいいと思う」「みんなの意見を聞いたがやっぱり自分のここは譲れない」など自分と対峙し、反芻する姿があった。このような姿を導き出すには、3つの対話を繰り返すことが大事であり、その中でこそ自分の考えを広げていくことができると考えた。

滋賀大附特の考える
「対話的な学び」とは…

対話とは、3つの対話を繰り返す中で、子ども達が自分の思いや考えを膨らませ、広げていくこと

何かな？もっと
知りたいな！

へえ、おもしろいな。
もうちょっとやっ
てみようかな。

自己との対話

夢中になれる世界

他者との対話

対象との対話

3つの対話が生まれ、繰り返される場面には子ども達が夢中になれる世界がある。子ども達は「なりたい自分」を持ち、憧れや目標に向かって夢中に取り組む姿が見られた。また、活動に夢中になることで心が動き「こんな自分になりたい」が生まれる瞬間もあった。夢中になって活動する中に、自分とは違う他者の考えや新しい対象が入ってくることで、自分の考えがアップデートされ、また新しい「なりたい自分」を見出していった。この繰り返しの中で、子ども達は自分の考えの良さに気づき、自己理解が進むと考えた。

そして、子ども達を夢中になれる世界に導くためには、どのグループにも共通して①題材選び ②環境設定 ③活動の保障の3点が重要であり、それぞれの発達年齢の特徴に合わせた工夫をすることで、子ども達の「対話的な学び」を活性化させることができた。

題材選び

どうやってや
るのかな？



環境設定

あんな描き方も！

活動の保障

題材選び

題材は子ども達の興味・関心のあるものを中心に選んだ。Aグループの子ども達は自分の好きなことを自分のやりたい方法で思う存分楽しむ姿が見られた。Bグループの子ども達になると、自分の興味・関心に加えて新しい視点を提示することで、今まで気づかなかったことが子ども達の好奇心をそそり、対象へ向かう姿勢を生んだ。Cグループの子ども達には、少し難しい手ごたえのある題材が有効的だった。思考にアプローチすることで、子ども達の探求心を刺激し、どうしたらいいのかと自然に題材に向かう姿が見られた。

それぞれのグループの特徴を踏まえた題材選びをアイデアシェアタイムを通して行ったことで、夢中になれる世界を創り出し、子ども達は「なりたい自分」を思い描きながら学習することができた。



環境設定

選んだ題材をどのような環境で用いるかは、他者との対話を生むために重要である。Aグループの子ども達は個々に自分の好きな遊びや活動を行う。しかし、同じ空間の視界に入る場所で他者が活動する空間を用意することで、「気になる存在」を生み出し、他者を感じることができた。Bグループの子ども達にとって他者は自分の考えを形にする上で大切な存在だ。友達の作品を見て自分の作品に取り入れたり、そこからヒントをもらうことで自分の考えを形にすることができた。Cグループの子ども達にとっても他者を知る空間づくりは、自分の考えを確かなものにするために必要で、教師が交流の場を設定したり、ツールを用意することで他者との対話は活発になった。他者を受け入れる環境づくりが他者との対話を活性化させることにつながった。



活動の保障

主体的に取り組む課題を設定し、環境を整備してもその活動に浸る時間の保障がなければ新しい世界を知りたいという意欲は生まれてこない。どのグループでもまず、自分で考える、自分が納得いくまで取り組む時間を確保した。その中で、自己と対話する時間が生まれ、もっと〇〇したい、もっと〇〇になりたいという気持ちが生まれた。日々の学習の中で、子ども達をせかし、早く答えに導かなくてはと急いでしまうことがある。しかし、子ども達が納得するまで自分の活動に浸ることは、新しい考えを受け入れる準備をする大事な時間である。

思う存分自分の世界を堪能した子ども達は、新しい世界に出会うことで新たな考えを受け入れ、自分の考えと比較したり違いを認めたりするようになる。そして、また自分の考えに向かう時間を保障することで、子ども達は考えを膨らませ、広げていくことができた。この「活動の保障」の特徴は、すべての発達段階の子ども達にとって重要である。



	Aグループ	Bグループ	Cグループ
題材選び	興味・関心を 中心に	新しい視点の 導入	手ごたえ 思考にアプローチ
環境設定	他者を感じる空間づくり		考えを伝える 交流の場・ツールの活用
活動の保障	納得するまで浸る時間と自分に向き合う時間の確保		

子ども達は、夢中になれる課題に浸る時間を十分に確保することで、自分の活動に満足感を覚え、「なりたい自分」を発見し、他者の考えを取り入れたり新しい対象を手にしたりしていた。このことから、目の前の子ども達に合った教材、教具をどれだけ準備できるかが重要であることが分かる。この点で、アイデアシェアタイムはとても有効であり、教師の思いと子ども達の思いをすり合わせ、夢中になる世界を創ることができたと言えるだろう。また、活動の保障はどの子ども達にも必要である。Cグループの子ども達も、自分の思い通りに一度やってみることでつまずいたりもつうまくできないかと考えたりすることができた。限られた時間の中で、十分な量の活動の保障をするのは難しいことだが、単元にゆとりを持ち、臨機応変に対応しながら教育活動を行っていく良さは、特別支援学校ならではの特権である。

なによりもこの3点が保障された授業では、子ども達が主体的になり、他者と関わりながら対象に向かって深く追及する姿が見られた。対話的な学びはこのような環境の中で自然と湧き出るものであり、教師がタイミングよく他者と関わる空間や新しい対象を提供することが重要であると考えられる。

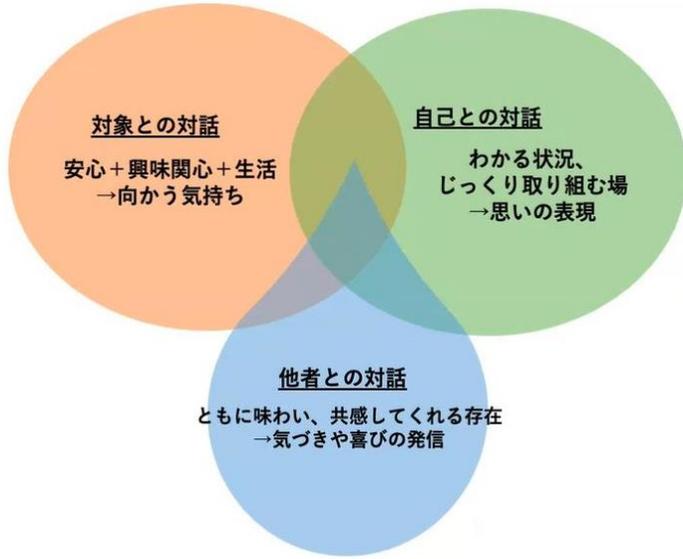
事後研究会で話題になったのは「自己との対話」だ。対象や他者との対話が見えやすい一方で、自己との対話は非常に静かで自己とどのような対話をしているかはわかりにくい。こだわりや自分ルールのある子ども達が、新しい考えのよさを感じ、自己がアップデートしたことを実感する部分にはまだ弱さが見られる。だからこそ、子ども達をよく観察し、自己と対話する時間をどう確保していくかが課題になった。また、客観的な視点の難しい子ども達がどう自分を振り返るとよいか、その点についてはまだまだ検討が必要であり、これからも継続して考えていきたい。

(文責:巻幡知栄)

Aグループ 研究概要

Aグループの詳しい授業の様子は、P11~16およびP29~30をご参照ください。

昨年度の3つの対話



子どもがより主体的に活動できるように

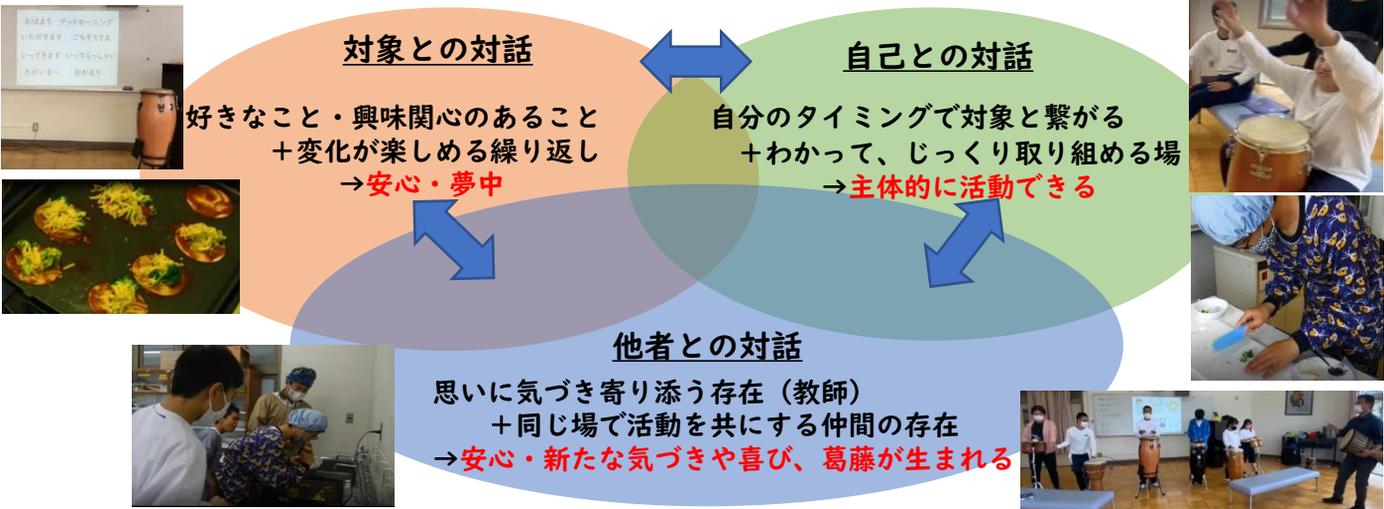
今年度の3つの対話

昨年度の研究を受けて

Aグループの子ども（発達段階1歳半から4歳程度）は、自分自身の興味関心の高いものについて、繰り返し活動することで安心し、もっとやりたい気持ちを高めることができる。活動内容や目的を理解し主体的に対象に繋がるまでに時間がかかるが、教師がよき関わり手となり、子どもが「対話」を通して学びを深めていけるようにしたいと考えた。

昨年度の研究では、子どもの生活に直結している題材や期待感が持てる展開があること（対象との対話）、対象に夢中になる中で、満足感や達成感を膨らませ「私はこうしたい」という思いに気づいていくこと（自己との対話）、その思いに教師が寄り添い共感することで、子どもが主体的に他者に発信していくこと（他者との対話）が可能になるのではないか、ということが見出された。

授業内で、教師が子どもの小さな変化に気づく目を持ち、子どもが本当にやりたいと思っているのか、反応としてやっているのか、を見極める視点が「対話」を生み出す関係に必要があることから、今年度は、子どもがより主体的に学びを進めていける学習内容や教師の関わりについて工夫を試み、子どもの学びの様子や変容を捉えることにした。



今年度、大きく捉え方が変わったことは、他者との対話の位置づけである。子どもが自ら対象に繋がり、安心して活動に夢中になっていくためには、授業内での他者との対話が重要である、と考えた。他者との対話には、教師との対話と仲間との対話がある。教師が子どものさまざまな思いを受け止め、支え、対話を通してともに活動する中で、子どもの気持ちに変容し、対象に興味を持って、繋がっていく姿が見られた。また、仲間の存在があることで、安心し、喜びをともに味わったり、自分との違いに葛藤したりする場面があった。他者との関わりを通して、思いや考えが膨らみ、より主体的に活動する姿に変容していった。

対象との対話では、面白そう!やってみよう!と思えるように、子どもの好きなことや身近な生活に題材のヒントを求め、繰り返しのある学習内容を大切に。子どもが、安心して何度も対象にはたらきかける中で、面白さを見つけ、活動に夢中になっていった。教師は、授業内で子ども自身が見つけた面白さをともに味わいながら、子どもとの対話を通して、展開を工夫していくことを試みた。

自己との対話では、子ども自身がやってみようかな、と思ったタイミングで対象と繋がる状況を、教師が授業内でつくることを意識した。子どもが、場の雰囲気味わい、対象と繋がるきっかけが生まれたその瞬間を、教師が見逃さないようにして、子どもに関わることで、自ら対象と繋がり、学びが進んでいった。子どもがやってみたらなんだかいいな、と思えるような学習経験を積み重ねていくことを大切にしたい。

