

【主題】 特別支援学級における主体的に学びを進める児童の育成を目指した一試み

【副題】 生活単元学習「お店を開こう」の個別最適な学び及び協働的な学びの視点からの検討

【学校・団体名】 宮城県岩沼市立岩沼南小学校

【役職名・氏名】 教諭 村形 舞香

## 1. 主題設定の理由

中央教育審議会の2021年の答申では、「令和の日本型の教育」として、ICTを活用しながら、「個別最適な学び」と「協働的な学び」の一体的な充実を図り、「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けた授業改善を目指すことが提言された。教師は、子ども一人一人の学びを最大限に引き出し、主体的な学びを支援する伴走者としての役割を果たすことが求められている。

このような考えは、児童の実態に応じて指導を展開していくという特別支援教育の従来の考え方と共通する点があると考えられる。

中でも知的障害のある児童を対象にした教育においては、生活単元学習といった各教科等を合わせた指導を行う場合がある。生活単元学習では、児童が生活上の目標を達成したり、課題を解決したりするために、一連の活動を組織的・体系的に経験することによって、自立や社会参加のために必要な事柄を実際・総合的に学習する。教師は、児童一人一人の実態に応じて、それぞれの可能性を最大限に引き出し、主体的な学びを支援することが重要であるという点で類似している。

「個別最適な学び」と「協働的な学び」の一体的な充実を具体的にどのように取り組んでいくか、実践事例はまだ多くない。知的障害教育における本実践から、児童の学びの過程や指導方法について分析することで授業改善を図りたいと考え、本主題を設定した。

## 2. 研究目標及び方法

令和4年度の生活単元学習「お店を開こう」の実践における児童の姿を、個別最適な学び及び協働的な学びの視点から分析し、児童が主体的に学びを進めるための指導や支援について検討する。分析に際して、授業記録（教師の発問と児童の反応、写真）や連絡帳の記述、アンケートやインタビューの調査結果を使用した。

## 3. 倫理的配慮

個人が特定されない記載及び写真の掲載（数名は、加工無しへの同意有り）、インタビューへの同意を得た。

## 4. 生活単元学習「お店を開こう」の概要

本校の特別支援学級（知的障害、病弱・身体虚弱）の児童8名には、友達と仲良くしたいという思いを持ちながらもうまく関われない、初めて経験することに対して不安感を抱く、集団の決まりを守ることが難しい、といった社会的な自立を見据えた際の課題が見られた。これらの課題に対し、児童が企画した店に他の学級の友達を招待するという活動であれば、これまでの買い物学習の経験と児童それぞれが得意なことを生かし、各教科の視点も取り入れながら取り組めると考えた。この学習活動を通して、自分の気持ちを相手に分かるように伝えたり相手の気持ちを受け止めたりする経験や、同じ学級の児童や教師と協力して役割を果たす経験を積ませたいと考え、本単元を設定した。

単元目標は、次の通りである。

- ・お店を開くために必要な準備や自分の役割を理解し、活動することができる。【知識及び技能】
- ・自分の思いが相手に伝わる方法や態度を考えて、活動することができる。【思考力、判断力、表現力等】
- ・自分の良さや改善点に気付き、自信を付けたり、次の活動に生かしたりしようとする。【学びに向かう力、人間性等】

## 5. 指導や支援の実際 個別最適な学びの視点から

### (1) 最終目標・目的「友達を喜ばせるためにお店を開く」の共有と選択肢の提示

これまでに数回、自分の作った作品に値段を付けてお店を出し合う買い物ごっここの経験があり、店員役への興味が高いと思われた。ところが、単元の導入で、お店に自閉症・情緒学級の友達（以下、友達）を招待して喜ばせてみないかという提案をすると、「お客さんでいい」という発言が多く見られた。お店を開くことへの見通しがもてていないと推測



図1 「社長」の児童が進行をする様子



された。そこで、次時に「お祭りの屋台」と「スーパーマーケット」の写真を提示して再度提案したところ、「お祭りをしたい」という発言が多く飛び交った。進行を希望した高学年の児童を「社長」とし、教師が手助けをしながら話し合いを進めた(図1)。最終的に「クレーンゲーム」、「カラオケ」、「くじ引き・警察(警備員)」の3つのお店に決まった。各店ごとに役割分担を行い、開店に向けて計画を立てて準備する活動が始まった。

