

令和6年度 研究紀要 第51号

学びに向かう力×情報活用能力に着目した授業づくり

～目標を意識して取り組むことのできる子どもの育成を目指して～

＜3年次＞



国立大学法人 山梨大学
教育学部附属特別支援学校

目 次

はじめに	1
1 研究主題について	2
2 研究経過	3
3 令和6年度の取り組み	6
4 各学部の実践	
○小学部の実践	8
○中学部の実践	28
○高等部の実践	50
5 学校研究のまとめ	68
資料	71
おわりに	80
文献・研究同人・指導助言者および共同研究者	

はじめに

本研究紀要も第 51 巻を迎えることとなりました。本校における研究は、児童生徒の学びを深め、より良い支援のあり方を追求することを目的とし、日々の教育活動と密接に結びつけ行われてきました。今巻は、3 年間にわたる研究の最終年度として、「児童生徒の自己調整学習と情報活用能力を組み合わせた支援のあり方」をテーマにして取り組んだ実践と研究の成果をまとめたものです。

「自己調整学習」は、学習者が学びの目標を設定し、その達成に向けて方略を選択・実行し、その結果を振り返るというサイクルを繰り返すことです。この学習サイクルが身につくことで、児童生徒は自らの学びを主体的に進めることができるようになります。しかし、このプロセスを一人で進めることは容易ではありません。教員あるいはクラスメートが寄り添って、適切なタイミングで支援を行い、ときには、児童生徒自らが進める学びをそばで見守ることも、子どもたちの自己調整学習を促す上で重要であることが、実践を通して見えてきました。

本研究では、「情報活用能力」を自己調整学習の過程と結びつける視点も重視しました。現代社会において、多様な情報の取捨選択や活用は、生活のあらゆる場面で求められます。児童生徒が自分にとって必要な情報を見極め、適切に活用できる力を養うことは、将来の自立や社会参加につながる重要な要素となります。本校では、情報活用における具体的な支援の方法を検討し、実践を通してその有効性について探究しました。実践を通じ、自己調整学習の過程において情報活用能力が果たす大きな役割を実感することとなりました。

本研究の成果は、これまでの取り組みを総括したものであると同時に、次なる課題への出発点でもあります。そのように捉えると、自己調整学習は、児童生徒だけのものではなく、教師自身の教育実践においても求められるものです。今年の実践を振り返り、そこで得ることのできた知見を礎として、新たな研究へとつなげていきたいと考えています。

本校の研究を進めるにあたり、専門的な助言を賜りました指導助言者の先生方および大学の先生方には、これまでのご指導に心より感謝申し上げます。最後になりますが、本研究に関わったすべての方々のご協力に、改めて御礼申し上げます。

山梨大学教育学部附属特別支援学校
校 長 田 中 武 夫

学びに向かう力×情報活用能力に着目した授業づくり

～目標を意識して取り組むことのできる子どもの育成を目指して～

Ⅰ 研究主題について

山梨大学教育学部附属4校園共同研究WGでは、「きりの探究サイクル」という学びの必然性を生み出し、自ら考える主体的な学習を実現するための探究サイクルを回すためのエネルギーとして、子どもたちに非認知能力を育成していくことを目的として共同研究に取り組んでいる。非認知能力について文部科学省では、主に意欲・意志・情動・社会性に関わる3つの要素からなるもので、「①自分の目標を目指して粘り強く取り組む。②そのためにやり方を調整し工夫する。③友達と同じ目標に向けて協力し合う。」と定義しており、育成すべき資質・能力の三つの柱の「学びに向かう力、人間性等」の部分に当たると示している。そこで、本校の学校研究では、「目標を意識して取り組む子供の育成」を目指し、「自己調整学習」という視点に着目し、研究を進めていくこととした。

また、令和3年度の学校研究では、「個に応じた支援の探求～ICTの活用を通して～」を研究主題に、個々の児童生徒への支援ツールとして、自立活動の視点でのICT活用を取り上げて取り組んだ。積極的な活用を通して、教師側の意識の変化として、ICT活用への不安感が減り、関心が高まったという大きな成果が挙げられたため、活用場面をさらに広げ、教科指導の効果を高めたり、教科横断的な視点に立った情報活用能力の育成を図ったりすることを目指して取り組んでいきたいと考えた。

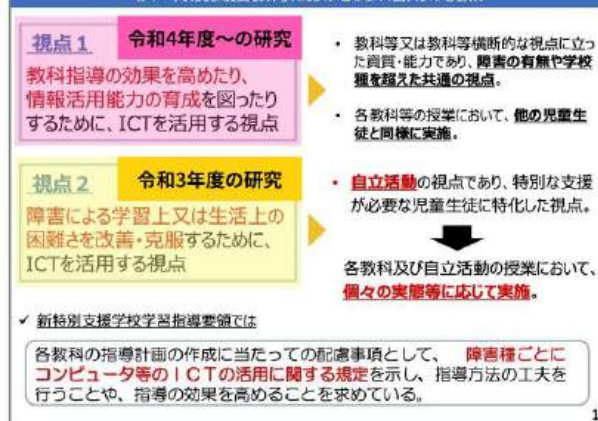
令和3年度の答申では、主体的・対話的で深い学びを実現するためには、個別最適な学びと、協働的な学びの一体的な充実が必要であり、そのためには積極的なICT活用が効果的であると示している。これらの2つの視点を踏まえ、児童生徒自らが目標を立てたり、目標に向かって試行錯誤したりするための手段として情報活用能力を捉え、自ら考える主体的な学習を実現することを目指し、研究主題を設定した。

きりの探究サイクル

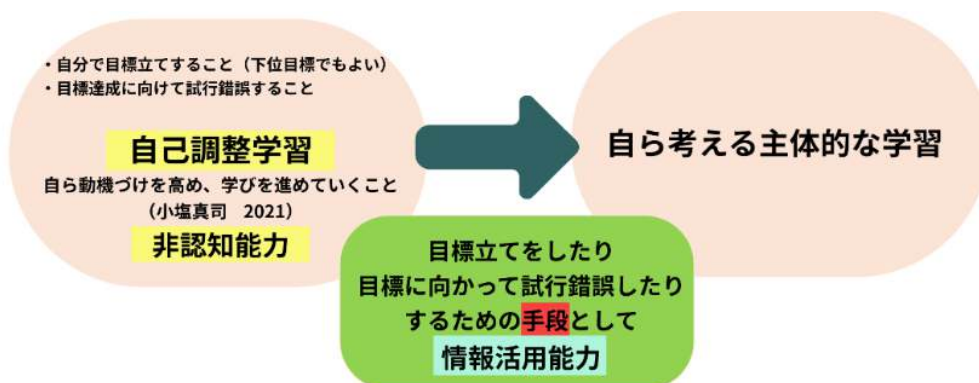


山梨大学教育学部附属4校園共同研究WGより

1. 特別支援教育におけるICT活用の視点



「特別支援教育におけるICTの活用について」文部科学省（2020）



2 研究経過

(1) 令和4年度の取り組み

まず、教師自身が学習指導要領の示す目標及び内容を踏まえた授業ができるよう、「音楽科・図画工作科／美術科・体育科／保健体育科」の3教科を取り上げ、学習指導要領を読み込み、指導内容チェックシート（資料1）を活用しながら、適切な目標を提示することに取り組んだ。成果として、教師自身が意識的に目標を提示することはできるようになったが、児童生徒自身が目標をより意識できるような手立てが必要であることが分かった。次年度へ向けて、児童生徒が「目標を意識できているか」や「目標達成に向けて試行錯誤しているか」を具体的に評価していくことが課題となった。

また、情報活用能力の育成については、山梨県教育委員会が作成した ICT 活用能力実態チェックシートを参考にしながら、取り上げた3教科の学習の中で、タブレット端末の活用に積極的に取り組むことができた。しかし、チェックシートが試行段階のため、知的障害に特化した内容ではなかったこともあり、示されている項目の多さや、学習場面に置き換えて捉える難しさが課題として挙げられた。児童生徒の実態によっては、タブレット端末の操作等、活用が難しい段階の支援をより明確にすることや、タブレット端末以外の ICT 機器や新聞、図書の活用、具体物を操作するなど、場面によっても様々な「情報」を効果的に活用できるようにすることが必要であるということが分かった。

(2) 令和5年度の取り組み

① 「学びに向かう力」について

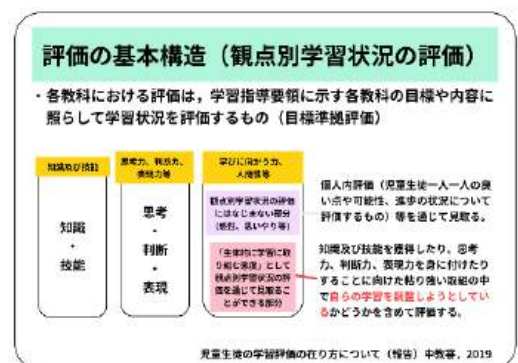
ア 学びに向かう力の定義

令和4年度の成果と課題を踏まえ、令和5年度は、より児童生徒の目指す姿を明確にした上で研究を進めることとした。平成30年度の学校研究では、カリキュラム・マネジメントの充実により、教育課程の改善を通して学校教育目標の達成に向けた「学びに向かう姿を目指した各学部の役割」を明確にした。小学部は『個の学びの基礎づくり』、中学部は『個と集団の相互関係の中で内面の育ち』、高等部は『やりがい高め社会参加への意識を高める』と示している。これらについて、各学部で改めて「学びに向かう力の定義」として目指す姿を再確認し、それらを踏まえて授業実践に取り組んだ。



イ 学びに向かう力の評価

『児童生徒の学習評価の在り方について（報告）』（中教審、2019）では、育成を目指す資質能力の3つの柱に沿った観点別学習状況の評価の仕方について示している。「学びに向かう力・人間性等」の評価について、感性や思いやりといった、観点別学習状況の評価にはなじまない部分と、「主体的に学習に取り組む態度」として観点別学習状況の評価を通じて見取ることができる部分とがあり、後者について、「知識及び技能を獲得したり、思考力、判断力、表現力を身に付けたりすることに向けた粘り強い取組の中で自らの学習を調整しようとしているかどうかを含めて評価する。」と示している。



具体的な評価方法については、『学びの「エンゲージメント」』（櫻井、2020）を参考に評価基準を設定し評価していった。この文献では、主体的に学習に取り組む態度を①感情的エンゲージメント、②認知的エンゲージメント、③行動的エンゲージメント、④自己効力感、⑤社会的エンゲージメントの5つの要素で捉え、評価方法を提案している。櫻井氏によると、これらの要素はそれぞれが直接的に影響しているものもあれば、間接的に影響し合っているものもあると述べている。従って5つの要素すべてについて評価することで、どんな場面で主体性が見られたのかを見とることができ、どこにアプローチすれば、より主体性を引き出せるのかが分かりやすくなると言える。本研究では、5つの要素が評価できるような評価表（資料2）を作成し、「自己調整学習」について着目しているため、②認知的エンゲージメントについて『目標設定⇒方略の選択⇒振り返りの方法』という自己調整学習のサイクルに基づいたルーブリック評価を基本としながら、方略の選択として、できるようになるまで繰り返し取り組む姿が見られた場合は、粘り強さについても数値やエピソードとして評価するなど、他の要素の視点も含めながら評価していくこととした。

主体的に学習に取り組む態度の5つの要素	
①感情的エンゲージメント	興味・関心、楽しさ
②認知的エンゲージメント	目的（意図）・目標、自己調整
③行動的エンゲージメント	努力、粘り強さ（持続性）
④自己効力感	楽しみにしている
⑤社会的エンゲージメント	協力・助け合い

『学びの「エンゲージメント」』（櫻井）より

認知的エンゲージメントのルーブリック評価の例

	4	3	2	1
目標設定	自分で考えて決める	言語的な支援を受けて考える	選択肢から選ぶ	身体援助を受けて選ぶ
方略の選択	自分で気づいて調整する	言語的な支援を受けて気づいて調整する	選択肢や言葉がけに応じて動く	教師と一緒に動く（身体援助）
振り返りの方法	言葉や身振りで振り返り、次回に向けての改善点等に気づく	言葉や身振りで振り返ることができる	写真や動画を思い出し振り返る	教師と一緒に写真やビデオを見る

②「情報活用能力」について

ICT 活用能力実態チェックシートの活用にしがかったため、令和5年度からの研究では、情報活用能力ベーシック（日本教育情報化振興会、2021）を参考に学習プロセスに沿った情報活用能力の育成場面を蓄積し、本校独自の情報活用能力体系表を作成することとした。各学部の学びに向かう姿を目指した役割とリンクさせながら、これまでに取り組んできた活用場面と今後の授業実践により活用場面を蓄積していくことで、学部段階で育成すべき情報活用能力の中心となる部分を明確にしていけることができる。また、情報活用能力のスキルを、「知識及び技能、思考力、判断力、表現力等、学びに向かう力・人間性等」で示すのではなく、「日常的な活用による育成が大きいと考えられる情報活用能力」と「意図的な学習場面の設定による育成が大きいと考えられる情報活用能力」の2つの側面で捉え、具体的な活用場面に応じたスキルを基に考えることで、学習の基盤となる資質・能力として育成することができると考えた。



情報活用能力ベーシック（日本教育情報化振興会）より

情報活用能力体系表（山梨大学教育学部附属特別支援学校版）

		小学部	中学部	高等部
学びに向かう力の育成	意図的な活用による育成が大きい	様々な事柄に注目したり、見比べたりしながら、好きなことややってみたいことを増やし、意図をもって取り組もうとする。	自分の考えや良さを伝え、学びを工夫して課題を解決しながら継続して取り組む。	得意な活動しながら自ら考え、課題意識をもち、行動する。
	意図的な活用による育成が小さい	デジタルデバイスやソフトウェアを効率的かつ正確に使いこなす能力を身に付ける。	デジタル技術の利用を通じて、社会に積極的に関与し、参加する能力を身に付ける。	
意図的な学習場面の設定による育成が大きい	情報収集（収集）スキル	適切な情報を効率的に見つけ出す方法や検索技術を習得する。		
	情報整理スキル	情報を整理し、目的に合わせて分類・整理する方法を学ぶ。		
	情報分析スキル	見つけた情報を整理し、必要な部分を抽出・整理する力を身に付ける。		
	情報発信スキル	自分の考えや情報を、適切な表現やプレゼンテーションで伝える力を養成する。		
	情報評価スキル	情報の信頼性や正確性、関連性を判断する能力を養う。		

さらに、タブレット端末の活用に偏りすぎてしまったという反省を踏まえ、学習指導要領等の示す内容を改めて確認し、タブレット端末だけでなく本や新聞、TVからの情報、実際に見聞きしたことから得た情報など、様々な情報を活用しながら児童生徒がスキルを高めていくことができるようにすること。学習の基盤となる資質能力として「情報活用能力」は、「言語能力」や「問題発見・解決能力」などと関連し合いながら育まれるものであり、語彙を増やすことや、見比べる力を高めること、伝える力などの基礎的な力も含めて育成していくことが必要であることを共通確認し、情報活用能力がタブレット端末の活用に限ったことではないということを再認識した上で授業実践に取り組んだ。

○特別支援学校教育要領・学習指導要領解説 総則編（幼稚園・小学部・中学部）208頁

学習活動において必要に応じてコンピュータ等の情報手段を適切に用いて情報を得たり、情報を整理・比較したり、得られた情報をわかりやすく発信・伝達したり、必要に応じて保存・共有したりといったことができる力であり、さらに、このような学習活動を行う上で必要となる情報手段の基本的な操作の習得や、プログラミング的思考、情報モラル、情報セキュリティ、統計等に関する資質・能力等も含むものである。

○「学習の基盤となる資質・能力としての情報活用能力の育成
体系表例とカリキュラムマネジメントモデルの活用」（文部科学省）

ICTを活用する際に発揮するスキル



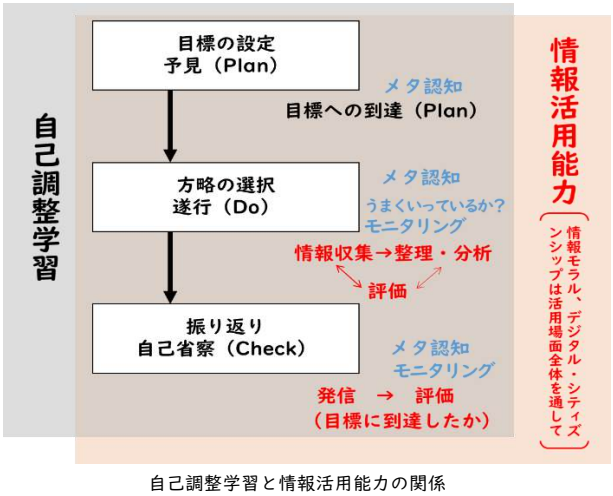
情報そのものを活用
する際に発揮するスキル
(集める、整理する、まとめる、伝えるなど)

コンピュータだけでなく、情報を活用する手段は様々であり、状況や場面に応じてそれらを通じて活用するスキルを示していると読み取れる



③ 授業実践について

自己調整学習のサイクルと情報活用能力活用のプロセスの関係を右図のように示し、自己調整学習と情報活用能力は、相互に関連し合っており、情報活用能力が高いほど自己調整学習が容易になり、自己調整学習が行われるほど情報活用能力が向上するという仮説を立て、授業実践に取り組んだ。各学部2名の事例対象児童生徒を挙げ、実態に応じ情報活用能力を活用しながら自己調整学習を高めることができるような指導・支援を行い、認知的エンゲージメントのルーブリック評価を中心とした評価により、PDCAを繰り返した。



④ 令和5年度の成果と課題

成果としては、各学部の実践において、自己調整学習のサイクルの有効性を確認することができた。特に児童生徒自身が目標立てすることにより、学習への意欲や学びの持続性、仲間との協働などに変容を見取ることができたことが挙げられる。また、情報活用能力について、ICT活用に偏らないことを共通確認したことにより、さまざまな情報をもとに児童生徒が学習を進めていくことができるように授業内容や支援を、個に応じた考えていくことができた。

課題としては、認知的エンゲージメントを中心に評価を進めたが、評価項目の妥当性を高めることと、他の4要素(感情的エンゲージメント・行動的エンゲージメント・自己効力感・社会的エンゲージメント)についての見取りについても、さらに評価の精度を高める必要があると、どの学部からも出された。

3 令和6年度の取り組み

これまでの成果と課題を受けて、令和6年度は、3年研究の最終年度としてまとめていくことができるよう以下のことに取り組む。

- ・自己調整学習のサイクルに基づいた授業実践を更に広げる。
- ・学びのエンゲージメントの5つの要素への理解を深め、より評価・改善の精度を高める。
- ・自己調整学習のサイクルに応じて、より適切な支援を検討し、個の実態や生活年齢等に応じた情報活用能力の活用を積極的に行う。
- ・実践の積み重ねとともに、発達段階や学部段階（生活年齢）等を踏まえた情報活用能力の体系表を整理する。

（1）授業実践に取り組むに当たって

自己調整学習のサイクルの有効性について、「音楽科・図画工作科／美術科・体育科／保健体育科」において確認することができたため、他の教科や授業形態においても検証していきたいと考えた。小学部は、「生活単元学習」で、中学部は「総合的な学習の時間」で、高等部は「作業学習」でと、各学部の特性を踏まえ、児童生徒自身がテーマに沿って目標を立てて主体的に活動しやすいと考えられる授業を取り上げて取り組むこととした。

自己調整学習において最も重要な点は、教師が提示した目標を理解することではなく、「児童生徒自身が目標立てをする」というところにある。実践に取り組む際のポイントとして、児童生徒自身が、目標立てに意欲的に取り組むことができるよう、導入の工夫と振り返りの方法の工夫がより重要となる。特に振り返りの工夫は、次時の目標立てにつながるため、学部段階や発達段階に応じた工夫が必要であることを踏まえて、具体的な手立てを丁寧に考えていくこととした。

また、昨年度の成果として、自己調整学習のサイクルを主体的に回すために、先生の見本や友達の活動の様子などが、あこがれや競争心、モデリングという観点で、重要な手立てとなっていることが、しばしばみられたため、社会的エンゲージメントにも着目しチェックリストを加えた評価表（資料3）を作成し評価していくこととした。

主体的に学習に取り組む態度の5つの要素	
①感情的エンゲージメント	興味・関心、楽しさ
②認知的エンゲージメント	目的（意図）・目標、自己調整
③行動的エンゲージメント	努力、粘り強さ（持続性）
④自己効力感	楽しみにしている
⑤社会的エンゲージメント	協力・助け合い

『学びの「エンゲージメント」』（櫻井）より

・ループリット評価の例

①目標の設定 ○自分で目標を立てる ×目標理解

②方略の選択

③振り返りの方法

	4	3	2	1
目標設定	自分で選ぶ	言語的な支援で選ぶ	選択肢から選ぶ	身体援助
方略の選択	間違えずにできる	自分で気付いて調整する	言葉かけや視覚支援で気づく	教師と一緒に動く（身体援助）
振り返りの方法	言葉で振り返ることができる	身振りで振り返ることができる	写真や動画をみて振り返る	教師と一緒に見る

導入の工夫

意欲的に目標を立てることができる

振り返りの方法の工夫

知的障害のある児童生徒にとって重要な手立てであると考えられる

社会的エンゲージメントのチェックリスト

- ☐ 観察：他者の行動を見る
- ☐ 模倣：他者の行動をまねる
- ☐ 行動の調整：他者との関わりあいを通して自己の行動（動きや発話）を修正する ＊模倣ではない
- ☐ 援助要請：困った時に他者からの援助を求める
- ☐ 援助（教示）：他者を手伝う 他者に教える（情報提供する）
- ☐ 応援（励まし）：他者を励ます
- ☐ 他者評価（相互評価）：他者のよいところを見つけて伝える（プラス面）
他者の問題を見つけて伝える（マイナス面）
- ☐ 協働の話し合い：特定のテーマ（トピック）について、自分の意見を出したり、他者の意見に応答したりして、会話をする

4 各学部の実践

小学部の実践

I 学部研究の概要

(1) 前年度までの研究の成果と課題

1 年次（令和4年度）

- ・音楽、図画工作、体育の指導内容チェックシートの作成
- ・各教科の内容や目標を明確化内容や目標に沿った ICT 活用による 1 人 1 実践の実施
(音楽、図画工作、体育)
- ・個の情報活用能力の実態把握をすることが必要であった。
- ・授業実践を積み上げながら、「評価」についても取り組む機会を設定する必要があった。

2 年次（令和5年度）

- ・小学部における「学びに向かう力」の定義づけ
- ・小学部における情報活用能力の捉えについての確認
- ・高学年図画工作科における自己調整学習のサイクルに基づいた授業実践
- ・ICT 機器の日常での活用実態から授業での活動場面を設定する必要があった。
- ・振り返りについて個に応じた対応を必要とした。
- ・図画工作以外の教科等においても、自己調整学習のサイクルが有効であるか検証したい。

(2) 学びに向かう力について

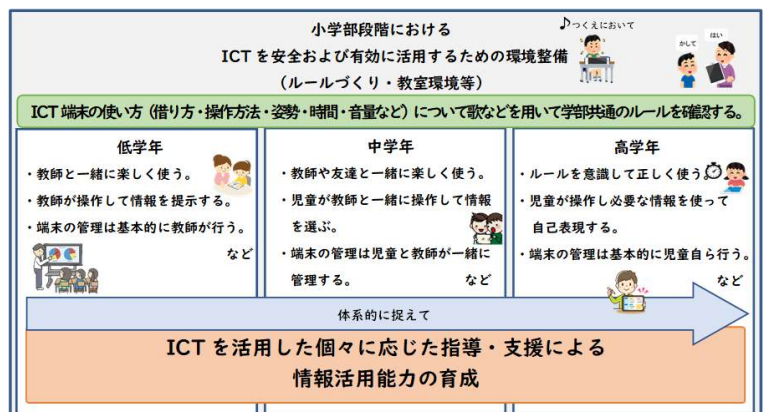
令和5年度の学部研究において、目標を意識して取り組むことのできる子どもの姿を「注目する」「模倣する」「選ぶ」「比べる」「見通しをもつ」とし、本校小学部としての学びに向かう力を「様々な事物に注目したり、見比べたりしながら、好きなことを増やし見通しをもって取り組もうとする」と定義した。

さらに、この学びに向かう力を高めるためには、視覚情報の提示の仕方など、個の実態に応じた支援の工夫が必要であると考えた。特に、視覚情報の提示は、児童の情報活用能力と関連しており、選択肢の数やその際の提示の方法、イラストと動画のどちらが良いかなどの実態に応じた情報提供の仕方が重要であるという捉えを学部全体で共通確認した。



(3) 情報活用能力について

情報活用能力に関わって、小学部では、令和3年度に1人1台端末が整備されたことに伴い、ICT 端末の使い方について検討し、右図を活用を目安としている。ICT の使い方などに関わる図の上部分は、操作スキルや情報モラルに関わる内容であり、それらは、日常生活の中で教師と一緒に使うことが大切であると共通確認している。



情報活用能力のスキルのもう一つの側面である「意図的な学習場面の設定による育成が大きいと考えられる」部分が、図の下部分である。こちらの情報活用能力については、個々に応じた指導・支援による育成を目指している。図の作成時には、ICTの活用に限定していたが、発達段階によっては、ICT機器が刺激となり、目的に沿って活用することの難しさがあることや、教師の見本や絵本、具体物、絵カードなどにより、学びに向かう力に関わる「注目したり」、「見比べたり」できるようになることの積み重ねも必要であるということを学部で捉え直した。

このように、学びに向かう力と情報活用能力は相互に関連していると考えられる。選択肢や手順の提示の仕方、表出を促す手段などにおいて、主に具体物や絵カードなどを用いた、知的障害児教育において従来から効果的であるといわれている支援を丁寧に行うことにより、実態に応じて、ICT活用へと効果的につなげていくことができるようにしていきたいと考えた。

(4) 研究方法

昨年度までの実践を踏まえ、今年度は教科等を合わせた指導で実践を行う。教科等を合わせた指導は、実際の生活場面に即しながら繰り返して学習するため、自己調整学習のサイクルとマッチしやすいのではないかと考えられたためである。

研究方法は、事例対象児を2名選定し、授業実践を行う中で、その変容を見取っていく。1次実践では、自己調整学習のサイクルを、各教科等を合わせた指導の授業（低学年：再現遊び、高学年：劇遊び）に組み込んで行い、2次実践では、1次実践の成果・課題をもとに、目標を意識して取り組むことのできる子どもの育成を目指した授業（劇遊び）を実践する。

見取りは、評価表を用いて行う。評価表は、学びの「エンゲージメント」の5つの評価項目を参考に作成し、特に認知的エンゲージメントの項目は、児童の実態に合わせて設定をした。

2 研究の実際

(1) 実態把握

本年度の小学部は、低学年(1・2年)5名、中学年(3・4年)6名、高学年(5・6年)6名の計17名の児童が在籍している。SM 社会生活能力検査結果より、コミュニケーション・集団参加・自己統制の項目に注目し、発達年齢が上位、下位の児童から1名ずつ選定した。

事例対象児童 A (小学部1年 女子)

- 様々なものへの興味関心が高く意欲的である。
- 大人からの関わりを受け入れることができる。
- 見本を見て模倣をすることにより、簡単な手順に沿って活動できる。
- 繰り返し取り組むことで、できるようになることが多い。
- 言語指示だけで理解できるものが少ない。
- 簡単なジェスチャーやサインでも意味を理解できず、模倣するだけになってしまうことがある。



【つきたい力】

興味・関心を広げていくこと
身近な言語の理解を深めること
自発的な発語につなげること

事例対象児童 B (小学部5年 男子)

- 動画などから言葉を覚え、表出する言語が増えてきている。
- 見立てあそびを好む。
- 一人遊びが多かったが、集団の中で自分の役割や立ち位置を意識できるようになってきた。
- 状況に応じたコミュニケーションが難しい。
- 友達同士のやりとりは、自分からの発信は少ない。
- ルールや約束、手順などを理解するが、自分がやりたいことへの気持ちが強くなり逸脱してしまうことがある。



【つきたい力】

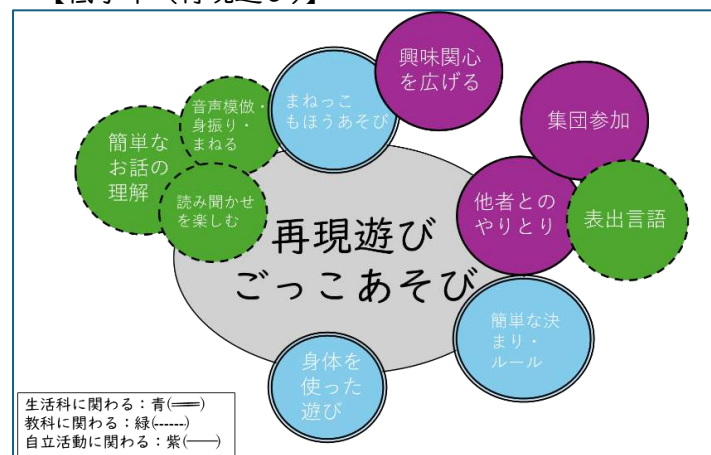
興味・関心を広げていくこと
他者との関わりを広げていくこと
表現力を高めること

(2) 授業実践

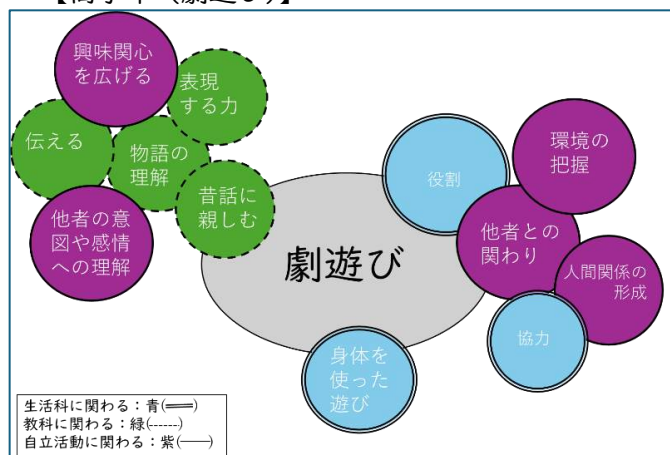
① 実践を通してつきたい力

授業を計画するにあたり、初めに、実践を通してつきたい力を学習指導要領の内容を参考に、学部全体で話し合った。

【低学年（再現遊び）】



【高学年（劇遊び）】



② 評価表の活用

評価表は、授業者が記入し、その後、学部全体で分析し、評価の妥当性を検証した。また、認知的エンゲージメントのルーブリック評価の項目は、児童の実態に合わせて設定した。

③ 1次実践

実践① 低学年「絵本を読んで遊んでみよう」（再現遊び）

低学年の実践は、「パオちゃんのみんなでおかたづけ」という絵本による再現遊びに取り組んだ。評価は、お話全体の再現遊びに取り組んだ3次で行った。

単元計画（全15回）	
一次	絵本を読もう（5回）
二次	トンネルを作ろう（5回）
三次	みんなでおかたづけ（5回）

ア 授業の指導目標

- ・ 簡単なお話の内容を大まかに理解したり、好きな場面を見つけたりしながら絵本の読み聞かせを聞いたり、再現遊びをしたりすることができる。【知識及び技能】
- ・ 読み聞かせを聞きながら好きなセリフや動きを真似したり、読み聞かせの後の再現遊びで自分なりの方法で表現したりすることができる。【思考力、判断力、表現力等】
- ・ 読み聞かせを聞くことや再現遊びをすることに意欲や期待感をもって取り組み、生活との関連に気づいたり、他者とのかかわり、関心の幅を広げたりしようとするすることができる。【学びに向かう力、人間性等】

イ 事例対象児 A の指導目標

- ・ 絵本の読み聞かせに注目し、好きな場面やセリフ、動きなどを見つけて、再現遊びに参加することができる。【知識及び技能】
- ・ 読み聞かせや再現遊びの中で、好きなセリフを言おうとしたり、動きを真似しようとしたりすることができる。【思考力、判断力、表現力等】
- ・ 読み聞かせや再現遊びを楽しみながら、関心を広げたり友達とかかわったりしようとするすることができる。【学びに向かう力、人間性等】

ウ 認知的エンゲージメントの評価項目

認知的エンゲージメントの評価項目（事例対象児A：再現遊び）

	3	2	1
目標設定（P）	具体的に何を表現したいのかを動きなどで伝える	表現したい場面やセリフなどを絵本の中から選ぶ	表現したい場面やセリフを提示された選択肢から選ぶ
方略の選択（D）	自分の動きを思いついて表現する	他者を模倣するなど見たことのある動きで表現する	教師と一緒に、または促しに応じて表現する
振り返りの方法（C・A）	楽しかった場面やセリフなどを具体的な動きで表現する	楽しかった場面やセリフなどを絵本の中から選ぶ	楽しかった場面やセリフなどを提示された選択肢から選ぶ

エ 授業の流れ

1. 紙芝居の読み聞かせ



2. 目標設定



3. 方略の選択

3. 振り返り



オ 活動の様子

（ア）絵本の読み聞かせ

読み聞かせの場面では、教師が必ず読んでいる場所を指さしながら行った。1回目は話の流れに関係なく、先へ先へとページをめくろうとしていたのに対し、3回目には、話の内容に沿って、指差し・発声などが見られるようになった。教師が指さしによって焦点化して伝えたことが重要であったのではないかな。



流れに関係なく絵本に手を伸ばす事例児A



流れに沿った指さしや発声をする事例児A

指さしによる焦点化

(イ) 目標設定

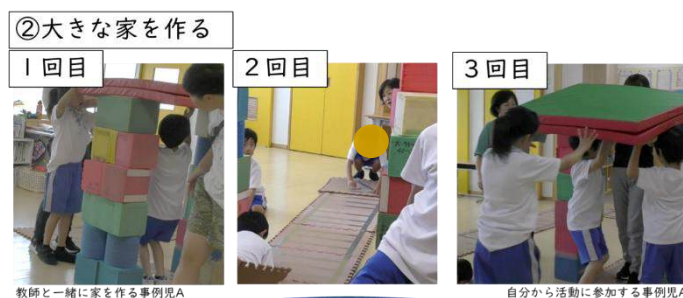
絵本を渡し、楽しみな場面を選んでもらおうとしたが、すべてのページをめくるだけで終わってしまった。場面ごとのカードを提示したことで、自分で選ぶことができた。



カードによる活動場面の提示

(ウ) 方略の選択

初めは、教師に促されたり、言葉がけに応じてブロックを積んだり、線路を作ったりしていたが、3回目には、ブロックが出てくると自分から手に取り活動できるようになった。話の展開に沿って、適切なタイミングで必要な道具を提示したことで、何をするのかやどうなるのかが分かったり、お話の内容と再現する活動を結び付けることができたのではないかな。



適切な量とタイミングによる道具の提示

(エ) 振り返り

1回目は場面のイラストを見て楽しかった場面を絵本から選ぶことが難しかったのに対し、2回目、3回目には、絵本をめくり進めて選ぶことができた。「絵本の読み聞かせと再現遊び」がセットになった活動を繰り返し経験したことにより、お話の展開が理解でき、絵本の中から楽しかった場面を選ぶことができたようになったのではないかな。



