

---

とよなか

Vol.32

令和4年度

---

研究紀要

---

大阪府立豊中支援学校

---

## はじめに

本校教育活動の総括として、研究紀要「とよなか vol. 32」を発行いたします。今年度の実践交流会における、研究授業や各教科研究会等のポスター発表を中心に本校の教育実践をまとめています。新型コロナウイルス感染症の流行で、新しい生活様式が定着する中、以前と同じように取り組めることも増え、児童生徒の「できること」「わかること」の促進と、「もっとやってみたい」の増幅につながってきていると感じています。教員一人ひとりが授業を大切にしていける姿勢を忘れず、それぞれ工夫してきた成果をご覧いただければ幸いです。

この間、本校では、「キャリア教育」「防災教育」「ICT 機器活用」を3つの柱として日々の教育活動を実践してきました。特に「ICT 機器の活用」については、各学部・学年・学習グループでの授業づくりが進み、各教員が情報交換、情報共有をすすめ、児童生徒の「もっとやってみたい」を促進しています。今後も、より有効なICT機器の利活用を進め、より充実した教育活動の実践に努めていくとともに、より多くの情報を地域や大阪府内の各支援学校に発信していきたいと考えています。

まだまだ改善すべき点多々ある本紀要ですが、少しでも他校の参考となれば幸いです。何卒ご高覧いただき、忌憚のないご意見を賜りますようお願いいたします。

最後になりましたが、関係機関の皆さまには日ごろより温かなご支援、ご理解を賜り、心より感謝しております。これからも引き続き、ご指導、ご鞭撻のほど、どうぞよろしくお願いいたします。

令和5年3月

大阪府立豊中支援学校長 平井 晋也

# 目次

はじめに

I 教科会からの実践報告・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・P3  
生活 音楽 理科 図工・美術 国語 保健・体育

※英語、算数・数学、職業、社会、家庭に関しては  
ポスター発表と兼ねているため、ポスターのみ掲載しております。

II 各学部のポスター発表  
小学部 『もなちゃんと図画工作を楽しもう!』・・・・・・・・P14  
中学部 『「夢の修学旅行」の計画とkeynoteを用いた発表』・・・・P16  
高等部 『1人1台端末によるICTを活用した授業実践  
～カリキュラムマネジメントをみすえて～』・・・・P18

III 教科会のポスター発表  
英語 『ICTを活用した外国語活動の紹介』・・・・P19  
算数・数学 『グループ学習 授業実践 ～小学部1・2年 かずの学習～』・・・・P20  
職業 『スライドを作って、発表しよう ～「自分クイズ」の取り組み～』・・・・P22  
生活 『小学部1～3年キャリアの段階を踏んだ集団活動の授業実践』・・・・P24  
社会 『高等部1年生でのピア・サポートを取り入れた授業実践  
～ピア・サポートのトレーニングによる短期効果について～』・・・・P26  
家庭 『家庭科授業の紹介 ～みんな最初は赤ちゃん～』・・・・P28

IV 教職員の研究授業  
〈小学部〉算数科：学習指導案、研究協議記録・・・・・・・・P29  
〈中学部〉職業科：学習指導案、研究協議記録・・・・・・・・P39  
〈高等部〉職業科：学習指導案、研究協議記録・・・・・・・・P49  
  
豊中支援学校 キャリア教育6観点表・・・・・・・・P58

あとがき

# I 教科会からの実践報告

## 教科会 生活科 実践報告

小学部 奥山知美、石場万結

### 1、はじめに

2020年度入学の児童は、入学時から3年生の現在に至るまで、生活科「誕生会」の授業において簡単なゲームを通してキャリアの段階を意識した取り組みを行っている。ゲームの中にキャリアの観点かどのような形で設定されているか、また3年間の積み重ねによって児童がどのように変化したかを今回の実践報告とする。

### 2、ゲームの内容とキャリアの段階について

| 学年 | ゲームの内容   | 設定したキャリアの段階  | 児童の変化  |
|----|--|--|--|
| 1年 | <u>ボール回し・箱車</u><br>円になって座り、曲が流れている間、隣の友だちにボールを回していく。曲が止まった時にボールを持っていた児童が箱車に乗ることができる。             | 【コミュ⑧】友だちと関わることができる。<br>【ルール④】順番を守ることができる。   | はじめはゲームに参加することが難しい児童もいたが、1年を通してルールを理解し、ボールが回ってくる順番を待ったり丁寧にボールを受け渡したりできる児童も増えた。 |
| 2年 | <u>旗運びリレー</u><br>数m先のかごに旗を入れに行き、入れたら戻ってきて次の友だちと交代する。勝敗のあるゲームとして、クラス対抗のリレー形式で実施した。                | 【コミュ⑧】友だちと関わることができる。<br>【ルール④】順番を守ることができる。<br>【協調①】集団に参加できる。(2年次より追加)                | クラスという集団で一つの目標に向けて児童が協力する姿が見られるようになった。<br>集団での活動に慣れ、全員がゲームに参加できるようになった。        |
| 3年 | <u>お花摘みリレー</u><br>二人で一つのかごを持ってお花が入っているバケツのところまで行く。お花を一本摘んだらかごに入れてスタート地点に戻り、お花を箱に移して空のかごを次のペアに渡す。 | 【コミュ⑧】友だちと関わることができる。<br>【ルール④】順番を守ることができる。<br>【協調①】集団に参加できる。<br>【協調②】協力できる。(3年次より追加) | はじめは一人で走って行ったりかごを落としたりする児童が多かったが、回数を重ねるごとに友だちと協力してペースを合わせて運ぶことができるようになってきた。    |

### 3、まとめ

どの年度も一つの活動に1年間繰り返し取り組んだことで、活動に見通しをもつことができ、多くの児童が意欲的に活動に参加できるようになった。また、はじめは個人での活動が主だった児童らが友だちを意識できるようになる様子も見られた。

