

群 教 セ	I01 - 08
	令7.290集
	特 - 自・情障害

仲間と関わり、社会に積極的に 参加できる児童の育成

——自立活動の時間における「かかわりたいむ」と

「かがやきたいむ」を通して——

特別研修員 吉田 律輝

I 研究の概要

1 主題設定の理由

中央教育審議会初等中等教育分科会「共生社会の形成に向けたインクルーシブ教育システム構築のための特別支援教育の推進（報告）」の中で、障害者等が、積極的に参加していくことができる全員参加型の社会を「共生社会」といい、このような社会を目指すことは、最も積極的に取り組むべき重要な課題であり、できるだけ同じ場で共に学ぶことを目指すべきとある。また、群馬県教育ビジョンに示されている「群馬の教育が目指す学習者像④」の中では、対話と交流により、信頼関係を築いていくことが大切であると記されている。

研究協力校（以下、協力校）の自閉症・情緒障害特別支援学級（以下、本学級）の児童の中には、仲間と関わるのが苦手だったり、関わられたとしても、コミュニケーションがうまく図れなかったりする児童がいる。本学級は、異学年による学級構成となっているが、児童の中には、自ら話しかけるのが苦手な児童もいるため、児童同士のコミュニケーションを行う上で、教師による支援が必要な場面も多くある。また、特別支援学級以外の場では自分に自信がなく、活動に消極的な様子が見られる。これは、自立活動の区分における「2 心理的な安定」、「3 人間関係の形成」、「6 コミュニケーション」に主な困難があることによる。仲間との関わりの中での成功体験が少なく、自己肯定感が低くなり、自分に自信がもてなくなっているのだと考えた。

そこで、本研究では、仲間との関わりやコミュニケーションを伴う集団活動「かかわりたいむ」を行い、仲間と関わる成功体験を積み、互いのよさを認め合う「かがやきたいむ」を取り入れることで、自己肯定感を高め、自信をつけていけると考えた。「かかわりたいむ」と「かがやきたいむ」を往還させることで、大きな集団（共生社会）での活動に積極的に参加できる児童を育成できると考え、本主題を設定した。

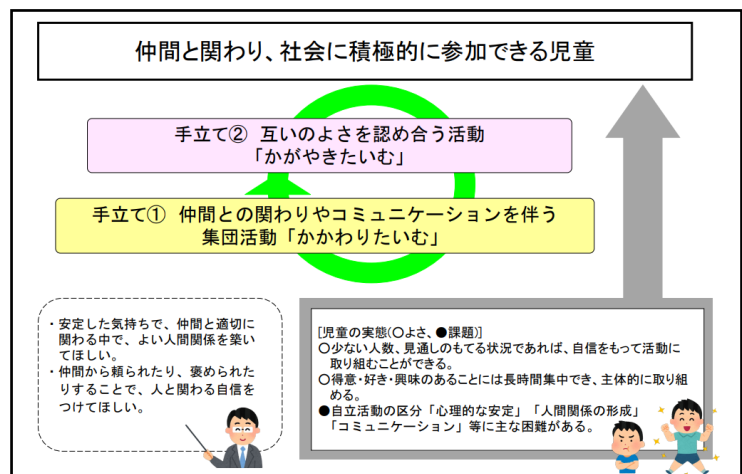


図1 研究のイメージ

2 具体的な手立て

手立て1 仲間との関わりやコミュニケーションを伴う集団活動「かかわりたいむ」

- ・児童の好きな活動をベースに、やりとりを伴う活動を設定する。児童それぞれの目標を網羅するような活動内容を取り入れ、児童同士が過度な負担なく関われるよう、関わる相手を自分で決められるなど、自己決定できる場面を増やす。
- ・人との関わりにおける成功体験を積み重ねられるよう、同じつくりにした授業を繰り返し実施する。

