

# 小学部 1年 学年別研修 | C 生活単元学習 題材「劇をしよう」

## 児童の実態

学習意欲の高い児童が多い。友達への興味関心が高く、友達と一緒に活動しようとしたり、真似をしたりすることができる。しかし、友達を意識しすぎて過剰に反応してしまい、関わりたい気持ちはあるが、友達同士の関わりやコミュニケーションにおいて課題を持っている児童が多くいる。全員が同時に活動を開始する場面や休み時間などに友達同士で自由に遊ぶ場面で、スムーズに関われるよう支援していく必要がある。

## ねらい

- ・劇の中で歌を一緒に歌ったり、台詞を言ったり、動きを友達と合わせたりすることで、一体感を感じる
- ・準備や片付けを通して、友達と協力することや役割を学ぶ



友達と一緒に活動することの楽しさを  
劇を通して体験してほしい



## 授業実践の流れ

第1次【大きなかぶを知る】 9月～10月  
大型絵本の読み聞かせ  
エプロンシアター

「大きなかぶ」の歌

第2次【劇に向けて準備】 11月  
役を決める

友達と協力して小道具作り

友達と仲良く劇の練習

役割を決めて劇の準備・片付け

I C T (Droptap) の練習

第3次【劇を発表する】 12月

学年の友達や先生へ招待状作り

劇の発表

振り返り



## 第2次で繰り返し行った劇の練習について（改善点など）

- かぶの葉に色テープのついた持ち手をつけ、左右からかぶを引っ張るようにしたため、楽しく練習することができた。
- 頑張ることを毎時間決めたことで、更に意欲的に取り組むことができた。
- 繰り返し練習したため劇の流れが分かるようになり、動きがスムーズにできるようになった。
- 毎時、劇や準備の様子を映像で撮影したため、児童が頑張ったところや友達と仲良くできたところを教師が称賛したり、児童自身が見て「仲よし」と気づいてジェスチャーをしたりすることができた。

- 女子児童2名が劇中で楽しくなり、かぶをカ一杯引っ張りすぎたことがあった。  
→かぶの葉を1人1本にして個別に色テープを貼ったことで、全員が立ち位置までスムーズに移動し、最後までかぶの葉を持って劇に取り組むことができた。
- iPadの操作が難しい児童はVOCAを使用したけど、連打してしまうことがあった。  
→スイッチボックスなど外部スイッチを使用したことで他児童と同じようにナレーションを流すことができた。
- 劇中は「大きなかぶ」の歌を映像なしで流していたため、教師と一緒に歌っても歌を歌えなくなる児童が多かった。  
→事前に録音した児童たちの歌を流すことで、歌うことができる児童が増えた。
- 授業予定表が長く、上手く見せることができなかった。  
→壁に授業予定表を貼ったことで、今まで取り組んできた学習の流れや花丸が分かりやすくなり、授業前に予定表を指さし「まる、いっぱい」と言うなど児童の学習意欲が更に高まった。

## 単元全体に関わる **成果**

- 「大きなかぶ」の映像は大きなかぶの内容や「引っ張る」という動きを理解することに有効だった。
- かぶの葉に見立てた紐を引っ張ることは、内容を動作化することができ、児童たちが楽しみながら取り組むことができたため有効だった。
- Droptapは児童たちの興味関心の高いiPadを自ら操作してナレーションを流すことができ、劇を進行することや劇へ意識を高めることができた。
- 準備・片付け表は、写真で担当する物やグループが分かりやすくなっていて、児童が自ら動くことができた。

## 単元全体に関わる **課題**

- 友達との関わり方について  
「仲良くする練習」のため、少人数の関わりを授業内で設定していたが、更に広く児童同士が関わることをできるようにしたい。
- 発語がなく、ICTの操作も難しい児童の参加について  
ICTや台詞を言うことにこだわらず、できる方法を探す。

# 小学部2年

教科（領域）・単元名

音楽（器楽「きらきらぼし」）

## （最終的な）ねらい

・「きらきらぼし」の曲に合わせて、  
♪・♪・|♪♪♪・のリズムを打つことができる。

## 児童・集団の実態

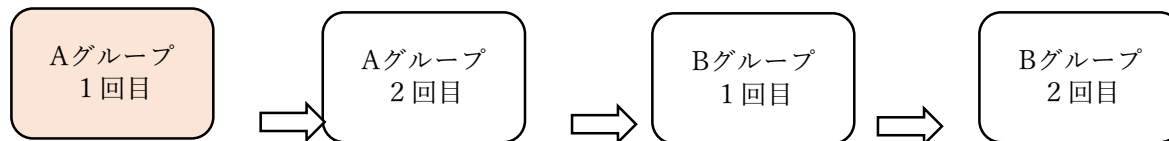
実態でAグループとBグループに分かれて指導。

- Aはリズム打ちがもうできるorもう少しでできる児童が中心。  
手本を見てすぐまねができる。  
画面を注視し続けられる。
- Bは鳴らす時間と鳴らさない時間が指示があればわかる児童が中心。  
繰り返しやってみることでだんだんわかる。  
何かを注視することが苦手な児童もいる。



