

小学部低学年 研究

- 主題：「児童の生徒の発達の段階を踏まえた
段階的・系統的な指導のモデルの構築を目指す」
- 副題：「児童生徒の日常生活と関連付けられた国語、
算数・数学×自立活動の個別授業の実践」

1 小低ブロックの概要

(1) 在籍児童

- ・ 1年生： 8名 (Iコース8名)
- ・ 2年生： 11名 (Iコース9名、IIコース2名)
計19名

(2) 職員

- ・ 1年生担任4名 2年生担任5名 教務主任
計10名

(3) 事例対象19名

- ・ A 国語2段階
- ・ B、C、D、E、F、G、I . . . 国語1段階
- ・ H、J、K 算数1段階

2 研究経過

(1) 実態把握及び研究の進め方

- ①ラーニングマップやICT活用能力チェックシート、研究報告シートを用いて、実態把握を行い、国語・算数における授業実践や学習の様子・考察等を確認した。
- ②討議の柱に沿って付箋紙法を行った。デジタル・アナログ教材へのアドバイスや課題の設定の仕方、iPadを取り入れる目的など様々な意見交換を行った。
- ③事例全員に付箋を書いて担当教師に渡し、今後の学習に活用していただけるようにした。

(2) 授業実践



事例 A (国語 1 ~ 2 段階)

