

次期学習指導要領に向けた検討事項と、今、大切にしたい取組

【検討項目⑦】「高次の資質・能力」等を生かした単元計画づくりについて - 単元構想のイメージ例 -

校長の窓 Vol.3 では、知的障害のある子どもの各教科の改訂に向けて、新たに示された「高次の資質・能力」という考え方を紹介しました。その背景には、「主体的・対話的で深い学び」を、授業の中でどのように実現するかという課題があります。

今回の「取りまとめ案」では、「高次の資質・能力」を起点として単元を構想する考え方が示されています。では、この考え方によって、単元づくりはどのように変わるのでしょうか。

図は、小学部生活科第2段階「遊び」と「役割」の単元構想例です。この図から読み取れる最も大きな変化は、**教師が単元を構想し始める順番**です。これまでは、「今回は遊びを扱う」「次は役割を学習する」というように、学習内容から単元を構想することが一般的でした。

一方、この例では、まず学習指導要領に示された教科の目標や見方・考え方、そして「高次の資質・能力」を確認し、「この単元を通して、子どもにどのような資質・能力を育てたいのか」を出発点としています。

この単元では、「友達と関わりながら自分の役割を果たし、人と円滑に関わる力を身に付け、社会的に豊かな生活へつなげること」が単元全体のゴールです。教師は、そのゴールから逆算し、どのような活動を位置付ければ子どもがその力を身に付けられるかを考えます。つまり、学習活動そのものが目的ではなく、**資質・能力を育てるための手段**として位置付けられているのです。

さらに、この図にはもう一つ重要な視点があります。

それは、**学びを一つの単元で完結させない**ことです。前の単元で身に付けたことをこの単元で活用し、さらに次の単元へと発展させる。そのような連続性を意識した単元構想が求められています。知的障害のある子どもたちは、一度学んだことを別の場面で活用したり定着させたりすることに難しさがあります。だからこそ、様々な場面で繰り返し活用する中で理解を深め、自分の力として発揮できるようにしていくことが大切です。

この図が示しているのは、新しい単元様式ではなく、**教師の思考の転換**です。「何を教えるか」から、「どのような資質・能力を育てるか」へ。そして、一単元ではなく教育課程全体を見通して学びをつないでいくからこそ、「高次の資質・能力」が示された意味なのだと考えています。

今、重視したい取り組み

「高次の資質・能力」を起点とした単元構想は、新しい指導法を求めるものではありません。授業づくりの出発点を、「何を教えるか」から、「子どもにどのような力を育てるか」へ転換しようという提案です。

現行の『学習指導要領解説 総則編』では、「深い学び」とは、知識を関連付けて理解を深めたり、情報を精査して考えを形成したり、問題を見だし解決策を考えたりすることと示されています。しかし、知的障害のある子どもの学びを考えると、「深い学び」はそれだけではありません。授業で身に付けたことを次の単元や生活場面で繰り返し活用しながら、少しずつ理解を深め、自分の力として発揮できるようになることも、知的障害教育における大切な「深い学び」です。そのためには、単元を点で捉えるのではなく、**学びをつなぐ視点**が欠かせません。

今後、虹の原で大切にしたいこと

虹の原で大切にしたいのは、「学びをつなぐ」という視点を学校全体で共有することです。

前の単元で学んだことを今の単元で活用し、さらに次の単元や他の教科、自立活動、生活場面へと広げていく。その積み重ねが、子どもの資質・能力を着実に育てます。私たちは、「知的障害のある子どもは深い学びが難しいのか」と考えるのではなく、「知的障害のある子どもにとって深い学びとは何か」を問い続けたいと思います。

次期学習指導要領が目指しているのも、そのような継続的・長期的な学びを支える教育課程づくりです。虹の原でも、「何を教えたか」ではなく、「子どもにどのような資質・能力が育ち、その学びが次へとつながっているか」という視点を大切にしながら、教育課程全体で子どもの学びを支える授業づくりを進めていきたいと思います。

教師は単元をどのように構想していくのか（小学部・生活）

「高次の資質・能力」等を生かした単元計画づくりのイメージ



次は2段階の「遊び」と「役割」の内容を取り扱う単元か。多様な生活経験を積み重ねて生活に必要な基本的な知識や技能、態度を着実に身に付けていくという生活科の特質を踏まえ、子供たちが学習する内容を理解して、資質・能力を育むことができるようにしたい。そもそも、この「遊び」や「役割」は、学習を通してどのような資質・能力を育てていく内容だったのだろうか？

