

## 「あそびの学習」学習指導案

日 時：平成14年11月26日（火）9：50～10：50

児童：小学部児童 男子28人、女子21人 計49人

（知的障害者37人、肢体不自由者12人）

場 所：児童生徒玄関及び体育館

指導者：小学部職員 31人

### 1 題材 『トトロの国へ行こう』

#### 2 題材について

##### （1）題材設定の理由

###### 【児童の実態から】

これまで児童は、学級、学年部、学部全体のあそびの学習を通して、感覚あそび、光あそび、乗り物あそび、水あそび等に取り組んできた。その中で、感覚そのものを楽しんでいる児童、一人で遊ぶことに没頭する児童、なかなか集団の輪の中に入れない児童、教師を介して友達や教師とかかわることのできる児童、一つのもので遊び込むというよりもいろいろなものに興味が移る児童等、様々な姿が見られた。

本学部のあそびの学習は、学年部や学級での活動を中心に行っている。これまであそびの学習を繰り返す中で、あそびの場を見ながら好きなあそびを見つけられるようになった児童、友達や教師のあそびを見てあそびが変化したり、新たなあそびに取り組んだりする児童等、少しずつではあるがあそびの幅が広がりつつある。また、学年部の集団の雰囲気にだいぶ慣れてきており、他の学級の友達や教師ともかかわって遊ぶ姿も見られるようになり、あそびに対する意欲や積極性も育ちつつある。学年部でのあそびの学習の時間には、生き生きと意欲的に遊ぶ児童の姿が見られるようになってきている。

そこで、学年部のあそびの学習で児童の中に育ってきている遊ぶ力をさらに育てるために、学年部よりも多くの友達や教師とかかわることのできる大きな集団で、より充実したあそびを用意した場を設定し、学部全体でのあそびの学習を実施することにした。

###### 【本題材のもつ意義・価値】

本題材は、学部全体という集団構成により、3日間体育館に常設するものである。学部全体という大集団で活動を行うねらいとして、将来社会という大きな枠組みの中で生きていく児童に、社会性や集団生活を営むために必要な基礎的能力としての生きる力を育みたいという点が挙げられる。したがって、あそびの学習においても、より大きな集団での活動を大切にしたい。学級や学年部でのあそびに比べて集団が大きくなることで、より多くの人とのかかわりが生まれると考える。

次に、あそびの場を多く準備することで、児童が多様なあそびを展開する機会としたい。その多様なあそびの様子を目にしてことだけでも刺激され、これまでのあそびが変容しやすいと考える。さらに、学級や学年部では準備できにくい大がかりな場を準備することによって、普段のあそびの場をより発展した形で用意することができ、児童の活動意欲を高めたり、あそびの経験を広げるきっかけを与えることができる。

さらに、同じあそびの場を3日間常設することで、その期間、あそびの学習が児童の生活のテーマになり、「今度はあれで遊ぼう」など意欲を持続しながらあそびに取り組むことができる。また、初めはあそびの場に入れなかった児童が、少しずつその場に慣れ、遊ぶことができるようになるまでの十分な時間を確保することもできる。

また、アニメのキャラクター「トトロ」を本題材のテーマとして掲げ、あそびの場に登場させることで、児童の興味・関心を引きやすく、期待感を高めやすいと考える。児童は普段の生活の中で、

トトロのアニメーションや音楽を好んで聴く機会が多い。特に「さんぽ」の曲は、音楽や体育などの活動の中でも取り上げられ、親しんでいる。そのため、「トトロ」を中心としたキャラクターを各場に設置することで、「トトロの国」というあそび場全体をイメージしやすく、あそびの場へ誘う際の声かけが焦点化でき、児童の意識も向きやすいと考える。

