

平成29年度 研究推進に向けた本校の取組② ～各学部における研究授業～

6月、7月に仙台自分づくり教育の「育てたい力」を高めるための授業づくりを行い、小・中・高の各学部で研究授業を実施しました。以下、それぞれの学部における取組の概要を紹介します。

<小学部>

小学部は、低学年の遊びの指導「仲良く遊ぼう」を取り上げ、「かかわる力」を育てるための授業づくりを実践しました。研究授業は6月21日（水）に行いました。

児童の主体的な姿を引き出す授業展開として、導入では、手遊びの出だしで児童が期待感を持てるようにしました。また、授業の展開では、手遊びで関わる相手を固定したり変えたりしながら、関わりに広がりを持てるようにしました。そして授業のまとめでは、「楽しかった」「またやりたい」という思いが持てるよう、言葉掛けや働き掛けを工夫しました。

授業検討会は6月30日（金）に行われ、「遊びの歌を歌ってみせたことで見通しが持てた」、「教師のまねをして友達と関わる姿が見られた」など、成果や課題について様々な意見が出ました。また、スーパーバイザーである宮城学院女子大学教授の梅田真理先生から指導助言をいただき、年間を通した単元設定や個々の実態把握の大切さについて共有しました。



教師のまねをしながら、友達と触れ合い遊びをしました。



集団でプレイバルーンを使って遊んでいます。



授業検討会では、児童の姿を動画で確認し、共有を図りました。

<中学部>

中学部は、総合的な学習の時間「進路を考える」を取り上げ、「みつめる力」と「いかす力」を育てるための授業づくりを実践しました。研究授業は6月27日（火）に行いました。

研究授業では、社会見学（福祉施設訪問）の事後学習を取り上げました。導入では、社会見学当日の活動についてクイズ形式で振り返ることで、生徒が意欲的に取り組めるようにしました。また、授業の展開では、個人の目標が達成できたか写真や動画で視覚的に分かるようにしたり、「ロイロノート」というアプリケーションを活用して活動についてまとめたりしました。そして授業のまとめでは、学習内容を今後の実習や修学旅行などに生かせるよう、生徒の意欲付けを図りました。

6月30日（金）の授業検討会では、成果や課題について「自分や友達の頑張りを見て確かめることができた」、「タブレット端末の活用の仕方を考える必要がある」などの意見が出されました。また、

スーパーバイザーである袋原小学校教頭の今野美樹先生からは、「ロイロノート」の活用やカリキュラムマネジメント等に関する指導助言をいただきました。



意欲的に授業に取り組む手立てとして、活動内容をクイズ形式で振り返りました。



「ロイロノート」を使い、自分の目標を書き込んだ画像に「できました」などと声を吹き込みました。



授業検討会では、授業展開や個々の手立てについて、付箋に意見を書いて出し合いました。

<高等部>

高等部は、作業学習「作業の手順を覚えよう」を取り上げ、「うごく力」と「みとおす力」を育てるための授業づくりを実践しました。高等部はC・D課程（重度重複障害）の生徒が所属する「総合工芸班」と、E課程（単一障害）の生徒が所属する「染織縫製班」で、7月3日（月）と4日（火）にそれぞれ研究授業を行いました。

総合工芸班では、重度重複障害を有する生徒たちの「うごく力」と「みとおす力」を育む上で、まず「教師の働き掛けに対して表情や視線、発声等で応えること（かかわる力）」や「提示された物を見て快・不快の気持ちを伝えること（みつめる力）」が基礎として必要であると捉え、「かかわる力」と「みつめる力」を中心に授業づくりを行いました。返事をする際のスイッチの活用、取り組みたい作業を自分で選択するような提示の仕方、視覚的に楽しめる作業を設定するなど、生徒の実態に応じた工夫を図りました。また、活動のまとめの際は、タブレット端末で写真を見せながら振り返りをしました。7月7日（金）の授業検討会では、スーパーバイザーである宮城教育大学教授の菅井裕行先生から、タブレット端末やVOC Aの活用、重度重複障害のある生徒の実態把握について指導助言をいただきました。

染織縫製班では、前年度から取り組んでいる作業の自己選択や目標の設定を継続し、自己評価カードを活用して授業づくりを行いました。また、仕事の見通しが持てるよう視覚的に分かりやすく内容を提示したり、報告や依頼ができるよう実態に合わせた言葉掛けや補助具を考えたりと、工夫を図りました。7月14日（金）の話し合いでは、スーパーバイザーである特別支援教育課指導主事の齋藤健造先生から、「他教科・領域との関連を考えながら作業学習を組み立てていくこと」、「繰り返しものを作るだけではなく、生徒の成長を促すための場面設定も考えていくこと」などの指導助言をいただきました。



呼名に対して返事をするときのスイッチを提示しています。（総）



タブレット端末を活用し、作業工程を確認しました。（総）



仕事内容や選んだ理由、目標、評価を記入するカードです。（染）