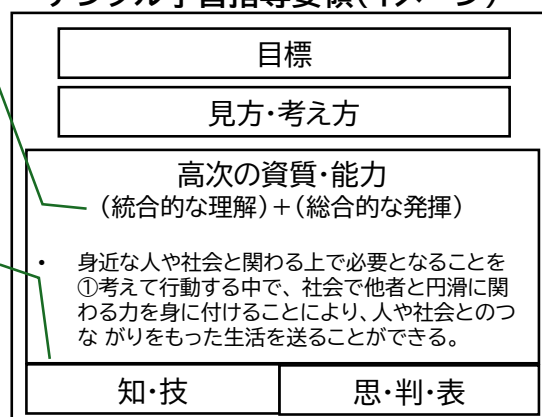


まずは、学習指導要領の記述を確認してみよう。

デジタル学習指導要領(イメージ)

学習を終えた後に目指したい学習の深まりの姿を確認できる。

他教科や前後の学習内容も確認できる。デジタル学習指導要領では解説の記述や評価規準例も見られる。



「高次の資質・能力」を目指して、深い学びにつながるように、学習内容を組み立てるのか。友達と遊んだり、その中で自分の役割を果たしたりする活動を通して、集団において人と円滑に関わることができるようにしたい。そうすることで、社会的に豊かな生活を送ることができるようになることを目指したい。デジタル学習指導要領では、学習指導要領解説の記述も確認できるからヒントになるし、他の内容のまとまりとの関連なども確認しておけば、次の単元づくりの構想にも生かせそうだな。



育成したい「高次の資質・能力」や前後の学習内容を踏まえると、この内容の指導に充てられる授業時数は何時間になるだろうか...



前単元で児童たちは、遊びの中でのきまりやマナーについて学び、きまりやマナーを守ることの大切さに気付き始めている。「**継続的・長期的かつ、らせん状の学びの深まり**」の視点からは、それらをこの単元でも発揮できるような学習活動を取り入れた学習過程の設定が考えられるかな。そうすると、「遊び」の内容については、教師や友達と一緒に簡単なきまりのある遊びを繰り返し行う中で、友達に働きかける力を高めるような学習の流れを設定することが必要だな。テーマとしては、算数や図画工作で学んでいることで興味・関心が高まっている「色」を取りあげて単元を作ることになろう。「役割」の内容については、遊びの文脈の中で「準備」や「片付け」という言葉に着目して係を決め、係の役割を果たす経験を積み重ねていけるように流れを考えよう。また、学習過程を考えよう。まず、第1次に、「**道知的障害のある児童の学びの特性に配慮して、具体的な操作や活動を取り入れた具を使用して遊ぶ活動**」を設定し、友達同士で道具を共有して遊ぶ経験を通して、遊びを工夫したり、友達と遊ぶ際に大切なことに気付いたりするようにしよう。これまでに使ったことのある道具の使用から、徐々に新しいものも取り入れることを考えると、3時間の授業時数が必要だな。次に、第2次として、「簡単なきまり(ルール)のある遊び」を設定して、ルールに従って遊ぶことができるようにしよう。それらの理解を丁寧に進めるためには、4時間の設定が必要そうだから、単元全体で7時間の設定になるな。遊びの準備や片付けをする際に係を決め、児童一人一人の役割を明確にすることで、児童が確実に自分の役割が分かるようにしよう。



指導の形態の選択については、他教科の年間指導計画の内容と照らし合わせがら、担当の先生とも相談をし、この資質・能力の育成に当たっては、教科別(生活科)に指導をするほうが効果的だということになった。学習内容や学習の順番が決まったので、評価計画を立てることとしよう。そして、育成したい資質・能力をきちんと見とれる評価にしたいな。



生活科の特質を踏まえ、遊びを工夫したり、役割を遂行したりしているところを通して、簡単なきまりのある遊びや自分の役割を知ることができているかどうか、思・判・表と知・技を一体的に見取りたいな。デジタル学習指導要領を使えば、評価規準例も知的障害のある子供への配慮事項も一括で見られて確認できるので便利だな！

参考／引用文献

- 教育課程部会 特別支援教育ワーキンググループ(第10回)【資料1】特別支援教育WG 取りまとめ(案) 文部科学省(令和8年6月)



「やってみよう」、「もう一度やってみよう」、「最後までやってみよう」
この言葉を大切に、魅力ある虹の原の教育を育んでいきます。

— R8年度 学校経営方針の実現に向けて —