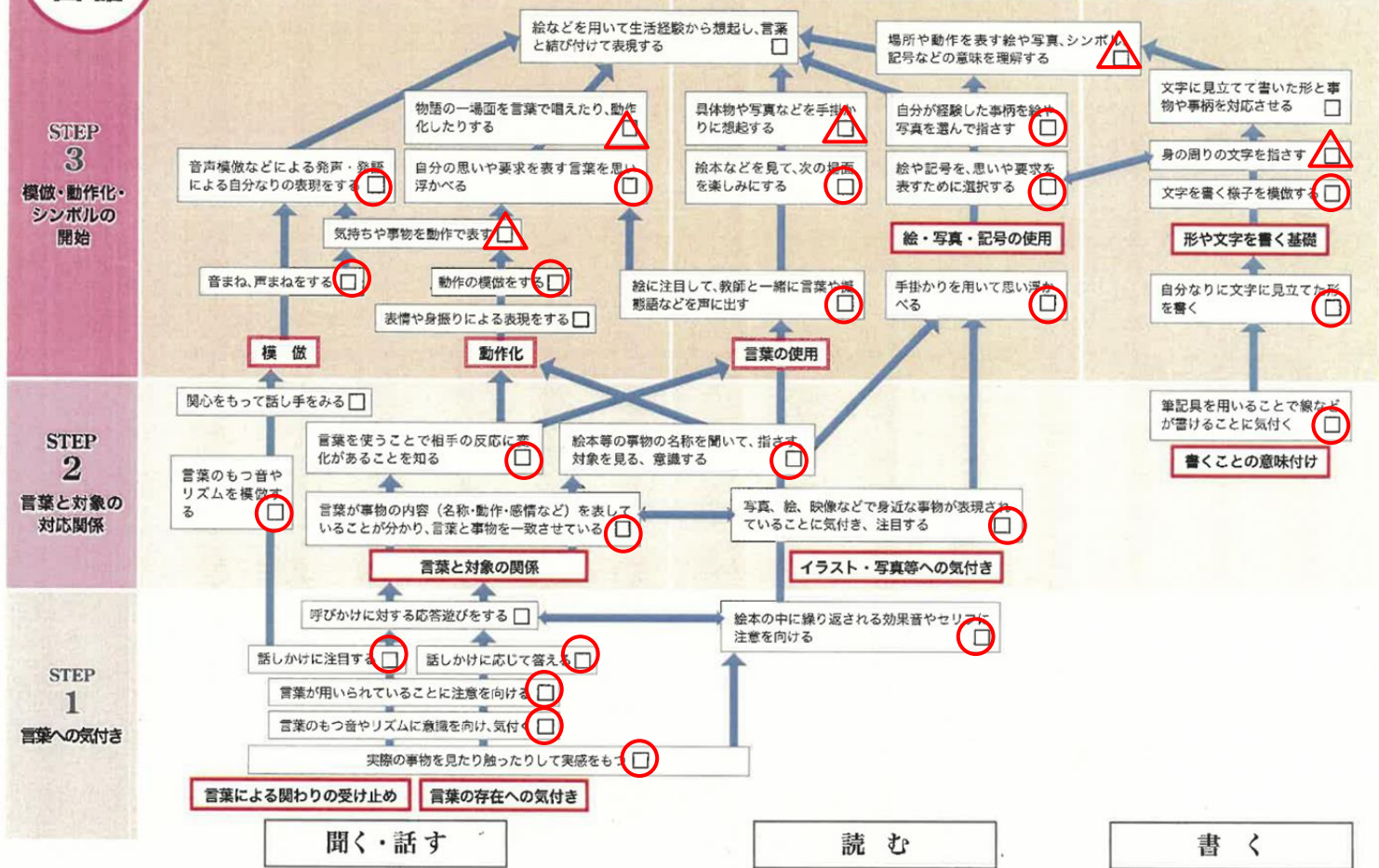
実態把握②

「ラーニング・マップ」 1学期

ツール編

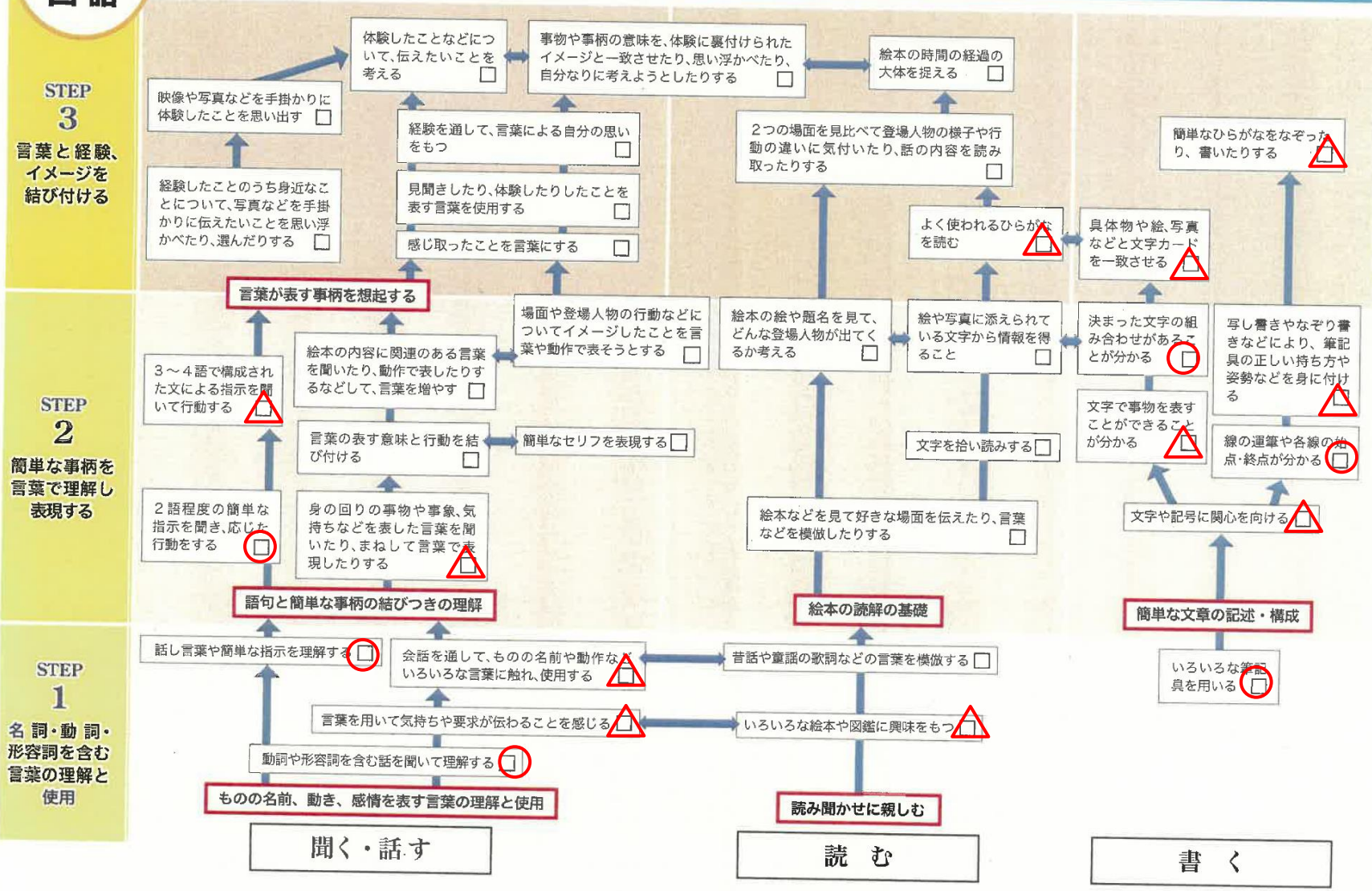
小1
国語

特別支援学校（知的障害） 国語科 小学部1段階



小2 国語

特別支援学校（知的障害） 国語科 小学部2段階



実態把握③

「日常生活における課題」

【心理面】

- ・自分から行動することや言葉を発することに自信がなく、指示を待っていることが多い。
- ・大きな声や注意の言葉が苦手で泣くことがある。
- ・触覚過敏があり、ねちよねちよした感触が苦手で指先でつまむように持つ。