絵本の読み聞かせと再現遊びの繰り返し

カ 1次実践の事例対象児 A について

	1 回目				2 回目				3 回目		
	3	2	1		3	2	1		3	2	1
目標設定 (P)	具体的に何を表現したいのかを動きなどで伝える	表現したい場面やセリフなどを絵本の中から選ぶ	表現したい場面やセリフを提示された選択肢から選ぶ		具体的に何を表現したいのかを動きなどで伝える	表現したい場面やセリフなどを絵本の中から選ぶ	表現したい場面やセリフを提示された選択肢から選ぶ		具体的に何を表現したいのかを動きなどで伝える	表現したい場面やセリフなどを絵本の中から選ぶ	表現したい場面やセリフを提示された選択肢から選ぶ
方略の選択 (D)	自分の動きを思いついて表現する	他者を模倣するなど見たことのある動きで表現する	教師と一緒に、または促しに応じて表現する		自分の動きを思いついて表現する	他者を模倣するなど見たことのある動きで表現する	教師と一緒に、または促しに応じて表現する		自分の動きを思いついて表現する	他者を模倣するなど見たことのある動きで表現する	教師と一緒に、または促しに応じて表現する
振り返りの方法 (C・A)	楽しかった場面やセリフなどを具体的な動きで表現する	楽しかった場面やセリフなどを絵本の中から選ぶ	楽しかった場面やセリフなどを提示された選択肢から選ぶ		楽しかった場面やセリフなどを具体的な動きで表現する	楽しかった場面やセリフなどを絵本の中から選ぶ	楽しかった場面やセリフなどを提示された選択肢から選ぶ		楽しかった場面やセリフなどを具体的な動きで表現する	楽しかった場面やセリフなどを絵本の中から選ぶ	楽しかった場面やセリフなどを提示された選択肢から選ぶ

【考察】

- ・目標設定、方略の選択の評価は変わらなかった。振り返りは、再現遊びを体験することによって、お話の場面が分かり、絵本の中から振り返りができるようになったのではないかな。

【効果的だった支援・手立て】

- ・情報活用しやすいような焦点化した情報の提示（指さし）
- ・適切なタイミングや量による情報の提示

【課題】

- ・振り返りの意味が子どもによって違うのではないかな。

実践② 高学年「おむすびころりんによる劇遊び」

高学年は、「おむすびころりん」の劇遊びに取り組んだ。評価は、自分で演じたい場面を選んで取り組む第6時、8時、9時で行った。

単元計画（全10回）					
第1時	4/16	・お話をテレビで見る（動画教材を見る） ・3つの場面を演じる	第6時	5/14	・5つの場面から選んで演じる
第2時	4/19	・お話をテレビで見る（動画教材を見る） ・3つの場面を演じる	第7時	5/17	・お話の順番を考える
第3時	4/26	・拡大絵本の読み聞かせを見る、聴く ・5つの場面から選んで演じる	第8時	5/24	・7つの場面から選んで演じる
第4時	4/30	・拡大絵本の読み聞かせを見る、聴く ・おむすび役とねずみ役を演じる	第9時	5/28	・7つの場面から選んで演じる
第5時	5/10	・拡大絵本の読み聞かせを見る、聴く ・おむすび役とねずみ役を演じる	第10時	5/31	・7つの場面から選んでみんなで通して演じる

キ 授業の指導目標

- ・昔話の読み聞かせや劇遊びを通して、言葉のもつ音やリズムに親しむことができる。【知識及び技能】
- ・絵本の読み聞かせや劇遊びを通して、お話の時間の経過や大体を捉えることができる。
【思考力・判断力・表現力等】
- ・好きな場面を伝えたり、演技で表現したりできる。【思考力・判断力・表現力等】
- ・お話の内容に興味をもち、意欲的に劇あそびに取り組もうとすることができる。【学びに向かう力、人間性等】

ク 事例対象児Bの指導目標

- ・昔話の読み聞かせや劇遊びを通して、言葉のもつ音やリズムに親しむことができる。【知識及び技能】
- ・絵本の読み聞かせや劇遊びを通して、お話の時間の経過や大体を捉えることができる。
【思考力・判断力・表現力等】
- ・好きな場面を伝えたり、自分なりに工夫して演技で表現したりできる。【思考力・判断力・表現力等】
- ・お話の内容に興味をもち、意欲的に劇あそびに取り組もうとすることができる。【学びに向かう力、人間性等】

ケ 認知的エンゲージメントの評価項目

認知的エンゲージメントの評価項目（事例対象児B：劇遊び）

	3	2	1
目標設定（P）	表現したい場面や役を具体的な動きやセリフで伝える。	表現したい場面や役を伝える。	提示された選択肢の中からやりたい役を自分で選ぶ。
方略の選択（D）	自分で役に合うセリフや動きを考え、表現したり、必要な道具などを思いついて用いようとしたりする。	自分でセリフや動きを思いついて表現する。（役に合う合わないは問わない）	他者を模倣するなど見たことのある動きで表現する。
振り返りの方法（C・A）	振り返りの観点のうち、2つ伝える。次にどうしたいかを具体的な動きで表現する。	振り返りの観点のうち、2つ伝える。	振り返りの観点のうち、1つ伝える。

振り返りの2観点：○演じた役 ○次に何をしたいか

コ 活動の様子

(ア) 目標設定 (物語の場面が描かれたカードによる選択肢の中から演じたい場面を選ぶ)

6回目では、選択する場面が5つだったが、事例対象児Bから「よくばりじいさん」もやりたいと提案があり、8回目からは7つの場面に増やした。9回目の時には、目標設定の場面で、「つづらをよこせ」など、演じる役のセリフを自分でつぶやいているなど、より積極的に目標設定を行っている姿が見られた。児童の興味・関心が高い場面や役が増えたことで、より豊かな表現につながったのではないかと考えられた。



やりたい気持ちを重視した
選択肢の提示

(イ) 方略の選択 (必要な小道具を選び、自分の選んだ場面を演じる)

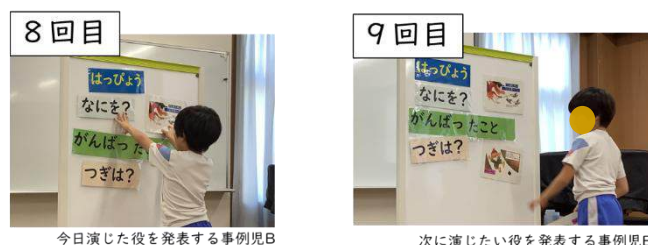
方略の選択の場面の教材として、演じる場の横に、衣装やおにぎり、バランスボールなどの小道具を、児童が柔軟に選択できるように配置した。事例児Bは、おにぎりなど必要なものを自分で選び、選んだ場面の前後も含めて、自分の考えた台詞などを交えて演じることができた。1人ずつ演じているので、友達の演技のあとに続きを演じようとするなどの行動も見られた。



柔軟な選択ができる
小道具の配置

(ウ) 振り返り (何を演じたか、次に何をしたいかを発表する)

振り返りでは、「つぎは？」という問いかけを毎回行うことで、次に何をしたいかを意識することができてきたのでは中井かと考えられ、自分で次にやりたい役を選ぶことができた。



振り返りの観点の提示

サ 興味関心の広がり

1次実践を通し、授業以外での興味・関心の広がりが見られた。

【休み時間】

- ・図書室にある段ボールの家の中で「おむすびころりん」の絵本を読んでいた。
- ・絵本のページを開きながら友達とおいかけてっこをして楽しむ。

【音楽の授業】

- ・替え歌の歌詞を考える活動で「おむすびころりん」のセリフを用いる。

【家庭でのできごと】

- ・「おむすびころりん」の絵本を買ってほしいと保護者に相談する。
- ・就寝中、「つづら」と寝言を言った。

シ 1次実践の事例対象児Bについて

	6回目				8回目				9回目		
	3	2	1		3	2	1		3	2	1
目標設定 (P)	表現したい場面や役を具体的な動きやセリフで伝える。	表現したい場面や役を伝える。	提示された選択肢の中からやりたい役を自分で選ぶ。		表現したい場面や役を具体的な動きやセリフで伝える。	表現したい場面や役を伝える。	提示された選択肢の中からやりたい役を自分で選ぶ。		表現したい場面や役を具体的な動きやセリフで伝える。	表現したい場面や役を伝える。	提示された選択肢の中からやりたい役を自分で選ぶ。
方略の選択 (D)	自分で役に合うセリフや動きを考え、表現したり、必要な道具などについて用いようとする。	自分でセリフや動きを思いついて表現する。(役に合うかわかりにくい)	他者を模倣するなど見たことのある動きで表現する。		自分で役に合うセリフや動きを考え、表現したり、必要な道具などについて用いようとする。	自分でセリフや動きを思いついて表現する。(役に合うかわかりにくい)	他者を模倣するなど見たことのある動きで表現する。		自分で役に合うセリフや動きを考え、表現したり、必要な道具などについて用いようとする。	自分でセリフや動きを思いついて表現する。(役に合うかわかりにくい)	他者を模倣するなど見たことのある動きで表現する。
振り返りの方法 (C・A)	振り返りの観点のうち、2つ伝える。次にどうしたいかを具体的な動きで表現する。	振り返りの観点のうち、2つ伝える。	振り返りの観点のうち、1つ伝える。		振り返りの観点のうち、2つ伝える。次にどうしたいかを具体的な動きで表現する。	振り返りの観点のうち、2つ伝える。	振り返りの観点のうち、1つ伝える。		振り返りの観点のうち、2つ伝える。次にどうしたいかを具体的な動きやセリフ等で表現する。	振り返りの観点のうち、2つ伝える。	振り返りの観点のうち、1つ伝える。
	振り返りの2観点：○演じた役 ○次に何をしたいか				振り返りの2観点：○演じた役 ○次に何をしたいか				振り返りの2観点：○演じた役 ○次に何をしたいか		

【考察】

- ・お話の内容の理解が進むとともに、目標設定がしやすくなり、イメージも膨らんでいったことで、自分で考えたセリフなど表現したいことが増えていった。

【効果的だった支援・手立て】

- ・繰り返し出てくる特徴的なセリフを印象に残るように伝えること
- ・友達の演技を見る時間の設定

【課題】

- ・振り返りの場面でのより具体的な表出を引き出すための支援

④ 1次実践のまとめと2次実践の方向性

【成果】

- ・再現遊びや劇遊びの実践を通して、自己調整学習のサイクルを組み込んで授業を行うことができた。
- ・児童の興味・関心に合わせて教材を変化させながら、適切な量やタイミングで情報を提示できるように工夫することで、児童の興味・関心を高めたり、表現を引き出したりすることができた。
- ・昨年度からの実践の積み重ねもあり、自分で目標設定や振り返りをする姿が、実践以外の場面でも見られるようになった。

【課題】

- ・振り返りの際に個に合わせた具体的な支援を考えていけるとよい。
- ・振り返りの場面で、自分の活動の様子が分かるような手立て（写真や動画など）を活用できるとよい。
- ・自己調整学習のサイクルの場面ごとの見取りではなく、サイクルの流れに沿って変容を見取ることが望ましい。

【2次実践の方向性】

○振り返りの方法の工夫

- ・言葉による表現の幅を広げられるような視覚支援の活用
- ・表出が難しい児童に対する客観的評価
- ・写真や動画による振り返り

○情報活用能力の活用

- ・学習に関わる絵本や動画を自由に見られる環境設定
- ・自己調整学習のサイクルに沿って、情報活用能力の視点を入れながらの支援

○自己調整学習のサイクルを意識した見取り

- ・自己調整学習のサイクルを意識した見取りを行い、授業の目標が達成されたかを評価していく。

⑤ 2次実践

「劇遊びをしよう（ねずみのすもう）」

単元計画（全10回）	
一次	好きな役を選んで劇遊びをする（3回）
二次	①決まった役で劇遊びをする（6回） ②きりのこまつりの舞台で発表する（1回）

広げる

深める

2次実践は、「ねずみのすもう」の劇遊びを行った。本校の学園祭である「きりのこまつり」に向けて、学部全体で取り組んだ活動である。単元は、好きな役を選んで行い、お話の理解や興味・関心を広げていく一次と、舞台発表を目指して決まった役に取り組み、その役を深めていく二次から構成している。評価はより自己調整行動が見取りやすいと考え、一次で行うこととした。

ス 授業の指導目標

- ・紙芝居を聴いたり、劇遊びをしたりすることで、お話の内容への理解を深めることができる。

【知識及び技能】

- ・好きな役を選んだり、場面に応じてセリフを言ったりと、お話の流れに沿って劇遊びに参加することができる。

【思考力、判断力、表現力等】

- ・友達や教師と一緒に、紙芝居を聴いたり、劇遊びをしたりすることを楽しみ、意欲的に参加しようとすることができる。

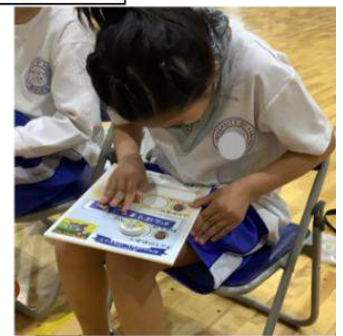
【学びに向かう力、人間性等】

セ 授業の流れ

1. 紙芝居の読み聞かせ



2. 目標設定



4. 振り返り



3. 方略の選択



ソ 事例対象児 A について

○事例対象児 A の指導目標

- ・お話の大まかな内容や登場人物や出てくるものなどが分かり、紙芝居を見聞きしたり、劇遊びをしたりすることができる。【知識及び技能】
- ・お話の流れに沿って、友達や教師を真似しながら動いたりセリフを言ったり、自分で思い付いて動いたりセリフを言ったりすることができる。【思考力、判断力、表現力等】
- ・友達や教師と一緒に、紙芝居を見聞きしたり、劇遊びをしたりすることを楽しみ、意欲的に参加しようとする。【学びに向かう力、人間性等】

○認知的エンゲージメントの評価項目

	3	2	1
目標設定 (P)	興味をもった役を動きなどで伝える	興味をもった役を選択肢から選ぶ	演じる役を選択肢から選ぶ
方略の選択 (D)	自分の動きを思いついて表現する	他者を模倣するなど見たことのある動きで表現する	教師と一緒に、または促しに応じて表現する
振り返りの方法 (C・A)	楽しかった場面やセリフなどを動きで表現する	楽しかった場面やセリフなどを選択肢の中から選ぶ	自分が演じた役を選択肢から選ぶ

○効果的であろう支援

実践を始める前に、「教材」「教師の関わり」「環境調整」「付加的な活動」という4つの視点をもって、効果的であろう支援を学部で話し合った。

効果的であろう支援 (A児)

	目標設定の場面	方略の選択の場面	振り返りの場面
教材	イラストや写真の選択肢 (3つ以下)	手順表 参考作品	気持ちのイラストの選択肢 振り返りができる写真やビデオ 振り返りシート
教師の関わり	選択肢の内容の確認	手順表の指さしによる確認 個別の示範	発表後の具体的な称賛
環境調整	目標の視覚的な掲示	目標の掲示 友達の様子が見られるような座席配置やグルーピングの工夫	目標の掲示
付加的な活動		活動の動画を児童が自分で見返すことができるように提示	活動について家庭との情報共有

教材としては、選択肢や具体物での提示が有効と考えられたが、実態として選択肢は3つ以下が望ましいのではないということになった。教師の支援としては、内容や方法の確認を丁寧に個別にしていけることが必要であると考えられた。また、振り返りでは、どこを頑張っていたか自分で考えることはまだ難しい面もあるので、教師が伝えることで達成感につながれるのではないかと考えた。

○第1時

おすもうの勝負が終わった後、CTが「やったー！」と言いながらガッツポーズをしたのを見て真似をしてポーズをすることができた。他にも、CTが手を挙げるのを見て挙手をして前に出たり、友達のガッツポーズを真似したりと、第1時は、模倣で動く場面が多かった。



教師の動きを模倣する事例児 A

効果的だった支援（第1時）

	目標設定の場面	方略の選択の場面	振り返りの場面
教材	登場人物のイラストが描かれた選択肢 選んだ役、コメントが視覚的に分かるボード 【情報整理スキル】 【情報発信スキル】 衣装 お話の場面のスライド 【情報整理スキル】	選んだ役、コメントが視覚的に分かるボード 【情報整理スキル】 【情報発信スキル】	
教師の関わり	選択肢の指さしと音声による提示 発表時に教師と一緒に読む	お話の場面の確認 動作の示範 活動への促し	発表後の具体的な称賛 発表時に教師と一緒に読む
環境調整	目標の掲示 みんなの前で発表する場面の設定	大道具の準備 友達の様子が見える座席配置	目標の掲示 みんなの前で発表する場面の設定
付加的な活動	紙芝居の読み聞かせ 【情報整理スキル】 【情報検索（収集）スキル】	朝の体育でのおすもうの経験	活動について家庭との情報共有
	他の授業で目標設定・方略の選択・振り返りを経験する 絵本、動画などお話を見ることが出来る媒体を教室へ置く 活動の動画の提供【情報検索（収集）スキル】		

目標設定の場面では自分の目標が視覚的に分かるボードを活用し、演じる役を選ぶときには、イラストを選択肢として提示した。

教師の関わりとして、役の選択肢を提示する際には、3つ以下になるようにして示し、必ず役名やコメントを声に出して伝えるようにした。発表の際には、教師と一緒に読むことで、表出を支援した。

方略の場面では、しこや「やったー」の動きなどの動作を近くで示範した。第1時だったので、「お相撲をしよう、行っておいで」と言って背中を押してあげる等、活動への促しも有効であった。

環境調整として、お相撲をする土俵を舞台の真ん中に置き、その周りに児童が座るようにした。授業の流れがわかるためにも、友達の様子が見える座席配置は効果的だったと思われる。

振り返りの場面では、目標設定の場面と同じように、発表の際には、教師と一緒に読むことで、表出を支援した。



目標が視覚的に分かるボード

○第2時

目標設定の場面では、教師と一緒に読む場面で「今日は・・・」と本人が選んだ「おおきなねずみ」を指さした際に「お」と発声があった。また、1回目の相撲では、しこを模倣していたのに対し、2回目には「しこふんで～」という掛け声に合わせて動くことができるようになった。



教師の問いかけに発声する事例児 A

効果的だった支援（第2時）

	目標設定の場面	方略の選択の場面	振り返りの場面
教材	登場人物のイラストが描かれた選択肢 選んだ役、コメントが視覚的に分かるボード 【情報整理スキル】 【情報発信スキル】	衣装 お話の場面のスライド 【情報整理スキル】	選んだ役、コメントが視覚的に分かるボード 【情報整理スキル】 【情報発信スキル】
教師の関わり	選択肢の指さしと音声による提示 発表時に教師と一緒に読む	お話の場面の確認 動作の示範 活動への促し 動きを促す掛け声	発表後の具体的な称賛 発表時に教師と一緒に読む
環境調整	目標の掲示 みんなの前で発表する場面の設定	大道具の準備 友達の様子が見える座席配置	目標の掲示 みんなの前で発表する場面の設定
付加的な活動	紙芝居の読み聞かせ 【情報整理スキル】 【情報検索（収集）スキル】	朝の体育でのおすもうの経験	活動について家庭との情報共有
	他の授業で目標設定・方略の選択・振り返りを経験する 絵本、動画などお話を見ることができる媒体を教室へ置く 活動の動画の提供【情報検索（収集）スキル】		

第2時では、1回目を経験したことで、活動への促しの支援の必要がなくなった。それに代わり、「しこふんで〜」や「はっけよ〜い」など、動きを促す掛け声を第1時より意識して伝えた。その結果が、掛け声による動きにつながったと考えられる。ただし、この日は、流れが分かったことで、注意が逸れる面が多く見られたため、第3時では、それに対する支援も新たに考えることにした。

○第3時

マイクを使用するようになり、「がんばるぞ!」や「どうする?」という投げかけの後にマイクを向けた。その結果「おー」という発声や「がんばる」に似た発声や動きが見られるようになった。



「がんばる」のポーズをして発声する事例児 A

効果的だった支援（第3時）

	目標設定の場面	方略の選択の場面	振り返りの場面
教材	登場人物のイラストが描かれた選択肢 選んだ役、コメントが視覚的に分かるボード 【情報整理スキル】 【情報発信スキル】	衣装 お話の場面のスライド 【情報整理スキル】	選んだ役、コメントが視覚的に分かるボード 【情報整理スキル】 【情報発信スキル】
教師の関わり	選択肢の指さしと音声による提示 発表時に教師と一緒に読む	お話の場面の確認 動作の示範 セリフの際にマイクを向ける 動きを促す掛け声	発表後の具体的な称賛 発表時に教師と一緒に読む
環境調整	目標の掲示 みんなの前で発表する場面の設定	大道具の準備 友達の様子が見える座席配置	目標の掲示 みんなの前で発表する場面の設定
付加的な活動	紙芝居の読み聞かせ 【情報整理スキル】 【情報検索（収集）スキル】	朝の体育でのおすもうの経験	活動について家庭との情報共有
	他の授業で目標設定・方略の選択・振り返りを経験する 絵本、動画などお話を見ることができる媒体を教室へ置く 活動の動画の提供【情報検索（収集）スキル】		

第3時になり、目標設定のやり方を本人が理解でき、登場人物やコメントについて読んで聞かせなくても自分で選ぶことができそうであったので、選択肢の指さしと音声による提示という支援は行わなかった。また、土俵や家、背景などの大道具については、A児にとって効果的な様子は見られなかったため、表からは外している。



次に、2時間目で触れた、注意がそれてしまうことに対する支援として、「がんばれ！」や「でんかしょう」などが書かれた応援のためのうちわを用意した。友達がお相撲をしている間は、これを持って応援をした。「応援する時間」ということがわかり、離席や他のものに興味をもつなどという行動がなくなった。

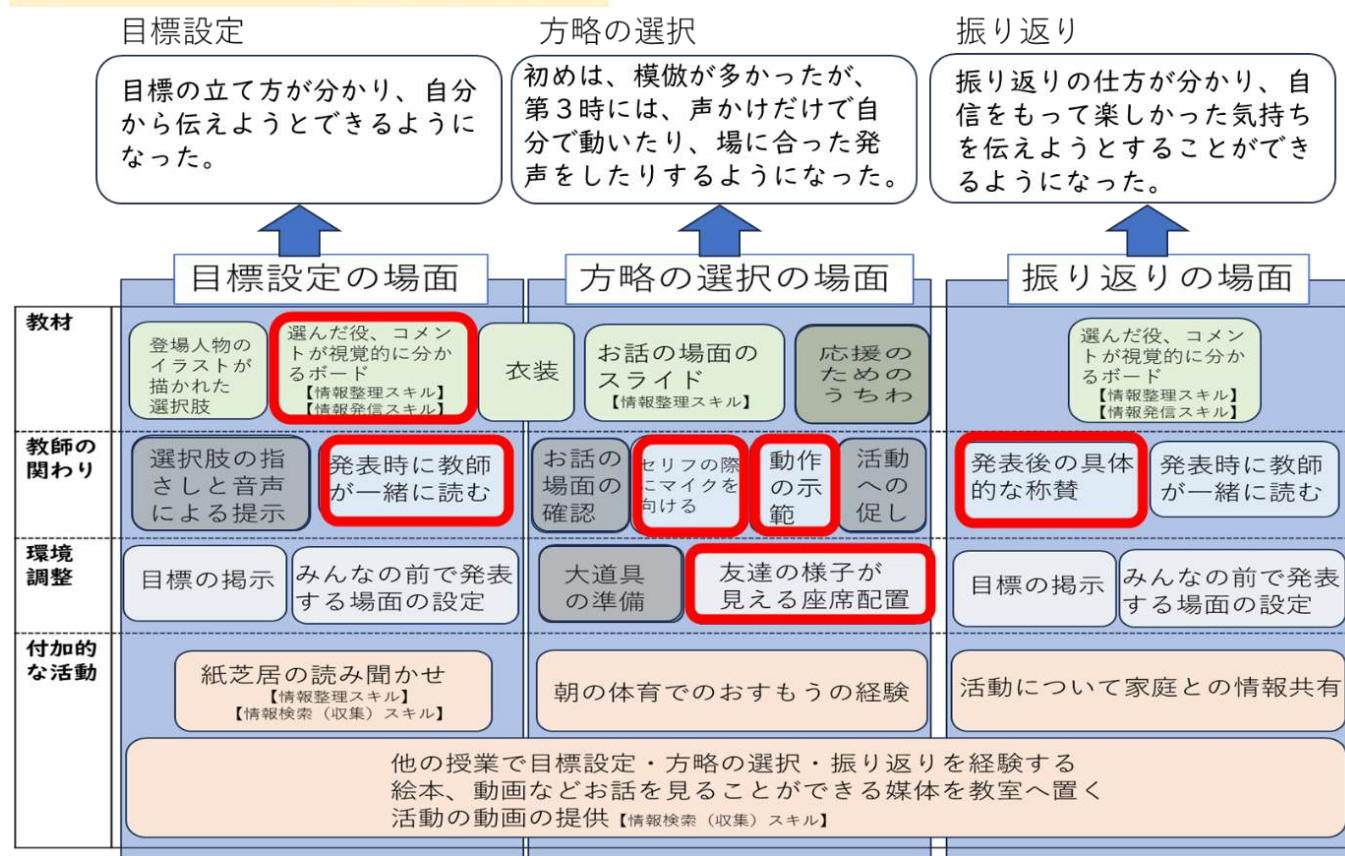


応援のうちわ

教師の関わりでは、「セリフの際にマイクを向ける」ことを行ったことで、A児の発声がより見られるようになり、とても効果的であったと考えられる。

○ A児にとって効果的だった支援のまとめ

効果的だった支援（A児）



○ 児童のつけたい力への評価

・ 興味関心の広がり

10月7日	連絡帳にて保護者より ぞうと麒麟のフィギュアをもち、行司をやってくれという仕草をしてきたので、やってあげると、 <u>ぞうと麒麟を相撲させていた。</u> （見立て遊びの広がり）
特別日課中	劇遊びで使用している「ねずみのすもう」の紙芝居を絵本にしたものが教室にあることが分 かると、休み時間に読んで欲しいと教師にお願いし読んでもらうことを繰り返し楽しんでいる。 <u>他の絵本も見ると「ねずみのすもう」を見る割合が増えている。</u>

特別日課中	ビデオも児童用のタブレットに入っていることを知ると、何度も見て楽しんでいる。特に「はじまりはじまり～」の場面が好きで、自分でシークバーを操作して繰り返し観ている。
実践後	「ねずみのすもう」以外にも、「はっけよい畑場所」など、 <u>相撲を題材にした絵本に興味をもち</u> 、休み時間に読んで欲しいと教師にお願いし読んでもらうことが増えている。
実践後	授業の始まる際に、友だちに対して、 <u>椅子をトントンと叩き、座るように動きや発声で関わる等</u> 、友だちへの意識が高まった。

・表出

特別日課中	模倣して発声しようとすることや、タイミングよく場に合った発声ができること、マイクを向けると何かしら言おうとすることが多くなった。 ・「がんばるぞー」の掛け声に対し、「オー」や「がんばる」に似た発声 ・朝の会・帰りの会のあいさつ ・課題学習での発音練習
-------	--

A 児のつきたい力であった興味・関心の広がりや表出にかかわる部分では、家庭で見立て遊びが広がったり、読んでもらいたい本が増えたりした。また、友達への関心として、授業が始まる前に椅子をトントンとして座るように促すなど、「みんなで活動したい」という思いが一層高まった。表出の面では、他の授業でもマイクを向けると何かしら発声しようとするようになったり、挨拶の際に一音ずつ発声するようになったりと変容が見られた。

○指導目標に対する評価

【知識・技能】

〈国語科〉

- ・読み聞かせや劇遊びを通して、昔話に親しむことができ、言葉のもつ楽しさに触れることができた。
- ・読み聞かせに注目し、色々な絵本に興味をもつことができた。

【思考力、判断力、表現力等】

〈生活科〉

- ・身の回りの遊びに気付き、教師や友達と同じ場所で一緒に遊ぶことができた。

〈国語科〉

- ・お話の流れに沿って友達や教師の動きや表情を模倣したり、声かけだけで自分で動いたり場に合った発声をしたりして表現することができた。

【主体的に学習に取り組む態度】

〈生活科〉

- ・自ら挙手して発表することが増えるなど、意欲的に取り組むことができた。

〈国語科〉

- ・紙芝居を見聞きしたり、劇遊びをしたりすることを楽しむことができ、表情や身振り発声で表現しようとすることができた。

○2次実践の事例対象児 A について

	1 回目				2 回目				3 回目		
	3	2	1		3	2	1		3	2	1
目標設定 (P)	興味をもった役を動きなどで伝える	興味をもった役を選択肢から選ぶ	演じる役を選択肢から選ぶ		興味をもった役を動きなどで伝える	興味をもった役を選択肢から選ぶ	演じる役を選択肢から選ぶ		興味をもった役を動きなどで伝える	興味をもった役を選択肢から選ぶ	演じる役を選択肢から選ぶ
方略の選択 (D)	自分の動きを思いついて表現する	他者を模倣するなど見たことのある動きで表現する	教師と一緒に、または促しに応じて表現する		自分の動きを思いついて表現する	他者を模倣するなど見たことのある動きで表現する	教師と一緒に、または促しに応じて表現する		自分の動きを思いついて表現する	他者を模倣するなど見たことのある動きで表現する	教師と一緒に、または促しに応じて表現する
振り返りの方法 (C・A)	楽しかった場面やセリフなどを動きで表現する	楽しかった場面やセリフなどを選択肢の中から選ぶ	自分が演じた役を選択肢から選ぶ		楽しかった場面やセリフなどを動きで表現する	楽しかった場面やセリフなどを選択肢の中から選ぶ	自分が演じた役を選択肢から選ぶ		楽しかった場面やセリフなどを動きで表現する	楽しかった場面やセリフなどを選択肢の中から選ぶ	自分が演じた役を選択肢から選ぶ

【考察】

- ・やりたい役を自分で選び、少しずつ教材を変化させながら同じ流れで劇遊びをしたことにより、マイクを向けたときに自発的な場に合った発声が見られたり、かけ声に応じて動きで表現したりすることにつながったのではないかな。
- ・日常生活の中で、見立て遊びの広がりや読む本の変化など、興味・関心の広がりにつながった。

【課題】

- ・振り返りで自分の演じた役が出てこない場面を毎回選んでおり、それが達成感を感じている場面として選んだのか、お話の中の好きな場面を選んだのか、本人の思いの見取りには、課題が残る。

タ 事例対象児 B について

○事例対象児 B の指導目標

- ・紙芝居を見聞きしたり、劇遊びをしたりすることで、お話の内容への理解を深めることができる。
- 【知識及び技能】
- ・好きな役を選んだり、役に合ったセリフや動きを自分で考えたりしながら、劇遊びに参加することができる。【思考力、判断力、表現力等】
 - ・友達や教師と一緒に、紙芝居を見聞きしたり、劇遊びをしたりすることを楽しみ、意欲的に参加しようとする。【学びに向かう力、人間性等】

○認知的エンゲージメントの評価項目

	3	2	1
目標設定 (P)	どのように表現したいかや表現したい理由などを伝える	表現したい場面やセリフなどを伝える	演じたい役を提示された選択肢から選ぶ
方略の選択 (D)	自分で役に合うセリフや動きを考え、表現したり、必要な道具などを選択して用いようとしたりする	自分でセリフや動きを考えて表現する	他者を模倣するなど見たことのある動きで表現する。
振り返りの方法 (C・A)	次回に向けて、表現の改善点とその理由を伝える	具体的な場面やセリフを使って伝える	振り返りの3観点を伝える。

振り返りの3観点：○演じた役 ○どうだったか ○次に何をしたいか

効果的であろう支援（B児）

	目標設定の場面	方略の選択の場面	振り返りの場面
教材	イラストや写真の選択肢	手順表 参考作品	気持ちのイラストの選択肢 振り返りができる写真やビデオ 振り返りシート
教師の関わり	選択肢の内容の確認	個別の示範 目標の確認を一緒に行う	発表後の具体的な称賛
環境調整	目標の視覚的な掲示	目標の提示 友達の様子が見られるような座席配置やグルーピングの工夫	目標の提示
付加的な活動		活動の動画を児童が自分で見返すことができるように提示	活動について家庭との情報共有

A児と同様、教材としては、選択肢での提示が有効であると考えられた。また、教師の関わりとしては、内容ややり方の確認を丁寧に個別にしていけること。自分で目標を立てることができることも多いので、活動の途中で目標を一緒に確認するモニタリングを助ける支援も有効ではないかと考えられた。振り返りでは、具体的な称賛を贈ることで、自信をもって次の活動にも取り組めるようになり、言葉による表現の幅を広げていくことにつなげられるのではないかと考えた。

○第1時

紙芝居の読み聞かせなどを通じて話の内容がよく分かっていった。朝の体育の相撲では、すぐ負けてしまう相手に、少し踏ん張りを見せたり、負けなくてはいけない場面では、相手の手を引いて、わざと負けてあげることができたりと、お話の流れに沿った動きが見られた。

効果的だった支援（第1時）

	目標設定の場面	方略の選択の場面	振り返りの場面
教材	登場人物のイラストが描かれた選択肢 選んだ役、コメントが視覚的に分かるボード 【情報整理スキル】 【情報発信スキル】	衣装 お話の場面のスライド 【情報整理スキル】	選んだ役、コメントが視覚的に分かるボード 【情報整理スキル】 【情報発信スキル】
教師の関わり	児童の「楽しみなこと」「頑張りたいこと」などの思いを引き出す言葉かけ	お話の場面の確認 主体的な動きやセリフを促す問いかけ	発表後の具体的な称賛 やりとりによる感想や気持ちの整理
環境調整	目標の掲示 友達の発表を聞く場面の設定	大道具の準備 友達の様子が見える座席配置	目標の掲示
付加的な活動	紙芝居の読み聞かせ 【情報整理スキル】 【情報検索（収集）スキル】	朝の体育でのおすもうの経験	活動について家庭との情報共有
	他の授業で目標設定・方略の選択・振り返りを経験する絵本、動画などお話を見ることができる媒体を教室へ置く 活動の動画の提供【情報検索（収集）スキル】		

教材として、お話の場面のスライドが有効であった。スライドを見ながらそれを再現しようとする姿が見られた。自分なりの動きなどを促す問いかけも行ったが、第1時は途中からおおきなねずみの役が自分に合っていないと感じているような様子で、あまり授業に積極的でない姿が見られた。

○第2時

目標設定の際、友達が「じいさま」の役を選んだのを見たり、「今日から餅つき
のときに歌を流すよ。」というCTの話の聞いたりする中で、STに「次、じいさまやる。」
と伝えた。授業全体を通して気持ちが次回の役に向いているような様子であった。



次時についてSTと話す事例児B

効果的だった支援（第2時）

	目標設定の場面	方略の選択の場面	振り返りの場面
教材	登場人物のイラストが描かれた選択肢 選んだ役、コメントが視覚的に分かるボード 【情報整理スキル】 【情報発信スキル】	小道具 お話の場面のスライド 【情報整理スキル】	選んだ役、コメントが視覚的に分かるボード 【情報整理スキル】 【情報発信スキル】
教師の関わり	児童の「楽しみなこと」「頑張りたいこと」などの思いを引き出す言葉かけ	お話の場面の確認 主体的な動きやセリフを促す問いかけ	発表後の具体的な称賛
環境調整	目標の掲示 友達の発表を聞く場面の設定	音楽 友達の様子が見える座席配置	目標の掲示
付加的な活動	紙芝居の読み聞かせ 【情報整理スキル】 【情報検索（収集）スキル】	朝の体育でのおすもうの経験	活動について家庭との情報共有
	他の授業で目標設定・方略の選択・振り返りを経験する 絵本、動画などお話を見ることができる媒体を教室へ置く 活動の動画の提供【情報検索（収集）スキル】		

第1時を受けて、目標設定の場面では、B児はイラストの選択肢が無くとも決めることができたので、その支援を減らすこととした。第2時では、友達の発表を見て、次回の目標設定に生かしていたので、友達の発表を聞く場面の設定が支援として有効であった。方略の選択の場面では、B児にとっては、衣装よりも小道具の方がイメージを膨らませるのに有効な様子があったので、支援としてそちらを加えた。また、お話の流れはよく理解していたので、場面の確認はB児の支援からは外している。