教師が授業内で子どもの状況に合わせて、臨機応変に関わることで、3つの対話が互いに重なり、循環して、子どもは深い学びに向かっていくと考えた。

授業に夢中になれる工夫点

①可塑性のある題材で、子どもとの対話を通した展開の工夫

シュレッターした紙が入ったプールで遊んでいると、パラパラと紙が舞って落ちる様子から「ゆき!」と実生活に結び付け、何度も繰り返し紙を飛ばした。しばらくすると、今度は紙皿やコップを並べ、ままごと遊びを始めた。遊びをともにしていた教師が、「こんなのあるよ」と、色付きのシュレッターした紙を渡すと「わあ〜」と歓声をあげた。新しい題材が加わることで、茶色の紙では「こねこね、ハンバーグ!」緑色の紙では「やまもりサダ!」と、思いがどんどん膨らんでいった。教師が子どもの様子から遊びが広がりそうな瞬間を感じ取り、臨機応変に展開を工夫したことで、子どもが自然と活動に夢中になっていった。



②対話を通して子どもと一緒に考える

かくれんぼ遊びで、鬼に見つからないように、滑り台の下に隠れた男の子。体が丸見えの状態であることにはまだ気づけない。教師は「体が隠れるところを一緒に探そう」と声をかけた。「体が隠れるところ…」と子どもは考えて、カーテンの後ろに隠れた。しかし、膝下が見えていたことで、鬼に見つかってしまった。一緒に隠れていた教師が「どこが見えてる?そちらから見」と自分の姿を見せて考えさせた。「足が見えている!」と、全身が隠れていないことに自分自身で気づくと、今度は「足まで隠れるところ!」と、走り出した。教師と隠れ方を考えることや、それでも鬼に見つかってしまうことに、わくわくドキドキしながら活動を楽しむことができた。



③自分のタイミングで対象に繋がれるような学習内容や環境の設定

気が乗らずソファーに寝そべっていた子どもを、教師は活動の場に誘い、楽しい雰囲気味わう中で、自ら対象に繋がれるきっかけを待った。複数の教師が関わり、少しずつ学習内容を理解し、みんなの演奏を聞くうちに気持ちが変容してきた。お気に入りの太鼓を選び、自分の席まで運んで「さあ叩くぞ」と腕まくり。活動の場はみんなから離れていても、口唱歌の「いってらっしゃい」を一緒に楽しく唱えながら、音韻に合わせて太鼓を鳴らし続けた。教室のどこからでも参加できるような授業づくりを普段から意識してきた。叩き続けるうちに心地よくリズムに乗り、みんなのリズムにもぴったり合っていることが体感でき、音楽授業ならではの集団で味わう心地よさを感じられた。



「3つの対話」を繰り返す中で 自分の思いや考えを膨らませ広げていた事例

安心から自信へ

小学部Aさんは、目の前の状況が自分の思いと異なるときや、やることがわからないとき、不安が高まり、大きな声を出して怒ったり、活動に取り組めなかつたりする。本人が安心して生活できるように、日頃から教師がよき関わり手となることを意識している。今年度は、Aさんが好きなやり取り遊び(レストランごっこ)を通して、言葉や数の学習に取り組んだ。Aさんが、やり方を理解し、安心して学習に取り組めるように、写真付きのメニュー表を用意し、注文した料理が具体物で出てくる設定にした。教師とやり取りを繰り返す中で、安心して、十分に活動を楽しむことができた。設定がサンドイッチ屋さんになっても、自分の好きな具材を、いくつ欲しいか教師とのやり取りを通して伝え、自分だけのサンドイッチをつくることを楽しんだ。教師の声かけて、活動に向かえることが増え、本人の好きなものを通して、学ぶことで、安心から自信に繋がっていった。



自分でおしまいができた

周囲の雰囲気や、言葉のニュアンスに敏感な高等部Bさんは、自分の教室にすら入ることが難しかった。在学中に、安心できる人と楽しいことを存分に分かち合い、納得してそれを終えられる感覚をつかめるようにしたいと考えた。約1年が過ぎた頃、変化が見え始めた。「ぼくが〇〇するっていった?」と言い、自分で今どうするのが良いのかを考えるようになった。褒美のためではなく、思わずしてしまう状況づくりをしたのでもなく、言葉(約束)で行動をコントロールしようとしたのでもない。「そうやったなあ」とBの言葉を復唱し、自ら動き出した瞬間に、後ろからそっと支えるようにした。

大好きなブランコを「おわれた」と自分から動けたことを誇らしく話しながら甘えるように身を寄せ、今は「おしまい、また今度」と、次に期待しながら次の活動場所へと一緒に向かえるようになっていった。いつしかBから、モヤモヤした表情が消え、「また〇〇したい」がよく聞かれるようになった。



成果と課題

対話に注目して子どもの学びを深めていこうと試みた結果、学習内容や状況に応じた教師の関わりや展開を工夫していくことで、子どもの対話の様子が深まっていくことを、事例を通して交流し合うことができた。今、ここで教師がどう子どもと対話するとよい授業になるかということ話し合うことで、子どものよりよい見方ができるようになっていった。また、題材選びや環境の工夫は重要である。さまざまな発達段階で、興味関心の異なる子どもが、題材と繋がり、活動に夢中になっていくために、繰り返すことで変化が生まれるような題材が必要であること、友だちの活動の様子が互いに見える教室配置が、新たな気づきや思いが広がるきっかけになることがわかった。日頃から、子どもの興味関心がどこにあるのか、教師がよく観察し、誰もが学習に参加していけるような、緩やかな設定や温かな関わりを心がけていきたい。そして、子どもの対話は、言葉によってのみ成立しているのではないことを意識し、目線や表情、行動により注目し、子どもの思いを理解していけるようにしたい。

今後の課題として、対話を通した学びの深まりが、教科のねらいとどう繋がっていくか、さらにどう発展させていくとよいのかについて、事例を通して交流することで、多様な教科や学びの場に応用していきたい。

(文責：大坪英里)

Bグループ研究概要

Bグループの詳しい授業の様子は、P17~22およびP29~30をご参照ください。

昨年度の3つの対話

対象との対話

安心+自己決定
→主体性

他者との対話

見える・気づける距離
+
相談しやすい環境
→やりとりの活性化

自己との対話

「どうしよう？」葛藤する場面
→新しいアイデアや考えとの出会い

『思考の見える化』
をキーワードに！

昨年度の研究を受けて

Bグループの子ども達（発達段階5歳～8歳程度）は、話し言葉でのやりとりが充実し、友達への意識を高めていく段階である一方、見通しが持ちにくい活動や自信が持てないことには消極的になりやすい傾向がある。

昨年度の研究では、ゼロから考えることが難しい実態から、選択肢から選べる教材を設定することで安心して自己決定(対象との対話)できることにつながることで、友達の様子が見える・気づける距離感を保ちつつ、相談しやすい環境を整えることでやりとりが活性化すること(他者との対話)、そして、「どうしよう」と葛藤する場面に直面したときに、対象や他者との対話を行き来する中で新しいアイデアや考えとの出会い(自己との対話)が自己決定(なりたい自分)への大きな手だてになるのではということが見出された。そこで、今年度は子ども達が安心をベースにさらなる対話の活性化を促す支援について研究をすすめることとした。

今年度の3つの対話

対象との対話

思考を表現しやすい教材
+
何度でも試せる教材・活動
→主体的な活動の促進

思考の見える化

他者との対話

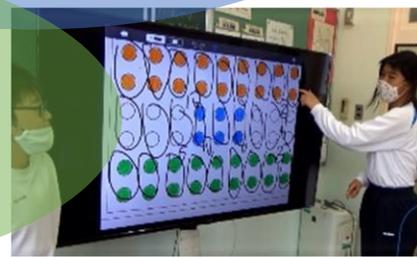
お互いの考えが一目瞭然
すぐに伝わる・わかる

→やりとりの活性化

試行錯誤

何度でも試す・友だちと自分を比べる
→自分の思考にたどり着く

自己との対話



本グループの子ども達は、話し言葉である程度のやりとりはできるが、自分の思いや考えを正確に伝えることは難しい。また、文章などにまとめることが難しく、抵抗感と感じることが多い。昨年度は、教師が架け橋となってやりとりを活性化させながら、自分の思いを明確にしたり、友達の考えを取り入れたりすることで、自己との対話へとつながってきた。

上記の成果を受け、今年度は自分や友達の思考が一目瞭然になるような教材(思考の見える化)の利用を試みてきた。「文字を書いて消しては面倒くさい。うまく書けないからやりたくない・・・」という子ども達がカタログを切りとり、自分の思い描く栄養表を作成したり、タブレットのアプリケーション(ロイロノート、keynote)を使って簡単に消したり戻ったりしながら思考をめぐらせたりと、対象といきいきと向き合って自分の思考が見える化(対象との対話)することができた。また、他者から見ても、どんなことを考えているのかが一目瞭然になるため、やりとりのさらなる活性化(他者との対話)をもたらすことができた。何より、試行錯誤しやすい教材であるという点が、子ども達が「これはどうかな」「こっちのほうがいいかも」と何度でも試したり、友達と自分を比べたりする中で自分の思いや考えに辿り着く助けに大きく貢献していた。昨年度の研究で押さえてきた、『子ども達が不安を持たず、安心して活動に向かえること』、そのために、『教師や友達とやりとりしやすい環境を整えること』を土台にしなが、『思考が見える化する支援』『試行錯誤を促す活動』を加えることによって、昨年度の3つの対話を加速的に活性化させることにつながった。

授業に夢中になれる工夫点

「好き」を見える化

小学部段階では、自分にとって身近なこと、好きなことならイメージしやすく、どんだのめりこめる。単語を中心としたやりとりになることが多いため、その単語を写真やイラストにして提示することで、お互いに共感しやすくなる。自分と友達の「いっしょ」を見つけることも楽しい活動になる。

同じ学習の流れを何度も繰り返せる展開にすることにより、見通しをもってたっぴり活動を楽しめるようになる。



「友だち」を見える化

中学部段階では自分の思いに自信が持ちきれないため、友達の様子が気になり、何をしているのかお互いに意識しながら活動する。いつでも互いの活動を共有しやすい環境を設定し、関わり合いながら学んでいけるようにする。大きな流れは同じだが、少しずつ発展するように設定することで、見通しを持ちつつ、手ごたえを感じて取り組めるようになる。生徒の「こんなふうにやってみたい」に応じた展開の設定でさらなるやる気を引き出せる。



「自分の思い」を見える化

高等部段階では自分の考えに自信がもてるようになるため、課題への向かい方も中学部段階とは違い、個で完結させることができる。互いの意見を発表し合うことで、友達の良さにも気づき、新たな考えにも気づけるようになる。

自分の実生活に生かせる題材、卒業後を見据えた実践的な活動を設定することで、より真剣に自分事として活動に向かうことができる。



「3つの対話」を繰り返す中で 自分の思いや考えを膨らませ、広げていた事例

ゴールが見えたから頑張れる自分

高等部1年Bさんは、中学部時代は、書くことが苦手だったり、すぐに集中力が続かなかつたりするため、うまくいかないと思ったときには、すぐに暴言を言ったり、課題のプリントを破ってしまったりすることがあった。そんなBさんが高等部への進学を機に意識が少しずつ変化し、成長を見せている。

4月当初の美術の授業では集中が途切れると『ここまでにする』『めんどくせえ』と言って切り上げることもあった。作品の完成イメージを提示することで、制作するもののイメージがつかめ、自分なりに工夫して取り組めるようになった。それが、友達や教師に作品を褒められることで自信が付き、さらに『もっとこうしようかな』という前向きな姿勢が見られるようになってきた。家庭科の栄養学作りでも、自分の好きな食材を探し、黙々と集中して切り貼りし続けていた。ゴールが見えることで、そこまでは頑張りたいという気持ちが育ちつつある。



「強盗しようぜ！」友だちと楽しめる世界

中学部3年Aさんは、2年時は友だちの話の展開についていけず、「自分はできない」という劣等感を感じて教室を飛び出すことが度々あった。3年時は、言葉だけでなく、具体物を使ってやりとりを繰り返す活動を中心に設定し、Aさんが見本になれる集団を作って学習を積み重ねた。自分がわかるテンポで、具体的にわかりやすい学習内容になったことで率先して学習に参加する姿が増えた。数学『駄菓子屋さん』で買い物のやりとりを楽しみながらお金の計算をする活動では、後輩に「強盗しようぜ」と誘い掛け、毎回、全商品を盗む寸劇を自分たちで設定を変えながら楽しむことで課題に向き合えるようになった。警察役の教師に捕まったら、ようやく支払いの活動をするが、ぬすんだ全商品を買うため、Aさんだけは電子マネーで支払いするという設定にし、4桁の引き算などにも積極的に挑戦できた。