【認知面】

- ・言語による指示は概ね理解できる。
- ・自分の名前の平仮名が分かる。
- ・単語のマッチングができる。
- ・靴の左右を時々間違える。

【身体面】

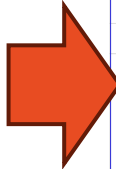
- ・手や指先の力が弱く、不器用な面が見られる。

【コミュニケーション面】

- ・要求は手を引っ張るなどの行動で表すことが多い。
- ・2択から自分の気持ちは伝えられるようになってきた。
(「食べる？食べない？」→「食べる」)

1 学期

ICT 機器を利用した授業実践事例		(令和6、7年度は、iPad研究に関連する内容とする)	
学校名	山梨県立ふじざくら支援学校		
授業場面	個別学習 個に応じた学習		
ICT活用に 係わる学習内 容	A 知識及び技能	○	基本的な操作等
	B 思考・判断・表現		
	C 学びに向かう力、人間性等		
内容	iPadアプリを活用する目的 友達の名前を覚える。		
iPadアプリ「ドロップタップ」		活用場面	
作成者：DROPLET PROJECT, N. P. O			
			
学部	小学部	学年	1年
障害種	知	教科	国語
単元名	【名前を知ろう】		
指導の段階	特・学習指導要領	小学部1段階	指導内容 「聞く・話す」
児童生徒の様子			
授業でICTを活用した授業展開や児童生徒の様子等を記入			
【授業展開】			
①顔写真をタップする。名前が聞こえる。			
②教師と一緒に名前をリピートする。			
※名前が言えるようになってきたら、「〇〇くんはどっち？」の発問と〇×音をする。			
※③をクリアしたら「これはだれ？」の発問をする。			
【児童生徒の様子】			
・よく見ていた。			
・普段は指示を待ってから動作をするが、自分からタップしていた。			
・笑っていた。			
良かった点、改善点			
授業を実施するにあたり、良かった点や改善点、ねらいの達成度等を記入			
○興味をもって、友達の写真をタップしていた。			
○離席が多い児童だが、席に座って取り組めた。			
▲機械音のため、なまりがある。正確な発音ではないので、声を録音する必要がある。			
▲周囲の児童への刺激となってしまう。			
実践に必要な環境・機器等			
・ iPad			



2 学期

ICT 機器を利用した授業実践事例		(令和6、7年度は、iPad研究に関連する内容とする)	
学校名	山梨県立ふじざくら支援学校		
授業場面	個別学習 個に応じた学習		
ICT活用に 係わる学習内 容	A 知識及び技能	○	基本的な操作等
	B 思考・判断・表現		
	C 学びに向かう力、人間性等		
内容	iPadアプリを活用する目的 友達の名前を覚える。		
iPadアプリ「ドロップタップ」		活用場面	
作成者：DROPLET PROJECT, N. P. O			
			
学部	小学部	学年	1年
障害種	知	教科	国語
単元名	【名前を知ろう】		
指導の段階	特・学習指導要領	小学部1段階	指導内容 「聞く・話す」
児童生徒の様子			
授業でICTを活用した授業展開や児童生徒の様子等を記入			
【授業展開】			
①友達や教師の顔写真が2枚並んだ画面を提示する。			
②「〇〇くんはどっち？」の発問をする。			
③児童が顔写真をタップし、名前が聞こえる。			
④一緒に名前を復唱する。			
【児童生徒の様子】			
・画面をよく見ていた。			
・発問を聞いた後、自分でタップしていた。			
・笑顔で課題に取り組んでいた。			
授業を実施するにあたり、良かった点や改善点、ねらいの達成度等を記入			
○学年の友達と教師の名前を全員覚えることができた。			
○自発的に名前を言うことは少ないが、教師の「せーの」の掛け声を聞いて名前を言うことができた。			
○機械音の方がおもしろいようで、タップして楽しんでいた。			
○周囲児童への刺激にはなるため、なるべく同じタイミングでiPadを使うようにし、1学期よりは周囲の児童も気にする様子なくなった。			
○顔写真カードでも飽きずに同様の課題に取り組めるようになった。			
実践に必要な環境・機器等			
・ iPad			

