

PDCA サイクルシート(国語編)

学部学年(中学部1年)

Plan①

学習指導要領	
<p>【対象児童生徒の現在の実態】</p> <p>(小学部 1段階)</p> <p>(1) 身近な人の話し掛けに慣れ、言葉が物事の内容を表していることを感じる(○)</p> <p>(2) 遊びを通して、言葉のもつ楽しさに触れる(○)</p> <p>(3) 読み聞かせに注目し、いろいろな絵本などに興味をもつ(○)</p> <p>(4) 身近な人からの話し掛けに注目したり(△)、応じて答えたりする(△)</p> <p>(5) 教師と一緒に絵本などを見て、示された身近な事物や生き物などに気付き(△)注目する(△)</p> <p style="text-align: right;">→【目指す段階】 (小学部 1段階)</p>	
<p>S スケール(学習到達度チェックリスト)</p>	
<p>【現在の実態】</p> <p>○聞くこと スコア (4)</p> <p>○話すこと スコア (6)</p> <p>○書くこと スコア (4)</p> <p>○読むこと スコア (4)</p>	<p>【目指すスコア】</p> <p>○聞くこと スコア (6)</p> <p>○話すこと スコア (8)</p> <p>○書くこと スコア (4)</p> <p>○読むこと スコア (4)</p>
<p>学びの履歴</p> <p>これまでの国語の学習においては、写真やイラストの正しい方を注視したり、手を伸ばしたりする活動を主に取り入れてきた。視線入力を使用した学習では、本人が注視した方の音楽を聞かせたり、画像を提示したりする学習を行い、秒数が短くても、注視するということが大切に学習に取り組んできた。興味のある歌や絵本等を読んで聞かせると、その先の歌詞や物語の内容を覚えており、期待感をもった表情を見せることがある。最近になって、関わる人の顔を見る場面が増えてきた。今後はより、相手を見て意思を伝えることができるように、学習内容に遊び歌を取り入れるなどして関わりのバリエーションを増やしていきたい。</p>	

・学習指導要領の算数(数学)の各内容の指導事項を参考に、対象児童生徒の達成状況を「◎=よくできる、○=できる、△=むずかしい」でチェック。細かく実態把握を行う。
・目指す段階も記入する。

・必要に応じて、S スケールで実態把握。
・学習指導要領で実態把握が可能な場合は未記入でOK。

現段階を深める

Plan②

対象児童生徒の国語の目標

- 繰り返しのフレーズやカウントダウンに気付き、身振りや表情で応えることができる。 【知識及び技能】
- 興味のある事柄について色や形の違いを知り、見て選択することができる。 【思考力・判断力・表現力等】
- 関わる人を見ることで、自分の意思を伝え、人とのつながりを感じることができる。 【学びに向かう力、人間性等】

Plan③

対象児童生徒の本時の目標

- 好きな歌やフレーズに気付き、身振りや表情で応えることができる。
- 絵本に登場したキャラクターを見て、示された選択肢から同じものを選択することができる。
- 手遊び歌や関わり遊びを通して、すすんで教師と関わろうとすることができる。

Plan④→Check⑥

本時の対象児童生徒の評価

◎…よくできた ○…できた △…できなかった

・ ドラえもんやはらぺこあおむしの歌を聴いたときに、笑顔になったり、顔を上げたりすることができる。【知識・技能】	◎
・ 教師が提示したキャラクターと同じ画像を見続けることができる。【思考・判断・表現】	○
・ 手遊び歌や関わり遊びを通して、視線を合わせ続けたり、笑顔を返したりすることができる。【主体的に学習に取り組む態度】	○

Do⑤

○ 単元（題材）名 「見て 聞いて 感じて 伝えて」

時間	学習活動	教材・教具
導入	○ 数曲の歌を聴いて知っている曲や好きな曲があれば表情で伝える。 ・ 本人に馴染みのなさそうな楽曲と、よく知っている曲をそれぞれ演奏し、表情の違いを観察する。 ○ 手遊び歌「幸せなら手をたたこう」「いっぽんばし」をする。	ギター テレビ タブレット端末
展開	○ 絵本の読み聞かせをする。 ○ 絵本に登場した人物を視線入力で選ぶ。 ・ 無の画像とシンボルの画像を見比べるところから段階的に選択肢の難易度を高める。 ・ 絵本の登場人物と絵本に関係の無いキャラクターを見比べて選ぶ。 ○ 「はらぺこあおむし」の動画とギターの生演奏をする。 ・ 生演奏を通して物語を「見て」「聞いて」「触れる」場面を設ける。	パソコン tobi テレビ タブレット端末 ギター
まとめ	○ 授業の様子を録画した物をダイジェストで見せ、自分自身の「見て、聞いて、感じて、伝えている」姿を見る。	テレビ