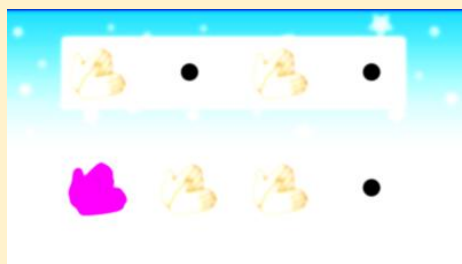
実態に合わせて別の教具を用意して授業

研修の流れ



・Aグループ 1回目授業

音を出すタイミングで 色が変わる動画を見ながら演奏する



♪メロディ音も  
出ます

楽器の持ち方、演奏の仕方の動画を視聴



寄れるので  
注目するところが  
示しやすい

指はここに通すよ

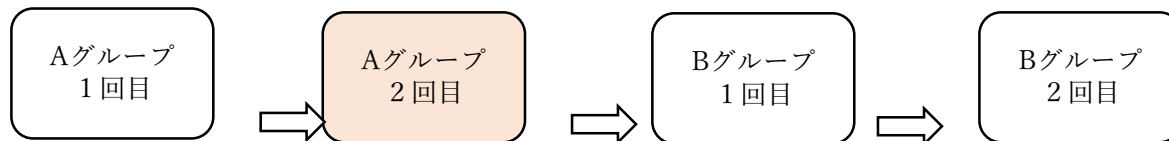
結果・改善点

○持ち方、奏法は大きく改善された。  
ビデオを集中して見ていた。

○フラッシュカードだと気になる（自分で持ってみたくなる）  
児童も、画面だとみているだけで済む。

○まだ映像と実際の演奏が結びついていない児童がいる。  
→より単純な教材を用意する。

研修の流れ



・Aグループ 2回目授業

- ・よりスモールステップに、リズムに特化して切り出した動画を用意した。
- ・動画をみながら、リズム打ちゲームをした。



♪音は拍のみ  
メロディは  
消しました。  
シンプルに！

結果 ・改善点

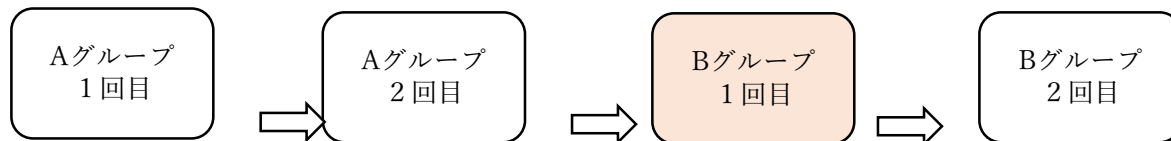
- 「叩くこと」と、「休みがあること」の理解が見られた。  
♪・・・よりも♪♪♪・のほうが、休みが意識しやすい。
- 絵を見ただけで、正確に叩ける児童もいた。
- 画面を隠しても音を合わせられるようになった児童もいた。



音だけでも  
できるように  
なりました◎

裏向き

研修の流れ



・Bグループ 1回目授業

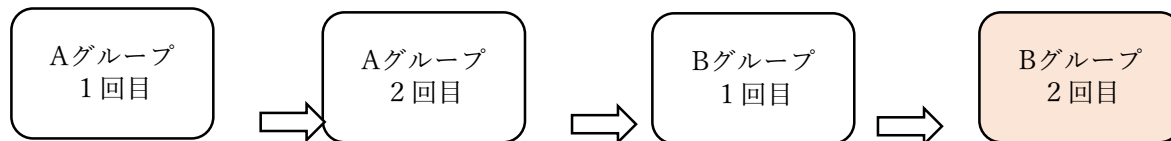
- 手拍子のイラストのとき鳴らす。
- 黒丸のときやすむ（鳴らさない）  
として、数小節ごとに教具のカードを入れ替える形で練習をした。



結果 ・改善点

○子どもの並びを実態でそろえたほうが良い。（人間関係優先で並んでいた）  
○教具をより大きくして見やすくする。（A4→A3に）  
○OT1だけではなく、T2も同じ教具をもって子どもの前で掲げる。

研修の流れ



・Bグループ 2回目授業

- ・イラストを大きくした。
- ・実態に近い子どもを隣同士にして、T2も教材を提示する。



結果・改善点

○子どもたちが教具を見ている時間が長くなり、カードに従った演奏により近づいた。  
○画面よりも実物のカードがあったほうが子どもたちの意識が向きやすいことが再確認された。カードだと教員が意識の向いていない子どもに見るべきものそのものを動かして見せることができる。  
○ICTは教員のイメージ通りに切り替わる映像が提示できる。カードだと人力で入れ替えを頑張らなければならない。  
○iPad（この研修のための録画用）があるだけで、気になる…。

## 成果・まとめ

今回のようにテレビ画面で教材を映す場合、画面を注視し続けることができるような実態の子どもと、画面の注視が難しいが教員の働き掛けがあれば課題を追えるような実態の子どもがある。ICT化することにこだわらず、実態に合わせて提示方法を変えることで、より効果が高まることが再確認された。



iPadそのものが  
気になっちゃうんだよね  
(カメラ目線)

# 小学部3年 図工 題材「お弁当を作ろう」

## 《児童の実態から》

- ・児童の実態から、学年をA・B・Cの3グループに分けて授業を実施した。
- ・「作りたい物をイメージして作る」ことがねらいのBグループを中心に研修を行った。

## 《ねらい》

「作りたいものをイメージして作る」

## 《授業の流れ》

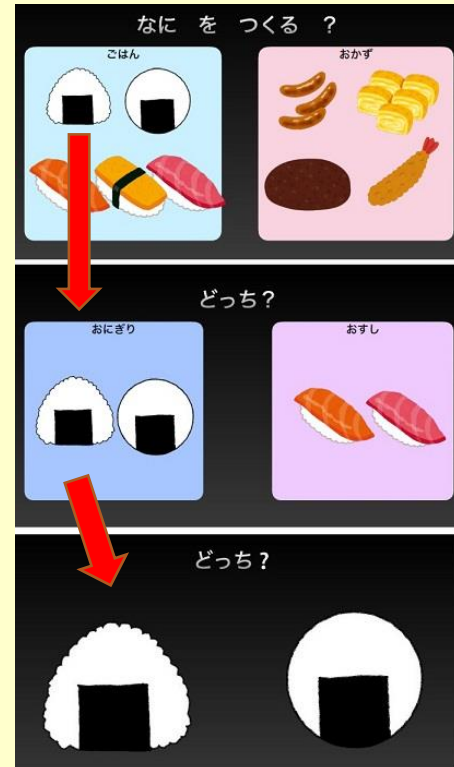
- ①作りたいものを選ぶ
- ②手順の動画を見る
- ③粘土で作成

## 教材作成

### 教師による見本



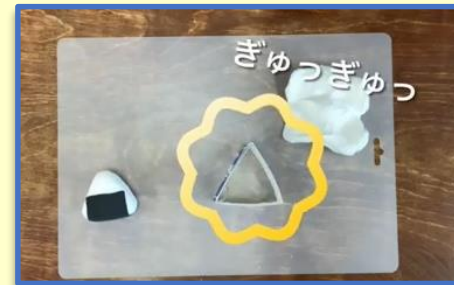
### 作りたいものを選ぶ(keynote)



