

単元における支援の例

①1年 音楽科「おんがくにあわせてあそぼう」

＜本単元における支援の例＞

○歌詞の言葉の意味の理解をうながすこと

イメージ化を図ること

- ・映像、写真、挿絵など具体的にわかる資料を準備し、具体物と言葉が一致するように、歌詞や言葉も提示する。

※1

○リズムをとらえる活動

- ・リズムの違いによって歌詞カードの色を変えたり、リズムを「打つ」、「休む」が、視覚的にとらえられるような記号やマークを提示したりする。どの単元でも、共通して使うようにし、繰り返し指導できるようにする。※2
- ・2拍子をとらえる活動として、手→ひざのじゅんにたたく、自分の手→友だちと手と合わせる、2拍に合うように歩く、などいろいろな方法で何度も楽しくやってみることで、2拍子を実感できるようにする。

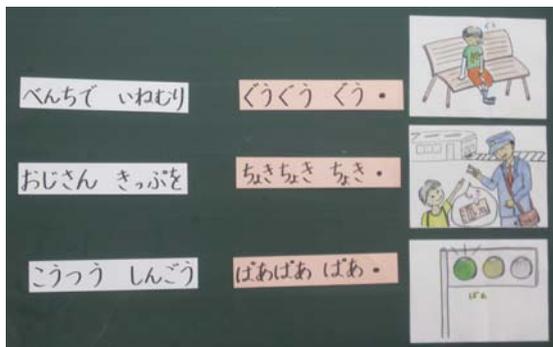
○身体表現を使った活動

- ・自信をもってできるように、自分で考えるためのヒントを提示する。
- ・自分の動きがわかるように、ビデオでとって確かめる機会を設定する。
- ・できていること、こうしたらよいということを明確に伝え、その子どもの力でできることをしっかり見極め、声をかけることにより、「やってよかった。」と思えるようにする。
- ・活動の流れを（決めること、自分で練習する、友だちと合わせてみる、時間など）提示し、見通しをもって活動できるようにする。※3

○友だちとともに活動すること

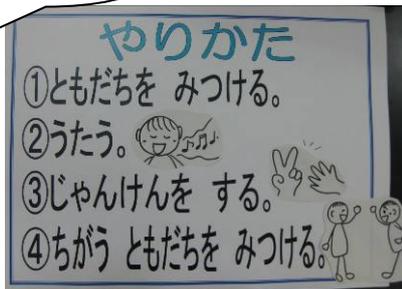
- ・隣同士で活動することやグループで活動することを1時間の中に取り入れる。（だれと、何を、いつまでするのかを伝えてから活動に入る。）
- ・一緒に活動するという意識がもてるように、活動の前に、「いっしょにやりましょう。」と声かけしたり、握手をしたり、グループの名前をつけたりする。
- ・指導者は、支援の必要な子どもだけではなく、グループ全体にかかわり、活動が十分に達成できるように配慮する。
- ・拍打ちを合わせること、歌とリズム打ちを合わせること、身体表現を一緒にすることなどを取り入れ、一緒にすることによって音楽としての楽しさが味わえるようにする。

＜※1 イメージ化を図る支援例＞

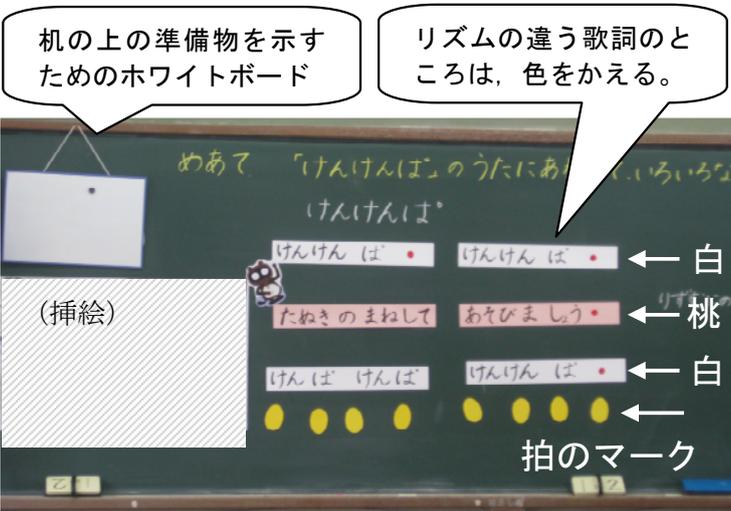


＜※3 活動の前の指示をわかりやすくする支援例＞

- ・どうやって
 - ・いつまで
 - ・終わったらどうする
- を示すカード



＜※2 視覚的にリズムをとらえるため支援例＞



拍の流れと手拍子につなげるためのカード

②1年 国語科「ばめんをそうぞうしてよみ、おんどくはっぴょうかいをしよう」

<本單元における支援の例>

○教材を読むこと

- ・どのような方法で読むことができるのかを探り、できるだけ自分で読み進めることができる方法を教える。
例：読んでいる場所を指や鉛筆でおさえながら読む。
行ごとに、ものさしをずらしながら読む。
一行だけ見える枠を用意し、それを教科書に当てながら読む。
漢字にふりがなをうち、読めるようになってきたら消して読む。
- ・音読の宿題においては、学校で取り組んでいる読み方を家庭に連絡して、練習できるようにする。また、読む量が多くなりすぎないようにする。