○第3時

前回から決めていた「じいさま」をすると決め、目標を発表する場面では、1番に手を挙げ、「餅つきを頑張る」と具体的な目標を伝えることができた。お話の流れと違いおおきなねずみが負けてしまった場面で、CTに「じいさま、どうかな？」と問いかけられ「全然ダメ」、「がんばれ」「もちつくる」など、自分で考えた台詞を言うことができた。



目標を発表する事例児B

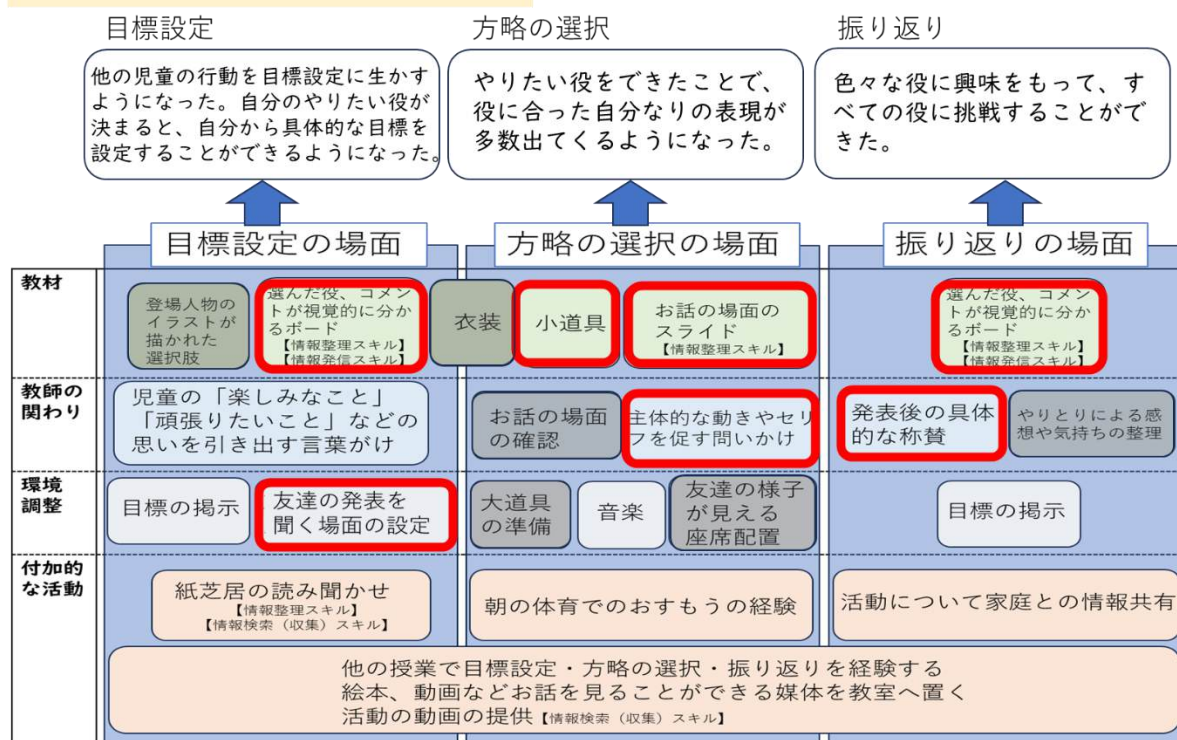
効果的だった支援（第3時）

	目標設定の場面	方略の選択の場面	振り返りの場面
教材	選んだ役、コメントが視覚的に分かるボード 【情報整理スキル】 【情報発信スキル】	小道具 お話の場面のスライド 【情報整理スキル】	選んだ役、コメントが視覚的に分かるボード 【情報整理スキル】 【情報発信スキル】
教師の関わり	児童の「楽しみなこと」「頑張りたいこと」などの思いを引き出す言葉かけ	主体的な動きやセリフを促す問いかけ	発表後の具体的な称賛
環境調整	目標の掲示 友達の発表を聞く場面の設定	音楽	目標の掲示
付加的な活動	紙芝居の読み聞かせ 【情報整理スキル】 【情報検索（収集）スキル】	朝の体育でのおすもうの経験	活動について家庭との情報共有
	他の授業で目標設定・方略の選択・振り返りを経験する 絵本、動画などお話を見ることができる媒体を教室へ置く 活動の動画の提供【情報検索（収集）スキル】		

支援としては、第2時とあまり変わらないが、本人が自分の思いと合致した役を選べたことで、CT の関わりに対しに、役に合った自分なりのセリフや動きをすることができたのではないかと考えられる。

○ B 児にとって効果的だった支援のまとめ

効果的だった支援（B児）



○ 児童のつきたい力への評価

・ 興味関心の広がり

9月27日	朝のめあての設定の際に、 <u>前日までは課題学習をめあてにしていたが、「ねずみのすもう」をめあてにした。</u> 振り返りでは、「ねずみのすもうがよくかんがえた。理由は、かんたんだったからです。」と記述した。
特別日課中	朝のめあての設定の際に、「ねずみのすもう」をめあてにしている。振り返りでは、30日は「ばあさま」を翌日以降は「じいさま」と、その日に自分が演じた役について振り返りをした。
特別日課中	教室に置いてある「ねずみのすもう」の絵本を自分から読んでいる姿が度々見られた。
特別日課中	校外宿泊学習の事前学習でしおりを持ち帰った際に、母親と一緒にしおりを読みながら、 <u>「めでたしめでたし～」と言いながら読み終わる様子が見られた。</u>

・ 他者との関わり

実践後	昼休みに「ハンター」と「逃げる人」という役割を決め、「 <u>〇〇君はハンター！</u> 」と自分から話しかけ、鬼ごっこを始めた。これまで教師と行うことはあったが、実践後に <u>他学年の友達と遊ぶことが増えてきている。</u>
-----	--

B 児のつきたい力であった興味・関心の広がりに関しては、朝の会の一日の目標設定の場で「ねずみのすもう」をあげていたり、家庭でも「ねずみのすもう」の話が出たりしていた。また、母親と校外宿泊学習のしおりを見ている際、読み終わりに「めでたしめでたし～」と言う姿も見られた。

他者との関わりの面では、「役割」があることで、教師だけでなく、他学年の友達との関わりができるようになったことが大きな成果ではないかと考えられた。

○指導目標に対する評価

【知識・技能】

〈国語科〉

- ・昔話の読み聞かせや劇遊びを通して言葉の響きやリズムに親しむことができ、「めでたしめでたし」などの昔話特有の表現を気に入り、普段の生活でも使うことができた。

【思考力、判断力、表現力等】

〈生活科〉

- ・劇遊びを通して友達と関わりをもち、きまりを守ったり、遊びを工夫し発展させたりして仲良く遊ぶことができた。

〈国語科〉

- ・大小ねずみの相撲対戦では、お話の流れや内容を理解することができ、勝敗を意識して相撲を取ったり負けたねずみ役の友達に対して「全然ダメ。もちつくる。(から、食べて強くなって)」と台詞や動きを自分で考え表現しながら演じたりすることができた

【主体的に学習に取り組む態度】

〈生活科〉

- ・教師の支援を受けながら、友達の演技に合わせて自ら台詞を言うなど、自信をもって意欲的に取り組むことができた。

〈国語科〉

- ・劇遊びを通して、楽しみながら思いや考えを意欲的に言葉で伝えることができた。

○2次実践の事例対象児Bについて

	1回目				2回目				3回目		
	3	2	1		3	2	1		3	2	1
目標設定 (P)	どのように表現したいかや表現したい理由などを伝える	表現したい場面やセリフなどを伝える	演じたい役を提示された選択肢から選ぶ		どのように表現したいかや表現したい理由などを伝える	表現したい場面やセリフなどを伝える	演じたい役を提示された選択肢から選ぶ		どのように表現したいかや表現したい理由などを伝える	表現したい場面やセリフなどを伝える	演じたい役を提示された選択肢から選ぶ
方針の選択 (D)	自分で役に合うセリフや動きを考え、表現したり、必要な道具などを選択して用いようとしたりする	自分でセリフや動きを考え、表現する	他者を模倣するなど見たことのある動きで表現する。		自分で役に合うセリフや動きを考え、表現したり、必要な道具などを選択して用いようとしたりする	自分でセリフや動きを考え、表現する	他者を模倣するなど見たことのある動きで表現する。		自分で役に合うセリフや動きを考え、表現したり、必要な道具などを選択して用いようとしたりする	自分でセリフや動きを考え、表現する	他者を模倣するなど見たことのある動きで表現する。
振り返りの方法 (C・A)	次回に向けて、表現の改善点とその理由を伝える	具体的な場面やセリフを使って伝える	振り返りの3観点を伝える。		次回に向けて、表現の改善点とその理由を伝える	具体的な場面やセリフを使って伝える	振り返りの3観点を伝える。		次回に向けて、表現の改善点とその理由を伝える	具体的な場面やセリフを使って伝える	振り返りの3観点を伝える。

振り返りの3観点：○演じた役 ○どうだったか ○次に何をしたいか

【考察】

- ・役選びに自由度を持たせたことにより、自分の思いに合った役を選ぶことができ、主体的な表現につながったのではないかな。
- ・劇遊びを行ったことにより、友達の演技をよく見て、流れに沿ったセリフを言うなど、他者との関わりを意識するような変容が見られた。

【課題】

- ・選択の理由をより具体的に伝えられるための手立てが必要。

【成果】

- ・自己調整学習のサイクルを組み込み、情報活用能力の視点を踏まえて個に応じた支援を行ったことで、児童の興味・関心を高めることができ、「やりたい」という気持ちを育むことができた。
- ・自分で選んで役を決めたこと（＝目標を決めたこと）が、自己効力感を高めることにつながり、意欲的に取り組む手立てとして有効であると確認することができた。
- ・よりわかりやすく児童に伝えるには、教師が見本を見せる、友達の様子を見る、一緒にやってみるなどの社会的エンゲージメントの項目「模倣」や「観察」という視点を踏まえた情報の提示の仕方が大事であることが分かった。

【課題】

- ・自分自身の活動に対する振り返りができるように、活動の様子を映した動画や写真を見る機会を授業時間外に設定した。授業時間内に、より具体的に自分の活動を振り返ることができるような支援があるのか模索していきたい。

3 授業づくりの成果と課題

今年度の実践を通して、教科等を合わせた指導においても、自己調整学習のサイクルがマッチするということが分かった。また、2次実践の成果にもある通り、自己調整学習のサイクルを組み込み、情報活用能力の視点を踏まえて個に応じた支援を行ったことで、児童の興味・関心を高めることができ、「やりたい」という気持ちを育むことができると実証することができた。授業づくりにおいては、単元を計画する前に、つきたい力を教師が共通確認していたことで、実践中の支援においも、全員が同じ目標をもって取り組むことができたので、とても有効であった。

振り返りの方法について課題も出されたが、振り返りは必ずしも授業の最後に行う必要はなく、次時の導入で行ったり、授業時間以外の場面で行ったりしても良いのではないかと共同研究の先生よりご助言いただいた。今回の実践で、児童のタブレット端末内に、劇の練習の動画を入れておき、いつでも見られるようにしていたことは、とても有効であったのではないかと評価された。

今回は児童個人のタブレット端末に動画を入れていたが、単元計画の中にあらかじめ自分たちが演じた劇の様子を見る時間を設定し、みんなで様子を振り返る機会を設けることも有効ではないかと思われる。しかし、動画に対する捉え方も実態に応じて違いもあるため、それぞれの児童にとって、より効果的な振り返りにするために、実態を丁寧に把握し、活用方法を模索していく必要があると考えられる。

4 3年間のまとめ

本研究を通して、音楽、図画工作、体育の指導内容チェックシートの作成し、各教科の内容や目標を明確化することができた。それにより、教師が内容や目標を意識して授業づくりを行えるようになってきている。

また、「目標設定」→「方略の選択」→「振り返り」という自己調整学習のサイクルに基づいた授業実践を行ったことで、一定の流れで授業が展開されることにより、児童が自ら試行錯誤を繰り返し、夢中になって制作に向かっている姿が多く見られ、学びに向かう力が高まるということが実証された。情報活用能力に関わって、タブレット端末などのICT機器の日常での活用の様子をよく観察し、どんなことができるのかを把握した上で、授業での活動場面を設定するようにした。それを生かして情報を適切に提示したり、環境設定を構造化したりすることが、自己調整学習を高める手立てとして有効であることが分かった。また、より個に応じた効果的な支援を考えるため、情報活用能力の視点を踏まえて、「教材」「教師の関わり」「環境調整」「付加的な活動」という4つの視点をもって支援を実践し、成果を得た。

さらに、小学部段階では、特に感情的エンゲージメントと自己効力感を高めることが重要であると考えられた。これらを高めるためには、「P（やりたい）→D（やってみた）→CA（できた）」の自己調整学習のサイクルを回すことが大事であると分かった。児童に「やりたい」という気持ちをもってもらえるよう、活動内容を分かりやすく伝えたり、わくわくさせたりするような導入を工夫していくことが大切であると考えられるため、これからの授業づくりで模索していきたい。

中学部の実践

I 学部研究の概要

(1) 前年度までの研究の成果と課題

① 1 年次（令和 4 年度）

- ・音楽、美術、保健体育の指導内容チェックシートを作成
- ・音楽、美術、保健体育を中心に情報活用場面の分析
- ・授業の目標を達成するために、どのように活用していくかが課題

② 2 年次（令和 5 年度）

- ・学びに向かう力と情報活用能力の関係についての分析
- ・評価表による生徒の変容の見取り
- ・生徒が目標を意識して取り組むための有効な支援の確認
- ・他の学習場面での検証が課題

(2) 学びに向かう力について

中学部における「学びに向かう力」について、特別支援学校小学部・中学部学習指導要領（平成 29 年）総則、本校先行研究（平成 30 年度学校研究）、中学部教育目標から検討をした。その結果、本校中学部における「学びに向かう力」とは、「自分の考えや良さを伝え、学び方を工夫して課題を解決しながら、協働して取り組む」ことであり、「協働」とは、具体的には、「個と集団の相互関係の中で自己調整をしながら内面を育てる」とであると考えることができた。

(3) 情報活用能力について

中学部における情報活用能力の様子と捉えを表にまとめた。中学部段階では学校生活全体を通じて情報機器を活用する場面が多く、生徒の情報機器への興味や関心も高い。話し言葉よりも画像や文字の情報が有効であることから今まで様々な授業で活用されてきている。3 年間の研究を経て今まで指導が不十分であった情報整理スキルや情報分析スキルなどについても教師が意識して指導するようになってきた。

学年	日常的な活用による育成が大きい		意図的な学習場面の設定による育成が大きい				
	操作スキル	情報モラル・デジタル・シティズンシップ	情報検索（収集）スキル	情報整理スキル	情報分析スキル	情報発信スキル	情報評価スキル
実践の様子	・画面をタッチ・スワイプする。タッチペンを使って書き込む。 ・写真を撮影する。 ・エアドロップを使う。 ・写真のお気に入りを選ぶ（♡マーク）。 ・Teams ファイルを開く文字を入力する。（キーボード、音声） ・活動するために必要なアプリの理解・選択	・作品を見たり発表を聞いたりする。 ・タブレット使用の約束（音量、YouTube 不可、週 2 回、昼休み、授業場面における使用場面とそうでない場面の区別）を守り、学習場面で活用する。 ・道具を大切に扱う。	・写真や動画を見て活動や手順を知る。 ・写真や動画を見て振り返る。 ・観察対象の写真を撮る。 ・手帳表を見てやり方を知る。 ・言葉、文、選択肢から内容を知る。 ・友だちの活動や作品を見る。 ・インターネットで検索をする。 ・友達からのアドバイスを受けて知る。	・（形や色、言葉人など様々な）情報を分類する。 ・予定表を見て一日の流れがわかる。 ・写真を見て比較する。 ・経験から必要な情報を思い出して伝える。	・自分たちの活動している様子の動画や写真を見て、課題を見つけ出す。 ・動画で対象の変化に気がつく。 ・見る触るなどして素材の変化や違いに気づく。 ・観察対象の写真を比較して違いに気づく。 ・検索するために必要なキーワードが何か理解したり考えたりする。	・写真やイラストカードを用いて楽しかった出来事について伝える。 ・カードの選択肢を見て言葉で感想を伝える。 ・「夢動画」を撮影して伝える。	・活動している様子や作品、観察のために撮影した写真をモニタに映して確認する。 ・作品のよいところを見つけて伝える。 ・写真を見て、姿勢が悪いことに気づく。
捉え	学校生活全体を通じて情報機器を活用する場面が多い。また、デジタルデバイスが充実している家庭が多く、撮影、録音、書き込み、編集、検索、通信などの操作ができる生徒が多いものの、実態差はある。	知識としてはルール等については部分的に理解しているが、実際の活用場面において十分に意識して行動できているとは言えない。	話し言葉よりも画像や文字の情報で理解を深める生徒が多い。学習によっては動画でさらに理解を深める生徒も多い。教師の提示の工夫、友達との情報交換によって収集できることも多い。	情報を整理する基準や目的を理解する程度に個人差があり、分類・整理するは興味や関心によるところが大きい。	情報を分析する方法の理解には個人差があり、抽出・整理するときに、目標を意識することが難しい様子が見られる。目標にあった項目を選択肢として提示することで混乱しにくくなる。	様式や方法が整っていれば、自分から発信できる場合が多い。教師とのやりとりの中で伝える、視覚情報とともに伝えるなどにより、周囲に伝わりやすくなる。	情報の信頼性を確認する技術・知識は少ない。関連付けは知的障害の生徒にとって難しい場合が多いが、情報のよいところを見つけることはできる生徒が多い。

(4) 研究目的と研究方法

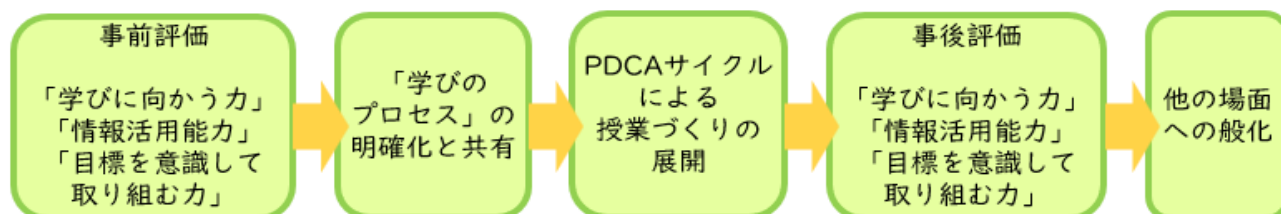
① 研究目的

総合的な学習の時間における「学習のプロセス」を明確にし、「学びに向かう力」と「情報活用能力」の双方に着目した授業を展開することで、「目標を意識して取り組む力」が高まることを検証する。

② 研究方法

- ・コミュニケーション、集団参加、自己統制の実態が異なる生徒2人を対象とする。
- ・「学びに向かう力」と「情報活用能力」について、評価表を用いて記録する。
- ・「学習のプロセス」を明確にして、「学びに向かう力」と「情報活用能力」の双方に着眼した授業実践を行う。
- ・研究の成果として「目標を意識して取り組む力」を設定し、事例対象生徒の「学びに向かう力」と「情報活用能力」の変容から、その要因と有効な支援を検討する。
- ・研究の成果を日常生活場面に般化させ、成果と課題を明確にする。

③ 研究の流れ



④ 評価・検証の指標

ア 学びに向かう力

「認知的エンゲージメント・社会的エンゲージメント評価表」による客観的評価から「目標設定」「方略の選択」「振り返りの方法」の3項目における「自己調整行動」と対仲間における「社会的エンゲージメント」を、それぞれ6段階で評価する。

イ 情報活用能力

「情報活用能力体系表(山梨大学教育学部附属特別支援学校)」に基づき、7つのスキルを行動観察から評定する。

ウ 目標を意識して取り組む力

目標立てをしたり目標に向かって試行錯誤したりするための手段として情報活用能力を活用することとして、「学びに向かう力」の認知的エンゲージメントと情報活用能力の関連について検証する。また、「目標を意識する」とことと、「意識して取り組む」ことの内容を整理する。

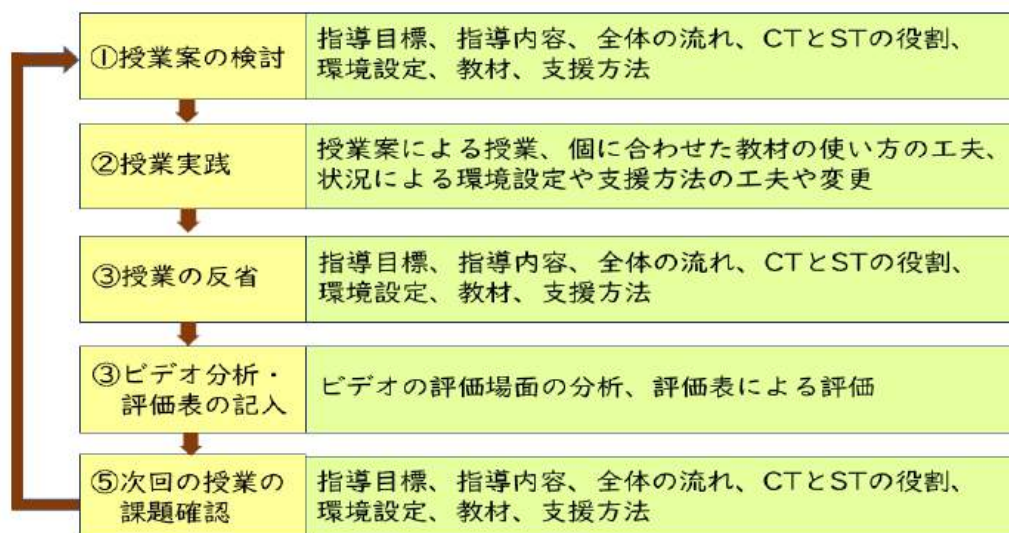
エ 他の学習場面・日常生活場面への般化

他の教科等の学習場面や学年における日常生活場面で、自己調整学習のサイクルを意識した実践を行い、指導内容や支援方法、生徒の変容を生徒による評価表やエピソードで検証する。

⑤ 情報活用能力と総合的な学習の時間の学習のプロセスの関連

順	プロセス	内 容	
1	課題の設定	日常生活や社会に意識を向けた時に湧き上がってくる疑問や関心にもとづいて、自ら課題を見つける。	情報検索スキル
2	情報の収集	具体的な問題について情報を収集する。	情報検索スキル 情報整理スキル
3	整理・分析	課題の解決にとって必要な情報を取捨選択したり、解決の見通しに従って情報を順序よく並べたり書き直したりする。整理した情報を比較・分類して傾向を読み取ったり、因果関係を見つけたりする。	情報整理スキル 情報分析スキル
4	まとめ・表現	相手や目的に応じてより分かりやすく伝えるように、比較する、分類する、関連付けるなどの、「考えるための技法」を活用しながら、より論理的で効果的な表現を工夫する。	情報整理スキル 情報分析スキル 情報発信スキル 情報評価スキル
5	振り返り・改善	他者との相互交流や表現による振り返りを通して、課題が更新されたり、新たに調べることを見い出したり、意見や考えが明らかになったりする。	情報分析スキル 情報発信スキル 情報評価スキル

⑥ PDCA サイクルによる授業づくり



2 研究の実際

(1) 実態把握

本校中学部は、1年生6人、2年生5人、3年生6人(男子13人、女子4人)の合計17人で構成されている。S-M 社会生活能力検査結果では、基本的生活習慣やコミュニケーションに関する支援を必要とする生徒が多いことがわかった。集団参加や自己統制面では個人差が大きく個に応じた支援を行う必要がある場合が多いことがわかった。

対象生徒は、コミュニケーション、集団参加、自己統制の検査項目に着目し、発達年齢が上位、下位から生徒を2人選定した。対象生徒Aはコミュニケーション面が高く、状況や自分の気持ちを伝えることができる。集団参加の数値も高いが自己統制する力が低く、意に沿わないことがあると感情的になることがある。周囲の意見を受け入れたりやりとりをしたりする力が高まっている。対象生徒Bは集団参加ができるものの、コミュニケーション能力や情報収集や整理・分析の力も低く見通しのもてないことに対する不安感が強く、活動に対し興味や関心をもちにくい。自己統制力に関しても友達がルールを守らないときは気になって話しかけ続ける、やりたいことが止められた時は不安定になることがある。表は中学部の情報活用の視点と生徒A・生徒Bの情報活用の様子である。

視点	日常的な活用による育成が大きい		意図的な学習場面の設定による育成が大きい				
	操作スキル	情報モラル・デジタル・シティズンシップ	情報検索(収集)スキル	情報整理スキル	情報分析スキル	情報発信スキル	情報評価スキル
活用の視点	源、スイッチ、キーボード、操作道具、撮影、録音、アプリ操作、ファイル管理、編集	約束やきまりを守る、作品を大切に作る、友達の表現を尊重する、やりとりのマナー、情報を守る、適切に情報を使う、情報を生かす	話し言葉、文字、画像、動画、教師の示範、選択肢、手順表、友達の様子、作例、経験、前時の活動、造形要素(色・形・素材・光)	興味関心、収集情報、経験、比較、共通点・相違点、順序立て、組み合わせ、見通し、意味・価値、心の動き	情報理解、情報抽出、興味・関心、目標の意識、選択、課題理解、変化に気付く、調整する、整える	表現する、作品を見せる、身振りで伝える、カードやイラストで伝える、動画で伝える、言葉で伝える	情報のよいところを見つける、課題点を考える、正確性、信頼性、関連性
生徒A	・画面をタッチ・スワイプする。 ・タッチペンを使って書き込む。 ・写真を撮影する。写真を貼り付ける。 ・エアドロップを使う。 ・Teamsのファイルを開く。 ・文字(キーボード、音声)入力をする。	・約束やきまりを守り、学習場面で活用する。 ・友だちの作品を見たり発表を聞いたりする。	・写真や動画を見て活動や手順を知る。 ・写真や動画を見て振り返る。 ・観察対象の写真を撮る。 ・手順表を見てやり方を知る。 ・言葉、文、選択肢から内容を知る。 ・友だちの活動や作品を見る。 ・インターネットで検索する。 ・友達からのアドバイスを聞いて知る。	・予定表を見たり操作したりして一日の流れがわかる。 ・写真を見て比較する。 ・経験から必要な情報を思い出して伝える。	・自分たちの活動している様子の動画や写真を見て、課題を見つけ出す。 ・動画で対象の変化に気がつく。 ・見る触るなどして素材の変化や違いに気づく。 ・観察対象の写真を比較して違いに気づく。	・写真やイラストカードを用いて楽しかった出来事について伝える。 ・カードの選択肢を見て、言葉で感想を伝える。	・活動している様子や作品、観察のために撮影した写真をモニタに映して確認する。 ・作品の良いところを見つけて伝える。
生徒B	・画面をタッチ・スワイプする。 ・タッチペンを使って書き込む。 ・写真を撮影する。写真を貼り付ける。 ・エアドロップを使う。 ・Teamsのファイルを開く。 ・文字(音声)入力をする。	・約束やきまりを守り、学習場面で活用する。	・写真や動画を見て活動や手順を知る。 ・写真や動画を見て振り返る。 ・観察対象の写真を撮る。 ・教師の示範や友達の様子を見てやり方を知る。	・イラスト付きの予定表を見たり操作したりして一日の流れがわかる。	・動画で対象の変化に気がつく。	・イラスト付きカードの選択肢を見て、言葉で感想を伝える。	・写真を見て、姿勢が悪いことに気づく。

(2) 評価表の作成と評価

作成にあたっては、総合的な学習の時間における自己調整行動の評価方法の「目標設定」「方略の選択」「振り返りの方法」は、学部で検討した「振り返りの順番と支援方法」を参考にした。「目標設定」は振り返りの方法と連動するようにした。「方略の選択」は、総合的な学習の時間の「考えるための技法」を参考にした。

評価にあたっては、支援担当者が評価し、その後、学部全体でビデオ分析を行いながら評価の妥当性について検討した。研究対象生徒のみではなく、他のコンビの様子もエピソードとして確認するようにした。また、社会的エンゲージメントは研究の目的から、他者評価と協働の話合いにポイントをおいて評価することとした。

社会的エンゲージメント・社会的エンゲージメント評価表 66 2022年 月 日 生組

自己調整行動の評価方法(中学部：総合的な学習の時間)

	5	4	3	2	1	0
目標設定 (P:予見)	目標を考えた理由(必要性・自分ができそうなこと・やりたい気持ち)も加えて自ら具体的に伝える	活動の見通しをもつ中で、本時の活動の目標を自分で考えて伝える	本時の活動の目標を自分で考えて伝える(言語支援あり)	言語、イラスト、選択肢の中から目標を選ぶ	視覚支援を用いて教師とやりとりする中で目標を選ぶ	選ぶことができない
方略の選択 (D:遂行) どのような方法を用いて自分で設定した目標を達成させようとするか	目標に向かって、自分の思いを内容の調整を行いながら表現する	活動の見通しをもつ中で、多面的に物事を捉えて表現する	いろいろな物事を関連付けて自分で気付きながら表現する	活動の選択肢を比較したり順序づけたりして選んで表現する(言語支援あり)	視覚支援を用いて教師と個別にやりとりしながら表現する	表現することができない
振り返りの方法 (C・A:自己省察)	振り返りの全体の流れを理解し、できたことや難しかったことの理由や次回に向けた具体的な目標についても自分から伝える	教師から次回に向けた目標について間接的な発問を受けて伝える	教師から次回に向けた目標についての具体的な選択肢の提示を受けて伝える	言葉やイラストの選択肢から今日の活動に対する気持ちなどを選んで伝える	教師が意思を代弁したり教師の質問に応じたりして伝える	振り返りをを行うことができない

社会的エンゲージメントの評価(対教師)

評価の観点	評価の観点	評価の観点
1 観察 他者の行動を見る	2 観察 他者の行動をまねる	3 観察 他者との関わり合いを通じて自分の行動(動きや表情)を修正する
4 観察 他者の行動をまねる	5 観察 他者の行動をまねる	6 観察 他者の行動をまねる

社会的エンゲージメント評価基準

1 教師からの発問に答えても他者との関わり合いが深まらない。

2 教師からの発問に答えても他者との関わり合いが深まらない。

3 教師からの発問に答えても他者との関わり合いが深まらない。

4 教師からの発問に答えても他者との関わり合いが深まらない。

5 教師からの発問に答えても他者との関わり合いが深まらない。

6 教師からの発問に答えても他者との関わり合いが深まらない。

自己調整行動の評価方法(中学部：総合的な学習の時間)

	5	4	3	2	1	0
目標設定 (P:予見)	目標を考えた理由(必要性・自分ができそうなこと・やりたい気持ち)も加えて自ら具体的に伝える	活動の見通しをもつ中で、本時の活動の目標を自分で考えて伝える	本時の活動の目標を自分で考えて伝える(言語支援あり)	言語、イラスト、選択肢の中から目標を選ぶ	視覚支援を用いて教師とやりとりする中で目標を選ぶ	選ぶことができない
方略の選択 (D:遂行) どのような方法を用いて自分で設定した目標を達成させようとするか	目標に向かって、自分の思いを内容の調整を行いながら表現する	活動の見通しをもつ中で、多面的に物事を捉えて表現する	いろいろな物事を関連付けて自分で気付きながら表現する	活動の選択肢を比較したり順序づけたりして選んで表現する(言語支援あり)	視覚支援を用いて教師と個別にやりとりしながら表現する	表現することができない
振り返りの方法 (C・A:自己省察)	振り返りの全体の流れを理解し、できたことや難しかったことの理由や次回に向けた具体的な目標についても自分から伝える	教師から次回に向けた目標について間接的な発問を受けて伝える	教師から次回に向けた目標についての具体的な選択肢の提示を受けて伝える	言葉やイラストの選択肢から今日の活動に対する気持ちなどを選んで伝える	教師が意思を代弁したり教師の質問に応じたりして伝える	振り返りをを行うことができない

●振り返りの順番と支援方法

振り返りの順番	チェック	支援方法
1 めあての確認		・めあてを常に提示しておく ・めあてを個別に提示しておく ・文字、イラスト、両方
2 活動内容の確認		・活動内容を常に提示しておく ・活動内容を個別に提示しておく ・文字、イラスト、両方
3 できたこと、よかったこと		・活動内容から選ぶよう促す ・具体的な内容を伝えることができるように 更にイラストや選択肢を提示する
4 むずかしかったこと		
5 できた、むずかしかった理由		・理由を考えるヒント、選択肢の提示
6 わかったこと、まとめ		・よりよい課題解決のための質問 ・振り返りの数値化 ・めあての再確認
7 次にやること、課題		・短期的な課題と長期的な課題の整理

●考えるための技法

順序付ける	・複数の対象について、ある視点や条件に沿って対象を並び替える。
比較する	・複数の対象について、ある視点から共通点や相違点を明らかにする。
分類する	・複数の対象について、ある視点から共通点のあるもの同士をまとめる。
関連付ける	・複数の対象がどのような関係にあるかを見付ける。 ・ある対象に属するものを見付けたり増やしていく。
多面的、多角的に見る	・対象の持つ複数の性質に着目したり、対象を異なる複数の角度から捉えたりする。
理由付ける	・対象の理由や原因、根拠を見付けたり予想したりする。
見通す	・見通しを立てる。物事の結果を予想する。
具体化する	・対象に関する上位概念・規則に当てはまる具体例を挙げたり、対象を構成する下位概念や要素に分けたりする。
抽象化する	・対象に関する上位概念や法則を挙げたり、複数の対象を一つにまとめた。
構造化する	・考えを構造的(網構造・層構造など)に整理する。

(3) 中学部の総合的な学習の時間

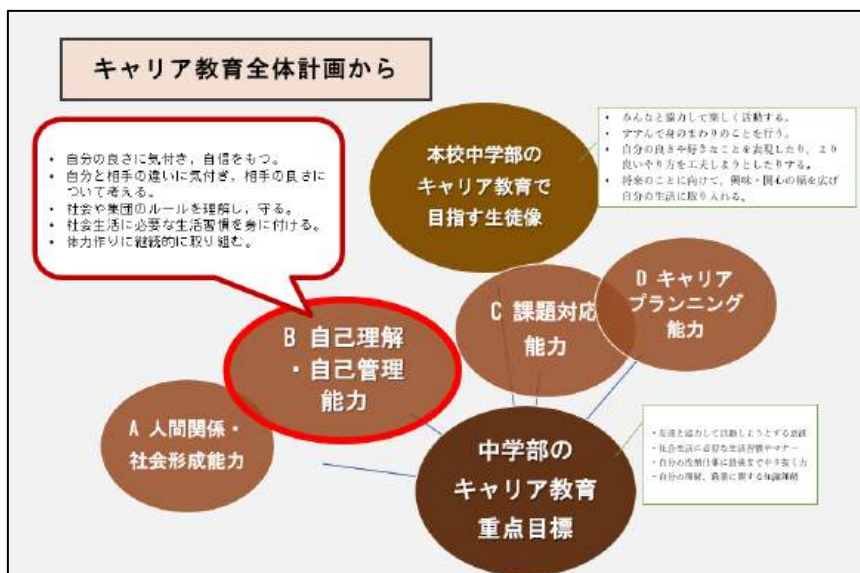
①総合的な学習の時間の捉え

総合的な学習の時間を課題解決型の学習とし、よりよく問題解決をし、解決していくための資質・能力を育成する時間と捉えた。学習は、予期せぬ課題解決の理解、予期せぬ課題への取組、課題解決の振り返りと改善へと発展していく。具体的には、PDCA サイクルとして、P を課題に対して解決の予測を考えたり予期せぬ課題を課題だと把握したりする段階、D を予期せぬ課題の解決に参加する段階、CA を課題解決の振り返りを行い、改善策をもつ段階と考えた。また、本校先行研究から自己理解には段階性があることが分かっている。まず、仲間との共同活動への参加の段階、次に仲間への意識や仲間からの称賛を受けて他者に向かう段階、さらに仲間の中の自分について考えたり相互評価を受け止めたりして自分について考え直す段階である。

