

知的障害特別支援学校における 仲間と共に遊びの世界に浸り主体的に遊ぶ姿を目指した 「遊びの指導」のあり方

—子どもの内面に着目して—

越村早貴子¹・近江ひと美¹・和田充紀²

Practicing Study on “Lesson of Play” for Active Play and Joyful Enthusiasm with Friends, for Children with Intellectual Disabilities at the Special Needs School: Focusing on inner aspects of children

Sakiko KOSHIMURA, Hitomi OUMI, Miki WADA

摘要

本研究では、特別支援学校小学部での「遊びの指導」において、「自主的、自発的」「他者とかがわる」「熱中、夢中」をキーワードとした子どもの姿を引き出す実践を行った。相根（2015）が作成した自閉症のある児童に遊びの指導を実施する際の留意点（12項目）やムーブメント教育の配慮事項（9項目）を参考にしながら、自閉症を含めた集団への遊びの指導における授業づくりのより具体的な仮説を立て実践を行った。仮説の妥当性を実践の子ども達の姿により検証し、仮説に基づいた「遊びの指導」の授業づくりのあり方について提言した。

キーワード：知的障害、特別支援学校、遊びの指導、ムーブメント教育、素材遊び

Keywords：Intellectual Disabilities, Special Needs School, Lesson of Play, Movement Education, Material Play

I. はじめに

1. 目的

特別支援学校学習指導要領解説総則編（幼稚園・小学部・中学部）（文部科学省，2009）には、「遊びの指導」について「遊びを学習活動の中心に据えて取り組み，身体活動を活発にし，仲間とのかかわりを促し，意欲的な活動をはぐくみ，心身の発達を促していくものである」と定義されている。そこで示されている5つの留意点は，①児童が積極的に遊ぼうとする環境を設定すること，②教員と児童，児童同士のかかわりを促すことができるよう，場の設定，教員の対応，遊具等を工夫すること，③身体活動が活発に展開できる遊びを多く取り入れるようにすること，④遊びをできる限り制限することなく，児童の健康面や衛生面に配慮しつつ，安全に選べる場や遊具を設定すること，⑤自ら遊びに取り組むことが難しい児童には，遊びを促したり，遊びに誘ったりして，いろいろな遊びが経験できるように配慮して，遊びの楽しさを味わえるようにしていくこと，である。この定義や留意点は授業を行う上で大切な指針となるものであるが，実際に授業を行うにはより具体的な子どもの姿を明らかにし，それを引き出すための具体的な仮説が必要である。

進藤，今野（2015）は，指導者は遊びの指導でどのような指導をしようとしているかの教師の意識を明らかにする研究を行っている。そこから示された教員が目指す児童の遊びの姿は，主として「自主的，自発的」「他者とかがわる」「熱中，夢中」の三つである。これらのキーワードを取り入れ，本実践では遊びの中で目指す児童の姿を「仲間と共に遊びの世界に浸り主体的に遊ぶ姿」とする。「遊び」に関するこれまでの研究は，例えば，個別の療育や母親との関わりの中で自閉症児の遊びスキルの獲得を目指したもの（上野・神山・野呂，2009）や幼児の遊びに関するもの（山名，2011）（飯野・藤田・王・竹内・松尾・武内，2010）（進藤，2014）などがある。「遊びの指導」に関しての研究では，様々な領域・教科を合わせた力を育てるために「遊びの指導」を行っていくことを提唱しているもの（渡辺，2017）や教師の意識を調査したもの（進藤・今野，2015）など教師の側から見た遊びの指導という授業について論じているものがある。「遊びの指導」の授業における子ども達に関する研究では，他児とのかかわりを引き出すための教師の支援をトランスクリプトで整理したもの（仲矢・中尾・竹内，2014）があるが，対象となっている児童は2名であり，授業に参加している子ども達全員を対象にしておらず，また支

¹ 富山大学人間発達科学部附属特別支援学校 ² 富山大学人間発達科学部

援内容も言葉のやりとりについての的を絞った研究となっている。進藤・今野(2014)は、特別支援学校における「遊びの指導」の授業の観察を行い、教師が子どもの遊びの行為的・現象的側面の把握に重きを置き、子ども達の内面的側面の把握が重要であることを指摘している。しかし、その内面をどのように支援していくかについては検討されていない。

そこで本研究では、行為的な側面だけでなく内面的側面も含めて上記の3つのキーワードを取り入れた子ども達の姿を引き出すためにどのように考え、どのような工夫を行うことが必要であることを明らかにすることを目指す。

本研究における子どもの遊びの内面的側面とは、具体的には子どもが行為として遊んでいる姿の土台にある遊びの世界に浸ってなりきったり、やりたくなる気持ち、ワクワクした気持ち、喜ぶ気持ちをもったりすることを指す。これらは、それぞれが遊びの世界をイメージすること、感情が動くことが必要であると考えられ、それらを支援することが内面を支援することであると定義する。

本研究では、上記に挙げた子どもの姿を引き出すにあたり、以下の二つを参考に仮説を立てた上で実践を行うことにした。一つ目は、相根(2015)が作成した「自閉症のある児童に遊びの指導を実施する際の留意点」である。これは、「BGMを効果的に活用する。」「視覚的に分かりやすい教材を活用する。」「どの活動をするのか事前に選択させる。」などの12項目から構成されている。二つ目は、「ムーブメント教育における配慮事項」である。これは、「喜びと自主性の重視(子どもの喜びや意欲を生むような運動を考えること)」、「創造性の重視(子ども自身にイドませたり、イメージ化させる運動が必要)」、「注意力・集中力の重視(活動の中に、ファンタジーの状況を作る)などの9項目から構成されている。

これらを参考にしながら、自閉症児を含めた集団への遊びの指導における授業づくりのより具体的な仮説を立て、実践を行う。授業実践から得られた結果(子ども達の姿)をもとに、仮説を検証し、特別支援学校小学部における「遊びの指導」のあり方について検討することを目的とする。

2. 本研究の仮説

以上のように、先行研究の視点を参考にして以下の仮説を立てた。

仮説①遊びの世界に引き込むための環境により、子ども同士が遊びの世界を共有して遊ぶ姿を引き出すことができる。

仮説②子ども達にとって遊びの世界の象徴となるキャラクターとなる教員がいることにより、遊びに関心

をもったり、まねをしたいという気持ちや姿を引き出したりすることができる。

仮説③遊びに関することどうしたいかを自分で考えたり、選択肢を選んだりすることを繰り返す中で、主体的に遊ぶ姿を引き出すことができる。

仮説④自分で作ったものを使用することで、遊びの活動に対して愛着をもって遊ぶ姿を引き出すことができる。

仮説⑤普段の生活の中で子ども達が日常的に簡単にできることと、逆にあまり経験できないことを活動に組み込むことで、やってみたい気持ちを引き出し、生き生きと活動する姿を引き出すことができる。