## I 教科会からの実践報告

### 教科会 音楽科 実践報告 「キャリアの観点をふまえた授業実践」

小学部：中村賢司

中学部：鹿嶋さほり

高等部：桑原佳代

|     |  |
|-----|--|
| 小学部 | <p>シラバスでは「～できる」という評価規準の文章で、そのことは大切であるが、本来の「音楽」の「音を楽しむ」という要素が忘れがちになる場合が、私にはあった。そこで、授業の内容に「児童のリクエストコーナー」を設けた。毎授業、2、3名ずつ、自分の好きな音楽を事前に選び、クラス全員で鑑賞したり、歌ったり、踊ったりして、みんなで共有することにより、とても楽しい時間を過ごすことができた。ある児童は「はらぺこあおむし」をリクエストして、他の児童が驚くほど、とても上手に口ずさんだ。「ドラえもん」をリクエストしたときは、みんなで踊り、楽しんだ。「クレヨンしんちゃん」の主題歌では、普段、音楽の授業への参加に積極的でない児童が、自発的に全員の前でリズムよく活発にダンスを披露した。クラス全員で様々な音楽を知り、楽しむことができた。「音楽は楽しい」とわかると、集団に参加できたり、協力できたりした。「できること」も大切である。しかし、「楽しむこと」も大切にしたい。〈キャリアの観点【コ-③】【協-①】【協-③】に該当と考える〉</p> |
| 中学部 | <p>中学部1年の生徒は入学当初、自分に自信がなく、活動に参加しようとしなないなど、新しい活動に対して抵抗が強い生徒が多かった。そこで、音楽ではまずいろいろな楽器にチャレンジしてほしいと考えた。キャリアの観点では【協-①】集団に参加できる、【協-②】協力できる、の2点を踏まえて実践を行った。3グループでは、1学期にドラム、タンバリン、シンバルなどの様々な楽器に取り組み、2学期は豊中フェスティバルに向けて『鳴子ダンス』に取り組んだ。鳴子は、楽器を渡すとガチャガチャと鳴らしてしまう生徒が多く、なかなか練習が開始できなかったが、「楽器を持ったらおひざにピタっとくっつけて静かにする」という言葉かけを繰り返すことで、ルールを覚え、静かに待てる生徒が増えた。腕を上げたり、教員で踊っている手本動画を作成し、それを見ながら練習を繰り返したりした。徐々にポーズをそろえることや、ポーズのままじっと待つこともできるようになった。</p>  |
| 高等部 | <p>本校におけるキャリア教育6観点は、「コミュニケーション力」「協調する力」「ルール理解・遵守力」「健康管理力」「役割遂行力」「見通し、行動する力」である。社会へ出た際に役立てられるように、本校のめざす卒業生像「自ら選択し、思いを発信できる人」「お互いを大切にして、仲間と協働できる人」を目標に授業実践を行っている。キャリア教育6観点の中から、例えば「コミュニケーション力」では、【項目③自分の意見を伝えることができる】ことをねらいとして、曲を鑑賞して自分の感想を述べる活動を行っている。「協調する力」においては、【項目①②集団への参加、仲間との協力】をねらいとして、友だちとタイミングを合わせて演奏する練習を重ねている。また、「役割遂行力」では、【項目④係り、当番、代表等の仕事を遂行できる】ことをねらいとして、自分の担当楽器を、責任を持って演奏する取り組みを行っている。卒業後を見据えて、キャリア教育の視点で授業実践を行っている。</p>                                       |

# I 教科会からの実践報告

## 教科会 理科 実践報告

中学部 高良 祥也

### 1. テーマ

身の回りの生物の様子について知ろう。

### 2. テーマ設定の理由

中学部学習指導要領では理科 1 段階 A 生命 ア 身の回りの生物の様子について気付き、観察、実験などに関する初歩的な技能を身に付けるようにする。イ 身の回りの生物の様子から、主に差異点や共通点に気付き、疑問をもつ力を養う。とされている。中学部 1 年生では、生物についての様子について知り、興味関心に繋がりたいと思い、この学習に取り組んだ。

### 3. 使用教材

福音館の科学シリーズ 校庭のざっ草（附則第 9 条関係教科用図書選定資料）

講談社の動く図鑑 move 魚（新訂版）

講談社の動く図鑑 move 動物（新訂版）

講談社の動く図鑑 move 植物（新訂版）

### 4. 取り組み内容

- ① ICT 機器や視覚支援教材を活用し深い学びに繋がっている。

学んだ身の回りの生物の絵やイラストを学習グループの友だちと協力して作品を作る。

\* 【協-②】【役-①】



- ② 実際に身の回りにある生物を観察する。

福音館の科学シリーズ 校庭のざっ草（附則第 9 条関係教科用図書選定資料）

に出ている植物を校内で探し、観察する。

\* 豊中支援学校 キャリア教育 6 観点

【協-②】→協調する力 集団 協力できる。

【役-①】→役割遂行力 認識・理解 学年、クラス、グループ等に属していることを意識できる。

### 5. 今後の課題

様子についての学習にはしっかり取り組めたので今後は差異点や共通点に気付く取り組みを行っていきたいと感じた。

# I 教科会からの実践報告

## 教科会 図工・美術科 実践報告

小学部 東陽子 山川千雅子

### 1 テーマ

「作品鑑賞の比較 1年生と6年生」

### 2 はじめに

小学部の児童の実態から見て、作品鑑賞が難しいと感じることが多い。作品鑑賞をする際、「見る」活動が主になってしまい、集中が続きにくいのがその理由であると考えられる。今回、1年生と6年生の作品鑑賞の時間を比較することで、小学部を通して作品鑑賞の力がいかに伸びたのかを見ていきたい。

### 3 作品鑑賞の方法

(1) 1年生「デカルコマニー」

①授業の流れ (前回の振り返り→説明→やり方の動画鑑賞→実技→終わりのあいさつ)

②やり方 モニターに児童の写真と前回作った作品を映す。

③留意点 児童の集中が続くよう、短く紹介していく。作品を映す際には画像にアニメーションで動きを付け、児童の興味関心を引きやすく工夫する。

④発表 本人の作品が映った際には、その児童にクローズアップし、全体に向けてどの部分が工夫されているか教員が紹介するようにする。

⑤児童の様子 モニターに映すことにより、見る場所が分かりやすく、よく見ていた。自分の作品が映ると「あっ」と嬉しそうな声を出す児童もいた。

⑥キャリアの観点 【見 - ①】【見 - ②】

(2) 6年生「折り染め発表会」

①授業の流れ (説明→模範演技→子どもたちの発表→閉会)

②やり方 初めにみんなの前に出てきて、『〇〇 〇〇です』と名前を言う。次に、『はじめます』と言って折り染めをする。できたら、広げて、前にもって『できました』と言う。

③留意点 教員がまず手本を見せる。このとき、よけいなことを言ったり、したりしないでシンプルに行うこと。優等生になって基本を見せるつもりで行うこと。

④児童の発表 一人ずつ前に出て、順に行う。子どもたちが作品を広げるときにさりげなく手伝い、作品は教室にスズランテープに洗濯バサミを通して吊るした。

⑤児童の様子 自分の好きな染料の色を決めて、作る手順を守れた。

友だちの発表をよく見ていた。一人一人が発表した感覚を味わえた。

⑥キャリアの観点 【コ - ④】【コ - ⑥】【ル - ④】【見 - ②】

### 4 まとめ

1年生のときは集中力が続くように教員がスライドショーにまとめ、児童の写真を使用することで興味を持つように工夫した。6年生では、自分で発表できるように教員が手順を整えた。小学部6年間を通して、鑑賞の力が能動的に成長していることが分かった。