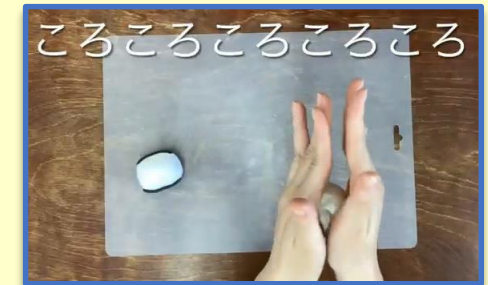
作りたい物のイメージを深めていく活動

選ぶと手順の動画がiPadで再生される

### 手順の動画



三角おにぎり

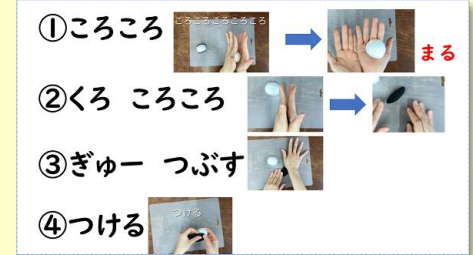


丸おにぎり

### 手順表



三角おにぎり



丸おにぎり



## 授業について(改善点等)

### 【授業①】(10/4)

- 何を作るのか選びながら絞っていくと分かりやすかった。
- 粘土の色や量なども選べるようにすると良い。
- 2回目以降は、「自分で操作して、粘土を取って作る」を繰り返し、活動を進められると良い。

### 【授業②】(10/25)

- お弁当を食べた次の日の授業だったので、より意欲的だった。
- 実体験と結びつけたのは良かった。
- お弁当の写真や食べている写真も紹介できると良い。

### 【授業③】(11/8)

- 流れが分かっていたので、スムーズにできるようになった。
- 自分のお弁当に入っていたメニューを作ろうとする児童もいた。
- 作った物を見せ合ったり、発表したりする時間を設けると良かった。
- 手順が途中で分からなくなる場合があるため、手順を区切った動画を用意できると良かった。



↑ 作りたい物を選ぶ



↑ 動画を手がかりに制作  
粘土を型に入れ、  
「ぎゅっぎゅっ」

児童の作品



## 成果と課題

### 【成果】

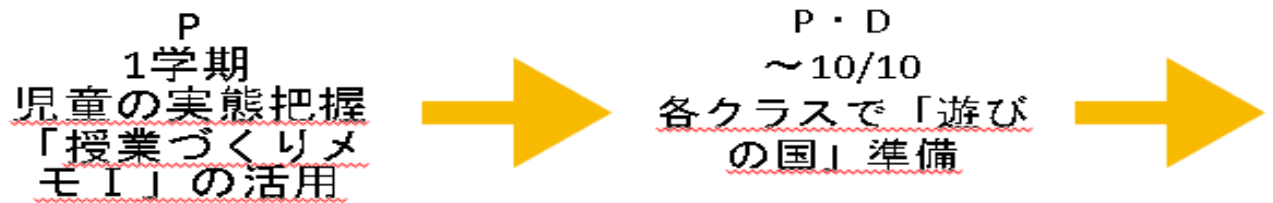
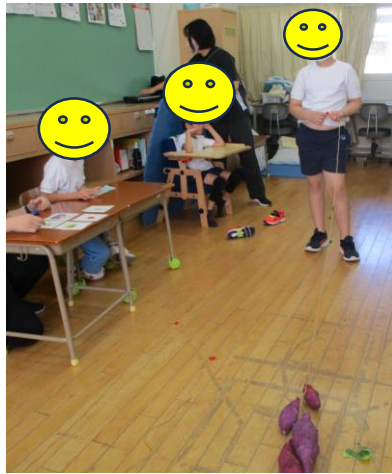
- ◎ 作りたいものを選び深めていく課程があったことで、作りたいイメージをもって作品を作ることができた。
- 一人一人にiPadを渡し、keynoteを操作したことで、自分から作りたいものを選び、作り方の動画を手がかりに制作できた。
- 作り方の動画に加え、手順表(静止画)を合わせて用意したことで、1人1人の児童が使いやすい方を選んで、制作できた。
- 動画では、「ぎゅー つぶす」「ころころ」「くるくる」などポイントとなる動きを言語化したことで、児童にとって分かりやすく、動きを真似て形を作ることができた。
- 紙粘土の見本も提示したことで、完成のイメージをもつことができた。
- 色粘土を用意したことで、「海苔を作ります」と言って黒の粘土を取ったり、卵焼きを作る際に黄色を選んだり、作りたい物の色を意識することができた。完成した作品にも色がついていたことで、児童が作りたい物を作れたという実感をもつことにつながった。
- 2回目、3回目は実際に弁当を食べた翌日に授業を行ったため、作りたい物を決める活動に、より意欲的に取り組んでいた。
- お弁当の作品を保護者に紹介したところ、後日のお弁当の日に、メニューを取り入れたお弁当を作ってくれたご家庭もあり、嬉しそうに食べていた。作ったメニューを実際に食べるという経験をすることもできた。

### 【課題】

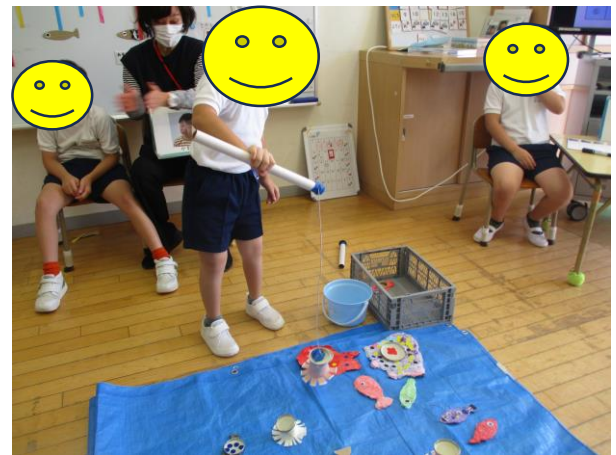
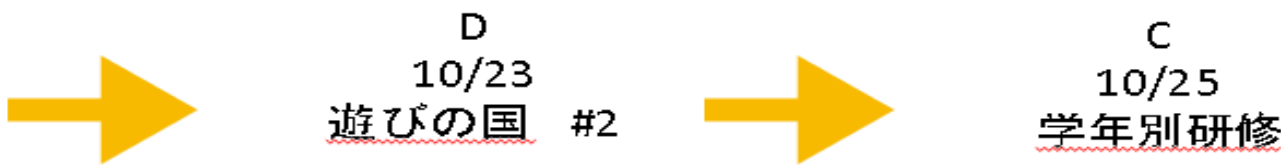
- 手順ごとに区切った動画を用意することで、児童の実態に合わせて、いろいろな活用ができたと考えられる。作成する際に、児童が動画を活用する場面を想定して、教材を制作できるとよかった。