仮説⑥子ども達にとっての意外性のある内容を取り入れることで、子ども達の中にワクワクした気持ちを引き出すことができる。

仮説⑦単元の構成を工夫することで、子ども達の遊びの世界を途切れさせることなくいろいろな遊びを経験させることができる。

II. 方法

1. 実施内容について

1) 指導対象

対象児童は、T大学附属特別支援学校(以下T附属特別支援学校とする)の小学部に在籍する1学年～3学年の9名(表1)である。

2) 指導期間及び形態

指導は、T附属特別支援学校の遊戯室にて

2017年9月から2018年3月まで、1回45分間の「遊びの指導」授業を計20回、対象児童9名、指導者4名の体制にて実施した。

2. 指導内容について

本校の本年度の年間計画は、9月～素材遊び(紙)、12月～鬼ごっこ、2月～お店屋さんごっこであった。これらの内容を忍者をテーマにした単元構成にした。一つ目の単元では、強い忍者になるための修行として身体を動かして行う素材遊びを行い、二つ目の単元では、忍者が悪者をやっつける設定で鬼ごっこを行い、三つ目の単元では、お腹が空いた忍者のために忍者村にレストランを作るという設定でお店屋さんごっこを行った。最後にまとめを行い、子ども達と振り返りを行った。

3. 全体計画

各単元をつなげた計画を表2に示す。

1) 単元「忍者になって紙で遊ぼう！」(9月～)について

(1) 単元設定の理由

今回の単元は、紙の素材遊びを行う。身近にある紙で

児童	S-M社会生活能力検査	実態
A	SA: 3歳3ヶ月 SQ: 50	いろいろな活動に興味をもって楽しく活動することができる。友達との関わりでは、ときどき言葉が足りないこともあるが、教師がどのように伝えたらよいかを伝えたとその言葉を取り入れ友達とやりとりして遊ぶことができる。
B	SA: 2歳3ヶ月 SQ: 33	初めてのことや変化に弱い面があり、不安定になることがある。興味の範囲が限られており、何にでも興味をもつことは難しい。教師と触れ合ったり、感触遊びをしたりすることが好き。面白さに気付くと、教師の誘いがなくても活動に参加できる。
C	SA: 4歳1ヶ月 SQ: 55	友達のしていることに興味を示すと、近付いて様子を見たり、まねをして一緒に遊んだりする。日頃接することの少ない友達には自ら関わろうとすることは少ないが、全体で遊ぶときには特に抵抗なくいろいろな友達を受け入れることができる。
D	SA: 3歳1ヶ月 SQ: 37	本を読むことが好きで、自ら友達と関わって遊ぼうとする姿は少ない。友達がしていることを面白そうと思ったときには、友達に近付いて様子を見たり、まねしたりする姿が見られる。やってみたくいことがあると、「僕もしたい」と言って伝えることができる。
E	SA: 2歳7ヶ月 SQ: 32	休み時間には一人で遊ぶことが多い。教師の話聞いて一度で理解することは難しいが、友達の様子を見てまねることで友達と一緒に活動することができる。最初はあまり興味のないことでも、友達と一緒に活動しているうちに面白さに気付く様子が見られる。
F	SA: 3歳9ヶ月 SQ: 45	友達のしていることが楽しそうだと思うと、自分もまねをしたり、さらに自分なりの面白さを追求したりする姿が見られる。面白いことを思い付いたり、みんなに聞いてほしいと思うことがあつたりすると、話を聞く場面であっても教師や友達に伝えようとするところがある。
G	SA: 5歳11ヶ月 SQ: 66	自ら関わるのは同学年の友達が多いが、全体の活動の中ではいろいろな友達を受け入れて一緒に遊ぶことができる。教師の話一度で理解して友達の見本となったり、友達の様子を見てよりよくなるようにアドバイスをしたりする姿が見られる。
H	SA: 4歳8ヶ月 SQ: 53	いろいろな活動に興味をもち、何でも挑戦してみようとする姿が見られる。特に、同学年の友達や同性の友達と一緒に活動したり遊んだりすることが楽しい様子が見られる。気付いたことや嬉しかったり楽しかったりすることがあると、周りの教師や友達に伝える姿が見られる。
I	SA: 5歳7ヶ月 SQ: 63	気持ちが不安定なときには、気持ちを整えてみんなと活動するまでに時間を要することがある。特定の友達と一緒に遊んだり活動したりすることを好む。活動に取り組み始めると、楽しさや面白さに気付いて参加できることが多い。

表2 全体計画

段階	1次	2次	3次	4次
年間指導計画	素材遊び	鬼ごっこ	お店屋さんごっこ	
単元名	忍者になって紙で遊ぼう (忍者修行)	悪者をやっつけよう!	忍者村にお店を作ろう!	まとめ

遊べることやいろいろな遊び方があるということを知ってその楽しさを味わうこと、友達と一緒に遊ぶことをねらいとした。身体を動かして遊ぶことが好きな子供たちなので、身体を動かすことを中心にし、子供たちにとって意外性のある遊びを大人が忍者として提案することで、子供たちがワクワクする、やってみたくいという気持ちを高め、忍者ごっこの世界に浸りながら楽しく遊んでほしいと考えた。

(2) 単元の目標

目標①：友達と一緒に忍者ごっこをして、修行に見立てていろいろな身体の動かし方をして楽しむことができる

目標②：紙の上に乗ったり、身に付けたら、触れたりして素材を味わって遊ぶことができる

(3) 指導期間

2017年9月～10月、全5回

(4) 指導の実際

忍者になった子ども達が、「忍者の親分」というキャラクターに忍者の術を教わり、強い忍者を目指して修行を行う。

「ピタの術」では、池に見立てて大きく広げたビニールシートの周りを子ども達が走り回り、タンブリンの音(1回)が鳴ったら池に入って歩きながら泳ぐ動きをする。次にタンブリンの音が鳴ったら、池の上にたくさん

並べられた紙でできた葉っぱの上に乗って、「忍者の親分」(または友達)をまねてポーズをし、「ピタ」と止まる。

「ふわっと浮く術」では、3種類の長さの紙テープ(130cm,150cm,180cm)から一つを選び、その紙テープを腰に着けて床に付かないように浮かせるようにして走る。

「透明人間の術」では、ビニールプールに大量のシュレッダー紙を入れ、そのシュレッダー紙の中を潜ったり、教師や友達にシュレッダー紙を掛けてもらったりする。

2) 単元「悪者をやっつけよう!」について

(1) 単元設定の理由

今回の単元は、前単元の紙の素材遊びからつなげて鬼のある遊び(鬼ごっこ)を行う。紙の新聞紙で思い思いの剣を作り、その剣を活用し、最後には悪者をやっつける鬼遊び(鬼ごっこ)につなげていく。悪者が鬼役であることを理解し、身体を動かすことを中心にした活動を行いながらルールのある中で対立関係を楽しむことをねらいとした。子供たちが忍者ごっこの世界に浸りながら楽しく鬼ごっこのルール遊びに触れてほしいと考えた。

