

6 授業の組み立て

授業を展開する上で配慮したい点として、①教科の特性に応じた一定の型があること、②活動にメリハリをつけること、③活動の区切りを明確にし、複数の活動を同時に行わないことなどが考えられます。

1 一定の型があり、活動にメリハリのある授業の構成

(1) 型のある授業 (小：算数)

単元が変わると授業の見通しがもてなくなる児童がいます。

そこで、教科の特性に応じて授業に一定のパターンを作ります。

特に、低学年では集中できる時間に限度があり、45分の授業を10～15分の活動を組み合わせて構成すると、じっと座っていることが苦手な児童も授業に参加しやすくなります。

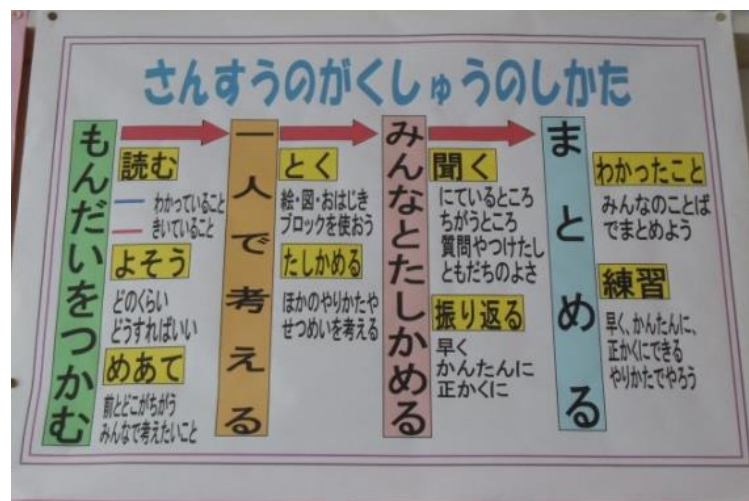


図 6-1 「毎回、一定の流れで進む授業のスタイル (小：算数)」

(2) 型のある授業 (高：物理)

65 分の授業を3つの段階に分けて実施。

- 1 説明 (15 分)
- 2 問題演習 (35分)
- 3 振り返り (15 分)

生徒の主体的な学習や自発的な行動変容を実現するための授業プロセスであり、教師の役割の設定もできる。

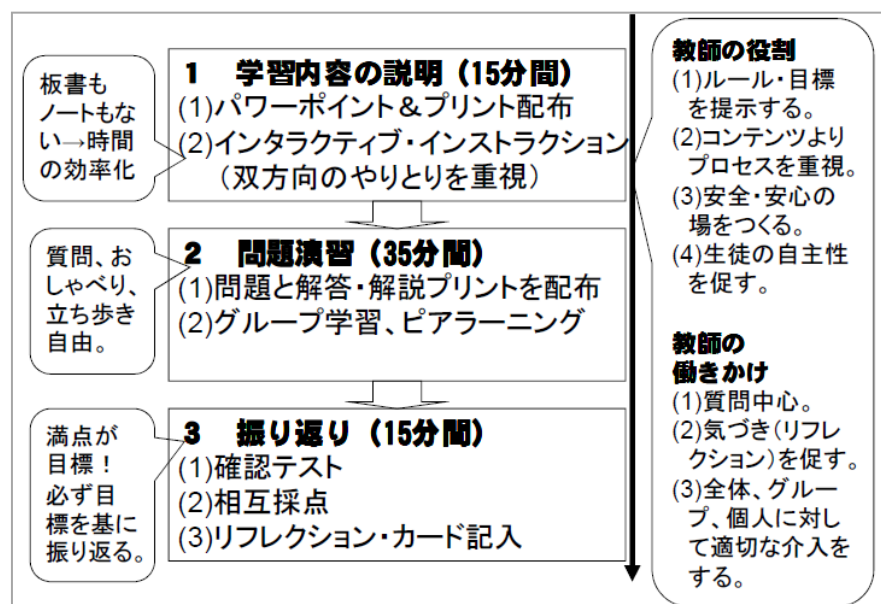


図 6-2 「一定の流れで進む授業のスタイル (高：物理)」

(3) 型のある授業 ～小テスト～

授業に小テストを取り入れることも工夫の一つです。

授業の最初に復習テスト、最後に確認テストなど一定のパターンがあることで、生徒は授業の見通しをつけやすくなるだけでなく、それに向けて、主体的に学習に備える習慣が定着します。