# I 教科会からの実践報告

## 教科会 国語科 実践報告

中学部 古田 知恵

### 1. テーマ

「暑中見舞いを書こう！」

### 2. はじめに

手紙やはがきを書いたことがあるかとの問いかけに対し、ほとんどの生徒が「受け取ったことはあるが、自分からはがきを書いたことはない」と答えた。自分の書いた文字で気持ちを伝えることの大切さや、会話など他の伝達方法との違いについて考えることができ、また宛名など決まった所に一定の大きさを丁寧に書く練習にもなり、今後の生活において役立つ部分が多いと考え教材に設定した。

### 3. 指導方法

#### (1) 宛名の書き方について 【ルー①】

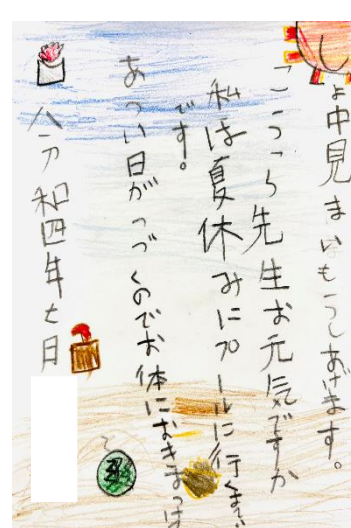
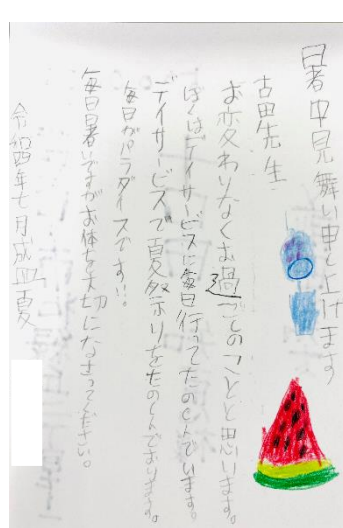
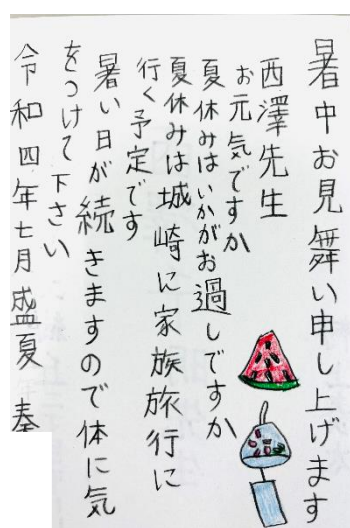
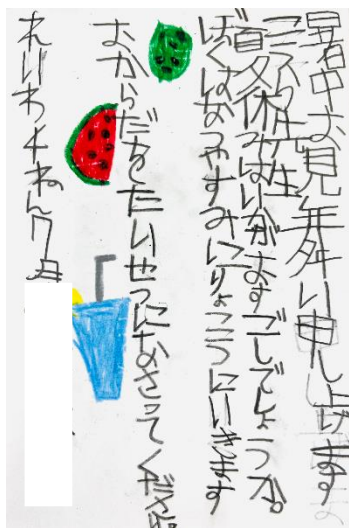
- ①出す相手を決める 【見-③】
- ②郵便番号は正しく丁寧に書く
- ③相手の名前は真ん中に大きめの文字で書く
- ④相手の住所は名前より小さめの文字でバランスを見ながら書く

#### (2) 暑中見舞いの書き方について

- ①「暑中お見舞い申し上げます」と書く 【コー①】
- ②はがきを出す人へ向けた一言を書く 【コー⑦】【協③】【ルー③】
  - ・手紙を受け取る人の気持ちを考え、どのようなことを書くのがよいかを考える。
  - ・実物のはがきの大きさの用紙に練習をしたあと、本物のはがきに清書する。

### 4. まとめ

暑中見舞いに取り組むことにより、自分の気持ちを文字で伝えることの大切さや、相手を思って言葉を選んだり、挿絵をつけたりする大切さを学ぶことができた。また、その後に取り組んだ運動会の招待状に繋げることができた。





# I 教科会からの実践報告

## 教科会 保健体育科 実践報告 「小学部の低学年から高学年までの活動内容」

小学部 低学年：松原 実

中学年：山田 大雅

高学年：岡村 三夢

体育の授業を通して、体の使い方やルールを理解など、小学部に入学してから卒業するまでの6年間でどのように展開させていくかを、授業の活動内容の紹介も含めて実践報告する。

### 2022年度 授業の活動内容

|           |                 |           |                 |
|-----------|-----------------|-----------|-----------------|
| <b>1年</b> | ウォーキング          | <b>2年</b> | ウォーキング          |
|           | リトミック1          |           | リトミック1          |
|           | ラジオ体操           |           | ラジオ体操           |
|           | 運動会練習（かけっこ・ダンス） |           | 運動会練習（かけっこ・ダンス） |
|           | サーキット運動         |           | トンネルくぐり         |
|           | ボール運動（投げる）      |           | ボール運動（投げる）      |
|           | マット運動           |           | 大玉転がし           |
|           | 長縄              |           | マット運動           |
|           |                 |           | 台風の目            |
| <b>3年</b> | ラジオ体操           | <b>4年</b> | ラジオ体操           |
|           | リトミック1          |           | リトミック2          |
|           | 持久走             |           | かけっこ            |
|           | 運動会練習（台風の目・ダンス） |           | 運動会練習（台風の目・ダンス） |
|           | 長縄              |           | 平均台             |
|           | 跳び箱             |           | 長縄              |
|           | ボール運動（投げる）      |           | 跳び箱             |
|           |                 |           | サーキット運動         |
|           |                 |           | ボール運動（転がしドッジ）   |
| <b>5年</b> | 50メートル走         | <b>6年</b> | ラジオ体操           |
|           | 大玉転がし           |           | ランニング           |
|           | 縄跳び             |           | スポーツテスト（年4回）    |
|           | 運動会練習（ダンス・徒競走）  |           | 長縄              |
|           | 野球              |           | 運動会練習（ダンス・徒競走）  |
|           | 平均台             |           | サッカー            |
|           | 跳び箱             |           | マット運動           |
|           | 持久走             |           | 鉄棒              |

