

特別支援教育における魅力ある授業づくり実践編

知的障害特別支援学校における遊びの指導
 ー育てたい力を明確にして、学習評価と授業改善に挑んだ実践ー

実践のポイント

- 遊びの指導では、児童が自分から進んで遊び、繰り返し取り組み、遊びがよりよく展開、発展することを通して、結果として生活科の内容だけでなく、広範囲に各教科の内容が扱われることとなります。遊びの指導においても、児童個々の実態に即して選択・組織された指導内容に沿って目標を設定し、実践、評価、改善のサイクルが必要とされます。
- 遊びの指導における学習評価の仕方を考え、「手立て」の評価を加えた実践です。

授業実践

単元名「みんなのとりで、あそぼう！」

単元設定の理由

小学部1年生 23名の集団です。集合の合図に従う、前の教師に注目する、着席して話を聞くなど集団生活の初歩的な学習ルールが身に付いてきた2学期、どんぐりや紅葉などの秋を味わえるプレイグラウンドで身体を動かし、様々な素材に触れて自発的に遊び、楽しむ中で、友達の遊びを自分の遊びに取り入れて広げてほしい、上肢を動かすことに慣れてほしいと願い、設定した単元です。

単元目標

- 好きなコーナーを見つけて、繰り返し遊ぶことができる。(意識・意欲)
- 友達の遊び方を見て真似たり、教師に誘われたりして別のコーナーに行ったり、単元開始とは違った遊び方をしたりすることができる。(集団参加)
- 上肢を使って遊ぶことができる。(知識・技能)

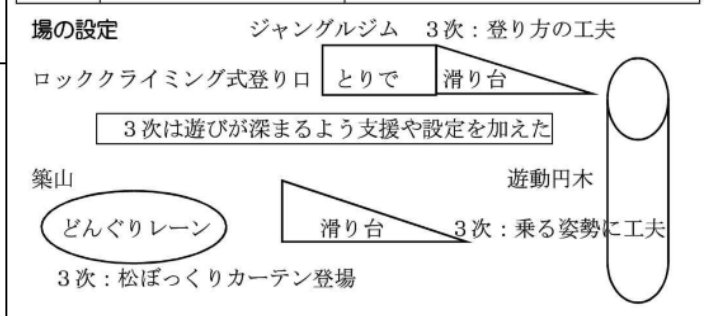
単元の評価計画

- **1次**：どの児童がどのコーナーでどのようにして遊んだのかを評価する。
- **2次**：1次の記録と比較し、各児童の遊びの場が広がったか、またそのきっかけが何だったのかを記録し評価する。
- **3次**：各コーナーで児童が発展させた遊び方を記録する。個々の評価とともに集団としてどのような遊びが成立したか評価する。

| 時数 | 目標 | 主な支援・配慮点 |
|----------|--------------------|------------------------------|
| 1次 2時 | 好きな遊び場を見つけ繰り返し遊ぶ | 同じコーナーであってもとことん遊ぶ姿を目指す |
| 2次 4時 | これまで遊ばなかった遊び場に行く | 誘ったり、真似したり、友達遊びに注目できるような言葉掛け |
| 3次 5時 | 工夫したり協力したりして遊びに変化を | 友達の遊びやアレンジをコーナー担当教員が紹介し、深める |

実態の観察と育てたい力

- 意識・意欲の点…児童が何を期待して遊びに行くのか、どんな遊びで楽しみ、どんな満足感を味わっているかなどを観察する。
(育てたい力) ・砦の高さや滑り台など、感覚的な快感を期待して繰り返しよじ登る。
 ・姿勢によって変わる滑る際の感覚やブランコの揺れの違いを、自分で体勢を変えて味わう。
 ・レーンの向きを変えたり転がすどんぐりの数を調整したりして、自分なりのどんぐり遊びをする。



- **集団参加**の点…個々の児童どのように人と関わっているのかを学校生活全般から観察する。
(育てたい力) ・ 友達の遊び方に関心を持ち、真似をする。
・ 身の安全や友達の安全に気を付けて遊ぶ。 ・ 同じもので遊ぶ場合は、自分の番が来るまで待つ。

- **知識・技能**の点…体の使い方を観点として、単元ごとに使いたい部位や動かし方を分析し、児童が日ごろその部位をどのように使っているのか、動かしづらさはあるのかなどを観察する。
(育てたい力) ・ 上腕を使って遊ぶ中で、自分の体重を腕にかけることができる。
・ ブランコを支えるロープをつかみ、体を支えることができる。
・ ジャングルジムや登り口をよじ登ることができる。
・ どんぐりや松ぼっくりカーテンを築山の上まで運び、転がし方を工夫することができる。

授業中の児童の様子をとらえる視点から

本単元では、遊び場を巡るだけでなく各コーナーでのそれぞれの遊びが発展していく要素を含ませて計画した。各コーナーの遊びをリードする教員を固定配置し、そこで見取った遊び方やそこに来て遊んだ児童の様子を毎時間記録して、児童が遊びを進展させていく様子を観察の中から評価した。授業中に、遊び場の全体図に児童の様子を書いた付箋を貼っていく評価の仕方が有効であった。コーナー担当教員の評価に、児童に付いて直接支援する教員の評価が加わり、見落としがなく単元の全体像をつかむのに役立った。放課後、付箋を基に観察した児童の様子を協議し、場の設定や教具を変えたり、加えたり、展開や支援の仕方を変えたりして次時につなげた。評価図の中からは遊び場の中で児童の移動する様子や人気のある遊び場なども見えてきた。

授業の評価と改善への生かし方

- 気になる児童への評価・反省は、教員全員で課題を共有化して同じ支援をしていく。時には担当教員だけで他はあえて関わらないなどして、丁寧に遊びに引き込んでいった。
- ロッククライミング式の登り口が活用されていないという反省を受け、ロープの扱いと腕の動かし方が分からないのではという分析から、キャストーカーのロープをたぐり寄せるゲームをしたり、クラスでのチャレンジタイムで体験したりしたところ、楽しさが分かって活用する児童が増えた。
- 一つの遊びを進展させている児童がいたので、3次では各コーナーでのレポートリーが増えるよう設定や教材を加えていった。これらの改善が児童の遊び場に向かう意欲の持続につながった。

授業評価（Tさんの例）⇒通知表で本人や保護者に伝える。

あそび・生活単元学習の年間目標

- 活動に見通しをもち、楽しみにしたり自分から取り組んだりすることができる。
- 教師と一緒に遊んだり、教師を交えて友達と一緒に遊んだりすることができる。
- つかむ、引っ張る等の手を使った活動や腕の力を使う活動に取り組むことができる。

2学期「みんなのとりでで、あそぼう」の目標

- 友達が遊ぶ姿を見て、真似をして様々なコーナーで遊ぶことができる。
- ブランコ乗りでロープをつかんでバランスをとったり、たぐって砦に登ったりすることができる。

主な支援と*あらわれ

- 始めは、本児が興味をもって見ているコーナーの担当教員から名前を呼んで誘ってもらう。
- 本児がブランコに来たときは大きく揺らし、ロープをつかんでバランスをとる動きを引き出す。
- チャレンジタイムで、ロープに興味・関心を示したので、具体的な腕の動かし方を伝える。
 - * ブランコ、滑り台、ジャンプシートと好きな場を自分のタイミングで何周も巡って遊んでいた。
 - * 登り口に付いているロープをたぐって、砦に登ることができた。