# 小学部4年 生活単元学習 「遊びの国をつくろう」

**グループ別研修の進め方**  
学年で同一単元を設定し、児童や集団の実態に合わせて目標や活動を定める。  
学年全体で指導・支援方法について、PDCAサイクルに焦点を定めた授業作りを行う。



D  
10/11  
遊びの国 #1



# 教師同士で交換した「授業改善シート」

## ① 自分のクラスの成果と課題 (グループ学習での成果や有効だった支援と本時の課題について)

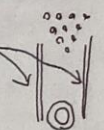
クラス	成果	課題
C 組	<ul style="list-style-type: none"> <li>クラスでの練習を積み重ねたので、1人1人の子どもが自分の役割を理解し取り組むことができていた。</li> <li>「世話役」としての自覚があり、応援したり、迎え入れたりする姿勢が見られた。(事前の説明の成果)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>進行役を作ると、子ども主体で進めることができる。(A組参考)</li> <li>ICTの取り入れ方が難しい。</li> <li>得点表をiPadを使って作るか?</li> <li>待機時間にiPadで効果音など出せたらおもしろいか? (Drop Tap)</li> </ul>

ホスター効果④でして (活動中の意欲UP, 招待する自覚UP)

## ② 「遊びの国を作ろう」の参考になった支援・課題とその改善に対するアイデア

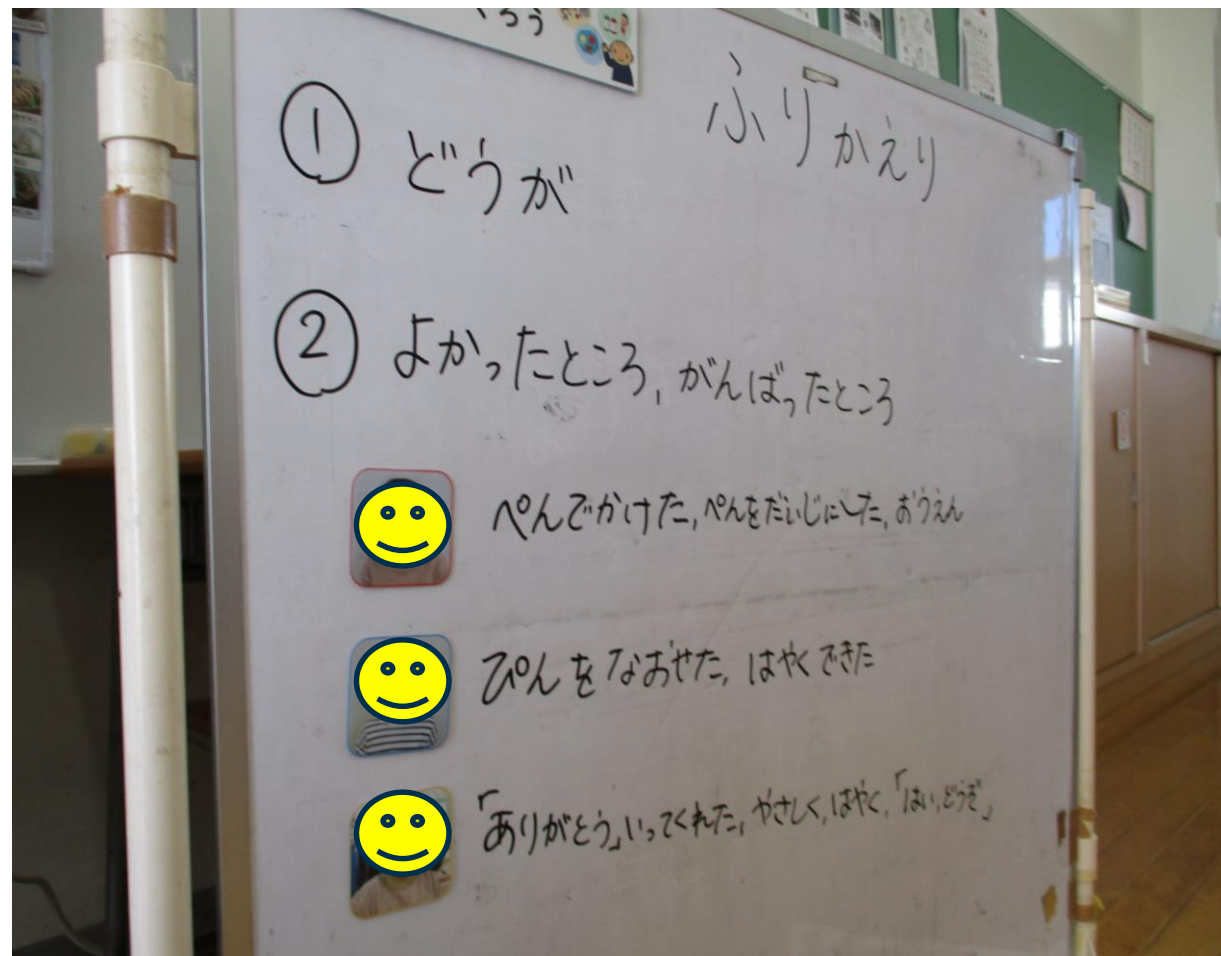
クラス	参考になった支援 (支援方法・教材等)	課題とその改善のアイデア
A	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mさんの説明が◎</li> <li>子どもに進行を任せるのがよい。</li> <li>得点系の教材が分かりやすかつ、プリントゲーム内の表示も◎</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Yさんの仕事が見えづらい。</li> <li>→ BGM (D組方式) などの係は?</li> <li>得点系ならアイトンや洗たくパサモ可?</li> </ul>
B	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sさん, Hさん 実態に合った係分と教材 (書, 数字, 発声など) ◎</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fさんの指名係</li> <li>ボード + フリガおも渡すなどあってもよい (板のかわり)</li> <li>Hさん タイマー</li> <li>iPad 「絵カード」は消音できる → 「終了」の号令の必要性が生まれる</li> </ul>
D	<ul style="list-style-type: none"> <li>スイッチ教材の使用</li> <li>BGMが効果的</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>BGMは Rさん,</li> <li>「タ、タ、タ、タ、タ」(呼吸できた時) はスイッチで Gさん など分けたら両立できる!?</li> </ul>