### キャリアの観点

| 低学年         | 中学年             | 高学年                     |
|-------------|-----------------|-------------------------|
| コ-① 協-① ル-④ | コ-① 協-① ル-④ 役-① | コ-① 協-① ル-④ 健-⑩ 役-① 見-② |
| コ-⑥         | コ-⑥ 協-② ル-⑪     | コ-⑥ 協-② ル-⑪ 役-③ 見-④     |
| コ-⑦         | コ-⑦ コ-⑧         | コ-⑦ コ-⑧ 役-④ 役-⑦         |

## I 教科会からの実践報告

### 長縄

#### ●低学年

低学年の長縄では、まず地面に置いた縄を片足ずつ跨ぐ、両足で跳ぶ、縄を地面から離れたものを跨ぐなど、少しずつ縄に慣れるところから始めた。その後、蛇のようにゆっくり動かした縄や自分のところにきた縄を跨いだり跳んだり、縄を早く動かしたりするなど、実態に合わせ少しずつステップアップさせていった。授業の進め方としては、各クラスに分かれ、長縄の片方を柵などに結び、片方を教員が持って行った。児童が跳ぶタイミングを指導したり、手を繋いだりして一緒に活動する教員も1人配置し、児童が安心して活動できるように工夫した。全員で行う体育の授業の中でもグループ分けをして活動することで、待ち時間が短く、活動時間を長く取ることができた。児童たちは動く縄を見て嬉しそうにし、とても楽しんで取り組むことができた。

#### ●中学年

中学年の長縄では、縄を跳び越えること、縄の動きに合わせて跳ぶことを狙いとして授業を行った。通年で取り組んでいるリトミックの中でカエルの動きとして両足跳びの経験をしている。導入では体育館のラインや地面に置いた縄を使い、両足で跳び越す感覚づくりを行った。導入後は、発達段階に応じて3つのグループに分かれて学習を行った。

1段階のグループは、導入で取り組んでいた活動の定着を目標に、教員が手をつなぎ両足で跳び越えることに繰り返し取り組んだ。2段階のグループは、動いている縄を跳び越えることを目標に、左右に蛇のように動く縄を跳び越える活動を行った。跳び越えることが難しい児童には、跨ぎ越すことから取り組むようにした。3段階のグループは、波のように左右に大きく動く縄に合わせて跳び活動を行った。言葉や手拍子でタイミングを伝えたり、教員と一緒に跳ぶ活動を繰り返したりする中で、連続跳びの感覚をつかみ、回っている縄を跳ぶことができる児童もいた。

#### ●高学年

長縄を行うにあたり、「跳ぶ」経験を積むために、導入で「跳び遊び」の活動を行った。3つのカテゴリー（A・B・C）を用意し、サーキット方式を用い各クラスで活動した。Aは、壁にイラストや数字を貼り好きなものを取りことや取れた数字の合計を競うことで、楽しみながら「跳ぶ」ことに繋がるようにした。Bは、ケンステップやラダー、ミニハードルをリズム良く跳ぶことで、両足や片足で跳ぶ練習を行った。Cは、地面に置いている縄を跨ぐ、動いている縄を跳ぶ、回している縄を跳ぶなど、児童の実態に合わせて長縄の学習を行った。その後、長縄の授業では3つのグループに分けて、課題別に授業を展開した。1つ目のグループは、地面に置いている縄を跨ぐことや少し浮いている縄、蛇のように動いている縄を跨ぐなど目標物に目を向けて足を動かす学習を行った。2つ目のグループは、小波跳びを行い、連続跳びを目標にして学習を行った。小波跳びでは、同じ場所で跳び続けるために立ち位置を指定し、目標物に目を向けるように何度も学習を繰り返した。教員と一緒に跳ぶことで感覚をつかむ児童もいた。3つ目のグループは、1人または複数人で回っている縄を連続跳びすることを目標に学習を行った。友だちと一緒に跳ぶことで、声掛けや跳ぶタイミングを合わせるなど協調性も育むことができた。

## I 教科会からの実践報告

### かけっこ・走る

#### ●低学年

低学年のかけっこでは、まずスタートの三角コーンからゴールの三角コーンまで走る学習を行った。「位置について、よーい、どん」の掛け声やホイッスルでスタートすることなどを知ったり、ゴールしたら並んで待ったりするなど、走ること以外のかけっこのルールも初めて知ることができた。ゴールの三角コーンをタッチする学習や、距離をだんだん長くしていくなどの学習を繰り返し行った。10月の運動会では運動場のトラック内を15メートル程度走ることができた。低学年でのかけっこの学習は、スタートとゴールを知ったり、並び方を知ったり、他の競技のルール理解にもつながったりすると考える。

#### ●中学年

中学年では、ゴールまでまっすぐ走ることを目標とした。初めはゴールを意識できるようにゴール地点にコーンを置き、最終的にはスタートとゴールにラインを引き、線から線まで走ることに取り組んだ。また、体育館のラインを活用しライン上を走ることで真っすぐ走ることを意識できるようにした。短い距離からスタートし、最終的には30メートルの距離を走ることができるようになった。

#### ●高学年

高学年の徒競走では、カーブを利用して走りきることを目標とした。導入では、50メートル走のタイム測定を行い、児童の実態把握を行った。その後、タイムや児童の実態を参考に3つのグループに分けた。1つ目のグループは、トラックの1/4からスタートして約30メートル。2つ目のグループは、約40～50メートル。3つ目のグループは、トラックの半周とした。スタートは、スタートラインを引き、笛と旗の合図でスタートした。ゴールは、視覚的に分かりやすくするために、ゴールテープを使用した。このことは、ゴールテープを1番に切りたいという児童の競争心を育むことにつながった。カーブを走るにあたっては、手本を見てから走るようにし、カーブの部分にミニコーンを設置し中に入り込まないようにした。初めは、カーブの中に入り込むことがあったが、学習を重ねるごとにカーブを利用して走ることができた。