#### 【本題材の指導観】

場の設定に当たっては、幅広い実態及び多様な興味・関心をもつ児童が、同じ場を共有しながらあそびを展開していくために、様々な実態にあった場を準備する。具体的には、全身を使って活動できる滑り台や、紙や大豆を使った感覚あそびの場、暗室、ごっこあそびなどができる場等を準備する。また、一つ一つの場を広くすることで、児童が共に活動しやすいようにする。

活動に当たっては、教師もいっしょにあそびを楽しみながら、児童の表情や声などの様子を的確に受け止め、児童が何を楽しんでいるのか、どのように遊びたいのかを推察・理解するようにしたい。具体的には、「あそびをひっぱり、盛り上げる仲間としてかかわる」、「いっしょに遊び、盛り上げる仲間としてかかわる」、「子供のあそびを助け、引き出す仲間としてかかわる」の3つの立場を意識しながら支援したい。

本題材での活動全般を通して、多くの友達や教師とかかわって遊ぶ場面が増え、共に遊ぼうとする意識が高まると考える。児童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

本題材の対象となる児童の実態は、参考資料1～12にまとめてあるとおりである。発達レベルごとのあそびの主な傾向については、以下のとおりである。

	これまでのあそび ①学級・学年部でのあそびの様子 ②休み時間や自由時間のあそび	あそびの実態(本題材) ①素材等への興味・関心 ②他者や素材等を通してのかかわり ③好むと予想されるあそびの場
I 7人	① 感覚、水あそびでは、触刺激を中心としたあそびを多く経験することで表情や身体の動きに変化が見られた。② 摆さぶりあそびや音楽を聴く、音の出るおもちゃ等を好みやすい。	① 風の感触等を好み、声を出す、身体を動かすなど反応が見られる。② 自らかかわりをもつことはあまりないが、人の声や動きに反応し、笑顔になることもある。③ 風あそび、電車の部屋、油屋
II 20人	① 感覚、水あそびでは、好きな素材、遊具等を見つけ、自分なりのあそび方で繰り返し感触を味わっていた。② おもちゃ、固定遊具、音楽、ビデオ、三輪車、本等個々に応じ、興味を示す。	① 紙の感触や動き、トランポリンの揺れなどを好み、寝転ぶなどして楽しむ。② 一人あそびが多いが、教師の声掛けでいっしょに遊んだり、やりたいことを要求したりする。③ 油屋、トランポリン、滑り台
III 10人	① 感覚、水あそびでは、いろいろな素材に興味をもち、あそび方を真似たり、友達や教師といっしょに遊んだりした。② ままごと、野球、三輪車、色塗り、音楽を聴くなど個々で楽しむ。	① 素材自体の感触も好むが、道具を使ったあそびを好む。滑り台、積み木倒し、など大きな動きを好む。② 働れると友達や教師にかかわろうとし、言葉や道具を介して遊ぶ。③ 滑り台、トランポリン、油屋
IV 9人	① 感覚、水あそびでは、各場を経験し、その中で好きな素材等を見つけ、友達や教師とかかわりながら遊んだ。② 乗り物、ボール、絵描き、音楽、ブロック、ごっこあそびなどを個々もしくは友達や教師と楽しむ。	① 全身を使った大きなあそび、素材を服などに変化させた見立てあそび、キャラクター性の強いあそびを好む。② 楽しい雰囲気を感じ、自ら他者にかかわれる。③ トランポリン、滑り台、油屋
V 3人	① 感覚、水あそびでは、ダイナミックな動きで遊んだり、素材を変化させ、人形等に見立てて遊んだりできた。② パソコン、ビデオ、他者とのおしゃべりなど個々に応じて楽しんでいる。	① いろいろなあそびの場に興味を示して遊んだり、自分の好きなあそびを見つけたりすることができる。② 集団の中でも落ち着いて活動でき、関心があれば友達や教師とも遊ぶ。③ 滑り台、猫バスほか