**写真カードと
アプリを併用
し友達の名前
を覚えること
ができた。**

授業を実施するにあたり、良かった点や改善点、ねらいの達成度等を記入

○学年の友達と教師の名前を全員覚えることができた。

○自発的に名前を言うことは少ないが、教師の「せーの」の掛け声を聞いて名前を言うことができた。

○機械音の方がおもしろいようで、タップして楽しんでいた。

○周囲児童への刺激にはなるため、なるべく同じタイミングでiPadを使うようにし、1学期よりは周囲の児童も気にする様子なくなった。

○顔写真カードでも飽きずに同様の課題に取り組めるようになった。

授業実践

☆平仮名に興味をもち始めている。
☆書くことにも意欲が出てきている。

【教科名】 国語

【単元名】 書いてみよう

【学習指導要領上の段階】 小学部 1～2 段階

【単元の目標】

知	いろいろな筆記用具を使って書くことができる。
思	印から印へ縦線や横線、波線、ギザギザ線を結ぶことができる。
学	書くことに興味・関心をもち、自分から運筆に取り組もうとしている。

【本時の内容】

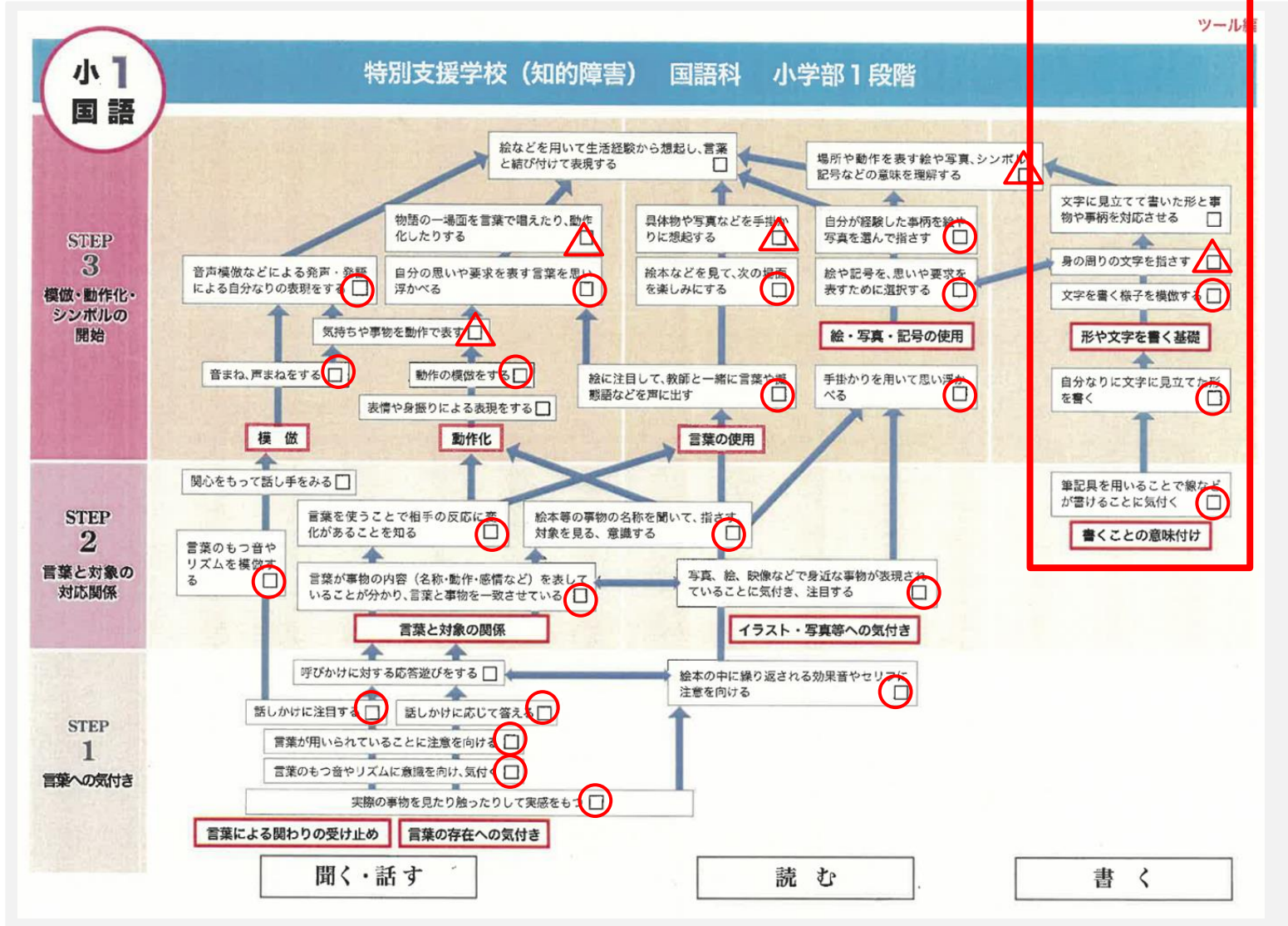
- ・ 自分の名前をなぞってみよう

【本時の目標】

知	鉛筆やホワイトボードマーカー、クレヨンなど、いろいろな筆記用具に親しむ。
思	自分の名前の文字をなぞることができる。
学	自分の名前の文字を書くことを楽しむ。