成果と課題

今年度の研究では、4つの事例研究を通して、『思考を見える化する支援』『試行錯誤を促す活動』が、5～8歳の発達段階の子ども達に対する対話の活性化にとって有効であることが明確になった。視覚支援が学習支援として大切であることは周知の事実であるが、この発達年齢の子ども達にとっては、大人の支えがなくても、試行錯誤しながら自分の考えにたどり着くという『自立心』へのアプローチにつながるツールであるという意義は大きい。つまり、子ども達の、「自分の力だけでやりたい」「自分の力でできた」という思い・達成感に込めることのできる支援であると言える。小学部段階では、大人や友達と一緒に自分の気持ちを表現することを経験し、中学部段階では、友達の考えと自分の考えを比べながら、自分の考えていることに気づいていく。そして、高等部段階では、自分とじっくり向き合いながら、考えをまとめ、伝えられるようになるという成長の過程は、まさしく、『なりたい自分』を思い描き、実現していく力の育成の過程と考える。自己との対話として押さえた『試行錯誤』の時間は心の中での葛藤の時間でもあり、表面化しにくいことも多い。その見えない時間が十分に保障され、納得いくまで試行錯誤して、自信をもって自己決定できる力こそが、『なりたい自分』を実現できる力へとつながると考える。

発達年齢をベースに、生活年齢を加味しながら、夢中になれる教材を設定し、その時間を十分に保障できるように、教師が適切な単元設定や環境設定、活動の保障を行っていく必要がある。GIGAスクール構想による1人1台端末環境が整備された今、ICT機器をはじめ、さまざまな視覚ツールを活用し、試行錯誤できる環境や時間を十分に整え、さまざまな対話を深める中で、子ども達がができる限り自分の力で自己実現できる力を導いていきたい。

(文責 和田 佑子)

Cグループ研究概要

Cグループの詳しい授業の様子は、P23~28およびP29~30をご参照ください。

昨年度の3つの対話

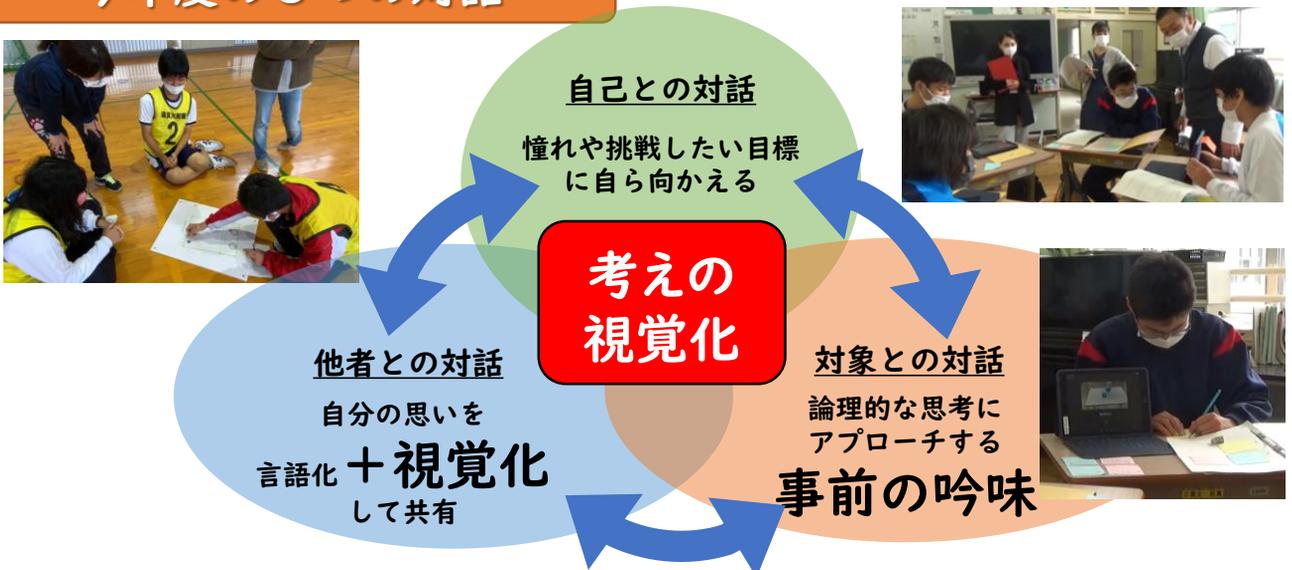


昨年度の研究を受けて

Cグループの子ども達(発達段階9歳~14歳頃)は、言葉で内容を理解し、イメージを共有しながら話し合いをすることができる。相手の意見を受け止め、共感したり、違いを認めつつも自分の意見を主張したりして新たな結論を導くことができる。より3つの対話を活性化し、深い学びに繋げるために以下の仮説を立てた。

- ①少しずつ抽象的な思考を獲得しつつある子ども達にとって、より明確にイメージを共有し、自らの考えを反芻することでより考えを深める過程(自己との対話)が、子ども達の自己理解や自己実現に向かう力の育成に必要なのではないかと考えた。
- ②少し難しい目標設定をすることで、自分で考えて課題を解決する力をつけていく必要がある。また、主体的に取り組むことで自信が生まれ、それが「なりたい自分」に向かう原動力になる。論理的な思考の芽を育てるために、思考の手がかり、手立てを十分に準備し、根拠や理由を考えられるよう支援することが大切ではないかと考えた。

今年度の3つの対話



昨年度は、自分の意見を優先し、相手の意見を受け止めきれない様子だった。学習を進めるうちに相手の思いに共感する姿勢が見られるようになった。自分の発言が肯定的に受け止めてもらえることで、安心して自分の思いを言語化し、共有できるようになった。一方で、言語化した思いを伝えること・理解することに苦手さがある子ども達が多く、言語化だけでは考えを明確に伝えることが難しいと考えた。そこで今年度は、より思いを共有しやすい状況を作ることにより、対話を活性化することをポイントにした。ボッチャの授業では、上手く考えを発言できないAさんがいるチームも、全員が意見を出し合って作戦が話し合えるように作戦ボードを使うことにした。Aさんが作戦ボード上の白・赤・青のボールを動かすと、チームメイトが「なんでそこにしたん?点数が取れるから?」と質問をする。Aさんは、うなずいたり簡単な説明をしたりするなど考えを伝えることができた。みんなにとって、作戦ボードはボールの位置を瞬時に示せるツールとして有効であった。コマーシャルづくりの授業では、自分の考えを基に試作した動画を友達と見せ合い、意見交換を行った。試作した動画はiPadを用いて、曲や写真、アフレコを入れて作成している。動画を再生すると「何の曲?よく聞こえない」「以前に聞いていたコマーシャルの案とイメージが全然違う」といった発言があり、言葉で説明した時に受け取っていた印象と実際のコマーシャルには違いがあることに驚く姿が見られた。iPadで動画を再生したことで、詳細な部分まで話し合うことができた。さらに、友達の見解を付箋にメモしながら聞くことにした。付箋に残すことで記録に留めることができ、その意見を採用するかどうかが吟味する時に視覚的に整理できる良さがあった。

授業に夢中になれる工夫点

始めに、題材から情報を取り込む時間を保障する

最初は、課題(対象)を正確に捉えることが重要であると考えた。コマーシャルづくりの授業では、無人販売コーナーで放映するコマーシャルを作成した。導入では、普段テレビで見ているコマーシャルの中から、お気に入りのもの、ついつい気になって見てしまうものなど、たくさんのコマーシャルを視聴する時間を十分に確保した。これらのコマーシャルは他のものと何が違うのか、何度も見て比較することで考え、要素を挙げていった。コマーシャルの案を考える事前準備の段階で吟味したことで、明確にイメージをもってから活動に向かえた。しっかりと情報を取り込む時間が後のコマーシャル作成や話し合いに不可欠なものになった。ポッチャの授業でも、チームで作戦を考える前に、ポッチャに触れ合う機会を十分に設定した。競技の歴史、投げ方を知り、タスクゲーム(ポッチャビンゴ)やポッチャの試しゲームを行った。ポッチャのボールを何度も投げて感覚を掴んでおくことで、ポッチャの特徴が体験でき、作戦の話し合いが濃くなった。3つの対話に着目することで、最初に対象に向き合った時に情報を取り込む時間(自己との対話)を充実させることが、活発な他者との対話を生み、さらに3つの対話の循環を促すことに気付けた。

最後に、自分が納得して決められる状況づくり

コマーシャルづくりの授業では、グループの友達から対極の意見を言われて、どの意見を採用するか葛藤する場面があった。ポッチャの授業では、作戦は立てたものの、戦況が予期せぬ方向に変化し、どうすればいいか迷う場面があった。こうした状況で、しっかりと課題に向き合い、納得できる結論を導き出すかこそCグループの子ども達にとって重要な学習場面となった。

「3つの対話」を繰り返す中で 自分の思いや考えを膨らませ、広げていた事例

お笑いコントがしたい!トリオ結成秘話

中学部では自分中心の話題で周りとの距離があったBさんだが、高等部入学後、一つ上の先輩Cさんと同じ話題で意気投合、一緒にお笑いコントをしようと動き出した。自分たちだけではツッコミができないことがわかると、メンバー集めが始まり、自分の構想を伝えトリオが結成された。1年目は、台本を手に、自分たちが楽しむことに重きをおいていたが、2年目になると、観客の意見を取り入れ、台本を覚えたり音響を追加したりとクオリティをあげていった。他学部の先生にもリサーチをし、いつなら自分のコントをたくさんの人に見てもらえるか考え、予定を組む姿が見られた。



仲間の輝きを伝えたい!

文化祭の執行部動画づくりの話し合いで、同級生が「恥ずかしいけれどアイドルになってダンスしたい!」と発言した。先輩2人も賛同し、不可能だと思われた案が実現した。目立つのが苦手なDさんはカメラマンを担当することになった。自分の腕次第で、仲間の輝きが伝えられるかが決まるという責任感から、「映像にこだわりたい」という意欲に繋がった。ライブ感を出せる撮り方や編集方法、手ぶれしない工夫を研究したり、試し撮りをして映像を確認したりと撮影日に向けて準備を念入りに行った。自分もアイドル衣装を試着する姿も見られた。



成果と課題

今年度の研究では、「自己との対話」を一番大切な対話として位置づけ、「憧れや挑戦した目標に自ら向かえる=なりたい自分」を実現するために有効な支援を整理することができた。目標を明確に持つために、単元の初期段階でたくさんの情報を取り込める「事前の吟味」の時間を確保すること、3つの対話の循環を活性化させるために「考えを視覚化」することがとても有効であった。そして、そうした循環を経て、単元の最後に自分で納得して決められる状況を保障することが大切である。納得するための時間はまさしく「自己との対話」であり、決断したことがまた新たな憧れや目標になって新たな対話を生んでいくという大きな循環を生むことが「なりたい自分」になるために重要であると考えた。

対話の中では、みんなにとってどうだろうという他者を含めた視点や考え方をもって関わったり、相手の気持ちを考慮して、自分の意見を柔らかい表現で相手に伝えたりする姿が見られた。みんなが安心して話し合える環境で、自分の思いをしっかりと伝え、より良いアイデアを作ろうという雰囲気も感じられた。しかし、他者の視点に立って考えられるようになったことで、自分の苦手さに直面し、アイデアは浮かんでいても言葉で上手く伝えきれずに悶々としている生徒の姿が見られた。そんな生徒への支援としても、考えの視覚化は有効であった。

Cグループの発達段階の子ども達が憧れや挑戦したくなるような、手ごたえのある思考にアプローチできる単元、対話の循環を活性化させる環境、そして納得するまで自己と向き合う時間をどう設定していくか。子ども達の実態をしっかりと捉え、学習内容を吟味し、設定していく必要がある。卒業後の生活や就労場面では難しい課題に直面することも多いだろう。自ら目標をもち、実現に向けて3つの対話を循環させながら自己実現できる力を発揮できるよう、今後も支援していきたい。

(文責:寺田慧)

Aグループ 小学部 遊びの指導 合同遊び

単元名「忍者修行中」



子どもの実態
なりたい自分

- ・感覚遊び（絵の具、砂、水など）が好き。特に、ボールプールが大好き
- ・身体を動かす活動やダイナミックな活動が大好き。
- ・興味のあること、楽しいと感じることにとことん取り組むことができる。
- ・同じ空間で遊びを楽しむことが難しい子どもがいる。
- ・同じ場所で同じ遊びをするが、互いの関わりは少なく、自ら教師や友達へ思いを発信することは少ない。

みんなといろんなことをして
遊びたい！
好きな遊びをいっぱい楽し
みたい！

子どもが積極的に遊び、遊びの楽しさを味わってほしい。
教師や友達と関わりながら遊べる姿を引き出したい。
「やりたい!」「これしよう!」などの思いを表現し、教師や友達に伝
えてほしい。
遊びを見つけて、自らやってみようとする姿を引き出したい。



教師の思い

こんな授業に
したいけど…



授業 検討会 アイデア シェア タイム



こんな
のかな？

シェア前の 単元案

- ・忍者の修行中という設定で、遊びを紹介する。
ボール投げ、シュレッダー遊び、赤マットに包まる、ダンボールトンネル、平均台、トランポリン、スクーター（紐を引っ張りながら動く）など
- ・活動の一つずつ増やし、忍者の修行ランドで自由に遊ぶ。
- ・できるようになった遊び、楽しかった遊びを一人ずつ挑戦して紹介する。

シェアした アイデア

- ・悪役の教師を準備する。お話の要素を取り入れて、一緒に立ち向かったり、みんなで隠れたりする。
- ・ヒヤヒヤ感、ドキドキ感を友達や教師と共有できる場を設定する。また、友達を助ける場面などが見られるといい。
- ・悪役が出てくる時と身体を動かす時を設定し、組み合わせや順番を変えていく。また、同じ活動を繰り返すことで、安心と期待を作り出す。
- ・ボールプールで水遁の術、トランポリンでムササビの術などに取り組んでみてはどうだろうか。
- ・活動の幅をもたせて自分で選べるように環境を設定する。
- ・忍者のグッズを作ったり、物語を聞いたり、合同遊びのみではなく他教科の活動にもつながる学習展開はどうか。

シェア後の 案

- ・子どもの興味関心を高めるために、教師が忍者に扮して単元全体に登場する。
- ・一つずつの活動を忍者と一緒に修行する流れにする。
- ・単元の終わりには、活動している場面に鬼が登場し、鬼から隠れる場面を設定する。

これなら
できそう!



