

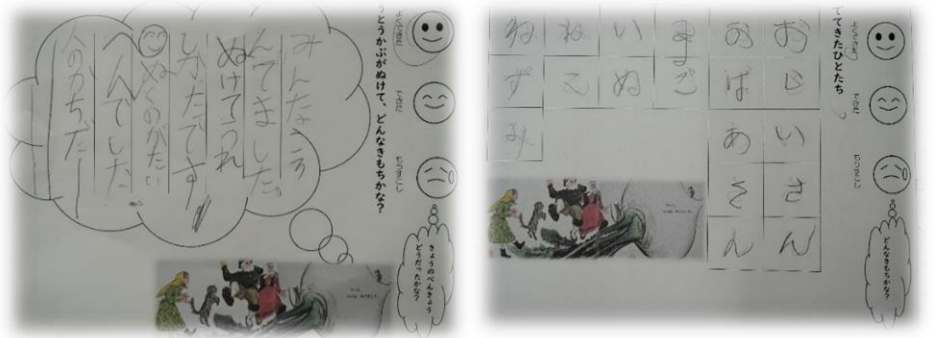
授業実践報告書（特別支援教育ブロック）

1 題材名 おはなしをたのしもう 題（おおきなかぶ）

2 学校課題研究との関わり

【仮説1に対する手立て】

話や文章に含まれている情報と情報との様々な関係を適切に捉えて、思考力や判断力、表現力などを働かせていけば、児童の知識・理解の質を高めることができ、主体的な学びに向かう児童を育てることができるであろう。



仮説1-③児童の実態に応じた振り返りシート

①音読の場面では絵本の読み聞かせを取り入れ、

一人で読むことが難しい児童も参加することができるようにする。

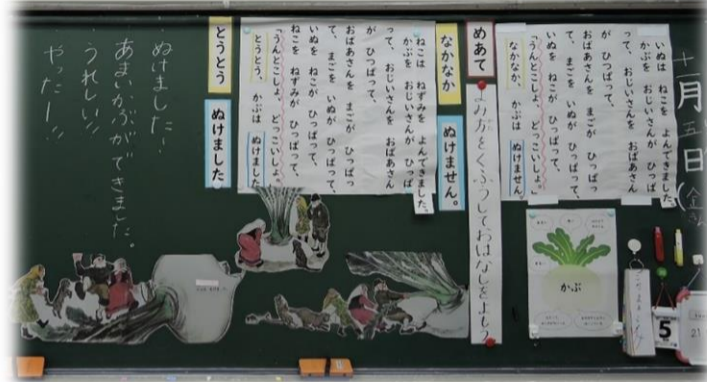
②板書では、登場人物の表情や気持ち、場面の様子や時間的経過や繰り返しの

表現に気付くことができるように絵や写真、具体物の掲示をする。

③学習活動の工夫

- それぞれの段階に応じた指導ができるよう、一人一人の実態に応じたプリントや教材・教具や指導形態の工夫を行う。

- 挿絵を選ぶ、並び替える、簡単な小見出しを付ける、動作化などの活動を行う。



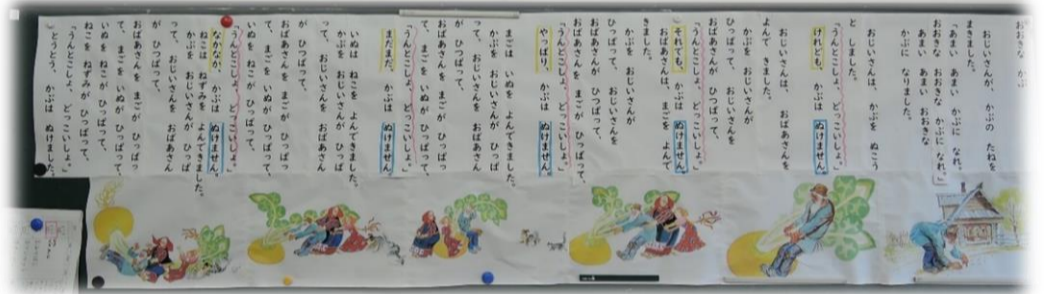
仮説1-②場面の様子や繰り返しの表現に気づくことのできるような板書

【仮説2に対する手立て】

取り出した情報について、整理の仕方、比較・分類の仕方、メモや記録の仕方、引用などの仕方を知り、必要な語句やキーワードを適切に使って相手に伝えることができれば、授業を通しての児童の「伝え合い、学び合う」力が高まるであろう。

