

「遊びの指導」学習指導案

平成13年10月24日（水）3校時
小学部中学年児童 男子10名 女子7名 計17名
（知的障害14名 肢体不自由3名）
場 所 中学年棟入り口及び体育館（常設）

1 単 元 感覚あそび「かみカミランドで遊ぼう！パート2」

2 単元について

(1) 単元設定の理由

本校は知・肢併置校であり、様々な障害により児童の実態も知的発達段階や身体機能の状態が個々に違い、その幅も広い。「遊びの指導」では、子どもたちの様々な実態に合うようなあそびの場を設定し、集団の中で雰囲気味わいつつ自由に楽しく、多くの友達や教師とかかわり合いながら遊ぶ。それらを通して、子どもが満足感・成就感を十分に味わい、自ら遊ぼうとする意欲が育っていく。さらに、そのように遊ぶことを通して、上記に述べた、子どもたちの生活がより豊かで楽しいものとなるような力が育っていくであろう。このことから、知的障害・肢体不自由の障害種の別なく学部全体で実施することは、子どもたちにとって、より充実した「遊びの指導」となると考える。

子どもたちはこれまでに、「固定遊具によるあそび」、「乗り物あそび」、「シャボン玉あそび」、「水あそび」など様々なあそびを学級単独あるいは学年部の小集団、学部による大集団と様々な学習形態によって経験してきている。それらのあそびにおける子どもたちの活動の様子は、自ら積極的に自由に遊べる児童、教師の支援があれば遊ぶ児童、身体的障害のために自分の思いのままに遊べない児童と幅広い。しかし、それらいろいろなあそびの体験や、さらに同じあそびを繰り返す中で、集団の雰囲気に慣れたり、好きなあそびを自ら見つけたり、楽しみながら遊ぶ姿が見られた。また、友達や教師がしているあそびを見て興味をもったり、いっしょに遊んだりしてあそびの経験が広がる児童も見られた。

子どもたちは、昨年度実施した「かみカミランドで遊ぼう！パート1」の中で、ダンボールの家やトンネル、列車、紙吹雪、滑り台等を使い、紙を主に用いたあそびでそれぞれの実態に応じて遊んだ経験を持っている。そこで今年度も「かみカミランドで遊ぼう！パート2」の単元を設定した。本単元では、日ごろ身近に接していて抵抗が少なく、多様な活動を展開することが期待できる「紙」を中心にした素材で構成されたあそびを計画する。あそびの実態が幅広いことを念頭に、同一素材で発達段階を考慮した場の設定に心がけたい。紙を触ったり破いたりする感触あそび、大きな積み木等全身を大きく使うあそび、工作等手の操作が必要なあそび、自動車や家・トンネルなどにみてるあそびなど、これまでに経験したことがあるあそび、子どもたちの好きなあそびを中心にする。さらに、これまで経験したことのないあそびや、紙以外の感触を味わえる素材等も取り入れることで、より子どもたちの興味・関心を引き出し、意欲を高めるような工夫を行いたい。また、場を3日間常設し遊び込むことで、子どもたちに満足感・成就感を味わわせたい。集団の大きさも学年部から学部全体へと段階的に大きくすることで、集団が苦手な子どもも慣れやすいように工夫したい。このような活動を通して、子どもたちのあそびの経験を広げ、自発的な動きや遊ぶ力、友達や教師とかかわる力を育てていきたい。

(2) 児童の実態 (参考資料1～4参照)

(3) 指導上の留意点

- ・ 児童の興味・関心を理解することを心掛け、あそびに対する興味がわきにくい児童はあそびに誘いやってみせる、教師と一緒にやってみる、集中して遊んでいる児童は十分満足感を味わわせるようにするなど実態に応じた支援を行うようにする。
- ・ 遊具を使用するあそびや、児童の行動する力の違いなどには注意を払い、安全面に十分配慮する。
- ・ 集団での活動を生かし、自然な状態で他の学級や他の学年の友達や教師とのかかわりが持てるように配慮する。
- ・ 指導に当たっての留意点に配慮しつつ、教師も一緒に遊ぶことで自然に児童とのかかわり支援を行うようにする。

〈研究の視点から〉

- ・ 知的障害学級の児童と肢体不自由学級の児童同士が、あそびを共有できるような場の工夫をする。

3 単元のねらい

- ・ 紙・ダンボール・風船・風・光など様々な素材でのあそびを通して、いろいろな感覚を味わい楽しみながら遊ぶ。
- ・ 様々なあそびを経験したり、繰り返し同じ素材で遊び込んだりすることを通して、好きなあそびを見つけたり、満足感や成就感を味わったりする。
- ・ 集団で遊ぶ活動を通して、集団の雰囲気慣れたり、周囲の友達や教師とのかかわったりする。

4 指導計画 (中学年部 総時数14時間)

