

〈小学部〉

〈学部研究テーマ〉

「やってみよう」「おもしろい」「できた」を目指して
～「合わせた指導」について教科の観点から～

ア テーマ設定の理由

小学部では日頃の学習や生活の様子から感じる子ども達の「主体的に取り組む姿」について話し合ったところ、「やってみよう」「おもしろい」「できた」というキーワードが導き出された。自分からやりたいという自発的な気持ちの変化や行動へ移す意欲「やってみよう」。実際にやってみてうれしい・楽しい・もっとやりたいという興味関心の高まり「おもしろい」。達成感や成就感と自信につながる「できた」。これは小学部の学習指導の基本的方針である『「やってみよう」「おもしろい」「できた」と実感できる活動を設定すること』の考え方とも重なる。

また、校内研修会等での学びから新学習指導要領の実施を目指して、小学部における主要な教育形態である「合わせた指導」について各教科の視点で計画段階から検討していく必要が分かった。そこで、小学部の研究テーマ『「やってみよう」「おもしろい」「できた」を目指して～合わせた指導について教科の観点から～』を設定した。

イ 研究計画

月	内 容
4月	第1回全校研究会
5月	2年次の方針確認、授業改善シートの様式検討
6月	評価方法の検討及び授業改善シートの活用
7月	
8月	
9月	高学団研究授業・全校授業研究会
10月	
11月	低学団研究授業・授業研究会
12月	
1月	2年次のまとめ
2月	第2回全校研究会

ウ 授業実践

小学部では新学習指導要領の学びから教科の視点で年間指導計画を見直し、「授業改善シート」改善・作成及び評価について話し合い、大きなPDCAサイクル（年計画・単元）と小さなPDCAサイクル（単元・1時間ごと）を組み合わせ、低学団と高学団それぞれで行った。

低学団は「遊びの指導（自由遊び・課題遊び）」について、大小のPDCAサイクルで遊具や支援の工夫・改善を図りながら、各単元に一定期間継続して取り組んだ。「自由遊び」では、遊びたい遊具・遊び方を選んで時間いっぱい没頭し遊ぶ姿が多くみられた。自由遊びの後に設定した「課題遊び」では、BGMや周囲の様子から課題遊びの始まりを察知し、自発的に参加できることが徐々に増えてきた。また、どの単元にも課題遊びを設定することで、友達や教師と一緒に一つの遊びに取り組む経験を積むことができた。

【開かれた授業研究会】 遊びの指導 単元名「段ボールで遊びをしよう」

行動の記録	
高学団	<ul style="list-style-type: none"> ・巴塔ゴラの音楽を聞いてバスを待たずにホールへ。 ・段ボール置き場から色々な段ボールを出してきてよくチェック。 ・穴があいている段ボールにボールを入れたり、ガムテープをはがして中に入ったりと、ひとりで考えたあそびをする。 ・「わっ！大魔王はびびりまじか！近所で「わっ！大魔王はー！」と何回も叫んで箱を動かして遊ぶ。またそこに留まるといって箱が少しづつ倒れしめてみる。
低学団	<ul style="list-style-type: none"> ・「さいしゅられして来るのはー 叫びはさかへ」と言いながら箱で遊ぶ。(ガムテープ) ・箱の裏側に「のりまじり！」と書き、遊ぶ。 ・自的のりくつ、くつをぬく。 ・電線にすくんで取りこむ。もう一回！ととにふかす。終点まで電線を見おろす。他の道具をさくさくと見て回った後電線にすくんで取りこむ！と書く。また大魔王と同じように箱を動かして遊ぶ。



高学団は「生活単元学習」を取り上げ、行事等の事後学習の充実を図った。従来の事後学習に加え、アルバム作りや感想発表など、当日の体験・経験を言語化したり視覚化したり、調理や製作などを再体験する学習をパターン化して行った。パターン化することにより子ども達は見通しをもって取り組み、自主性や技術面が育ち、プラスのフィードバックを行うことで自信をもって表現する様子が見られるようになった。

【開かれた授業研究会】 生活単元学習 単元名「校外学習事後学習」

(児童の評価)

【図画工作】 畫したいことを基に材料や用具を使い、工夫して作ることができたか。

【図画】 思い出に描いていることを選び、言葉や身振りで伝えたり、友達や発表内容に注目して聞いたりすることができる。

知識・技能	思考力・判断力・表現力等	学びに向かう力・人間性等
Ⅲ のりや両面テープを使用し台紙に写真や貼った、手本を見ながらタイトル文字を書いたりすることが出来る。	Ⅲ 思い出に描いていることを選び、具体的な言葉を用いて表すことができる。	Ⅲ 友達の発表を聞いて、自分の共通点があるか見つけることができる。
Ⅱ のりや両面テープを使用し写真やタイトル文字を台紙に貼ることができる。	Ⅱ 思い出に描いていることを一つ選び、言葉や身振りで表すことができる。	Ⅱ 友達の発表に注目することができる。
Ⅰ のりや両面テープを使用して教師と一緒に写真やタイトル文字を台紙に貼ることができる。	Ⅰ 写真の中から思い出に描いていることを一つ選ぶことができる。	Ⅰ 友達の発表が終わったら拍手をすることができる。

◎よくできた ○できた △もう少し

知識・技能	思考力・判断力・表現力等	学びに向かう力・人間性等	エピソード(気づいたことなども)			
N・S	Ⅲ	○	◎	Ⅰ	○	のり付けは指示どおり、印に貼ってできたが、わざと写真を上下さかさまに貼ろうとした自分の好きな写真を選び、ホワイトボードに「かめめアラス」と書き、発表できた。



エ 成果と課題

(ア) 成果

- 〈低学団〉・教科の視点の捉え方や主体性をエピソード記録。
 - ・授業改善シートを二度回覧し、主体的な姿を赤線を引いて共有し、改善を行う。
- 〈高学団〉・新学習指導要領を参考に1つの観点について軸がぶれないように評価規準を設定し、三段階で評価。
 - ・評価規準以外にも成長が見られたことについては授業改善シートにエピソード記録で補う。
 - ・教科の視点でのねらい、単元計画、評価規準、評価を1枚にまとめる。

(イ) 課題

- 〈低学団〉・(自由な遊び方を制限しないため) 各教科の視点で個々の目標を立てることが難しかった。
- 〈高学団〉・毎時間細かく評価規準を設定すると成長の様子がよく分かり次の課題が明確になるが、負担感が大きい。

オ 次年度に向けて

- 〈低学団〉「遊びの指導」、高学団は「生活単元学習」について継続し、低学団は教科の視点の取り入れ方や、客観的な主体性の評価方法などについて確認していく。
- 〈高学団〉単元のつながりを意識し、授業改善シートの様式を検討しながら、PDCAのC(評価)を中心に更に改善を図っていく。