①全文シートや挿絵を背面黒板に掲示し、いつでも児童が見られるようにする。

②対話的な学びの場として、一人一人が感想や言葉を発表し、（先生とのやりとりでも良い）共有するような場面を作る。



仮説2-①全文シート（背面黒板・児童用）

【他教科との関連】

- 生活単元学習・・・かぶを育て、観察や水やりをする。
- 図工・・・おおきなかぶ・おめんを制作する。



【生活単元学習】かぶを育てよう



【生活単元学習】生長の過程を廊下に掲示



【図工】おおきなかぶ・劇で使うおめんをみんなでつくろう

3 単元の目標【共通目標】

【知識・技能】

- 語のまとまりや言葉の響きなどに気をつけて物語を楽しむながら音読することができる。（知（1）ク）

- 物事の始めと終わりなど、情報と情報との関係について理解することができる。

（特別支援学校の各教科 第3段階〔知識及び技能〕 情報の扱い方に関する事項ーイ（ア）

【思考・判断・表現】

- 場面の様子や登場人物の行動など、内容の大体を捉えることができる。（思C（1）イ）

- 絵本や易しい読み物などを読み、時間的な順序など内容の大体を捉えることができる。

（特別支援学校の各教科 第3段階〔思考力、判断力、表現力等〕C読むこと イ）

【主体的に学習に取り組む態度】

- 繰り返しの内容の物語に興味を持ち、進んで学習することができる。

- 動作化を交えながら、登場人物の気持ちを考えたり、言葉に表したりすることができる。

4 単元で取り上げる言語事項

- 言葉の特徴や使い方などを身に付け、自分の思いや考えを深める時間を設ける。

- 振り返りの時に、振り返りシートを用いて自身で振り返る。



仮説1-②かぶについて知っていること（黒板掲示）



5 単元の評価基準【共通目標】

- 繰り返しの言葉やリズムに気づき、動作化を交えながら楽しんで音読することができたか。(知識・技能)
- 繰り返される言葉を見つけ、繰り返しの面白さを感じることができたか。(思考・判断・表現)
- 音読をして、時間的な順序など物語の内容の大体を捉えることができたか。(思考・判断・表現)
- 進んで音読を楽しんだり、動作化をしたりすることができたか。(主体的に学習に取り組む態度)

6 指導と評価の計画 (全7時間)

時	活動内容	評価
1	○学習の見通しを持つ。場面1 「おおきなかぶ」の全文を読み、登場人物や人数を確認する。 ・「かぶ」について知っていることを発表し合う。 ・種をまいているときやかぶができたときの気持ちを想像する。 ・児童に合ったワークシートを活用し、振り返りをする。(毎時)	・学習の見通しを持ち、進んで音読を楽しもうとしているか。(ABCDE) ・種をまいているときや大きなかぶができたときの気持ちを想像することができたか。(ACD)
2 5	○場面2～5 ・繰り返しの言葉や副詞に着目して読む。 ・繰り返しのおもしろさやリズムを楽しんで音読する。 ・全員がおじいさん役となって動作化してみる。	・登場人物の順番など、お話の大体を捉えることができたか。(ACD) ・繰り返しやキーワードになる言葉があることに気が付き、読み方を工夫したり楽しんだりしながらお話をよむことができたか。(ACD) ・繰り返しの言葉やリズムを楽しんで音読することができたか。(BE) ・叙述や挿絵を手がかりに、場面の様子や登場人物の言動や気持ちを考えることができたか。(ACD)
6 (本時)	○場面6 ・全体を改めて読み、くり返し表現や場面の変化に気づく。 ◎役を決めて登場人物になりきって音読する。 ・全員でかぶが抜けた時の気持ちを想像する。	・登場人物になりきって音読や動作化をしたり、お話の内容を楽しんだりすることができたか。(ABCDE) ・叙述や挿絵を手がかりに、場面の様子や登場人物の言動や気持ちを考えることができたか。(ACD)
7	○発展させて、音読劇に挑戦しよう。 ・前時の音読劇での反省や工夫を活かしてもう一度音読劇をする。 ・感想などを伝え合い、学習を振り返る。	・既習事項を活用して、言葉を読むことができたか。(BE) ・既習事項を活用して、言葉や文章を読んだり、書いたりすることができたか。(ACD)

7 本時の学習指導 (6/7時)

(1) 目標

名前	本時に関する目標
共通目標	○繰り返しの言葉やリズムに気づき、動作化を交えながら楽しんで音読することができる。(知識・技能) ○繰り返される言葉を見つけ、繰り返しの面白さを感じることができる。(思考・判断・表現) ○音読をして、時間的な順序など物語の内容の大体を捉えることができる。(思考・判断・表現) ○進んで音読を楽しんだり、動作化をしたりすることができる。(主体的に学習に取り組む態度)
A	○繰り返しの内容の物語に興味を持ち、内容を動作化して楽しむことができる。(主体的に学習に取り組む態度) ○物語を読み登場人物の気持ちを考えたり、表現したりすることができる。(知識・技能)
B	○登場人物を物語に出てくる順番で黒板に貼ることができる。(知識・技能) ○絵本などを見て、知っている事物や出来事などを指さしなどで表現することができる。(思考力, 判断力, 表現力等)
C	○繰り返しの内容の物語に興味を持ち、キーワードとなる言葉に着目して学習することができる。(主体的に学習に取り組む態度)
D	○想像を広げて物語を読み、登場人物の気持ちを考えたり表現したりすることができる。(知識・技能)
E	○読み聞かせを聞いたり、言葉を模倣したりするなどして、言葉の響きやリズムに親しむことができる。(知識・技能) ○読み聞かせを聞き、登場人物や物語の順番を言うことができる。(思考力, 判断力, 表現力等)