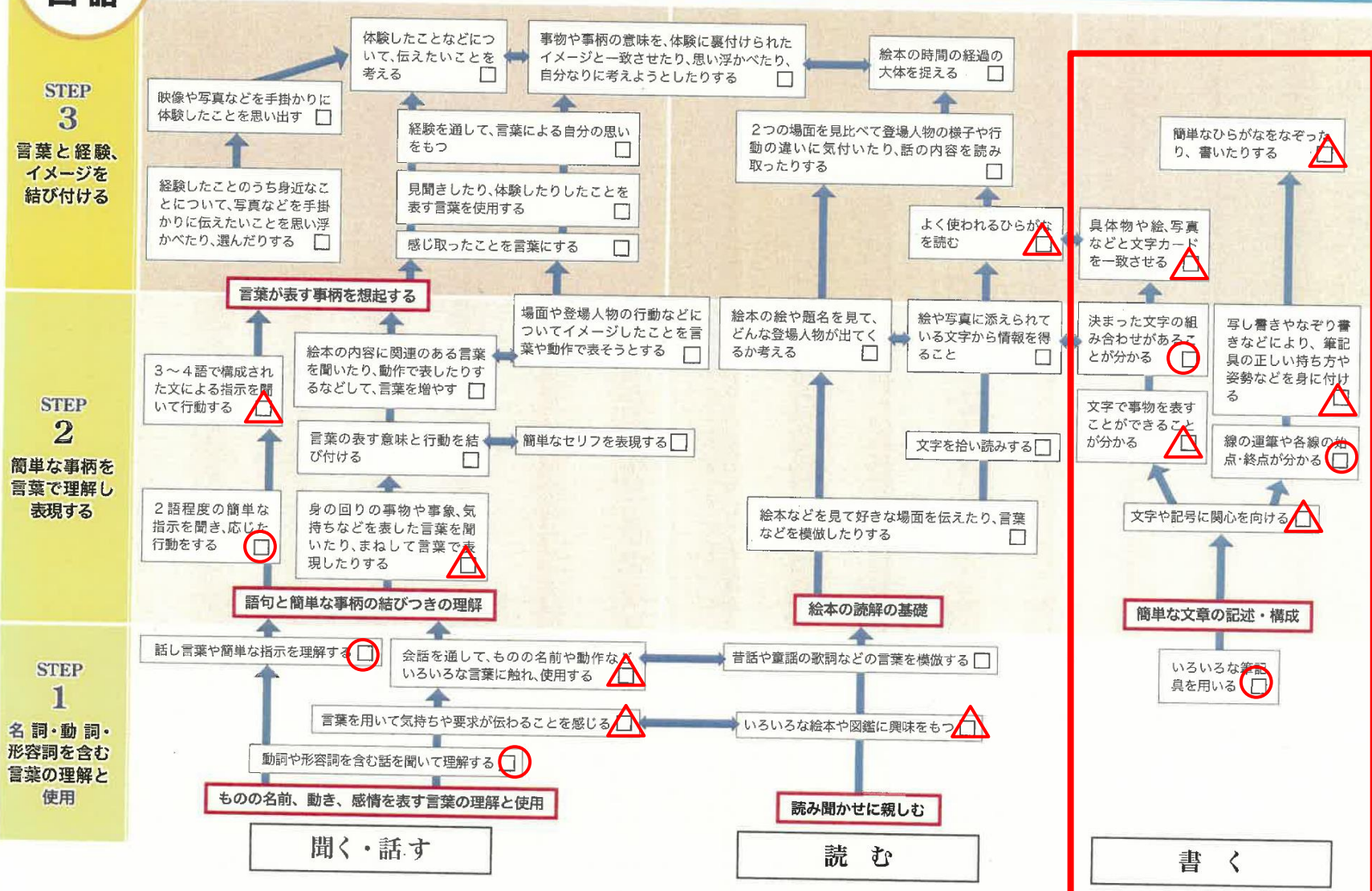
実態把握②

「ラーニング・マップ」 2学期

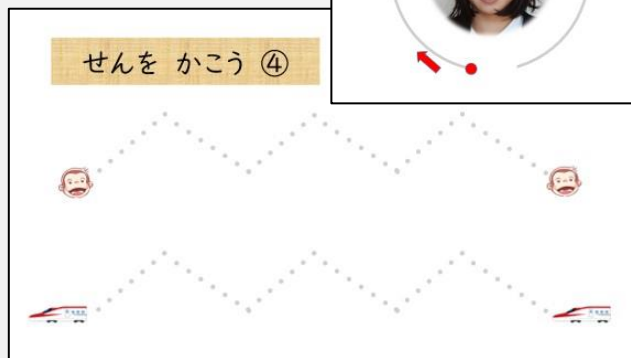
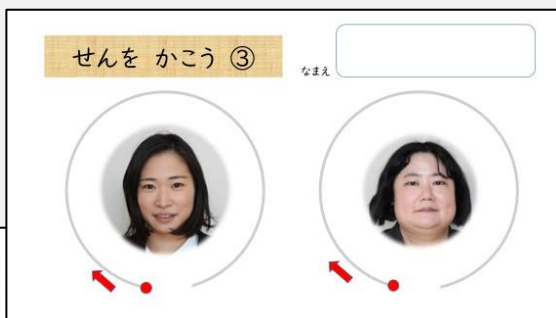


小2 国語

特別支援学校（知的障害） 国語科 小学部2段階



基本の教材・教具



1 学期

2 学期

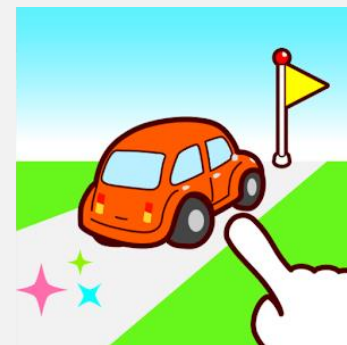
自分の名前の
なぞり書き

※個人名のため、実際のプリントは控えさせていただきます。

iPadアプリ

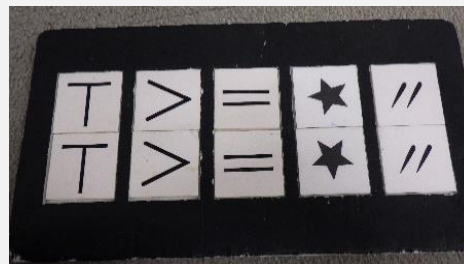


電車ゲーム



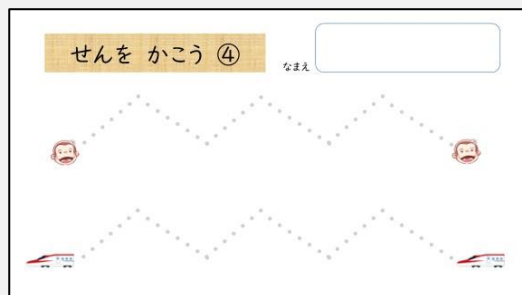
文字ルート

目と手の教材



平仮名の
マッチング教材など

学習の様子



【プリント】

- ① 1枚目はホワイトボードマーカーで書く。（太さが本見に適している様子）。
 - ② 2枚目は1枚目がしっかり書けているか、文字が途切れ途切れになってないかなどの様子によって、筆記具を変える。（鉛筆やマジックなど）