Check⑦

授業者を含むグループ職員の評価

【成果】 ○ 生徒の興味のあることを取り入れた授業を行ったことで、注視するだけでなく、追視もできるようになってきた。また、時折笑顔を見せるなど、楽しいという気持ちを表現できるようになってきている。
【課題】 ● 視線入力の際のステップを細かく設定することが必要である。生徒自身の感情の発信も視線入力のでけると良い。

Action⑧

☆ 次年度の個別の指導計画、年間指導計画に活用しましょう。

【参考】長崎県立諫早特別支援学校 H29年度研究報告書

PDCA サイクルシート(国語編)

学部学年(中学部2年)

Plan①

学習指導要領	
<p>【対象児童生徒の現在の実態】</p> <p>(小学部 1段階)</p> <p>(1) 読み聞かせに注目し、いろいろな絵本などに興味をもつ(◎)。</p> <p>(2) 教師の話や読み聞かせに応じ(○)、音声を模倣したり(△)、表情や身振り(○)、簡単な話し言葉(△)などで表現する。</p> <p>(3) 身近な人との関わりや出来事について、伝えたいことを思い浮かべたり(△)、選んだりする(○)。</p> <p>(4) 絵本などを見て、次の場面を楽しみにしたり(○)、登場人物の動きなどを模倣したりする(△)。</p> <p style="text-align: right;">→【目指す段階】 (小学部 1段階)</p>	
S スケール(学習到達度チェックリスト)	
<p>【現在の実態】</p> <p>○聞くこと スコア (8)</p> <p>○話すこと スコア (4)</p> <p>○書くこと スコア (8)</p> <p>○読むこと スコア (6)</p>	<p>【目指すスコア】</p> <p>○聞くこと スコア (12)</p> <p>○話すこと スコア (8)</p> <p>○書くこと スコア (12)</p> <p>○読むこと スコア (8)</p>
学びの履歴	
<p>これまでの国語の学習では、本人が好きな様々な絵本を使ったり、これまでの経験を思い浮かべながら学習できる季節や行事を取り上げたりして学習してきている。</p> <p>「聞くこと」「話すこと」</p> <p>様々な絵本から、言葉が表す物事やイメージに触れ、たくさんの昔話や物語に親しんできている。また、身近な人の日常の会話のやりとりを通して、相手に注目したり、相手の話しかけに応じて、手をたたいて答えたり物を渡したりすることができる。</p> <p>「書くこと」</p> <p>健康観察や天気、その日の出来事を伝える場面で絵カードを選んで伝えている。</p> <p>「読むこと」</p> <p>絵本などを見るときに、次の場面を楽しみにしてページをめくったり、登場人物や物を見て楽しんだりしている。</p>	

Plan②

対象児童生徒の国語の目標

- 身近な人の話しかけに注意し、簡単な言葉を理解し、それに応じる。【知識及び技能】
- 経験したことなど身近な事や絵本の内容について思い浮かべ、写真やイラストなどの中から選ぶ。【思考力・判断力・表現力等】
- 教師との関わりを楽しみながら、絵本の中の絵、繰り返される効果音やせりふなどの注意を向け、意味に応じ、画像や音声を選択する。【学びに向かう力、人間性等】

Plan③

対象児童生徒の本時の目標

- 経験した身近な出来事や絵本の挿絵や繰り返される簡単な言葉がわかる。
- 簡単な質問に画像や音声を選択することで答えることができる。
- タブレット端末で表すよさを感じるとともに、働きかけを受け止めたり、応じたりしようとする。

Plan④→Check⑥

本時の対象児童生徒の評価

◎…よくできた ○…できた △…できなかった

・【知識・技能】 経験した身近な出来事や絵本の挿絵や繰り返される簡単な言葉がわかった。 ○ 絵本に登場する動物や食べ物の名称を聞いて、絵カードを正しく選択することができた。	◎
・【思考・判断・表現】 簡単な質問に画像や音声を選択することで答えることができた。 ○ 絵本に関するクイズについて、絵カードを選択して答えることができた。	◎
・【主体的に学習に取り組む態度】 タブレット端末で表すよさを感じるとともに、働きかけを受け止めたり、応じたりしようとした。 ○ 選択したいイラストを落ち着いてタップすることができた。	◎

