

特別支援学習指導案（生活単元学習）

日 時 平成24年11月9日（金）公開授業Ⅰ
生 徒
授業者

1 単元名 生活単元学習 「思いを伝えよう」

2 単元について

(1) 単元について

本単元は、12月に行われる市内合同学習発表会の舞台発表への意義付けをし、発表に向けて生徒に見通しと意欲を持たせ、発表練習によって役割を自覚し、当日の発表に至るという一連の活動を単元化した学習である。

市内合同学習発表会では、15年ほど前から、盛岡市内中学校9校の特別支援学級生徒約90名が合同で表現活動を行ってきた。その年々で舞台発表のテーマは異なるが、一貫して取り上げてきたモチーフは「人間愛」「生の喜び」である。9校の生徒90名が舞台上で力を合わせて演技をし、観客の拍手を浴びる姿は満足感と達成感に満ちている。

また、各校の生徒が舞台発表におけるその年々の意義と自分が果たすべき役割を理解し、わずか2回の合同練習で舞台発表を成り立たせていることは、長年の取り組みの成果といえる。

(2) 生徒について

1年生は、小学校で特別支援学級に在籍していた生徒3名を除いては市内合同学習発表会を経験しておらず、舞台発表自体を全くイメージできていない。加えて、自閉傾向を有する生徒が多く、文章を理解することや意義や願いを共有すること、周囲と協調して活動することに困難が見られる。

一方、2・3年生は、昨年度学習発表会に加え、本県で開催された全国中学校文化連盟総合文化祭の舞台発表や盛岡市教育振興運動実践発表大会の児童生徒発表に出演する機会に恵まれ、表現活動に対して自信を深め、「今年はどんな発表をするのだろうか。」と舞台発表に期待感と意欲を見せている生徒が多くいる。2・3年生の中にも自閉傾向を有する生徒が多くいるが、過去の経験が生かされ、1年生に比べると学校生活の様々な場面で周囲と協調することや集団の中で自分の役割を果たすことが習慣として身に付いている生徒が多い。

(3) 指導について

今年度の舞台発表は、「美女と野獣」をテーマに選んだ。舞台発表の企画や練習は、従来通り教師主導で行うこととなる。このことは9校の合同発表である以上し方がないことと考える。

しかし、指導にあたっては、可能な限り生徒の主体性を引き出す取り組みを目指したい。生徒個々が舞台発表の意義やテーマを的確に把握し、見通しを持って主体的に舞台発表に取り組むことができるかどうか、単元終了後の生徒の成就感や達成感の大きさを左右すると考えるからである。そして、その成就感、達成感こそが次の学習への意欲をひき出すと考えるからである。そのため、下記①から⑦の点について、生徒の経験の違いや認知特性に応じた指導を展開し、生徒の主体的な学習活動を促し、目標を達成したい。

- ① 学習発表会で舞台発表をする意義を生徒間で共有し、明確な動機付けをする。
- ② 学習発表会の様子を知り、舞台発表と発表に至るまでの練習に見通しを持たせる。
- ③ 物語の登場人物やあらすじを把握させる。
- ④ 物語のあらすじと舞台発表の構成との関係を把握させる。
- ⑤ 舞台発表における自分の役割を自覚させる。
- ⑥ 舞台発表の演技における「よさ」や「上手さ」を教えながら練習に取り組ませる。
- ⑦ 一連の学習の振り返りにおいて、互いの頑張りを認め合い成就感、達成感を共有する。

また、本時は上記③「物語の登場人物やあらすじを把握させる。」の活動場面である。いずれの生徒も文章から情景をイメージするという抽象思考に困難さがみられるが、文中の登場人物と会話文をよりどころに、物語文と場面を示す絵カードを結びつけるという方法で、あらすじを理解させたい。

3 単元の見目

- (1) 舞台発表のモチーフやテーマを理解して舞台発表ができる。
- (2) 舞台発表における自分の役割を理解して舞台発表ができる。
- (3) 「上手な」合唱、群読、身体表現をめざし、練習、演技することができる。

4 指導計画 (34時間)