(2) 単元の目標

目標①：新聞紙で剣を作り、それを使って身体を動かして遊ぶことができる

目標②：リレー方式で友達と交代して剣で新聞紙を斬っ

たり新聞ボールを的に投げたりして遊ぶことができる

目標③：忍者役や悪者役に分かれてやっつけたりやっつけられたりして遊ぶことができる

(3) 指導期間

2017年11月～12月，全7回

(4) 指導の実際

忍者になった子ども達が、「剣の術」を行い，剣を使って木の実を取る。悪者が木の実を床にばらまきいたずらをするので，全員が悪者の的や悪者役の教師に向かって木の実を投げる。全員が忍者にとって悪者が対立関係にあることを理解したところで，悪者役も子ども達が行う。木の実を投げつけられて倒れた悪者は，悔しがって逃げ，忍者は悪者をやっつけたことをみんなで喜ぶ。

3) 単元「忍者村にお店を作ろう！」について

(1) 単元設定の理由

今回の単元は，お店屋さんごっこを行う。前々回の単元の紙の素材遊びの流れを汲み，紙やフェルトなど身近なもので好きな模擬の食べ物を作る楽しさを味わい，作った模擬の食べ物を使って教師や友達とごっこ遊びをすることをねらいとした。お店屋さんの雰囲気を感じられるように，模擬のお金を使用し，そのお金を入れる財布も子ども達がそれぞれ手作りすることにした。子供たちが日常生活を再現しながら，お金を払ったりもらったりなどのそれほど経験の多くない，でもやってみたい活動を取り入れ，ワクワクした気持ちをもちながら楽しく遊んでほしいと考えた。

(2) 単元の目標

目標①：紙やフェルトや毛糸など身近な素材を使って模擬の食べ物を作ることができる

目標②：お店ごっこでは店員役や客役をして食べ物やお金のやりとりをして遊ぶことができる

(3) 指導期間

2018年1月～3月，全8回

(4) 指導の実際

忍者になった子ども達が，お腹が空いた「忍者の親分」のために食べ物を作る。最初は「忍者の親分」に食べさせるために行うが，徐々に教師や友達のために作ったり，模擬のお金のやりとりを行いながら店員役と客役を

交互に行ったりする。お店の前にキャスターボードのバスがやってきたら，お金を持っている児童は剣や木の実を持ってバスに乗り，廊下にいる鬼の的を剣や木の実を使ってやっつける。

4. 評価方法について

授業者2名（T1，T2）から見た授業中の子ども達の姿および富山大学附属学校園共同研究プロジェクトムーブメント部会のメンバー3名の授業記録のラベル，さらに記録画像等から仮説に関する子ども達の姿を評価する。

Ⅲ. 結果と考察

1. 単元「忍者になって紙で遊ぼう！」で行った仮説に基づく工夫と児童の変容

本単元の流れを表3に示す。

(1) 仮説①について

仮説①に関する工夫

- 忍者になった気持ちで遊ぶことができるように，衣装としてスカーフを身体に巻き付けたり，活動の名前を忍者の「〇〇の術」として名付け，巻物でひもを引いて見せたりする（図1）。



図1 スカーフを巻き付けた忍者と活動を示した巻物

仮説①に関する子ども達の姿

- 普段は自ら友達と同じタイミングで活動を始めようとするのが少ないが，友達がスカーフを手を持ち忍者に変身しようとしていると，自ら好きな色のスカーフを手にとって体に巻き付けようとしていた（B児）。
- 最初は腰にだけスカーフを巻きつけていたが，より

表3 素材遊び（忍者になって紙で遊ぼう）の単元の流れ

活動名	忍者に変身	「ピタの術」	「ふわっと浮く術」	「透明人間の術」
活動内容		紙に乗って遊ぶ，聴いて動く，模倣	紙テープを付けて速く走る	シュレッダー紙に触れて遊ぶ
展開	・スカーフを身体に巻き付ける	・タンブリンの音を聴いて葉っぱ（新聞紙）の上に立つ。 ・葉っぱの上で忍者の親分（見本）をまねてポーズをする。 ・見本役を児童が行う。	・紙テープの長さ（130cm,150cm,180cm）を選ぶ。 ・洗濯ばさみで腰に着ける。 ・部屋の中を走り，壁にタッチしたら元の場所に戻る。	・シュレッダー紙が入っているビニールプールの中に入る。 ・教師や友達にシュレッダー紙を掛けてもらったり，紙の中に潜ったりする。
関連する仮説	仮説①，仮説②	仮説②，仮説③，仮説⑦	仮説②，仮説③，仮説⑦	仮説②，仮説⑤，仮説⑦

忍者らしくなるために「顔にも着けたい」と言って、着けるようになった（C児，F児）。

言葉を聞いただけで想像したりイメージを膨らませたりすることが難しい子ども達にとって、簡単な衣装だったり、雰囲気を感じる巻物があったりしたことで忍者の世界に触れ、さらにそれぞれがイメージする忍者になっていく様子が見られた。授業の終わりに、教師が「スカーフをとって人間に戻ってください。」と言うと、子ども達の話し方や動き方が変わり、元のいつもの姿に戻る様子が見られた。子ども達にとって、モノが遊びの世界に入るためのスイッチになっているようだった。

(2) 仮説②について

仮説②に関する工夫

- 子ども達がまねをしたいと思えるキャラクターとなるように、衣装を着て話し方や一つ一つの動きを忍者らしく見えるようにする。（本実践では、「忍者の親分」というキャラクターにする。）

仮説②に関する子ども達の姿

- 忍者と活動できることを楽しみにし、図2のように授業が始まる前から忍者が登場するガラス戸を覗いたり、戸を開けたりして待ち構えるようになった（B児，F児，G児，H児，I児）。



図2 忍者の親分が来ることを楽しみにして待つ子ども達

- 授業中に話すときには、「～でござる。」と忍者の親分をまねて話すようになった（F児，G児）。
- 走るときには、しゃがんで姿勢を低くしながら腕を胸の前にした状態ですり足をして走るようになった（C児）。

「忍者の親分」は、寡黙で多くを語らないキャラクターだったが、子ども達の心をしっかりと掴み、回を重ねるごとに忍者をまねようとする子ども達の姿が見られるようになった。「忍者の親分」の登場する場所を毎回同じ場所からにしていたところ、早く忍者の親分を見たくて、授業前から子ども達はその場所に吸い寄せられるようになっていった。キャラクターに対して、面白い、楽しい、好きだと言った気持ちが子ども達の行動に表れていた。活動の一つとして行った「ピタの術」は、子ども達が見本をまねて模倣をする活動であった。その中で、見本役を「忍者の親分」が最初に行ったからこそ、子ども達はまねをしようと模倣を頑張り、さらに憧れの忍者の

親分のようにみんなの見本役をしたいという意欲にもつながったと思われる。

(3) 仮説③について

仮説③に関する工夫

- 主体的に遊ぶことができるように、選択肢から選んだり、自分で考えたりする機会を設けるようにする。（「ピタの術」では、友達の前でどんな見本を見せるか、「ふわっと浮く術」では、紙テープの長さを数種類の選択肢から選ぶ）
- これまでやった忍者の術の中で楽しいと思う順番、やってみたい術、何色の忍者になりたいかを尋ねるアンケートを全員に行った（図3）。