### (3) 指導上の留意点

#### 「共に」活動するために

- 一つ一つの場を可能な限り広く設定することで、大人数で活動できるようにする。
- いろいろな素材の準備や感覚を刺激する場の設定及び遊具の工夫により、いつしょにかかわりながら遊ぶ児童や距離を保ちながら遊ぶ児童などかかわりの面での実態に応じて活動できるようにする。
- 教師もいつしょにあそびを楽しむようにするとともに、フォロワー、メンバー、リーダーとしてのかかわりに努めることにより、同じ場で遊んでいる児童や教師とのかかわりがもてるようになる。

#### 「生き生きと」活動するために

- 始まりと終わりには曲をかけることで、あそびの学習への期待を高めたり、次時の学習へつなげたりできるようにする。
- キャラクターを登場させることで、あそびの雰囲気を盛り上げることができるようとする。
- 児童の興味・関心を引きやすく、個々の実態に応じた遊具をそれぞれの場に設置することであそびの幅が広がるようにする。
- 児童の意欲や自発的な活動を大切にしながら、あそびを支援するようとする。自発的に遊ぶことが難しい児童や設定した場に興味・関心をもちにくい児童には、教師側からかかわっていったり、あそびに誘ったりして支援する。
- 好きなあそびや場で十分に遊ぶことを大切にすることで、児童が満足感・成就感を味わえるようとする。
- それぞれの場や遊具、あそび方などに注意を払うことで、安全に活動できるようにする。

### 3 ねらい

- 「共に」： 学部全体という集団の中で遊んだり、友達や教師とかかわりながら遊んだりすることができる。
- 「生き生きと」： いろいろな感覚を楽しんだり、繰り返し遊んだりすることをとおして、満足感や成就感を味わうことができる。

### 4 学習するに当たって

#### (1) 活動計画 (小学部全体 総時数 6 時間)

月／日 (曜日)	場 所	全活動の流れ		
11／26 (火) 9:50～10:50 (本時)	児童及生徒玄関 体 育 館	導入 / 展開 / 終末	さあ、「トトロの国へ行こう」  「トトロの国」で遊ぼう  「トトロの国」について知る。  各児童が自由に「トトロの国」で遊ぶ。  《基本的な2単位時間の流れ》 ・はじめの合図(曲「おーい」) ・自由に遊ぶ。 ・終わりの合図(曲「バイバイバイ」)	
11／27 (水) 2・3校時				
11／28 (木) 2・3校時			楽しかったね、「トトロの国」  「トトロの国」について振り返る。	

## (2) 授業上の留意点

### 《導入部》 (1日目最初)

- ・これまでの学習の中で使用してきた「おーい！」の曲を流すことで、児童自身があそびの学習の始まりを意識できるようにしたい。
- ・キャラクター（トトロ）が登場することで、あそびの雰囲気を盛り上げ、「トトロの国」への児童の期待感を高めたい。
- ・「トトロの国」について、キャラクター（トトロ）とともに簡単な紹介をすることで、児童の「行ってみたい」「遊びたい」という気持ちをさらに高めたい。

### 《展開部》 (3日間を通して)

- ・1日目の最後、2日目の最初と最後、3日目の最初は、《導入部》、《終末部》と同じく、曲を流すことで、学習の始まりと終わりを意識できるようにしたい。
- ・学習中はBGMを流すことで、リラックスして遊べる楽しい雰囲気づくりに努めたい。
- ・教師も積極的にあそびを楽しみながら支援することで、同じ場で遊んでいる児童や教師とのかかわりがもてるようになりたい。
- ・かかわり方や支援の仕方に関しては、それぞれの実態に応じた働きかけができるようにしたい（参考資料1～12参照）。
- ・安全に活動できるように、それぞれの場や遊具、あそび方などには十分に注意を払う。

### 《終末部》 (3日目最後)

- ・これまでの学習の中で使用してきた「バイバイバイ」の曲を流すことで、児童自身があそびの学習の終わりを意識できるようにしたい。
- ・キャラクター（トトロ）が登場し、「トトロの国」を簡単に振り返ることで、「楽しかった」という満足感や成就感を味わえるようにしたい。