## ② 「遊びの国を作ろう」の参考になった支援・課題とその改善に対するアイデア

クラス	参考になった支援 (支援方法・教材等)	課題とその改善のアイデア
B	<ul style="list-style-type: none"> <li>釣り竿が2種類ある。視覚支援が充実している。子どもが取り組むのを待っている。磁石(磁石の強さ)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>釣果を数字+量で見るとより理解しやすいかも。魚分シール貼っていくなど。</li> <li>2人同時に釣るなど、時短かつ複数回収り組むようにしては?</li> </ul>
C	<ul style="list-style-type: none"> <li>子どもが確実に取り組むべきことが分かっていて、丁寧・正確・円滑。</li> <li>立ち着いた雰囲気 ← 良い意味での慣れ。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ファミリーレーンの設置 → やり倒れた方が嬉しいし、係としての充実感も確保される。</li> <li>ボールの種類や投げる位置を調整できるようにしてみる。</li> </ul> 
D	<ul style="list-style-type: none"> <li>ドキドキ感がある。</li> <li>カード? で成果が残るのは使える。</li> <li>個々の実態に合わせて活動が組み立てられた。→ 4人の時支援も気になる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>利用者とD組児童の位置関係は適当か。見えないからたて</li> <li>竿の数だけではなく、重さやツルの長さなどいろいろ視点で比べる要素がほしい。</li> </ul>

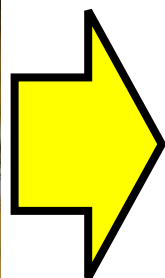
クラス	参考になった支援 (支援方法・教材等)	課題とその改善のアイデア
A	<ul style="list-style-type: none"> <li>子どもたちの役割分担が良くできていた。</li> <li>点差が視覚化され、分かりやすい。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>プリントゲームのレベルが [ ] にはつかみにくかつたので、次回には、(ゴム) [ ] まで手を離すとレベルが分かるように</li> </ul>
B	<ul style="list-style-type: none"> <li>最初は、先生が見本を見せてくれたので、ゲームのしかたが分かりやすかつた。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>[ ] が持ちやすい釣り竿が工夫をしたい。</li> </ul>
C	<ul style="list-style-type: none"> <li>子どもたちが自分の役割をよく理解して、主体的に活動できていた。</li> <li>事前学習の活動の流れのフローの教材が、とても有効で使われていた。これだけあればいい。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>子どもたち同士がかわる場面がさらに増やせると良いと感じた。</li> </ul>

# 動画で振り返り、児童同士で振り返り、次時に生かす



# 児童に合ったICTの活用例

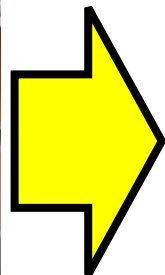
(1回目)



(2回目)



遊びの制限時間を計るタイマーを、遊び手にも視覚的に分かりやすいように、30秒のタイマーを検索し、提示する。



遊びの得点を、視覚的に分かりやすいように、児童が操作した物を大型TVに映し出す。

## 本研修の成果

- ・ 繰り返し取り組んだことに加え、友達の見方を見てから2回目を実施できたことで、「招待する側」の児童の役割が積極的になったり、ICT教材の使い方が明確になったり、児童の役割(係)の正確性が上がったりした。
- ・ 授業作りの相談や意見交換が単元を通してできた。また、他のクラスのアイディアから刺激を受けて、自クラスの支援にも柔軟に取り入れることもできた。

→児童の「やってみよう」「わかった」「できた」と感じ、活躍できる授業の達成

教科(領域)・単元名

# 体育、生活単元学習、音楽 「運動会を頑張ろう(ダンス)」

小学部5年

## 【ねらい】

- ・運動会ダンスをICT機器を利用して撮影し、自分の動きの確認をする。
- ・手本動画との違いに気づいたり、友達の動きを真似したりすることで、運動会に向けて主体的に練習・本番に取り組めるようにする。

## 【学年の実態】

- ・音楽や運動が好きな児童が多い。
- ・自分の思いや考えを言葉で表現できない児童がいる。
- ・動画を見たり、iPadを使ったりすることが好き。

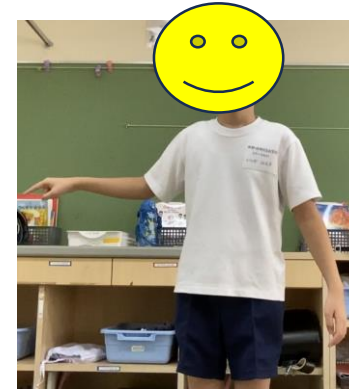
## 【対象児の実態】

各クラス1名の児童を抽出。  
**Aくん**:初めての場所や慣れない場所で活動することが苦手。

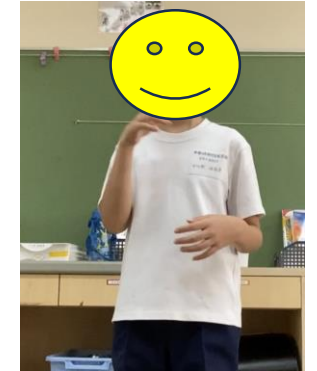
**Bくん**:簡単な言葉で伝えることができる。

**Cくん**:バランスなどの体幹運動が苦手。

**Dくん**:簡単な説明で内容を理解できる。



↑ 撮影1回目  
腕が伸びきっていない。



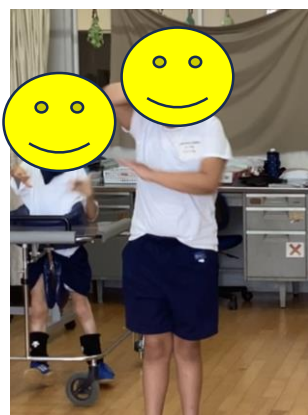
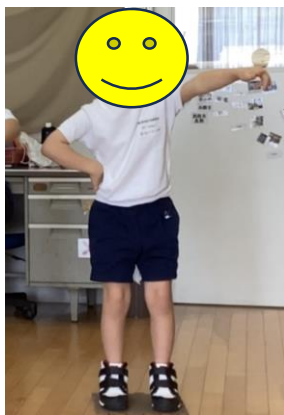
↑ 撮影1回目  
動きが小さい。

## 【成果と課題】

- 撮影した動画を見ることで、自分の動きを振り返ることができた。
- 手本動画と自分の動画を見比べ、静止して見ることで違いに気づき、「うでが ぴんとしていない」と答えることができた。

## 【改善点】

- ①手本を見て踊る。②手本動画と自分が踊った動画を見比べる。
- ③動画を見て気づいたことを発表する。(先生からのアドバイス)
- ④頑張るポイントを決めて踊る。など段階的に取り組む。



運動会直前  
大きな動きで楽しそう  
に取り組み、表情に変  
化が見られた!



