

学びのデザインシート（授業前）

主体的・対話的で深い学びを実現する授業構想【国語科】

1. 対象 知的障害 小学部 3人

太田ステージ評価 Stage「Ⅲ-1 前半」の児童が2人、「Ⅱ」の児童が1人の、他とのかかわりを広げたい児童の集団である。実態としては、平仮名の清音は読め、かたまりで読む児童、一語ずつ読む児童が混在しているが、発音の明瞭さや正確さに欠けたり、注目したりすることが難しい点において共通している。

2. 単元名「うごきのことば」（全14時間）

3. 単元で育成を目指す資質・能力

知識及び技能	・濁音を含む平仮名2～5音で書かれた動詞を読んでいる。
思考力, 判断力, 表現力等	・平仮名表記の動詞カードと絵カードを正しく組み合わせたり、動作化したりすることができる。 ・空所に合う平仮名を選び、動詞を完成させることができる。
学びに向かう力, 人間性等	・自分から、平仮名表記の動詞を読み、それに対応する絵カードを探して合わせたり、動作化したりしようとする。

4. 本時の目標

- ・(C読むことにおいて) 空所に合う平仮名を選び、動詞を完成させることができる。
- ・(C読むことにおいて) 平仮名表記の動詞カードとイラストカードを正しく組み合わせることができる。

5. 授業展開【**本時**・単元】 ※本時または単元いずれかに○を付けてください。

解決したい課題や問い

これは、何をしているのかな。

考えるための材料

※各教科等の特質に応じた物事を捉える視点や考え方（見方・考え方）を働かせて考えられる材料を記入。解決したい課題を考えるために必要な資料、道具、教材などを記入。

- ・活動見出しカード（「きょうのうごきのことば」「うごきのことば」「うごきのことば なあに？」）
- ・花丸カード
- ・動詞イラストカード（6枚：「(服を) きる」「ねる」「(靴を) はく」「(本を) よむ」「(頭を) あらう」「わらう」）
- ・動詞名称カード6枚（平仮名2～3文字程度：「きる」「ねる」「はく」「よむ」「あらう」「わらう」）
- ・個に応じたプリント1枚ずつ（動詞のイラストを手掛かりに空所補充/平仮名表記の動詞の音読後に対応する動詞イラストを添付）
- ・ミニホワイトボード（6枚の動詞名称カード提示用）
- ・ガチャマシーン
- ・ガチャマシーン用カプセル
- ・動詞が平仮名で書かれた紙6枚（カプセル用）
- ・かご（ガチャマシーン用）
- ・ポイントマット（ジェスチャーを行う場を示すため）

想定される活動

※考えるための材料を使って、子どもがどのようなことを考え、どのようなことに気付くのかを簡潔に記入。

- ・提示される動詞イラストカードを見て、その動きや状態は何かを思い出したり、考えたりする。
- ・プリントに載っている動詞イラストを見て、名称を答える。イラストを手掛かりに、空所に当てはまる平仮名1音を6枚の平仮名シールの中から選んで、空所の枠内に貼り、動詞を完成させる。（児童A、B）
- ・プリントの平仮名表記の動詞を教師と一緒に読んで、それに当てはまる動詞イラストを選んで貼る。（児童C）

- ・ガチャマシーンを順番に回し、引き当てた平仮名表記の動詞を読み上げる。6枚の平仮名表記の動詞カードの中から、引き当てた動詞と同じカードを選ぶ。ホワイトボードに貼られた動詞イラストの中のどの動詞かを考え、同じものの上に動詞カードを貼る。友達が行う様子を見て、同じ平仮名カードを選んだか、貼り合わせた名称とイラストが一致しているかを判断する。

対話と思考（対話を通じた協働的な問題解決のプロセス）

※設定する対話の方法（グループ形態、時間設定、留意事項など）を簡潔に記入。

※対話や思考のプロセスを想定し、子どもの言葉や行動等で具体的に記入。

- ・児童3人、教師2人。
- ・①導入「今日のうごきのことば」（6分）、②「うごきのことば」プリント（7分）、③「うごきのことば なあに？」ガチャを回しての、イラストと平仮名マッチングと動作化（12分）計25分
- ・①導入では、6枚の動詞イラストカードを提示し、どのような動作（状態）かを尋ねる。また、ヒントとなるように、身振りやサインも示す。→「読む」は「読み聞かせ」や「本」などなじみのある名詞で答える。
- ・①6枚の平仮名動詞カードを一人に一枚ずつ提示し、順番に読む。（フラッシュカード方式）
- ・②プリントの空所に貼る平仮名1文字は、予め裏面に両面テープを貼っておき、思考の流れが途切れないようにする。【Aさん、Bさん】
- ・②プリントの空所補充では、まずは空所に当てはまる平仮名1文字を置き、音読して正誤を確認する。
- ・②プリントの平仮名表記の動詞を教師と一緒に音読する。→わからない語は曖昧に発音する、語尾が落ちる。「る」など。【Cさん】
- ・③ガチャゲームでは、順番にガチャを回すことを約束する。友達が行っている時も、指さしや言葉かけで、カプセル内の紙に記された平仮名表記の動詞やそれと対応する動詞カード、対応するイラストカードへの注目を促す。前に出て教師と一緒に動作化したのち、ガチャを回していない（着席している）児童に、「○ですか。×ですか。」と問いかけ、正誤の判断を仰ぐ。→ガチャを回している様子、出てきたカプセルに注目する。カプセルが開かない場合、自分が代わりに開けようとする。カプセルから紙を取り出すと、何が書かれているか見る。（隣の児童は、のぞき込む。）カプセルから取り出した紙を、平仮名カードの隣や下に並べながら、同じ表記のカードを選ぶ。ホワイトボードに貼り出されたイラストカード上に、選んだ名称カードを順番に合わせながら、同じかどうかを確認する。友達の貼り合わせた絵カードと平仮名カードや、動作化を見て、合っていれば「○」、合っていなければ「×」と答える。

学習の成果（予想される生徒のあらわれ）

※設定した「解決したい課題や問い」に対する子どものあらわれを想定し、子どもの言葉や行動等で具体的に記入。

- ・「よむ」以外は、イラストカードと動作化を見て、正しく答える。
- ・プリントの空所に平仮名を補充後、完成した名称を読む。
- ・プリントの動詞を読む教師の発音を聴き、模倣して読む。
- ・カプセルから取り出した紙に書かれている平仮名表記の動詞を読む。隣の児童は、音読する。カプセルから取り出した動詞が書かれた紙を、平仮名表記の動詞カードと見比べたり、隣に並べたりしながら、同じ動詞カードを選ぶ。
- ・ホワイトボードのイラストカード上に、選んだ動詞カードを順番に重ね合わせながら、同じかどうかを確認する。
- ・前に出て、教師と一緒に動作化する。