

わくわくあそび学習指導案

平成 年 月 日 () , 時間目
小学部 さくら組 男子 名(小)
中学部 さくら組 男子 名(中,中)計 名
場所 各教室, 児童生徒玄関前広場, 体育館
指導者 T1 T2 T3
T4 T5 T6

1 題材名 「宇宙戦艦ヤマト さらなる旅立ち」

2 題材について

(1) 題材設定の理由

本学習に参加する児童生徒は、脳性まひによる四肢の重度機能障害と、重度知的障害を併せ有する重度・重複障害児である。実態は幅広いが、概して自力による座位が獲得されておらず、日常生活に困難があるため、生活面ではほぼ全面的に介助が必要である。また、言語（特に表出言語）の発達の遅れから、言葉によるコミュニケーションが成立しにくいいため、表情や発声、顔や手の動きなどを基に、教師が気持ちを読み取ってかかわることで、互いのコミュニケーションを図っている。3名とも、併設する県立整肢園に長期入院加療中であり、人やものとかかわる経験が限られており、生活の幅がひろがりにくい状況にある。

本校では、このような児童生徒に対して、学習場面の設定をより広くし、楽しく学習に取り組みながら課題を解決していくような、遊び学習（以下「わくわくあそび」）を指導の形態の中に加えて授業を展開している。「何だろう。」「おもしろそうだ。」「やってみたいな。」という、強い心の動きを大切にしながら遊びを繰り返すことで、これまで以上に容易に自発的な意思表示を引き出すことができるのであれば、わくわくあそびは、児童生徒により豊かな日常生活をもたらすことにつながると考えられる。

これまでの学習では、教師が児童生徒と同じように活動しながら、児童生徒の心の動きを共感的に受け止め、言葉にしたり、言葉掛けをしたりすることで、児童生徒のより豊かな感情、情緒を育てられるようになってきた。また、児童生徒のもつ何気ないポーズや動作、発声を教師が意識することができ、それを意味付けし、サイン化することで日常生活に結び付けることができるようになってきた。反面、児童生徒の表出ポーズの見極め方が難しいことや、児童生徒の表出するサインを日常生活にいかにか拡大していけばよいか、児童生徒が楽しく課題に取り組める教師の支援や教材・教具はいかにあるべきかなどの課題を残している。

一方、近年コンピュータを主とするマルチメディア機器の発達は目を見張るものがあり、マルチメディア機器が学校教育の中でも活用されるようになってきている。重度・重複障害児にとって、コンピュータ等のマルチメディア機器を活用する最大のメリットは、一人一人がもつ何気ないポーズや動作、発声でも、それを認知し、大きな動きや音などからえやすい変化のあるものに増幅して出力できる点にあると考える。

そこで、児童生徒一人一人がコンピュータ等マルチメディア機器を活用しながら、課題を克服していくような場面を設定してみたい。スイッチを操作すると、自分を取り巻く環境が変化することに気づき、自分の意思でそのスイッチを動かそうという気持ちが芽生えてほしい。さらに、スイッチを操作することで、自分の意思を表出できるということに気付いてほしい。しかし、重度・重複障害児は、運動・動作面、意思や意欲面を考慮すると、通常の入出力装置では十分な活用ができないので、児童生徒一人一人の実態に応じたスイッチなどの工夫が必要である。拡大・代替コミュニケーションの一手段として、コンピュータ等マルチメディア機器を入出力装置等を工夫しながら活用し、その可能性を模索したいと考え、本題材を設定した。

具体的な支援の方法としては、宇宙戦艦ヤマトの乗組員である児童生徒が、ヤマトに乗り込みダイナミックな揺れあそびを楽しむときは、児童生徒の前に、遊具やスイッチを提示する。教師は、児童生徒が自発的な意思表示をしてくれるのを待つ。児童生徒は、「遊びたい。」「まだやりたい。」といった意思を、スイッチを操作することにより、今まで以上に、自発的に、簡単に、分かりやすく表出できるのではないかと考える。また、児童生徒が様々な宇宙の冒険を楽しむときは、個別に児童生徒の実態に適した課題を準備しておく。児童生徒がその課題に対して、自らの意欲で解決できるように、個に応じて活動する場を工夫する。課題を解決するために、スイッチに接続するコンピュータや玩具などは、児童生徒の興味・関心のある音や動きのあるものを使用し、課題に取り組みやすいように配慮する。さらに、これらの活動を一定期間繰り返したり、一つの活動に対して一つの音楽を決めて授業を重ねることで、児童生徒が活動に見通しをもつことができるようにしていきたい。