図3 子ども達に行ったアンケートの様式

仮説③に関する子ども達の姿

- 「ピタの術」では、前に見本をした友達とどこをどう変えようかと真剣に考えている様子が見られた。見本を見せるときには、「僕を見てー！」と友達に嬉しそうに声を掛けるなど、ポーズを友達にまねてもらうことに嬉しさを感じてる様子も見られた（F児，G児，H児）。
- 「ふわっと浮く術」では、紙テープの長さを見たり、友達を選ぶ様子を見たりしながら、着けたい紙テープを決めて「〇色したい」と自分から教師に伝える姿が見られた（E児）。
- アンケートに書かれた質問を読んだり、教師の質問に答えたりして、楽しかった術、これからやってみたい術、衣装の色を選ぶことができた（全員）。

子ども達の実態から考えると、何も無い0から考えることはまだ難しい。しかし、「ピタの術」で見本役をした子ども達は、最初に忍者の親分が見せた見本に少しずつ変化を加え、結果的にはそれぞれが違うポーズをやって見せていた。そのポーズは決して大きな違いではなかったが、自分で変化を加えて考えたポーズにそれぞれが満足している様子で、また自分が考えたポーズをみんなにまねてもらえることに喜びを感じている様子だった。「ふわっと浮く術」では、紙テープの長さは3種類準備していた。速く走ることに自信があり一番長い長さにすぐに挑戦したがる児童、友達を選んだ様子を見て自分もやってみようと思ふ児童、身体が小さく自分の身体

に合った長さを考えたのか短い長さを選ぶ児童、長さより紙テープの色を見て、好きな色の紙テープを選んだのではないかと思われる児童。理由はそれぞれ異なるけれども、それぞれが考えて選び、だからこそこれをしたという意思をもって主体的にやろうとする様子が見られた。

忍者の術について、子ども達にアンケートを取って以降、子ども達から「〇〇の術楽しかった」、「〇〇の術やりたい」という発言が増えた。他者（教師）から問われることで、子ども達の中で自分は何が楽しかった、何をしたいかが明らかになり、それによって気持ちや意思の表明が起こり、結果として主体的に取り組む姿につながっていったと思われる。

(4) 仮説④について

- ・本単元ではなし

(5) 仮説⑤について

仮説⑤に関する工夫

- ・やったことがないけれどやってみようという気持ちを引き出すように、大量のシュレッダーした紙をビニールプールの中に入れ、触ったり身体に掛けたり紙の中に入ったりして遊べる活動を設ける。

仮説⑤に関する子ども達の姿

- ・準備が整っていない状態からビニールプールに入ろうとしたり、中に入るとシュレッダー紙の感触を楽しんでなかなか出ようとしなかったりする様子が見られた。(B児)
- ・友達の身体にたくさんのシュレッダー紙が掛けられた様子を見て、「見えなくなっちゃったー」と嬉しそうに話していた(D児)。
- ・普段はなかなか経験できない活動を喜び、遊びの指導の授業の前日には、家庭でも「明日透明人間の術したい」と話すようになった(A児)。

子ども達にとってビニールプールに入って水遊びをすることは経験のあることではあるが、それを水ではなくシュレッダー紙にしたことで日常にはない非日常の活

動となった。シュレッダー紙を触ること、身体に掛けること、紙の中に潜ること、そのどれもが新鮮で何度もやりたい気持ちにつながった児童、感触だけではなく紙によって友達が見えなくなったことに気付いて面白い児童などそれぞれの実態に応じた発見や面白さがあり、それによって生き生きと活動をする姿につながったと思われる。

(6) 仮説⑥について

- ・本単元ではなし

(7) 仮説⑦について

仮説⑦に関する工夫

- ・子ども達の遊びの世界が途切れることのないように、一つの活動が終わるごとに、「忍者の親分」のキャラクターに達成度を認めてもらい、それから別の忍者の術として新しい活動に入っていくようにする。

仮説⑦に関する子ども達の姿

- ・忍者の親分に「まだまだ修行が足りない」と言われると、悔しがる様子を見せながらも次の活動（術）に意欲を見せる様子が見られた(G児)。

子ども達が遊んでいて楽しい面白いと感じているときでも、時間には限りがある。終わらないといけないこともあれば、次の活動に移らなければならないこともある。でも、そこで「時間になったから終わります。」と言ってしまったら、せっかくの子ども達の浸っている気持ちが台無しになってしまう。1校時の中でも、活動が変化するときや終わるときに、子ども達が遊びの世界に入ったままでいられるように、子ども達の遊びの世界を壊さないように終わることが最後まで楽しかった気持ちにつながったのではないかと思われた。

表4 鬼ごっこ（悪者をやっつけよう！）の単元の流れ

活動名	剣を作ろう	「剣の術」	木の実を取ろう	悪者をやっつけよう
活動内容	新聞棒作り	ランニング 新聞斬り	新聞ボールやビーンズバッグ を取る	悪者に木の実を投げる
展開	<ul style="list-style-type: none"> ・新聞紙の端を折り、巻く。 ・セロハンテープで端を留める。 ・新聞棒に好きな色のガムテープを貼る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・剣を持って走り、各コーナーに立っている教師の剣に向かって剣をぶつけながら走る。 ・新聞紙を広げて立っている教師のところまで走り、剣を使って新聞紙を斬る。 ・次の友達と交代する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・取りたい木の実を選び、剣を持って高い位置にある木の実の下まで走る。 ・背伸びをしたり、ジャンプしたり、椅子に乗ったりして剣を使って木の実や手紙を落とす。 ・元の場所に戻り友達と交代する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・悪者役は部屋の外で悪者のマスクを着ける。 ・悪者役が木の実を床にばらまくいたずらをする。 ・忍者は悪者の的や悪者役に向かって木の実や手裏剣を投げる。 ・悪者は悔しがって逃げ、忍者はやっつけたことを喜ぶ。
関連する仮説	仮説③, 仮説④	仮説⑤, 仮説⑦	仮説③, 仮説⑤, 仮説⑦	仮説①, 仮説②, 仮説⑥, 仮説⑦

2. 単元「悪者をやっつけよう！」で行った仮説に基づく工夫と児童の姿容

本単元の流れを表4に示す。

(1) 仮説①について

仮説①に関する工夫

- ・悪者であることが分かりやすいように、悪者役は顔に黒いマスクを着ける。
- ・悪者をやっつけることをイメージできるように、子ども達がよく見るアニメの戦う場面で使用されている曲を使用する。

仮説①に関する子ども達の姿

- ・手裏剣や木の実を手にとると、どの児童もすぐに悪者に向かっていった。
- ・授業後、他の教師と遊びで悪者をやっつけたと話をした後、授業中のことを思い出していたのか悪者をやっつけた場面で使用した曲を鼻歌で歌っていた(F児)。

今誰が悪者をしているか、悪者はどのような関係にあるのかということが、マスクや曲から子ども達に分かりやすくなっており、それが悪者役にすぐに向かっていく姿につながったと思われる。また、子ども達が悪者役をしたときにも、マスクを着けるとすぐに「いたずらしてやる～」と悪者調の話し方になったり、やっつけられないように飛んでくる木の実に当たらないように身体を動かしたりするなど、すぐに自分の役割を理解して動くとする姿も見られた。モノだけでなく曲も含めて、その環境が子ども達の役割理解や雰囲気づくりにつながっていたと考えられる。