## (2) 最終目標・目的を達成するための方法を一緒に考え、視覚化する

初めに、各店で何を準備する必要があるか、そのために必要な材料は何かということについて教師と一緒に考え、ワークシートに記入させ



図2 計画を立てる様子

た(図2)。これにより、学校には無い材料が明らかになり、買い物に行く必要感が児童に生じた。後日、学校近くの100円ショップに買い物に行く活動を実施した。

また、自分の役割に責任をもち、各店で決まった役割の専門家として活動できるよう、児童らに「社員証」を配付した。困ったことや解決すべきことが生じた際には「製作部長、どうしたらいいかな」と役割を意識した声掛けをすることで、課題解決への意欲を喚起するようにした。

各学習活動の最後には、全体場で、準備の進捗状況と反省を発表させた。本時で、話し合い、製作、練習のうち、どのような活動をしてどうだった



図3 学習最後の振り返り

か、次時にどんな活動をしたかについて選ばせた(図3)。各店で困ったことがあれば全体場で相談させ、アイデアを募らせて解決するようにした。各店の活動内容を表に書いて、いつでも振り返ることができるようにした(図4)。

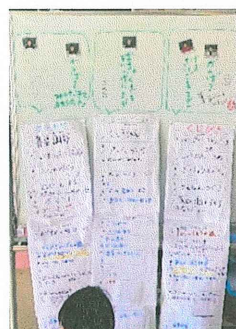


図4 活動内容の記録

## (3) 解決方法が思い付かない児童に対しては、見本や方法を例示する

クレーンゲーム店は、クレーンゲームの経験がある児童と無い児童のそれぞれがいた。そこで、教師がクレーンゲーム関連の動画を観せると、児童らは景品やアームが必要だと気付いた(図5)。景品は、図工や生活科の学習を生かし、身近な材料で動くおもちゃなどにした。アームは、動画を参考に段ボールを材料とし、教師の手助けを受けて児童が作った(図6)。



図5 動画を確認する様子



図6 アームの動きを確認する様子

各店で使う製作物がある程度揃ってくると、「お客さんになってください」と教師に依頼する児童の姿が散見されるようになった。同時に、「お客さんにどこに並んでもらうか」、「お金が足りなくなる」といった困り感も児童から出てくるようになった。そこで、教師が足型や100円玉のイラストなどを印刷し、ラミネートをかけた物を見せ、「欲しい」と言った児童に渡した。やがて、足りなくなると、「印刷してください」と児童から要望できるようになり、自らラミネートをかけたり切ったりして準備するようになった。

また、お客役として教師が関わる中で、児童に「こういう時お客さんに何と言ったらいいかな?」などと問い掛けると、困惑する姿が散見された。「先生だったら『マニュアル』というものを作って、見て分かるようにするかな」などと例示をして提案した。児童が「作りたい」と言った場合に、何を

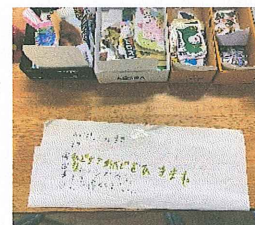


図7 話すことマニュアル

するか、何を言うかなど一つずつ確認していき、児童が話したことを教師が付箋紙に書いて児童に並び替えさせたり、児童に紙に書かせたりして作った。これにより、それぞれの児童が自分に合ったマニュアルを作ることができた(図7、8)。

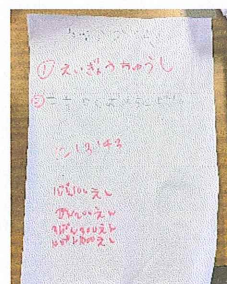


図8 もしもの時マニュアル



#### (4) 他店の児童や教師からの評価を聞かせる

店員役とお客役を交代しながら営業の練習を行った。「お客様の声」として、児童に各店の良かったことや困ったことを書かせ、発表をさせた。「ぱちぱち(拍手)がうれしかった」といった良かったことや、「どうやって取るか分からない」、「待っている時は(どうしたらいいか)」、「(何等か分かった時に鳴らすベルの音が)うるさいのをやめる(やめてほしい)」といった困ったことが具体的に書かれるようになった。児童の発言を受けて、教師が「どうすると良いかな」と全体に投げ掛けると、他の店の児童からの提案を参考に、次時に改善する姿が見られた(図9)。



