

平成26年度 千葉市教育研究会
特別支援教育部会 Bブロック 11月例会

【Bブロックテーマ】

個々の能力に応じた表現力を育てるための支援のあり方

【授業研究・協議会】

14:00 ～ 14:50 授業研究

授業者	行木 宏彰 齋藤 容一 石井 里美 油布 茂男
展開場所	槇の木A教室・槇の木C教室・槇の木D教室・槇の木E教室

14:50 ～ 15:05 休憩（下校指導）

15:10 ～ 16:30 協議会（会場：木工室）

【講師】

千葉市養護教育センター

指導主事 岡西 克己 先生

平成26年11月18日

千葉市立新宿中学校

特別支援教育指導案

展開場所	槇の木A・C・D・E教室		
授業者	行木 宏彰	(T1)	
	齋藤 容一	(T2)	
	石井 里美	(T3)	
	油布 茂男	(T4)	

1 単元名 「働く生活を考えてみよう」

2 単元について

児童・生徒はいずれ、社会参加をしていく。学習指導要領では、知的障害者である生徒を教育する場合の教育課程において、中学部では【職業・家庭】という教科を位置づけている。また、高等部では【職業】単体で教科として位置づけられている。実際に高等部では【職業】という教科で時間割を組み、生徒に指導・支援を行っている学校が多い。しかし、中学校の特別支援教育においては、なかなか【職業・家庭】の教科内で、職業的内容にてふれて、学習を進めている学校は少ないように感じている。実際、本学級においては、3年生は職場実習。1、2年生は校内実習を行うことで、「働くということの意識づけ」程度の学習しかできていないのが現状である。しかし、ノーマライゼーションが社会に浸透し始めている今、中学校年代の早いうちから【職業】についての学習を深めていくことが大切なのではないかと考え、本単元を設定した。

今年度のBブロックの研究テーマは「個々の能力に応じた表現力を育てるための支援のあり方」である。33名の生徒の実態は、多種多様である。そのため、研究のテーマである「個々の能力に応じた表現力」を育むことはとても重要である。また、本単元の内容と研究テーマをうまく結びつけていくことで、より個人の表現力を豊かに育てていくことができるのではないとも考えながら、単元の内容を検討した。そこでは、実際に働く現場を想定しながら、ロールプレイングをし、生きた教材としていくこと。また、わかりやすくまとめ学習をしていくことなどで、一人ひとりの表現力をより育てていくのではないかと考えた。

本学級の生徒は、1学年10名、2学年17名、3学年6名、計33名で構成されている。学校生活では、3年生が学級をまとめ、雰囲気よくリードしながら楽しく生活できている。しかし、人数が多いがゆえに、自己主張が増えてしまい、クラスの仲間の想いや声が届かなくなってしまうことなどが課題とされている。今年度の職場実習および校内実習は、10月21日からの4日間実施した。そこでは、働くことの大変さを感じることができた様子であった。しかし、「働く」ということは決して、大変だということだけではないはずである。今回の実習では、得ることがなかなかできなかった、働くことの意味であったり、喜びであったりの発見を、本単元を通して味わうことができると考えている。さらには、一人ひとりが自由に発言したり、ロールプレイングしたりと表現をしていくことで、33名の生徒がお互いに尊重し合い、よりクラスの団結を深めながら、自分の将来の進路にも向き合っていくきっかけになることを期待している。

3 単元の目標

- 自分の進路や働く生活について考えることができる。
- 仲間と協力して活動することができる。
- 働くことの楽しさを感じることができる。

4 単元の計画

(1) 単元における手立て

- ・働く生活を身近な人から想定できるような導入をする。
- ・実際に体験した、職場実習や校内実習の様子が思い出せるようそのときの写真を用意する。
- ・なぜ働くのかを考えることができ、書き留められるプリントを用意する。
- ・働くことは、自分や相手がどのような気持ちになるのかをまとめられるプリントを用意する。
- ・実際に働く生活がどのようなことかを模擬体験できる場面を設定する。
- ・より、働く生活の模擬体験が身近になるよう、槇の木学級の先輩の進路先を提示する。

(2) 活動計画

月日	時数	活動内容
10月下旬	20	職場実習・校内実習【(箸・爪楊枝・お手ふき) 3点セット詰め】
11月上旬	8	バザー頒布会で製品を売ろう!
11月中旬	2	働く生活を考えよう
11月18日	本時	働く生活を考えよう(まとめ)