(2) 仮説②について

仮説②に関する工夫

- ・子ども達がやっつけたいと思えるキャラクターとなるように、話し方や身振り手振りも悪者らしく見えるようにする。(本実践では、「悪者」というキャラクターにする。前単元に引き続き、「忍者の親分」も存在している)。

仮説②に関する子ども達の姿

- ・悪者が近付いてくると、みんなで集めた大切な木の実を奪われないように、木の実が入った籠を背中後ろに隠して両手を横に広げたり、籠に覆い被さったりして守ろうとしていた(C児)。
- ・悪者に投げ終わると、「やった～!」「やっつけたぞ!」「早く投げて!」という児童の発言があった。
- ・やられた忍者が去っていく場面になると、「さようなら～」と手を振って見送るようになった(B児)。
- ・授業後、他の教師に遊びについて尋ねられると、「悪者やっつけた～」と答えるようになった(E児)。

悪者役を子ども同士で行って遊ぶことができるように、最初は悪者役の教師が子ども達の集めた木の実をばら撒くはずらし、悪者が対立関係にあることの理解を促した。その後、悪者役の見本として富山大学の学生さんに授業に参加してもらった。この遊びの世界の理解については、最初は子ども達の間で差が見られた。最初から悪者を鬼ごっここの鬼として理解できている児童もいれば、最初は悪者を見ても何のことかよく分かっていない様子の児童もいた。しかし、数回の授業の後、全員が悪者役が対立関係にあることを理解した様子であると感じられ、子ども同士で悪者役を行って遊ぶことにつながったと思われる。

(3) 仮説③について

仮説③に関する工夫

- ・主体的に遊ぶことができるように、木の実を取る活動では木の実の場所を4箇所から選んだり、高さも子ども達の背丈を超える高さや手を伸ばせばすぐに取れる高さから選んだりできるようにする。
- ・剣を作るときの長さ、太さ、使用するガムテープの色を考えたり選んだりできるようにする。

仮説③に関する子ども達の姿

- ・それぞれ好きな場所や高さの木の実を落としていた(全員)。
- ・大変高い所にある木の実をねらってなかなか落とせない友達に「走ってからジャンプしたらいいよ。」と応援していた(G児)。
- ・好きな色の布ガムテープを巻き付け終わると、さらに別の色のガムテープを巻き付け、何層にもなっている剣を作っていた(B児)。
- ・長さ、太さを好きな長さにしたり、布ガムテープの色を途中で変えたりして思い思いの剣を作っていた(全員)。

木の実を落とすときには、高さや色や形の違う木の実をそれぞれ選んで落としていた。ある児童は、少し高めの木の実を狙って走りながら叩き落としたり、ある児童は剣を横にして両手で引っ張るようにして落としたりしていた。木の実の真下に立って剣を振る児童もいれば、ジャンプしたり、椅子を使って取ったりする児童もいた。自分の取りたい木の実を取るためにどうしたらいいのか、それぞれが考えて、その結果として様々な取り方として現れていた。簡単に取れないことも多くあったが、子ども達は諦めることなく何度も挑戦していたのが印象的だった。この何度も挑戦する姿に主体的に取り組む姿が感じられた。また、自分のときだけでなく、友達が取ろうとしてうまくいかない様子を見つけたときに、アドバイスを送る児童の姿もあった。自分のときだけでなく、友達の活動を見ることから意欲的に考えていることが窺えた。

剣を作るときには、自分で作りたい剣を作るために友達に手伝いを求めたり、教師に聞いたり、色を変えて友達との違いを出したりという姿が見られ、子ども達それぞれが思い思いに意欲的に制作に取り組む姿が見られた。

(4) 仮説④について

仮説④に関する工夫

- 遊びの活動に対して愛着をもって遊ぶ姿を引き出すことができるように、活動で使用する剣を子ども達が自分で作るようにする。

仮説④に関する子ども達の姿

- 名前が書いていなくても使用するときには自分の剣を間違いなく選んだり、折れてフニャフニャになって使いにくいことに気付いていても、自分で作った剣を使いたがる姿が見られた。(全員)

授業の中では、当初は大人の作成した剣を使用して遊びを行っていた。大人が作った剣は見るからに剣であり、子ども達はその剣を持って遊ぶことを喜んでいる様子が見られた。しかし、自分たちで作成したものを使った方がより愛着をもって楽しい気持ちで遊べるのではないかと考え、自分たちがそれぞれ思い思いの剣を作ったところ、子ども達は自分達で作った剣にそれぞれ愛着を持ち、名前が書いていなくても自分の剣を間違えることなく選んだり、子ども達が自分たちで作った剣が折れ曲がってしまったりして使いにくい状態になったとき教師が大人が作った剣を使うように促しても自分で作った剣を手放そうとしなかったりする姿が見られた。どの子も、自分で作った剣を気に入って使い続ける様子が見られた。自分で作ったモノを使用することで、遊びへの愛着がより深まる様子が見受けられた。

(5) 仮説⑤について

仮説⑤に関する工夫

- 普段の活動中でも行っている走る活動に、剣を持ったまま走り、途中で出会った教師忍者と剣をぶつけ合うという活動を組み込む。
- 高いところにあるものを棒で叩いて取るという普段あまり経験できない活動を行う。また、その高さも、考えて工夫しないと取ることができない高さしておく。

仮説⑤に関する子ども達の姿

- 剣を持ったりぶつけ合ったりすることに喜びを感じている様子が見られた(全員)。
- 高いところにある木の実を取る時には、背伸びをしたり、ジャンプをしたり、椅子を持ってきて乗ったりして(図4)、それ自体を楽しんで行っている様子が見られた(全員)。



図4 高いところにある木の実をねらってジャンプしようとする児童

日常的にやったことのない、経験したことのないことばかりを求められるとき、子ども達の中に難しい、できるかなとネガティブな気持ちを引き起こしてしまうことがある。そうかと言って、日常的に行っている、安心してできる活動ばかりを行っても、子ども達の中にやってみたいという気持ちを引き出すことは難しい。これらをバランスよく、日常的に簡単にできることと、あまり経験したことのないことを活動の中に組み込むことにより、日常的に行っていることについては安心して取り組み、あまりやったことのないことについては、やってみよう、どうしたらうまくできるかなと生き生きとした気持ちをもって取り組む姿を引き出すことにつながったと思われる。

(6) 仮説⑥について

仮説⑥に関する工夫

- 「悪者」のキャラクターに教師が連れ去られるという子ども達にとって意外で驚くような場面を設ける。
- 木の実を取る場面で、木の実とともに封筒を吊す。その封筒は全員の子も達それぞれに準備してある。封筒の中には手紙が入っていて、それぞれに悪者になることを誘ったり、忍者として頑張ることを応援したりする内容が書かれている。

仮説⑥に関する子ども達の姿

- 教師が「悪者」に連れ去られてしまったことに、とても驚いている様子が見られた。(A児, C児, D児, F児, G児, H児, I児)
- 自分宛の封筒を受け取ると、ワクワクして早く開けたい様子が見られた。自分の手紙を見た後には、友達ももらった手紙の中身を知りたくて「○○くんは何て書いてあったの?」と尋ねたり、友達の様子を見て回ったりする様子が見られた。(A児, C児, D児, F児, G児, H児, I児)