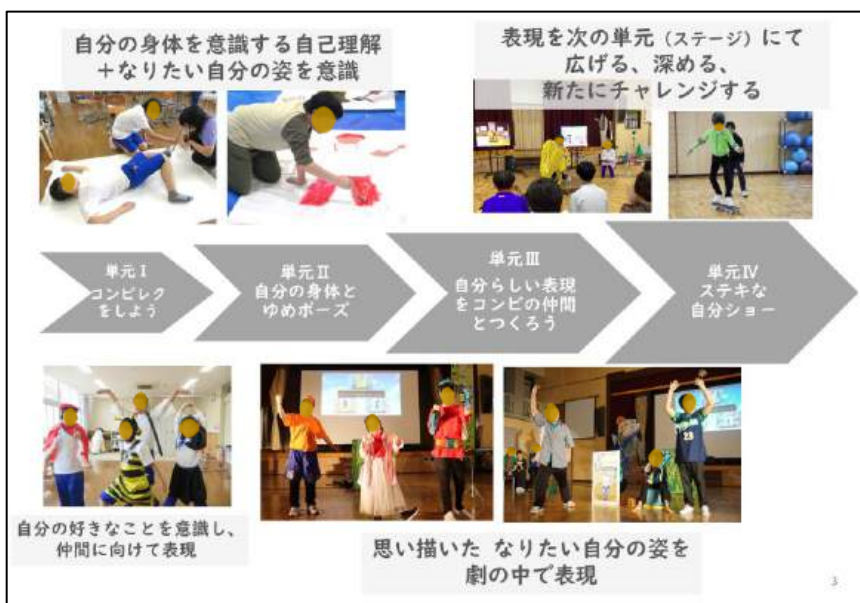
これらを総合的な学習の時間に反映させるために、本校キャリア教育全体計画から中学部のキャリア教育重点目標を考え、中学部3年間で学習する内容を、自己理解、課題解決、キャリアプランニングと年次毎に取り組むこととした。本年度は自己理解・自己管理能力に関する学習を行う。

②総合的な学習の時間の見方・考え方と中学部の学びに向かう力との関連

小学校学習指導要領解説にある総合的な学習の時間にある見方・考え方は、「各教科等における見方・考え方を総合的に働かせる、事象を多様な角度から俯瞰して捉える、課題の探究を通して自己の生き方を問い続ける」と記されている。中学部の学びに向かう力「自分の考えや良さを伝え、学び方を工夫して課題を解決しながら、協働して取り組む。協働とは、個と集団の相互関係の中で自己調整をしながら内面を育てる」に照らし合わせると、「事象を多様な角度から俯瞰して捉える」は、「学び方の工夫」、「課題解決」、「自己調整」と関連が強い。また、「自己の生き方を問い続ける」は、「協働」する中で「生き方」であり、「考えや気持ちの表現」を行うことで更に「自己調整」を行い「内面の育ち」を目指すことができる。



本年度の総合的な学習の時間の展開



(4) 授業実践の様子

①第1次実践：単元1「コンビレクをしよう」の概要

年度始めに、新しいコンビの仲間を知り、自分のことを表現したり、互いのことを知ったりすることをねらいとした。5月9日の1回目の授業では、タブレットを使っての自己紹介、コンビのシートの作成、コンビ写真の撮影などを行った。5月16日、23日の授業では、コンビレクの内容の話し合い、コンビレクの準備、コンビレク、シートの作成を行った。



ワークシート（生徒B）

個のめあて

思・判・表	教師の支援や仲間の動きに気付きながら、自己紹介、写真のポーズ、話し合い、レクの活動に取り組むことができる。
学・人	自分が決めた活動や仲間との関わりを通して、今後のコンビ活動に期待感をもつことができる。

活動の様子

思・判・表	はじめは教師の準備が十分ではなく、生徒は自分の考えを伝えることが難しいこともあった。自分が好きなヒーローを題材に決めたことで、塗り絵や歌などのレクを楽しむことができた。
学・人	コンビとしての人間関係が始まったばかりで、互いをあまり意識していない様子が見られた。自分が好きなヒーローにかかわる活動に関しては興味や関心をもつことができ、コンビというよりも総合的な学習の取組に対して期待感をもつことができた。

5月23日

コンビレク活動しよう

ミッション

せいこうむ
 コンビレクの成功に向けて、
 きょうりよく
 みんなで協力しよう！楽しもう！

協力できたか？	楽しめたか？	今日の感想 ※書く人は「気付いたこと」や「次回に向けて」なども書こう！
1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	ポールンオールスターがすこしはずかしかった。うたうのがたのしかった。
1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	ガッチャーがたのしかった。
1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	

② 第1次実践：単元2「自分の身体とゆめポーズ」の概要

ア 単元計画（自分の好きなことや夢・あこがれを表すポーズを考えて等身大の絵に表現する）

期日	題材名	活動内容
5/30	ゆめポーズを考えよう	- 自分の好きなことや夢・あこがれ、それを表すポーズを考える。 - 互いに写真を撮り合う。手形を描いて制作のイメージをもつ。
6/6	ゆめポーズを考えよう	- 紙の上に横になってポーズをとり、写真を撮り合う。 - どんな自分になりたいかが表現できているかアドバイスし合う。 - ポーズを考え直し、そのままか変えるか判断する。
6/13	ゆめポーズを描こう	紙の上でポーズをとり輪郭を互いに鉛筆で描く。描いたものを撮影し、ポーズの写真と比較する。次回に向けて準備するもの考える。
6/27	ゆめポーズを考えよう	- 鉛筆描きしたものをクレヨンでなぞる。 - 撮影し、タブレットで着色のイメージをもつために下描きをする。
7/4	ゆめポーズを描こう	- タブレットで下描きをしたものを参考に、実際に紙に着色する。 - どうしたら、どんな自分になりたいかが表現できるか確認をする。

イ 生徒 B の学習の展開

5月30日は、いろいろなイラストの中から、教師とのやりとりを通して夢やあこがれ、それを表すポーズを決めることができた。6月6日は、はじめはポーズを変えないこととしたが、教師や仲間からアドバイスや提示されたイラストなどからポーズを変えることとした。6月13日は、写真撮影や大きい紙の絵を持つときなどに、仲間に自分から声をかけるようになった。教師とのやりとりでイメージが一層高まった。6月27日は、輪郭をなぞる際は自分から色を変える、活動の区切りに「よし」と言うなど、活動を理解して、自分から取り組むようになってきた。7月4日は、下絵によりベルトやマントも描こうと目標を決めることができた。塗るより切ることを優先させるなど手順も考えながら取り組んだ。カード活用も有効になってきた。

ワークシート（生徒 B）

個のめあて

知・技	自分の夢、話し合い、夢ポーズの表現方法について気付いたり知ったりすることができる。
思・判・表	教師の支援や仲間の動きに気付きながら、自分の夢やそのイメージを考えたり、夢ポーズを絵で表現したりすることができる。
学・人	仲間との関わりを通して、仲間の様子に気付きながら学習に取り組もうとする気持ちを高めることができる。

活動の様子

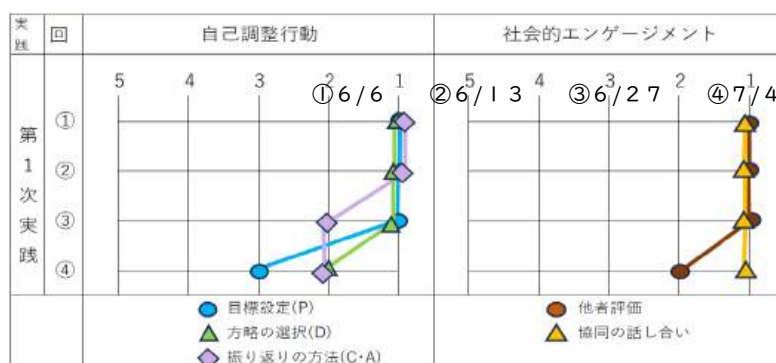
知・技	教師の言葉がけや視覚支援により、その日の活動内容を知り、実際に絵に表すことで完成に向けての見通しをもつことができた。
思・判・表	具体的な部分の形や色を考えることでイメージを広げた。形を切り抜いて貼る、色を塗るなどの活動には工夫して取り組んだ。
学・人	はじめは対教師のみののかかわりであった。3人のコンビであるが、1対1の仲間とののかかわりが本人にとって分かりやすい様子がうかがえた。また、他のコンビの様子に気付く場面も見られるようになってきた。興味や関心も徐々に高まった。



ウ 生徒 B の評価表の結果

考察として、本人の興味や関心が高い題材を設定すること、視覚支援の準備をしっかりとしておくことが本人の判断や表現に有効であることが分かった。また、1対1であれば仲間とののかかわりがもちやすかった。話し合いや表現のための

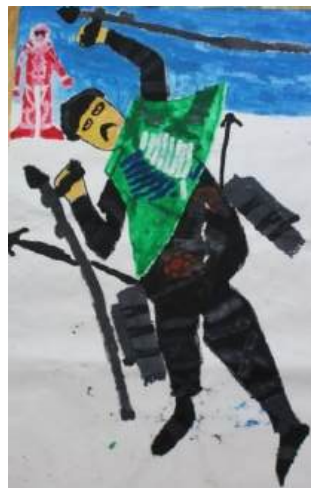
カードの使用を始め、活用への意識が高まった。支援の課題として、視覚支援や教師とのやりとりの工夫や支援の手順の検討を行う必要があること、かかわりがもちやすい1対1の仲間との関係を充実させていくこと、表現のためのカードを日常生活場面でも活用していき、自分から表現できるようにしていくこと、相手を意識しやすい場の設定を考えることが大切であると確認された。



エ 第1次実践のまとめ

成果として、以下の4点があげられた。

- ・視覚支援の有効性を再確認することができた。
- ・学びに向かう力と情報活用能力の視点をもって生徒の実態を把握し、学部内で共通理解することができた。
- ・評価表の様式を検討し、教師が評価の視点をもつことができた。
- ・ビデオ分析や評価表の検討を学部全員で行うことで、評価を妥当なものとするすることができた。



生徒A 夢ポーズ



生徒B 夢ポーズ

課題として、以下の4点があげられた。

- ・目標設定、方略の選択、振り返りの支援方法をさらに検討し、実践できるようにしていく。
- ・集団でのやりとりの場を増やし、集団の質を学習場面により変えていくように検討する。
- ・総合的な学習の時間における学びに向かう力と情報活用能力との関連について検討する。
- ・日常生活における振り返りの般化を検証する。

オ 発達段階を踏まえた支援方法の検討

第1次実践を終えて、学部で支援方法の見直しや文献研究を行った。目標設定、方略の選択、振り返りの支援方法を検討するために、S-M 社会生活能力検査の自己調整学習に関する項目の発達段階を確認した。中学部には発達段階指標ⅠからⅤの生徒がおり、生徒AはⅤ段階、生徒BはⅡ段階であることが再確認された。生徒Aは子ども同士の関わりや自分の意見を述べることで、計画的に行動することができることから、この良さを更に生かしていくことが大切であると分かった。また、生徒Bは簡単な言葉で伝えること、見たり聞いたりしたことを話すこと、順番を意識できるようにすることが支援のヒントになると考えられた。先行研究(H30年度)では、学びに向かう力について効果的な支援方法や言葉がけについて確認をした。

S-M社会生活能力検査の自己調整学習に関する項目			
	C (コミュニケーション)	S (集団参加)	SD (自己統制)
Ⅰ 6ヶ月 ～ 1歳 11ヶ月	名前を呼ばれると分かる	大人や兄弟のまねをする	
	一語文を話す	子どもの中にいると一人で機嫌良く遊ぶ	
	簡単な命令が分かる	大人の注意を引く行為をする	何でも一人でやりたがる
Ⅱ 2歳 0ヶ月 ～ 3歳 3ヶ月	二語文を話す	兄弟や友達のもっているものと同じものや似たものを持ちたがる	
	日常の挨拶ができる	認められれば一緒に遊べる	あとで「あした」「また」等と言われたときに待つことができる
	自分の姓と名前が言える	順番が分かる	自分の物と人のものが区別できる
Ⅲ 3歳 6ヶ月 ～ 4歳 11ヶ月	見たり聞いたりしたことを自分から話せる	おもちゃなどを友達に譲ったり返し借りしたりできる	欲しいものがあっての言い聞かせればまんする
	テレビで見た内容を友達同士で話す	ごっこ遊びをする	乗物の中や大勢の人の中でだだをこねたりしない
	数字やひらがなの拾い読みができる	簡単な室内ゲームができる	
Ⅳ 5歳 0ヶ月 ～ 6歳 5ヶ月	やさしい本なら自分で読んで理解できる	ドッジボール、だるまさんが転んだなど簡単なルールの集団遊びに参加できる	
	自分の姓と名前が書ける	じゃんけんの勝負が分かる	
	先生から家への伝言をきちんと伝えられる		
Ⅴ 6歳 6ヶ月 ～ 8歳 5ヶ月	学級で決められた役割が自発的にできる		人の家に行ったら行儀よくしてられる
	かなりなどの仕事を友達と協力して行う		歩道の買い物なら言われたとおりに買ってもらえる
			注意されなくても人の話や説明を終わりで聞くことができる
Ⅵ 9歳 0ヶ月 ～ 10歳 5ヶ月	身近な事柄について簡単な文章が書ける		決められた時間になれば自分で整えようとする
			1時間くらいなら、一人で留守番ができる
			相手の立場や気持ちを考え、困ることや無理な要求をしない
Ⅶ 11歳 0ヶ月 ～ 12歳 5ヶ月	行棋、カードゲーム、オセロなど複雑なルールのゲームができる		本などを買うときに、自分で適当なものが選べる
	必要に応じて自分で電話がかけられる	地域の行事や催しに親が付き添わなくても、子ども同士で参加できる	時間に合わせて計画的に行動することができる
	友達などへはがきや手紙などを書き、宛名を書いて出すことができる	学級会で自分の意見が述べられる	

中学部生徒の発達段階指標Ⅰ～Ⅴ 生徒AはⅤ段階 生徒BはⅡ段階

授業づくりの効果的な支援

PDCA	観点	効果的な支援
P(計画)	実態把握	きりの子プランや実態表の活用、評価からの実態の再把握
	目標設定	きりの子プランの活用、実態に基づいた目標設定 具体的な指導目標、達成可能な授業目標の設定
	環境設定	活動場面の構造化、活動の動線、教師の配置
	手立て	グループ編制、授業展開(教材教具、時間配分、場面設定、授業構成、活動内容など)
	その他	活動内容(意欲、主体性、興味・関心)、活動量、終点の明確化、気付き、わかりやすさ、活動のしやすさ、生徒同士の学び合い、教材教具、視覚的な支援、CT・STの役割分担
D(実践)	かかわり	即時的な対応、示範の提示、児童生徒と教師の距離、時間的な保障、言葉かけ、タイミング、リズム、質問、心理状況の理解、発信・受信の方法、CT・STの役割分担、生徒同士の学び合い
C(評価)	目標の達成度	活動からの評価
	支援の評価	生徒の活動からの評価
A(改善)	生徒の課題	実態の再把握
	支援の改善点	改善点の明確化と改善の妥当性の検証、他授業への般化

効果のある話し方や言葉かけ

項目	具体的な話し方
文章化	・～ということですね。 ・～が、～（どう）ですね。
称賛	・～がいいですね。 ・～は工夫しましたね。 ・～したのはすばらしいですね。 ・～はおもしろそうですね。
感謝	・～してくれてありがとう。 ・助かりました。
肯定、共感	・話を聞き、「～なんです(復唱)。」 ・私もそう思います。 ・いいアイデアですね。
励まし	・～をがんばろう。 ・～さんならできるよ。
見通し	・頑張ったら、～しよう。 ・～すると、～になりますね。
質問	・～は、どうしますか。 ・～は、どうですか。
修正	・もう一回振り返りましょう。 ・～ていいですか。
促し	・～してはどうですか。 ・～してみましょう。
受け入れ	・「何か困っていますか？困っていたら話を聞きます。」と記されたペーパーやプラカードを持ち、教師がまわる。
基本的な態度	・名前を呼んで伝える。 ・生徒の言動を一端認める。 ・目を見て聞く、話す。 ・声質(高低)に配慮する。 ・笑顔でかかわる。 ・相槌を打ちながら聞く。 ・相手のリズムで話す。 ・距離感に配慮する。 ・オープンな態度で関わる。 ・体調に配慮する。

③第2次実践：単元3「自分らしい表現をコンビの仲間とつくりよう」の概要

ア 単元目標

知識及び技能	劇中のコンビ発表をするための活動において、必要な動きや台詞などを理解することができる。
思考力、判断力、表現力等	コンビや自分の課題を見出し、その課題に対応するための方法や活動を考えたり試行したりしながら表現しようとするすることができる。
学びに向かう力、人間性等	自分で考えた目標に対し、主体的・協働的に取り組んだり活動を振り返ったりする中で、コンビの仲間とよりよい発表にしていこうとすることができる。

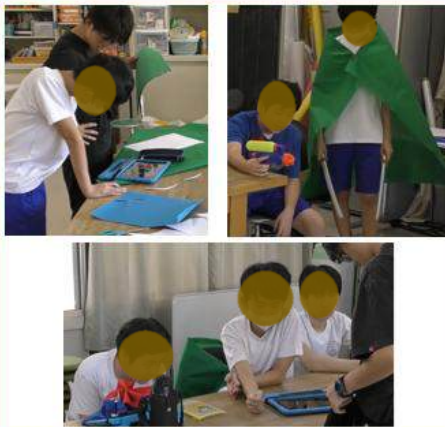
イ 単元計画…自分の好きなことや夢・あこがれを考えてコンビで協力して発表する。

期日	題材名	活 動 内 容
9/5～ 9/20 (5回)	コンビ発表を考えよう	・なりたい自分の表現計画(テーマ、台詞、動き、準備するもの、曲)を考える。 ・タブレットで調べたりコンビのアドバイスをもらったりする。 ・コンビで個々の表現やコンビ発表の流れを話し合う。 ・道具を準備したり、台詞や動きを練習したりする。
9/25～ 10/3(6回)	コンビ発表の練習をしよう	・コンビ発表の流れを意識して練習をする。 ・動画を見て発表の修正点やコンビの協力の様子を話し合う。 ・必要な道具を更に作ったり、台詞や動きを修正したりする。
10/7～ 10/9(3回)	全体練習	・台詞や動きなどを更に改善する。 ・友達の表現のよいところを見つける。
10/10	きりの子まつり発表	・コンビ発表（その他に全員での表現、ダンス、歌）
10/15	きりの子まつりを振り返ろう	・劇発表の鑑賞をする。 ・他のコンビのよいところを話し合う。 ・振り返りシートで自分の表現を振り返る。

ウ 生徒 A の活動の展開「人類を守る兵士」



(9/10) 最初に動きをしっかりと考えることをめあてとした。作戦として仲間の意見を聞いたり、いろいろな考えを出すことを考えた。動きを工夫したと振り返り、もっと動きをよくしたいと課題を考えた。



(9/19) 道具を作るという全体のめあてから、教師にもアドバイスを求めることを作戦とした。仲間の衣装に否定的であったが、実際に練習している姿を見て、「それもありだな」と表現を認めた。教師の促して自分の意見を言うことが多い。



(9/26) コンビの最後の決めポーズを考えるというめあてであったので、「コンビで協力して表現する」を選んだ。作戦は、自分が「みんなをまとめる」を選び、決めポーズがうまくできたことを振り返ることができた。

自分らしい表現をコンビの仲間とつくりよう

9月26日 コンビ発表の練習をしよう

自分のめあて

自分らしく表現する

コンビで協力して表現する

めあてのための作戦

先生といっしょに

自分て工夫する

目標達成レベル

1 2 3 4 5

最良のキメポーズがうまくなりました。重宝を覚えています。



個のめあて

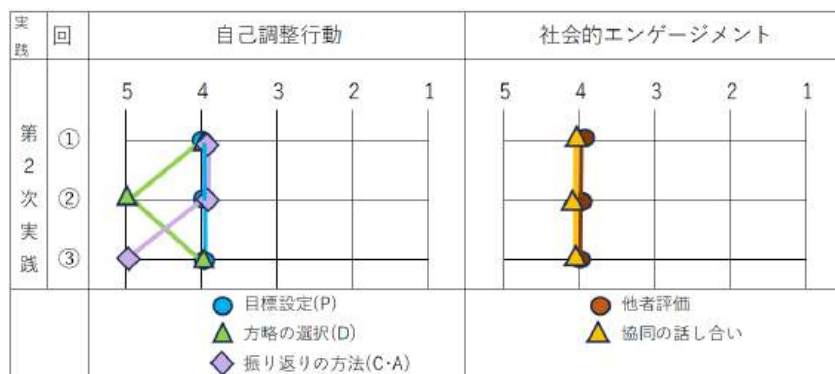
知・技	コンビ発表に必要な動きや台詞などを理解することができる。
思・判・表	コンビ、仲間、自分の課題を見出し、その課題に対応するための方法や活動を考えて表現しようとする事ができる。
学・人	自分で考えた目標に対し、自分から振り返りを行い、コンビの仲間とよりよい発表にしていこうとすることができる。

活動の様子

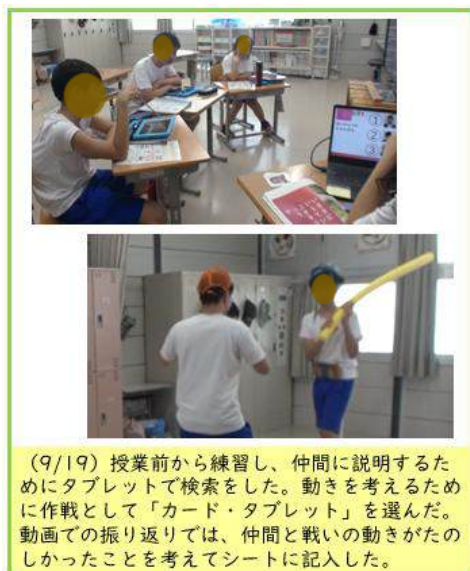
知・技	コンビや「人類を守る戦士」という役に合ったセリフを理解することができた。
思・判・表	イメージする戦士になるように、ひもを使って飛ぶイメージの動きや力強いセリフを根気よく考え、工夫することができた。
学・人	話し合いでは積極的に仲間に対して助言をしていた。仲間の課題だけではなくよいところについても発言することができていた。まちがえないことや声の大きさが課題であると考え練習に取り組むことができた。

エ 生徒 A の評価表の結果

考察として、教師の直接的、間接的言葉がけを受けて関わるが多かったが、周りの仲間の様子や発言から考えて自分から関わるようになってきたことがあげられた。活動の見通しをもつことができ、安定して目標設定を行うことができた。振り返りの方法に対する理解が深まり、よかったところや課題点を明確に考えることができてくるようになってきた。支援の課題として、振り返りや話し合いの時間の確保や設定が難しいことが多い。また、集団の人数が少なくなったことから、関わりを増やしていくことが難しかったことがあげられた。生徒からの適切なアドバイスを引き出すことが難しいときがあった。他者評価をどのように充実させていくかが課題となる。



オ 生徒Bの活動の展開「かっこいいガッチャー○」



自分らしい表現をコンピの仲間とつくりよう

9月27日 コンピ発表の練習をしよう

自分のめあて

自分らしく表現する

コンピで協力して表現する

めあてのための作戦

先生といっしょに

自分て工夫する

振り返り

目標達成レベル

工夫したこと・できたこと・次の課題



個のめあて

知・技	実際のキャラクターから、自分の発表に必要な動きや台詞などに気付くことができる。
思・判・表	教師の支援により自分の発表の課題を見つけ、その課題に対応するための方法や活動を選んで表現しようとするができる。
学・人	仲間のアドバイスや動画から振り返りを行い、よかったところを見つけて達成感をもつことができる。

活動の様子

知・技	実際のキャラクターをイメージして、セリフや武器を思い出して言うことができた。
思・判・表	かっこいい動きや大きな声でセリフを言うことを考え、繰り返し練習に取り組むことができた。
学・人	仲間のアドバイスから動きがよかったこと、発表動画からセリフが大きな声で言えたことを振り返り、自分の発表に自信をもつことができた。

カ 生徒Bの評価表の結果

考察として、総合的な学習の時間に対する見通しが立ち始め、目標設定から振り返りまでの流れが分かるようになってきたのではないかと考えられた。仲間の様子に興味や関心が向いてきて他者評価や協働の話し合いの場面が見られるようになってきた。表現のためのカードの使用を工夫することで話し合いができるようになってきた。支援の課題としては、単の後半になると、活動が安定し見通しがもてるようになって目標設定ができるようになっていたり、関わりが増えたりすることから、見通しをもちやすくする工夫を行うことが大切であることがわかった。また、表現のためのカードを日常生活場面でも活用していき、自分から表現できるようにしていくことが大切であると考えられた。



キ 第2次実践のまとめ

成果としては、以下の3点があげられた。

- ・コンビ活動での関わりが多くなり、互いの様子を理解できるようになってきた。
- ・総合的な学習の時間のワークシートの様式を「めあて」「めあてのための作戦」「振り返り」とし、視覚的に分かりやすいものやイラストで選ぶことができるものにした。めあてから振り返りの流れを意識できるようになってきた。
- ・ビデオ分析や評価表の記入に対する見方がよくなってきた。

課題としては、以下の4点があげられた。

- ・目標設定、方略の選択、振り返りの支援方法を具体的に検討し、実践できるようにしていく。
- ・集団でのやりとりの場を一層増やし、互いにアドバイスし合えるグループ作りを行う。
- ・生徒の学びに向かう力を更に深め、社会的エンゲージメントの向上を目指す。
- ・日常生活における振り返りの般化についてまとめる。

④第3次実践：単元4「ステキな自分ショーをしよう」の概要

ア 単元目標

知識及び技能	ステキな自分のコンビ発表をするための活動において、必要な動きや台詞などを理解することができる。
思考力、判断力、表現力等	ステキな自分を発表するためのコンビや自分の課題を見出し、その課題に対応するための方法や活動を考えたり試行したりしながら表現しようとすることができる。
学びに向かう力、人間性等	自分で考えた目標に対し、主体的・協働的に取り組んだり活動を振り返ったりする中で、コンビの仲間とよりよい発表にしていこうとすることができる。

イ 単元計画…自分の好きなこと・あこがれを更にステップアップさせて考えて発表する

期日	題材名	活 動 内 容
10/17～ 11/28 (6回)	ステキな自分を発表する準備をしよう	・ステキな自分の表現計画(テーマ、台詞、動き、準備するもの、曲)を考える。 ・タブレットで調べたり、コンビのアドバイスをもらったりする。 ・コンビで個々の表現やコンビ発表の流れを話し合う。 ・道具を準備したり、台詞や動きを練習したりする。
12/4～ 12/12 (2回)	ステキな自分ショーをしよう	・コンビ毎にステキな自分を発表する。 ・「ステキなコメントタイム」で、友達の発表に対して感想をタブレットに入力する。 ・入力したコメントを発表する。
12/17	ステキな自分ショーを振り返ろう	・ワークシートで、自分らしい表現、協力したこと、目標達成レベル、工夫したこと、友達の発表でよかったところ、やってみようと思った発表、ステキな自分になるために学校生活でがんばりたいことについて考えてまとめた。
1/16	夢単元のまとめ	・1年間の活動を振り返り、一番チャレンジしてみたこと、これからチャレンジしたいことをワークシートにまとめ、全員のワークシートを集めて図鑑を作る。

ウ 生徒 A の活動の展開「かっこいい動きを練習するスケボーの選手」



(10/23) まず、動きを決めることをめあてにして、動きが完成したことから次はセリフや曲を決めることを課題とした。落ち着いて話し合うようになり、アドバイスをする際に、仲間のシートに書かれていることを確認して伝えた。



(11/21) 11月からコンピ発表成功に向けて、作戦として「みんなをまとめる」を選ぶことが増えた。仲間のアドバイスから、セリフを大きい声で言う、スケボーのスピードを上げることを課題とした。ヘルメットについて、自分からコンピ以外の人も意見を聞くようになった。



(11/28) 仲間のセリフの量が少ないと言っていたが、練習の中で大丈夫であると判断した。別の仲間のキーボード演奏についてもキーボードを広く使うようアドバイスした。他者評価が増え、自己評価についても肯定的になってきた。

ステキな自分ショーをしよう

11月28日 ステキな自分を発表する準備をしよう

●自分のめあて

氏名 _____

自分らしく表現する

・セリフ・うごき・ポーズ・衣装・道具

コンピで協力して表現する

・仲間の役割・協力する

●めあてのための作戦

先生といっしょに

仲間の意見を聞く

カード・イラストを見る

自分で工夫する

えらぶ・くらべる

みんなをまとめる

●振り返り

目標達成レベル

1 2 3 4 5

スケーボーのちょうとヘルメットを
「うごきました。ジャンプを
くわすです」

個のめあて

知・技	コンピ発表に必要な動きや台詞などの理解を深めることができる。
思・判・表	コンピや自分の課題を見出し、その課題に対応するための方法を仲間とのやりとりの中で考えて表現しようとする事ができる。
学・人	自分で考えた目標に対し、自分達で振り返りを行い、コンピの仲間とよりよい発表にしていこうとすることができる。

活動の様子

知・技	「なりたい自分」というテーマをよく理解し、スケートボード選手のかっこいい自分をイメージすることができた。
思・判・表	動画でスケートボード選手の動きを調べ、自身を撮影した動画からどこを工夫したらいいか考えて練習することができた。
学・人	仲間に適切な助言をするだけではなく、自分が使うヘルメットについて仲間に助言を求めるなど、いろいろな意見を取り入れた協力したりしようとする態度が高まった。

エ 生徒 A の評価表の結果

考察としては、目標設定、方略の選択、振り返りの方法で自分なりのやり方が確立し、目標設定から振り返りのサイクルがしっかりとってきたと捉えることができた。他者評価、協働の話し合いの数値の変化はないが伝え方がやさしくなる、伝える内容が肯定的になる、全体を見る意識が高まるなどの様子が見られるようになった。支援の課題としては、状況に応じた自発的な他者とのかわりかかわりがまだ少ないので、支援方法を考えていく必要がある。目標を考えた理由を添えて発言する、方略の方法を増やすなどのステップアップを図った支援が必要になってくる。また、リーダーシップを発揮する場面を増やしていくことも考えていくことが大切になる。

実践	回	自己調整行動	社会的エンゲージメント
第3次実践	①	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1
	②	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1
	③	5 4 3 2 1	5 4 3 2 1

● 目標設定(P)

▲ 方略の選択(D)

◆ 振り返りの方法(C・A)

● 他者評価

▲ 協同の話し合い

オ 生徒 B の学習の展開「オリジナルラーメンをつくるぞ」



(10/23) 選択肢を前にして、「自分で決めるから。ラーメン作ろうね」「エプロン着てね」と言う。ラーメン屋のイメージがあり、セリフを考えた。カードを使った振り返りが定着してきた。



(11/6) 作戦を自分で決めるようになってきた。コンビニの意識が高まり、仲間と一緒にイラストを選ぶようになった。麺の毛糸を頭に巻いて「ラーメン作るぞ」、道具が出てきたことで、湯切りの動きを行い、「ラーメン作るよ」を連呼する。



(11/21) 授業前の待ち時間にラーメン屋について検索する。麺を切りたい、チャーシューを切りたい、チャーシュー麺にする、のりを入れるなどイメージがふくらんだ。「すごいね」など、仲間への伝え方がやさしくなってきた。

ステキな自分ショーをしよう

11月6日 ステキな自分を発表する準備をしよう

●自分のめあて

氏名

自分らしく表現する

コンピで協力して表現する

・せりふ・うごき・ポーズ・衣装・道具

●めあてのための作戦

先生といっしょに

カード・イラストを見る

えらぶ・くらべる

仲間の意見を聞く

自分で工夫する

みんなをまとめる

●振り返り

目標達成レベル

工夫したこと・できたこと・次の課題

1 2 3 4 5

らめんのめんをつくって

らめんやさんBやて



個のめあて

知・技	実際に体験したことから、自分の発表に必要な動きや台詞などに気付くことができる。
思・判・表	教師の少ない支援により自分が発表したいことやその方法を考え、ることができる。
学・人	活動している時や振り返りの動画鑑賞の際に自分や仲間のよかったところを見つけて、伝えることができる。

活動の様子

知・技	表現するためのラーメン作りの道具や材料を作ることで自分がよく行くラーメン屋の様子を思い出し、動きやセリフを自分で見つけることができた。
思・判・表	繰り返し練習することでラーメン作りから発想を広げ、麺を頭に巻く、アドリブのセリフを言う、カンフーパンダのキックをするなどの表現に発展させていった。
学・人	友達の発表に対して、言葉やイラストのカードから言葉を選んで伝えることができた。自分の表現では自分の言葉で伝えることができた。

カ 生徒 B の評価表の結果

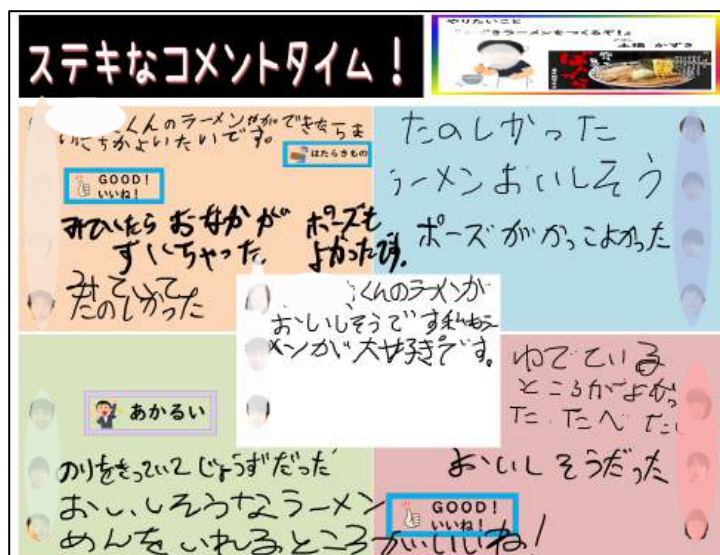
考察として、表現活動に対する興味や関心、意欲が高まり、目標設定する力が伸びたことが考えられた。仲間とのかかわりが広がったことから、関わりを生かした方略を選択するようになった。また、仲間に対する興味や関心が更に高まり、他

者評価を自分から行う場面が見られるようになった。支援の課題としては、単元の後半になると、活動が安定し見通しがもてるようになって、目標設定や振り返りができるようになったことから、他の学習場面でも見通しをもちやすくする工夫を行うことが大切であると考えられた。他者評価の伝え方がやさしくなったので、生活場面にも般化させていくようにしていきたい。



キ 他者評価 「ステキな自分ショー」のコメントタイム

一人一人の発表のあとに、タブレットのパワーポイントアプリのシートに感想を書き込んだり、実際に発表をしたりした。即時評価をされることで、達成感をもつことができた。また、全員がいろいろな意見を聞いて、更に考え感想を深めることができた。



ク 第3次実践のまとめ

成果としては、以下の3点があげられた。

- ・ 目標設定、方略の選択、振り返りの支援方法をコンビごとに検討しまとめることができた。
- ・ 総合的な学習の時間のワークシートの「めあて」「めあてのための作戦」「振り返り」の項目を第3次実 に合うものに変更し、協力する意識を高めることができた。
- ・ 関わりが増える、自主性が高まるなど、集団の質が変わってきたことから、支援方法の見直しを図ることができた。

課題としては、以下の3点があげられた。

- ・ 自己調整学習の研究をこれからも進める必要があることから、来年度に向けて、総合的な学習の時間の見直しを図ること大切である。
- ・ 教師の中で、中学部としての学びに向かう力についての考え方を共通理解する。
- ・ 他の学習場面や日常生活における自己調整学習について更に実践を積み重ねる。