第1次	忍者と仲良くなろう	忍者に扮した教師が登場し、児童と一緒にジャンプや滑り台、ブロック積み木などに取り組み、身体を動かして遊んだ。忍者が来ることを楽しみにする児童が増えた。
第2次	大玉転がしの術に挑戦	積み上げたダンボールに大玉を転がして倒す遊びを行なった。直すことが楽しい児童、ダンボールに突っ込んで行くことが楽しい児童とそれぞれの遊びを見つけた。
第3次	水遁の術に挑戦 (スイスイの術)	スクーターボードにあぐらやうつ伏せで乗り、ロープを引っ張ったり、手で床を押ししたりして遊んだ。教師や友達の姿から、自ら乗り方を選んで遊ぶことができた。
第4次 研究授業	かくれ身の術に挑戦 (かくれんぼ遊び)	遊びに取り組んでいる教室に鬼役の教師が突入し、かくれんぼ遊びの場を設定した。パラバルーンの中やカーテンの中など教師と一緒に隠れる遊びを楽しんだ。

単元の 流れ と 授業の 実際

たいわタイムⅠ「すてきな対話を見つけよう」

学習の流れ

① 忍者体操をみんなで踊る



スイスイの術!

② 忍者修行(サーキット遊び)



鬼がきた!

③ 鬼の登場(かくれんぼ遊び)



鬼に注目! 隠れる準備をしてるよ



隠れなきゃ!

見えてるで



これで大丈夫!

きゃー! 見つかった!

全部隠さなきゃ!

え!? 見えてる?

足が見えてるよ...

④ ②と③の繰り返し

事後研究会
めっちゃしゃべれる研究会

初めは遊んでいる途中に鬼役の教師が教室に入ってきたことに戸惑っている子どもがいたが、教師と一緒にパラバルーンの中に隠れたり、カーテンに隠れたりすることでかくれんぼ遊びの流れがわかって参加できる姿に少しずつ変化した。

段々と早く隠れられるようになり、「次に鬼が来たなら〇〇に隠れる。」と考えたり、廊下に出て鬼が来ていないか確かめたりして、遊びを楽しむ子どもがいた。

全身が隠れていない子どもが教師の言葉かけて隠れる場所を変え、見つからない方法を教師と一緒に探しながら楽しむことができた。

しかし、遊び込みたい子どもにとって、かくれんぼ遊びは楽しめないものだった。

これがしたい!



たいわタイムⅡ「深めよう、広げよう」

好きなことをやり切る、浸りきることで人に伝えたい思いが生まれると考え、もっと、ダイナミックにやりたい!と思える場面を設定し、子どもが遊びに没頭する姿を引き出す授業設定が必要だとの意見が出た。

かくれんぼの遊びを楽しむにくい子どももいたが、好きな遊びを選びながらかくれんぼ遊びを感じるという緩やかな設定の中で、何らかの形で参加して楽しめていたのではないかと。鬼からどう見えているかという他者視点を学ぶことで遊びも奥深くなるという側面もあったという意見も出た。

対象に没頭する姿は遊びの指導の重要な部分であると考え、今後は全員が教材、授業にのめり込み、遊びを楽しむ授業を設定しながら、他者意識の要素を入れ込んだ授業を展開していきたい。

なりたい自分

単元名「餃子の皮でミニピザを作ろう」



子どもの実態
なりたい自分

- ・食への関心が高い。
- ・小学部で調理活動を経験しており、調理への期待感が高い。
- ・やりたい気持ちが高い分、順番に関係なく先走ってしまう。
- ・単語で自分のしたいことを伝えたり、視線やしぐさや手拍子などで思いを表出できる。
- ・物への接触が過敏で、素手で物を触ることを避ける生徒がいる。

できた達成感を味わい、おいしいものを作りたい。
先生や友達に「すごいね」「がんばったね」と認めてもらえる自分になりたい。

調理することに興味を持ち、自ら活動に取り組んでほしい。
調理活動で身に付けられる作業スキルを増やしてほしい。
レシピや示範をみて、見通しをもって取り組んでほしい。



教師の思い

こんな授業にしたいけど…



授業
検討会
アイデア
シェア
タイム

シェア前の単元案

- ・調理器具など素手で持てない子どもが、調理できるのか不安。
- ・好きなことなら取り組めるかも。小学部での様子や触覚過敏の子どもへの対応の方法を知りたい。
- ・コロナ禍で昨年度は調理実習に取り組んでいないが、食に関心が強いのでがんばってほしい。
- ・ピザ作りは小学部で好んで取り組んでいたの思い出してほしい。

シェアしたアイデア

- ・触覚過敏の生徒には無理に活動を強要せず選択肢を与えながら進めるといいだろう。
- ・彼らにとって嫌と思える時間も大切。緩やかな設定の中でできることをみつけていく。
- ・小学部のときは調理実習をみんな頑張っていたので頑張れるだろう。
- ・教師が引いたルールで無理やりもっていかうとするとうまくいかないこともある。

シェア後の案

- ・本当に調理実習ができるのか不安。でも裁縫よりは取り組みやすそう。
- ・少しでも調理の工程に携わってほしいなあ。でも無理はさせないでおこう。
- ・小学部での楽しかった思い出を蘇らせ、様々なピザ作りが軌道にのるといいなあ。

これならできそう!



こんなん
どうかな?

単元の
流れ
と
授業の
実際

第1次

切りやすい食材で作ってみよう!
(ソーセージピザ)

子ども用の包丁なら怖がることなく全員参加し、ソーセージは切る感触もよいため「できた!」という達成感が味わえるのではないかと予想した。またこの食材を嫌いな生徒もいないので、迷わず採用できた。

第2次

食材を変えて作ってみよう! ①
(ポテトピザ)

ピザは子どもたちの五感を刺激する要素が全て含まれていると感じられたので、工程は変えずに乗せる具材を生徒と相談しながら決めた。全ての工程において見通しがたつのか、どの生徒も意欲的に取り組めた。

第3次

研究授業

食材を変えて作ってみよう! ②!
(ブロッコリーピザ)

作業工程に見通しがもてるようになってきたので、形がいびつで切りにくいブロッコリーに取り組んだ。切り易いという理由で金属の包丁を使いだす生徒がいたり、手先の器用な生徒はみじん切りにしたりしてオリジナルのピザが仕上がった。

たいわタイムⅠ「すてきな対話を見つけよう」

学習の流れ

①ブロッコリーを切る。

直接さわらなくてもできるよ。



ぼくはみじん切りの方がいい!

②ソースを塗ってチーズをパラパラ

見てたからできるよ。



どうするの?

③試食

おかわりない?

おうちでも作ってみてね!

おいしかった。最高!



④感想をかく

おいしい。おれのピザー。



コロナ禍ということもあり、二人ずつ順番に取り組んだことが、友達の作業を見ることになり、見通しをもちやすかったと思われる。そのため、できる!やりたい!という気持ちが芽生え、具材を持ちながら嬉しそうに順番を待つことができた。また「トントン」や「ジュージュー」など五感に伝わりやすい言葉が対象との対話(心が揺れること)に繋がったと考えられる。実際、触覚過敏の生徒は調理器具を素手で触ることはできなかったが、チーズ等の食材を「パラパラ」と乗せる場面では素手で乗せることができた、餃子の皮が2枚重なっている場面では素手ではがせたりした。素手の方が確実に具材が乗る!この方法の方が手際がいい!という経験を積むことにより素手で触れる物を増やしていきたい。

たいわタイムⅡ「深めよう、広げよう」

昨年は裁縫の作品作りが主だったので形に残せるという長所があった。調理活動は食べるとなくなってしまうので写真に残すことで振り返りができると良いかもという意見を頂いた。確かに食べてしまうとなくなってしまう調理は、制作した後も物が残って毎日使える裁縫より、生活の中で制作した実感を感じることは少ないかもしれない。そのため、夏休みの宿題で、レシピを見直し家庭で再度作ることにより家族にふるまい、感謝されることも味わってほしいと考えた。また今回の単元は触覚過敏の生徒を焦点化し授業を組んでいったが、別の生徒の興味、関心を焦点化し授業を組んでいくと良いのでは?という意見を頂いた。味やにおい等の刺激や教師の働きかけから、他者、対象、自己との対話の部分が重なり合って、作りたい!食べたい!という気持ちが強くなっていけば、その生徒の食のレパートリーも増すと考えられる。

(文責 武田 義弘)

事後
研究会
めっちゃ
しゃべれる
研究会

なりたい
自分

単元名「あいさつ言葉でどんどこドン 太鼓であいさつどんどこドン」

子どもの実態



- ・楽しさ、面白さを直感的に捉えて感情を素直に表現したり、敏感に反応したりできる。
- ・わかったこと、知っていること、得意なことは、すすんでやってみようとするが、初めてのことで、苦手なことは様子を眺めたり、躊躇したりすることもある。そういう揺れる気持ちの中にも表現に向かう大事な気持ちの変化のプロセスがある。
- ・一人では不安でも、仲間や教師と一緒にやってみようと思えることも、新しい表現やその喜びに出会うチャンスと捉えたい。
- ・授業の大きな流れは変えずに、安心して取り組めることを大事にしながら、やり方を少し変化させていくと、そこで生じる面白さに気づき、目、表情、動きに変化が表れ、自分なりに表現することがうれしくなり、もっとやりたいと気持ちが膨らむ。

なりたい自分

いっぱい楽しみたい。
かっよく表現したい。
友達と楽しみたい。

音楽による心地よさ、楽しさを感じ、模倣したり、再現したり、工夫したりして自ら楽しもうとする力を養ってほしい。
話し言葉のアクセントやイントネーションから生まれる自然なリズムに乗る心地よさを感じ、面白いと思ったところから活動に参加していく姿に期待したい。



教師の思い

こんな授業にしたいけど...

授業検討会 アイデア シェア タイム

こんなん どうかかな？

シェア前の単元案

- 「法則 詩:ポールエリュアール 曲:工藤吉郎」～人間のあたたかさ、厳しさ、優しさを歌う～
- ・3拍子のリズムに乗って浮遊するような拍感を、身体的に感じる。
 - ・歌詞を具体的に身近な内容に置き換えてみることで、大まかに歌詞の内容が理解できる。
 - ・歌の中に好きな部分や言葉を見つけ、気持ちを込めて丁寧に歌う。
 - ・曲調や響きの変化を感じて歌うことを楽しむ。

シェアしたアイデア

- ・歌詞をストレートに理解することは難しくても、その言葉の持つ響きやイントネーションと、3拍子の音楽に乗る感覚の心地よさを通して、歌詞の言葉やそこに込められたメッセージに気づいていく過程を大事にしたい。
 - ・青年期の生徒に仲間と共有し合いたいメッセージが込められた歌唱にチャレンジしていくことを大事にしたい。
- コロナ禍の緊急事態宣言に伴い、歌唱活動の制約が増え、授業計画を大幅に変更。
➡あいさつの言葉を音韻で捉えて、口唱歌を唱えながら太鼓を叩くことで、音で思いを伝え合う表現活動を目指すことに。

シェア後の案

- ・既習教材による導入を行い、安心して授業に向かえるようにする。
- ・若干のアレンジで楽しみ方が広がったり変化したりすることを実感する。
- ・言葉(口唱歌)によって息が合い、リズムが合い、音楽で思いを伝え合う楽しさを味わう。

これならできそう!