- (1) オリエンテーション 1時間
- (2) 学習発表会を知る 3時間
 - ① 昨年の学習発表会 (1時間)
 - ② 学習発表会の歴史 先輩の軌跡 (1時間)
 - ③ 今年の発表「美女と野獣」(1時間)
- (3) 「美女と野獣」の物語についてイメージを持つ..... 6時間
 - ① 物語のあらすじを知り、イメージを深める (5時間) <本時3 / 6時間目>
 - ② 自分の出番と役割を知る (1時間)
- (4) 練習 17時間
 - ① パート練習 (9時間)
 - ② 合同練習 (8時間)
- (5) 合同学習発表会 6時間
- (6) まとめ 1時間

5 本時について

(1) 目標

①認知の個性に応じた手順、方法で、物語のあらすじを理解することができる。

グループ1	・吹き出しに会話文を書き、物語の登場人物とあらすじを理解できる。
グループ2	・文章と吹き出し付き絵カードを合わせながら、あらすじを理解できる。
グループ3	・要約した物語文の登場人物と会話文をよりどころに、絵カードを並べ、あらすじを理解できる。
グループ4	・物語文の登場人物と会話文をよりどころに、絵カードを並べ、あらすじを理解できる。 ・登場人物の心情に共感することができる。

②集団と関わりながら、自分の考えを修正、強化、補充することができる。

(2) 本時の指導構想

グループ	課題解決に迫るための活動
グループ1	ア 吹き出し付き絵カードに、登場人物の名前と会話文を書き入れる。 イ 吹き出しの読み合わせをしながら、場面の情景や登場人物の心情を理解する。 ウ 絵カードをよりどころに、物語のあらすじを理解する。
グループ2	ア 登場人物と会話文をよりどころに、吹き出し付き絵カードと合わせる。 イ 並べた絵カードの順番を比べ合いながら、自分の考えを修正、強化、補充する。 ウ 吹き出し付き絵カードをよりどころに、物語のあらすじを理解する。
グループ3	ア 要約した物語の登場人物と会話文をよりどころに、絵カードを並べる。 イ 並べた絵カードの順番とその根拠を比べ合いながら、自分の考えを修正、強化、補充する。 ウ 要約した文章と絵カードをよりどころに、物語のあらすじを理解する。
グループ4	ア 物語の登場人物と会話文をよりどころに、絵カードを並べ、場面を理解する。 イ 並べた絵カードの順番とその根拠を比べ合いながら、自分の考えを修正、強化、補充する。 ウ 文章と絵カードをよりどころに、あらすじと登場人物の心情を探る。

(3) 展開

過程	学習内容と活動	指導上の留意点 ※評価	備考 (教材・教具・場所)
導入 10分	1 挨拶 2 学習の流れの確認 3 前時の振り返り (1) 物語 (2) 登場人物 4 学習課題の確認 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content; margin: 5px auto;"> おおかみにおそわれた後、ベルはどうなったのでしょうか。 </div> 5 教室移動 6 グループ別の学習 (1) 課題解決方法の確認	<ul style="list-style-type: none"> ・見通しを持つことに困難がある生徒の名前を呼び確認する。 ・前時の絵カードを提示し、物語の続きを学習する意識を喚起する。 ※4 学習課題を復唱し、志向意識を持つことができたか。 ※6 (1) 前時を振り返り、課題解決の方法を想起できたか。 	教室【つばさ】 学習計画表 紙板書 紙板書 絵カード 学習カード 絵カード
展開 30分	(2) あらすじの把握 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> ①G1・登場人物の把握 ・吹き出しの記入 ②G2・会話文をよりどころにした吹き出し付き絵カード並べ ③G3・要約文の会話文をよりどころにした絵カード並べ ④G4・物語の会話文をよりどころにした絵カード並べと心情の読みとり </div>	<ul style="list-style-type: none"> ※6 (2) 想起した課題解決の方法で、あらすじを把握しているか。 ・生徒個々が自分の考えを持つ。 ↓ ・グループ内で比べ合う。 G3、G4については、「絵カードをそのように並べたよりどころ」を確認し合う。 ↓ ・あらすじを把握する。 	教室【こまち】 学習カード 教室【のぞみ】 学習カード 絵カード 教室【はやて】 学習カード 絵カード 教室【つばさ】 学習カード 絵カード
終末 10分	7 教室移動 8 発表 ・各グループの学習成果を発表し、学び合う 9 次時の予告 10 挨拶	<ul style="list-style-type: none"> ・学習の成果を黒板に張り出す。 ※8 学習の成果を交流し、互いのよさを認め合うことができたか。 ・物語の展開に期待をもたせるような予告、終わり方をする。 	教室【つばさ】 絵カード 学習カード 扮装小道具