次	月/日(曜日)	集団構成	単 元	場 所	準備する場など
1	9/27(木) 2・3校時	学年部	感覚あそびⅠ (実態把握)	中学年部棟 全体	家・トンネル, 風船, 紙吹雪, ボールプール, 工作コーナー, ブロック
	10/5(金) 2・3校時	学年部	感覚あそびⅠ	中学年部棟 廊下	家・トンネル, のぞき壁, 紙吹雪, ボールプール, 扇風機, 簾, ボール入れ, 鈴, 工作コーナー
	10/9(火) 2・3校時	学年部	「かみカミ ^{ちまう} ランドで遊ぼう!」	中学年部棟 廊下	家・トンネル, のぞき壁, 紙吹雪, ボールプール, 扇風機, 簾, ボール入れ, 鈴, 工作コーナー
	10/16(火) 2・3校時	学年部		中学年部棟 廊下	家・トンネル, のぞき壁, 紙吹雪, ボールプール, 扇風機, 簾, ボール入れ, 鈴, 工作コーナー
	10/18(木) 2・3校時	学年部		中学年部棟 廊下	家・トンネル, のぞき壁, 紙吹雪, ボールプール, 扇風機, 簾, ボール入れ, 鈴, 工作コーナー
10/23(火) 3校時	学年部	体育館		5 場の設定 参照	
2	10/24(水) 3校時(本時) (12/14)	学年部	「かみカミラ ランドで遊ぼう! パート2」		体育館
	10/25(水) 2・3校時	学部全体			体育館

5 本 時 (12 / 14)

(1) ねがい

ア 全体のねがい

- ・ 同じ場を共有し合いながら遊んでほしい。
- ・ いろいろな素材に触れ、いろいろな素材で作られた遊具等で遊び込んでほしい。

イ 個人のねがい (参考資料1～4参照)

(2) 指導に当たって

子どもたちは、これまでに集団での感覚あそびを経験してきており、次第に活動の流れを理解しそれぞれのあそびの場を存分に楽しめるようになってきている。また、教師や友達に自らかかわって活動しようとする姿も見られるようになってきている。しかし、特定の素材に抵抗があり活動に参加できなかったり、逆に特定の素材や場にのみ固執して活動したりする様子も見られる。

そこで、特定の素材や場に抵抗を示す子どもには、活動しながら歌を歌ったり話をしたりしながら緊張を和らげたり、教師と一緒に活動したりして、怖がらずに活動できるようにしていきたい。また、特定の素材や場にのみ固執する子どもには、十分に活動させつつ、他の様々な素材や場に誘ったりしてできるだけ多くの活動を経験できるようにしたい。

[興味・関心]

- ・ あそびの学習の始まりと終わりには、アンパンマンがBGMに合わせて登場し、あそびの案内役をすることで見通しを持った活動ができるようにする。

◇ BGMを流すことで、場の雰囲気盛り上げるようにする。

- ・ 教師も一緒に遊び、いろいろなあそびに誘ったり、あそびに工夫を加えたりすることで、より楽しめる活動になるようにする。

[素材の感触や遊具]

- ・ 多くの場を準備することで、いろいろなあそびを楽しんだり、好きなあそびを選んだりできるようにする。
- ・ 裸足であそびの学習に参加することで、素材の感触を全身で十分に感じられるようにする。(各児童の実態や体調、天候や気候を考慮する。)

[かかわる力]

- ・ 子どもたちが遊ぶ際には、同じ場を共有し合いながら遊んでほしいという願いから、似たような場を近接させ、コーナーを設ける。
- ・ 教師も一緒に活動する中で、教師が子ども同士のかかわり合いの橋渡しができるように努める。

[安全面]

- ・ 大豆など小さなものは誤飲や転倒に、裸足で遊んでいる子どももケガや事故のないように気をつける。

(3) 実 際 (進 行：T1, アンパンマン：T4, バイキンマン：T7)

時間	子どもの活動	教師の支援	準 備
10:40	○ 始まりの合図を聞いて、体育館入り口近くに集合する。	・「アンパンマンのマーチ」の曲を流す。	BGM MD
10:45	○アンパンマンをみんなで呼ぶ。 (アンパンマン登場) (バイキンマン登場)	・体育館入り口近くへ集まるように声をかける。 ・アンパンマン：T4 ・バイキンマン：T7	デッキ BGM BGM
	○前時のあそびを振り返る。 ・アンパンマンとバイキンマンの話聞く。	・場を盛り上げ子どもたちの興味・関心を高める。 ・体育館へ誘いながら期待を膨らませられるようにする。	
	○ アンパンマンとバイキンマンに、「かみカミランド」(体育館)へ連れて行ってもらう。	・バイキンマンが先導し、アンパンマンは最後から子どもと一緒に移動する。 ・一緒に行けるように子どもたちに声かけをする。	
10:55	◎ かみカミランドで遊ぶ。 ○ バイキンマン、アンパンマンと一緒に遊ぶ。(2～3分)	・子どもに遊びをしてみせる。	MD デッキ BGM
	○ 自由に遊ぶ。 ・紙吹雪 ・大豆 ・扇風機 ・トンネル ・ボールプール ・暗室 ・ボール入れ ・鈴の箱 ・家 ・紙ののれん など	・自然な形で周囲の遊び場へ誘い、子どもたちの実態に応じて興味・関心を大切にしながら、自由に遊ばせる。 ・体調面や安全面には十分留意する。	アンプ マイク
11:20	○ 終わりの合図の曲を聞いて、ボールプール横に集合する。 ・アンパンマンとバイキンマンの話聞き、次回のあそびについて知る。	・「勇気りんりん」の曲を流す。 ・アンパンマンたちが登場する。 ・次回のあそびに期待を持てるように声かけする。	BGM
11:25	○ 自然な形で終わる。		

(4) 評 価

ア 全体の評価

- ・ 同じ場を共有し合いながら遊ぶための適切な支援ができたか。
- ・ いろいろな素材に触れ、いろいろな素材で作られた遊具等で遊び込むことができたか。

イ 個人の評価 (各個人のねがいに沿った支援ができたか。)

(5) 場の設定