単元の流れと授業の実際

第1次	あいさつの言葉とリズム	朝起きてから夜寝るまでの一日にかかわる言葉を出し合った。コール&レスポンスの要領で、あいさつの言葉をかけあうと、自然と息や声合いやすくなる。言葉の持つリズムやイントネーションの音楽的な要素に気づく時間となった。
第2次	あいさつのリズムで太鼓を叩こう	言葉を唱えてたたくとリズムに乗りやすく、思いを音に乗せやすい。文字に表すと文字数との対応になりやすく、言葉のイントネーションやイメージを音で表しにくくなる。言葉を唱えてたたくことで、音韻を捉え、音で思いを表現することを目標とした。(例:「おはよう」4音「おはよう」2音)
第3次 研究授業	リズムに乗って太鼓でしゃべろう	自分が叩いてみたい言葉リズムを選び、好きなタイプの太鼓に向かい、話すように太鼓を叩いた。日頃リズムに乗りにくい生徒も、話し言葉に合わせて叩くうち、周りとのリズムが合っていた。

たいわタイムⅠ「すてきな対話を見つけよう」

学習の流れ

① 始まりの歌、呼名歌でいつもの雰囲気

言葉は違えどタイミングは、ばっちり。「(じょうずに) 言えなあ」と安心の顔に。

今日は苦手な太鼓。不安な気持ちで視線が下がり、手が上がりにくい。でも、かっこいい返事のところは聞かせたいから前の席に。

視線を上げて、声を上行下降させて、イメージを表現し終わると、ほっとして、程よく脱力。

② 色とりどりのスカーフを放り上げてキャッチ～浮遊する3拍子の体感～

④ あいさつ言葉で太鼓を叩く。太鼓を叩いて挨拶を伝え合う

なんだか気持ち乗らないな～

後ろの席で眺めるうちに、「まあ、この太鼓でやってみるか!」

音楽を聴いてタイミングを感じ、自分の動かしやすい右手で放り上げ左手でキャッチ。音と、自分の体と、スカーフの動きをマッチさせて、一体化する感覚を掴んでいる。

やってみたら案外面白い? 太鼓を自分の席へ運び出す。

席に戻ると、「さあたたくぞ!」と気合が入る。ポジションを決め座り直し、姿勢を整えて聞こえてきた「いってらっしゃい」の口唱歌を一緒に唱えながらたたき出すうちに...

③ 前時に考えた、生活の挨拶言葉を思い出す。

すっかり、気持ち良くなって、「いいでしょ!」と言わんばかりに笑顔でアピール。

元々は、「法則」という歌を歌う中で、3拍子のリズムに乗って、歌に込められた世界を分かち合うような授業展開を想定した。コロナ禍で、歌うことが難しくなる中、音と動きと気持ちを連動させ、仲間と呼吸が合う心地よさを感じて自ら参加できるものを目指した。みんなの前に立って発表できなくても、唱える言葉はオリジナルな自分の好きなものであっても、おそろおそろの参加であっても、自信の持てる部分で参加したり、集団で作り出すリズムに心地よさを感じられたからこそ、気に入った太鼓を、好きな場所(落ち着く場所)に自ら運び、音で・響きで・声で参加し、そのうれしい気持ちを表情で伝えることに展開していった。

いろいろな参加の仕方が許容される学習展開と授業の雰囲気の中で、自分で見つけた面白さを通して、本時の学習活動の目指すところつながっていった。結果として、太鼓を通して仲間とつながっていることが一人ひとりにも集団にも感じられ、仲間と一緒に作り出す音楽や、その響きの輪の中にいる心地よさを感じられたことを確かめ合えた。

たいわタイムⅡ「深めよう、広げよう」

いろいろな感じ方で、学習内容を感じ取り、それぞれの場所から、自分の出番やそのタイミングをつかんで動き出す。よく知っている言葉、みんなで考えたいつものあいさつの言葉だからこそ、繰り返し唱えるうちに、気持ちもつながってきて、言葉のもつイントネーションやリズムに乗って、この空間、この仲間の中で創り出す音楽が生まれていった。いろいろな打楽器が用意してあり、好きな楽器を選んで気に入った言葉の時に鳴らすことを繰り返すうち、自分のお気に入りの楽器を見つけることにもつながった。息が合ってきたタイミングを見計らい、ピアノで音楽の展開やまとまりを演出することで、演奏している気分が高揚したり、終わりに向かうのを目配せして感じたり、最後には連打してタイミングを感じて終わりを合わそうとするなど、仲間との間合いを感じ、合わせる面白さを共有していた。

事後研究会 めっちゃしゃべれる 研究会

なりたい自分

Bグループ 小学部 せいかつ 単元名「大好きな木」



子どもの実態

なりたい自分

安心して自分を自由に
表現したい！
ほめられたい！

- ・小学部は学年制の基礎クラス集団のため、Aグループの子どもを含んだ集団編成で学習している。そのため、発達段階に大きな幅があり、興味関心がばらばらである。
- ・ほめられていることがわかる。
- ・表情から気持ちを読み取ることが難しい。
- ・みんなで朝の会や帰りの会に取りんできた1学期の経験から、クラスの友達を意識し、別の場所にいる子どもに声をかけに行ったり、友達がしていることに興味をもったり、まねしたりする様子が見られるようになってきた。

みんなで、心地よく過ごす力をつけてほしい。
自分の良いところに気づき、自信をもって行動できるようになってほしい。
友達の良いところに注目できるようになってほしい。



教師の思い

こんな授業に
したいけど…



シェア前の単元案

- ・すてき見つけをしたい。
- ・日々の学習の動画を見て、自分や友達のよいところに気づく。
- ・一人ひとりの顔写真を貼った木に、よいところをイラストや言葉で貼っていき、よいところが増えていく様子が目に見えるようにする。そして、いつでも振り返れるところに掲示しておく。

授業 検討会 アイデア シェア タイム



こんなん
どうかな？

シェアしたアイデア

- ・友達のよいところを見つけるのは、小学部段階では、難しいのではないかと。「笑顔あつめ」にしてはどうか。友達が笑顔になった瞬間を考えて、好きなものをどんどん貼っていくとか。
- ・中学部に進学するころには、「好きなこと」を自信をもって言えると、コミュニケーションの幅が広がり、友達関係も広がる。
- ・自分で検索したイラストや、撮影した写真を貼っていくことで、iPadなどのツールの使い方も覚えられるようにしてはどうか。

シェア後の案

- ・「大好きな木」と呼んで、子ども達が覚えやすいようにし、好きなものを木に貼って広めていく。
- ・自分で表現しにくい児童は、教師が支援する。
- ・笑顔がどんなものか、友達の写真を見て、じっくり考える機会をもつ。

これなら
できそう！



単元の 流れ と 授業の 実際

第1次

友達の表情を 見てみよう

イラストで、笑顔、泣いている顔、怒っている顔など、いろいろな表情があることに気づけた。その後、実際の自分たちの写真の中から、笑顔の写真を見つけて、どうして笑顔になっているのかを考えた。教師が、言葉で表現するのが難しい児童の表現方法を模索するきっかけになった授業でもある。

第2次

研究授業

大好きな木

毎週金曜日の午後に授業を設定していたことで、児童が貼りたいものを言葉だけでなく、指さしや身振り手振りで発表するようになった。また、貼ってあるものを隅々まで見ながら選ぶことができるようになった。

第3次

みんなで 笑顔になろう

全員が好きであることがわかったポテトを買いに行った。クラスの全員が好きだということがわかっているので、みんなでお出かけを楽しみにできた。友達の表情に注目し、「喜んでいるね」と言う児童もいた。

たいわタイムⅠ「すてきな対話を見つけよう」

学習の流れ

①前回までに自分や友達がつくった「大好きな木」に注目する。

②前回に考えた好きなものの写真やイラストを貼る。

③自分が次に貼りたいものを発表する。

なんとか自分の思いを伝えたくて、予定表のカレーを指さしています。

④全員が共通して好きなものを探す。

教師の問いかけに対して、みんなの木を見比べて、共通点を探すCさん

じっくり見て……

これ!

はい!

あまり動かないDさんも、席から立ち上がって指さしています。

みんな
ポテト好き!

①で、友達の木の中から自分の好きなものを探す時に、隅々まで時間をかけてじっくり見る姿があり、対象との対話が見られた。また、自分の気持ちと向き合い、一つのものを選び出すといった自己との対話が見られた。今まで同じ流れを繰り返してきたことで見通しがもてていたことも、この対話が見られたことに大きく関係していると感じた。

②の貼る場面では、写真カードやイラストを見て、「これはAちゃんのもの! Dくんも好きそう」や、「Aちゃんは静かなところが好きやで!」など、自分以外の児童に関する発言をたくさんしていたCさん。授業を重ねるうちに、他者に思いを巡らせることができるようになってきた。

④では、並んだ全員の大好きな木を見て、全員に共通する好きなものを確認し、「ポテト」が全員好きだということに気がついたCさん。たくさんの情報量だが、好きなものなので、じっくり教材と向き合い、対話ができた。

たいわタイムⅡ「深めよう、広げよう」

小学部の子どもにとって、視覚的に捉えやすいもの、操作ができるものは、わかりやすく、安心して学習に取り組むことができる。しかし、個に応じて教材を操作しやすいように教師が工夫していると、上学年のCさんへの憧れから、「同じ物を使いたい」と伝えてきたBさん。他者がしていることに興味をもち、自分も挑戦したいと自分から思えたことは、Bさんにとって、大きな成長のきっかけになった。

友達への関心をさらに高めるための手立てとして、好きなもの紹介をしたり、好きなものをラップ調に繋げたり、太鼓でリズムをつけて歌ったり、調理活動に繋げたりするといいのではないかというアイデアをいただいた。また、発表する際にサイコロをふるなどで全員に順番が回ってくる形式にするのも、子どもが子どものところへ動くきっかけになるかもしれないとのアイデアもいただいた。

自分と友達の共通点を探し、分かり合う姿から対話が生まれ、いいところ見つけにつながっていくのではないかと。

この学習を通して、自分を思いきり表現することや、友達と笑顔で過ごしたいと思えること、そしてそれを心地よいと思えるようになってほしいという、普段の生活の中での心のもちかたにも触れたいと考えている。児童やその周囲の人が心地よいと思える人間関係を築けるようになってほしい。

(文責 小松 未央)

ぼくの!



事後
研究会
めっちゃ
しゃべれる
研究会



なりたい
自分

Bグループ 中学部 数学科

単元名「まとまりを考えて計算しよう(かけ算)」



子どもの実態

なりたい自分

いろいろな計算ができるようになりたい。

みんなと学習する中で、新しいことに挑戦し、できた実感を味わいたい。

- ・自分の考えを友達に伝えたい。友達のことを知りたい。
- ・自分の気持ちを言葉でうまく伝えられず、自信を失うこともある。
- ・生活経験を生かして、数学的活動に向かうことができる。
- ・学校行事や学級での活動など日常生活の中で必要なことの中でタイムリーな情報を使った学習に意欲的。

数学科を通して、自分のことを自信をもって表現する姿を育てたい。そのために、

- ①生活経験や今までの知識を生かして、自分なりに答えを求めてほしい。
- ②タブレットを活用して友達と試行錯誤してほしい。



教師の思い

こんな授業にしたいけど…



シェア前の単元案

- ・かけ算の経験のない生徒にも、具体物を2とび、5とびの数唱で確認することからかけ算の学習に発展させたい。
- ・他の教科や活動に生かせる算数的活動にしたい。
- ・具体物を使って数のまとまりを体感できるようにしたい。

授業
検討会

アイデア
シェア
タイム

シェアしたアイデア

- ・クラスタイムや学習場面で必要となるようなテーマ設定で生徒たちの動機付けをするとよい。
- ・早く、正確に数が求められるように作戦を考えるのはどうだろうか。
- ・数えるのにかけ算を使うと便利という実感が得られる活動。
- ・ゲーム性があると面白い。
- ・実際にお金を分ける機械を使って確かめるなど、視覚的に分かりやすくする。

シェア後の案

- ・作業学習でアイロンビーズの製品づくりの時に、ビーズの個数が数えられず困っている場面がどの生徒にもあった。
- ・アイロンビーズの図案をもとに、実際にまとまりをとらえてビーズの数を数えることで、製作する活動に生かす。
- ・数のまとまりの作り方は、自分なりの考え方ができるようにする。
- ・自分の考えを簡単に書いたり発表したりできるように、iPadでロイロノートを活用しよう。

これならできそう!



こんな
どうかな?

単元の
流れ
と
授業の
実際

第1次

まとまりを使って
数えよう

生き物や食べ物などの絵がたくさん並んだプリントを使って、効率よく数える方法としてまとまり(2, 3, 5ずつ)を作っていく。まとまりで数えるうちに「かけ算」であることに気づき、式に表すことができた。

第2次

どんなまとまり
にする?