遊びの世界に入っている子ども達であっても、一つの活動をずっと続けていると飽きが来てしまい、つまらなくなったり遊び続けることが難しくなってくることもある。子ども同士で発展させていくことが難しい子ども達の実態を考えると、集団として遊びの世界を共有して遊ぶ上では、大人主導で次の展開に誘う必要があった。そのときに、子ども達にとって予想外で、意外性のある方法を用いることで、子ども達の感情を動かし、自然にその遊びを次の展開に移行させることができるのではない

かと考えた。本単元では、最初は全員が忍者役をしていたが、次の段階としては悪者役を子ども達にも体験させたいと思っていた。そこで、教師が悪者役になり、数人の児童を連れ去って悪者役の仲間にするという設定にした。このような流れにするために、最初は教師が悪者役に連れ去られる様子を子ども達に見せた。すると、子ども達はとても驚いた様子が見られ、心が動き、それにより自然に次の展開へと移行することにつながった。また、忍者と悪者の役割に分かれるときにもただメンバーを割り振って伝えるのではなく、個々の子ども達へ手紙を使って知らせるという方法を取った。それにより、自分は〇〇だった、友達は？というように、自分だけでなく友達がどの役になるかも興味をもって知ろうとする様子が見られた。この手紙の場面についても、子ども達の心が動く様子が見られた。これらの意外性のある方法を用いたことにより、子ども達の心が動き、自然に次の段階に移行することにつながったと考えられる。

(7) 仮説⑦について

仮説⑦に関する工夫

- ・年間の指導計画では、素材遊び（紙）から鬼ごっここの単元へ変わる予定だったので、素材遊びで紙を使った忍者の修行の活動から、悪者をやっつける活動に変化させ、さらに悪者役を友達同士で行うことにより忍者と悪者の役割に分かれた鬼ごっこというように単元を変化させていく。

仮説⑦に関する子ども達の姿

- ・修行をして強い忍者になったから悪者をやっつける力がついたことに納得し、悪者をやっつける活動に意欲的に移行する姿が見られた（A児、C児、D児、F児、G児、H児、I児）。

素材遊びで感覚的な遊びを楽しむところから、より遊びを発展させるためにストーリーにして次の遊びに移行させることにした。子ども達にとっては、楽しんでいる気持ちをそのままに次の展開へと移行することができ、〇〇の術したい！と言っていた子どもも、悪者やっつけ！と気持ちを途切れさせずに違う活動内容でも楽しく遊ぶ様子が見られた。

3. 単元「忍者村にお店を作ろう！」で行った仮説に基づく工夫と児童の変容

本単元の流れを表5に示す。

(1) 仮説①について

仮説①に関する工夫

- ・お店は、子ども達が日常的に家族と利用するようなレストラン、回転寿司、ファーストフードのお店にし、そのお店を思い出したりイメージしたりできるように写真やイラストを掲示する。

仮説①に関する子ども達の姿

- ・写真やイラストを見て教師に好きなメニューを話したり、指差ししたり、「ポテト作りたい！」など作りたい物を決めたりする姿が見られた（全員）。
- ・回転寿司で食事をしたことを思い出して、図5のように、皿に回転寿司の店の名前を入れていた(F児)。

表5 お店屋さんごっこ（忍者村にお店を作ろう！）の単元の流れ

活動名	食べ物・ウェストポーチ作り	お店の準備	お店ごっこ	悪者をやっつけよう
活動内容	模擬の食べ物を作る	お店のセッティング	店員役や客役をして遊ぶ	廊下の悪者の的をやっつける
展開	<ul style="list-style-type: none"> ・食べ物のイラストや写真を見て、作りたい食べ物を決める。 ・使いたい材料や道具を取りに行き、作る。 ・作った模擬の食べ物を皿や紙コップに載せる。 ・作った模擬の食べ物に名前をつけてメニューの紙に書く。 ・ウェストポーチ（財布）を作る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・お店の看板を作り、ホワイトボードに貼る。 ・食べ物の写真やイラストをホワイトボードに貼る。 ・テーブルや椅子を準備する。 ・模擬の食べ物を店に並べる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の財布に模擬のお金を持っている児童は客役、持っていない児童は店員役をする。 ・店員役は「いらっしゃいませ～」と声を掛け、オススメのメニューを客役に伝える。 ・客役の児童は食べたい物を決めて店員役に伝え、模擬のお金を渡して食べ物を受け取る。 ・客役はテーブルに食べ物を運んで食べるまねをする。 ・お金を受け取った店員役は客役になり、食べ終えた客役は店員役になり、役割を次々交代する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・キャスターボードのバスがやってきたら、お金を持っている児童は剣や手裏剣を持ってバスに乗る。 ・バスに乗りながら廊下の悪者の的に向かって剣を振りたり手裏剣を投げたりして、悪者をやっつける。
関連する仮説	仮説①、仮説②、仮説③、仮説④、仮説⑦	仮説④	仮説④、仮説⑤	仮説⑥、仮説⑦



図5 子ども達が作った模擬の食べ物

言葉を聞いただけで考えたり思い出したりすることが難しい子ども達が、利用したことのあるお店やその店で出される食べ物の写真やイラストを見たことで、利用したときの記憶を思い出したり、イメージをもったりして、思い思いの食べ物づくりに取りかかることができた。どれを作るか思い付くのが難しい児童も、写真やイラストを見て選び、「○○作りたい！」と作りたいものを決める姿につながっていた。

(2) 仮説②について

仮説②に関する工夫

- ・忍者の親分がお店に来てくれる設定にすることで、忍者がおいしいと食べてくれるように願って食べ物を作る活動を行えるようにする。

仮説②に関する子ども達の姿

- ・忍者の親分がお店に来てくれたときには、食べてくれている様子を真剣に見守る姿が見られた（全員）。

食べ物を製作するときには、子ども達から「忍者の親分今日来るかな？」などの声が聞かれ、忍者に食べてもらうことを楽しみにして作っている様子が見られた。さらに、実際に忍者の親分が来たときには、皆それぞれのお店の場所からテーブルについて買った物を食べている忍者の親分の様子を静かに真剣に見守っていた。作って終わりではなく、皆食べてもらうことを楽しみに待っていたことが窺える姿だった。

(3) 仮説③について

仮説③に関する工夫

- ・主体的に作るために、食べ物の製作のときには、三つのお店の中からどのお店でも食べ物を作ってよいことにする。

仮説③に関する子ども達の姿

- ・最初は何をどう作ってよいか分からない様子が見られたが、友達の様子を見ているうちに、いろいろな食べ物を作る姿が見られた（A児、B児、D児）。

子どもによっては、同じお店でそのお店の食べ物を作り続ける児童もいれば、三つのお店を回ってそれぞれのお店の食べ物を作る児童もいた。それぞれのやりたい気持ちに合わせて制作できたことで、どの子も飽きることなく作り続ける様子につながったと思われる。

(4) 仮説④について

仮説④に関する工夫

- ・愛着をもって遊ぶことができるように、お店の看板やお店で出す食べ物などを自分達で作るようにする。
- ・お店に客として行くときに使用する財布を自分で作るようにする。

