

個別最適な学び研究部会 授業実践

令和4年12月14日(水) メイプル1組 授業者: 小山 文好

教科: 自立活動 単元名: 心と体をきたえよう 本時: 8/15

単元の目標: 発達促進に必要な様々な課題を挑戦して、考える力や最後までがんばる力、認知能力を高める。

1 部会の目標 (特別支援学級)

多様な手段を知り、意欲を持って粘り強く取り組み、振り返りができる児童を育てる。

2 本時の学習について

(1) 児童の実態

- 手先の器用でない子が多く、失敗することを先に考えてしまう児童がいる。
- ゲームの楽しさより、勝ち負けにこだわり、負けるといじけてしまう児童がいる。
- かっとなるとすぐに手を出したり、なかなか謝れなかったりする児童がいる。

(2) 目指す児童の姿

- 苦手なことも逃げずに最後まで取り組む子
- 勝ち負けにこだわらず、ゲームを楽しめる子
- 友達と協力して何事も笑顔で参加する子

(3) これまでの取組

- わりばしで細かいものをつかむ練習や綿棒を井桁に組んでいく練習
- トランプ、カルタ、ボールころがしなどみんなで楽しむゲーム
- 見る、聞く、想像するための認知機能強化トレーニング

3 授業における手立て



- ICTを活用して協力して問題を解決する場面をつくり、協力することの楽しさを味わわせる。
- ICTを活用して、苦手な部分(しゅうちゅうポイント、ていねいポイント、さいごまでポイント、なかよしポイント)を頑張れたかどうかを振り返らせ、頑張る意識を高める。

4 成果○と課題●

- 児童の苦手な部分を「なかよしポイント」として意識させることで、「見つける課題」で協力したり、答えを確かめ合ったりしながら仲良く協力することができた。
- めあてで（しゅうちゅうポイント、ていねいポイント、さいごまでポイント、なかよしポイント）を確認したので、それを常に意識させて課題に取り組ませることができ、めあてにそった振り返りができた、
- クロムブックを活用して、振り返りさせた。言葉で表現することが難しいので、各ポイントの☆マークを移動することで、達成感を味合わせることができた。
- クロムブックで振り返りさせたが、課題の答え合わせで、児童に○を書かせたり、拡大させたりして、実際に使って、説明させればPCの活用能力が向上できたのではないか。
- ていねいさが課題の一つであったが、「点つなぎ」に挑戦する児童がいなかったため、「ていねいポイント」に対するアプローチが今ひとつだった。