たくさんの数は、どんなまとまりにすると分かりやすいかを自分で考える活動を設定した。画像をロイロノートに取り込み、書いては元に戻す…を繰り返しながら、自分なりのまとまりを考え、かけ算の式に表すことができた。

第3次

まとまりを生活に
生かそう

作業学習で取り組んでいるアイロンビーズ。そこで製作している国旗柄を題材に、何個ずつでまとめるの色ごとの数や配置が分かりやすくなるかを考える活動に取り組んだ。一個ずつ数えるよりもまとまりで数えるほうが早く正確にできることに気づき、実際に作業できた。

研究授業

たいわタイムⅠ「すてきな対話を見つけよう」

学習の流れ

①数のまとまりをロイロノートを使って考える。

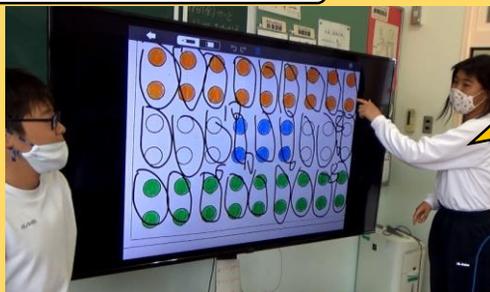


6のまとまりで、6が3つで18と・・・

どんなまとまりにしているのかな。



②自分の考えたまとまりを発表。



2のまとまりで考えたんだ！
 2×9 で18

③実際にアイロンビーズで国旗を作成。



6のまとまりで置いていこう。

まとまりをみながらしてたから簡単やった！



事後
研究会
めっちゃ
しゃべれる
研究会

かけ算の経験が少なく、自分の考えを表すのが苦手な子どもも多かったが、ロイロノートを使うことで、安心して考えを表し、友達同士で対話する場面を引き出すことができた。見通しをもって考えを整理することが難しい子どもたちなので、操作性がよく、何度でもやり直しがきき、どんどん書き込めるツールがよいという意見が多く挙がった。

考え方の交流の場面では、かける数とかけられる数が議論になったが、図で示したことで考えやすかった。

アイロンビーズをまとまりでとらえる場面では、2の段、4の段、6の段で試行錯誤していたが、最後のプリントへのまとめでは、友達の考えを取り入れ、一番計算しやすい6の段でまとめていた。

今回は、作業学習で経験したアイロンビーズを使って6のまとまりがとらえやすいインドの国旗について計算したり作ったりしたが、いろいろな数のまとまりを作れるような図案で繰り返し計算できると面白い。

たいわタイムⅡ「深めよう、広げよう」

授業での様子をくらべてみると、高等部の子どもたちは課題解決時は個々に対象物に向きあうことが主であるが、中学部では友達の間で考えを見ながら気づきや自分の考えに修正を加えていく様子が見られる。自分の考えを文字でまとめたり、友達の考えを文意から読み取ったりすることは難しい子どもたちであるが、ロイロノートで画像に書き込みをしていくことで視覚的に友達の情報が理解しやすく、生徒たちにとって課題解決のための強いツールとなった。おかげで、まわりから学び、安心して自分の考えを表現できていた。自信がない活動場面では、自分の学習に向かえず落ち込むことの多い子どもたちであるが、実際にアイロンビーズを使って国旗の図案と対話しながら、数のまとまりを体感し、かけ算に表したり、ビーズを数えたりすることでかけ算の答えを確かめることができた。

(文責 谷 智代)

なりたい
自分

Bグループ 高等部 家庭科

単元名「元気な体を作る食事を考えよう」



子どもの実態

なりたい自分

自分で買い物をしたり、料理をしたりするときに、栄養バランスの良いメニューを選べるようになりたい。みんなで学習する中で、先生や友達に認めてもらいたい。

- ・食に対して興味がある生徒がいる。(今日の給食や朝食に何を食べてきたかなど、話題にあがることもある。)
- ・偏った食生活をしている生徒がいる。
- ・家庭科では、調理や裁縫など一生懸命に取り組める。
- ・自分の気持ちを言葉でうまく伝えられず、誤魔化してしまうことがある。
- ・友達の考えを聞くことができる。

家庭科を通して、よりよい生活の実現に向けて、工夫する資質・能力を育成したい。そのために、
 ①元気な体を作る食事について考え、知識を身につけてほしい。
 ②栄養バランスのよい料理を作ったり、選んだりできるようにしてほしい。



教師の思い

こんな授業にしたいけど…



シエア前の単要素

- ・日々の食事を振り返りたい。
- ・栄養バランスについて考えたい。
- ・賞味期限について学習したい。
- ・様々なことを考慮して、食事を選び、その理由を伝え合いたい。
- ・にじの家合宿につなげられる授業にしたい。(合宿の食事を選ぶなど、実践的な学習を組みたい。)

授業
検討会
アイデア
シェア
タイム

シエアしたアイデア

- ・事前にアンケートをとって日々の食事の実態を掴めると、課題が見えてくるかもしれない。
- ・バイキングをしてみるという設定をして、バランスがよいか確かめてはどうか。
- ・様々なことを考慮して、料理を選ぶのは難しいので、栄養バランスにしぼると、選択できるのではないか。
- ・偏った食事をすると、どうなるかを学習することで、栄養バランスのよい食事をする大切さに気が付くのではないか。
- ・栄養バランス表が教室にもあるが、一人ひとり、よく食べるものは違うので、自分の表を作ることで、より意識できそう。

こんなん
どうかな？

シエア後の案

- ・日々の食事を振り返る。
- ・栄養バランスが悪いとどうなるか調べる。
- ・一人ひとりの栄養バランス表を作ってみる。
- ・それをもとにして、献立を考える。

これなら
できそう!



単元の
流れ
と
授業の
実際

第1次

日々の食事を
振り返ろう!

自分の日々の生活を振り返ることにより、これから学習する栄養について、自分のこととして考えることができたのではないかと思う。また、ここで、栄養バランスが悪いとどうなってしまうかを調べることにより、栄養バランス表を作る意欲につながった。

第2次

研究授業

オリジナルの
栄養バランス表を
作ろう!

生協の広告の中から、気になる食品を選び、赤・黄・緑に分類してオリジナルの栄養バランス表を作成することができた。また、友達に紹介したり、友達の表を見ることで意見交換や感想を伝え合うことができた。

第3次

料理を考えて、
調理しよう!

食品群の赤・黄・緑に意識を向けながら、料理を調べ、みんなで意見を出し合いながらレシピを決めることができた。そして、自分たちが考えた料理を楽しんで調理し、おいしく食べることができた。

たいわタイムⅠ「すてきな対話を見つけよう」

学習の流れ

- ①食品の主な栄養素の確認(赤・黄・緑)
- ②広告から気になる食品を選択
- ③赤・黄・緑に分類して、オリジナル栄養バランス表を作成



赤色は、この働きをするんだったよね。

何の食品にしようかな。



この食品は、どこに分類するのだろうか…調べてみよう!

- ④友達にオリジナル栄養バランス表を紹介して、意見交換

この食品は、緑に分類されるのか…



同じところに貼れて、ホッとした。

バランスよく作れてよかった。



サンドイッチは、真ん中に貼ることができるのだと知った!

事後研究会 めっちゃしゃべれる研究会

自分の日々の生活を振り返り、広告から自分の好きなものやよく食べるものを選び、赤・黄・緑のどこに分類するか考えたりしながら、オリジナルの栄養バランス表を作成することで、自己との対話が生まれていった。また、教材に興味をもち、集中して取り組むことができ、対象との対話も生み出されていた。

自分が作ったオリジナル栄養バランス表を見せながら発表した時には、それぞれの言葉で、何をどこに分類したのか伝えることができた。分類した場所が友達と同じだとホッとした様子を見せたり、友達の栄養バランス表を見ながら感想を伝え合ったりする中で、他者との対話も見られた。学習の中で、対象、自己、他者との対話があり、自分の意見を言えるなど高等部としての成長があった。

たいわタイムⅡ「深めよう、広げよう」

子どもの発表から、サンドイッチが栄養バランス表の赤・黄・緑の中心になるという意見があり、話題にあがった。他の子どももピザを見つけ、ピザも中心に貼れるのではないかと考えることができていた。アシストの教師が、言葉かけをしてくれたことにより、教師との対話から学習内容を深めたり、友達の発表から新たな視点に気づくことで、自分のバランス表をより深めたりすることができた。

第3次では、職業の授業で育てた野菜を使って調理実習をしたが、教科横断の授業が取り組めてよいという意見が出た。家庭科は、実生活にすぐに結びつき、自分の生活に生かしていくことができるので、今後も実体験を通してよりよい生活に向けて工夫していく気持ちを高めたい。



なりたい自分

Cグループ 小学部 ことばかず 単元名「マリオゲームで楽しく学ぼう」



子どもの実態

なりたい自分

楽しくことば・かずの学習がしたい。(ゲームや遊びの要素が欲しい)友達と一緒に学習がしたい。

- ・国語や算数の学習入門期。グループ学習を意識し始めている。
- ・楽しいことへの関心が強く、難しそうだと感じる課題をやりがたがらない。
- ・自分の考えをもっているが言葉でのやりとりが苦手。
- ・発達段階の差に伴って、課題を段階的に設定して活動しているものの、友達の取り組む課題に関心がもちにくく、活動が個別化しがち。
- ・視覚的支援が有効で、見て直感的に操作することが得意。

国語や算数の学習を基本に、教師や友達と学習することの楽しさに気づき、学習することに前向きに取り組めるようにしたい。

そのために、

- ①みんなで一つの取り組みを共有し、楽しいグループ学習を経験してほしい。
- ②好きな題材をきっかけに、積極的に学習に取り組む姿勢を培ってほしい。



教師の思い

こんな授業にしたいけど…



授業検討会 アイデア シェア タイム



こんなんどうかな？

シェア前の単元案

- ・子どもが好きな「食べ物」を題材に、買い物学習でお金の計算や、料理ごっこで注文を受けるなどの言語活動を基本とした学習を計画する。
- ・言葉のやりとりが難しい児童に向けて写真や図を活用した視覚支援を用意する。
- ・発達段階の差にとまなない、会計や調理担当などの役割を分担し、グループでお店という一つの取り組みをすることで、友達を意識する。

シェアしたアイデア

- ・役割分担がはっきりしすぎていて、個別の課題をしている状況とあまり変わらず、友達を意識することが難しいのではないか。
- ・グループで活動すること自体が目標になっており、国語や算数の活動の目標がはっきりしていないが、「ことば・かず」の学習として目標設定は妥当か。
- ・会計は本当にこのグループの子どもに可能か。
- ・子どもの関心のある題材をもとに、グループとして活動させたいという教師の意図は理解できる。

シェア後の案

- ・より子どもが一つの取り組みに注目できるように、題材に関心の高いもの、好きなものに絞り込もう。3人とも「マリオ」が好きだ。
- ・国語や算数の課題については、できていることとできかけていることのバランスを考えて、取り組みやすい目標を作ろう。
- ・複雑な場面設定をやめて、児童が実際に取り組む内容をシンプルにし、わかりやすさやイメージしやすさを追求しよう。

これならできそう!



単元の 流れ と 授業の 実際

第1次

マリオと色合わせをしよう

マリオに扮した教師と、マリオの世界に登場するアイテムの色塗りをした。「〇色ください」を教師に伝えて、ほしい色を自分から発信する学習を行い、マリオを題材にした学習の手ごたえを感じた。

第2次

マリオと数の勉強をしよう

マリオの世界のキャラクターを基に、数を数えたり、足し算や引き算の学習をした。友達が取り組んでいる様子をお互いに楽しむことができた。帽子や音楽で、順番や活動のメリハリを意識することができた。

第3次

研究授業

マリオゲームで楽しく学ぼう

マリオを城に向かわせる物語を基に、道を選んだり、敵を倒したり、コインを集めたりする内容を通して、言語的なやり取りや、算数の課題を行うことができた。

たいわタイムⅠ「すてきな対話を見つけよう」

学習の流れ

① 絵本の読み聞かせ

めくるページが自分で
選べる造りの絵本

教師と目を合わせ、
ページをめくったこ
とを伝える。

大好きな食べ物が題材の
絵本で関心アップ↑



② マリオゲーム

視線をあわせて
そっと帽子をかぶせる

帽子が誰の順番かを
示すアイテムに

友達の取り組みにも
注目できた

3-2=1...こう!
※キャラクターを操作しながら

敵がいるから通れない。
アイテムがたくさんある
から通りたい。



事後
研究会
めっちゃ
しゃべれる
研究会

もともと、言葉を使って対話をする子どもが少ないグループであるため、言葉以外（目線等）のやり取りに注目する必要があった。

絵本の読み聞かせの場面では、子どもの関心をとらえていたことで、子どもの笑顔やジェスチャーでのやりとりなど、教師や友達、絵本の内容との対話が多く見られた。

マリオゲームでは、キャラクター等を介して、教師や課題への対話をする様子が見られた。教師の「なんで（そう考えたの）？」という問いに自分の考えを答える場面もあり、マリオがあることで具体的にイメージできたことが多かった。どの子どもも前向きに学習に取り組んでいた。

たいわタイムⅡ「深めよう、広げよう」

子ども同士で帽子を渡しあっている様子から、楽しく取り組んでいる雰囲気が子ども同士の対話を生むことにつながると考える。マリオのBGMへの関心が高く、国語や算数を越えて広げられる題材にできそうだという意見があった。今回の学習は、平面でのやりとりが基本だったが、盤面を立体的にすることで、高さや大きさの概念に触れることができる。国語や算数の学習において重要な要素なので、広げていきたい。