図9 お客様の声(児童同士の意見)

#### 6. 次第に増えていった協働的な学びの姿や自ら学びを進める姿

営業練習が始まった頃から、児童が学んだことを生かし合い、進んで提案し活動する姿が増えていった。

##### (1) 他店のアイデアを相互にまね

カラオケ店では、段ボールに自分の好きな曲を手書きした曲リストを作った。ところが、他店の児童から「読みにくい」という意見を受けて、タブレットが得意な児童は、アプリ「ロイロノート」で作り直すことを思い付いた。友達に好きな曲や好きなアニメに関するアンケートをとる必要感も生じ、できあがった曲リストには、友達が好きな曲、知っている曲が並んだ。児童は、教師にできあがった曲リストの印刷を依頼し、自分でラミネートをかけた。

上述した姿を見て、くじ引き店の児童も、アンケートをとりたいと話した。その児童は、これまで教師が作ったカードを景品にすると言っていたが、アンケートをとった後、「〇〇くんが好きそうなやつにする」と景品を変更した。児童の原案を基に教師がカードを作って印刷し、その後は児童が加工した。

また、並ぶ場所が分かるようにと、ビニールテープを貼って示すことを思い付いた児童をまねして、他店でも同じように取り組み始めた。飾り付けや店の看板、ひいては、お店の宣伝の仕方まで、児童が発信したアイデアはすぐに広まっていった。

#### (2) 自分たちの良さが表れたお店の宣伝

タブレットが得意な児童に、アプリ「iMovie」を紹介し、コマーシャル(以下、CM)作りを勧めた。児童はすぐに賛同し、どんな店があるか、どんなことができるかなどについて分かる動画を作成し始めた。下校までに終わらず、「家でやってきてもいいですか」と自分から「宿題」にし、「家で使う時間を守る」という約束も決めて下校した。翌日、その児童は「みんなに動画を観てほしい。すごいのができたから」と登校した。学級の児童に見せると、「すごい!」と拍手が沸き起こった。他の児童2名も、タブレットが得意な児童に動画の編集の

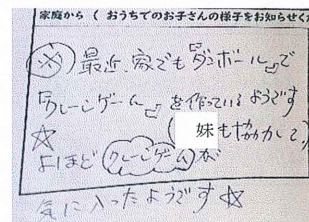


仕方聞き、自分のお店のCMを作った。完成した全てのCMを事前に皆で鑑賞し、後日友達を招待した際に披露した(図10)。

図10 コマーシャル鑑賞

#### (3) 家庭でも自主的に学習

上述した他にも、学校で学んだことを生かして、家庭でも自主的に学習する児童が見られた。クレーンゲーム店でアーム作りを担当した児童は、単元の学習が始まって約1ヶ月半後、家庭でも学校で参考にしたものと同じ動画を検索し、妹と一緒にアームを作り、時々遊ぶようになった(図11)。卒業した現在は、作ったアームで遊ぶだけでなく、当時材料の買い物に行った際に購入した玩具「ロボットアーム」を自分のお金で購入して遊ぶなど、遊びの幅



が広がった様子が伺えた。(連絡帳より)

#### (4) 保護者や校内の職員の招待

「友達を招待して喜んでもらった」と、目標が達成され自信が付いた様子が伺えたため、保護者や校内の職員を招待する機会を設けた。カラオケ店では、機械の不具合でお客役の職員が十分に歌う時間をとれなかった際に「申し訳ございません」と児童があやまる姿が見られた。更に、「店長に歌ってほしい」というお客の要望に応えたり、タイマーで時間を管理し、マラカスなどの盛り上げグッズを渡して待ち時間を減らす工夫をしたりするようになった。



## (5) 「お店を開こう」での経験を生かした卒業・進級を祝う会の主催

特別支援学級合同で、卒業する6年生のお祝いや進級前の思い出作りのため、どんな出し物をするか、どんな準備が必要かなどについて話し合い、祝う会を実施した。「ドッジボール」、「カラオケ」などのイベントが決まるまでは、教師が進行をし、役割分担をした後は、児童それぞれに準備を委ねた。