- ※線のなぞりだけでなく、ぬりえや点結びなど、好きなプリントも入れて楽しんで取り組めるようにする。

【iPad】

- 課題を全部終えたあと提示している【目標型】

★目と手の課題→プリント学習→iPadの順で取り組んでいる。



学習アプリ活用のパターン (向山指導主事より)

自習型

〈前提〉

- ・十分な実態把握
- ・ねらいの設定

本時内での
他の児生への
学習指導中

目標型

「〇〇が終わった
ら好きなアプリして
いいよ!!」

本時の
まとめ

手だて型

回数・時間を指定

本時の展開

見本型

- ・なぞり書き
- ・視写

本時の展開

レディネス 把握型

どこまで習得してい
るか確認する

単元を
始める前

検証型

- ・ネット検索
- ・動画
- ・アニメーション

本時の導入・
展開・まとめ

テスト型

理解度をチェックす
る

単元の途中
OR最後

その他

考察

①良かった点

- ・自分の名前が形になってきた。線が途中で途切れたり、塗るように書いたりすることが少なくなり、スムーズに取り組めている。家庭でもよく書いて家族に見せている様子。
- ・1学期は飽きて立ち歩くことがあったが最後まで座って取り組んでいる。
- ・アプリ「電車ゲーム」が好きで、楽しんでグルグル指先で書いている。