3 学部研究の考察とまとめ

(1) 学びに向かう力と情報活用能力の関連表の作成

2年次の実践の中で、学びに向かう力の5項目と情報活用能力の7項目の関係をまとめた表を作成した。この表の作成により、学びに向かう力のどの項目でどのような情報活用をしたらいいのか支援の指針とすることができた。この表の項目について、4段階で生徒の変容を見取ることとした。この評価は、数人での見取りを総合的に判断したものである。

(2) 生徒Aの変容と他の学習場面の变化

生徒Aは、特に、認知的エンゲージメントと社会的エンゲージメントに向上が見られた。

変化がない(色なし)、既にあったが向上した、向上した、向上が顕著であった

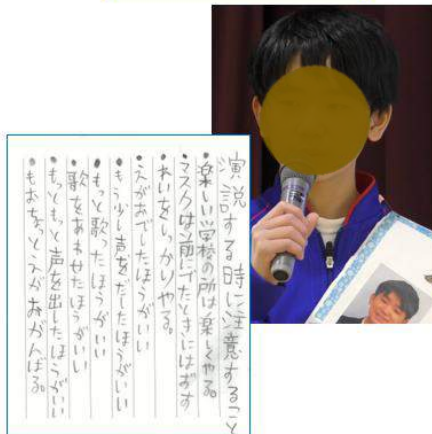
学びに向かう力		感情のエンゲージメント	認知的エンゲージメント	行動的エンゲージメント	自己効力感	社会的エンゲージメント
情報活用能力		・興味関心がある ・期待感がある (授業全体を通じて評価)	・めあてを意識する ・学び方の工夫をする (授業を通じて変化していく)	・一生懸命さがある ・粘り強さがある (個に応じる尺度)	・やればできるとして学んでいる ・楽しみにしている	・協働している ・助け合っている (自主的な姿)
日常的な活用による育成が大きい	操作スキル	いろいろなツールや操作に興味関心や期待感をもつ。	機器操作のタイミングや方法を自分なりに工夫する。	操作を知ったりできるようにするために、根拠よく取り組む。	友達の様子を見たり自分で工夫したりして、できることに挑戦しもち取り組む。	操作方法を教え合ったり相談し合ったりする。
	情報モラル・デジタル・シティズンシップ	情報や機器の活用約束に関心をもちたり守ろうと意識したりする。	情報を守る約束を意識したり、やりとりの方法を工夫したりして情報を扱う。	適切に情報を扱ったり、情報を活かしたりすることに粘り強く取り組む。	友達の発表や表現を見聞きすることを楽しみにして、受け入れたり尊重したりする。	適切に情報を扱うように、教え合ったり話し合ったりする。
専門的な学習場面の設定による育成が大きい	情報検索(収集)スキル	文、言葉、画像、動画、教師の示範などに興味関心をもち、自分から注目する。	めあてに合った情報に注目したり、情報の見つけ方や検索方法を工夫したりする。	めあてに合った情報を粘り強く見つけようとする。	必要とする情報を見つけることができるとして取り組み、収集を楽しみにする。	話し合いをして、必要な情報を得たり作り出したりするとともに、情報を訂正・補充する。
	情報整理スキル	情報を比較し共通点や相違点を見つけておくことに興味をもつ。期待感をもって情報を順序立てたり組み分けたりする。	情報を比較したり組み合わせたりしながら、めあてに合うように分類・整理する。	活動内容に見通しをもち、分類・整理を繰り返しながら最後まで取り組む。	自分の経験から考える、関連付け、新しいことに取り組むなどをしながら活動する。	話し合いの中で他者の活動と自分のものの比較し、共通点や相違点を見つけていく。
	情報分析スキル	整理した情報で、自分の興味関心や目標に合っているかを調べる。根拠を考えた。根拠を考えた。	友達の活動の様子、教師の示範、提示に合っているものの中から必要な情報を導き出す。	試行錯誤しながら、イメージしたことを粘り強く具体化する。	自分自身の力と課題とを照らし合わせて、達成できるイメージをもつ。	互いのことを理解し合い、様々な考えを取り入れながら多角的に考える。
	情報発信スキル	伝える内容や伝え方に興味や関心をもち、伝えることに期待感をもつ。	めあてに関する発表内容や発表方法を工夫したり、友達の発表から自分の考えを表現したりする。	自分の考えや思いを一生懸命に伝えたり、発表や作品等に積極的に取り組んだりする。	画像、言葉、身振りなどで伝えることができるとして表現し、伝えることを楽しみにする。	話し合ったことを伝え合ったり、発表の役割を考えて協力して伝えたりする。
	情報評価スキル	自分や他者の活動、表現、作品に興味関心をもつ。	活動を振り返り、めあてが達成できたか、改善点や課題点は何かを考える。	評価をするために自分や他者の発表や表現を集中して見て、評価を言葉や身振りで粘り強く伝える。	他者の評価をしようとして活動や作品を見たり、友達から自分への評価を楽しみにしたりする。	自分が考えた評価を友達に伝えたり、友達の考えを受け止めたりする。
有効な支援		・教材や題材の工夫 ・具体的なイメージの設定 ・友達や教師の示範 ・生徒の気持ちの理解 ・比較、例示、選択肢 ・様々な感覚の活用	・めあてと振り返り時間設定 ・めあてを確認する時間設定 ・自分で考えることができる教材(手順書、ワークシート、活動の道具や材料、環境設定)の提示 ・グループ活動による学び合い	・試行錯誤したり粘り強く取り組んだりする時間や期間の確保 ・興味関心や目的意識を高める教材、題材、環境、学習集団の工夫 ・学び方や表現方法も学習に取り入れた繰り返しの学習の設定。	・学習時間、半学期間の見通しの設定 ・表現の改善による見直し ・学習集団での学び合いや認め合いの場の設定。 ・集団での自分の個性の発揮。	・話し合ったり協力したりする場の設定。 ・集団での目的に向かう環境設定(注目すること、めあての再確認、認め合い、役割分担など) ・リーダーの育成。

学級での振り返りでは、自分からめあてや振り返りを書くようになり、「振り返りで〇が2個あるときはレベル5、〇が個のときはレベル4、△があるとレベルは下がる」とルールを考えて友達に伝えた。選挙の学部練習では友達のアドバイスを自分でメモ書きして、特に笑顔と大きい声に心がけた。道徳では、「好きなキャラクターのいいところ」の学習で、キャラクターが目標に向かってがんばっているところに着目し、自分も目標に向かってチャレンジすることを考えた。

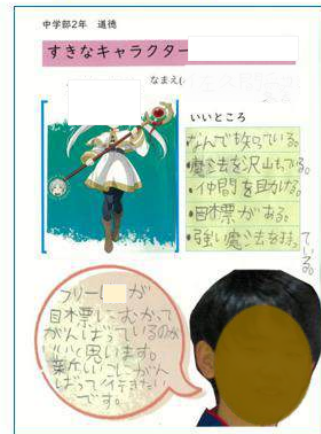
学級での振り返り



仲よし会選挙



道徳



タブレットの操作スキルは元々高かったが、操作方法を教え合ったり相談したりする場面が見られるようになった。情報分析スキルでは、仲間の気持ちや表現を理解し、仲間や教師の考えを取り入れながら多角的に考えるようになった。情報発信スキルでは、めあてを意識して表現方法を工夫し、仲間の表現から課題を見つけて、思ったことを伝えるようになった。情報評価スキルでは、自分が考えた評価を仲間に伝えたり、仲間の評価を柔軟に受け止めたりするようになってきた。仲間との協働学習により、相手の気持ちや表現を考えたり伝えたりする力が高まり、認知的エンゲージメントと社会的エンゲージメントが向上した。

(3) 生徒 B の変容と他の学習場面の变化

特に、認知的エンゲージメント、行動的エンゲージメント、自己効力感に向上が見られた。

学びに向かう力		感情のエンゲージメント	認知的エンゲージメント	行動的エンゲージメント	自己効力感	社会的エンゲージメント
情報活用能力		・興味関心がある ・期待感がある (授業全体を通じて評価)	・めあてを意識する ・学び方の工夫をする (授業を通じて変化していく)	・一生涯がある ・粘り強さがある (個に応じる尺度)	・やればできるとして学んでいる ・楽しみにしている	・協働している ・助け合っている (自主的な姿)
日常的な活用による 達成感 が大きい	操作スキル	いろいろなツールや操作に興味関心や期待感をもつ。	機器操作のタイミングや方法を自分なりに工夫する。	操作を知ったりできるように なったりするために、根気よく 取り組む。	友達の様子を見たり自分で 工夫したりして、できること に見通しをもち取り組む。	操作方法を教え合ったり相談し 合ったりする。
	情報モラル デジタル・シティ ズンシップ	情報や機器の活用の約束に関心 をもったり守ろうと意識したり する。	情報を守る約束を意識したり、 やりとりの方法を工夫したりし て情報を扱う。	適切に情報を扱ったり、情報を 活かしたりすることに粘り強く 取り組む。	友達の発表や表現を見聞する ことを楽しみにして、受け入れ たり尊重したりする。	適切に情報を扱えるように、教 え合ったり話し合ったりする。
	情報検索(収集) スキル	文、言葉、画像、動画、教師の 示範などに興味関心をもち、自 分から注目する。	めあてに合った情報に注目したり、 情報の見つけ方や検索方法 を工夫したりする。	めあてに合った情報を粘り強く 見つけようとする。	必要とする情報を見つけないと できず、取り組み、収集 を楽しむにする。	話し合いをして、必要な情報を 得たり作り出したりするとともに、 情報を訂正・補充する。
	情報整理スキル	情報を比較し共通点や相違点 を見つけることに関心をもつ。期 待感をもって情報を順序立て たり組み分けたりする。	情報を比較したり組み合わせたり しながら、めあてに合うよう に分類・整理する。	活動内容に見通しをもち、分 類・整理を繰り返しながら最後 まで取り組む。	自分の経験から考える、関連付 ける、新しいことに取り組むな どを楽しみながら活動する。	話し合いの中で他者の活動と自 分達のものとの比較し、共通点 や相違点を見つける。
	情報分析スキル	整理した情報を、自分の興味関 心や目標に合わせて調整し たり、根拠を考えたりする。	友達の活動の様子、教師の示 範、提示されているものの中 から必要な情報を導き出す。	試行錯誤しながら、イメージした ことを粘り強く具体化する。	自分自身の力と課題とを照らし 合わせて、達成できるイメージ をもつ。	互いのことを理解し合い、様々 な考えを取り入れながら多角的 に考える。
意図的な 学習場面 の設定による 達成感 が大きい	情報発信スキル	伝える内容や伝え方に興味や関 心をもち、伝えることに期待感 をもつ。	めあてに関する発表内容や発表 方法を工夫したり、友達の発表 から自分の考えを表現したりす る。	自分の考えや思いを一生涯に 伝えたり、発表や作品等に意欲 的に取り組んだりする。	画像、言葉、身振りなどで伝え ることができると思って表現 し、伝えることを楽しみにす る。	話し合ったことを伝え合ったり、 発表の役割を考えて協力し て伝えたりする。
	情報評価スキル	自分や他者の活動、表現、作品 に興味関心をもつ。	活動を振り返り、めあてが達成 できたか、改善点や課題点は何 か考える。	評価をするために自分や他者の 発表や表現を集中して見て、評 価を言葉や身振りで粘り強く伝 える。	他者の評価をしようと思いに 活動や作品を見たり、友達から 自分への評価を楽しみにしたり する。	自分が考えた評価を友達に伝え たり、友達の考えを受け止め たりする。
有効な支援		・教材や題材の工夫 ・具体的なイメージの設定 ・友達や教師の示範 ・生徒の気持ちの理解 ・比較、例示、選択肢 ・様々な感覚の活用	・めあてと振り返り時間設定 ・めあてを確認する時間設定 ・自分で考えることができる教材 (手帳、ワークシート、活 動の道具や材料、環境設定)の 提示	・試行錯誤したり粘り強く取 組んだりする時間や期間の確保 ・興味関心や目的意識を高める 教材、題材、環境、学習集団の 工夫 ・学び方や表現方法も学習に取 り入れる	・学習時間、単元期間の見通し の設定 ・表現の改善による見直し ・学習集団での学び合いや認め 合いの場の設定 ・集団での自分の個性の発揮	・話し合ったり協力したりする 場の設定 ・集団での目的に向かう環境設 定(注目すること、めあての再確 認、認め合い、役割分担など) ・リーダーの育成

学級での振り返りでは、繰り返し行うことで振り返りの方法の理解が高まり、一日の中でがんばったことの細部を思い出して、ジェスチャーを交えて伝えようとしたり、教師とやりとりする中で二語文で伝えたりすることができるようになった。国語では、平仮名の読める文字数が増えたことで、読めるという達成感や自信をもつことができるようになり、各教科等にも意欲的に取り組むようになった。給食後の歯磨きの場面では、自分からタイマーを持ち、友達に対して「始めるよ」「いくよ」などの声をかけて友達と一緒に歯磨きを始めるなど、生徒同士での自然なやりとりをする場面が増えた。

学級での振り返り



国語の様子



友達とのやりとり



情報検索スキルでは、めあてに合った情報に注目し、自分から検索したり関連するものを調べたりするようになった。また、情報収集することを楽しみに取り組んだ。情報発信スキルでは、めあてに関する発表方法を自分で考え、工夫して表現するようになった。言葉や動きで伝えることができる実感し、発表を楽しむようになった。情報評価スキルでは、自分や仲間の表現に対する興味や関心が高まり、生活の中でも姿勢や見方が変化してきた。伝えることや伝えることに達成感をもち、表現に対する興味や関心が高まったことで根気よく取り組み、認知的エンゲージメント、自己効力感が向上した。

(4) 自己調整学習に有効な支援

総合的な学習の時間の実践を総括し、それぞれのコンビで行った目標設定、方略の選択、振り返りのための具体的な支援を、教材、教師の関わり、環境調整の観点で表にまとめた。目標設定では、個に応じた視覚的な情報を分かりやすく提示することや環境を整えて自分から目標に気付いたり考えたりすることができるようになることが大切であると考えられた。方略の選択では、目標を達成するためにどうしたらいいか考えることができる準備や環境調整や必要であることが分かった。また、生徒同士の関わりや設定や目標が変わったり発展したりしたときの教師の関わりに工夫が必要であることが確認された。振り返りでは、活動内容やよかったところ、改善点などを集団で共有することの大切さを実感することができた。

	目標設定	方略の選択	振り返り
教材	- イラストや写真 - ドロップタップ - 目標を視覚化したワークシート(前時の確認と本時の目標設定) - 本時の全体目標の確認 - 目標の選択肢の提示 - 個々の活動(台詞、動きなど)を視覚化したカード - 選択したカードをまとめておくボード	- タブレットで調べ学習 - ドロップタップ - ワークシートの選択肢 - 動き、台詞、道具、イラストの選択肢の提示 - 前時の振り返りから改善点	- 目標が明記されたワークシート - 花丸カードやレベル表 - 活動の写真 - 作ったものを見る - 撮影した動画 - 言葉やイラストの選択肢 - 個々の活動(セリフ、動きなど)を視覚化したカード - 自己評価、他者評価 - 活動に見通しをもつための予定表
教師の関わり	目標を設定するための教材の活用についてのヒントの提示、示範、言葉かけ	- 動作を促す擬態語 - 課題点やアドバイスを伝える - 教師の示範や提示のタイミング - 他者、本人の前の活動との比較の提示 - よいところの即時評価 - 生徒同士のやりとりの仲介 - 活動したことの言語化や順序立て - 意見を出しやすい雰囲気作り - 目標から考えられる具体物の用意 - 自分で考えることができる時間の確保	- 振り返るための視点の提示 - 目標設定、活動、振り返りについての称賛 - 生徒の発言の復唱 - 活動中からのキーワードの板書 - 生徒の振り返りの補足説明 - 次の内容とめあての確認
環境調整	- 目標を掲示する - 活動に適した人数の設定 - 発表の時に注目しやすいように互いに注目しやすい机の配置 - 活動することに見通しをもてるような道具や材料の配置	- 目標を掲示する - 順番表や手順表の掲示 - その場でアドバイスし合える配置 - コンビで考える場の設定 - 互いの活動や掲示物、準備品が見える配置	- 目標を掲示する - 意見交換をする時間の確保 - 話し合ったり一緒に動画を見たりしやすい生徒同士の距離間 - 作ったものを並べておく場所の確保 - リーダーとしてコンビをまとめやすい座席
場面等の時間外	朝の会での日課、活動内容、目標の確認	休み時間などに活動を思い出して遊ぶ	帰りの会で目標に対する振り返り



感想や気持ちを伝える言葉カード



めあてと振り返りのためのカード



感想カード



花丸カード



グッドカード



ドロップタップ

4 3年間のまとめ

(1) 学びに向かう力×情報活用能力について

授業実践を通して、学習のプロセスを踏むこと、目標設定と課題意識の持続、授業ごとのめあてに加え、振り返りやまとめを工夫することで学びに向かう力が一層高まることが実感された。また、中学部

段階において、認知的エンゲージメントと社会的エンゲージメントを特に高めること、発達段階が初期の段階では自己効力感を高めることが大切であることが分かった。さらに、学びに向かう力を高めるためには、どのような情報をどのように提示するかが大切であり、整理や分析のための支援、振り返りの方法を個に応じた準備することが必要であることが分かった。今後の課題としては、自己調整学習を更に深めるために、学習内容、支援方法、集団の質、環境調整について更に検討していくことが必要である。総合的な学習の時間の見直しを行い、学習のプロセスを意識した授業実践を行う中で教育課程の検討を行いたい。これから更に、学びに向かう力を高めるための各教科等の授業づくりを発展させていきたいと考える。

(2) 目標を意識して取り組むことのできる子どもの育成について

「目標を意識して取り組む」については、「目標を意識する」と「意識して取り組む」に分けて考える必要があった。「目標を意識する」ことについては、めあてと振り返りの時間設定とワークシートの活用、活動の途中でめあての再確認と振り返り、めあての修正や追加による課題の発展、めあてを達成できた成功体験の積み重ねが大切であることが確認された。また、「意識して取り組む」ことについては、めあてに合った情報の活用、活動しながらのよったところと課題点の確認、自分たちで考え工夫することができる題材の設定や、手順表、ワークシート、選択肢、教師や仲間の表現、タブレットの活用、道具や材料、即時評価など情報の提供、集団で互いを理解し合いながら伝え合える人間関係作りなどが大切であることが分かった。この両者は相互に関連し合い、情報活用の視点を取り入れることで、さらに有効な支援に結びつくことが検証された。

付記Ⅰ 他の学習・日常生活場面への般化

総合的な学習の時間の授業づくりの取組を生かし、各教科等や学級で、目標設定、方略の選択、振り返りにおける支援を工夫した。教科等による特性から、学習によって目標設定をしっかりと行う、方略の選択でめあてが変化する中での支援の工夫が必要になってくる、振り返りの中で次のめあても意識する、個別の教育支援計画に反映させるなど、いろいろな取組を実践することができた。今後、更に各教科等の授業づくりを工夫していく必要がある。

作業学習	
支援の工夫	全体で共通のめあてを授業の始めに生徒に伝えた。前時の振り返りの際に次の課題としてそれぞれが考えておいたものを個のめあてとして日誌の記入した。
目標設定	個のめあてを思い出すことができるように作業中に言葉がけをした。自分が製作したものがあるかどうか、どうしたらいいか考えるように促した。
方略の選択	自分が担当した製品の状態を見て具体的な課題を考えるように促した。生徒同士で振り返りを発表したり話し合ったりして、成果と課題を共有できるようにした。
振り返り	振り返り取り組むことで自分から前回の日誌を確認するようになった。また学級でも、朝に目標設定をする際に、自分から作業学習ファイルを確認するようになってきた生徒もいた。

朝の体育(トラック走)	
支援の工夫	自分のめあてを授業の始まる前に選択し、ホワイトボードに名前カードを貼った。めあての選択肢は、「最後まで走り続ける」「同じペースで走り続ける」「腕を振って走る(歩く)」「周回数を増やす」であった。前回のめあてを掲示し、前回と同じめあてにするのか変えるのか選択できるようにした。
目標設定	めあてを意識して取り組むことができるように、全体や個人に対して言葉がけを行った。
方略の選択	走り終わったあとに、取り組みの振り返りを代表が発表する場面を設定した。
振り返り	振り返りの発表によって、めあてを達成できたという実感を強めることができた。また、できなかったこと、その理由、次の課題も自分から伝えることができるようになった生徒もいた。

音楽	
支援の工夫	全体で共通のめあてを授業の始めに生徒に伝えた。また、パワーポイント、ワークシートで個のめあてを確認できるようにした。
目標設定	ワークシートの選択肢から選ぶことができるようにした。表現が行いやすいように、選択肢としての教材(リズム作りではタブレット教材、鑑賞では言葉シートなど)を用意した。
方略の選択	ワークシートによる振り返りを行った。感想を記入したり発表したりする時間を設定した。
振り返り	表現活動では、めあてを達成するために、どのような教材や選択肢を提示したらいいかが課題となった。リズムづくりでは、タブレットで簡単にリズムを作れるようにした。鑑賞では、「音をあらわすことば」シートを2種類(左のシートは生徒日用)用意して感じたことを表現しやすくした。

保健体育

	支援の工夫
目標設定	示範やイラストや体の動かし方が分かる動画などの視覚資料を用意することで、生徒自身が選択できるようにした。
方略の選択	イラストや動画などの視覚資料の入ったスライドやワークシートを用意した。
振り返り	・同じ内容を繰り返し設定することで、次回の目標を生徒自身が考えられるようにした。 ・自分の動きを動画で撮影し、自分の課題や成果を生徒自身が気づけるようにした。

生徒B

写真やイラスト、動画などの視覚資料があることで目標設定や振り返りに取り組みやすくなった。同じ内容を繰り返すこと、動画で自分の動きを確認することで、自分の課題を見つけることや次の目標設定へつなげることができた。

美術

	支援の工夫
目標設定	授業の最初に本時の目標を全体で確認した。使うものや作るものの選択肢を提示した。
方略の選択	制作の前に構想するためにデザイン画を描いて見通しをもつことを行った。表現活動であるため、制作過程の中で試行錯誤したり工夫をしたりしながら取り組めるように支援した。
振り返り	自分の作品の好きなどころや頑張ったところを発表する自己評価と、友達からの感想による他者評価で振り返った。

つかうもの

きょう つくるもの

七夕飾りでは、使うものや作るものの選択肢を提示したことで、次に何を作るか、どの道具を使った方がいいか生徒が考えて自分のペースで制作することができた。

学部全体の週のめあて

学部集会で一週間の目標を副会長の生徒と学部主事が相談して決めて発表した。目標に対する評価方法が確立されていい。振り返りを行い、次につなげていくために簡易的に自己評価・他者評価を行えるような仕組みがあるとよい。

職業・家庭

	支援の工夫
目標設定	ワークシートの選択肢から自分の目標を選ぶことができたようにした。目標の個数も自由とした。
方略の選択	体育着等のたたみ方、食材の切り方、使用する道具、使用する教材や支援など、ワークシートから選択ができるようにした。
振り返り	ワークシートを活用し、目標に対しての振り返りや今後の活用場面にについて記入するようにした。感想では、わかったことや次回にがんばりたいことを記入することとした。

生徒A

目標を達成するために、自分が使わないものや必要なものなど自分で判断することができるようになってきた生徒が多かった。

中学部1年

	支援の工夫
目標設定	朝の会にて、その日の目標を（今日の予定を見ながら）個々に発表した。教科名などの目標の時には具体的に何を頑張りたいかを聞くようにした。
方略の選択	今後、目標を達成するための方略について考える機会を設定していきたい。
振り返り	1～5までのレベルで評価するとともに、具体的に目標に対してどうであったか、朝の会にて発表した。目標に対しての振り返りになるように言葉がけしていきたい。

ふりがえりひょう

中学部2年

	支援の工夫
目標設定	朝の会で予定の確認を行い、がんばる授業のめあてを考えてホワイトボードに書くように促した。学習内容が具体的に分かるように、事前に伝えて期待感を高めた。
方略の選択	授業の際に目標を思い出すことができるような言葉がけを行った。学級生単などの場合は、教室にあるホワイトボードを見るように促した。
振り返り	授業後にできたこととできなかったこと、目標達成レベルを5段階で考え、生徒が表に書いた。めあてと違う振り返りをした場合は、めあてを確認するように促した。

中学部3年

	支援の工夫
目標設定	月の予定を決めて朝の会で確認した。評価の基準が自分でもわかりやすいように、目標はなるべく具体的なものにした。
方略の選択	昨日の振り返りでできなかったところをどうするか話して翌日に実践（例：髪が乱れている→家を出る前に確認してブラシでとかして）
振り返り	目標によって、1～5までのレベル、◎○△×でできたかどうか、いくつできたかなど、目標を評価しやすい方法に変えながら振り返るようにした。

今月の目標

- 自分からあいさつしよう
- 掃除を 早く
- 身だしなみを ととのえよう（手洗い・歯みがき）
- ふわふわこぼして 遊ぶ
- OCHにチャレンジしよう（今日の目標でがんばること）

今日の「ステップアップチャレンジ」

① そうじ	② かかり	③ 朝の体育
④ 国語・数学	⑤ 英語	⑥ 体育
⑦ 音楽	⑧ 作業学習	⑨ 総合
⑩ 職業・家庭	⑪ 美術	⑫ 学級生単
⑬ そのほか		

付記2 総合的な学習の時間の見直し

昨年度、実技教科の美術で自己調整学習のサイクルが回ったことを踏まえ、今年度は総合的な学習の時間（課題解決型の授業）で自己調整学習のサイクルが結び付くのかについても検証することを目的とし、一年間実践に取り組んだ。本校中学部の総合的な学習の時間は、平成30年度より学部研究としてキャリア教育を踏まえた学習内容の確立を目指して授業実践を行った上、平成31年度より「課題解決型の授業」として創設されたものである。

年度始めや小単元の取り組み始めには学習活動への見通しをもつことが難しく、自己調整学習のサイクルを回す以前に、学習への取り組み自体に困難が見られた。特に昨年度の経験がない1年生や重度の生徒にその姿が見られた。しかし、一つの大きな課題に向けてどう進んでいけばいいかが分かり始めると、その課題に対して見通しをもって実際に準備をしたり、練習を繰り返したりしながら対応していこうとする姿が見られるようになった。その中で課題解決のための具体的な方略を選択することに、特に支援を必要とする生徒において困難が見られた。それに対しては、教師が個々の実態を把握したり考慮したりして方

略の選択となる素材を用意しておいた上、教師の誘導ではなく、生徒自身が考えたり対応しようとしたりできるような支援（提示の仕方の工夫、間接的な言葉がけ等）があれば、それぞれの実態に合わせた中で課題に対応・解決するための方略を選択していくことはできた。また、大きな集団の中では他者とのやりとりや自己表現が難しい生徒を考慮した少人数のコンビ活動においても、新入生との関係性が構築されていない年度始めには、学年を超えて形成されているコンビにおいて、やりとりが難しく部分があり、社会的エンゲージメントの評価も低かった。しかし、コンビでの学習活動が進むにつれ、活動そのものの見通しをもったり、課題に対応・解決するための手段を獲得したりし自信をもっていく中で、仲間の学習活動に対しても意識を向けるだけの気持ちのゆとりも生まれていき、そのことでお互いの活動に対し具体的なアドバイスや感想の伝え合い、コンビで協力しながら発表内容の構築を行うなど、やりとりの深まりが見られた。総合的な学習の時間以外の場面においても、コンビを中心とした学年を超えた生徒同士のやりとりが見られるようになった。このように活動の方向性に対して見通しをもち、安心できる関係性を構築できた少人数で同じコンビの仲間とのやりとりを通し、課題に対しよりよい方向にしようと内容を発展させていこうとする（同じ学習活動に繰り返し取り組んでいく中で）自己調整学習のサイクルは働いていった。自己調整学習のサイクルは総合的な学習の時間の中でも行われていくと考えられた。

それを踏まえ、次年度も中学部としては、総合的な学習の時間を研究対象としていくことを検討しているが、中学部研究紀要（p 19）4－（1）にもある通り、PDCA サイクルに基づき総合的な学習の時間の指導計画や学習内容について見直しを行っていきたい。

実践後の学部内のカリキュラム・マネジメントにおいて3つの大きな課題が取り上げられた。一つ目は、「なりたい自分・あこがれの姿を思い描くこと」についてである。学習活動の方向性としては概ね問題はなかったが、生徒たちが自分の夢や憧れの姿を思い描いていく（探究していく）時間そのものが十分に確保できていなかった。探究活動は総合的な学習の時間にとって一番要となるものである。また、令和5年度に行った実践との違いが分かりにくく、内容的な重なりがあったとの反省もあがった。

二つ目は「自己理解」の深まりの見取りについてである。探究活動の時間が十分に確保できなかった反省はあるものの、生徒達はそれぞれ自分の夢、憧れを探究し、いろいろな自分を知らうとすることはできていた。しかし、年度始めには「自分を知らう＝自分の得意・不得意」と提示していたが、年間を通して、そのテーマ（得意・不得意）について探究をしていく方向性にしていけることができなかった。

三つ目は「他者評価の取り入れ」についてである。コンビ内でアドバイスや感想を伝え合う評価をし合う場面はある程度定期的に設定することはできた。しかし、コンビ内の実態によっては、一緒に活動に取り組むこと（お互いの活動を見合うこと）や話し合い活動が難しいコンビもあった。また、第3次実践単元4「ステキな自分ショー」の最後に学部全体で評価し合う場面を設定することはできたが、その他の単元では時間的に設けられず、コンビ内での評価だけになってしまっていた。さらにかかわりが学部内の生徒と教師のみで限定的になってしまっているという反省もあがった。多様な他者の意見を取りが、最後の単元（ステキな自分ショー）では取り入れることができた。

上記の3つの課題を踏まえ、学部内のカリキュラム・マネジメントを経て以下を項目について見直しを図っていくこととした。

- ・ 必要な時間が確保できるよう授業構成や年間の授業計画の見直しと調整を図っていくこと
- ・ 3年間の学習内容のサイクルについて構成の見直しを行うこと
- ・ 年度始めにキャリア教育計画の各領域で目指す生徒像・身に付けさせたい力を十分に確認した上、テーマ設定の詳細決定や年間を通した振り返りの柱を設けること
- ・ コンビ以外の仲間からも評価をもらう場面を定期的に設定していくことやコンビの編成について見直しを行うこと
- ・ もっと広いかかわりを行っていけるような単元計画の検討を行うこと

総合的な学習の時間はキャリア教育の「自己理解」「課題対応」「キャリアプランニング」の3つの領域に合わせた学習内容について3年間のサイクルで回していけるよう構築されている。しかし、平成31年度末の新型コロナウイルスの流行に伴う教育活動の制限の影響もあり、様々な制約がある中でその時々と考えられた学習内容がベースのままとなっていた。また、文部科学省のカリキュラム・マネジメントの中でも子どもたちに「生きる力」を育むための基本の考え方は「よりよい学校教育がよりよい社会を創る」、

そのために、「社会に開かれた教育課程」の実現に向けた取組を構想する必要があるとうたわれている。それらのことを踏まえ、総合的な学習の時間の3年間の学習内容を再構築した。(図 ※1) 3年間の学習内容の基盤となるものとしては、これまで同様キャリア教育の3つの領域を軸としていくが、身に付けさせたい力については生徒の力の高まりの見取りを明確にできるようにしたり、学習内容が重なることがないようにしたりしていくことを考慮し、見直しを行った。(図 ※2) 尚、人間関係形成・社会形成能力についてはこれまで同様、全ての学習場面で取り扱っていくものとして定義づけていくとともに、学部内の人間関係に留めず外部の関係者を取り込んだ学習内容を行っていくことでその能力についてもより高めていけるようにしていきたいと考える。

また、学習形態についての見直しについても学部内カリキュラム・マネジメントの中で実態別に分けて考えることも意見として挙がったが、多様性を尊重し、共生社会の実現を目指していくことが求められる中で、実態別に分けるのではなく、これまで通りのコンビ編成を行うことが確認された。ただし、多様な考え方、他者評価を受け止めながら探究活動を深めていけるようコンビ学習だけでなく、場合によって生単班で行う場面を取り入れたり、取り出してリーダー的存在の生徒同士の話し合いを行ったりするなど柔軟な学習形態をとっていくことが確認された。(図※3)

今回の研究・授業実践を基にしたカリキュラム・マネジメントから導き出されたものを来年度の指針としながら、テーマや学習内容の設定や探究活動を行える支援方法や環境設定、さらに様々な人とのかわりの中で自己調整学習のサイクルを回していけるような工夫などについてさらに検討していき、学びに向かう力を高めていけるような実践を行っていきたいと考える。

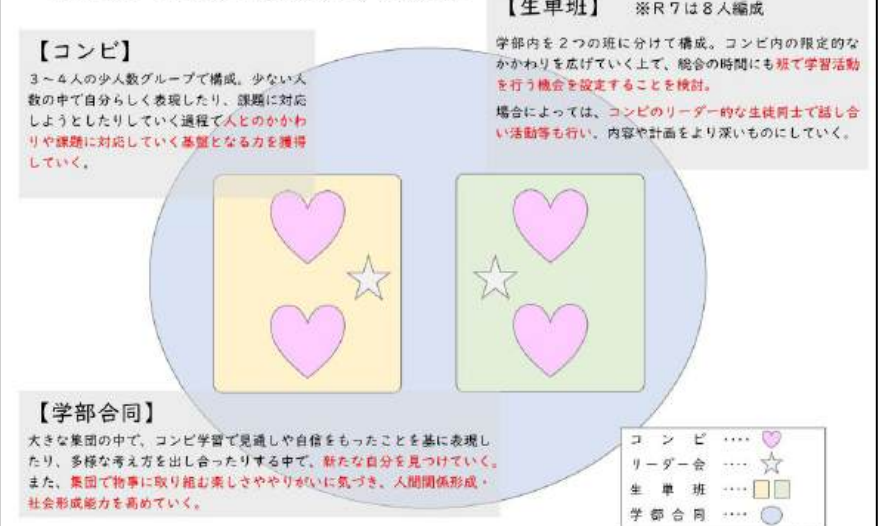
総合的な学習の時間：3年間の単元内容の見直し(※1)

	自己理解	課題対応	キャリアプランニング
過去のテーマ	なかま(2021) 自分を知らう・なかまをチャレンジしよう(2024)	たび(2022)	ドリーム(2023)
学部のテーマ	自分を知らう! 仲間と伝えあおう!	自分でやろう! 仲間とチャレンジしよう!	自分で考えよう! 仲間と考えよう!
総合のテーマ	ゆめ「Dream」 ⇒「Dream&Friend」	まつり「Festival」(2025) ⇒「Dream Festival」	たび「Travel」(2026) ⇒「Dream Travel」
テーマの概要	自分の夢やあこがれの姿を思い描いたり、仲間の中の自分から新たな自分を理解したりしながら、自分を肯定的に表現していく	仲間と一緒に、より良い学校、楽しい学校にするために行事を行い、いろいろな人(家族、他学部、地域)に楽しんでもらえるようなフェスティバル(お祭り)から発展させる)にするという課題に対応していく	仲間と一緒に、どこに行っても何をしたいかを考えて企画し、外に出ていく。企画段階や実際の様子をまとめたものをコンビで
一次実践	・基本的には今年度と同様の内容 ・コンビレク(前年?) ・自分らしさややりたい自分、あこがれの姿を思い描き、それを表すポーズを仲間に見せしめてもらう	・コンビレクから発展させ、学部内でまつりを企画していく。コンビごとに仲間向けのレクを企画し、二部構成に分けて実施 ・劇で見せたいブース(コンビ発表としての店員としての姿)を考える	・コンビごとに、大学構内(コンビによっては附属中もあり?)の目的地へ自分たちだけで送り出すミッションに対応 ・自分たちの旅の様子を紹介するミッションに対応 ・自分が行ってみたい地域(ex.ハワイ)とその地域を象徴する姿を思い浮かべる
劇単元	・それぞれの「ゆめ・あこがれ」をテーマにコンビ発表	・「フェスティバル」をテーマとし、やりたいブースの店員を表現	・西遊記(旅)をテーマとし、自分が行ってみたい地域とその地域を象徴する姿をコンビ発表として表現
二次実践(公開研究会含む)	・自分らしさ、やりたい自分、あこがれの姿をさらにバージョンアップさせたり、新たな姿を思い描き、スチレン自分ショーとして表現	・他学部の生徒や保護者、地域交流等の力を対象としてフェスティバルを実施 ・最終的に公開研究会で一般参加者にお客様としてフェスティバルを楽しんでもらえることをミッションとして、内容を探究していく	・自分たちが行ってみたい場所ややりたいことを考え、素直にプランニングして自分たちで出版する ・出かけた様子をコンビプレゼンとしてまとめ、公開研究会にて発表