○場面の様子を想像すること

- ・映像、写真、挿絵など具体的にわかる資料を準備し、具体物と言葉が一致するように、言葉も提示する。
- ・高さや位置関係などがわかるような板書をしたり、動作をつけたりする。
- ・三十センチ、五十センチなど実際に示すことができる場合は、ものさしなどで高さを示す。

○登場人物の気持ちを想像すること

- ・誰がどの言葉をしたのか、明確にわかるように色分けしたシールを貼る。
- ・話したことや思ったことを考える。その際、どのような時に、どのような場所で、何を見て（して）言った言葉なのかを確かめてからつけたしたい言葉を考えるようにする。
- ・話したことや思ったことを考えるときに、だれのことを考えるのか明確になるように、シールと同じ色の付箋紙を使う。付箋紙は、一枚に一つの言葉を書くようにし、書く枚数が一人一人違ってもよいようにしておく。

○想像したことを音読に活かすこと

- ・音読の方法を具体的に示す。（声の大きさ・速さ・読む人数など工夫の視点をあげ、マークを決める。単元がかわっても活用する。）

○友だちとともに活動すること

- ・だれと、何を、いつまでするのかを伝えてから活動に入る。
- ・役割や順番を決め、それぞれが役割をもって活動できるようにする。
- ・指導者は、支援の必要な子どもだけではなく、グループ全体にかかわり、活動が十分に達成できるように配慮する。
- ・声をそろえて読むことの楽しさを味わうことができるようにする。
- ・「よかったねカード」を渡したり、よいところを伝え合ったりして、認め合う場をつくる。

③3年 算数科「水のかさをしらべよう」

<本單元における支援の例>

○「かさ」の意味をとらえること

- ・経験を活かして、身近なもので実測する。
- ・教師による演示を実物投影機で見せ（手元を拡大して）、視覚的に量感をとらえられるようにする。

○ℓ, dl, mlなど単位をとらえること

- ・実際の量を知る→表し方を知る→表記の仕方を知り、練習するの流れを、どの単位についてもできるだけ統一してそれぞれの単位を指導する。
- ・ℓ, dl, ml, それぞれの量感は、具体物で確かめる。
- ・単位の関係性は、コンテンツを作成し、視覚的に確かめられるようにする。

○友だちと活動すること

- ・やり方、約束、活動時間を明確にしておく。
- ・グループで協力して活動を進めるためには、使う順番や記録の係など役割を決め、何をいつやるのかわかるようにしておく。
- ・指導者は、支援の必要な子どもだけではなく、グループ全体にかかわり、活動が十分に達成できるように配慮する。
- ・学習の振り返りをする際に、教師が友だちと協力して上手に活動できていることを具体的に褒めたり、児童同士が友だちのよさを認め合う場面を設定したりする。
- ・学習の流れを提示しておくことにより、活動が終わったあと、どうするのかわかるようにしておく。
- ・活動がしやすいように、教室に限らず、理科室など水道の使える場所で行うことも考えられる。
- ・準備物の数をそろえ、見やすく、整理して置くようにする。

○ノート指導について

- ・めあて、自分の考え、友だちの考え、大切なこと、振り返りなど、どの単元でも、一貫した書き方をすると定着しやすい。
- ・始めのページに、かき方の見本をはりつけておくとよい。
- ・「かさしらべ」については、新しい単位が多く出てくるので、書きやすいワークシートを準備するのも一つである。

④ 3年 体育科「エンドボール」

<本單元における支援の例>

○学習の進め方を理解すること

- ・学習の流れを示すカードを作成し、見やすいところに提示しておくようにし、見通しをもって活動できるようにする。※1
- ・対戦相手とコートの位置を、図や色カードを使って視覚的にとらえられるようにし、自分で確かめ、判断し、行動できるようにする。※1
- ・「はじめ」「おわり」の合図を大切に、ゲームの終始を明確にとらえることができるようにする。