2 「聞く活動」と「他の活動」は、時間を区別する

多くの児童生徒は、同時に2つ以上の活動をすることは困難です。特に、説明を聞きながら板書をノートに書き写すことは、大人が感じているよりも難しいものです。

そこで、授業では「説明を聞く場面」と「ノートをとる場面」を区別することが大切です。説明を始める前に、ノートを書き写す時間を与えることを予告しておくといよいでしょう。

また、児童生徒に音読や計算、作業などの個別の活動に取り組ませている最中は、基本的に全体への指示は控えます。やむを得ず補足説明をする場合は、机間指導の途中に教室の後ろから話し始めるのではなく、黒板の前の定位置に立ち、いったん活動を中断させてから指示を出します。

<ユニバーサルデザインの視点>

「③視覚や触覚に訴える教材・教具が準備されている授業」

「④欲しい情報がわかりやすく提供される授業」

→授業そのものを構造化すること。一定の型があることで授業の見通しを持ちやすく、主体的に授業に取り組むことができ、わかりやすさにつながります。

<特別な教育的支援を必要とする児童生徒への効果>

自閉症のある児童生徒は、新しい場面や不慣れな状況に置かれた時に、状況に応じて「どのようにふるまったらいい」のかわからずに、多くの不安を感じてしまいます。

例えば「いつもと同じ道を通らないと気がすまない」「着替えに“融通の利かない”一定の手順がある」などの「こだわり」や儀式的とも思えるパターン行動があることが知られています。それは、その場その場の状況判断が苦手という障害特性からくるものです。

このような特性があるため、授業の流れや手順に一定の型があると、この先は何をすればいいのか見通しが持ちやすく、安心して授業に臨めます。

応用・発展

～特別支援学級や特別支援学校での活用例～

1 課題ボックスの活用

1時間の学習の流れが分かり、全体を把握できるように、カラーボックスを使った課題ボックスを作成しました(図6-3)。

1つのカゴに1つの教材を入れておきます。児童がカゴを自分で取り出し、課題に取り組みます(図6-4)。課題が終わると、カゴの向きを逆にすることで「おわり」が表示され、学習の進み具合が確認できます。また、児童の主体的な学習への取り組みを引き出すことができます。



図6-3「課題ボックス」

カラーボックスの棚をそれぞれ2段に区切ることによって、6つの収納スペースができました。カゴと学習活動が1対1対応しているので、見通しを持って取り組みます。

自分から課題ボックスに教材を取りに行きます。
上の段から順番に取り組みます。

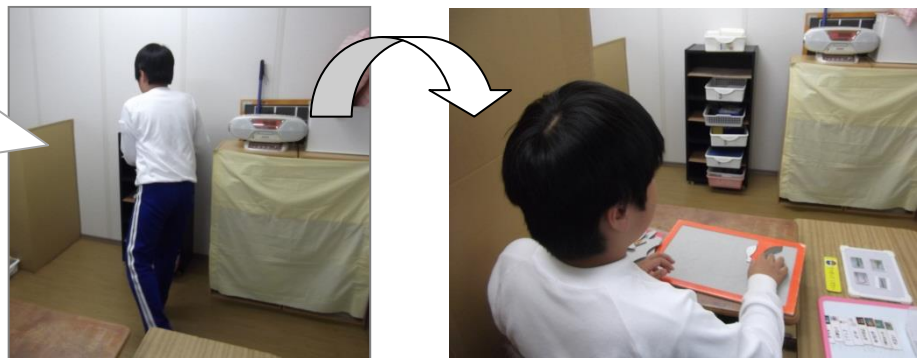


図6-4「課題ボックスを活用して実際に取り組む様子」

2 学習の流れ ～動機付けを高め達成感の得られる展開の工夫～

見通しと意欲を持って取り組めるような展開となるようにします。最後は必ず「できた!」と達成感が持てるようにすることが大切です。

授業の展開を、「導入課題」「主要課題」「作業課題」「終了課題」とモジュール化しています。

展開	内容
導入課題	得意な課題や容易にできる課題。
主要課題	認知や情緒の発達を引き上げる課題や個別の指導計画で設定した主要課題。
作業課題	主要課題を応用させ、実生活に生かし、将来に役立つような技能的スキルを取り入れた課題。
終了課題	得意な課題やできる課題。満足感を持って授業を終了できるようにします。

図6-5「学習課題の展開例」