キャリア教育全体計画より中学部抜粋(※2)

中学部のキャリア教育で 目指す生徒像		- みんなと協力して楽しく活動する。 - すすんで身のまわりのことを行う。 - 自分の良さや好きなことを表現したり、より良いやり方を工夫しようとする。 - 将来のことに向けて、興味・関心の幅を広げ自分の生活に取り入れる。		
基礎的・ 汎用的能力	人間関係形成・ 社会形成能力	自己理解・自己管理能力	課題対応能力	キャリア プランニング能力
中学部の キャリア教育で 目指す 身に付けさせたい 力	- 社会や集団のルールを理解し、守る。 - 場面や相手の思いを考えて話したり行動したりする。 - 友達と協力して活動する。 - 集団活動で目的を共有し、自分の役割を果たす。	- 自分のよさに気づき、自信をもつとともに、夢や希望、憧れの姿をもつ。 - 自分と相手の違いに気づき、相手の立場や役割について考える。 - 社会や集団のルールを守ろうと、自分の気持ちを調整しようとする。 - 社会生活に必要な習慣を身につける。 - 体力作りに継続的に取り組む。	- わからないことを質問する。 - 課題に対して、何が問題かを考えて解決に向けて行動する。 - 自分のやりたいことを選択し、進んで取り組む。 - 自分の身の回りのことや仕事を最後までやり抜く。	- 自分の夢をもつ → 自分の夢や憧れの姿になるために何をしたらいいかを考える。 - 自分の趣味や好きなことを他者に表現する。 - 仲間との小集団で自分の役割を果たす大切さを理解する。 - 社会の中の仕事や職業に関心をもつ - 作業に必要な諸能力を身に付けようとする。
中学部のキャリア教育 重点目標		- 友達と協力して活動しようとする意欲を高める。 - 自分のことは自分で言い、社会生活に必要な生活習慣やマナーを身に付ける。 - 自分が取り組む仕事や課題に向き合い、自分の役割をやり抜こうとする力を高める。 - 自分についての理解を深め、職業や生き方に対する関心や理解を高める。		

中学部 学習活動の構成(※3)



高等部の実践

I 学部研究の概要

(1) 前年度までの成果と課題

○昨年度までの研究より

学びに向かう力の定義

目指す姿：

- ・他者と協働しながら、自ら考え、課題意識をもち、行動する

大切にしたいこと：

- ・様々な集団や社会の中で、自分のできることや意義を見つけ、自己有用感をもつこと
- ・自分なりの目的をもって働く意欲につなげること

学部目標と照らし合わせることで、
学びに向かう力を以下のように捉えた。



○学びに向かう力の定義を踏まえ2つの実践を行った。

1次実践 保健体育科 陸上競技「走る運動とバトンパス」

2次実践 音楽科「班のCMソングを作ろう」

2つの実践から以下の成果と課題がでた。



成果

- ・目標設定によって学びに向かう力を引き出すことができた。
- ・自己調整しやすい授業づくりができた。

認知的エンゲージメント

認知的エンゲージメント

反省

- ・適切な評価規準の設定の難しさ。
- ・仲間との協働による高め合い、生徒間でのやりとりの質の向上。

ルーブリック評価の項目立て

社会的エンゲージメント

(2) 学びに向かう力について

昨年度の成果と課題を踏まえ以下の①②に着目して実践することとした。

- ① 「目標設定によって学びに向かう力を引き出す」「自己調整しやすい授業づくり」を引き継ぎつつ、「適切な評価規準の設定」の精度を上げて、より認知的エンゲージメントを向上させること。
- ② 「仲間との協働による学びに向かう力の高め合い、生徒間でのやりとりの質の向上」という社会的エンゲージメントの向上させること。

(3) 情報活用能力について

情報活用能力については、昨年度と同じ枠組み＜表1：情報活用能力実態把握表＞を使うこととした。指導や支援を考える上での情報源としての観点と、実践の中で見られた実態の観察を目的として作成した。

＜表1：情報活用能力実態把握表＞

情報活用能力実態把握表				
学年	氏名	生徒の実態 5年社会生活能力検定（C（コミュニケーション）/IQ標準）	情報活用 能力スキル	情報活用能力
				実践前に行った全般的な実態 実践（作業）の中で見られた実態
A			1. 操作スキル	
			2. 情報スキル デジタルリテラシー	
			3. 情報検索(収集)スキル	
			4. 情報整理スキル	
			5. 情報分析スキル	
			6. 情報発信スキル	
			7. 情報評価スキル	

(4) 研究方法

今年度は、認知的エンゲージメントだけではなく社会的エンゲージメントにも重点をおいて研究を進めていくこととした。そのために①授業について、②評価表についての検討を行った。

① 授業について

実践する教科については作業学習とした。理由としては、認知的エンゲージメントの向上を目指すため「自己調整する場面をつくりやすい」こと、社会的エンゲージメントの向上を目指すため「仲間との協働関係を継続的に作りやすい」という2点があげられた。詳細については下の表＜表2：実践する教科として作業学習を選んだ理由＞にまとめた。

＜表2：実践する教科として作業学習を選んだ理由＞

自己調整する場面をつくりやすい：認知的エンゲージメントの向上

- ・ 生徒自身が目標設定をしやすい。（数値や見た目で善し悪しがわかりやすい）
- ・ 同じ活動内容を繰り返すことができる。（自己調整が期待できる）
- ・ 生徒自身が評価基準の設定をしやすい。（数値や見た目で善し悪しがわかりやすい）

仲間との協働関係を継続的に作りやすい：社会的エンゲージメントの向上

- ・ 目標設定を明確にできる。（仲間同士で目標を共有しやすい）
- ・ 同じ活動内容を繰り返すことができる。（人間関係の深まりを期待できる）
- ・ 報告、連絡、相談を通して、決まった言葉でのやりとりができる。
（声をかけるタイミングや相手を固定できるので、安心してやりとりができる。）
- ・ 評価を明確にできる。（仲間同士で評価を共有しやすい）

② 評価表について

昨年度の実践より、評価表においてルーブリック評価を行う場合、妥当な基準作りの難しさがあげられた。今年度は、ルーブリック評価の評価項目を設定する際に事例生徒Aの普段の実態を基本とした。その項目を2,3の項目とし、そこに普段よりも良い姿を4、低い姿を1とした。

また、社会的エンゲージメントの向上もねらっていくためルーブリック評価を設定した。見ていく項目としては「言語」によるやりとり、「非言語」によるやりとり、「代替手段」によるやりとり、「協働や助け合いの姿」とした。また、各項目について「やり」「とり」の項目を設定した。

高等部作業学習 学びに向かう力・情報活用能力 評価表										
研究対象生徒		授業日時：令和 年 月 日() 時 ~ 時		評価者						
単元・題材名(区/計画)										
授業の目標										
個の目標										
学びに向かう力の評価										
単元エピソードの中に、情報活用の場面を記録する										
1	感情的エンゲージメント ・興味関心がある ・期待感がある (授業全体を通じて評価)	5	4	3	2	1	5 全体的にみてもある 4 ほとんどみてもある 3 半分くらいみてもある 2 少しみてもある 1 ほとんどない			
	エピソード									
2	認知的エンゲージメント ・めあてを覚悟する ・学びの工夫をする (授業を通して変化していく)	目標設定 (P)	4	3	2	1				
	目標設定 (P)	教師と一緒に目標の計画を確認し目標表から選択する	自分で目標表から選択する	教師と一緒に目標表から選択する	目標を決めない					
	方略の選択 (D)	自分や道具を用いて、得意な方法で学習し、得意な方法で学習する	用意された道具を用いて、自分なりに学習し、得意な方法で学習する	教師や仲間の支援や助言を受けながら学習する	活動しない					
	振り返りの方法 (C・A)	目標を見て振り返り評価を記入する	教師と一緒に目標を見て振り返り評価を記入する	教師の指示を見て作業内容を確認し振り返り評価を記入する	振り返らない					
エピソード										
3	行動的エンゲージメント ・一生懸命がある ・粘り強さがある (個に応じる尺度)	5	4	3	2	1	5 全体的にみてもある 4 ほとんどみてもある 3 半分くらいみてもある 2 少しみてもある 1 ほとんどない			
	エピソード									
4	自己効力感 ・有能感 (得意なように思っている)	エピソード								
	エピソード									
5	社会的エンゲージメント ・協働している ・助け合っている (自主的な姿)	コミュニケーション	4	3	2	1				
	言語	やり	相手の話をよく聞き、内容を正確に理解して聞く	相手の話を聞き、内容を正確に理解して聞く	相手の話を聞き、内容を正確に理解して聞く	相手の話を聞き、内容を正確に理解して聞く				
	とり	自分の意見を正確に表現し、相手の意見を正確に理解して聞く	自分の意見を正確に表現し、相手の意見を正確に理解して聞く	自分の意見を正確に表現し、相手の意見を正確に理解して聞く	自分の意見を正確に表現し、相手の意見を正確に理解して聞く					
	非言語	やり	相手の表情や動作から相手の意図を読み取る	相手の表情や動作から相手の意図を読み取る	相手の表情や動作から相手の意図を読み取る	相手の表情や動作から相手の意図を読み取る				
とり	相手の表情や動作から相手の意図を読み取る	相手の表情や動作から相手の意図を読み取る	相手の表情や動作から相手の意図を読み取る	相手の表情や動作から相手の意図を読み取る						
代替手段 (カード、タブレット、道具等)	やり	相手の表情や動作から相手の意図を読み取る	相手の表情や動作から相手の意図を読み取る	相手の表情や動作から相手の意図を読み取る	相手の表情や動作から相手の意図を読み取る					
とり	相手の表情や動作から相手の意図を読み取る	相手の表情や動作から相手の意図を読み取る	相手の表情や動作から相手の意図を読み取る	相手の表情や動作から相手の意図を読み取る						
エピソード										

・目標設定、方略の選択、振り返りの方、において、事例生徒Aの実態をもとに項目1~4を設定した。

・社会的エンゲージメントの向上もねらうため、ルーブリック評価を設定した。

・「社会的エンゲージメントのチェックリスト」の観点かどのように表現されるのかを見取るため「言語」によるやりとり、「非言語」によるやりとり、「代替手段」によるやりとりの視点を設けた。

社会的エンゲージメントのチェックリスト

- ☐ 観察：他者の行動を見る
- ☐ 模倣：他者の行動をまねる
- ☐ 行動の調整：他者との関わり合いを通して自己の行動（動きや発語）を修正する。*模倣ではない
- ☐ 援助要請：困った時に他者からの援助を求める
- ☐ 援助（教示）：他者を手伝う。他者に教える（情報提供する）
- ☐ 応援（励まし）：他者を励ます
- ☐ 他者評価（相互評価）：他者のよいところを見つけて伝える（プラス面）
他者の問題を見つけて伝える（マイナス面）
- ☐ 協働の話し合い：特定のテーマ（トピック）について、自分の意見を出したり、他者の意見に回答したりして、会話を続ける

・各項目について「やり」「とり」の項目を設定した。

・指導や支援を考える上での情報源として活用する。

・実践の中で見られた実態の記録を目的として作成する。

2 研究の実際

(1) 実態把握

今年度は、認知面、コミュニケーション面に困難を抱える生徒として高等部1年生のAを事例生徒とした。以下に＜特性、課題について＞＜情報活用能力＞＜つきたい力、目指す姿＞についてまとめた。

事例生徒Aについて

＜特性、課題について＞

- ・見通しがもてないと、自分の世界に入ってしまうが、自分のやるべきことが明確になっていると作業に落ち着いて取り組むことができる。心理面に負荷がかかるとパニックになる。
- ・口頭で伝えることより、視覚的な支援が有効。
- ・読み、書き、会話に困難さがある。
- ・周囲の様子をよく観察し、人を含めた環境の影響を受けやすい。
- ・パーソナルスペースが広く他者と距離をとりたがる。
- ・自ら積極的に他者に関わることは少ない。
- ・木工班は未経験の活動である。

＜情報活用能力について＞

生徒の実態	情報活用 能力スキル	実践前に行った全般的な実態
・他者に対する興味はあり、よく観察している。 ・周りの様子を見て、同じ行動をとることができる。 ・パーソナルスペースが広く、他者に近づかれると離れたがる。 ・読み、書き、話し、に書手意識がある。 ・得意手帳A-2b ・SM社会生活能力検査 C(4-4), SQ(31) ・ASA組出式社会適応スキル検査(言語24.8 34 日常生活24.8 5 社会生活24.8 9 対人関係24.8 11 全検査スキル得点 65 平成29年)	1. 操作スキル 2. 情報スキル デジタルシミュレーション 3. 情報検索(収集)スキル 4. 情報整理スキル 5. 情報分析スキル 6. 情報発信スキル 7. 情報評価スキル	・スイッチのオンオフができる。 ・教師と確認しながら、文字を書くことができる。 ・周りの人に迷惑をかけるはいけないということが分かる。 ・画像、動画、イラスト、教師の示範、友達の様子、数字などを調べるができる。お蔵入されたものを調べる。 ・簡単な計算をしたり、文を1文字ずつ読んだりすることができる。 ・大小、長短、重量など比べることができる。 ・仲間意識などができる。 ・最後までできたことは「できた」と振り返る。数値や写真、動画など視覚的な情報を手帳なりにすればより記憶に振り返ることができる。 ・行動で情緒の変化を表現する。 ・事前に話す内容を決めておくと言っていることができる。

＜つきたい力、目指す姿について＞

認知的エンゲージメント

- ・作業に見通しをもち、自分のやるべきことに落ち着いて取り組むことができる。

社会的エンゲージメント

- ・仲間意識をもち、やりとりをしながら仕事に取り組むことができる。
- ・仲間と協働して仕事をやりきること、達成感を感じることができる。

(2) 授業実践

授業実践を通して、認知的エンゲージメントと社会的エンゲージメントの向上させていくために、まず授業の構造や必要な支援について検討した。そして実践を行い、その結果を評価表に落とし込み変容を観察して次の授業の改善につなげてきた。

① 1次実践

＜木工班の実践＞

単元名 木工班の作業を覚えよう

木工班題材名 依頼された製品を作ろう

作業内容 ペン立て作り



＜ペン立てを題材とした理由＞

- ・生徒たち自身が使用できるものであることで、制作に対する意欲を上げる。
- ・デザインや工程を単純にし、生徒達だけで制作できるようにすることで自己効力感を高める。



事例生徒 A の作業内容 やすりがけ 2 回目、塗装 2 回目

< 分担をやすりがけ、塗装とした理由 >

- ・木工班で使う機材にまだ慣れていないので、ケガがないよう安全な作業とした。
- ・作業時に大きな音がする機材に対して抵抗感があったため、取り組みやすい仕事とした。



評価について

2	認知的エンゲージメント ・めあてを意識する ・学び方の工夫をする (授業を通して変化していく)	<table> <tr> <th>目標設定 (P)</th><th>4</th><th>3</th><th>2</th><th>1</th></tr> <tr> <td>目標設定 (P)</td><td>教師と一緒に前時の評価を確認し目標表から選択する</td><td>自分で目標表から選択する</td><td>教師と一緒に目標表から選択する</td><td>目標を決めない</td></tr> <tr> <td>方略の選択 (D)</td><td>自分で道具を用意したり、基準をもとに善し悪しを判断したりして作業する</td><td>用意された道具を使い、自分なりに善し悪しを判断しながら作業する</td><td>教師や仲間の支援や介助を受けながら作業する</td><td>活動しない</td></tr> <tr> <td>振り返りの方法 (C・A)</td><td>目標を見て振り返り評価を記入する</td><td>教師と一緒に目標を見て振り返り評価を記入する</td><td>教師の示範を見て作業内容を振り返り評価を記入する</td><td>振り返らない</td></tr> </table>					目標設定 (P)	4	3	2	1	目標設定 (P)	教師と一緒に前時の評価を確認し目標表から選択する	自分で目標表から選択する	教師と一緒に目標表から選択する	目標を決めない	方略の選択 (D)	自分で道具を用意したり、基準をもとに善し悪しを判断したりして作業する	用意された道具を使い、自分なりに善し悪しを判断しながら作業する	教師や仲間の支援や介助を受けながら作業する	活動しない	振り返りの方法 (C・A)	目標を見て振り返り評価を記入する	教師と一緒に目標を見て振り返り評価を記入する	教師の示範を見て作業内容を振り返り評価を記入する	振り返らない												
目標設定 (P)	4	3	2	1																																		
目標設定 (P)	教師と一緒に前時の評価を確認し目標表から選択する	自分で目標表から選択する	教師と一緒に目標表から選択する	目標を決めない																																		
方略の選択 (D)	自分で道具を用意したり、基準をもとに善し悪しを判断したりして作業する	用意された道具を使い、自分なりに善し悪しを判断しながら作業する	教師や仲間の支援や介助を受けながら作業する	活動しない																																		
振り返りの方法 (C・A)	目標を見て振り返り評価を記入する	教師と一緒に目標を見て振り返り評価を記入する	教師の示範を見て作業内容を振り返り評価を記入する	振り返らない																																		
エピソード	・教師が提示した選択肢から目標を選んだ。 ・塗料のふたを開けようとするときに塗料の入れ物を振ったり、手袋を外して力が入りやすくなるようにしたりして工夫していた。 ・手袋があると塗りにくいようでも自ら手袋を外して色を塗っていた。 ・手に絵の具がつくたびに手を洗いにいった。 ・提示された感想カードの中から気持ちに合ったものを選び、言葉で話したり自分の写真を置いたりすることができた。																																					
5					社会的エンゲージメント ・協働している ・助け合っている (自主的な姿)	<table> <tr> <th>コミュニケーション</th><th>4</th><th>3</th><th>2</th><th>1</th></tr> <tr> <td rowspan="2">言語</td><td>やり 相手に伝わるように、内容を言葉でわかりやすく伝える</td><td>伝えたいことを1文で伝える</td><td>伝えたいことを単語で伝える</td><td>発話がない</td></tr> <tr> <td>とり 話の内容を正確に理解して聞く</td><td>話の内容をある程度理解して聞く</td><td>話している人に意識を向ける</td><td>聞かない</td></tr> <tr> <td rowspan="2">非言語</td><td>やり 相手が受け止めのやすい身振りや表情等で伝える</td><td>自分の思いを行動で伝える</td><td>自分の思いを行動で伝えようとする</td><td>相手に興味をもたない</td></tr> <tr> <td>とり 相手の行動から考えや思いを推測して行動する</td><td>相手の表現を受けとめる</td><td>相手の表現に気付く</td><td>相手の様子を見ない</td></tr> <tr> <td rowspan="3">代替手段 (カード、タブレット、道具等)</td><td>やり 相手が理解できるように代替手段で伝える</td><td>代替手段を用いて自分の思いを伝えようとする</td><td>代替手段を用いて相手関わろうとする</td><td>代替手段を用いない</td></tr> <tr> <td>とり 相手の行動から考えや思いを推測して行動する</td><td>相手の表現を受けとめる</td><td>相手の表現に気付く</td><td>相手の様子を見ない</td></tr> </table>					コミュニケーション	4	3	2	1	言語	やり 相手に伝わるように、内容を言葉でわかりやすく伝える	伝えたいことを1文で伝える	伝えたいことを単語で伝える	発話がない	とり 話の内容を正確に理解して聞く	話の内容をある程度理解して聞く	話している人に意識を向ける	聞かない	非言語	やり 相手が受け止めのやすい身振りや表情等で伝える	自分の思いを行動で伝える	自分の思いを行動で伝えようとする	相手に興味をもたない	とり 相手の行動から考えや思いを推測して行動する	相手の表現を受けとめる	相手の表現に気付く	相手の様子を見ない	代替手段 (カード、タブレット、道具等)	やり 相手が理解できるように代替手段で伝える	代替手段を用いて自分の思いを伝えようとする	代替手段を用いて相手関わろうとする	代替手段を用いない
コミュニケーション	4	3	2	1																																		
言語	やり 相手に伝わるように、内容を言葉でわかりやすく伝える	伝えたいことを1文で伝える	伝えたいことを単語で伝える	発話がない																																		
	とり 話の内容を正確に理解して聞く	話の内容をある程度理解して聞く	話している人に意識を向ける	聞かない																																		
非言語	やり 相手が受け止めのやすい身振りや表情等で伝える	自分の思いを行動で伝える	自分の思いを行動で伝えようとする	相手に興味をもたない																																		
	とり 相手の行動から考えや思いを推測して行動する	相手の表現を受けとめる	相手の表現に気付く	相手の様子を見ない																																		
代替手段 (カード、タブレット、道具等)	やり 相手が理解できるように代替手段で伝える	代替手段を用いて自分の思いを伝えようとする	代替手段を用いて相手関わろうとする	代替手段を用いない																																		
	とり 相手の行動から考えや思いを推測して行動する	相手の表現を受けとめる	相手の表現に気付く	相手の様子を見ない																																		
	エピソード	・自分の力で塗料のふたを開けられないときに塗料を差し出して、仲間をお願いした。【援助要請】 ・ペアの生徒が関わりをもとうとしても、身体を背けたり距離をとったりして避けようとする。【行動の調整】																																				

評価表をもとに、主に認知的エンゲージメントと社会的エンゲージメントについて観察し、その結果から次の実践につながる改善点について検討した。

事例生徒 A は、基本的には落ち着いて仕事に向き合っていた。ただ、途中で手が止まってしまっていたり、自己刺激で遊び始めたりする姿が見られたりした。目標を意識して継続して取り組むところまではいかなかった。「やすりがけ」の仕事は終わりがわかりづらく達成感を感じにくかったのではないかという反省があがった。次回は終わりがわかりやすい塗装を中心に取り組むこととした。

社会的エンゲージメントの向上のための手立てとして、ペアでの作業を設定したが、ただペアを作るだけでは、関わり合ったり、学び合ったりする様子が見られなかった。次時では生徒同士が関わり合えるよう、事前に先輩側に事例生徒 A から引き出したいことを伝えておくようにした。

Ⅰ 回目の実践で設定した支援策とその結果と改善：

認知的エンゲージメントの向上のための支援		写真、図	支援の結果と改善
ア	ポートフォリオ型の日誌 Ver. Ⅰ		目標立て、振り返りを教師と行うことで日誌を記入できるが、前時の反省との関係を意識しづらい様子である。項目、レイアウト等の改善が必要か。 継続
	自分で目標を立て、その目標に対してどうだったのかを振り返り、次にどう工夫したいのかを生徒自身が学習履歴として残し学習の成果を明確化できるようにした。		
イ	目標、振り返りができるよう教師が選択肢を用意 Ver. Ⅰ		年度の最初からポートフォリオ型の日誌を使うことで、日誌を書かなければならないことを理解しているが目標、振り返りを一人で進めることは難しい。目標を選択肢から選ぶ支援は引き続き必要である。 継続
	事例生徒 A の実態から、目標を言語化し記述することに困難があることが考えられるので、教師側で担当する仕事に関する目標をホワイトボードに記述しておき、その中から選択することで目標を決めることができるようにした。また振り返り用においても、振り返りボードを作成し選択肢を提示した。		
ウ	見通しをもてるようにするための工程ボード Ver. Ⅰ		工程ボードがあることで、何の仕事を担当するか、誰とペアになって仕事に取り組むかがわかりやすい様子であった。 継続
	全体の把握や、見通しをもつことができるように、全員の役割分担、作業の進行状況を確認できる工程ボードを用意する。これによって、自ら、いつでも、本時の活動内容を確認できる。		
エ	見通しをもてるようにするためのはじめの会 Ver. Ⅰ		目標を立てた後に、お互いに仕事内容や目標を確認し合った。そのことで仕事に気持ちを向けやすい様子であった。 継続
	見通しをもてるように、行程ボードを使いながら全体の作業内容と個々の目標を確認する機会をつくる。		

社会的エンゲージメント向上のための支援		写真、図	支援の結果と改善
A	先輩とのペアによる協働 Ver. Ⅰ		ペアでの作業を仕組んだが、あまりうまく機能しなかった。先輩側がどのようにかかわればいいのか戸惑っている様子があった。次回は先輩に事例生徒 A へのアドバイス内容を伝えておき、言葉かけへの抵抗感をなくすようにする。 継続
	信頼関係の構築や学び合いができるよう、単純接触の機会を増やすためにペアでの作業を基本とする。		
B	終わりの会での報告と「グッジョブ」による認め合い		全体に対して仕事を報告し合ったり、「グッジョブ！」し合ったりすることで、仲間意識、達成感につながった。満足感のある表情が見られた。 継続
	仲間意識や達成感、自己効力感の向上をねらい、おわりの会のときに全体に対して報告し、報告を受けた側は「グッジョブ！」を伝える仕組みを作った。		

C	作業完了の報告と「グッジョブ」による認め合い 仲間意識や達成感、自己効力感の向上をねらい、作業が完了したときに全体に対して報告し、報告を受けた側は「グッジョブ！」を伝える仕組みを作った。		本時においては、報告する、報告される場面がなかった。 継続
D	本人の意思を確認するための本人の写真カード 選択肢を提示したときに、本人の顔写真を用いることで、より選択した内容に対して意識を向けることができることを担任と確認したため、採用した。		指差しは一瞬の意思表示なので、本人、仲間、支援者にとってもとらえにくい表現であったが、本人の顔写真を用いることで、継続して選択した項目に対して意識を向けやすくなったり、周りの人と意見を共有しやすくなったりしていた。 継続

② 他の班での実践の紹介<織物班>

学びに向かう力を向上させるために、木工班だけでなく他の作業班での実践も行った。

ア 事例生徒の実態及び課題について

本生徒は、公立中学校から高等部に入学した生徒であり、生徒会役員を務めている。様々なことに興味を示し、困っている人や教師の手助けができるなど、思いやりのある面を持つ。また、友達のことを気に掛けたり、声をかけたりすることもできる。その一方で、思った通りに物事を進めたい気持ちが強く、すぐに行動に移す傾向があるものの、思い通りにならないと、いじけたり泣いたりすることもある。



作業面に関しては、せっかちで雑になりがちであり、単調な動きが続く作業は苦手としている。また、年度当初は第3希望だった織物班になったことが不本意で、やる気が低い状態でもあった。しかし、教師の思いとしては、織物班を作業面で引っ張る存在になってもらいたいと考えている。そのため、本生徒のやる気をどうやって引き出していか、ということを課題と捉え、製品作りの過程で、生徒自身が選んだり決めたりする機会を設けることが、作業に対する興味・関心を高める上で有効ではないかと考えた。具体的には、「企画会議」（話し合い）の場を設けるとした。

イ 授業の様子

本実践では、感情のエンゲージメントに着目し、生徒のやる気を引き出すための取り組みの一環として、「新製品のアイデアを発表しよう」という「企画会議」の活動を取り入れ、本生徒が話し合い活動の中で、自分の考えを仲間に伝えられるようにねらった。また、「製品の値段を考えよう」という2度目の企画会議では、シンキングタイムを設けることで、自分のペースで考えをまとめることができ、安心して発言できるようになった。考える材料となる「買い物する客の金額や使っている布の量」、「製品の大きさ」などを手立てとして提示すると、より具体的な視点で値段について考えることもでき、話し合いに参加しやすくなった様子が見られた。



2回の企画会議を設けたことで、初めは消極的であった本生徒が、自分から教師や友達に話しかけ、話し合いに積極的に参加するようになり、感情のエンゲージメントが高まったと捉えている。さらに、そのことで織物班のメンバーとの関係性も深まったことで安心感や信頼感を抱き、積極的にコミュニケーションを取ったり、意欲的に製作活動に取り組んだりできるようになった。

ウ 織物班の実践のまとめ

・話し合いの進め方（シンキングタイム）

シンキングタイムを設けたことで、本生徒は自分のペースで考えをまとめることができ、安心して発言できるようになった。

→感情のエンゲージメントの高まり

・「考える材料」の提示

考える材料を提示したことで、生徒は具体的な視点から値段について考えることができ、話し合いに参加しやすくなった。

→社会的エンゲージメントの高まり

・仲間との関係性の深まり

仲間との関係性が深まったことで、本生徒は安心感や信頼感を抱き、積極的にコミュニケーションを取るようになった。また、織物班に所属していることに居心地の良さを感じ、意欲的に話し合いに参加できるようになった。

→感情のエンゲージメントの高まり



③ 2次実践＜木工班＞

2次実践では1次実践で得られた成果と課題をもとに実践を木工班に絞り、事例対象生徒Aと他者とのやりとりに課題のある**先輩B**とのペアで作業を進めることとした。



先輩Bのコミュニケーション上の課題

- ・恥ずかしさや自信のなさからからか、やりとりがあいまいで表現が小さいので相手に伝わりにくい。
- ・確認しないで活動を進めて間違えてしまうことがある。

＜木工班の生徒集団の実態について＞

1年生: 2名 2年生: 2名 3年生: 4名 計8名

- ・個々がやるべきことを理解して、作業に臨むことができる
- ・自分の気持ちを上手に表現できる生徒、表現することが苦手な生徒
- ・進んで作業できる3年生、初めての作業を体験し始めている1年生
- ・自分の尺度で物事を判断してしまう生徒、受け身の生徒がいる
- ・自分から積極的にコミュニケーションをとることが苦手な生徒が多い
- ・先輩が後輩を指導できるよう、ペアを組んで作業を行っている

＜木工班の年間目標＞

- 社会的自立を目指し、働く意欲を高め、卒業後の社会生活に必要な力を育成する。
- ・工具や機械の使い方を身につけ、安全に留意して作業を行うための知識や技能を養う。
- ・仲間と連携しながら協働的に作業に取り組めるよう、自己表現の力を高める。
- ・製作を通して、お客様の立場に立って製品づくりを行い、使ってもらえたことへの喜びや感謝の気持ちを養い、働くことや学ぶことへの意欲を育てる。

<事例生徒 A に対して有効な支援の方向性>

○認知的エンゲージメントの向上のために

- ・ 中学部での作業学習を通して、仕事を体験する教科であることを理解できている。ただ高等部 1 年生であるため、高等部の作業学習の授業への見通しがまだできていない。そのため、不安や混乱が起きやすい環境であることが考えられる。見通しをもちやすくするための支援が必要である。
- ・ 木工班での作業は初めてであるため、仕事内容について具体的に提示して行く必要がある。
- ・ 前年度に引き続き、生徒自身が目標を立てたり、確認したり、修正したりできるような仕組み（ワークシートやポートフォリオ等）を作る。

○社会的エンゲージメント向上のために

- ・ 木工班には「先輩が後輩を指導できるよう、ペアを組んで作業する」という社会的エンゲージメントの向上を期待できる仕組みがある。この仕組みがうまく機能するような支援が有効であると考えられる。
- ・ 自分の頑張りが他者に認められ、喜びを感じられるようにするための仕組みを作る。そのことで達成感を感じることができ、自己効力感の向上にもつながると考えられる。

3 回目の実践までの経緯

< 1 回目の実践 >

「負担の少ない作業」「終わりがわかりやすい」という観点から作業内容を刻印とした。しかし「初めての仕事であること」「新しい道具」「先輩 B からのあいまいな説明」のため見通しをもちづらく、不安が強い環境となっていた。そのためイライラしたり、手持無沙汰にしたりする様子が多くなった。そのような中で、事例生徒 A が電動糸鋸に視線を送ったり近づいたりして興味を示していることに教師が気付き、電動糸鋸への挑戦を提案した。すると、恐る恐るではあるが意欲的に取り組んだ。達成感も感じる事ができたようで、笑顔が見られた。音や危険なものに対して抵抗が強いと実態把握していたが、興味や憧れがあると苦手なことでも乗り越えることができたことが分かった。



目標を意識して学習に向かうことができるように、ワークシートの調整や目標の選択肢を示した。目標表を電子化したことで視認性が高まり、目標を考えて選びやすくなったようであるが、一人で書き進めることに抵抗があるため、教師の支援が必要であった。先輩 B からの日誌の援助に対しては「自分で」と拒否をした。タブレット上で項目ごとにボタンで選択するだけで日誌を作成できるよう教材研究をすることにした。また、振り返りの時に「がんばった」「できた」という自己評価で終わっているため、達成感や目的意識をもちづらいのではないかという意見を受け、目標を数値化していくこととした。



相互の成長を期待してのペア作業においては、両者の関係がまだ浅いことから、全体としてやりとりがあいまいであった。しかし先輩 B は、先輩として「後輩の面倒を見る」という意識をもってやさしく声をかけたり見守ったりできていた。また事例生徒 A もその意図をくみ取っているようで、身体を背けることはなく、先輩の存在を受け入れ、仕事の様子をよく観察していた。そのため、評価表の数値としては全体的に向上している。より良い関係を作るため、言葉のやりとりも組み込んだ作業手順表作成することとした。

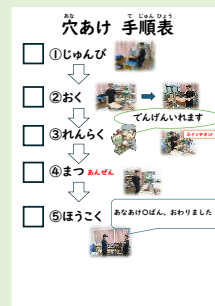


< 2 回目の実践 >

3 回目の実践では最初に決めた 3 台分完成させるという目標を立て、3 台を終えた後に、もっと「やる」と仕事（学び）に向かう力が高まる様子が見られた。成果としても 7 台と大きく目標達成することができていた。その理由を認知的エンゲージメントの側面、社会的エンゲージメントの側面から考察することができた。



認知的エンゲージメントにおける成果としては、①仕事の手順の中に報告のタイミングや言葉も明記したことでペアでの作業のやり取りが安定して、良い雰囲気の仕事に取り組むことができたこと。②目標を数字で表して具体化したことで「がんばった」というあいまいな評価から手ごたえのある評価になり、達成感を感じやすくなったこと。③3 回目の穴あけ作業なので自己調整学習が進み仕事の流れや言葉でのやりとりに見通しをもてたことがあげられた。



社会的エンゲージメントにおける成果としては、①言葉での報告などのやりとりが安定したことで、やり取りに見通しをもつことができた。②そのことで心理的な負荷が少なくなり、継続して仕事に取り組むことができたこと。③先輩 B が事例生徒 A をほめて認める実践ができたことで、自己効力感が向上し、やりがいをもって作業に取り組むことができたことがあげられる。



单元名 オリジナル製品を作ろう

木工班題材名 依頼された製品を作ろう

作業内容 PC デスク作り

< PC デスクを題材とした理由 >

- ・お客様のニーズに応じた製品作り。
- ・ペアになった相手を意識した作業。

事例生徒 A の作業内容 ねじ止め 3 回目



<分担をねじ止めとした理由>

- ・仕事に継続して取り組むことができるよう、終わりのわかりやすい印付け、刻印の作業とする。
- ・先輩Bが組み立て、事例生徒Aがねじ止めする協働作業を設定して、達成感を共有できるようにする。



本時は、ねじ止め作業の3回目である。2回目では仕事の流れを把握し、見通しをもって仕事に取り組むことができていたが、やり直しになる場面でイライラした時に大きな声を出したり、作業が荒くなったりして不適切な面も現れるようになってきていた。思いや考えを言葉で表現することに困難さがあることから出てくる表現であると考えられたため、代替手段として言葉カードを用意した。本人の思いを適切な表現につなげていくことで、協働の質の向上をねらう実践とした。