○ルールを理解すること

- ・実際にゲームを進めている映像を視聴し、大体のゲームの流れをとらえられるようにする。
- ・指導者が、コート内で説明しながら、数人の子どもたちに見本としてプレーさせ、確かめるようにする。
- ・基本的なルールは、学習カードに記しておいたり、移動できる黒板などに記しておいたりして、いつでも確かめられるようにする。※1
- ・つけたしたり、再考が必要であったりするルールは、学級で話し合う場をもつようにする。

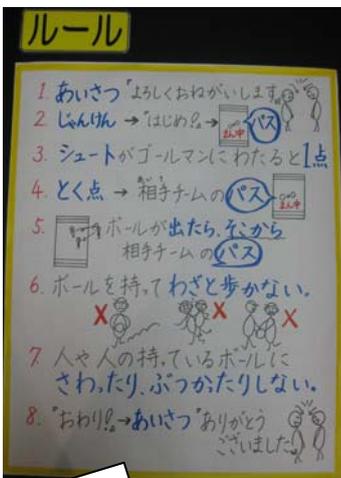
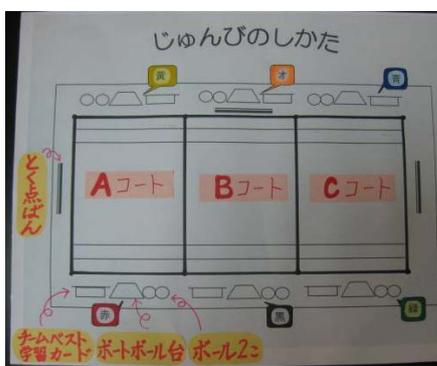
○ゲームをする上で、動き方やパスの仕方を理解すること

- ・単元の導入で、自分のチームの相手にパスをすることやパスをしたら前に走ることなどを、一人一人が十分に練習する時間をとる。
- ・ゲームを進める中で、指導者が一緒に動きながら、どこに走る、だれにパスする、だれを守るなど、できるだけ具体的に助言する。
- ・簡易ゴールを使用する場合は、ゴールのふちにチームの色テープを吊り下げるなどし、どちらにゴールするのか視覚的に判断できるようにする。これは、パスする方向や、走る方向をとらえることにもつながる。

○友だちと協力すること

- ・チーム編成は、力が均等になるようにするとともに、子ども同士の関係なども十分に考慮する。
- ・「チームの時間」を設定し、チームでかけ声をかけたり、作戦をたてたりする。どのようにするとうまくいくのか、学習の振り返りの場面でチームから発表するようにし、全体に広げていくようにする。※2

<※1 めあて・学習の進め方・準備と片づけを視覚的にわかりやすく示す支援の例>



<※2 チームでめあてを共有し、話し合ったり練習したりするための支援例>

チームで話し合おう

月 日

<1 ゲームめのけっか>

対 で 勝ち引き分け 負け

ゲーム①でよかったことは、どんなことですか？

ゲーム②でどんなことをがんばりましたか？ (作戦) を絵や言葉で書きましょう。

れん習してみよう!

<2 ゲームめのけっか>

対 で 勝ち引き分け 負け

今日のゲームをふりかえりましょう。

- 作戦は、うまくいききましたか？ (◎ ○ △)
- 自分たちの力で、なかよくゲームができましたか？ (◎ ○ △)
- さいごまで、力いっぱいがんばれましたか？ (◎ ○ △)

チームの時間に話し合うためのワークシート

ゲームを進める上での工夫を子どもたちが考えた名前と方法をまとめたカード

さくせん いろいろ

<p>パスをよけずするための</p> <p>①はやうごき さくせん</p> <p>・パスしたらすぐ走る!</p>	<p>パスをさせないための</p> <p>②おじやま さくせん</p> <p>・マークする。 ・相手チームの前に出てパスをカット(じやま)する。</p>	<p>うまく動くための</p> <p>③人がいない さくせん</p> <p>・人のいないところへすばやく動く。</p>
<p>パスをつなぐための</p> <p>④だまし さくせん</p> <p>・上に投げるふりして下に投げる。 ・右に投げるふりして左に投げる。</p>	<p>かくじつにパスするための</p> <p>⑤かけ声 さくせん</p> <p>・名前をよぶ。 ・「○○さん! こっち!」などなど</p>	<p>「話し合い」の進め方</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ゲーム①のよかったところ 2. ゲーム①でうまくいかなかったこと 3. ゲーム②で工夫すること 4. チームで教え合い、れん習!
<p>パスをつなぐための</p> <p>⑥さくせん</p> <p>・バウンドさせる。 ・高く上げる。 などなど</p>	<p>シュートを入れるための</p> <p>⑦どんどんシュート さくせん</p> <p>・ゴール近くでパスを受け、すぐにシュートする。</p>	

ゲームの進め方と約束事を、できるだけ簡単に示したもの