### まとめ

小学部での低学年から高学年の活動をまとめてみて、まずキャリアの観点において、低学年から高学年になるにつれて意識して取り組む内容が増えることはもちろん、低学年が意識して取り組んでいるキャリアの内容に比べて、高学年の内容は人と関わる内容が多くなることが分かる。友だちと協力したり、友だちを見てやる気になったりなどの成長が感じられる。また、役割、遂行力をつけることを目標にすることは、体育以外の場面でも必要な力だと感じる。次に活動内容においては、同じ「かけっこ」「長縄・とぶ」という活動内容であっても6年間でいろいろなルールの理解ができるようになっていたり、高度な内容に取り組むことができるようになっていたりするということを改めて感じた。かけっこ1つにしても、スタートからゴールまで走るということや、ホイッスルや合図でスタートするということなど、年齢があがり、成長していくとスムーズにできていることは、小学部低学年での丁寧な説明や、繰り返し行う練習の中で身につけているのだということを改めて感じた。週1回の体育の授業を繰り返すことで、児童一人ひとりが着実に力をつけていることをこの実践報告でまとめることができたと感じる。

## I 教科会からの実践報告

### 教科会 保健体育科 実践報告 高等部 和田 享子

#### 1. 高等部のスポーツ大会

高等部では、歓迎スポーツ大会（5月）・送別スポーツ大会（2月）を実施して、学年間の親睦を深めてきた。

教育課程の変更等により、学年をこえて行ってきた「合同体育」が、3年前からなくなった。体育の授業が「学年体育」となり、他学年との関わりが少なくなっている。そのような中で、交流の機会として、今まで以上にこの行事の持つ意味が大きくなってきていると思う。「合同体育」での練習の成果を発表する機会でもあったが、その授業がなくなったため目的も変化してきた。真剣勝負の学年対抗戦ではあるが、親睦の意味合いが高まってきている。毎年、熱戦が繰りひろげられ、楽しい行事となっているため紹介する。

今年度の生徒の在籍数は、高1（48名）、高2（34名）、高3（44名）である。  
種目は人数の多い学年の人数に合わせて、一人1種目以上参加できるように設定している。

#### （1）高等部歓迎スポーツ大会（5月）・・・2022年度実施分

目標：新入生と在校生がスポーツを通して交流する。

（野球をイメージした種目）

場所：本校体育館

時程：2022年5月25日（水）9：40～12：00

|             |               |
|-------------|---------------|
| 9：40～ 9：50  | 開会式・選手宣誓・準備体操 |
| 9：50～10：10  | ① オセロゲーム      |
| 10：10～10：45 | ② 野球盤ゲーム      |
| 10：45～11：00 | ③ 大玉ベースランニング  |
| 11：05～11：20 | ④ ボール運びリレー    |
| 11：20～11：45 | ⑤ 綱引き         |
| 11：45～12：00 | 表彰・閉会式・片付け    |

#### ① オセロゲーム（A・Bグループ中心）

- ・スタートの合図で、フロアに並べられたオセロ（41枚）を、自分たちの色（黒か白）に返していく。
- ・制限時間（30秒）以内に、自分たちの色のオセロが多いほうが勝ち。
- ・1チーム9名編成
- ・2勝した学年が勝ち。
- ・教員の介助は認めない。



## I 教科会からの実践報告

- ② 野球盤ゲーム (Eグループ中心)
  - ・ホームベース上にボールを置き、一人2回キックする。
  - ・コートに置かれた得点板(1点・3点・5点表示を多数設置)にボールが当たったら、その得点を獲得する。
  - ・1チーム7名編成
  - ・複数の得点板に連続して当たった場合は、合計得点とする。
  - ・当たらなかった場合は、0点とする。
  - ・全員の合計得点で、勝敗を競う。
- ③ 大玉ベースランニングリレー (C・Dグループ中心)
  - ・大玉を転がしてダイヤモンドのベースを2周し、2レースの合計時間が少ない方の勝ち。
  - ・1チーム8名編成×2チーム
  - ・教員が介助に入ってもよいが、ボールに触れてはならない。
- ④ ボール運びリレー (C・Dグループ中心)
  - ・ボールを持って走り、コーンを回って帰ってくる。
  - ・ボールをバトン代わりとし、次の人に渡す。
  - ・最終走者がゴールして、全員が座った時点で勝敗を決める。
  - ・1チーム10名編成(2試合の合計タイムで勝敗を決める)。
  - ・教員が介助に入ってもよいが、ボールに触れてはいけない。
- ⑤ 綱引き (A・Bグループ中心)
  - ・1チーム9名編成



開会式



ボール運びリレー

### \*課題など

入学してすぐのイベントなので、練習時間もないため、レクリエーション的な種目へと変遷している。また、体育館種目にして、雨天でも変更せずに実施できるようにしたことや、午前中のみにしたことで生徒と教員の負担も減少できている。

ただし、生徒数が増えているため、全員が長時間狭い体育館で活動するには、安全確保の面や感染症予防の観点からも今後の検討課題は多くなっている。

## I 教科会からの実践報告

(2) 高等部送別スポーツ大会 (2月)・・・2022年度実施予定  
目標：日頃の練習の成果を出し合って一緒にスポーツを楽しむ。

(サッカーをイメージした種目と走る種目)

場所：本校運動場

日時：2023年2月8日(水) 9:35～12:10

|        |                |
|--------|----------------|
| 9:35   | 開会式・準備運動       |
| 9:45～  | ① 選抜持久走        |
| 10:00～ | ② 大玉ランニングリレー   |
| 10:30～ | ③ ドリブルリレー      |
| 10:50～ | 全体休憩           |
| 11:00～ | ④ 駅伝           |
| 12:00～ | 持久走表彰・順位発表・閉会式 |

① 選抜持久走(女子選抜8名・男子選抜10名)

授業で取り組んできた記録の上位者で決勝大会を行う。

男子は1500m・女子は1000m。

② 大玉ランニングリレー(B・C・Dグループ中心)

大玉を転がして、トラックを半周または1/4周し、全体で5周走る。

③ ドリブルリレー

サッカーボールをバトン代わりにドリブルでコーンをさせながらリレーを行う。

④ 駅伝(全員参加の新種目)

各学年チーム(1年・2年・3年)と連合チーム(生徒+教員)の4チームで競う。

コースは、トラックと行内特設コースを走る。

\*課題など

持久走の決勝大会は、各学年の体育の授業で取り組んできた持久走の記録の、上位者によって行う。1500m(男子上位10名)・1000m(女子上位8名)の2レースを実施。普段、学年では断トツの1位の生徒も、決勝大会では他学年の猛者たちとの接戦を繰り広げることが多く、毎年熱戦が繰り広げられる。

また、駅伝は3学期を中心に体育の授業で取り組んできた持久走の集大成で、今年度初めて実施を計画している種目である。距離やコースを工夫し、全員で取り組めるように工夫をしている。

# もなちゃんと図画工作を楽しもう！

小学部2年

発表者名 金尻・藤川

Hello Everyone!! もなちゃんです♡

今日は～、2年生の図工での私・モナちゃんの活躍ぶりを紹介するよ～♪  
まずは、自己紹介をするわね。出身はフランス。ルーブル美術館から来てるの。  
得意なことは、色々な国の言葉を話すこと、関西弁もペラペラよ。世界中のいろいろな作品を発見したり、作り方の映像を撮って編集したりすることも得意。  
そうそう、2年生のみんなの上手なことを発見することも大好きやねん!!