仮説④に関する子ども達の姿

- ・忍者の親分がお店に食べに来てくれたときや教師や友達がお客さんとしてお店に来てくれたときには、自分が作った食べ物を「おいしいですよ。」「オススメは、○○です。」と勧め（図6）、食べてもらったことを喜ぶ姿が見られた（A児、C児、D児、F児、G児、H児、I児）。
- ・作った財布（ウエストポーチ）を身体から離さず大事にしている様子が見られた（C児、F児、G児、H児）。



図6 忍者の親分に食べ物を売る児童

みんなで作ったお店にはいろいろな食べ物が並んだが、お客さんが来ると自分が作った物を食べてほしくて勧める姿が多く見られた。また、食べてもらうことにも喜びを感じている様子が見られた。財布についても、自分で色を選んで作った財布を大切にしている様子が見られ、無くし物をしやすい児童が言われなくても自分の財布を大事に自分のロッカーに片付ける姿が見られた。ここでも、自分で作った物に愛着を感じ大事にしようとする姿が見られた。

(5) 仮説⑤について

仮説⑤に関する工夫

- ・お店に行くときには客として過ごすことしか経験のない子ども達が、店員の役をできるようにする。

仮説⑤に関する子ども達の姿

- ・店員役をするときには、お店の名前を紹介したり、「いらっしゃいませ」と呼び掛けたり、オススメを紹介したりする姿が見られた（A児、C児、D児、F児、G児、H児、I児）（図7）。



図7 友達同士で店員役と客役をしてお店屋さんごっこを行う様子

お店に行くときにはいつもお客さんである子ども達が、店員の役をしてみることで、「何を食べたいですか？」と自分で考えて聞く姿が見られたり、いつもは挨拶が苦手な児童がお客さん呼び込むために「いらっしゃいませ～」と大きな声で教師や友達に呼び掛けたりする姿が見られた。日常的でないことを遊びの中で行ったことで、やってみたい気持ちを促すことにつながり、それが普段とは違う姿を引き出すことにつながったと思われる。

(6) 仮説⑥について

仮説⑥に関する工夫

- ・活動の最中に予期せぬタイミングで忍者の親分から電話がかかってきたり、ビデオメッセージがいたりする(図8)。



図8 忍者の親分からのビデオメッセージ

仮説⑥に関する子ども達の姿

- ・忍者の親分から電話がかかってきたときには、「僕も話したい！」などと言って電話に出たがり(図9)、忍者の親分と電話で会話をするを楽しむ姿が見られた(D児, F児, G児, H児)。
- ・忍者の親分からのビデオメッセージを真剣に見たり聞いたりする様子が見られた(全員)。

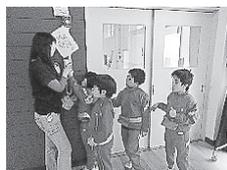


図9 忍者の親分と話したいために電話口に集まる子ども達

本単元でも、遊びを次の段階に発展させたいタイミングで意外性のあることを行った。この電話では、忍者の親分から電話がかかってきて、ビデオメッセージを見てほしいという内容が伝えられた。忍者の親分からのビデオ

メッセージは、皆真剣に見る様子が見られた。そこでは、忍者の親分が忙しいのでごはんを食べて元気な人はバスに乗って悪者退治に行ってきたほしいという内容だった。このときも、忍者の親分からの電話に子ども達は驚き、心動かされ、真剣に忍者のビデオに見入り、意欲的に次の展開を向ける姿が見られた。ここでも、子ども達にとって意外性のあることを行ったことにより、子ども達の心が動き、自然に次の段階に移行することにつながったと考えられる。

(7) 仮説⑦について

仮説⑦に関する工夫

- ・年間の指導計画では、鬼ごっこからお店屋さんごっこの単元が変わる予定だったので、忍者の親分が悪者をやっつけるために頑張っていたら疲れてお腹が空いたという設定にして、忍者の親分においしいご飯を食べさせるためにお店を開こうという、お店屋さんごっこの活動に単元を変化させていく。
- ・お店屋さんごっこだけで1校時続けることは難しい実態があったので、お店でおいしいごはんを食べたらみんなでバスに乗って忍者の親分の代わりに悪者をやっつけに行くという設定にする。

仮説⑦に関する子ども達の姿

- ・忍者の親分から届いた手紙を読み、忍者の親分がお腹が空いて悪者をやっつけることができないことを理解し、美味しい食べ物を作ろうとする姿が見られた(A児, C児, D児, F児, G児, H児, I児)。
- ・忍者の親分からのビデオメッセージを見て、忍者の親分の代わりに悪者をやっつけに行くことを理解し、戦う意欲を高めていた(A児, C児, D児, F児, G児, H児, I児)。
- ・バスに何度も乗って悪者をやっつけに行こうとする姿(図10)が見られた(B児)。



図10 バスに乗って廊下の悪者をやっつける子ども達

ここでも、鬼ごっこの遊びを楽しむところから、より遊びを発展させるためにストーリーにして次のお店屋さんごっこ遊びに移行させることにした。流れとしては、お店屋さんを作って忍者の親分に食べてもらう→自分達もお客や店員になって買ったり売ったりし、買ったときにはごはんを食べる→お金を持っている人はバスに乗って悪者退治に行くというものだった。ここでも、子ども達にとっては、楽しんでいる気持ちをそのままに次の展開へと移行することができている様子が見られた。この

後、最後には悪者がこれまでのいたづらをみんなに謝り、それを受けて全員で仲直りをし、悪者にもゴハンを食べさせてあげるという流れにし、それをもって本単元を終えた。

4. 全ての単元を終えて

(1) 単元のまとめ

- ① 忍者と遊んだ振り返りをしよう
 - ・これまでの半年間の全ての単元の写真をテレビ画面で全員で見る。
- ② 忍者がくれたおやつを食べよう
 - ・お店でおいしいごはんを食べさせてもらったお礼として、忍者から届いたおやつをみんなで食べる。
- ③ 忍者に手紙を書こう
 - ・忍者に手紙を書きたい人は、忍者に手紙を書いて忍者ポストに入れる。

(2) 最終回の児童の様子

- ・これまでの写真を見るときには、どの児童もテレビに注目して真剣に見ている様子が見られた(図11)。



図11 これまでの自分たちの写真が映されたテレビを真剣に見る子ども達

- ・「手紙じゃなくて電話で話したい。僕は手紙は書かない。」と言って友達が手紙を書く様子を眺めている様子が見られた(F児)。
- ・手紙には忍者へのお菓子のお礼を書いていたが、書きながら「僕は最初は悪者と仲良くなかったけれど、最後には仲良くなって忍者とも友達になって嬉しかった。」と話している様子が見られた(G児)。
- ・普段は友達と遊びたくても自分から誘うことは少ないが、忍者への手紙には「たのしかたね あそぼ」と、また一緒に遊びたい気持ちを伝えていた(A児)。

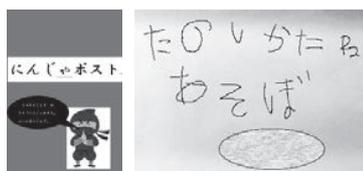


図12 忍者の親分への手紙を入れるポスト(左)と児童が忍者の親分へ書いた手紙(右)