## 【成果とまとめ】

- ・動画撮影をすることは、普段自分の動きを見る機会が少ない児童にとって有効であった。何度か動画撮影をすることで自分の動きの変化に気づき、「できるようになった」と話す児童もいた。
- ・振り返ることや気づきが難しい児童については、教師が「頑張るところ」を決め、真似して取り組むようにした。
- ・手本動画と自分の動画を並べる際に手間がかかるため、ICT機器の使い方をしておくことや見せ方に工夫が必要であると感じた。
- ・普段から撮影や発表の機会を設けることが必要。



# 小学部6年 学年別研修 「学年生単における児童によるICT活用」

## 授業実践の流れ

- 1期：7月～  
班別行動で宝探し
- 2期：9月～  
班別行動でミッションに  
取り組む  
ICTの活用
- 3期：10月～  
2期の延長で修学旅行の  
事前学習（班別行動）  
ICTの活用

## 児童によるICTの活用

- ① iPadを頼りに自分たちでミッションを進める  
QRコードを読み込むと、次の行き先やミッション内容が動画で示される。
- ② 切符の買い方を練習  
決められた場所をタッチすると、券売機の次の画面に進む。
- ③ 動物の調べ学習  
東武動物公園のHPを見て、お気に入りの動物をスクリーンショットで撮る。



# 「学年生単における児童によるICT活用」

## 良かった点

- ・ iPadがコミュニケーション手段になっていた。
- ・ 1つのiPadをグループみんなで見ることで、グループのまとまりがあった。〈協働的な学習〉  
→ iPadをとっかかりに、グループ学習ができるようになった。
- ・ 手元で手本動画を見ることで理解を促せた。

## 次へのつながり

- ・ グループの人数を変える。
- ・ グループのまとまりができた。→ ICTがなくても、まとまりのあるグループ活動ができるのでは。

## 課題

- ・ 見通しをもった教材準備
- ・ 行事/生単授業の系統性  
→ どのような力を育てていくか計画を立てる。〈カリキュラムマネジメント〉
- ・ 教員のICT技術と知識
- ・ 手段と目的を意識する

# 中学部1年

## 単元名






## 生活単元学習「群馬のいいね！を 見つけて伝えよう」

### 集団の実態

- ・興味のあるものを指差したり、簡単な言葉で伝えたりすることができる。
- ・伝えたいことを選んだり、自分の思いを分かりやすく伝えたりすることに課題がある。
- ・タブレットの簡単な操作が分かり、YouTubeで好きな動画などを検索して視聴している。



### 全体のねらい

- ・興味のあること、疑問に思ったことなどについて、ネットや本などで調べたり、周囲の人に尋ねたりし、分かったことを自分なりの方法で伝えること。
- ・友達と一緒に調べたり、役割分担をしてまとめたりし、生徒同士で関わりながら学習を行うこと。
- ・自分の住んでいる群馬県について関心を高めること。

### 主な学習活動

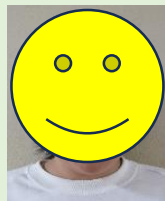
- ・群馬のいいね！（魅力）について調べる。
- ・調べたことを文字や写真などでまとめる。
- ・調べたことを発表し合う。→マップにして掲示

### 3グループに分かれて学習

A 観光地      B キャラクター      C 食べ物

## Cグループ 対象生徒の実態

- ・平仮名と片仮名の読み書きは概ねできる。
- ・自分の気持ちを言葉や文字にして伝えることが課題。
- ・iPadで文字を入力して好きな動画を検索し視聴を楽しんでいる。



## 目標

- ・調べて分かったことを言葉や文字にして友達や教師に分かりやすく伝えることができる。

## 教材や支援

### 1回目 調べる・まとめる・発表する

#### 『上毛かるた』について

- ・実際のカルタをiPadで撮影しテレビに映して「いかほ…」「くさつ…」「つるまう…」と読んで発表した。
- ・発表時の言葉が不明瞭な面があり、他生徒に伝わっていない様子があった。
- ・かるたの絵札だけでは、それが何を表しているか他生徒に伝わりにくかった。

改善

### 2回目 調べる・まとめる・発表する

- ・実際の場所の画像と文字「いかほ…」を入力したスライドをつくらうにした。
- ・スライドの中に生徒の音声を録音して入れるようにした。
- ・絵札を大きなパズルにしてみんなで遊べるようにした。

やってみようPOINT!

友達や先生に  
上手に伝えよう



## 成果とまとめ

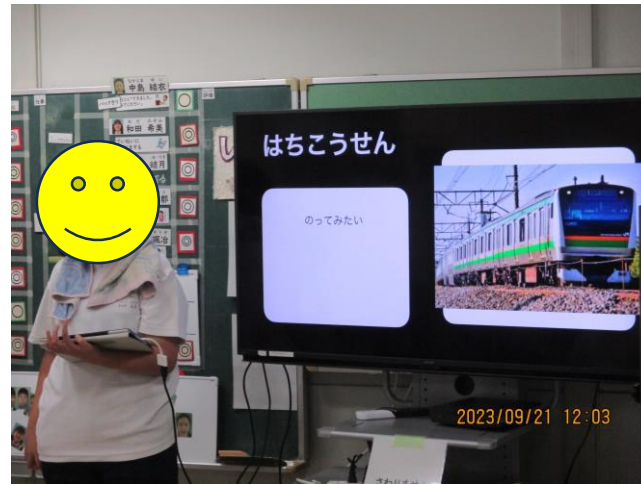
- ・iPadでの文字入力に慣れていたので、読み札の文字を見たり、教師の言葉を聞いたりしながら意欲的にスライドづくりに取り組めた。
- ・絵札が表す実際の場所の画像をスライドに加えたことで、他生徒から「知ってる」「温泉」などと反応があった。
- ・録音した自分の音声を聞いて確かめながら繰り返し録音したことで、一文字ずつゆっくり文字を読もうとする姿が見られた。

できたPOINT!