## 【2年生の図工の授業の流れ／もなちゃんのお仕事】

### ①はじめのあいさつ

### ②映像を見る

- ①もなちゃんのあいさつ
- ②「どんな色が好き」
- ③作品紹介
- ④作り方（手本）

### ③つくる

### ④後片付け

### ⑤おわりのあいさつ

もなちゃんは、②で大活躍！

②-①「Hello Everyone!!みんな元気ですかー?もなちゃん、みんなの運動会見てましたー。めっちゃかっこよかったよー。今日も図画工作、頑張ろうねー!」など、タイムリーな話題であいさつ。

②-②図工は毎回、この歌の映像でスタート。

②-③主にその日に制作するテーマに合った、色々な作品を紹介。

色や混色をテーマにした映像、粘土クイズ、縄文土器、彫刻、風で動く不思議な作品、スタンドグラスなど。

②-④その日に取り組む事の制作過程を見やすい角度から撮った映像。

## もなちゃんが紹介する作り方の動画の一部

《粘土》



《はじき絵》



《スタンプ》



これが教室のテレビ画面に映し出されるので、結構な迫力!!  
どれも上から見た図（実際に作業するときの子どもたちの目線）

## II 各学部のポスター発表

### 【もなちゃんの効果／キャリア教育の観点】

2-①校外学習や運動会など、つい最近経験したできごとを話題にしてくれる。

◎「え？もなちゃん、見てたの？」と嬉しそうな児童も。親近感がわくようです。

2-②毎回同じ歌の映像を使う。

◎図工が始まることを意識できる。

（小学部では、授業の始まりをより意識できるよう各教科毎回同じ音楽を導入に使うことがあります。）

◎歌に慣れてきた2学期以降は、歌に出てきた色を教室の中で探したりしています。

生活とつながった色の学習にもなっています。



最初は不思議そうに見たり、あまり画面を見なかった子も、繰り返す中で、笑顔になったり着席してじっと見てくれるようになったりして、もなちゃん、照れてしまいますー。

【見-②】見通しを立てて行動

2-③世界のいろいろな作品を紹介する。

◎「すごい」「何これ」「へんなの」「嫌い」「もっと見たい」「これ作りたい」児童たちからいろいろな言葉が聞こえてきます。感想を話さなくても動きを止めてテレビ画面をじっと見つめる児童もいます。

◎ここで見た作品を参考にして、作品作りに取り組む児童もいます。



学習指導要領の図画工作科の目標には、「表現及び鑑賞の活動を通して」とあるねん。

図画工作の授業では作品を作ることに目を向けがちやけど、さまざまな作品を鑑賞することも大切ということが、子どもたちの態度から伝わってくるよー。色々な芸術作品を見たり、自由に物を作ったりすることが、好きになってくれたらうれしいなあ。

【健-⑭】充実した余暇 【見-③】自己選択・自己決定

2-④映像で手本をする。

◎教員が一人とられることがないので、子どもの対応をする教員が減らない。

◎テレビの枠があるので、どこを見ればよいのか児童たちにとってわかりやすい。

◎上から撮った映像など、最もわかりやすい角度で、しかも大きく提示できる。



どんなふうに手を動かして作るか、どんなふうに道具を使うかがドーンと大きく移し出されるから、子どもたちもわかりやすいと思うねん。

【ル-⑪】道具を正しく使う 【役-①】物を扱う基本動作 【役-⑥】安全に配慮して活動

図画工作って、本物を見て、自ら世界を広げていくことができる一番の教科として、もなちゃんは位置づけてまーす！なので、大人の陳腐な既成概念が入らないようにいつも気をつけてまーす！りんごは青でもいいんだよーん♡



### 【もなちゃんのデータ（使用しているアプリなど）】

授業中：Keynote（タブレット端末のAirDropで分身して各クラス、TV画面へ）

映像：MPS Studio、Video Proc、Wondershare Fimorall、Filmstock、Cahva、ibisPaint、PhotoSpeak、iMovie



# 「夢の修学旅行」の計画とkeynoteを用いた発表

中学部2年

発表者名 石川典子

## はじめに

今年度、残念なことに泊をともなう宿泊学習が中止となってしまった。来年度、中学3年での修学旅行に向けて、泊をともなう行事を意識できる取り組みを！と、学年として今回の授業を計画した。

そこで、HRの時間を使って「夢の修学旅行を計画しよう」というテーマで、クラス毎に、行先や行程を計画し、発表をすることにした。

## 本単元でめざした キャリア教育の 観点

- コー③
- 協②
- ルー⑪
- 役③
- 見①②

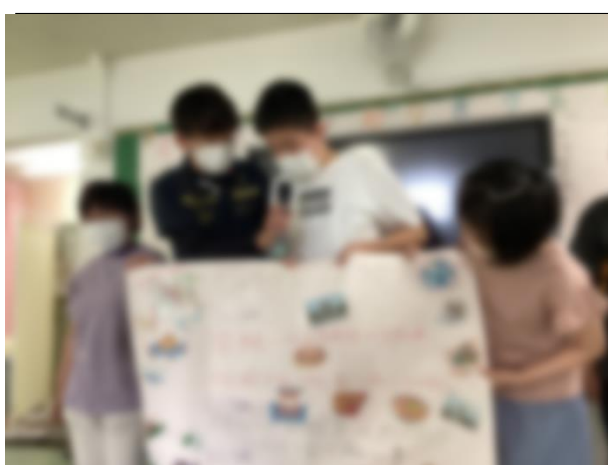
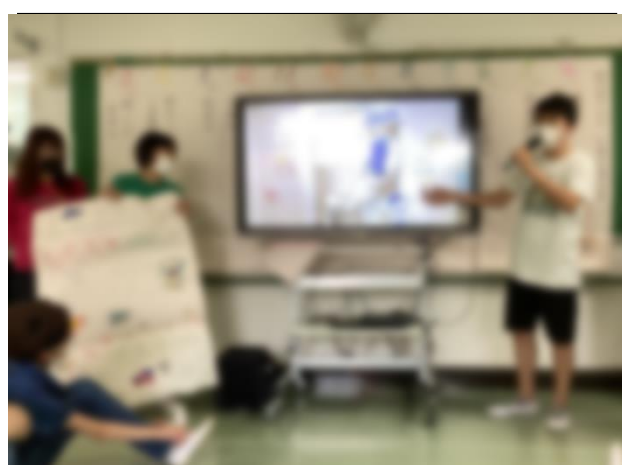
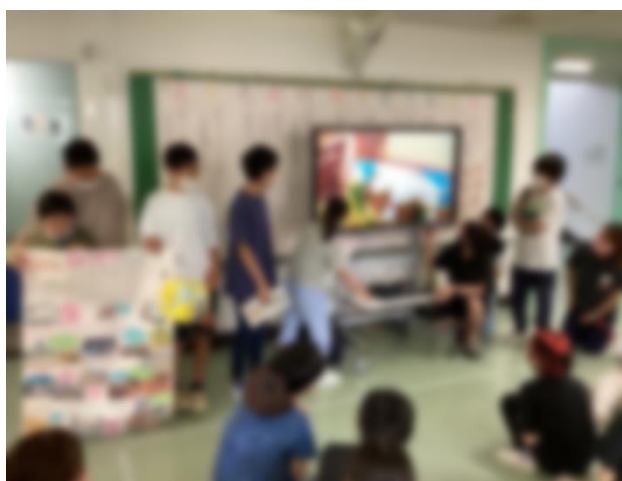
## 目的