②課題点

- ・ホワイトボードマーカーに慣れてきたので、鉛筆を使ってみたがまだ書きづらい様子だった。
- ・持ち方について、静的3指握りで持つように促すが回外握りに戻ってしまうことが多い。
- ・小さい文字をなぞることはまだ難しい。
- ・アプリ「電車ゲーム」で文字を書くように促すと怒る時がある。自由にやりたい様子。
- ・アプリ「文字ルート」はあまり興味がなかった。

③討議の柱（聞いてみたいこと）

- ・平仮名の読み書きを始めたばかりの児童に効果的なデジタル教材（アプリ）やアナログ教材を教えてほしい。

付箋紙法

討議の柱 ひらがなを 読み書き始めたばかりの
児童に効果的なデジタル・アナログ教材について

デジタル教材

デジタル教材に関する付箋紙の集まり。色とりどりの付箋紙が貼られており、内容は主にひらがなの読み書きに関する練習や指導方法に関するものと思われる。

アプリ

アプリに関する付箋紙の集まり。色とりどりの付箋紙が貼られており、内容は主にデジタル教材の活用方法や効果に関するものと思われる。

アナログ教材で
手指のトレーニングやひらがなの
構成に取り組みつつ、
補助的にipadのアプリで
楽しんでひらがなに
取り組む
ようにする

アナログ教材

アナログ教材に関する付箋紙の集まり。色とりどりの付箋紙が貼られており、内容は主に紙ベースの教材の活用方法や効果に関するものと思われる。

筆記用具

筆記用具に関する付箋紙の集まり。色とりどりの付箋紙が貼られており、内容は主に筆記用具の活用方法や効果に関するものと思われる。

手指先の トレーニング

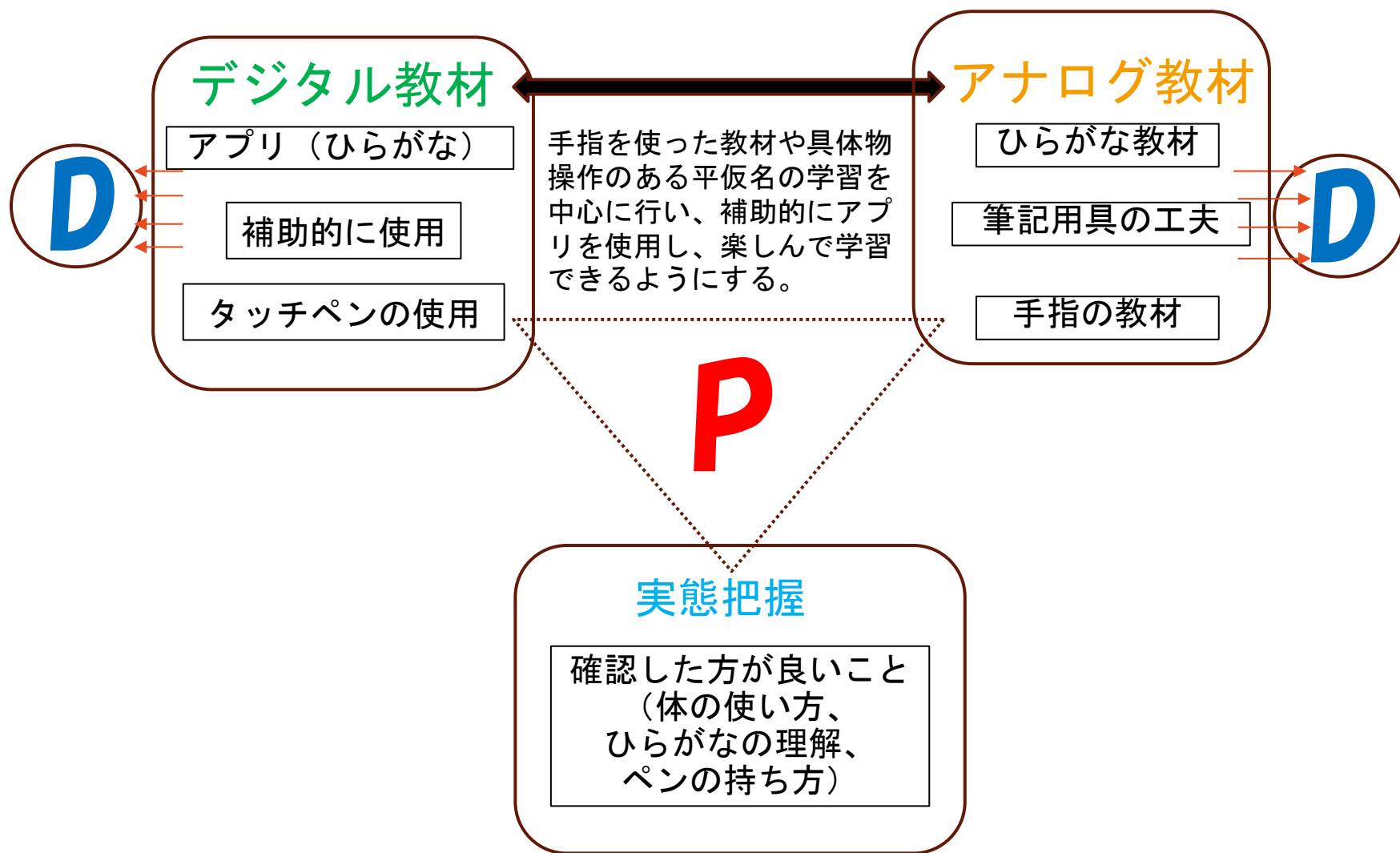
実態

実態に関する付箋紙の集まり。色とりどりの付箋紙が貼られており、内容は主に実践的な指導方法や教材の活用に関するものと思われる。

確認

確認に関する付箋紙の集まり。色とりどりの付箋紙が貼られており、内容は主に確認の仕方に関するものと思われる。

(3) 研究会後の改善・授業づくり

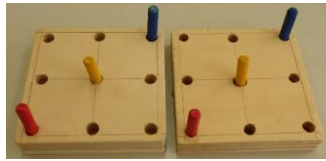


教材・教具

付箋紙法でアドバイスいただいたアナログ教材を実施



ひもとおし



ペグ差し



洗濯ばさみ



ひらがな
分割パズル



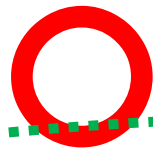
タッチペン



集中してスムーズにできた。



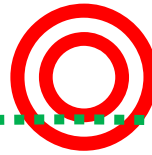
継続



見本を見て同じ色や場所にさす意識はまだ難しかった。



