

自ら学び続ける教職員研修支援事業 活動報告書

グループ名 F 探部

テーマ 高等学校における通級による指導に向けて

取組のポイント・成果

【取組内容】

1. 生徒の実態把握

- ・観察記録を中心に、生徒の困り感（計画性・気持ちの切替え・距離感など）を整理。
- ・通級で扱うべき指導内容の確認。

2. 導入活動としてのカードゲームの選定

（実施日：7/22, 7/29, 8/18, 8/25, 12/18）

- ・関係づくり、安心感、順序理解、感情コントロールなどのソーシャルスキル育成を目的とした活用ができるかを教員同士で試行し、導入活動での使用についてディスカッション



3. 場面別ロールプレイの台本・言い換え例・ケース教材の作成・ペルソナ作成

（実施日：7/22, 7/29, 8/18, 8/25, 9/18, 10/2, 10/23, 11/21, 12/18, 1/21）

- ・高校生活でありそうな対人場面を整理し、ロールプレイの台本を作成
- ・生成AIを使用し、メンバーがペルソナをそれぞれ複数作成し、Teams上で共有

4. 教員研修（9/1）

- ・発達特性理解の学習会
- ・グループ毎に通級の流れ（導入→主活動→ふり回り）の模擬体験
アサーション教材グループ例：グループ内で先生役、生徒役になり、導入活動を行い、教材（プリント等）に沿って、アサーションのロールプレイ振り返りを行った。

※アサーション：相手を尊重した上で自分の考えを表現するコミュニケーション手法の1つ



ペルソナ例



アサーション教材（プリント）



模擬授業様子



導入活動様子

5. 実際の通級指導での活用と振り返り（10/2, 10/23, 11/21, 12/18, 1/21）

- ・導入：カードゲーム（リフレーミング、ノンバーバル等）
- ・主活動：ロールプレイ読み合わせ
- ・振り返り：短文記述
- ・生徒の様子を記録し、放課後に授業内容の振り返り

6. 書籍を通した学び合い（1/21）

- ・事前にメンバーで購入した書籍を参照
- ・書籍から得た知識と自身の気づきを共有
- ・次年度の通級指導に対する生成 AI の活用場面や可能性について検討

【成果】

1. 教材・指導方法の整理

- ・指導内容、ロールプレイ台本、活動に沿ったアプリ等の蓄積



アサーションアプリ



ノンバーバルコミュニケーションゲーム

2. カードゲームを導入活動へ取り入れた効果

- ・安心して活動に入れる雰囲気を作ることができ、生徒の表情・声色・仕草をよく観察できた。
- 3. 教員の指導力向上
 - ・発達特性への理解と通級指導における指導力の向上。

今後の課題

今回の研究では、教材や指導方法を整理できたことが大きな成果である。しかしその一方で、教材の選択基準や指導の流れの技術の蓄積が、今後の重要な課題である。これまでは通級指導担当者の知識や経験を頼りにして教材を選んできたが、導入・主活動・振り返りの各場面で、どの教材が生徒の取り組みを促しやすいのか、誰が担当しても適切に使い分けられるよう校内で共有できる環境を整えていきたい。

さらに、「教員のキャリアステージ」における資質向上の指標【改訂版】では、「特別な支援や配慮を必要とする生徒への対応」において、さまざまな立場の教員が個別の教育支援計画や個別の指導計画の作成・活用に携わることが求められている。これらを踏まえ、計画の作成に関する知識や活用方法についても、本校の状況を踏まえ、共通理解を深めていきたい。