Do⑤

○ 単元（題材）名 「秋のお月見」

時間	学習活動	教材・教具
導入	○ 始まりのあいさつ ○ 本時の学習	カード ホワイトボード
展開	○ クイズ(秋に関する質問に答えよう) ・ 秋のたべもの ・ 秋の自然 など ○ 紙芝居(「森のお月見」)を見る。 ○ 「森のお月見」のストーリーを振り返る。 ・ 絵本に出てくる登場人物を確認する。 ・ 絵本に出てくる、秋に関する物の実物に触れる。 ・ 紙芝居の簡単な内容について、タブレット端末でクイズに答える。	パソコン タブレット端末 紙芝居 あけび・ススキ 栗・団子・葡萄 葉っぱ 絵カード
まとめ	○ 本時のまとめ ○ 終わりのあいさつ	

Check⑦

授業者を含むグループ職員の評価

<p>【成果】</p> <p>○ 共通した一つのツールをもとに、意見を出し合いながら実態把握や目標設定をすることができたことは大変意義深かった。本人の興味が限られていることから、意欲的に学習に取り組むことができるように毎回教材の選択(具体物、カード、タブレット端末、絵本など)や提示の仕方(クイズ形式、効果音、BGMなど)を試行錯誤しながら取り組んだ。色々試す中で、本人に合った教材に近づけることができ、対象生徒が意欲的に学習に取り組む姿が見られた。</p> <p>【課題】</p> <p>● 興味があるものは限られているため、どう広げていくかが課題。ICTの技術をさらに習得し、授業に生かしていきたい。実態差の大きな集団での学習の展開が難しかった。</p>

Action⑧

☆ 次年度の個別の指導計画、年間指導計画に活用しましょう。

【参考】長崎県立諫早特別支援学校 H29年度研究報告書

PDCA サイクルシート(算数(数学)編)

学部学年(中学部1年)

Plan①

学習指導要領	
【対象児童生徒の現在の実態】 (小学部 1段階) (1) 具体物に気付いて指を差したり(△)、つかもうとしたり(○)、目で追ったりする(○)こと。 (2) ものの有無に気づき(○)、3までの範囲で具体物を取る(○)こと。 (3) 形が同じものを選び(△)、似ている二つのものを結び付ける(△)こと。 (4) ある・ない、大きい・小さい、多い・少ない、などの用語に注目して表現する(△)こと。 →【目指す段階】 (小学部 1段階)	
S スケール(学習到達度チェックリスト)	
【現在の実態】 ○外界の知覚認知 スコア(6)	【目指すスコア】 ○数と計算 スコア(8) ○量と測定 スコア(8) ○図形 スコア(8)
学びの履歴	
教師の数唱に合わせてボールを一つずつ籠に入れたり、ぶどう狩りの教材でぶどうの房を見つけて「1・2・3」の数字の書かれた籠に順番に入れたりする中で、数に親しみ、数の概念に触れることができた。また、すごろくやボウリングなどのゲーム、数字の出てくる歌にも楽しみながら取り組み、数への関心を深めていた。絵本『いろいろおんせん』や『いろいろ・いろいろ』の読み聞かせでは、登場する動物の色の変化に注目し、色探しゲームでは校内に貼られた色画用紙に視線を向けたり、手元の色カードと見比べたりする姿が見られ、色への興味も高まっていた。みかんやりんごを並べると、自ら手を伸ばして片手や両手で持ち、大きさの違いを感じ取っていたほか、みかんを1つ入れた袋と5つ入れた袋の重さの違いにも関心を示し、繰り返し持ったり振ったりする中で、物の重さや軽さに気づくことができた。	

・学習指導要領の算数(数学)の各内容の指導事項を参考に、対象児童生徒の達成状況を「◎=よくできる、○=できる、△=むずかしい」でチェック。細かく実態把握を行う。
・目指す段階も記入する。