- ①クラスの全員で協力して、意見を出し合い、見通しをもって修学旅行の計画を立てる。
- ②ポスターやkeynoteを用いて、文字や画像でわかりやすく、プレゼンテーションする力を養う。

## 実践の内容

|     | 小单元名                  | 主な学習活動・内容   | 指導上の留意点  |
|-----|-----------------------|---|--|
| 1   | 修学旅行について考えてみよう。       | ・様々な修学旅行の行先などの例を知り、自分ならどこに行きたいかを考え、クラスで意見を出し合う。                       | ・来年に修学旅行があることを意識してもらえるように話をする。                         |
| 2   | 夢の修学旅行を計画しよう。         | ・クラス全員の意見を出し合い、行先を選定する。<br>・行程を考え、計画を立てる。<br>・計画が立てられたら、ポスター作成に取りかかる。 | ・行きたいところ、やってみたいことをどんどん意見として出してもらい、良い雰囲気できるように、言葉かけをする。 |
| 3・4 | 夢の修学旅行の計画の発表資料を作成しよう。 | ・ポスターに修学旅行の行程をわかりやすく書く。<br>・keynoteで、画像やアニメーションを用いて、動画を作成する。          | ・ポスター作成とkeynote作成に分かれて、それぞれ協力して、作成できるようにする。            |
| 5   | 夢の修学旅行を発表しよう。         | ・各クラスで考えた夢の修学旅行をポスターと動画を用いて発表する。                                      | ・あくまでも「夢の修学旅行」であることを強調。間違えても大丈夫という雰囲気を大切にする。           |

## Ⅱ 各学部のポスター発表



### 成果

- ・夢の修学旅行ということで、楽しんで語らい、計画することができた。
- ・修学旅行がより身近に具体的にイメージすることで、総合学習に対する意欲にもつながった。
- ・授業で取り組んだ内容(Keynote)を実際に活用することができた。
- ・わからない内容を友だちに教えてもらうなど、生徒同士の関わりをたくさん持つことができた。

### 今後の課題

- ・実際に自分たちが旅行に行くときの計画にもつながるように、予算や時間、体力など、さらに多角的に考えて、現実的な計画につなげていけたらよい。

# 1人1台端末によるICTを活用した授業実践 ～カリキュラムマネジメントをみすえて～

令和元年(2019年)よりGIGAスクール構想がスタートし、「子供たち一人ひとりに個別最適化され、創造性を育む教育ICT環境の実現に向けて」にむけて「1人1台端末の活用や、新学習指導要領で示されているカリキュラムマネジメントの「学校教育に関わる様々な取組を、教育課程を中心に据えながら、組織的かつ計画的に実施し、教育活動の質の向上につなげていくこと」をみすえた取り組みについて試行錯誤した。



高等部3年 西原 岳児

## はじめに

新学習指導要領での改訂ポイントの「カリキュラムマネジメント」にある3つの側面の1つに「教育の目的や目標の実現に必要な教育の内容等を 教科等横断的な視点で組み立てていくこと」というものがある。

豊中支援学校のグランドデザインの中の1つに「ICT活用」があり、今年度の学校目標にも「ICT」が掲げられ様々な場面でのICT活用をすすめていく必要がある。

ICTをきっかけに「学校の教育目標・教育課程・教育活動」のそれぞれのつながりの再確認や改善を行うことができるのではないかと、という点から取り組みをはじめた。



## 目標

生徒が主体的に「学ぶ」ことに参加できるようになる。  
教科を横断して教材を共有・活用することができる。

## 方法論

対象: 高等部3年学習グループD 8名

- 1年目 【「学ぶ」授業スタイルを変える】**
- ・1人1台端末を授業毎に活用する。(iPad)
  - ・双方向的な活動ができるものやゲーム要素のある教材、アプリを使用する。(Google Workspace, Quizizz)
- 2年目 【1年目で習得した情報活用能力の活用】**
- ・1人1台端末の活用を異なる教員の授業でも実施。
  - ・1年目のアプリに加え、自立活動の観点で活用できるアプリを含め活用する。(Droptap, Google Workspace, Quizizz)

## 結果

- ・プリント課題と比較し、課題をやりきることができるようになった。
- ・授業ことの「学習」に対して主体的に取り組むことができるようになった。
- ・自己選択、自己決定を行う場面が増え、自信を持って選択、決定を行えるようになった。

自立活動の6区分のうち、「心理的安定」「環境の把握」「人間関係の形成」「コミュニケーション」の4つの面で大きく変化が見られた。



## 分析

iPadによる課題が完了しやすい要素として、

- ・ICTによる「障がいによる学習上の困難さ」の支援
- ・デジタル教材による「ゲーム要素」

が大きな影響を与えている。

また、プリント課題に対する「挫折感」や「物足りなさ」が課題向かう意欲を削いでいる様子がみられることもわかった。



ゲーム要素(ゲーミフィケーション)的要素を課題に取り入れることで、

- ・「自己選択・決定」の場面を繰り返すことができる
- ・取り組んだ結果のフィードバックがすぐ行われる
- ・自分で評価・振り返りをおこなうことができる
- ・ランキングが表示されることで他者を意識しながら課題に取り組むことができる