評価について

2	認知的エンゲージメント ・めあてを意識する ・学び方の工夫をする (授業を通して変化していく)	目標設定 (P)	4	3	2	1
		目標設定 (P)	自分で目標表や前時の評価を見て目標を決める	教師と一緒に前時の評価や目標表を確認し目標を決めることができる	教師や仲間に促され、目標表から選択する	目標を決めない
		方略の選択 (D)	自分で道具を用意したり、基準のもとに善し悪しを判断したりして作業する	用意された道具を使い、自分なりに善し悪しを判断しながら作業する	教師や仲間の支援や介助を受けながら作業する	活動しない
		振り返りの方法 (C・A)	目標を見て振り返り評価を記入する	教師と一緒に目標を見て振り返り評価を記入する	教師の示範を見て作業内容を振り返り評価を記入する	振り返らない
	エピソード	・提示されたねじ止めの目標選択一覧から目標を選ぶことができた。 ・前は2つ完成させたことを教師と確認すると、今回は3つ作りにきめた。 ・作業開始後、自分の道具がないことに気づき、自分で持ってくることができた。 ・製品の完成イメージをもって、ねじを打ち込む具合を調整しながら仕事をした。 ・終わりの時間になったら自分で片付けた。				
5	社会的エンゲージメント ・協働している ・助け合っている (自主的な姿)	コミュニケーション	4	3	2	1
		言語	やり	相手に伝わるように内容を言葉でわかりやすく伝える	伝えたいことを1文で伝える	伝えたいことを単語で伝える
			とり	話の内容を正確に理解して聞く	話の内容をある程度理解して聞く	話している人に意識を向ける
		非言語	やり	相手が受け止めるやすい身振りや表情等で伝える	自分の思いを行動で伝える	自分の思いを行動で伝えようとする
			とり	相手の行動から考えや思いを推測して行動する	相手の表現を受けとめる	相手の表現に気付く
	代替手段 (カード、タブレット、道具等)	やり	相手が理解できるように代替手段で伝える	代替手段を用いて自分の思いを伝えようとする	代替手段を用いて相手に関わろうとする	代替手段を用いない
		とり	相手の行動から考えや思いを推測して行動する	相手の表現を受けとめる	相手の表現に気付く	相手の様子を見ない
	エピソード	・繰り返し報告する場面をつくることで、上手に報告ができるようになった。【行動の調整】 ・「ひま」と言ってイライラする。不適切な行動に発展。【援助の要請】 ・「いいね!」とハンドサインとともに賞賛されると気持ちが安定する。【行動の調整】 ・教師に「これどう?」と問われ「割れてる」と返答する。【観察、協働の話し合い】 ・先輩Bが配置している間、事例生徒Aはビスを用意して待つ。【観察、行動の調整】 ・やり直しにイライラする。【行動の調整】 ・友達にお茶をもらおうときに教師が「ありがとう」と言わせようとしたが、「ありがとう」の言葉カードがなかった。珠羽さんはかわりに「うれしい」カードを自ら選ぶことができた。【観察、行動の調整、他者評価】 ・終わりの会での応答性良く、いくつできたかを自ら報告できた。【協働の話し合い】				

本時ではこれまでの支援の積み重ねに加え、言葉カードを用意して、事例生徒 A の言葉の運用に関する困難さに対する代替手段を用意した。その成果として、これまでに見られなかった豊かな表現を見ることができた。言葉カードを介して、これまでうまく表現につながらなかった思いや考えを表現できるようになったと考えられる。

3 回目の実践で設定した支援策とその結果と改善：

認知的エンゲージメントの向上のための支援		写真、図	支援の結果と改善
ア	ポートフォリオ型の日誌 Ver. 3		事例生徒 A が決めた目標を、先輩 B がホワイトボードに書いてくれて、それを書き写して記入できた。 PPT による電子化はできていない。 継続
	4 回目の実践と同じ		
イ	目標、振り返りができるよう教師が選択肢を用意 Ver. 3		行程やイラストがあることでイメージをもって目標を選ぶことができていたようであった。 継続
	目標表と工程表を一体化させることで、目標をイメージしやすくした目標表を用意した。		
ウ	見通しをもてるようにするための工程ボード Ver. 1		4 回目の実践と同様 継続
	1 回目の実践と同じ。		
エ	見通しをもてるようにするためのはじめの会 Ver. 1		1 回目の実践と同様 継続
	1 回目の実践と同じ。		
オ	実態に合った仕事に調整する Ver. 2		行程ボードがなくても作業が滞ることはなかったが、言葉の掛け合いがあいまいになった。言葉のやりとりについての支援は引き続き必要である。 継続
	本時の作業内容は手順表の必要性がないと判断したため用意しない。		
カ	数値を使って目標立て、振り返りをする Ver. 1		4 回目の実践と同様。活用の仕方に慣れてきていた。 継続
	4 回目の実践と同じ		
キ	目標立てのときに教師と前時の日誌を確認する Ver. 2		教師だけでなく先輩 B も一緒に振り返ることで、目標の妥当性を共有しながら決めることができた。 継続
	先輩 B も加わって前時を振り返り、目標を立てる場面を設定する。		

社会的エンゲージメント向上のための支援		写真、図	支援の結果と改善
A	先輩とのペアによる協働 Ver. 5		先輩 B が事例生徒 A をほめるときに、大きく表現できるようになってきたことで、事例生徒 A も先輩 B の作業ペースに対しても、我慢できるようになってきた。相互に認め合う雰囲気ができてきた。 継続
	協働が必要な作業内容を用意し、よりお互いを意識し合う必要性を高めた。		
B	終わりの会での報告と「グッジョブ」による認め合い		教師からの質問に対して的確な内容を言葉で返答できるようになってきた。先輩よりも先に言葉を発していた。 継続
	1 回目の実践と同じ。		
C	作業完了の報告と「グッジョブ」による認め合い		先輩 B の指差し確認の様子を見ながら、それに合わせて木工班全体に報告できた。落ち着いて報告できている。 継続
	1 回目の実践と同じ。		
D	本人の意思を確認するための本人の写真カード		1 回目の実践と同様 継続
	1 回目の実践と同じ。		
E	言葉カード（考えや感情の表現力向上のため）		言葉カードを用意して置いたことで、これまでに使うことのなかった言葉を使う様子が見られた。また、相手に「伝えられる」という手ごたえを得たのか、これまでにない言葉での積極的なやりとりが見られた。 継続
	思いや考えを言葉で表現することが難しいので代替手段として言葉カードを用意する。事例生徒 A は他者の感情に対して敏感という特性から、イラストなど抽象度の高いカードよりも、より具体的で感情表現豊かなカードであるほうが、事例生徒 A からコミュニケーションを引き出しやすいのではないかと考えて言葉カードを作成した。		

3 学部研究の考察とまとめ

(1) 2 次実践における事例対象生徒 A の変容と効果的な支援

本年度は、認知的エンゲージメントと社会的エンゲージメントの向上を目指して実践を積み重ねてきた。1 次実践 1 回目から 2 次実践 3 回目までの実践を通して得られた評価表の結果と支援との関係を見ることで、事例対象生徒 A の学びに向かう力を向上させるために有効であった支援について「認知的エンゲージメントの変容と支援内容の推移」、「社会的エンゲージメントの変容と支援内容の推移」の観点に分けて整理し明らかにした。その際には、意欲や興味関心、粘り強さとの関連も見ると同時に「感情的エンゲージメント」「行動的エンゲージメント」との関連を見ていった。

認知的エンゲージメントの変容についての表と支援内容



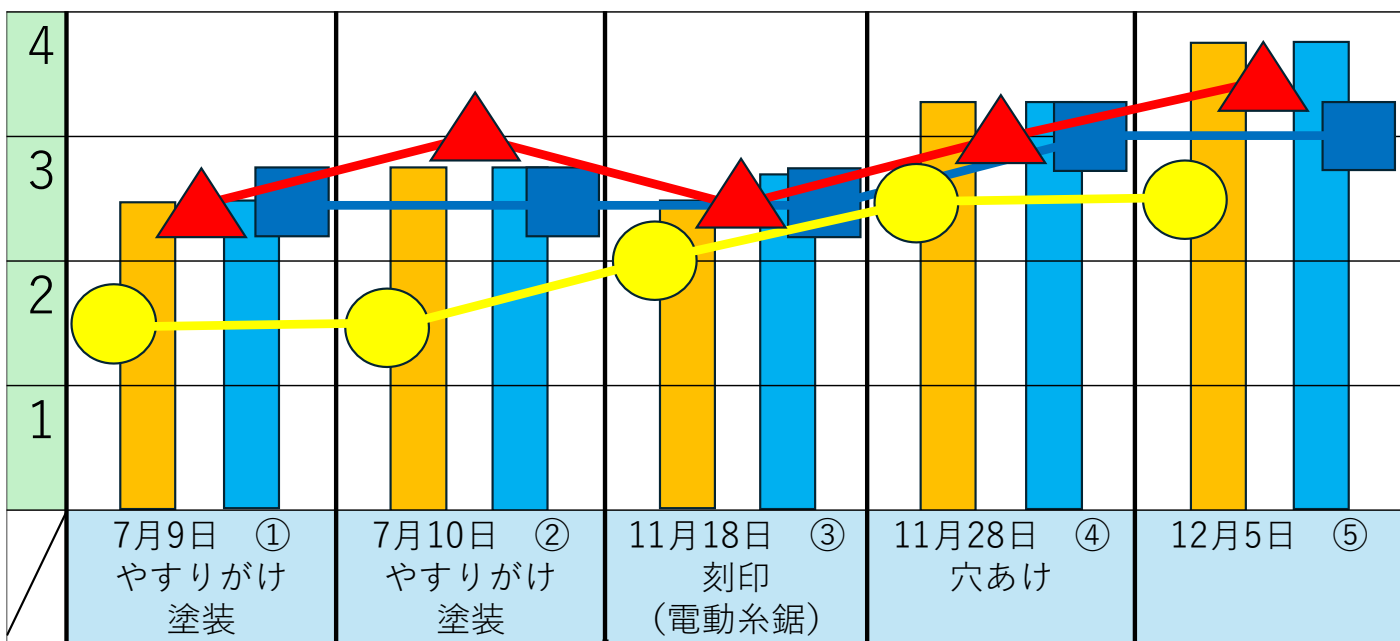
目標設定 (P)



方略の選択 (D)



振り返りの方法 (C・A)



ア Ver. 1 → Ver. 2 → Ver. 3

ポートフォリオ型の日誌：自分で目標を立て、その目標に対してどうだったのかを振り返り、次にどう工夫したいのかを生徒自身が学習履歴として残り学習の成果を明確化できるようにした。

目標、振り返り、次回の目標を関係づけやすいレイアウトにした。

一人でも書き進めやすいように、Ver. 2日誌に罫線をつけた。

イ Ver. 1 → Ver. 2 → Ver. 3

目標、振り返りができるよう教師が選択肢を用意：目標を言語化し記述することに困難があることが考えられるので、教師側で担当する仕事に関する目標をホワイトボードに記述しておき、その中から選択することで目標を決めることができるようにした。また振り返り用においても、振り返りボードを作成し選択肢を提示した。

提示する目標や振り返りの選択肢をPPTで作成し、タブレットで提示する。

なし

目標表と工程表を一体化させることで、目標をイメージしやすくした目標表を用意した。

ウ Ver. 1 → Ver. 2 → Ver. 3

見通しをもてるようにするための工程ボード：全体の把握や、見通しをもつことができるように、全員の役割分担、作業の進行状況を確認できる工程ボードを用意する。これによって、自ら、いつでも、本時の活動内容を確認できる。

エ Ver. 1 → Ver. 2 → Ver. 3

見通しをもてるようにするためのはじめの会：見通しをもてるように、行程ボードを使いながら全体の作業内容と個々の目標を確認する機会をつくる。

オ Ver. 1 → Ver. 2 → Ver. 3

実態に合った仕事に調整する：前回のやすりがけの作業において、終わりがわかりづらく達成感を得られなかったため、塗装を中心とした作業に調整した。

一人でも書き進めやすいように、Ver. 2日誌に罫線をつけた。

<つけたい力、目指す姿についての評価>

①認知的エンゲージメントについて

- 作業に見通しをもち、自分のやるべきことに落ち着いて取り組むことができる。

↓

実践を重ねるごとに支援を検討し実践してきたことで、目標の設定 (P)、方略の選択 (D)、振り返りの方法 (C、A) の評価が向上した。それと同時に感情的エンゲージメント、行動のエンゲージメントの向上も見られた。

カ Ver. 1 → Ver. 2 → Ver. 3

数値を使って目標立て、振り返りをする：目標を決めるときに数値を設定するようにした。また、振り返りの参考として使うようにした。

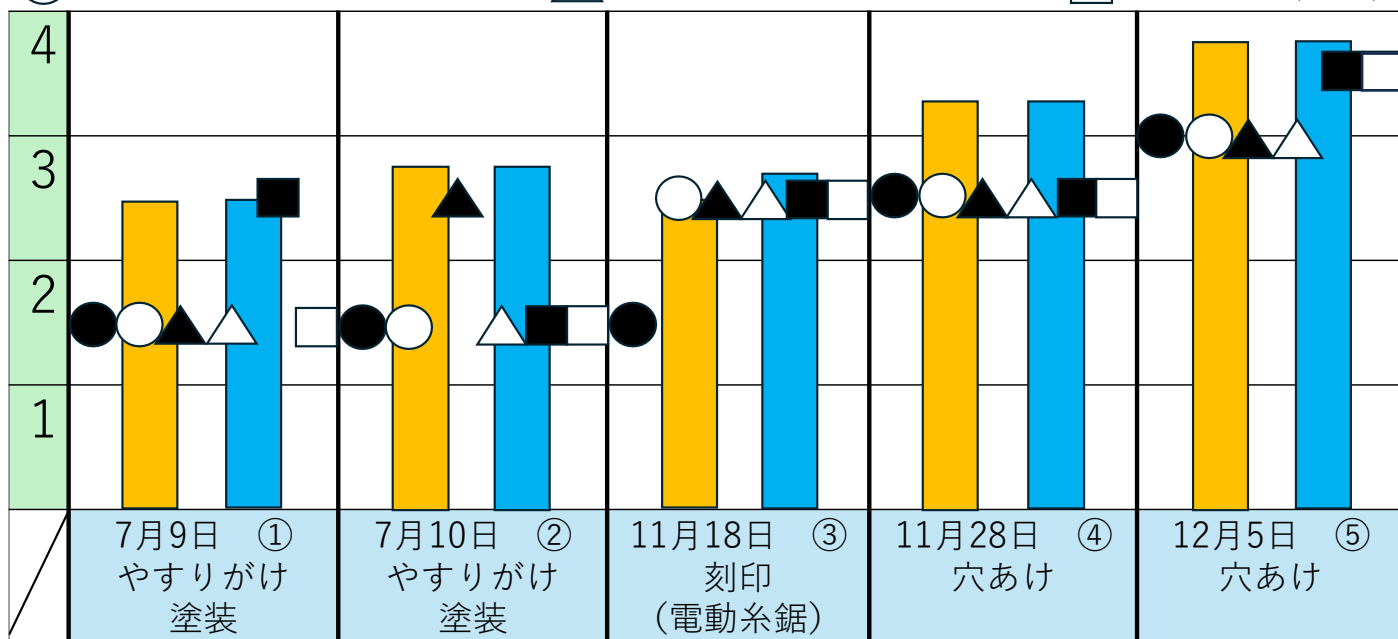
キ Ver. 1 → Ver. 2 → Ver. 3

目標立てのときに教師と前時の日誌を確認する：前時との関係を意識できるように、教師と振り返る場面を設定する。

先輩Bも加わって前時を振り返り、目標を立てる場面を設定する。

社会的エンゲージメントの変容についての表と支援内容

● 言語（やり） ▲ 非言語（やり） ■ 代替手段（やり）
○ 言語（とり） △ 非言語（とり） □ 代替手段（とり）



A	Ver. 1	Ver. 2	Ver. 3	Ver. 4	Ver. 5
先輩とのペアによる協働：信頼関係の構築や学び合いができるよう、単純接触の機会を増やすためにペアでの作業を基本とする。					
ペアの関係での学び合いが機能するよう、事前に教師が先輩に対して事例生徒Aに対してアドバイスしてほしいことを伝えた。					
お互いの社会的エンゲージメントの向上をねがうことができるペアをつくった。先輩Bには後輩に教える立場であることを伝えた。また、様子をみて教師が言葉のかけ方を示範した。					
穴あけ2回目の反省から、先輩Bから事例生徒Aに対し、できたことを「いいね」と認めてあげる言葉かけをするように伝えた。					
協働が必要な作業内容を用意し、よりお互いを意識し合う必要性を高めた。					
B	Ver. 1				
終わりの会での報告と「グッジョブ」による認め合い：仲間意識や達成感、自己効力感の向上をねらい、おわりの会のときに全体に対して報告し、報告を受けた側は「グッジョブ！」を伝える仕組みを作った。					
C	Ver. 1				
作業完了の報告と「グッジョブ」による認め合い：仲間意識や達成感、自己効力感の向上をねらい、作業が完了したときに全体に対して報告し、報告を受けた側は「グッジョブ！」を伝える仕組みを作った。					
D	Ver. 1				
本人の意思を確認するための本人の写真カード：選択肢を提示したときに、本人の顔写真を用いることで、より選択した内容に対して意識を向けることができることを担任と確認したため、採用した。					

<つけたい力、目指す姿について>

②社会的エンゲージメント

- ・仲間意識をもち、やりとりをしながら仕事に取り組むことができる。
- ・仲間と協働して仕事をやりきること、達成感を感じることができる。



実践を重ねるごとに支援を検討し実践してきたことで、言語でのやりとり、非言語でのやりとり、代替手段でのやりとりの評価が向上した。それと同時に感情的エンゲージメント、行動のエンゲージメントの向上も見られた。

E Ver. 1

言葉カード（考えや感情の表現力向上のため）：思いや考えを言葉で表現することが難しいので代替手段として言葉カードを用意する。事例生徒Aは他者の感情に対して敏感という特性から、イラストなど抽象度の高いカードよりも、より具体的で感情表現豊かなカードであるほうが、事例生徒Aからコミュニケーション力を引き出しやすいのではないかと考えて言葉カードを作成した。

(2) 情報活用能力について

1次実践1回目から2次実践3回目までの実践を通して見られた事例対象生徒Aの情報活用スキルの実態を情報活用能力実態把握表にまとめた。情報活用スキルの観点で、その生徒に「何ができるのか」を集積していくことで、実態を具体的につかみやすくなった。そして「何ができるか」を具体的につかみやすくなったことで、支援策の中にある「実態に合った仕事に調整する」という項目精度の向上につながった。その他、教材の準備のための予備知識としてや、コミュニケーション上の配慮点を理解するためにも情報活用能力スキルを把握しておくことは有効であった。

情報活用能力実態把握表				
学年	氏名	生徒の実態	情報活用能力スキル	情報活用能力
				実践前に行った全般的な実態
A 1年	事例対象 生徒A	SM社会生活能力検査【G(コミュニケーション)、SQ(社会生活能力)】/IQ値等 ・他者に対しての興味はあり、よく観察している。 ・周りの様子を見て、同じ行動をとることができる。 ・パーソナルスペースが広く、他者に近づかれると離れたがる。 ・読み、書き、話し、に苦手意識がある。 ・療育手帳A-2b ・SM社会生活能力検査C(4-4)、SQ(31) ・ASA旭出式社会適応スキル検査(言語スキル34 日常生活スキル5 社会生活スキル9 対人関係スキル11 全検査スキル得点65 平成29年)	1. 操作スキル	・自分の作業を振り返り、写真カードを使用して選択する。① ・刷毛を使いながら部品に色を塗る。①② ・教師に書いてもらった目標や感想を書き写す。①② ・タブレットで提示された目標や感想を書き写す。③ ・教師に書いてもらった目標や感想を書き写す。④⑤ ・木材の部品に紙やすりでやすりがけをする。(仕上げまでは難しい)①②③ ・電動糸鋸を使って教師と一緒に木材を切ることができる。③ ・ボール盤を使って穴あけができる④ ・言葉カードを取って思いや考えを表現する。⑤ ・インパクトドライバーを使ってねじ止めができる⑤
			2. 情報モデル デジタルシミュレーション	・仲間と一緒に「グジョブ」ができる。①② ・塗り残しがないように塗ろうとする。② ・仲間と一緒に「グジョブ」ができる。①②③④⑤ ・ボール盤を安全に使うための手順を守ろうとする。④ ・みんながそろそろまでお茶を飲ませる、時々注意を受ける。⑤ ・周りに人に迷惑をかけてはいけないということが分かる。⑤
			3. 情報検索(収集)スキル	・イラストや写真、文字を見て必要な道具を取りに行くことができる。 ・周囲の仲間や教師の様子を観察している。①②③④⑤ ・目標カードから振り返りの言葉を選ぶ。①②③④⑤ ・示標を見て新しい作業の行程を知る。①②③ ・言葉カードから自分の思いにあった言葉を選ぶ。⑤
			4. 情報整理スキル	・部品に塗り残した面がないか確認する。①② ・手順を言葉しながら作業をすすめることができた。③ ・穴あけの手順に沿って作業ができる。④ ・ねじ止めの手順に沿って作業ができる。⑤ ・できた製品の図面をチェックし、その日に仕上げた製品を確認する。⑤
			5. 情報分析スキル	・図面や製品を見て、きちんと作業できているか、主眼点などを使用して確認する。 ・示標に合わせて確認し道具を使う。 ・部品の全面に塗料を塗ることができる。① ・部品の全面に塗料を塗ることができる。② ・手元に線の具がなく、仲間から道具をもらおうとする。② ・保護用の眼鏡をかけたくないことを伝えることができた。③ ・電動糸鋸に意味をもつことができた。④ ・正確に穴あけができているかを確認する。④ ・正確にねじ止めができているかを確認する。⑤
			6. 情報発信スキル	・感想カードに自分の写真を書いたり、筆跡で伝えて伝えることができる。①② ・身振りや物の操作で相手に意思を伝えることができる。①③ ・教師の問いかけをもとに仕事を振り返ることができる。② ・身振りや物の操作で相手に意思を伝えることができる。③ ・作業内で繰り返し使う定型文で連絡・報告することができる。④ ・言葉カードで思いを伝えたり、作業内で繰り返し使う定型文で連絡・報告することができる。⑤
			7. 情報評価スキル	・自分の作業を振り返り、写真カードを使用して選択する。① ・自分の仕事を振り返り「頑張った」と言える。① ・自分の仕事を振り返り「楽しかった」と言える。② ・自分の仕事を振り返り「がんばった」を認めることができた。③ ・できなかったことがあったことに気付くことができた。④ ・作った製品が目録表に載っているかを判断できる。④⑤

(3) 授業づくりの成果と課題

本研究では、生徒の認知的エンゲージメントおよび社会的エンゲージメントを向上させるために、さまざまな支援策が有効であることが明らかとなった。

まず、認知的エンゲージメントの向上には、心理的に安心できる環境づくりが基本となる。自己調整学習を実践するためには、生徒が見通しをもち、落ち着いて課題に取り組める環境が必要であるため、行程ボードなどの教材や、作業の手順表を通じて、生徒が安心感を得られる環境整備に努めた。

また、目標設定や振り返りの場面では、実態に即した具体的な表現(視覚化、数値化)が効果的であった。目標数値ボードを用いるとともに、例えば「ていねいにする」という曖昧な目標を「ぬりのこしがないよう

にぬる」と具体的に表現し、振り返りでは「ていねいにできた」といった具体的な実践内容を確認することで、生徒自身が達成感を実感しやすくなった。同様に、「がんばる」という目標も「何をいくつできたか」という具体的な数値で示すことで、振り返りにおいて明確な評価が可能となった。

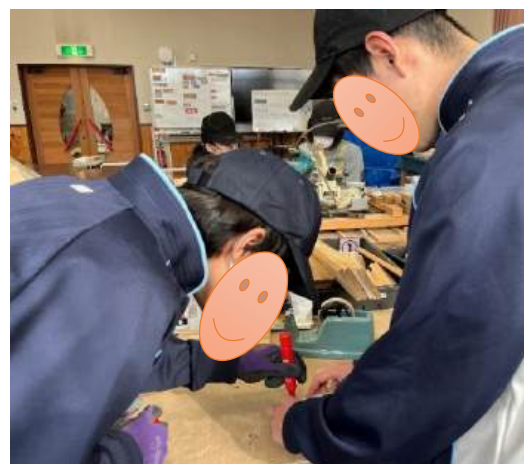
さらに、目標や振り返りのプロセスに対して、複数の選択肢を用意することも有効であった。表現が難しい生徒でも、目標に対する意識が高まり、振り返りの言葉を考えやすくなるため、目標ボードなどの教材や、やすりから塗装へと繋がるビデオを活用し、選択肢を提示することで自己調整学習が促進された。加えて、生徒が自身の認知能力に合った題材や教材（例：インパクトドライバー、電動糸鋸など）を用いることで、実態に合った学習が実現し、さらにポートフォリオ型のワークシートによって「目標→振り返り→目標」といった連続的な学習プロセスを意識しやすくなった。

一方、社会的エンゲージメントの向上に寄与した支援策としては、まず教師が生徒のやりとりの特性を十分に把握することが挙げられる。生徒の心理的安定が揺らいだ際に、どのような表現につながるのか、どのような対応が安定を取り戻すのに効果的かを理解しておくことで、教師は冷静に生徒と関わる事が可能となった。

また、ペアでの活動を通じて、生徒同士が安定したやりとりを継続できる環境を整え、心理的に安心できる人間関係を構築することができた。さらに、やりとりの流れを具体的な示範で提示することにより、生徒はどのようなコミュニケーションが適切であるかを理解し、模倣を通じて自身の力に変えることが可能となった。加えて、やりとりが確実に行える場面設定を繰り返し実施することで、頼関係の構築や表現へのハードルの低減が促進され、コミュニケーションの幅が広がった。

加えて、対象となる生徒が理解しやすく、自己表現しやすいコミュニケーション手段やツール（例：言葉カード、ハンドサイン）を用意することで、思いや考えを言語化して伝えることが容易となり、教師や仲間とのやりとりがより円滑になった。最後に、互いのできたことを「グッジョブ!」「いいね!」といった肯定的なフィードバックで認め合う仕組みを構造化することにより、生徒は達成感や自己効力感を感じ、学習への粘り強さを高める結果となった。さらに、ペアとなる先輩が変わっても、先輩Bとの間で学んだやりとりを活用して、すぐにペアとしての関係を構築することができた。日常生活や家庭の中では言葉でのやりとりがスムーズにできる様子が情報共有された。一方ペアを組んだ先輩Bにおいても、他者にわかりやすく伝える方法を学び、表現する機会を得たことで、やりとりが成立する気持ちよさや楽しさを感じることができている様子であった。

以上の支援策を総合すると、認知的エンゲージメントおよび社会的エンゲージメントの向上に向けた多角的なアプローチが、生徒の自己調整学習を促進し、より効果的な学びの場を実現する上で有効であったといえる。



4 3年間のまとめ

(1) 学びに向かう力について

本研究では、生徒が様々な集団や社会の中で自らの意義を見出し、自己有用感を持ち、働く意欲へと繋げることを目指した。そのために、「学びに向かう力」を「他者と協働しながら、自ら考え、課題意識を持ち、行動する」と定義し、生徒が様々な環境で自己の可能性を発揮できるよう支援することを重視した。

前年度までの研究では、目標設定が学びに向かう力を引き出し、自己調整しやすい授業づくりに一定の成果が見られた。しかし、適切な評価規準の設定や、生徒同士の協働的な学びを促進する点に課題が残った。

そこで今年度は、認知的エンゲージメントと社会的エンゲージメントの向上を研究の重点とした。認知的エンゲージメントでは、適切な評価規準の設定と自己調整しやすい授業づくりを、社会的エンゲージメントでは、生徒間の協働的な学び合いと質の高いやり取りの実現を目指した。実践の成果として心理的な安心感のある環境づくり、具体的な目標設定、複数の選択肢の提示、生徒の特性理解、ペア活動、コミュニケーションツールの活用、肯定的なフィードバックなどの支援が生徒たちの学習意欲を高め、自己調整学習を促進する上で重要な役割を果たすことが分かった。

(2) 情報活用能力について

情報活用能力スキルの観点をもとに生徒の実態を把握することで、生徒の特性に合った教材を用意する手掛かりになる点で有効であった。また、日々の生活や授業の中で見取ることのできる姿や変容を記録しておくことで、生徒の認知の特性を理解するための手掛かりとなった。今後も情報活用能力スキルの実態のデータを集積していき、情報活用能力スキルと認知の特性との関連性をみていきたい。

(3) まとめ

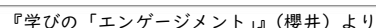
本研究は、高等部における3年間の授業研究の成果をまとめたものである。生徒が様々な集団や社会の中で自らの意義を見出し、自己有用感を持ち、働く意欲へと繋げることを目指し、「学びに向かう力」を「他者と協働しながら、自ら考え、課題意識をもち、行動する」と定義し、生徒が様々な環境で自己の可能性を発揮できるよう支援することを重視した。

3年間の研究を通して、「学びに向かう力」を高めるためには、目標設定の重要性、自己調整学習の促進、個別最適な支援の必要性、協働学習の価値が改めて認識された。目標設定は、生徒が自ら学習の主体者となり、意欲を高める上で不可欠である。そして、その目標の達成に向け自己調整学習を促進するために、見通しをもてる環境、具体的な目標設定、選択肢の提供などといった、生徒一人ひとりの特性やニーズに合わせた個別最適な支援が必要となる。さらに高等部では、協働学習が、互いに学び合い社会性を育む上で重要な機会となる。特に高等部では、卒業後の社会生活を見据えた生徒主体の活動として作業学習が位置付けられている。その作業学習において、生徒同士がお互いへの理解を深めながら、協働性を高めていくことができたことは大きな成果であった。

今後は、今回の成果を基に、より実態に応じた個別最適化された教育実践を目指すとともに、より多くの場面で生徒同士の協働性を高めることで、生徒一人ひとりが自己実現できるような教育環境を構築できるよう、教師一人ひとりの専門性を高めていくことに努めていきたい。

5 学校研究のまとめ

令和5年度から、学びのエンゲージメントの5つの要素を踏まえ、認知的エンゲージメント（自己調整学習）に着目し、児童生徒が自ら目標立てをしたり、目標達成に向かって
 試行錯誤したりする姿を見取ることで、「学びに向かう力」の育成に取り組んできた。認知的エンゲージメントを中心としながら、他の要素も
 含めて評価していくことを積み重ねていくことで、小学部段階では、感
 情的エンゲージメントや自己効力感、中学部段階になると、それらに社
 会的エンゲージメントの要素が強くなり、高等部段階では、より社会的
 エンゲージをベースとしながら認知的エンゲージメントを高めていくこ
 との重要性が見えてきた。

知的障害特別支援学校における
「主体的に学習に取り組む態度」を構成する要素の相対的な強さモデル(案)

令和3年度の学校研究からの積み重ねもあり、タブレット端末の活用は、学校生活全体を通して、視覚的に確認する手立てや表出の代替手段など、自立活動の視点での活用をベースとして日常的となっている。それらの日常的な活用の中で操作スキルや基本的なルールやマナーへの理解を促し、育成することができている。さらに、令和5年度から「情報活用能力」と捉え直したことにより、日常的な活用の様子を基に、児童生徒の実態や授業の特性に応じて、タブレット端末だけでなく、他の ICT 機器や情報源となる具体物やイラストを用意するなど、様々な支援を工夫することができるようになっていった。そこで、これまでの実践を『情報活用能力体系表（山梨大学教育学部附属特別支援学校版）』としてまとめることにより、知的障害特別支援学校としての情報活用能力育成に関わる一つの指標となれbと考へている。

これまでの実践事例を学部段階に沿って体系表に書き込み、まとめたものが『情報活用能力体系表①』

[illegible]

得ながら必要な情報を集めたり整理したり、目的に応じて操作できるようにしている。さらに、高等部段階では、他者と関わりながら目的に応じて情報を操作できるようにしていることが分かる。このように学部段階に沿って整理した体系表では、「学びに向かう力」の育成と同様に、個の学びの基礎作りや他者との関わりなど、生活年齢に応じて各学部で大切にしていることが「情報活用能力」の育成にも大きく関わっていることが明確となった。

② 発達段階に応じて整理した体系表について

令和4年度の研究から、発達段階によって、タブレット端末の操作や活用が難しい児童生徒に対して、実態に応じた支援を模索し「情報活用能力」を育成していくことが必要であることが課題として挙げられた。そこで、これまでの実践を発達段階に応じて並び替えることにより、発達に応じた情報活用能力の育成のための指標となるよう『情報活用能力体系表②』（資料5）として整理した。学校研究を進めるにあたって全児童生徒に共通して実施している S-M 社会生活能力検査の結果に基づいて整理している。S-M 社会生活能力検査は、認知発達ではなく生活における能力を図るものであるため、定型発達年齢相当の生活能力と児童生徒の様子とを照らし合わせながら支援していくことができると考えられる。

SAが1歳9ヵ月～2歳6ヵ月の児童生徒では、主に教師から提示された情報を基に、見て確認したり、選んだり、模倣したりすることができることが分かる。また、3歳4ヵ月～4歳9ヵ月の児童生徒では、視覚的なツールなどを使用して、情報を集めるだけでなく整理し比較しようとするできるようになり、4歳8ヵ月～4歳9ヵ月では、それらの情報の特徴や一部分に注目し目的をもって自分なりに操作しようとするようになる。一般的に3歳以上になると簡単なプログラミングができるようになると言われていることを踏まえると、相当の情報活用能力の育成が可能であるということが言える。そして、7歳4ヵ月以上の児童生徒では、協力する・話し合う・相手の考えを受け止めるなど、他者と関わりながら情報をよりよく活用しようとすることができるようになる。このように、大きく3つの段階に分けて、発達に応じた情報活用能力を捉えることができた。しかし、今年度までの実践では、SAが5歳～6歳に当たる段階の児童生徒の事例が見られなかった。よって、より具体的な系統性を見出すことができるよう、今後も多くの実践例を蓄積していきたいと考える。

情報活用能力体系表②(5-M社会生活能力検査の結果による)

発達段階	1歳9ヵ月～2歳6ヵ月	3歳4ヵ月～4歳9ヵ月	5歳～6歳	7歳4ヵ月～8歳3ヵ月	9歳～10歳	11歳～12歳	13歳～15歳	16歳～18歳
情報収集能力	教師から提示された情報を基に見て確認したり、選んだり、模倣したりすることができる。	教師から提示された情報を基に見て確認したり、選んだり、模倣したりすることができる。	教師から提示された情報を基に見て確認したり、選んだり、模倣したりすることができる。	教師から提示された情報を基に見て確認したり、選んだり、模倣したりすることができる。	教師から提示された情報を基に見て確認したり、選んだり、模倣したりすることができる。	教師から提示された情報を基に見て確認したり、選んだり、模倣したりすることができる。	教師から提示された情報を基に見て確認したり、選んだり、模倣したりすることができる。	教師から提示された情報を基に見て確認したり、選んだり、模倣したりすることができる。
情報整理能力								
情報活用能力								

