

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【数学科】

1. 対象 特別支援学校 中学部2年

- ・特別支援学校学習指導要領の知的障害者を教育する教育課程の「教科等の学習」を行うと共に、「自立活動」の指導を重点的に取り入れる教育課程で学習している生徒。
- ・医療的ケアの口鼻腔吸引を行っており、1時間に1回程度の吸引を行っている。バギーや座位保持椅子、側臥位や腹臥位、傾斜をつけた仰臥位で学習している。麻痺が強く頭部は安定していないが、枕の上で頭部を動かし、会話をしている相手の方を見ようとする事ができる。腕を突っ張るように動かしてスイッチやひもを引っ張る等の活動を行うことができる。視力は資料では0.01となっているが、眼球から10cm程度の距離ではっきりした色合いのものを提示すると、見比べようと頭部や眼球を動かしたり、笑ったりすることがある。太陽の下では目を閉じて眩しそうにする。
- ・発語はないが、機嫌が良いときには声を出す。「ありがとうございました。」「さようなら。」の教師の声に合わせて笑顔で挨拶ができることが増えてきている。「1、2の3」で引っ張ったり、タブレット端末で写真を撮ったりすることに取り組んできており、教師の言葉掛けを聞いて腕を動かすことが定着しつつある。

2. 単元名 「プリンセスのお家を作ろう」（全24時間）

3. 単元で育成を目指す資質・能力

知識及び技能	・スイッチを押したことによる教材や画面の変化に気付くことができる。 （A数量の基礎 ア）
思考力，判断力，表現力等	・変化に気付いたことを笑顔で教師に伝えることができる。 （A数量の基礎 イ）
学びに向かう力，人間性等	・目の前にあるものを見ようと眼球を動かしたり、スイッチを押そうと腕を動かしたりできる。 （A数量の基礎 ウ）

4. 授業展開【 単元 】

解決したい課題や問い

「プリンセスのお家がオオカミに吹き飛ばされちゃったよ。お家を作ろう。」

- ・何もない状態の黒いボードを提示し、プリンセスの人形から依頼をする。

→タブレット端末のアプリケーションの使用に変更

考えるための材料

材料A	材料B	材料C
・タブレット端末で家の色、屋根の色を選ぶ。教師が伝えた色を2色から見比べて選ぶ。 ・はっきりした色合いで、普段から本人の反応が良いもの。（赤、青、黄、ピンク）	・タブレット端末の花火のアプリとスイッチを使用する。 ・動かすと音が鳴る。	・スイッチを押すと動く人形。 ・人形は生徒の視界の範囲内に置く。
想定される活動	想定される活動	想定される活動
・何色にしようかを考えて選ぶ。 ・教師の伝えた色がどちらなのかを考え、左右で見比べる。	・最初は「1、2の3」の合図を聞き、スイッチを押す楽しさを感じる。慣れると、押すことで花火が鳴ることが分かる。	・スイッチから手を離すと人形が動かなくなるため、押し続けると動くことが分かる。 →一定時間すると動かなくなることに気付く

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

- ・教師と一対一で行う。生徒は絵本やお気に入りのアニメの歌が好きで興味をもって聞くことができるため、家を完成させてプリンセスの友達の動物（人形）と遊ぶという架空のお話を用いて学習を進める。
- ・教師が使う言葉を短く、同じ言葉掛けにすることで、何を求められているかが分かるようにする。

※対話や思考のプロセス

- ・色を選択する場面

教師「プリンセスのお家を作ってあげよう。」「何色の家にしようかな。」

生徒「青がいいな。」視線で応える

教師「青はどっちかな。」

生徒「青はこっちだよ。」笑顔で応える

教師「青の方を上手に見て教えてくれたね。」「お家ができたよ。」

- ・スイッチを押す場面

教師「お家で花火を上げよう。」「1、2の3」

生徒「スイッチを押すと花火が上がるよ。」「キラキラしてきれいだな。音もおもしろいよ。」

教師「たくさん花火を上げられたね。」

- ・できあがった場面

教師「素敵なお家ができたね。」「プリンセスも喜んでいるよ。ありがとう。」

学習の成果（予想される生徒のあらわれ）

- ・「スイッチを押すと、面白いことがたくさんできるね。」→繰り返しスイッチを押す姿。
- ・「お家の色を考えて、たくさん手を動かしたら素敵なお家ができたよ。嬉しいな。」
→終わったあと笑顔になる姿。
- ・教師がスイッチをたくさん押したことや選んだこと等、頑張りを伝えると共に、画面を見せると笑顔になる。
- ・「たくさんできた。」「上手にできた。」は肯定的な言葉として捉えており、笑顔で応えることができる。振り返りの場面で教師からの評価を伝えることで達成感を感じることができると思う。