など、プリント課題とは異なる取り組みを行うことが可能。

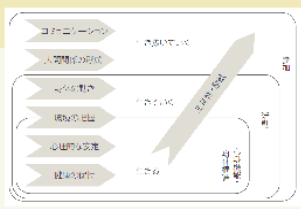


クイズ作成サービス Quizizz

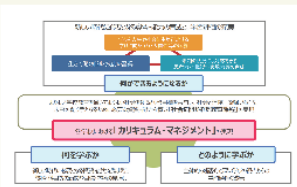
## 結論

障がいの状態や特性やそれに伴う学びのくさは「多様かつ個人差が大きい」ため、ICTを活用するには**教科指導の効果をも高める視点と自立活動の視点の両方を併せ持ち授業を実施する必要がある。**

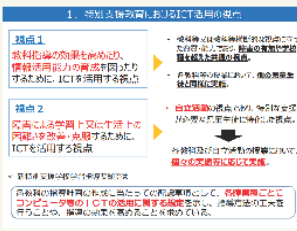
その上で、新学習指導要領のポイントである「何を学ぶか」「どのように学ぶか」「何ができるようにするか」とICT活用を、授業する側がどのように取り入れることができるか、児童生徒が**日常生活でどのように活かすことができるか**を想像することが大切だと感じた。



引用:自立活動の授業のドライブアイデア教育 明治図書 2015



引用:カリキュラムマネジメントの手引き 文部科学省 2021



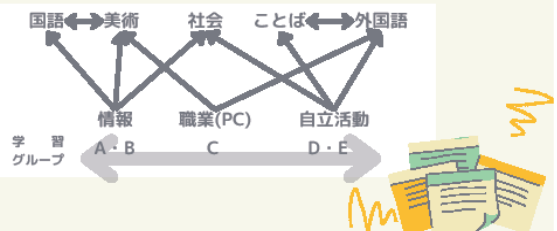
引用:特別支援教育におけるICT活用 文部科学省 2020

ICTを活用した実践報告を通じて、他の授業担当者・教科でも活用事例が増えた。

GoogleWorkspaceやQuizizzなど同じサービスで、**同じ教材(素材)を共有した教科横断的な動き**ができるようになってきた。

また、自立活動で制作した呼名や挨拶ボードなどを朝の会や他の授業で使用する場面もある。

あわせて、**学習グループを横断し制作活動**を行うこともできるなど、幅広い活用方法がみえてきた。



# ICT を活用した外国語活動の紹介

英語科教科会

発表者名 中学部 出口 信行

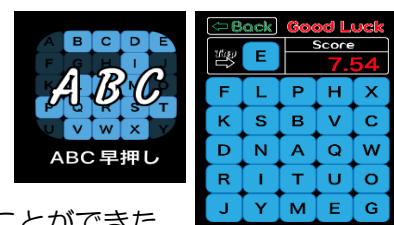
## 1. はじめに

今年度、外国語の授業を担当した中学部1年生の生徒の特長として、静かに話を聞くことができることや、集中して書く練習に取り組むことができること等、真面目に授業を受けられるところが良い面である。しかしその反面、積極性や主体性に欠き、大人しく、受け身になってしまうところが課題としてある。そのような子どもたちをどのように授業にのせて活発に活動できるようにするかを意識して授業作りをしている。その1つの策として、ICT 機器を活用し、子どもたちが自ら意欲的に取り組める活動や、子どもたち同士で活発にコミュニケーションが生まれる活動を工夫してきた。以下に今年度実践した ICT 機器を活用した取り組みを2つ紹介する。

## 2. 実践事例

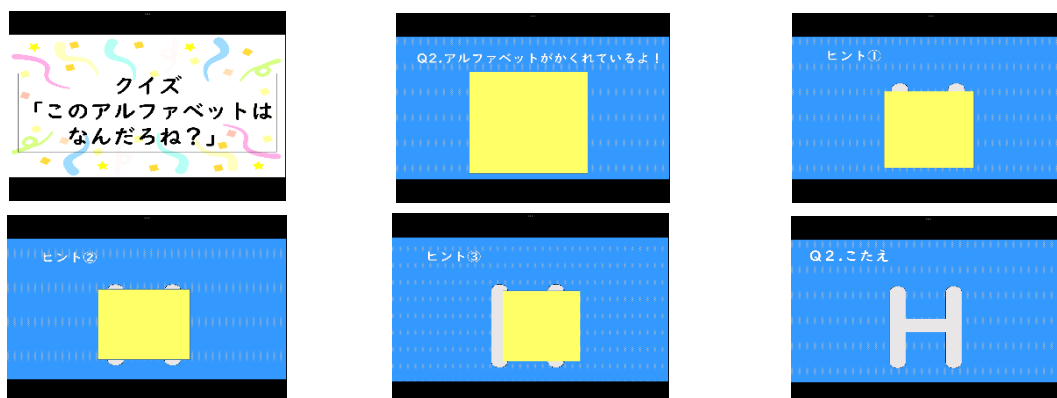
### (1) アルファベット早押し大会 【協一①】

タブレット端末のアプリで、ランダムに並べられたアルファベットを A~Z の順にタップしていき、そのタイムを競い合うものがある。スクリーンにタブレット端末の画面を映して、見ている子どもたちも楽しめるようにした。子どもたちはゲーム感覚で熱中して取り組む中で、アルファベットの形や順番を身につけることができた。



### (2) クイズ「このアルファベットはなに？」 【コー⑧】

タブレット端末のプレゼンテーションアプリを使用し、アルファベットの文字の一部を隠したスライドを作り、それでクイズ大会をした。最初は教員が作ったスライドでクイズを何度か行い、慣れてくると次は子どもたちに1台ずつタブレット端末を渡し、自分たちでクイズの問題を作った。その後、子どもたち同士でクイズを出し合う活動をした。子どもたち自らクイズを作り、子どもたち同士でクイズを出し合う形にしたことで、活発なコミュニケーションが生まれ、効果的なアクティブラーニングとなった。



## 3. 成果と今後の課題

初めにも述べたように、受け持っている子どもたちは大人しい生徒が多く、授業中は顔が下に向きがちであった。しかし ICT 機器を使うことによって、子どもたちの顔が上がり、積極的な姿勢、子どもたち同士でのコミュニケーションがたくさん見られるようになった。課題としては、ICT の設備面がまだまだ不十分だと感じる。テレビの数が足りず、モニターが使えない授業がある。また、ICT 機器やそれを接続するコード類が教室内に増え、子どもたちの安全性も心配である。ワイヤレスで使えるものを増やしていく等の安全面にも配慮した ICT の環境整備も必要だと感じる。