(3) まとめ

「学びに向かう力×情報活用能力に着目した授業づくり～目標を意識して取り組むことのできる子どもの育成を目指して～」の研究主題に沿って、3年間の研究を積み重ねたことにより、教師主体の授業から児童生徒が主体となる授業への転換としての一步を踏み出すことができたと感じている。令和6年12月中教審『初等中等教育における教育課程の基準等の在り方について（諮問）』では、顕在化している課題の一点目として、「主体的に学びに向かうことができいていない子供の存在学ぶ意義を十分に見いだせず、主体的に学びに向かうことができいていない子供の増加」が挙げられている。また、主な審議事項では、多様な個性や特性、背景を有する子供たちを包摂する柔軟な教育課程の在り方について、「興味・関心や能力・特性に応じて子供が学びを自己調整し、教材や方法を選択できる指導計画や学習環境のデザインの重要性、デジタル学習基盤を前提とした新たな時代にふさわしい学びや教師の指導性についてどのように考えるか。」といった内容が示されている。本研究によって、児童生徒一人一人が主体的に学習に取り組むことができるよう、「学びのエンゲージメント」に着目し主体性について様々な視点で捉え、個に応じた支援を模索することの大切さを教員間で共通確認できたことは、中教審の示す今後の教育課題を解決していくための大きな土台とも言える。これらの捉えを踏まえ、様々な授業の中で実践していくことにより、教師一人一人が授業づくりの楽しさを味わいながら、より児童生徒の主体性を引き出すことができるよう、今後も取り組んでいきたい。

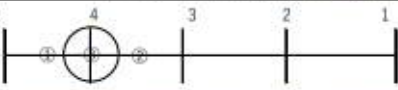
資料

資料 1) 指導内容チェックシートの例

小学部 (体育)

教科の目標									
1年 2年 3年 4年 5年 6年									
体育の保護の見方・考え方を働かせ、課題に気付かせ、その解決に向けた学習過程を通して、心と体を一体として捉え、生活にわたって心身の健康を保持増進し、豊かなスポーツライフを実現するための資質・能力を次のとおり育成することを目指す。									
知識及び技能 思考力、判断力、表現力等 学びに向かう力、人間性等	(1) 遊びや基本的な運動の行い方及び身近な生活における健康について知るとともに、基本的な動きや健康な生活に必要な事項を身に付けるようにする。								
	(2) 遊びや基本的な運動及び健康についての自分の課題に気付かせ、その解決に向けて自ら考え行動し、他者に伝える力を養う。								
	(3) 遊びや基本的な運動に親しみこむことや健康の保持増進と体力の向上を目指す、楽しく明るく生活を送る態度を養う。								
段階の目標									
知識及び技能 思考力、判断力、表現力等 学びに向かう力、人間性等	1段階			2段階			3段階		
	ア 教師と一緒に、楽しく体を動かすことができるようにするとともに、健康な生活に必要な事項ができるようにする。			イ 基本的な運動に慣れ、その楽しさや感じたことを表現できるようにするとともに、健康な生活に必要な事項に慣れ、感じたことを他者に伝える力を養う。			ウ 簡単なまわりを守り、友達とともに安全に楽しく運動をしようしたり、健康に必要な事項をしようしたりする態度を養う。		
	ウ 簡単な合同や指示に従って、楽しく運動をしようしたり、健康に必要な事項をしようしたりする態度を養う。			エ 簡単な合同や指示に従って、楽しく運動をしようしたり、健康に必要な事項をしようしたりする態度を養う。			オ 簡単な合同や指示に従って、楽しく運動をしようしたり、健康に必要な事項をしようしたりする態度を養う。		
内容									
A 体つくり運動遊び (1段階) 体つくり運動 (2段階) (3段階)	1段階			2段階			3段階		
	ア 教師と一緒に、手を動かしたり、歩いたりして楽しく体を動かすこと。			イ 手足を動かしたり、歩いたりして体を動かすことの楽しさや心地よさを表現すること。			ウ 簡単な合同や指示に従って、体つくり運動遊びをしようとする。		
	ウ 簡単な合同や指示に従って、体つくり運動遊びをしようとする。			エ 簡単な合同や指示に従って、体つくり運動遊びをしようとする。			オ 簡単な合同や指示に従って、体つくり運動遊びをしようとする。		
B 器械・器具を使っての遊び (1段階) 器械・器具を使っての遊び (2段階) (3段階)	1段階			2段階			3段階		
	ア 器械・器具を使って体を動かすことの楽しさや心地よさを表現すること。			イ 器械・器具を使っての基本的な運動に慣れ、その楽しさや感じたことを表現すること。			ウ 簡単なまわりを守り、友達とともに安全に楽しく、器械・器具を使っての基本的な運動をしようとする。		
	ウ 簡単な合同や指示に従って、器械・器具を使っての遊びをしようとする。			エ 簡単な合同や指示に従って、器械・器具を使っての遊びをしようとする。			オ 簡単な合同や指示に従って、器械・器具を使っての遊びをしようとする。		
C 走・跳の	1段階			2段階			3段階		
	ア 教師と一緒に、走ったり、跳んだりして楽しく体を動かすこと。			イ 走・跳の基本的な運動に慣れ、その楽しさや感じたことを表現すること。			ウ 走・跳の基本的な運動の楽しさや心地よさを表現すること。		
	ウ 走・跳の基本的な運動の楽しさや心地よさを表現すること。			エ 走・跳の基本的な運動の楽しさや心地よさを表現すること。			オ 走・跳の基本的な運動の楽しさや心地よさを表現すること。		

資料2) 令和5年度の評価表の例

研究対象生徒: A		授業日時: 令和5年7月5日(水) 10:50~11:40		評価者: - - -																					
単元・題材名(回/計画)		泥粘土を使って描こう (1/2)																							
授業の目標		・泥粘土の形状の変化に気づき、泥粘土を作ることができる。【知・技】 ・いろいろな線や形を考えながら、工夫して顔を表現できる。【思・判・表】 ・泥粘土に興味・関心をもって活動に取り組むことができる。【学・人】																							
個の目標		①叩いたり水を加えたりしたときの粘土の変化に気づく。【知・技】 ②泥粘土を使って線や顔を描く。【思・判・表】 ③泥粘土に興味・関心をもって活動に取り組むことができる。【学・人】																							
学びに向かう力の評価		※エピソードの中に、情報活用の場面を記録する																							
1	感情のエンゲージメント ・興味関心がある ・期待感がある (授業全体を通じて評価)			5 全体的にあてはまる 4 あてはまる部分が多い 3 半分くらいあてはまる 2 少しあてはまる 1 あてはまらない																					
	エピソード	・授業開始前に、かごに入っているものが何かを調べていた。 ・木槌をもって叩くシミュレーションをしていた。 ・手中表を自分で手に取って確認していた。 ・泥粘土をなで回して感触に夢中になっている様子であった。 ・描く活動については、あまり興味がないようで、ササッと描いて終わりであった。																							
2	認知的エンゲージメント ・めあてを意識する ・学び方の工夫をする (授業を通して変化していく)	<table><tr><td></td><td>4</td><td>3</td><td>2</td><td>1</td></tr><tr><td>目標設定 (P)</td><td></td><td>情報を整理し自分で考えて設定する。</td><td>周囲の状況や発言から自分で判断して設定する。</td><td>授業支援で教師と一緒に選ぶ。</td></tr><tr><td>方略の選択 (D)</td><td></td><td>自分で見たり考え直したりして調整しながら表現する。</td><td>友達の実演や教師の視覚的支援から気付いて表現する。</td><td>授業支援、教師の示範、部分的な身体支援により表現する。</td></tr><tr><td>振り返りの方法 (C・A)</td><td></td><td>自他のよかったところと課題を見つけて伝える。</td><td>選択肢の中から自分の良かったところや課題をえらんで伝える。</td><td>選択肢の中から選んだり伝えたりするなど教師と一緒に行う。</td></tr></table>					4	3	2	1	目標設定 (P)		情報を整理し自分で考えて設定する。	周囲の状況や発言から自分で判断して設定する。	授業支援で教師と一緒に選ぶ。	方略の選択 (D)		自分で見たり考え直したりして調整しながら表現する。	友達の実演や教師の視覚的支援から気付いて表現する。	授業支援、教師の示範、部分的な身体支援により表現する。	振り返りの方法 (C・A)		自他のよかったところと課題を見つけて伝える。	選択肢の中から自分の良かったところや課題をえらんで伝える。	選択肢の中から選んだり伝えたりするなど教師と一緒に行う。
		4	3	2	1																				
目標設定 (P)		情報を整理し自分で考えて設定する。	周囲の状況や発言から自分で判断して設定する。	授業支援で教師と一緒に選ぶ。																					
方略の選択 (D)		自分で見たり考え直したりして調整しながら表現する。	友達の実演や教師の視覚的支援から気付いて表現する。	授業支援、教師の示範、部分的な身体支援により表現する。																					
振り返りの方法 (C・A)		自他のよかったところと課題を見つけて伝える。	選択肢の中から自分の良かったところや課題をえらんで伝える。	選択肢の中から選んだり伝えたりするなど教師と一緒に行う。																					
エピソード	・教師から「粘土って何？」の発問を受けたときに、かごの中身を調べたときに見た道具の名称を答えた。(トンカチ、水、など) そのご改めて「粘土って何？」と聞くと粘土をこねるような動きをしていた。 ・制作の手順表をよく見て制作を進めることができた。 ・叩いた後に砕けた様子を指先で確認していた。 ・袋の中の砕けた粘土を中央に寄せて作業をしやすくしていた。 ・いろいろな手の使い方で粘土に触れていた(掌、両手、指先、爪) ・活動の中で描いた作品を撮った写真をもとに「おーの顔」「かっこいい」と発表することができた。																								
3	行動的エンゲージメント ・一生懸命さがある ・粘り強さがある (個に応じる尺度)			5 全体的にあてはまる 4 あてはまる部分が多い 3 半分くらいあてはまる 2 少しあてはまる 1 あてはまらない																					
	エピソード	・水を入れるときに少し水を入れて感触を確かめ、また少し入れて確かめと、じっくり変化を味わいながら取り組んでいた。																							
4	自己効力感 ・やればできると思って学んでいる ・楽しみにしている	エピソード ・手順表を手掛かりに活動に期待感をもって活動できていた。 ・泥粘土の感触を味わい、泥粘土の画面をなで回している時に、集中して満たされた表情をしていた。 ・線や顔が描けたことについて、特に達成感を感じている様子はなかった。																							
	社会的エンゲージメント ・協働している ・助け合っている (自主的な姿)	エピソード ・友達の手順表を見て、自分の行動を調節することがあった。 ・教師の話聞いて約束や手順を守って授業に参加していた。																							
情報活用の様子																									
1	操作スキル	電源、スイッチ、キーボード、操作道具、鍵盤、録音、アンプ操作、ファイル管理、編集																							
2	情報セキュリティとプライバシー保護	約束やきまりを守る。作品を大切に作る。友達の実演を尊重する。やりとりのマナー、情報を守る。適切に情報を使う。情報を生かす		・友達の手順表を見て、自分の行動を調節することがあった。 ・教師の話聞いて約束や手順を守って授業に参加していた。																					
3	情報検索(収集)スキル	話し言葉、文字、画像、動画、教師の示範、選択表、手順表、友達の様子、作例、結果、前時の活動、色彩要素(色・形・素材・光)		・教師から「粘土ってなに？」の発問を受けたときに調べた道具を答えた。同時に粘土をこねるような動きをしていた。 ・いろいろな手の使い方で粘土に触れていた(掌、両手、指先、爪) ・手順表を手掛かりに活動に期待感をもって活動できていた。																					
4	情報整理スキル	興味関心、収集した情報、結果、比較、共通点・相違点、関係立て、組み合わせ、見直し、意味・価値、心の動き		・授業開始前に、かごに入っているものが何かを調べていた。 ・木槌をもって叩くシミュレーションをしていた。 ・制作の手順表をよく見て制作を進めることができた。																					
5	情報分析スキル	情報理解、情報抽出、興味・関心、目標の意識、選択、課題理解、変化に気付く、調整する、整える		・泥粘土をなで回して感触に夢中になっている様子であった。 ・叩いた後に砕けた様子を指先で確認していた。 ・砕けた粘土を中央に寄せて作業をしやすくしていた。 ・水を入れるときに少し水を入れて感触を確かめ、また少し入れて確かめと、じっくり変化を味わいながら取り組んでいた。																					
6	情報発信スキル	表現する、作品を見せる、身振りで伝える、カードで伝える、イラストで伝える、動画で伝える、音楽で伝える		・活動の中で描いた作品を撮った写真をもとに「かお」と発表することができた。																					
7	情報評価スキル	情報のよいところと課題点を考える、正確性、信頼性、関連性																							

資料3) 令和6年度の評価表の例

研究対象児童A：小学部1年		授業日時：令和6年9月27日(金) 10:00~10:50		評価者：〇〇〇																																																							
単元・題材名(回/計画) 劇遊びをしよう「ねずみのすもう」 (3 / 10)																																																											
授業の目標		・紙芝居を見聞したり、劇遊びをしたりすることで、お話の内容への理解を深めることができる。(知識及び技能) ・好きな役を選んだり、場面に応じてセリフを言ったりと、お話の流れに沿って劇遊びに参加することができる。(思考力、判断力、表現力等) ・友だちや教師と一緒に、紙芝居を見聞したり、劇遊びをしたりすることを楽しみ、意欲的に参加しようとするすることができる。(学びに向かう力、人間性等)																																																									
個の目標		・お話の大きな内容や登場人物や出てくるものなどが分かり、紙芝居を見聞したり、劇遊びをしたりすることができる。 ・お話の流れに沿って、友達や教師を真似しながら動いたりセリフを言ったり、自分で思い付いて動いたりセリフを言ったりすることができる。 ・友達や教師と一緒に、紙芝居を見聞したり、劇遊びをしたりすることを楽しみ、意欲的に参加しようとするすることができる。																																																									
学びに向かう力の評価 ※エピソードの中に、情報活用についても記録する																																																											
1	感情のエンゲージメント 興味・関心・楽しさ	5 4 3 2 1 5 全体的にあてはまる 4 あてはまる部分が多い 3 半分くらいあてはまる 2 少しあてはまる 1 あてはまらない																																																									
	エピソード	・紙芝居が始まるのと拍手をしている。「ぼーん」と投げ飛ばす場面でも拍手をしている。 ・劇遊びが始まる際にも「はじまりはじまり」で拍手をしている。 ・大まかな流れが分かっていたようで、友達の様子も見たり、お相模の場面にも楽しく参加できたりしている。																																																									
2	認知的エンゲージメント 目的・意図・目標・自己調整	<table><tr><td></td><td>3</td><td>2</td><td>1</td></tr><tr><td>目標設定 (P)</td><td>興味をもった役を動きなどで伝える</td><td>興味をもった役を選択肢から選ぶ</td><td>演じる役を選択肢から選ぶ</td></tr><tr><td>方略の選択 (D)</td><td>自分の動きを思いついて表現する</td><td>他者を模倣するなど見たことのある動きで表現する</td><td>教師と一緒に、または促しに応じて表現する</td></tr><tr><td>振り返りの方法 (C・A)</td><td>楽しかった場面やセリフなどを動きで表現する</td><td>楽しかった場面やセリフなどを選択肢の中から選ぶ</td><td>自分が演じた役を選択肢から選ぶ</td></tr></table>					3	2	1	目標設定 (P)	興味をもった役を動きなどで伝える	興味をもった役を選択肢から選ぶ	演じる役を選択肢から選ぶ	方略の選択 (D)	自分の動きを思いついて表現する	他者を模倣するなど見たことのある動きで表現する	教師と一緒に、または促しに応じて表現する	振り返りの方法 (C・A)	楽しかった場面やセリフなどを動きで表現する	楽しかった場面やセリフなどを選択肢の中から選ぶ	自分が演じた役を選択肢から選ぶ																																						
		3	2	1																																																							
目標設定 (P)	興味をもった役を動きなどで伝える	興味をもった役を選択肢から選ぶ	演じる役を選択肢から選ぶ																																																								
方略の選択 (D)	自分の動きを思いついて表現する	他者を模倣するなど見たことのある動きで表現する	教師と一緒に、または促しに応じて表現する																																																								
振り返りの方法 (C・A)	楽しかった場面やセリフなどを動きで表現する	楽しかった場面やセリフなどを選択肢の中から選ぶ	自分が演じた役を選択肢から選ぶ																																																								
	エピソード	<目標設定> ・提示された「おおきなねずみ」「ちいさなねずみ」「じいさま」「ばあさま」の中から「ちいさなねずみ」を選んだ。 ・「がんばります」と「たのしみです」のカードは、「がんばります」を選択した。 ・発表の場面では、自分から手を挙げて前へ、「ちいさなねずみをがんばります」の教師の読みと、がんばりますのジェスチャーに応じて、「がんばります」のポーズをする。 <方略の選択> ・はじまってすぐ「でんかしょうでんかしょう」の声に反応して動いている。 ・一回目、教師の「ちいさなねずみだれがやる？」の声に毎回手を挙げていた。(大人の都合で指名できず) ・2回目の相模でも自分から手を挙げていた。「がんばるぞ」に続いて「おー」を言う。しこや「はっけよいのこった」は声にあわせて動く。 ・押されてだされてしまったことに、勝ってはいないことに気付いたのか、友達の名前が呼ばれると、小さく拍手をする。 ・3回目、教師の促しに応じて登場。「がんばるぞ」の声かえに頑張るポーズをする。しこや「はっけよいのこった」は声にあわせて動く。 ・おすもう体験は、テレビの近くへ行き見ながら笑顔で観ている。 <振り返り> ・提示された「がんばった」「たのしかった」から、「たのしかった」を選択した。 ・「発表してくれる人」に手を挙げて前へ。 ・楽しかった場面を選ぶ場面では、「もちつき」の場面を選択。もちつきの場面を毎回選んでいる。																																																									
3	行動的エンゲージメント 努力・粘り強さ・持続性	5 4 3 2 1 5 全体的にあてはまる 4 あてはまる部分が多い 3 半分くらいあてはまる 2 少しあてはまる 1 あてはまらない																																																									
	エピソード	・大まかに流れが分かっていたからか、前回よりは全体的に集中して参加できている。																																																									
4	自己効力感 楽しみにしている・やればできるという気持ち	エピソード ・全体的に楽しく参加できている様子。 ・お相模の場面は意欲的に自分から手を挙げてやりたい気持ちを伝えようとするものが多かった。 ・おすもう体験も楽しみにしており、自分からテレビの前に移動している。																																																									
5	社会的エンゲージメント 協力・助け合い	<table><tr><td></td><td>評価の観点</td><td>対教師</td><td>対仲間</td><td>プロセス (Plan Do Check)</td><td>エピソード</td></tr><tr><td>観察</td><td>他者の行動を見る</td><td>○</td><td>○</td><td>Do</td><td><観察> ・友達のお相模の様子も見ているようになった。「がんばれ」のプラカードがあるからか。</td></tr><tr><td>模倣</td><td>他者の行動をまねる</td><td>○</td><td></td><td>Do・Check</td><td><模倣> ・おすもうで「しこふんではっけよい、のこった」に応じて動くことができていた。</td></tr><tr><td>行動の調整</td><td>他者との関わりを通じて自分の行動を(動きや発言)を修正する</td><td></td><td></td><td></td><td>・「がんばるぞ」の声に続いて「おー」と発声したり、がんばるポーズをとったりしている。</td></tr><tr><td>援助</td><td>困った時に他者からの援助を求める</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>応援</td><td>他者を励ます</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>他者評価</td><td>他者の良いところを見つけて伝える 他者の困難を見つけて伝える</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>判断の助言</td><td>得意あそび(ドッジボール)について、自分の意見を出したり、他者の意見に反応したりして会話する</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>その他</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>					評価の観点	対教師	対仲間	プロセス (Plan Do Check)	エピソード	観察	他者の行動を見る	○	○	Do	<観察> ・友達のお相模の様子も見ているようになった。「がんばれ」のプラカードがあるからか。	模倣	他者の行動をまねる	○		Do・Check	<模倣> ・おすもうで「しこふんではっけよい、のこった」に応じて動くことができていた。	行動の調整	他者との関わりを通じて自分の行動を(動きや発言)を修正する				・「がんばるぞ」の声に続いて「おー」と発声したり、がんばるポーズをとったりしている。	援助	困った時に他者からの援助を求める					応援	他者を励ます					他者評価	他者の良いところを見つけて伝える 他者の困難を見つけて伝える					判断の助言	得意あそび(ドッジボール)について、自分の意見を出したり、他者の意見に反応したりして会話する					その他					
		評価の観点	対教師	対仲間	プロセス (Plan Do Check)	エピソード																																																					
観察	他者の行動を見る	○	○	Do	<観察> ・友達のお相模の様子も見ているようになった。「がんばれ」のプラカードがあるからか。																																																						
模倣	他者の行動をまねる	○		Do・Check	<模倣> ・おすもうで「しこふんではっけよい、のこった」に応じて動くことができていた。																																																						
行動の調整	他者との関わりを通じて自分の行動を(動きや発言)を修正する				・「がんばるぞ」の声に続いて「おー」と発声したり、がんばるポーズをとったりしている。																																																						
援助	困った時に他者からの援助を求める																																																										
応援	他者を励ます																																																										
他者評価	他者の良いところを見つけて伝える 他者の困難を見つけて伝える																																																										
判断の助言	得意あそび(ドッジボール)について、自分の意見を出したり、他者の意見に反応したりして会話する																																																										
その他																																																											
情報活用の様子 (エピソード)																																																											
1	操作スキル	休み時間。タブレットに入っている劇の練習の動画を自分で開き、シークバーを操作し好きな場面を繰り返し見ている。																																																									
2	情報モラル・デジタルシティズンシップ																																																										
3	情報検索(収集)スキル	自分がやりたい役を提示されたイラストから選択する 紙芝居のスライドを見てお話の内容を確認する																																																									
4	情報整理スキル																																																										
5	情報分析スキル																																																										
6	情報評価スキル	休み時間に、ビデオで劇の様子を振り返る 自分が写っている場面や好きな場面が流れると拍手をする																																																									
7	情報発信スキル	場面ごとのイラストから楽しかった場面を選択する																																																									

資料4) 情報活用能力体系表① (各学部の実践から)

		小学部
学びに向かう力の定義		様々なものに注目したり、見比べたりしながら得意なことややってみたいことを増やし見通しをもって取り組もうとする
日常的な活用による育成が大きい	操作スキル	スイッチの操作 音の出るおもちゃ 音声ペン <端末操作> タッチ スワイプ ピンチアウト・イン タッチペン 写真・動画の撮影 好きなアプリで遊ぶ スクリーンショット PPへの画像挿入 AppleTVへのミラーリング AACアプリの使用(平仮名ボード)など
	情報モラル デジタルシティズンシップ	『タブレットのやくそく』の歌(音量は半分 姿勢目との距離 使用時間「かして」おわり) 学習場面と休み時間 勝手に写真・動画・音声を撮らない アクセスガイドの活用
意図的な学習場面の設定による育成が大きい	情報検索(収集)スキル	自分がやりたい役を提示されたイラストの中から選択する 紙芝居のスライドを見てお話の内容を確認する イラストや見本を見て動き方を知る スライドショーの中から自分の描きたいものを選択する 一日の活動の様子の写真材料を検索する 教師と一緒に参考になる画像を検索する
	情報整理スキル	イメージマップを用いて今日のできごとを整理する 構造化された環境の中で必要な情報にアクセスする
	情報分析スキル	イメージマップに情報を整理するために、今日のできごとに関する写真を抽出する 見本や画像などを見ながら、自分のイメージに合った材料を選んだり、組み合わせ方を考えたりする
	情報発信スキル	場面ごとのイラストから楽しかった場面を選択する 画面に表示されるイラストで動きを確認しながら表現あそびをする イメージマップに整理した情報を元に皆の前で発表する 自分で選んだ材料や考えた組み合わせ方によりイメージしたものを表現する 参考にした画像を拡大して提示しながら発表をする
	情報評価スキル	ビデオで劇の様子を振り返る 自分が写っている場面や好きな場面が流れると拍手をする 写真や動画を見て自分の動きを振り返る 振り返りシートを見て自分の作ったものを振り返る 教師の質問に応じて、「何を作ったのか」「好きなのところ」「次回のプラン」を考える

中学部	高等部
自分の考えや良さを伝え、学び方を工夫して課題を解決しながら協働して取り組む	他者と協働しながら自ら考え、課題意識をもち、行動する
ビデオ会議ツールの共有画面の部分的な操作 代替手段としてのAACアプリの使用 タッチ スワイプ タッチペンでの書き込み 写真撮影 エアドロップ 写真を選ぶ 音声入力 PPへの画像挿入やトリミング など	リマインダー機能の活用 アプリでスケジュールを管理する(やることアプリ) ボイスレコーダーの使用 録音した音源のトリミング 効果音アプリの操作 AACアプリの使用(ドロップタップ) 音楽制作ソフトの活用(GarageBand) Youtubeの閲覧 メモ機能 など
タブレット使用の約束(音量、動画アプリ不可、週2回まで、自由に使うのは昼休み) 写真や動画を撮影する際のマナー 仲間がULした動画に対して相手の気持ちを考えたコメント 著作権について教師がアドバイスする	写真・動画等を撮影する際のマナー 著作権について
めあてにあった情報に注目し、検索したり関連するものを調べる場面に応じて手順等を自分で確認する 造形要素(色、形、素材、光)に着目して写真を撮影する	必要に応じて写真や動画等を見て活動や手順等を参照する 音楽づくりに必要な情報(音・言葉等)を収集する 友達の意見をメモする
教師とのやりとりを通して、印象に残ったできごとをiPadのAACアプリを活用して整理する プログラミング教材において、コードに相当する部品を分類・整理する 興味や関心、必要性を考えて、撮影した写真にお気に入りマークをつける	友達と動画を見て気づいたことを話し合う 様々な音楽づくりに必要な情報を、リズム、速度、雰囲気などの要素をもとに分類する それぞれが収集した音や言葉等を出し合う
画像を選んだ理由を伝え合い、目的に合った必要性や他の画像との関連性を確認する 友達と相談しながら、画像ごとの大きさ、位置、組み合わせ方など踏まえて背景画への配置を考える 仲間や教師の考えを取り入れながら多角的に考える	班のイメージに合ったリズムや速度、雰囲気、音や言葉を比較しながら話し合い、選んだり組み合わせ方を考えたりする 示範に合わせて模倣し、楽器を鳴らす
めあてに関する発表方法を自分で考え工夫して発表する 相手に伝わるようAACアプリや写真・ジェスチャー等を用いて発表する 発表の方法を相談して自分の役割を果たしながら伝える 他者の評価を踏まえて、より良い作品になるよう話し合いながら作り変える 作品のよかった部分を示しながら感想を伝える。 めあてを意識して表現方法を工夫し、仲間の表現から課題を見つけて、自分の考えを伝える	聞き手に伝わるよう身振りや声の大きさなどを工夫しながら発表する 仲間の発表に対する感想や意見を言葉で伝える 感想発表の場面でカードを選んで伝える
仲間の表現に興味や関心をもって注目する 自分たちが実行した命令を元に、失敗した原因を考えて修正する 作品のイメージや制作の目的を踏まえて、よかったところや改善点を考える 他のグループの発表を見聞きして、よかったところや課題を話し合う 自分の考えた評価を仲間に伝えたり、仲間の評価を柔軟に受け止めたりする	友達との話し合いをもとに、自分の演技の改善点を考える 他の班の発表を聞き、お互いの課題点を出し合う 録音した歌を聞きながら意見を出し合い、イメージに合った歌ができているか、改善点はどこかを確認する 他の班からもらったアドバイスを受け、曲調や音の強弱等を再調整する 絵カードなどを選んだ後に教師に称賛を求める仕草や行動をとる

資料5) 情報活用能力体系表② (S-M 社会生活能力検査: SA 基準)

SA 情報活用能力	1歳9ヵ月	2歳0ヵ月	2歳1ヵ月	2歳5ヵ月	2歳6ヵ月	3歳4ヵ月
情報検索 (収集) スキル	自分がやりたい役を提示されたイラストの中から選択する	イラストや見本を見て動き方を知る		めあてにあった情報に注目し、検索したり関連するものを調べる	スライドショーの中から自分の描きたいものを選択する	
	紙芝居のスライドを見てお話の内容を確認する					
情報整理 スキル						教師とのやりとりを通して、印象に残ったできごとをiPadのAACアプリを活用して整理する
						プログラミング教材において、コードに相当する部品を分類・整理する
情報分析 スキル			示範に合わせて模倣し、楽器を鳴らす			
情報発信 スキル	場面ごとのイラストから楽しかった場面を選択する	画面に表示されるイラストで動きを確認しながら表現あそびをする	感想発表の場面でカードを選んで伝える	めあてに関する発表方法を自分で考え工夫して発表する		相手に伝わるようAACアプリや写真・ジェスチャー等を用いて発表する
情報評価 スキル	ビデオで劇の様子を振り返る	写真や動画を見て自分の動きを振り返る	絵カードなどを選んで後に教師に称賛を求める仕草や行動をとる	仲間の表現に興味や関心をもって注目する	振り返りシートを見て自分の作ったものを振り返る	自分たちが実行した命令を元に、失敗した原因を考えて修正する
	自分が写っている場面や好きな場面が流れると拍手をする					

3歳7ヵ月	4歳8ヵ月	4歳9ヵ月	7歳4ヵ月	7歳6ヵ月	9歳4ヵ月	11歳4ヵ月
一日の活動の様子 の写真材料を検 索する	場面に応じて手順 等を自分で確認す る	教師と一緒に参考 になる画像を検索 する			必要に応じて写真 や動画等を見て活 動や手順等を参照 する	音楽づくりに必要 な情報(音・言葉 等)を収集する
	造形要素(色、形、 素材、光)に着目し て写真を撮影する					友達の意見をメモ する
イメージマップを用 いて今日のできご とを整理する		構造化された環境 の中で必要な情報 にアクセスする	興味や関心、必要 性を考えて、撮影し た写真にお気に入り マークをつける			様々な音楽づくりに 必要な情報を、 リズム、速度、雰囲気 などの要素をも とに分類する
						それぞれが収集し た音や言葉等を出 し合う
イメージマップに情 報を整理するため に、今日のできごと に関する写真を抽 出する		見本や画像などを 見ながら、自分の イメージに合った 材料を選んだり、 組み合わせ方を考 えたりする	画像を選んだ理由 を伝え合い、目的 に合った必要性や 他の画像との関連 性を確認する	仲間や教師の考え を取り入れながら 多角的に考える	友達と動画を見て 気づいたことを話 し合う	班のイメージに 合ったリズムや速 度、雰囲気、音や 言葉を比較しなが ら話し合い、選んだ り組み合わせ方を 考えたりする
			友達と相談しなが ら、画像ごとの大き さ、位置、組み合わ せ方など踏まえて 背景画への配置を 考える			
イメージマップに整 理した情報を元に 皆の前で発表する	自分に合った言葉 カードを活用する	自分で選んだ材料 や考えた組み合わ せ方によりイメージ したものを表現す る	発表の方法を相談 して自分の役割を 果たしながら伝え る	めあてを意識して 表現方法を工夫し、 仲間の表現から課 題を見つけて、自 分の考えを伝える		聞き手に伝わるよ う身振りや声の大 きさなどを工夫し ながら発表する
		参考にした画像を 拡大して提示しな がら発表をする	他者の評価を踏ま えて、より良い作品 になるよう話し合 いながら作り変え る			仲間の発表に対す る感想や意見を言 葉で伝える
			作品のよかった部 分を示しながら感 想を伝える。			
		教師の質問に応じ て、「何を作ったの か」「好きどころ」 「次回のプラン」を 考える	作品のイメージや 制作の目的を踏ま えて、よかったとこ ろや改善点を考え る	自分の考えた評価 を仲間に伝えたり、 仲間の評価を柔軟 に受け止めたりす る	友達との話し合い をもとに、自分の演 技の改善点を考え る	他の班の発表を聞 き、お互いの課題 点を出し合う
			他のグループの発 表を見聞きして、よ かったところや課 題を話し合う			録音した歌を聞き ながら意見を出し 合い、イメージに 合った歌ができて いるか、改善点は どこかを確認する
						他の班からもらっ たアドバイスを受け、 曲調や音の強弱 等を再調整する

むすびに

本年度も多くの方々にご指導とご協力をいただき、本校の研究まとめとして研究紀要を発行することができましたことを感謝申し上げます。

教員の多忙化の解消が長年にわたって議論されています。その中で指摘されているのは、教員自身がゆとりを持って子どもたちに接することが、子どもたちの成長や幸福にも直結するという点です。子どもたちの幸せを実現するためには、教職員自身も幸福でなければなりません。本校でも、子どもたちの幸せと保護者や教職員の幸せが密接に結びついていると考え、学校生活全体の充実を目指しています。

教職員の心身の健康や幸福といった「ウェルビーイング」を考える際に、重要な四つのポイントがあります。「職場の心理的安全性」「良好な労働環境」「保護者や地域との信頼関係」「子どもたちの成長実感」です。特に子どもたちの成長実感は、私たちにとって何よりも大切な喜びです。これを念頭に置きながら、私たちは日々の取り組みや授業作り、より良い支援の探求を続けています。

研究は、教師自身の成長を支える柱となります。研究や試行錯誤を通じて、私たちはより一層充実した指導と支援を提供できる教員集団へと成長していきます。これからも子どもたちの笑顔のために、知恵を出し合い、切磋琢磨しながら、底力のある教員集団となれるように努力していきたいと思っています。

結びになりますが、これまで本校の研究を支えていただいた山梨県教育委員会を始め指導助言の先生方、本学障害児教育講座の共同研究の先生方、本校の研究を応援していただいているすべての皆様に衷心より厚く御礼申し上げます

山梨大学教育学部附属特別支援学校
副校長 鷹野美香

文献

- ・文部科学省（2020）特別支援教育におけるICTの活用について
- ・文部科学省（2021）中央教育審議会 初等中等教育分科会 幼児教育と小学校教育の架け橋特別委員会 ―第2回会議までの主な意見等の整理―
- ・小塩真司（2021）非認知能力 概念・測定と教育の可能性 北大路書房
- ・山梨大学教育学部附属特別支援学校（2018）平成30年度研究紀要
- ・文部科学省（2019）中央教育審議会 初等中等教育分科会 教育課程部会 児童生徒の学習評価の在り方について（報告）
- ・櫻井茂男（2020）学びの「エンゲージメント」主体的に取り組む態度の評価と育て方 図書文化
- ・文部科学省（2018）特別支援学校教育要領・学習指導要領解説 総則編（幼稚園・小学部・中学部）
- ・文部科学省（2020）学習の基盤となる資質能力としての情報活用能力の育成 体系表例とカリキュラム・マネジメントモデルの活用
- ・日本教育情報化振興会（2021）情報活用能力ベーシック小学校版
- ・日本教育情報化振興会（2023）情報活用能力を育む授業づくりガイドブック（小学校編・中学校編）
- ・岡田 涼（2022）日本における自己調整学習とその関連領域における研究の動向と展望 教育心理学年報
- ・仲川 道子（1999）パオちゃんのみんなでおかたづけ（しつけえほん【3歳4歳からの絵本】） PHP 研究所
- ・いもとようこ（2000）おむすびころりん（はじめてのめいさくえほん 3） 岩崎書店
- ・中脇 初枝（2020）ねずみのすもう（はじめての世界名作えほん 74） ポプラ社
- ・文部科学省（2024）中央教育審議会 初等中等教育における教育課程の基準等の在り方について（諮問）

◎…研究主任
○…研究部

山梨県教育庁特別支援教育・児童生徒支援課 主幹・指導主事 田 住 昌 義
山梨県立ふじざくら支援学校 校長 金 丸 実奈江

学校研究全体	山梨大学教育学部障害児教育講座	教授	吉井勘人
小 学 部	山梨大学教育学部障害児教育講座	准教授	永田真吾
	山梨大学教育学部山梨県小学校特別教育講座	准教授	田中健史朗
	山梨大学教育学部障害児教育講座	准教授	川池順也
中 学 部	山梨大学教育学部障害児教育講座	准教授	松下浩之
高 等 部	山梨大学教育学部障害児教育講座	准教授	内藤千尋
オブザーバー	山梨大学教育学部障害児教育講座	教授	古屋義博

研究紀要 第51号

発行日／令和7年3月24日

発行／山梨大学教育学部附属特別支援学校

〒400-0006 山梨県甲府市天神町 17-35

TEL 055-220-8282

University of Yamanashi