カラオケ店の店員だった児童は「カラオケ」の担当になり、得点に応じて景品のカードを渡す、ランキング表に名前を書く、曲リストを作り直すということを思い付いた。景品にする画像を検索して友達が好きそうな物を選び、ロイロノートで編集をしてカードを作った。教師が手助けしたのはカードを印刷した程度で、それ以外のことは自分たちで話し合ったり、困ったことは教師に相談したりして、準備に取り組んだ(図12)。



図12 自分で景品を作る児童の様子

クレーンゲーム店だった児童とくじ引き店だった児童は「ドッジボール」の担当になった。イベントを主催するのは初めてであった。児童らは、「景品があった方が良さ」と話し、折り紙でメダルを作った。また、教師に聞きながらルールの説明手順を画用紙に書いて準備し、会当日には審判として運営できた。

## 7. 児童及び保護者の感想

児童8名に対して、単元の最後に「Google フォーム」でのアンケートを実施した。全員が「学習が楽しかった」、「成長したと思う」と回答した。「成長したと思うこと」については、5名が自分の役割を果たせたことに関連する回答、2名が日常生活でできるようになった(時間を守る)ことに関する回答、1名が自分の得意なこと(歌唱)が上達したことに関する回答をした。

ある保護者からは「特性上、見通しを持ち行動に移すのが苦手ですが、準備や実現するまでの過程の中で相手を思いやる心、考える力、協力する大切さが学べたのではないかと感じています」などの回答を得た(図13)。

単元の「お店を開こう」を通して、本なりにカラオケ屋には何か必要かを案理に向けて見通しを持ち進める様子が見られました。障がい特性上見通しを持ち行動に移すのが苦手ですが、準備や実現するまでの過程の中で相手を思いやる心、考える力、協力する大切さが学べたのではないかと感じています。この活動を通じて、クラスのお友だちや先生方の事をよく考えるようになった。どうしたらよいか、活動になるかと集団参加への幅が広がったと思います。このように機会を作れば、やはりありがとうございます。

図13 保護者の感想

## 8. まとめ

本稿では、特別支援学級の生活単元学習「お店を開こう」の実践における児童の姿を、個別最適な学び及び協働的な学びの視点から整理した。その結果、学級で「友達を喜ばせるためにお店を開く」という最終目標・目的を共有した後、初めは教師からの提案をせん児童の姿が多かったが、徐々に児童から考案し、まねし合うことが増えた。更には、家庭や他の活動においても学んだことを生かす姿が見られるようになった。その過程で、課題であった他者との関わりにおける思いの伝え方や考えの受け入れ方に改善が見られ、初めてのことに挑戦することができるようになった。

以上の結果から、主体的な学びを支援する教師の役割として、次の2点が重要であると考えられた。

第一に、児童の実態から、身に付けさせたい資質・能力を明確にして活動の提案をすることである。社会的な自立を見据えた際の課題から単元の目標を立てた。そのため、児童それぞれの得意不得意を踏まえた学習活動の選択肢を与えることができ、児童が自分に合った学びを進めることにつながったと考えられた。

第二に、教師と児童との間で最終目標・目的を共有した上で、自己決定を促したり、振り返りをしたりすることである。毎時間の振り返りでは、目標に対する自己評価と他者評価の2つの観点から行った。目標達成に向けて「こうしたい」という児童の思いを対話から引き出し、自分の意志で活動したことへの価値付けをすることで、自らの学びを生かす姿が増えたと推測された。

## 9. 今後の課題

この単元の学習中、児童らの様々な成長が見られたが、他の教科や場所になると学びを生かし切れない姿が散見された。本単元における児童それぞれの成長と課題を今一度整理し、指導を継続していきたい。

また、単元を通して、国語的な要素(話す・聞く・書く)や算数的な要素(数と計算)を横断的に組み込んでいたものの、力がどれほど身に付いたのか、評価が難しい場面があった。各教科等の本質を押さえ、児童の実態、児童に身に付けさせたい力、それぞれに関連させながら教師としての役割を考えていきたい。

## 10. 参考文献

奈須正裕(2021).『個別最適な学びと協働的な学び』,東洋館出版社.