

授業設計シート

アクティブ・ラーニングの視点からの授業設計

1 対象（実施を想定する学校・児童生徒の概略）

肢体不自由特別支援学校 小学部 5 年（知的代替の教育課程） 8 人（男子 4 人・女子 4 人）

4 名の児童が医療的ケアを要する。発作、睡眠等で授業の参加を見送ることがある児童もいる。見たり聞いたりして、発声や笑顔や自発的な動きで気持ちを表現できたり、学習内容によって ICT 機器を活用したりする児童もいる。

2 教材のねらい（単元としてのねらい、単元の中の位置づけ、生徒に期待する学習など）

単元名：節分を楽しもう

○単元のねらい：節分の意義や、やることを知る。自分なりの方法で豆等を投げる。 （知識及び技能）

絵本や歌で過去の学習を思い出す。着ぐるみのリアル鬼に気づき、気持ち等を表出することが出来る。 （思考力・判断力・表現力等）

リアル鬼に豆等を投げてやつけられると気づき、実際に自分なりの方法で投げるができる。 （主体的に学習に取り組む態度）

問いや解決したい課題

問いや解決したい課題	節分ってなんだった？鬼をやっつけよう。	時間配分
授業開始時に想定される子どもの姿 (1)知識及び技能 (2)思考力・判断力・表現力等 (3)主体的に学習に取り組む態度	・まめまきの歌だ。節分のお勉強かな。今日も投げるのかな。・・・(1) ・鬼には豆を投げてやつければいいんだね。・・・(2) ・もし本物の鬼が来たら豆を投げてやつけるぞ・・・(3)	導入 (5 分)

考えるための材料 （主：主体的な学び、対：対話的な学び、深：深い学び）

考えるための材料 A	考えるための材料 B	考えるための材料 C	展開 (計 33 分)
動画視聴（保護者からの激励）	リアル鬼の退治	動画視聴（保護者からの賞賛）	
想定される活動	想定される活動	想定される活動	
(主)あ、お母さんの声だ。 (主)よ～し、〇〇〇鬼をやっつけてやる。 (主)一番にやりたい。友達と一緒にやるぞ。 (対)何を投げよう。どうやって投げよう。 (深)やった、鬼を倒せたよ。	(主)あっ、鬼だ！怖い。 (対)どうしよう。 (主)豆を投げればいいのかも。よしやろう！ (深)やった～、やつつけられたぞ。	(主)やった～。 (主)僕ががんばったよ！ (対)みんなでやつつけられたね。 (深)〇〇〇鬼をやっつけたよ。	
教員の押さえ	教員の押さえ	教員の押さえ	材料 A (5 分) 材料 B (15 分)
・動画を視聴することで、児童の意識を覚醒させ、注意を引くようにする。 ・投げるものや方法を児童自身が選択できるような提示、言葉かけをする。	・驚きや恐怖心に共感し、どう対応するか考えさせるような言葉かけを行う。 ・意思表示が可能な児童は、自発的な表出を待つようにする。	・賞賛し、達成感を感じさせる。 ・保護者からの賞賛で更に達成感を感じさせる。	材料 C (13 分)

対話と思考（対話を通した協働的解決のプロセス）

＜動画視聴（保護者からの激励）＞ ・保護者の声に気づき探すような動きが見られたり、発声が出たりする。保護者の声を聞き、動画を見て意欲が高まる。
＜リアル鬼の退治＞ ・驚き、怖さの表出。教員やお友達との感情の共感。まめをまいて退治しようとする自主的な思考、動作の表出。
＜動画視聴（保護者からの賞賛）＞ ・保護者等から賞賛を受けた嬉しさ、達成感、成就感。友達同士協力した連帯感。

学習の成果

学習の成果		まとめ (7 分)
授業終了時に想定される子どもの姿 (1)知識及び技能 (2)思考力・判断力・表現力等 (3)主体的に学習に取り組む態度	・節分には鬼が来ること、豆等で退治できることがわかる。・・・(1) ・驚きや怖さを感じ、表現することができる。・・・(2) ・鬼が来たら自分なりの方法で豆等を投げる。・・・(3) ・鬼退治ができたことを喜び、保護者等からの賞賛で達成感を得る。・・・(3)	