この学習における子ども達の姿から、子ども達に共通する関心の高いものを学習場面に活用することが、子どもにとって良い刺激となることが分かる。将来的には「好きなものを増やす」「関心のあることをつなげて広げる」ことで、新しい対話を生むことに繋げたい。

（文責：志賀 元紀）



なりたい
自分

単元名「自分の意見を話そう」



子どもの実態

なりたい自分

- ・勉強に対する意欲が高い。
- ・初めて習う漢字や知らなかったことを積極的に学びたい。
- ・幅広い分野に興味がある。特に、アニメや小説などストーリーのあるものが好き。
- ・丁寧に文字を視写するなど基本的な学習の習慣が身につけている。

高等部に向けて自分の力を高めたい。
たくさん学び、将来の生活に繋げたい。

国語科を通して、社会で起きていることが自分のこととして考えられる力を育てたい。そのために、
①考えるために必要な基本的な知識を得る、分からない部分を質問で補う。
②自信をもって自分の考えが発言できる。友達の意見が聞けることを大事にしたい。



教師の思い

こんな授業にしたいけど…



シェア前の単元案

- ・最近のニュースについて知り、疑問を解消しておく。
→教師がこまめに言葉がけを行い、疑問が残らないようにする。
→素朴な質問や発言を大切に、否定されない雰囲気を作る。
- ・時事のニュースに沿った教材をもとに、友達と議論する。
→発言を板書し、視覚的に思考が蓄積されるよう支援する。
→答えは一つではないこと、様々な考え方が大切であることに気付かせる。

授業 検討会 アイデア シェア タイム



こんなん どうか？

シェアしたアイデア

- ・ニュースをもとに壁新聞を作る。自分なりの意見が形に残せる。
- ・気になったニュースを集めて、疑問点を発表し合う。ニュースに興味をもて、友達の視点にも気づける。
- ・調べ学習をしてディベートを行う。一つのことについて考えが深められる。
- ・好きな新聞記事をもとに、ニュースのテレビ番組を作る。楽しく発表し合える。
- ・好きなことを自由にプレゼンする。自信をもって発表できる。

シェア後の案

- ・国語科として、「読む・書く・聞く・話す」のどこにねらいをもっていくのか明確にする。今回は自信をもって意見が話せることをねらいとする。
- ・事象を自分のこととして引きつけて考えられるよう支援する。「自分ならどう考えるか」発言できるよう促す。

これならできそう!



単元の流れと授業の実際

第1次

自己紹介、他己紹介

中学部の先生の自己紹介文を視写して、新しい仲間について知った。自分やあやめグループの仲間の良いところを紙に書き出し、発表した。その後、改めて自分の自己紹介文を考えた。

第2次

人生プランを立てよう

自分の考える人生プランを自由に発言し、時系列にまとめて板書した。現在興味があることを明確にし、将来の姿を想像した。希望を叶えるために今の生活を見直す機会をもった。

第3次

研究授業

先人の人生論に学ぶ

世界の寓話を読んで、話の続きを予想し、話し合った。自分の意見を発表し、友達の意見との共通点や相違点を比較した。その後、自分の意見を再考し発表した。

たいわタイムⅠ「すてきな対話をみつけよう」

学習の流れ

昔話「金の冠をかぶったスズメ」

①物語の視写、解説



②物語の続きの話を予想しよう

③意見の交流

スズメごときが冠をするなんて
って思われるみたいな?

金の冠よりお金
の方がいいと
思わない?

スズメが王様と同じ冠をして
いたら、スズメが王様から
盗んだと思わないかな?

金の冠は目立つから、スズメは目立ちたい
人に冠を奪われるんじゃないかな?

『金の冠をかぶったスズメ』の文章は平易だったが、そこに込められた願いを読解すること、登場人物の気持ちや立場を考慮しながら考えることは難しかった。どの生徒も自分の意見は自信をもって言っていた。意見が言えればOKならばねらい通りの授業であったが、寓話に込められた願いにまで迫りたいのであれば、読み込む時間ももっと必要であった。先人の教訓や道徳的な要素が含まれている教材を扱っており、生徒の発達段階に対して欲張りすぎた印象があった。他者との対話では、友達の見解にコメントをしている場面、教師に質問をしている場面が多かった。対象との対話では、教材にあるお金・裏切り・後悔などの後の結末を予想する場面で様々な意見の違いが生まれていた。自己との対話では、教師の補助質問に対してじっくり考えを深めている場面が多かった。

たいわタイムⅡ「深めよう、広げよう」

実在する寓話の結末を予想するのと、自分の意見を言うのは同じ活動ではない。寓話に込められた願いや教訓の解説は次の授業に回して、自分の意見を板書してまとめるなど、比較することにねらいを設定し、欲張りすぎないようにする。板書して視覚的に分かる支援が重要である。話し合いのスピード感は落ちるが学習に「間(ま)」を作れるという点では有効である。また、単元の順番を入れ替えて、先人の人生論を学んでから自分の人生プランを話し合う展開にすることで全ての意見が肯定される展開ができる。以上のような意見をもとに、生徒が自信をもって発言し、友達の見解を聞き、比較などを行う中で考えを深め、将来の生き方・考え方に生かせる経験をさらに積ませたい。

(文責:寺田 慧)

事後
研究会
めっちゃ
しゃべれる
研究会

なりたい
自分

単元名「ボッチャに挑戦！」

～FUTOKU2021 キボウピック～



子どもの実態

なりたい自分

うまくできるようになりたい！
試合で勝ちたい！
友達と一緒に運動を楽しみたい！

- ・体を動かすことが好きで、様々な運動に挑戦できる。
- ・友達と協力したり、いい所を褒め合ったりしながら運動する姿が見られる。一方…
- ・自分の体の動きや目標とする動きがイメージしにくい。
- ・アドバイスを聞き入れたり、自分の考えを変えたりすることが難しい生徒もいる。
- ・気付いたことや考えをどう伝えていいのかわからない。

身体を動かす楽しさ、チームプレイのおもしろさ、課題解決に向けて努力し達成できたときの喜びなどを経験することで、生涯にわたって運動やスポーツに親しみ、心身の健康の保持増進していく資質・能力を育成したい。



教師の思い

- ・自分の動きを動画に撮り、客観的な視点で自分を見ることで課題に気づく。
- ・見る視点を絞ることで友達と動きのいい所やアドバイスを伝え合えるようにし、よりよい運動ができるようになる。
- ・目指したい動きのイメージをもってから運動に取り組む。
- ・目指したい動きがイメージできるよう、見本となる動きを視覚化しておく

- ・めあてはみんな同じでも、手立てや支援は一人ひとりに合った方法が用意しておけるようにする。
- ・課題に気づけるだけでなく、課題に向けて解決していく方法を考え、目指したい動きができるようになるまでを目標に設定するべきである。
- ・アドバイスを聞き入れにくい、自分と向き合うことに課題がある生徒にはどんな気づかせ方をするとよいか。
- ・見本のどんな所がいいのか、その動きと自分の動きを比べる、じゃあ手はどう動かせばいいのか、足は…。

- ・チームで協力し、勝つための作戦を話し合う。
- ・目指したい技能や作戦を視覚的に示す、言葉で伝えることが苦手な生徒も考えを伝えられる手段を設定するなどして、イメージを共有しながら話し合えるようにする。
- ・友達の考えを聞いてよりよい作戦を考え、作戦を成功させるために主体的に練習に取り組む姿を目指す。

これならできそう！



こんな授業にしたいけど…



シェア前の単元案

授業
検討会
アイデア
シェア
タイム

こんな
どうかな？

シェアしたアイデア

シェア後の案

第1次

ボッチャを
知ろう

ボッチャについてパラリンピックの正式種目であることやルールについて知り、タスクゲーム「ボッチャビンゴ」ではねらった所にボールを止める練習を行った。試しのゲームでは、ジャックボールをどの位置に投げるのかが勝敗に関わることに気づいた。

第2次

研究授業

チームで
作戦を
考えよう

作戦ボードを使って、コートはどこにジャックボールを置き、第1投目はどこに投げるとよいかをチームで話し合った。実際に試合で作戦を試し、良かった点や改善点を振り返った。作戦通りボールを投げる技術も必要だと気づき、作戦が考えられると試合を想定して投球練習を行う姿が見られた。また、ゲームの状況に応じたその他の作戦についても話し合った。

第3次

作戦を使って
ゲームを楽しもう
～FUTOKU2021
キボウピック～

チームで考えた作戦を使いながら、総当たりのリーグ戦を行った。ジャックボールの位置、相手ボールの位置など想定外の戦況になった時には、チームメイトに相談する姿や、進んで新たな作戦を伝えに行く姿が見られた。

単元の
流れ
と
授業の
実際

たいわタイムⅠ「すてきな対話を見つけよう」

学習の流れ

①タスクゲーム(ポッチャビンゴ)で投球練習

ボールを遠くで止めるのは難しいなあ。
近くのボールははじき出せそう。



②チームで作戦を考える

1投目は相手チーム側にボールを置いて、邪魔をしよう。



ぼくたちのチームはコントロールがいいから、ジャックボールは遠くに置くのはどうだろう。

③考えた作戦を試す

作戦の場所にボールを投げるぞ。



④作戦を使って試合をする

ジャックボールの近くにボールを止めて・・・!



相手ボールをはじいてたくさん点が取れた!



事後研究会 めっちゃしゃべれる研究会

タスクゲームでは5×5マスのコートで投げる位置や距離を視覚的に示し、自身で力を調整して投げることや、友達へ投げる位置を伝えることの手助けにもなっていた。チームで作戦を考える際に作戦ボードを用いたことで、自分の思いを言葉に出すことが苦手な生徒も、すぐにボードを使ってボールの位置や動きを伝えられていた。チームの友達が意見を求め、それを認めて相槌をうっていたことが、「伝えたい」という思いを引き出し、思いが伝わる手ごたえが感じられていた。友達の考えを視覚的にも捉えながら聞いたことで、いいなと思った意見を取り入れたり、目指したいことのイメージをもちながら実践にうつたりすることができた。また、意見が出にくいグループもあったが、友達の意見や戦法を汲み取ってやってみようとする姿が見られた。「勝つために」という一つの目的に対して作戦を考えていくことは、話し合っていくうえで分かりやすい目的になっていた。

たいわタイムⅡ「深めよう、広げよう」

他者の多面的な理解ができるようになってくるCグループの子ども達にとって、友達の考えを作戦ボードを使って視覚化したことがイメージを共有できたことにつながった。試合になると作戦通りにいかないことや、戦況が変わっていくことがある。試合中にも作戦タイムを設けたり、投球前にねらう位置を宣言しチームメイトからリアクションを受けたりすることで、さらに思考をめぐらせて自分の結論が出せるのではないだろうか。チームで作戦を考える前にまずは一人一つ作戦ボードを持って自分の作戦を考え、考えを交流する場を設定することも効果的である。考えた作戦に作戦名をつけて他チームにもわかるように示し、その作戦を実践するための練習法を考えたり他チームの作戦を参考にしたりできるように仕組んでいくことも考えを深める手立てになる。また、授業のねらいに沿って人間関係だけでなく発達段階なども考慮しながら意図的にグループを編成していくことで、仲間同士のつながりや対話がさらに生まれる。考えを伝え合える工夫をした上で、自己との対話にどう返していくのか、ということが多く話題に上がった。

(文責:山下 桃子)



なりたい
自分

コロナ禍で迎える初の研究発表大会は、オンラインでの実施を目指し準備をすすめてきた。研究授業をどう見せるか、分科会はどのような形がいいか、多くの課題を日々の校内研究で試行錯誤し、滋賀附特の形が作り上げられた。

当日の流れ

- 9:00 受付
- 9:30 開会挨拶
- 9:35 基調報告
- 10:15 講演会
植草学園短期大学
こども未来学科教授 佐藤慎二氏
『子どもの自己理解や自己実現に
向かう力を育む』
- 12:00 昼食休憩
- 13:00 分科会
「めっちゃしゃべれる研究会」
- 14:55 閉会挨拶

こだわり① 講演会は、ライブ感を大切に!

今回、お招きした佐藤先生は会場を巻き込みながら現場にすぐ生かせる楽しい講演が定評。本来ならば生で先生のお話を味わっていただきたいけれど、それは難しい。ならば、せめて本校教員が生で聞いている様子を見ていただくことで、少しでもその雰囲気味わっていただけないか…という思いから、例年通り体育館を会場として講演会を行い、その様子をZoomで生配信することにした。どういう機材を、どう設置し使用すれば、見やすく、聞きやすいものになるか、研究部員・情報部員が協力し、本校文化祭のZoom開催などで試行しながら研究してきた。

しかしながら、年末より猛威を振るうオミクロン株の影響により、関東からお越しいただくことができなくなってしまったことが残念である。

こだわり② 公開授業は 事前限定配信に!