・必要に応じて、S スケールで実態把握。
・学習指導要領で実態把握が可能な場合は未記入でOK。

Plan②

対象児童生徒の算数(数学)の目標

- 【知識及び技能】教師と一緒に、5までの数を数えながら具体物一つずつ取ることができる。
- 【思考力・判断力・表現力等】大小や多少の違い 2 つのものから、「大きい方」「多い方」などの教師の言葉を聞いて選び取ることができる。
- 【学びに向かう力、人間性等】数や大きさ比べの活動に集中して取り組むことができる。

Plan③

本時の目標

- 教師と一緒に、3までの数を数えながらフェルトろうそく一つずつ取ることができる。
- 大小の違いを二つの風船から教師の言葉を聞いて選び取ることができる。
- 数や大きさに親しむ活動に自分から取り組むことができる。

Plan④→Check⑥

本時の対象児童生徒の評価

◎…よくできた ○…できた △…できなかった

・【知識・技能】教師と一緒に、3までの数を数えながら具体物一つずつ取ることができたか。	○
・【思考・判断・表現】大小の違いを二つの風船から教師の言葉を聞いて選び取ることができたか。	◎
・【主体的に学習に取り組む態度】数や大きさに親しむ活動に自分から取り組むことができたか。	◎

Do⑤

○ 単元名 「かずといろとおおきさであそぼう」

時間	学習活動	教材・教具
導入	<ul style="list-style-type: none"> ○ 始まりの歌を歌う。 ○ 号令係が挨拶をする。 ○ 本時の活動の流れを知る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ モニター ・ タブレット端末
展開	<ul style="list-style-type: none"> ○ 数に親しむ活動をする。 ・ 数カードから好きな数を選んで、その数だけ具体物をひとつずつ取る。 ・ 友達が数える様子を見る。 ○ 風船を使った大きさの変化の体験をする。(大きさの変化や活動そのものを楽しむ) <ul style="list-style-type: none"> ・ 風船が膨らむ様子を見たり、触れたりする。 ・ 大小二つの風船を比べ、好きな方を取ろうとしたり、手を伸ばしたりする。 ・ スイッチを操作して風船を膨らませる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 数字カード ・ 布ろうそく3本 ・ 風船(大2小1) ・ ビッグスイッチ ・ エアダスター
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ○ 本時の学習を振り返る。 ○ 終わりの挨拶をする。 	

Check⑦

授業者を含むグループ職員の評価

<p>【成果】</p> <p>○ 生徒が笑顔で主体的に学習活動に取り組む様子が見られた。特に、導入のルーティン(歌やテレビ)が確立されており、生徒が活動に見通しをもって安心して参加できた。</p> <p>○ 生徒の微細な反応(表情、体の動き)を肯定的に捉え、言葉で意味付ける(例:「選んだね～」)ことで、活動の主体者であるという自己肯定感の育成に繋がった。</p> <p>【課題】</p> <p>● 授業における指導内容を検討するなかで、「これが本当に算数(数学)なのか?」という、教科指導としての根拠や系統性を明確にすることが難しい(ボトムアップの視点に偏っている。つまり、目の前の生徒の「できた」「楽しんでいる」という事実焦点を当てすぎるあまり、本来教科指導として必須であるトップダウンの視点がおろそかになっていることを意味する。)</p> <p>● 発作のような目の動きが見られるなど、生徒の覚醒状態や体調によって授業への参加度が大きく変動するため、継続的な評価や教材の安全性の客観的な判断が難しい。</p> <p>● 生徒の微細な反応を「できた」と評価する際に、教師個人の主観に偏ってしまう可能性があるため、評価の客観性の確保が課題である。</p>
--

Action⑧

☆ 次年度の個別の指導計画、年間指導計画に活用しましょう。

【参考】長崎県立諫早特別支援学校 H29年度研究報告書

PDCA サイクルシート(算数(数学)編)

学部学年 (中学部1年)

