

### 実践のポイント

- 学習評価の重要性が指摘される中、「領域・教科を合わせた指導」においても、児童一人一人の指導目標や内容を設定して、指導計画に基づいて実践し、評価・改善していくことが求められています。目標の妥当性や具体性の確保からも観点別の目標設定が有効であり、知的障害特別支援学校においても取り入れられてきています。
- 遊びの指導における観点別目標設定とそれに伴った授業展開を考えた実践です。

### 授業実践

#### 単元名「のりのりランドであそんじゃおう！」

### 単元設定の理由

小学部1年生18名の集団です。学校に慣れ、お互いに名前を読んだり、一緒に遊んだりして児童同士の関わりが増えてきている2学期、順番や約束、物の共有等で遊びの質を上げることを願い、全身を使っの屋外での乗り物遊びを考えました。多くの児童が幼稚園や保育園、家庭で乗り物を経験しており、自分で操作することに楽しみをもって夢中で遊んでほしいと願いました。

### 単元目標

- 乗り物に乗ることや乗り物遊びに興味をもち、自分から乗ったり、何度もコースを巡って遊んだりすることができる。(関心・意欲・態度)
- 自分で好きな乗り物やコースを選んだり、気に入るアトラクションを見つけたりして、「ここに行ってみよう」「こうしよう」と遊ぶことができる。(思考・判断・表現)
- 乗り物の乗り方や操作の仕方が分かり、地面をけったりペダルを踏んだりして乗り物をこいで進ませることができる。(技能)
- 遊び方やルール、乗り物やアトラクションの名前や機能が分かる。(知識・理解)

### 指導構想と期待する姿

- **1次**：乗り物とコースの設定に「出会う」段階⇒「のりのりランドへ行って、みんなで遊ぼう！」・期待感、楽しみ、興味をもつ
  - ・遊び方が分かる
  - ・乗り物を自分で選ぶ
  - ・自転車や三輪車に乗れた満足感を味わう
- **2次**：「遊び込む」「広げる」段階⇒「もっと乗りたい、新しい自転車にチャレンジしたい。○○さんと一緒に乗りたい」
  - ・乗り物のスキルの向上
  - ・新しいアトラクションへの興味・関心
  - ・好きな乗り物で何度もコースを巡る
  - ・好きなアトラクションに何度も繰り返し行く
  - ・昼休みも乗り物で遊びたいと言ってくる

### 環境設定と教材・教具

○乗り物…二輪車(コロ付き、コロなし)、三輪車・自転車(一人乗り、二人乗り)、キャスターカー、キックボードなど多種多様な乗り物を車庫に置き、児童が乗りたいものを選んで楽しむ設定にした。それらの乗り物にもディズニーのキャラクターや児童の好きなキャラクターのイラストを貼って「ミッキー号」「ミニ号」などの名前を付け親しめるようにした。

○アトラクション…昇降口前のロータリーに、児童が好きなディズニーランド(ディズニーキャラクター)をモチーフにした様々なアトラクションを用意する。でこぼこマウンテン(でこぼこ道)、じぐざぐマウンテン(じぐざぐ道)、ひらひらクルーズ(ひらひらカーテン)、スプラッシュロープ(スロープ)、プーさん列車(キャスターカー)、ディズニーストア(買い物スポット)、サービスエリア(ガソリンスタンド)を設定。

○コース…アトラクションを巡りながらゆっくり進む内側と風を切って走る感覚やスピード感を楽しめる外側の2コースを設定し、巡る方向を決めて安全面にも配慮した。

## 本時の展開と事例児童の目標と支援、評価

- 一次「出会う」の3/5時間目。児童たちは、のりのりランドでの遊びに見通しをもち、好きな乗り物でコースを巡ることを楽しみにしてきている。
- 始まりの音楽とともに、「これがあればのりのりランドに行ける」というパスポートを配布する。「先生、パスポートください！」始まりのテーマソング「ミッキーマウスマーチ」が鳴るのを今か今かとわくわくして教室で待つ児童たち。音楽が聞こえると一斉に飛び出し、昇降口で急いで靴に履き替え、車庫に走った。すばらしい「主体性」である。
- 各自がそれぞれ自分の乗りたい乗り物を選び、こぎ出して同方向に動き出した。内、外コースで自然にルールが守られている。一人でビュンビュン走る子、友達と二人乗りで楽しむ子、教師がこぐ後ろに乗って満悦な子、好きな乗り物を先に友達に取られてしまい、車庫に戻ってくるのを待っている子、同じ自転車ですっと遊ぶ子、一回りしては、車庫で乗り物を変える子、アトラクションのプーさん列車でのんびり楽しむ子…様々な様子が見られたが、一人として場から離れたり、遊べなかったりする子がいなかった。教師は、個々に相談にのったり、必要に応じてアドバイスしていたが、コースを見守る役に徹したり、一人でこぐのが難しい子の支援に当たったりして共に遊びを楽しんでいた。
- 児童たちは、35分間めいっぱい活動した。終わりの音楽が鳴ると、自分から車庫に片付け始めた。一人で片付けられる子、教師と一緒に片付ける子、どの子の顔も満足感いっぱいであった。「のりのりランド、バイバイ、またね！」と言って児童たちは教室に戻って行った。

## 自分で判断して乗り物を決め、活動を継続してほしいAさんの目標

- ・**関心・意欲・態度**…初めての乗り物に興味をもち、好きなコースを何度も回って遊ぶことができる。
- ・**思考・判断・表現**…自分で乗り物を選んだり、好きなアトラクションを見つけたりし、考え、判断して遊ぶことができる。
- ・**技能**…乗り方や操作の仕方が分かり、地面をけったりペダルを踏んだりして乗り物をこいで進めることができる。
- ・**知識・理解**…乗り物の名前や操作の仕方、アトラクションの機能が分かって遊ぶことができる。

## 支援と評価

- 初日に教師が少し難しそうな大きな自転車を勧めると、Aさんはその自転車が気に入り操作を覚えた。この日はその自転車をこぎ続けスピードを上げて風を切り楽しんでいった。友達がこぐ自転車とはスピードが違うので、外側でのでこぼこ道やひらひらクルーズなど自分でコースを考えて最後までこぎ続け、汗をにじませ笑顔で教室に戻っていった。ペダルをこぐ技能は一段と伸びた。

## 乗り物に興味をもち、教師や友達と関わりながら遊んでほしいBさんの目標

- ・**関心・意欲・態度**…乗り物に興味をもち、二人乗りや手押し車などに乗ることができる。
- ・**思考・判断・表現**…教師と一緒に乗りたい乗り物を自分で選ぶことができる。
- ・**技能**…押ししてもらったり引っ張ってもらったりするとき、足を地面から上げることができる。
- ・**知識・理解**…のりのりランドで乗り物を楽しむことが分かり、参加する。

## 支援と評価

- 教師と一緒にロータリーに出たBさんは乗りたい二人乗り自転車の方に教師を誘導して意思を表した。後ろに乗せてもらい教師の背中に腕を巻き付け、自転車が走り出すと声を上げて喜んだ。3周走った後、キックボードに誘うと、自分でまたぎ、足を動かしてこぎ始めた。一人で乗り物を操作したのは初めてであった。1/3周進んだ後は、友達のCさんに誘われて、彼が運転するキャスターカーの荷台に乗り、ひらひらカーテンを楽しんでいた。目標がほぼ達成できたものと思われる。