5 本時の指導

(1) 本時の目標

- ・自分なりの表現の方法で働く生活が体験できる。
- ・実際の学校生活が働く生活であったことに気付くことができる。
- ・仲間と協力して活動に取り組むことができる。
- ・働くことで、周りのどこかの人が幸せな気持ちになっていることに気付くことができる。

(2) 本時の展開

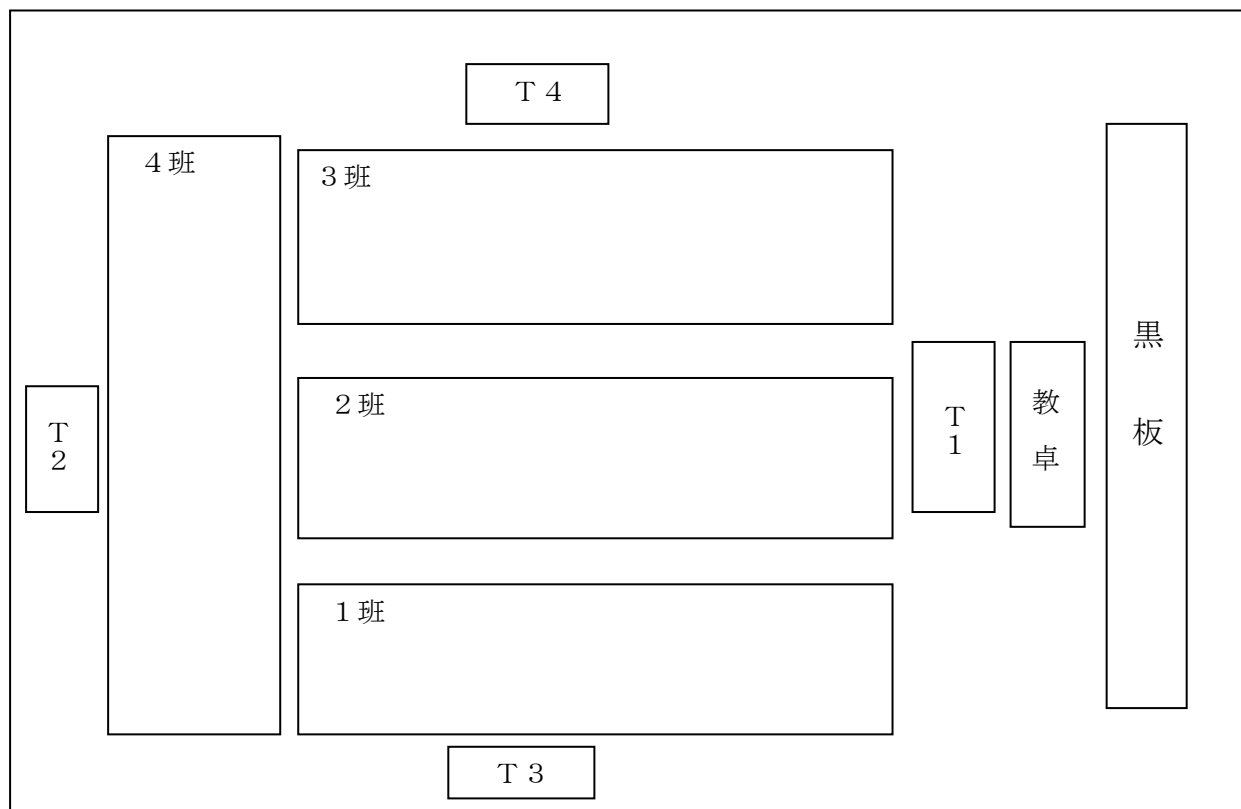
時配	生徒の活動	支援上の留意点	備考
14:00 ～ 14:10 (10分)	○生単ファイルを準備し、前回のプリントを準備しておく。 ○日直による始めのあいさつ。 ○本時の活動内容を知る。	○T2～T4は、均等にわかれ、活動の準備ができていなそうな生徒の支援をする ○14時になったら号令がかけられるようT1は、14時前になったら、「時間を意識しましょう」と時間が意識できるような言葉をかける。 ○前回のプリントを使いながら、本時の活動内容を確認する。 ○説明の最中において、困っている生徒、集中できていない生徒がいれば、T1～4は、個別に言葉をかけるなどの支援を行う。	生単ファイル プリント 筆記用具