# Aグループ 群馬の観光地

## やってみよう・できた POINT!

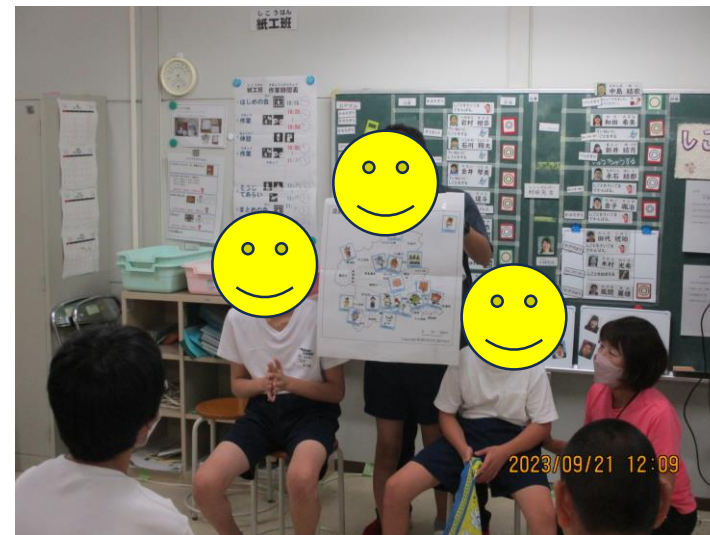
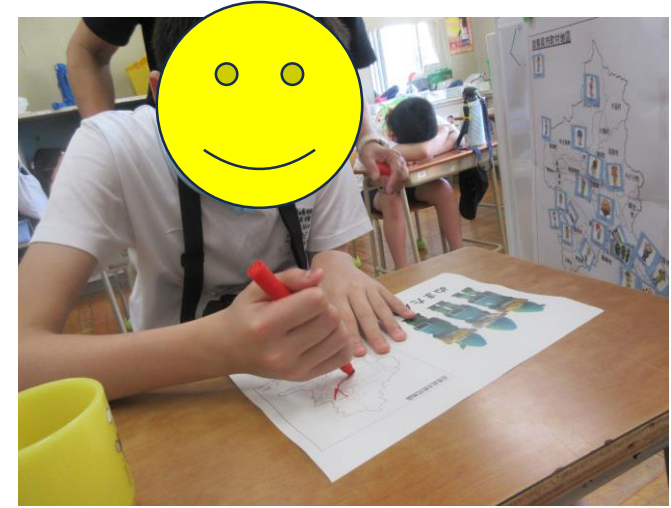
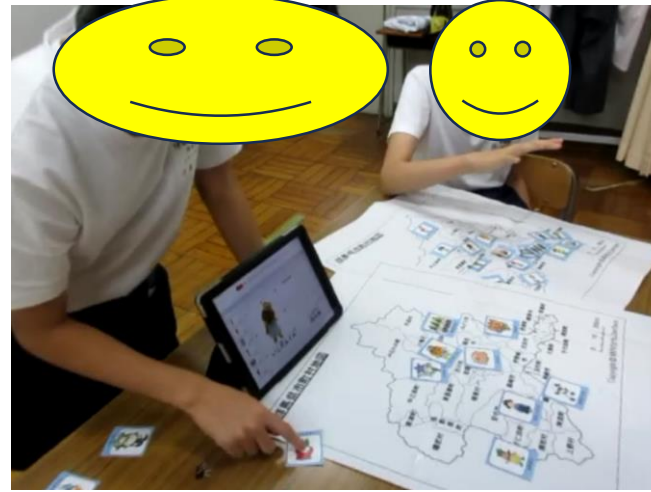
- ・興味あるものについてiPadで検索し、Keynoteの枠の中に名称や感じたことを入力したり、画像を貼り付けたりしよう。
- ・Keynoteの編集の仕方を覚えてスライドを作り、自分で操作して発表できた。



## Bグループ 群馬のキャラクター

### やってみよう・できた POINT!

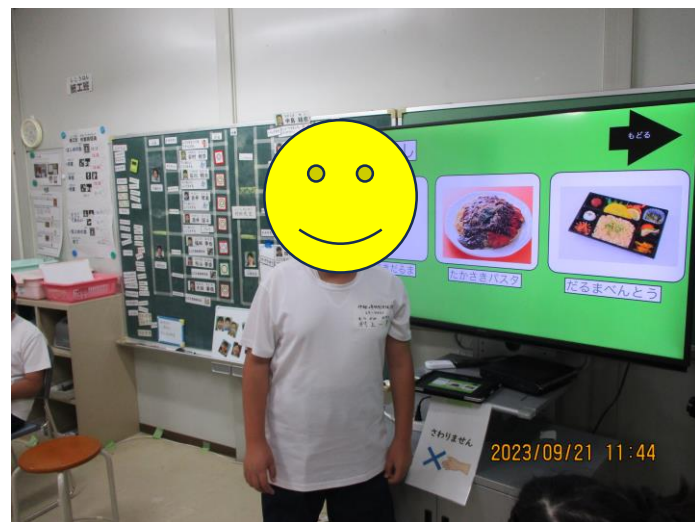
- ・ドロップトークで作成したキャラクター一覧の中から、好きなものをタップして発表できた。(VOCAとして活用)
- ・キャラクターカードを地図に貼ってキャラクターマップを作って紹介できた。



## Cグループ 群馬の食べ物

### やってみよう・できた POINT!

- ・調べる地域やキーワードをもとに、特産物や食べ物について調べてみよう。
- ・Keynoteのひな形に画像や文字を入れてスライドを作り、自分で操作して発表できた。



## マップにして掲示



### 今後の課題

- ・ ICTについては、生徒の実態に応じて使用場面や方法を判断したり、生徒同士の学び合いにつながるように工夫したりできるとよい。
- ・ インターネット検索時の情報整理の方法→不必要な情報なども含まれてしまう。情報量多く、漢字が多い。
- ・ 情報モラルについてどのように学習していくか。外部の人から学ぶ。保護者にも知ってほしい。