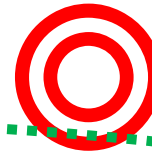
多くさす課題に変更



ゆっくりだが最後まで取り組んでいた。



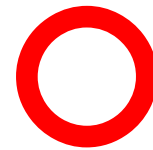
継続



正しくはめることができた。



継続



指の方がスムーズだが、持って書くことは分かっている様子。



太めのタッチペンを探す

アプリ

付箋紙法でアドバイスいただいたアプリを実施



もじあそび



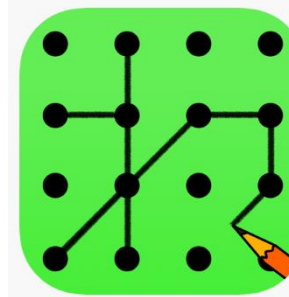
あいうえおにぎり



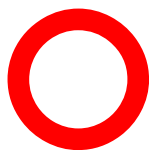
あいうえおパズル



ひらがな

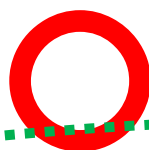


てんつなぎ



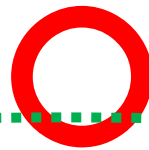
文字選びは難しかった。なぞり書きは風船の音に驚いていた。

なぞり書きは
継続



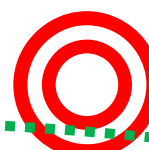
見本と同じひらがなを選べなかった（選択肢4つ）。

選択を2つから始める。



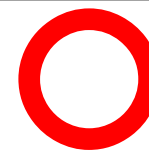
ひらがな枠が茶色、選ぶ文字が背景の模様になっており近くまで持っていくが合わせなかった。

シンプルな色の枠がよいかも



スムーズに書いていた。

継続



2点はできるが。3点以上は全部結びたい様子。

プリントで書いてからやってみる。

3 成果と課題

- ・付箋紙法でアドバイスいただいたデジタル教材やアナログ教材を試す中で、どちらにおいても“見て分かる”ものがスムーズに取り組めている様子が見られた。本児は心理面への配慮が学習を含む学校生活全般で重要なポイントとなるため、困らず安心して取り組めることから始めることが良いと考える。

- ・書くことのみ集中せず、読むことや構成することもバランスよく取り組み、いろいろなひらがなに触れる機会をつくることが大切である。

まとめ

・小学部低学年段階においては、新しい環境になっ
て間もないため、教師や友達と安心して過ごせるよ
うなコミュニケーションの土台を築いていくことが、
どの学習でも重要だと考えます。そのために、デジ
タル教材でもアナログ教材でも、何かしら教師との
やり取りがある課題を設定し、「楽しい」と感じら
れるような場面を増やしていくことが大切だと思いま
す。楽しいは継続になり、継続は力なりと考えま
す。