(2) 評価基準

名前	評価 (発言・観察・ワークシート)
共通目標	○繰り返しの言葉やリズムに気づき、動作化を交えながら楽しんで音読することができたか。(知識・技能) ○繰り返される言葉を見つけ、繰り返しの面白さを感じることができたか。(思考・判断・表現) ○音読をして、時間的な順序など物語の内容の大体を捉えることができたか。(思考・判断・表現) ○進んで音読を楽しんだり、物語の内容を動作化したりすることができたか。(主体的に学習に取り組む態度)
A	○繰り返しの内容の物語に興味を持ち、内容を動作化して楽しむことができたか。(主体的に学習に取り組む態度) ○想像を広げながら物語を読み登場人物の気持ちを考えたり、表現したりすることができたか。(知識・技能)
B	○登場人物を物語に出てくる順番で黒板に貼ることができたか。(知識・技能) ○絵本などを見て、知っている事物や出来事などを指さしなどで表現することができたか。(思考力, 判断力, 表現力等)
C	○繰り返しの内容の物語に興味を持ち、キーワードとなる言葉に着目して学習することができたか。(主体的に学習に取り組む態度)
D	○想像を広げながら物語を読み登場人物の気持ちを考えたり、表現したりすることができたか。(知識・技能)
E	○読み聞かせを聞いたり、言葉を模倣したりするなどして、言葉の響きやリズムに親しむことができたか。(知識・技能) ○読み聞かせを聞き、登場人物を言ったり物語の順番を言ったりすることができたか。(思考力, 判断力, 表現力等)

(3) 展開

学習活動	学習内容	指導の意図と児童の学習の様子
1 ことばあそび 「いつどこでだれがなにをした」ゲームに取り組む。	○ことばあそびをする。	「自分が書かれて嫌なことは書かない」という約束を確認。 実態に応じて5つのグループに分かれてカードを作成する。
2 活動表を見て、 本時の学習内容をつかむ。	○本時の活動を確認する。 ○全文シートを 声に出して読む。 (動きをつけて) うんとこしょ、どっこいしょ! めあて よみかたを くふうして おはなしをよもう。	背面黒板の全文シートを見ながら、お話を声に出して読む。 学習の見通しが持てるように流れを提示する。 ①ことばあそび ②みんなでおはなし ③やくえらび ④やってみよう ⑤まとめ ふりかえり
3 登場人物を確認する。	○登場人物の確認 ○登場人物の絵を出てきた順番で 黒板に貼る。 おじいさん！おばあさん！まご・・・	出てきた登場人物を順番に黒板に貼ることで、お話のあらすじを確認する。 繰り返しの言葉や接続詞を意識することができるよう、3色で分けて線を引く。
4 繰り返しの部分を 確認する。	○繰り返し出てくる言葉や接続詞の確認。 【うんとこしょ、どっこいしょ。】・・・桃色	ぬけませんではなく ぬけましたね！
5 役を選ぶ。	○最後の場面（第6場面） の役割を決める。	自分でやりたい役を選ぶことができるよう声を掛ける。希望が重なっても子ども同士で決めることができるようにする。
6 役になりきって 音読する。	○それぞれの役になりきって表現する。 おおきなかぶが できました！ ぬけて よかった！	役になりきって「うんとこしょ、どっこいしょ。」の部分など、からだを動かしながらお話を読む。 繰り返しのある部分の読み方や表現のしかた、「まだまだ」「とうとう」などの言葉を意識して音読ができるようにする。
7 本時のまとめをする。	○本時の学習のまとめをする。	抜けた時の気持ちを子供一人一人に聞いて、児童の発言を板書し共有できるようにする。
8 学習のふり返しをする。 ・	○本時の学習の振り返りをする。 ○個に応じたふり返りの課題に取り組む。	まとめ・ふり返りの際に児童が授業の流れが見えて、学んだことが分かるような板書になるようにする。 本時の学習を通して、児童ができるようになったことや力がついたことを教師が確認する。 本時の振り返りを通してもっとよくできそうな部分や工夫できそうな部分を意識してもう一度通してやることを伝える。

成果と課題

【成果】

- ・言葉遊びでは、一人一人が熱心に取り組んでいた。
- ・全文読みでは、動きをつけて声に出す児童もいて良かった。もっと動きを広めても良い。
- ・児童の実態に応じた振り返りシートの活用は良い。
- ・お面やかぶなど、授業に使用する教具を自分たちで作成したことで意欲が高まった。
- ・生活単元学習や図工などと関連させたことで、お話をより身近に感じ、児童が主体的に学ぶことができた。

【課題】

- ・この子になにをさせたい、学ばせたいかという目標を明確にする。目標は1つで良い。
- ・ふりかえりシートに記入した自分の考えを自分の言葉で伝えることができるようにする。
- ・劇遊びでは、その役を希望した理由や自分の気持ち（意見、考え）を出すことができると良い。
→困ったとき（抜けないとき）にどうすればよいのか・・・日常生活と結びつけて考え、身に付けさせていくことが大切。
- ・どの授業においても、もっと様々なことに挑戦させて良いのでは。「これできそう！」というものをやらせてあげられると良い。