# 中学部2年

## 生徒の実態

- ・ iPadが好き。原動力。
- ・ 平仮名や簡単な漢字が読める
- ・ 早口になってしまう

## 集団の実態

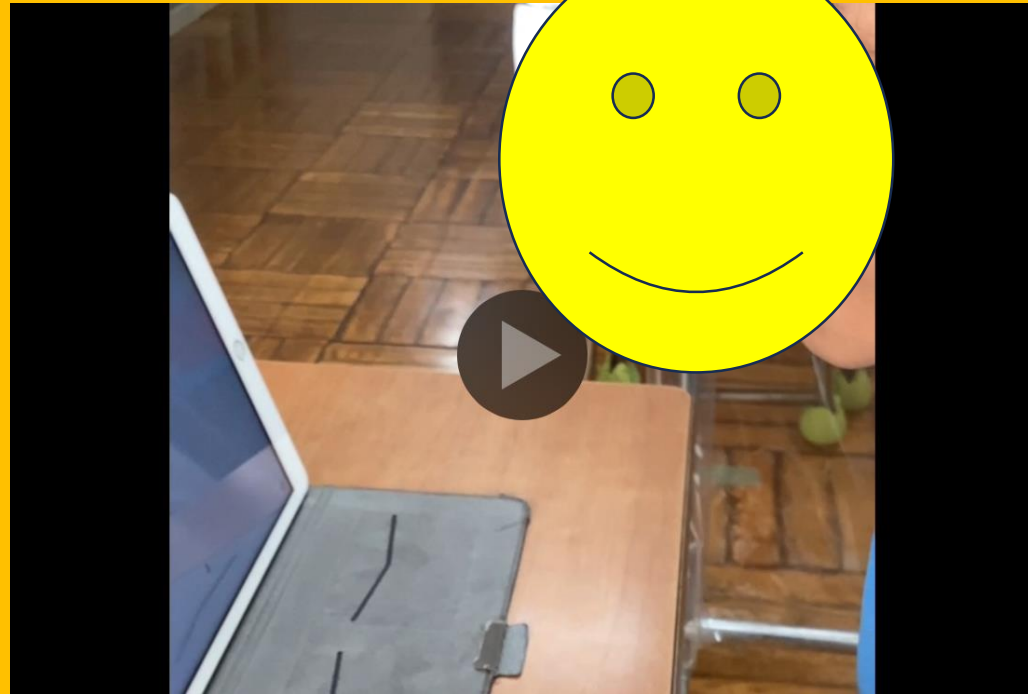
- ・ 注目が苦手な生徒が多い。
- ・ 発音が不明瞭な生徒が多い。

## ねらい

- ・ 話し方を意識して、ゆっくり話すことができる

## 教科（領域）・単元名 生活単元学習「好きなもの図鑑をつくろう」

- ・ iPadの音声入力機能で、好きな物を検索し、スクリーンショットで保存する。自分の「好きなもの図鑑」を作る活動を通して、話し方の工夫に気づけるようにした。



**やってみようPOINT!**  
話したら、好きなものの画像が出てきたぞ!

## 成果と課題

- ・ 「好きなもの図鑑をつくる」というゴールを設定したことで、見通しをもって活動できた。
- ・ 反応しない単語も、何度も何度も繰り返し練習していた。 **できたPOINT!**

## 改善点

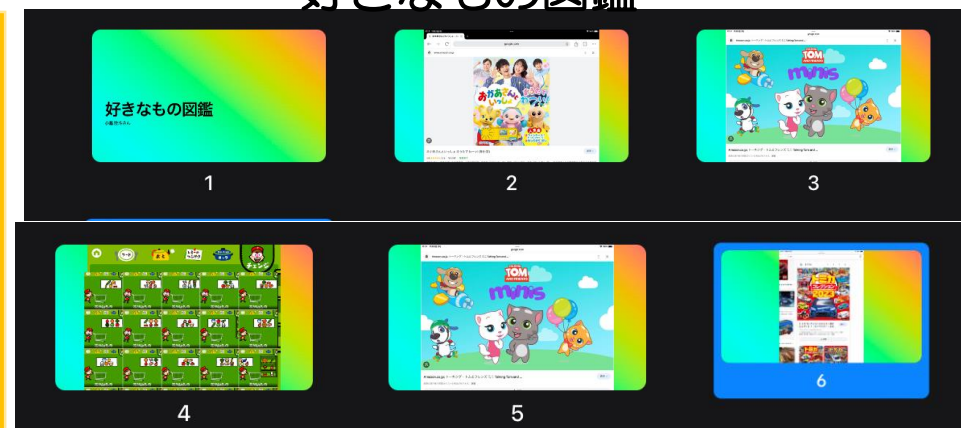
- ・ ひらがなで書いた文字を読むことで、ゆっくり読むことができ、ゆっくり話すと検索できるという気づきができるとういのは。
- ・ 繰り返し取り組むことが必要。取り組む時間の確保をする。



- ・ 改善した結果について
- ・ トレーニングしているという意識ではなく、楽しみながら取り組む中で教師のアドバイスを受けながら話し方の工夫をすることができた。
- ・ 内容が伝わらないときには書いて伝え、発音を直す場面が見られた。
- ・ ゆっくり取り組む時間がなかなかとれなかったが、継続して好きなもの図鑑を作る活動を続けている。
- ・ 何を言っているのかわからない言葉を録音して聞くことで、自分の発している言葉を客観的に聞いて直すことができた。
- ・ 生徒自身が、自分の声をボイスメモで録音して聞いて、楽しむことができた。

## 成果・まとめ

### 好きなもの図鑑



### 美術作品・コラージュ



# 中学部3年

## 学年共通テーマ

「自分達の姿を見て気づき改善  
していくためのICT機器の活用」



### 生徒の実態

- ・手本の姿勢や動きを見て、同じようにやっているつもりでも、同じになっていないことが度々ある。
- ・友達の良さに気づき、称賛し合うことができる。
- ・言葉（音声）の指示や説明だけで理解し、求められているように行動できることは少ない。
- ・言葉（音声）だけでは、指摘をされている内容を理解できない、改善することができない場合が度々ある。
- ・2つの物を見比べて、“合っている、合っていない”と判断したり、違いに気づいたりできる生徒が多い。

### ねらい

- ・ICT機器を活用し、自分の取り組みを見たり、聴いたりすることで、自分の課題に気づき、改善することができる。



### 具体的な取組例①

【朝の会・日常生活の指導・生活単元学習（主に自己紹介や発表の場面）】

- ・あいさつをする時の声の大きさや姿勢 → 声の大きさを意識したり、「もっと〇〇した方が良い」と発言
- ・歌の声の大きさ
- ・（発表などで）話をする時の話し方や姿勢 → ex 「もっとゆっくり」と言って自分で気づき直すことができた



### 具体的な取組例②

【運動会】 “かっこよく見られる”

- ・開閉会式や演技前のあいさつ → 映像を見ることで生徒自身が「もっとゆっくり」「声の大きさ」など自分の課題点を把握。
- ・応援合戦 → （自分の姿を見て）「顔が見えない」（T）「どうしたら良いか？」→持っている原稿の位置を修正する。

### 具体的な取組例③

【体育】

- ・マット運動の際の脚の位置 → （マット）自分の映像を見て、教師の手本（写真）との違いに気づき、自分の動きを修正。
- ・跳び箱を跳ぶ際の手をつく位置 → （跳び箱）自分達の映像を見て、目安となっている線よりも前で手がつけているかを確認。
- ・跳び箱を跳ぶ際の手をつく位置 → （跳び箱）自分や友達の映像を見て生徒同士で跳び方（挙手、試技、着地、ポーズなど）の意見交換。

### 成果・まとめ・今後の取組

- 自分で自分の課題に気づき、取り組むこと。
- 友達の良いところに気づき、称賛すること。友達からの指摘を受け入れ、取り組むこと。友達の良いところを真似をすること。
- 入試や卒業式に向けて同様の取り組みを継続していきたい。