<p>14:10 ～ 14:40 (30分)</p>	<p>○各教室に分かれて、働く体験のロールプレイを行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1班は、E教室にて活動 • 2班は、D教室にて活動 • 3班は、C教室にて活動 • 4班は、A教室にて活動 <p>○時間が半分過ぎたら、役割分担を交代する。</p> <p>○時間をみて、A教室に戻る。</p> <p>○ロールプレイをしての感想を発表する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> • T2は、E教室にて、生徒の掌握や活動に積極的になれていない生徒への支援を行う。 • T3は、D教室にて、生徒の掌握や活動に積極的になれていない生徒への支援を行う。 • T4は、C教室にて、生徒の掌握や活動に積極的になれていない生徒への支援を行う。 • T1は、A教室にて、生徒の掌握や活動に積極的になれていない生徒への支援を行う。 <p>○時間をみて、半分過ぎたら、今行っている分担を交代するように言葉がけなどの支援を行う。</p> <p>○時間が過ぎないように、活動時間が意識できるような言葉をかけ、オーバーしないよう支援を行う。</p> <p>○T1は、働き役手の感想を中心に生徒に話をきく。</p>	<p>チラシ</p>
<p>14:40 ～ 14:50 (10分)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 仕事が大変だった • ありがとうの言葉が嬉しかった。 • 難しかった <p>○各班の感想から、働くことの楽しさや喜びがあることを知り、プリントに記入する。</p> <p>○号令係による終わりのあいさつ。</p>	<p>○T1～T4は、感想に困っている班があれば、教室内での様子がどのような雰囲気であったかを伝え、ヒントをだすようにする。</p> <p>○生徒の感想から、働くことは相手や自分が、ありがとうや嬉しい気持ちになること。に繋がるようなまとめを行う。</p> <p>○T1～T4の誰かが、働く楽しさを、実体験から伝える。</p> <p>○終わりの号令の前に、明日からの学校生活が、働く生活の一步になることを伝えてから、号令を指示する。</p>	<p>プリント</p>

(3) 評価

- 自分の表現方法で相手に自分の気持ちが伝えられたか。
- 学校生活が、働く生活に繋がることに気づけたか。
- 仲間と協力して活動に取り組めたか。
- 働くことは、周りの人を喜ばすということに気づけたか。

6 配置図



7 生徒の様子、目標、手立て

生徒	本時の目標	本時の手立て
2年 4班 T 1 支援	<ul style="list-style-type: none"> 仲間と一緒にロールプレイの活動を行うことができる。 自分の表現方法で、相手に気持ちを伝えることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ロールプレイ開始時には、そばにいて、活動内容をその都度伝える。 自分の思いが、指さしや簡単な言葉で、相手に伝えられるよう、視覚的に訴えられるチラシなど用意しておく。
1年 4班 T 1 支援	<ul style="list-style-type: none"> 仲間に自分なりの表現方法で、思いや考えを伝えながら、ロールプレイに参加することができる。 学校生活での活動が、働く生活に繋がること気付くことができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ロールプレイの活動前に、自分の思ったことや意見を相手にしっかり伝えることを約束しておく。また、困ったときや伝えられないときには、すぐに相談することも一緒に約束しておく。 学校生活が働く生活とどのように繋がるかを考えられるように、最後のまとめの時間で、発表する機会を設ける。

<p>3年 4班 T1支援</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ロールプレイでは、職場実習での経験を生かしながら、自分なりの表現方法で、相手と接し活動に取り組むことができる。 • 働くことで、どこかの誰かが嬉しい気持ちや幸せな気持ちになっていることに気付くことができる。 	<ul style="list-style-type: none"> • 活動前に「職場実習で感じた事や学んだ事を生かしてみんなをリードしよう」など、実習の経験を思い出すような言葉をかけておく。 • プリントを穴埋め形式にしておき、自分で大切なポイントを書き留められるようにする。
<p>1年 1班 T2支援</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 仲間と協力しながらロールプレイに参加し、自分なりの表現方法で気持ちを相手に伝えることができる。 • 学校生活が働くための生活に繋がっていることに気付くことができる。 	<ul style="list-style-type: none"> • ロールプレイをする教室に入ったあとに、仲間と一緒に活動することや自分の思っていることや行動を自由に表現して良いことをもう一度、個別に確認をする。 • 学校生活の何が働く生活に繋がるかを考えられる、穴埋め式のプリントを用意しておき、一緒に確認する。
<p>3年 2班 T3支援</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 自分の思いを、相手に自分から伝えることができる。 • 学校生活での学習が、働く生活に繋がる事に気付くことができる。 	<ul style="list-style-type: none"> • 自分の思いや情報を視覚的に自分から相手に伝えられるよう、チラシなどを用意しておく。 • 学校での、どのような学習が働く生活に繋がるかが具体的にわかるようにプリントを用意しておき、確認をする。