Plan①

学習指導要領	
【対象児童生徒の現在の実態】 (中学部 1 段階) (1) 3位数の表し方について理解する (○)、2位数の加法について理解しその計算ができる (○)。 (2) 3位数の数系列、順序、大小について数直線上の目盛りを読んだり、数を表したりする (△)。 (3) 乗法九九について知り、1位数と1位数との乗法の計算ができる (△)。 (4) 三角形や四角形、円について知る (◎)、正方形・長方形及び直角三角形について知る (△) <p style="text-align: right;">→ 【目指す段階】 (中学部 1 段階)</p>	
S スケール(学習到達度チェックリスト)	
【現在の実態】 ○ 数と計算 スコア(72) ○ 量と測定 スコア(60) ○ 図形 スコア(72)	【目指すスコア】 ○ 数と計算 スコア(84) ○ 量と測定 スコア(72) ○ 図形 スコア(84)
学びの履歴	
これまでの数学の授業では、数と計算の学習を中心に取り組んできた。3位数の表し方については理解できるが、1000までの数をいくつかの同じまとまりに分割したうえで数えたり、分類して数えたりすることは難しい。また、乗法九九についての学習では、1位数と1位数とのすべての乗法を計算することは難しい。しかし、5の段の乗法は暗記できており、5のまとまりや10のまとまりについての理解はある。今後は、数のまとまりを意識し、得た知識を時計や金銭などの日常生活の場面に結び付けて活用していけることを目標にしていきたい。	

Plan②

対象児童生徒の数学の目標

- 3位数までの加法の計算の仕方が分かり、繰り上がりの数を理解することができる。【知識及び技能】
- 数の計算に関して成り立つ性質や計算の仕方を見いだすとともに、時間の経過や金銭の取り扱いなど日常生活に生かすことができる。【思考力・判断力・表現力等】
- 具体的な生活場面において、計算機を使って簡単な加法及び減法の計算ができる。【学びに向かう力、人間性等】

Plan③

本時の目標

- 計算機を使って、二千円までの合計金額を計算することができる。
- 異なる金種を組み合わせて、ちよどの金額を出すことができる。
- 適切な硬貨を使って、選択した商品の合計金額を出すことができる。

Plan④→Check⑥

本時の対象児童生徒の評価

◎…よくできた ○…できた △…できなかった

・計算機を使って、合計金額を計算することができたか。【知識・技能】	◎
・異なる金種を組み合わせて、ちよどの金額を出すことができたか。【思考・判断・表現】	◎
・適切な硬貨を使って、選択した商品の合計金額を出すことができたか。【主体的に学習に取り組む態度】	◎

Do⑤

○ 題材名 「お金の学習」

時間	学習活動	教材・教具
導入	<ul style="list-style-type: none"> ○前時までに学習してきた、金種の組み合わせや計算機を使ってのお金の計算などを振り返る。 ○数種類の硬貨が表している金額や、文章題の計算方法を考えて発表する。 ○計算機を使って文章題の計算をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ○テレビ ○タブレット端末 ○ワークシート
展開	<ul style="list-style-type: none"> ○自分で選んだ品物の代金を計算する <ul style="list-style-type: none"> ・品物を選ぶ。 ・計算機を使って合計金額を計算する。 ・硬貨や紙幣を使ってちよどの金額を出す。 ・合計金額よりも多めの金額を出しておつりをもらう。 ○他生徒が選んだ品物の代金を確認する <ul style="list-style-type: none"> ・生徒Aに品物を渡す。 ・計算機で品物の合計金額を計算する。 ・生徒Aの出したお金がちよどの金額であるかを確認する。 ○他生徒の活動を観察し、気付いたことや良かったこと等を発表する。 	<ul style="list-style-type: none"> ○お菓子や文房具等の品物 ○タブレット端末 ○ワークシート ○模擬硬貨 ○トレイ
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ○今日の学習を振り返り、できて嬉しかったことや難しかったこと、気付いたことを発表する。 	

Check⑦

授業者を含むグループ職員の評価

<p>【成果】</p> <p>○生徒の数学に対する苦手意識が軽減されてきた。要因としては①自立活動での学び(手と目の協応、地と図の弁別等)を教科指導に活かし、配付プリントに見え方に関する工夫を施すことができたこと、②大きな課題(宿題)を自分の力でクリアすることで自信がついてきたこと、③スモールステップで本人たちがクリアできる課題を設定したこと等があげられる。</p> <p>【課題】</p> <p>●学習内容と実生活との結びつきが十分ではなく、今後も継続して学習を進めながら実体験できる場を設定していく必要がある。同時に、生徒の未来を見通しながら、将来的にどのようにお金と関わっていくのかについて、家庭とも連携をしながら学習を進めていく必要がある。</p> <p>●個人に特化したモチベーションも大事であるが、学級に在籍している生徒全員のモチベーションが上がる題材や教材、学び合いの工夫を今後も検討していく必要がある。</p>
--

Action⑧

☆ 次年度の個別の指導計画、年間指導計画に活用しましょう。

【参考】長崎県立諫早特別支援学校 H29年度研究報告書