## (1) 実際

時 間	児童の活動	教師の働きかけ	準備
9:45	○ 始まりの合図を聞いて、玄関ホールに集合する。	・『おーい』の曲をかけることで、あそびの学習が始まるることを意識できるようにする。 ・曲中の「おーい」と呼びかける部分を、教師がいっしょになつて呼びかけることで、場を盛り上げ、楽しい雰囲気を感じることができるようにする。	MD・CD プレーヤー <sup>BGM</sup> 『おーい』
9:50 (10分)	○ 本時のあそびについて知る。 ＊大トロとT児の話を聞く。 ＊児は、総合的な学習の時間のねらい、にそった活動の一つとして、あそびの学習に参加する。	・キャラクターが登場し話をするなかで、児童の「トロの国」への期待感を高めることができます。 ・キャラクターが出てくる際、「あれは何かな？」などと聞いかけることで、児童がキャラクターへ注目できるようになります。 ・ページサート風に場の写真を提示することで、児童の興味・関心を高める。木べーべー <sup>BGM</sup> ・児童の実態に応じて、教師が「楽しそうだね。」「どんななあそびができるかな。」と児童の興味・関心を高める言葉かけをしたり、スムーズにあそびの場に入り切れるよううにわかりやすく説明をしたりしながら、場を盛り上げ、楽しい雰囲気を感じとることができるようにする。 ・大トロの「立って」の仕事と進行の「みんなで行こうか。」などの声かけで、スムーズに「トロの国」へ移動できるようにする。	木べーべー <sup>BGM</sup> 『かわいのトロ』 BGM 『さんぽ』 その他 マイク アンプ MD・CD プレーヤー
10:00 ① (50分)	○ 大トロとT児といっしょに「トロの国」へ行く。 ○ 「トロの国」で遊ぶ。	・「どんな場所になっているのかな。楽しんだね。」「早く遊びたいね。」等児童といっしょにあそびを楽しみにしながら場へ移動することで、新しい場への抵抗感を軽減したり、あそびの場への期待感を高めたりできるようになります。 ・中トロが入り口で待つて児童を迎えることで、スムーズに「トロの国」へ入っていくけるようになります。  ○児童の実態に応じて興味・関心を大切にしながら、自由に遊びごとができるようになります。  (ねらいを達成するために) ○ 教師もいっしょにあそびを楽しみながら、児童の表情や声などの様子を的確に受け止め、児童が何を楽しんでいるのか、どのように遊びたいのかを理解するよう努める。 ・あそびをひっぱり盛り上げる仲間としてかかわり、あそびに誘う。 ・いっしょに遊び盛り上げる仲間としてかかわり、児童のあそびの中に入り、いっしょに楽しんだり、少し発展させたあそびのきっかけをつくつたりする。 ・児童のあそびを助け、引き出す仲間としてかかわり、一人で遊びたい児童の横で平行遊びをしながら時々かかわったり、周囲の様子や近くにいる児童の様子を伝えながら遊んだりする。 など	BGM 『ハイハイハイ』 マイク アンプ MD・CD プレーヤー
10:50	終わりの合図の曲を聞いて、あそびの学習を終える。	・『ハイハイハイ』の曲をかけることで、あそびの学習が終わることを意識できるようにする。 ・児童の実態に応じて「楽しかったね。」「また遊びたいね。」「次の時間は何をして遊ぼうか。」などの声かけをするなどで、今日の活動が終わったことを意識し、次の時間のあそびに期待をもつことができるようになります。	

## (2) 評価

### ア 全体の評価

- ・「共に」：学部全体という集団の中で遊んだり、友達や教師とかかわりながら遊んだりすることができたか。
- ・「生き生きと」：いろいろな感覚を楽しんだり、繰り返し遊んだりすることをとおして、満足感や成就感を味わうことができたか。

### イ 個人の評価

- ・個々のねらいが達成できたか。

## (3) 場の設定