今回の研究では、3つの対話（『対象との対話』『他者との対話』『自己との対話』）に着目し、事後研究会を行ってきた。研究発表大会でも授業を軸に参会者の方々と話を深めたい。そのため、事前に研究授業を動画で配信した。カメラの角度でしか授業を見られないというデメリットはあるが、繰り返し見返すことで、見逃していた様子に気付けるという動画配信のメリットもある。子どもの声に字幕を付けたり、授業だけではわかりにくい子どもの背景をテロップで説明したりと、子どもたちのことを知らない人でもわかるように工夫した。一方で、参会者の方々に、いろいろな対話を見つけてほしいという思いもあるので、「対話」についての解釈についてはあえて入れないようにした。

こだわり③ 分科会は話しやすさを 大切に!

本校の研究では、「めっちゃしゃべれる研究会」と題して、少人数グループでの活発なやりとりを通して研究を深めてきた。研究発表大会当日も、参会者の方とたくさん話したい。そのために、校内研では、あえて校内に点在して、毎回Zoomを使って事後研究会を行ってきた。何人ずつなら話しやすいか、共有する記録は何を使うといいか、時間配分はどうするといいか等試行錯誤する中で、1グループは5~6名まで。記録は、確実にを行うため記録者が付箋で意見をまとめ、分類分けしていき、それを共有する形をとることにした。グループの人数を制限することで、分科会参加者数に上限があることは残念であったが、その分、実りの多い分科会にしたと考えた。同じ場で話ができないというデメリットもあるが、Zoom上だからマスクを外して表情を確認しながら話せるという利点もある。遠方の方も気軽に参加できることもオンラインならではの良さと言える。

研究発表大会の研究授業として事前配信された授業について、YouTubeの限定配信という形で、参加申し込みされた方のみが見られる形をとってきた。これはコロナ禍で休校中だったとき、子どもたちへ教員が授業に代わるものとして、動画を作成して配信したときのノウハウが活用された。その授業について以下に紹介していく。

研究授業紹介① Aグループ 小学部せいいかつ「びりびり わくわく かみあそび」

本単元では、1歳半~2歳7か月の発達段階の児童3名（2年生）を対象に、紙遊びを通して「自分の思いを伝える」「教材に向き合い、没頭して遊びこむ」「遊びを自分なりに発展させていく」姿などを目指して学習を展開してきた。

上記の姿を引き出すため、①ゆるやかな設定（活動時間、場所、道具は提示するが、活動内容は一律にせず、それぞれの思いから遊びを広げられるように）②豊富な小道具（感覚的な遊びやごっこ遊び等児童の思いに応じて活動を発展できるように）③思いを受け止め支援する（教師も楽しみ発信を引き出す）④「間」を作る（期待感いっぱい時間やタイミングを合わせる瞬間をつくる）などを意識して進めた。

何度も教師と紙を降らせて楽しむ子ども、紙に埋もれていた箸袋を見つけておままと遊びを始める子ども、シュレッダーの紙くずをサラダに見立てて教師にごちそうする子ども、ひらひら落ちる紙をみて「ゆき!」「あめ!」と見立てを表現する様子など、それぞれが自分の好きな遊びにのめり込み、教師や友達と関わり合いながらの遊びが展開していった。最後は♪パプリカが流れて活動が終了。「いやや」と言いつつ、片付けの活動も楽しみの一つとして最後まで楽しむことができた。



1・2・3……9・10
はいっ(手拍子)

研究授業紹介② Bグループ 中学部美術「もしも歴史人物が選挙にでたら」

本単元では、5歳～6歳頃の発達段階の生徒4名（2年生3名、3年生1名）を対象に、対象生徒達が興味を示しやすい歴史人物を取り上げて、「もしも歴史人物が生徒会選挙に立候補したら」という架空の設定のもと、選挙ポスターをデザインし制作した。

「表現したいものや方法等を自分で考えようとする」「よりよい作品になるように試行錯誤したり、こだわったりする」姿を目指すために、社会科で事前に好きな歴史人物について触れたり、作成前に実際の選挙ポスターを見比べながらデザインの工夫について考えたりした。



はいっ これが僕の作品です！
（自信満々）

そして研究授業である「デザインを考えよう」では『Keynote(iPadのプレゼンテーションアプリ)]』を使用して、文字や写真(絵)のレイアウト、文字の大きさや色、背景の色などを試行錯誤しやすい環境を設定した。普段は自分の意見を考えたり伝えたりすることが苦手な子どもも、Keynoteで考える場面では「(背景は)赤にしようかな」「(この色だと字が見えへん?)と自問自答したり、友達に意見を求めにいたり主体的な活動を促すことができた。その後の制作でもデザイン作りでもらった意見を活かして作成することができた。



研究授業紹介③ Cグループ 高等部職業「スピカ工房へようこそ」



本単元では、8歳半～14歳頃の発達段階の生徒9名（1年生2名、2年生4名、3年生3名）を対象に、職業科で取り組んでいるクラフトバンド製作に焦点を当て、無人販売の工夫として一人一本の商業作りを行った。コロナ禍において、地域での販売活動が停滞する中でのアイデアであり、教育活動において校内でも対面できない中で動画で学校を紹介したり、生徒会選挙の応援演説を行ったりしてきた経験も生かしている。この商業作りを通して、仲間と協力しながら相手(お客さん)を意識した仕事をする経験を積ませたいと考えた。

生徒達が試行錯誤しながら自分の作品を作り上げるため、まず、事前にさまざまな商業動画を視聴し研究してきた。多くの商業動画を視聴することで、商業の良さや工夫点をそれぞれの生徒が整理することができた。また、商業作成には、学習で経験しているiPadのカメラアプリや動画作成アプリを教材教具として使用し、生徒同士で意見交流をしやすい環境を設定した。

研究授業では、未完成の自分の企画を友達に見せ、意見交換しながらより良い商業を作り上げていく段階である。友達の動画を視聴してよかったと思ったことを「青い付箋」、改善すると思ったことを「ピンクの付箋」に書いて発表し、発表者はその意見を「黄色の付箋」に書いていくという形で、意見交流を行った。自分の意見を言葉で表現することが苦手な生徒も、付箋に書くことで自分の意見を整理して発言できた。また、改善点だけでなく、よかったところを発表することで、相手の立場にたつこと、そして、自分のよさに気づくことなども自然と行われていた。普段、人前で歌を披露することのなかった生徒が替え歌を録音して発表すると「初めて歌声を聞いたんですけど…心をぐっとつかまれました」と感想を伝える場面があったり、友達から「BGMはないほうがいい」「BGMではなくて、自分で歌ったらいい」など様々な意見をもらい、話し合いの後自分の動画を繰り返し見ながら考え込む姿があったりと友達との関わりの中で、発見したり自問自答したりする姿があった。



みんなが話し合いが終わった後も、繰り返し自分の商業を見返しています。

最後に、もらった意見の中で「これは生かしたいと思ったもの」に○を付けていった。他者の意見をすべて鵜呑みにするのではなく、その中で自分が共感できたものを選ぶことで、オリジナルの商業が完成していった。

出来上がった商業は、替え歌を披露するもの、製作過程の写真を織り交ぜたもの、農作業での取り組みも併せて紹介したもの、得意のイラストを駆使して紹介したものなど、生徒それぞれの個性が生かされたものとなった。

(文責 和田佑子)

実践ライブラリー(本校HP)の紹介

アイデアシェアタイムを通して実践した授業に関して簡単な単元計画、授業のポイント、子ども達の反応などを1枚のシートにまとめ「実践ライブラリー」としてHP上に公開しています。『インターネットで検索しても、発達年齢に合わない…』『一時間の授業ではなく、単元での流れが知りたい!』など、お困りの方はおられませんか? 今回の紀要では紹介できなかった授業を、発達段階別に掲載しています。みなさんの授業に少しでもお役に立てれば幸いです。内容は随時更新しています。ぜひ一度、ホームページをご覧ください。

ここをクリック!



実践ライブラリー: 中学部 国数「たんぼぼすごろくをしよう!」



友だちや先生と楽しいことがしたい!
じょうずに書きたい!
自分のことを書きたい!
でもちょっと自信がないなあ...

文字を書くこと、書讀すること、
難に解れることを楽しんでほしい!
文字や数について、楽しみながら
理解を深めたいしてほしい!



実践ライブラリー: 小学部 からだ「はっきよい どーん」



これは運動できるぞ・やりたいぞ、
ドキドキするけどがんばるぞ!

自信をもってできる
運動をしよう。

①「お相撲」ってなあに?
絵本をスライドに映して読んだ。
お相撲さんの被り物を使って
「お相撲」の雰囲気を高めました。

お相撲さん(マット)を押し倒すことに挑戦しました。初めての活動で不安な子どもも、先に挑戦する友だちを見て、活動への見通しを持つことができて、挑戦できました。

お相撲さん(マット)を押し倒すことに挑戦しました。初めての活動で不安な子どもも、先に挑戦する友だちを見て、活動への見通しを持つことができて、挑戦できました。

② お相撲対決!!
やりたいたい人を募って一人ずつお相撲さん(マット)を押し倒すことに挑戦しました。初めての活動で不安な子どもも、先に挑戦する友だちを見て、活動への見通しを持つことができて、挑戦できました。

お相撲さん(マット)を押し倒すことに挑戦しました。初めての活動で不安な子どもも、先に挑戦する友だちを見て、活動への見通しを持つことができて、挑戦できました。

③ みんなで倒そう!
みんなで協力してお相撲さんに挑戦!「○○ちゃんいっしょにやろー」と友だちを誘うこともありました。後ろから教員が押し、低学年の子も高学年の子も張り合いのある相撲が出来ました。

お相撲さん(マット)を押し倒すことに挑戦しました。初めての活動で不安な子どもも、先に挑戦する友だちを見て、活動への見通しを持つことができて、挑戦できました。

おすすめポイント

①～③のいずれの活動においても、生徒自身が見通しを持ち、安心して活動に取り組むよう、繰り返し取り組まれました。紙の返し取りの繰り返しで、活動での手ごたえを積み上げ、次の意欲や期待感を高められるようにしました。

編集後記

今回の研究では、教職員全員がかかわり、学部をこえたグループ研究が続けられたこと、『めっちゃしゃべれる研究会』の形を研究部が大事にしたことによりみな意見を出しやすかったこと、さらにオンラインを活用し、常に教育学部障害児教育講座の先生方と協議できたことは、私たちの授業実践を高める上で、非常に効果がありました。頭を悩ませ、先が見えず、手探りになった時期もありましたが、わかってきたこと、見えてきたことを整理し、今回、今見えた形にまとめることができました。

しかし、何分、内部の意見の集約です。読んでいただいた皆様の意見を含め、再度考えていくことがここからは大事になります。ホームページに掲載しています『実践ライブラリー』へのご意見も含めいろいろと教えていただけますと幸いです。

最後になりましたが、本研究を進めるにあたり、植草学園短期大学教授佐藤慎二先生には、研究の方向性についてご示唆・ご指導いただきました。また、常に私たちの考えに新たな視点をくださった本学教育学部障害児教育講座の先生方をはじめ、たくさんの方々にご指導いただきましたことに対しまして、厚くお礼申し上げます。今後とも各方面からご指導いただきますようお願い申し上げます。

滋賀大学教育学部附属特別支援学校
副校長 細谷亜紀子

研究同人

校長 藤田昌宏 副校長 細谷亜紀子
研究主任 巻幡知栄
副主任 和田佑子・河原林毅
実践ライブラリー担当 下紺晃季

○発達課題別グループ (☆印=チーフ)

【Aグループ (1.5歳程度～4歳程度まで)】

☆大坪英里 清水研吾 炭竈雄一郎 細谷亜紀子
河原林毅 武田義弘 成田豊 森下靖視 下紺晃季

【Bグループ (5歳程度～8歳程度)】

☆今咲美香 小松未央 米山知祐 森野達也
和田佑子 谷智代 山田菜々美 花木誠 藤田昌宏
山本祐美

【Cグループ (9歳程度～14歳程度)】

☆寺田慧 志賀元紀 石部和人 須田ひとみ
山下桃子 山本顕典 堀口毅 巻幡知栄 福谷芳恵
木村明子

○研究協力 滋賀大学教育学部障害児教育専攻

Aグループ助言: 白石恵理子 羽山裕子
Bグループ助言: 江原寛昭
Cグループ助言: 窪田知子 松島明日香

編集・発行 滋賀大学教育学部附属特別支援学校

住所 〒520-0002 滋賀県大津市際川3丁目9-1

連絡先 TEL 077-522-6569 FAX 077-526-2279

発行日 令和4年 2月 18日

印刷所 社会福祉法人 いしづみ会 〒520-0027 滋賀県大津市錦織2丁目9-28