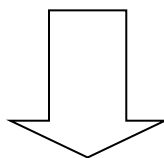


	育てたい力	具体的な授業改善策
国語	<ul style="list-style-type: none"> 文字と音を結び付け、身近な単語を平仮名や片仮名で書くこと。 自分の考えや思いを他者に伝えること。 適切な声の大きさとスピードで音読をすること。 物語を読み、話の内容や登場人物を理解し、興味をもつこと。 	<ul style="list-style-type: none"> 身近な単語について、平仮名や片仮名が書かれたマグネットを並び替える活動を取り入れる。その後、なぞり書き、視写、見本なしとスモールステップで取り組ませる。 自分の考えや思いをカードに示し、それを選択させ、他者に伝える活動を行う。 音読カードで音読のポイントを示す。また、周りの人から評価してもらえるよう授業で音読を発表する時間を設ける。また、家庭学習等で音読に取り組ませる。 物語の登場人物になりきって動作化させながら、話の内容の大体を理解させる。
生活	<ul style="list-style-type: none"> 自分の身近な人々、社会、自然に興味をもち、関わろうとすること。 活動に見通しをもち、主体的に行動する。 	<ul style="list-style-type: none"> 植物の栽培や動物の飼育、町探検など、実際に見たり触れたりできる体験的な活動を日常的に充分に設ける。また、教師が身近な人々やもの、動植物の良さを伝え、興味・関心を高める。 活動内容を視覚的教材を用いながら繰り返し説明し、見通しをもたせる。
算数	<ul style="list-style-type: none"> 20までの数字と数量を一致させること。 なんじ・なんじはんを理解し、時計を読むことができる。 足し算、引き算の仕方を理解すること。 	<ul style="list-style-type: none"> 「10といくつ」の捉え方を理解し、視覚や聴覚、触覚で数字と数量を一致させる活動を繰り返し行う。 日常と結び付けながら、時計を読む機会を充分に設ける。また、ゲーム形式で問題を解かせ、意欲を高める。 ボーリングゲームや魚つりなどのゲームを用い、足し算・引き算の概念を習得させる。その後、具体物を用いながら繰り返し計算問題に取り組ませる。
体育	<ul style="list-style-type: none"> ルールを理解して活動すること。 友達と協力すること。 運動の仕方を習得し、体力をつけること。 	<ul style="list-style-type: none"> 学習内容を、事前に絵や動画を用いて説明したり、支援教室で練習させたりする。 友達と協力できる場面を教員が意図的に設定する。 スモールステップで課題を設定し、体を動かす楽しさを実感させる。
道徳	<ul style="list-style-type: none"> 自分の考えをもつこと。 登場人物や他者の気持ちを理解すること。 学習したことを日常に応用していくこと。 	<ul style="list-style-type: none"> 自分の考えに近いものを選んだり、知っている言葉で伝えたりする場面を意図的に設定する。 人形劇やペープサートを用いて話の内容を理解させる。また、登場人物になりきり、動作化させることで登場人物の気持ちを想像しやすくする。 道徳で行った内容を教室内に掲示し、日常生活で振り返らせる。
音楽	<ul style="list-style-type: none"> 大きな声で楽しく歌を歌うこと。 楽器の演奏の仕方を知り、友達と協力して音楽を楽しむこと。 	<ul style="list-style-type: none"> 教員と一緒に歌い、自信をつけさせる。 グループ活動を充実させ、児童同士での教え合いを促す。 鍵盤やバチの持つ箇所にシールを貼るなどの支援を行う。
図工	<ul style="list-style-type: none"> イメージをもち、見通しを立てながら進んで自分の力で作品づくりをすること。 道具を適切に扱い、準備や片付けを行うこと。 	<ul style="list-style-type: none"> 事前に見本を作成したり、選択肢を示したりすることで完成のイメージを持たせる。また、児童に質問をし、話し合いながら作りたいもののアイデアを引き出していく。 道具の安全な使い方や置き方、準備や片付けの方法を写真や絵で見せながら活動を行う。
学級経営	<ul style="list-style-type: none"> 交流学級において、友達とたくさん関わり、協力すること。 時間を守って行動すること。 何事にも興味をもって行動し、楽しんで活動すること。 	<ul style="list-style-type: none"> 友達と適切な関わり方ができるよう教員が見守り、適宜声をかけたり、気持ちをいっしょに伝えたりする等の支援を行い、交流の場を設定する。 一日の流れや授業の開始時刻、終了時刻を視覚化して見通しをもたせる。 掲示物や教材に仕掛けを施したり遊び感覚でできるような工夫をしたりして、児童が楽しんで学習できるようにする。



成果○ と 課題▼

	成果○ と 課題▼
国語	○児童の実態に合わせて教材を工夫したり、学習課題を工夫したりしたことで、平仮名や片仮名、漢字の定着度が上がった。 ○ICT教材を活用することで、興味関心を高めるとともに、物語の内容理解を促すことができた。 ▼語彙が少なく、物語文や説明文を読んでも、文字としては捉えられても単語（意味のあるもの）として捉えられない児童がいるため、ICT教材の活用や言語と動作が結びつくことができるような活動を取り入れる。
算数	○児童の実態にあわせて計算の仕方を指導したり、内容を焦点化したりしたことで繰り返しがりのある足し算や繰り返しがりのある引き算ができるようになった児童が増えた。 ○ICT教材を活用することで、意欲的に取り組み、時計を読むことのできる児童が増えた。 ▼いっぱいという意味は理解できても「多い」「少ない」という言葉になると、概念が理解できなくなってしまう児童がいたため、体験的に感覚をつかむ必要がある。
生活	○落ち着いて町探検や町探検のまとめの活動に参加することができた。 ○興味をもって町探検の中でお店を探したり、目的のものを探したりする姿が見られた。 ▼学習内容や自分の事について自分で思い出したり、話したりすることが難しい児童が多いため、保護者と連携しながら学習内容をより分かりやすく説明する必要がある。
体育	○教員が模倣を見せたり、個別でルールの説明をしたりすることで、落ち着いて参加できる児童が増えた。 ○学習内容に関連する動画を事前に見せたことで安心して学習に参加できた。 ▼ゲームのための学習は理解できても、ゲームのルールが理解できず、ルールを守れないことがあったため、分かりやすく動きを視覚化した教材を用意して説明したり、段階的に守るルールを増やしていったりするなどのスモールステップで理解に導く必要がある。
道徳	○善悪の判断や登場人物の気持ちを指差しで考えを示すことができる児童が増えた。 ▼善悪の判断はついても自分の考えを表現することが難しい児童が多い。他者の視点で物事を考えるのが難しいため、ロールプレイや場面絵を使った活動を工夫する。
音楽	○楽しく歌を歌ったり、楽器を演奏したりすることができるようになった。 ○グループの中に入って一緒に発表することができた。 ▼演奏しているリズムや音階が正しくないことがあったので、事前に練習する機会を設ける必要があった。
図工	○児童の好みそうなものを提示し、選ばせることで児童が作りたいものを作ることができた。 ▼道具を使い慣れない児童が多く、体験の機会を増やしたり、家庭等にも呼び掛けるなどして慣れさせたりする必要がある。
学級経営	○努力を目に見える形で評価したことでやる気をもって取り組むようになった。 ○活動の流れを固定化することで、授業に見通しをもって、落ち着いて参加できる児童が増えた。 ▼手立てがなくてもできるように、繰り返し段階を追って指導を継続していく。