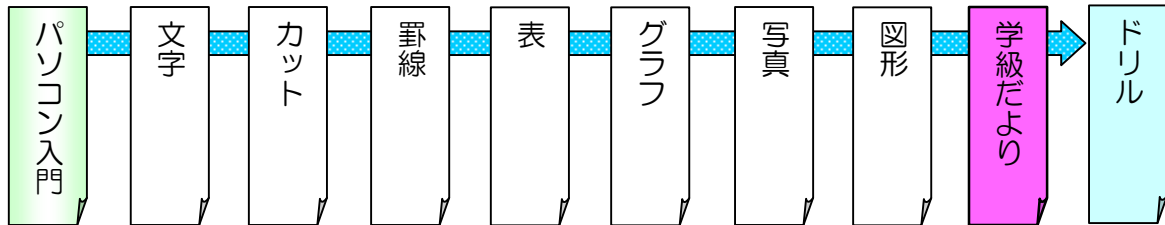
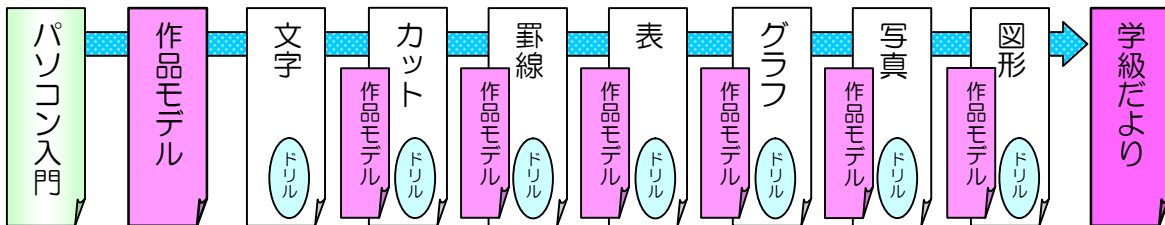


## 特別支援教育を背景とした授業展開

【指導パターン；A】・・・要素毎に教えてくれた →「学級だよりを作ってみよう」



【指導パターン；B】・・・「モデルのような学級だよりを作りたい」 →「〇〇を知りたい」



例えば、全くのパソコン初心者集団に、活用技術を教える場合を想定してみよう。その際、誰もが「Bの指導パターン」を採用するのではないだろうか。なぜなら、

- ① 理想とするモデルを最初に提示することで、作成意欲や向上心が高まる。
  - ② 理想とするモデルを最初に提示すると、ゴールが見えて、作業の見通しが持てる。
  - ③ 理想とする学級だよりの完成をめざして、個々の技術獲得意識が高まる。
  - ④ 身に付けなければならない技術や課題を個々が自覚し、学びが主体的になる。
- 等のよさがある。さらに、
- ⑤ 作品モデルが、常に手元にあることで、見る(よむ)ことと、作る(かく)ことが、連続して行われる。(学びの密度が上がる)
  - ⑥ 「学級だより」というゴールの後に、身に付いていない技術のドリルを改めて行うのではなく、ドリルによって技術を身に付けながら、「学級だより」完成がゴールとなり、成就感を味わって終了となる。

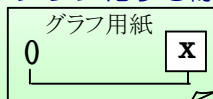
しかしながら、日々の授業を振り返ってみると、Aの指導パターンが多いのではないだろうか。子どもたちは、全くの初心者であるにもかかわらずに「これくらい分かるだろう」「こんなこともできないようではいけない」「教科書にある順番だから、守って指導」等と考え、個の内面や状況を意識せずに(何も考えず)課題を提供してはいないだろうか。

「意欲」の要素である『知的好奇心』『憧れとの出会い』『見通しをもつ』『学ぶ価値がわかる』『自己決定の感覚がある』等を考えても、さらには、特別支援教育(ユニバーサルデザイン)の観点から考えても、見直してみる必要がある。Bパターンでの単元化を・・・。

指導パターン；Bの展開例・・・3年生「棒グラフ」

○ 理想とする棒グラフを見て、表記ルールを1つずつよみとる。そして、正確にかく。

◇ グラフ化する際に、最大値の目盛りを判断・決定するためのドリルを設定する。



- ① 最大値xが、80、100などと伝える。(補助目盛りは37号参照)
- ② データ最大値78、97などと伝え、xを判断させる。(x=80、100)
- ③ 34、68、44、54などの複数データを伝え、xを判断させる。(x=70)