IV. 総合考察

1. 仮説について

本研究では、七つの仮説を立てそれに基づいた実践を行ってきた。これらの仮説は、それぞれが独立したものとして考えてきたが、仮説に関する工夫やそれによる子ども達の姿から共通する点があることが分かり、目指したい姿、仮説、工夫とが関連して子ども達の姿を引き出すことにつながったと考えられる。目指す姿と仮説と工夫との関連を以下の図13に示す。

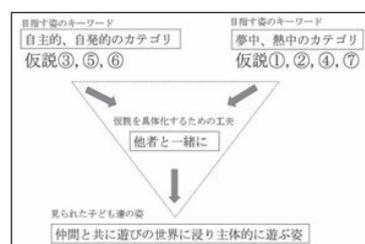


図13 目指す姿と仮説と工夫との関連

仮説について整理したところ、目指す姿のキーワードに関連して上記のように二つのカテゴリに分けることができると考えられた。もう一つの「他者と一緒に」のキーワードについては、仮説の中にはなかったものだが、仮説を具体化するための工夫として行ってきたことにより、結果として目指す姿を引き出すことにつながったと考えられる。本実践で立てた仮説は子ども達の実際の姿や授業記録および記録画像から見て、概ね目指す姿を引き出したと考えられる。しかし、それをより引き出すためには児童の実態に合った工夫を行ったことがより効果的だったと思われる。集団で遊ぶからには、他者とかかわることはいかようにも計画できる。ここで主に支援が必要になってくるのは、イメージをもつ、感情を動かすという内面部分についてであり、それをどのように支援するかについては、それらにつながる仮説とそれを実現するための工夫が必要だった。それらの工夫を考えることについては大きく四つのポイントがあったと思われる。

一つ目は、子どもの生活や経験を踏まえることである。例えば、子ども達にとって戦いをイメージする曲を準備するときには、子どもが普段どのようなアニメを見ているかを知っている必要があったり、お店の選択肢を示すときにも、子ども達が普段どのような店を利用しているかを把握しておいたりすることが必要であったと思われる。二つ目は、子ども達のニーズや好みを把握しておくことである。選択肢をいくら準備しても、その中に子ども達を選びたいものがなければ子ども達は選ぶことができない。選びたくなるもの、選んで良かったと思ってもらえる選択肢の準備が必要であると考えられる。三つ目は、発達段階を考慮することである。子ども達にとって全く

できないことを提示しても子ども達のやる気を引き出すことはできない。子ども達は今の段階において、最近接領域はどの辺りなのかの当たりをつけることが大切であると思われる。四つ目は、教材研究である。これはモノに限らず、キャラクターにも当てはまる。キャラクターがそれらしく見えるためには、話す言葉だけではなく、どんな動きをするか、雰囲気を出すかも重要な要素となる。これらを踏まえた十分な教材研究が求められると思われる。仮説を具体化するにあたっては、これらのポイントを押さえて子ども達に合った工夫を行うことが大切であると思われる。

2. 今後の課題について

本実践では、遊びの中で子ども達がどのように感情を動かし、考え、主体的に遊ぶことができるかということを中心にしてきた。そのことは、私達支援者も子どもの遊びの世界の中に一緒に入り、今何を感じているのか、どう考えているのかを絶えず読み取ろうとしながら授業づくりを行うことにつながったと思われる。参観者から見た客観的な姿も踏まえた授業づくりを行ったが、実際に子どもが感じていることや考えていることと、支援者が読み取っていることがどれだけ一致しているかは分からない。そのことを常に忘れず、しかし可能な限り読み取ろうとし続けること、支援者や参観者が見た姿を重ね合わせて子ども達の遊びの世界により入り込めるように努力し続けることが授業づくりを行う支援者に求められる姿勢であり資質を高めることにもつながると思われる。

また、今後この仮説を用いて違う単元、違う集団の子ども達に授業を行う際には、全く同じことを行っても今回と同じ姿を引き出すことは難しいと思われる。授業での子どもの反応をしっかりとキャッチした上で、発達段階や生活年齢に合わせて柔軟な発想をもちながら工夫を重ねていくこと、さらに教師間での捉えを共有しあうことが仮説を生かした授業づくりにおいて重要であると思われる。

謝辞

本実践を行うにあたり、授業者として共に児童への支援や記録画像の撮影を行ってくれた先生方、富山大学人間発達科学部の4名の学生、H29年度富山大学附属学校園共同研究プロジェクトムーブメント部会のメンバー3名の先生方、授業に参加してくれた本校小学部低学年グループの子ども達に感謝いたします。

引用・参考文献

- 相根良平 (2015)：自閉症の特性に応じた「遊びの指導」についての一考察．京都府総合教育センター平成27年度研究紀要（第5集）．
- 飯野佑樹・藤田香・王路曦・竹内誠人・松尾昌 親・武内裕明 (2010)：幼児の遊びの終わり方に関する研究—3歳・4歳・5歳児クラスの自由遊び場面の検討を通じて—．幼年教育研究年報 第32巻,111—116.
- 遠藤晶 (2014)：身体表現遊びにおける保育者と幼児の相互作用を高める指導—保育者の「言葉がけ」に着目して—．教育学研究論集, 9, 1—8.
- 越村早貴子 (2017)：「学びあいの場」を通じた授業づくりの実際～授業中に見た子どもの姿とラベルから分析した授業改善～．富山大学人間発達科学部附属特別支援学校年報 (2017),104—110.
- 小林芳文 編 (2007)：ムーブメント教育・療法による発達支援ステップガイド MEPA-R実践プログラム．日本文化科学社．
- 進藤拓歩・今野和夫 (2015)：知的障害特別支援学校における「遊びの指導」についての教師の意識—「遊びの指導」の意義及び課題を中心に—．秋田大学教育文化学部研究紀要 教育科学部門,70,125—141.
- 進藤拓歩・今野和夫 (2014)：知的障害特別支援学校における「遊びの指導」の課題—「遊びの指導」における子どもの内面理解について—．秋田大学教育文化学部研究紀要 教育科学部門,69,73—80.
- 仲矢明孝・中尾果歩・竹内愛 (2014)：「遊びの指導」の授業における児童同士のかかわりと教師の支援．岡山大学大学院教育学研究科研究集録 第156号,15—21.
- 藤野博 編 (2008)：障がいのある子との遊びサポートブック 達人の技から学ぶ楽しいコミュニケーション．学苑社．
- 文部科学省 (2009)：特別支援学校学習指導要領解説総則等編 (幼稚園・小学部・中学部)．教育出版株式会社．
- 山名裕子 (2011)：幼児が遊びを通して学んでいること—「遊び」の中の「学び」という観点から—．秋田大学教育文化学部研究紀要 教育科学部門 66,55—61.
- 渡辺実 (2017)：「遊び」の発達の視点から作る領域・教科を合わせた「遊びの指導」—遊びにおける対人関係の発達と指導—．花園大学社会福祉学部研究紀要 第25号．

(2018年8月31日受付)

(2018年10月3日受理)