手立て2 互いのよさを認め合う活動「かがやきたいむ」

- ・自己肯定感を向上し、自信をもてるよう、授業の最後に「かがやきたいむ」を設定し、自分や仲間のよかったところやがんばったところを振り返り、共有する。
- ・「かかわりたいむ」を通して感じた仲間のよかったところやがんばったところを、「かがやきカード」をホワイトボードに貼ることで伝える。
- ・言葉で表現することが難しい児童でも、簡単かつ即座に振り返ることができるように、ホワイトボードに「かがやきカード」を貼る。「かがやきカード」が貼られたホワイトボードを写真に撮り、児童が活動のフィードバックをできるよう写真を提示する。

「かがやきたいむ」について

各自のホワイトボードに自分を含めた仲間の名前が書いてあり、その下に「かがやきカード」を貼っていく活動。教師は「どうしてそこに貼ったの？」と聞いていく。言葉で表現することが難しい児童もカードを貼ることはできるため、理由は言えなくてもよしとする。

※年間を通して、手立て1、2を含めて、同じ流れ、同じ活動を繰り返す行う。

II 実践例

【自立活動】

- 1 単元名 あんしん・あんぜん大作戦～なかよし人生ゲームをしよう～
(第1, 3, 6学年・2学期)

2 授業の実際

本時は全7時間計画の第5時に当たる。本単元では、手立て1の活動としてすごろくゲームを取り入れた授業を考えた。すごろくの仕立てを「人生ゲーム」とし、その盤面(資料参照)には、各自がそれぞれ2マスずつ、得意・好き・興味のある活動を考えて配置した。動かすコマも、各自の好きなキャラクターの画像を自分で選んで作成した。盤面に書かれた課題となる活動のルールも、全員で確認しながら決めた。

(1) 手立て1について

(児童A)

- ・黄色いマスに止まった時、自分のできそうな相手とできたらポイントゲット、くじで選んだ相手とできたら2倍のポイントゲットというルールを設定しており、児童Aは、最初のうちは特定の児童を指名していたが、徐々にくじを引くようになり、くじで決めた相手と活動する様子が見られた(図2)。

(児童B)

- ・活動の序盤に自分の思い通りにいかないことがあり、活動に参加することが難しくなってしまった。しかし、児童Dに「一緒に遊ぼう」と誘われ、再び活動に戻ることができた。これは、仲間との関わりを中心に盤面の課題を考えたこと、慣れ親しんだ活動であり、ある程度の見通しはもてたこと、安心・安全な環境(居場所)ができてきていたことなどが理由として考えられる。



図2 くじで選んだ相手と活動している様子

(児童C)

- ・ 1回目の活動の際は、「なかよし人生ゲーム」の周りに座ることができず(図3)、活動を遠くから見守っていた。児童Cの好きな活動が始まると、一緒になって活動に参加することができた。
- ・ 2回目となる本時では、最初から「なかよし人生ゲーム」の周りに座ることができ、最初から最後まで活動に参加することができ、仲間と積極的に関わる姿が見られた(図4)。

(2) 手立て2について

(児童A)

- ・ 一人のところに複数枚のかがやきカードを重ねて貼っていた(図5)。理由を聞いてみると、言葉ではうまく表現できなかったが、カードの枚数からその児童に対する感謝やすばらしさを表現したかったようだった。

(児童B)

- ・ 自分では、「活動にあまり参加できず、全然輝けなかった。」と振り返った。しかし、他の児童の中に、児童Bにカードを貼っている児童がいた。活動の直後は、気持ちが落ち着かなかつたり、頑張りを認めてもらえていることを受け取れなかつたりしても、落ち着いているタイミングを見計らって撮っておいたホワイトボードの写真を見せながら伝えることで、嬉しそうに聞いている様子が見られた。

(児童C)

- ・ みんなの前で発表したり、書いて伝えたりすることは難しいが、ホワイトボードにカードを貼ることができていた(図6)。



図3 2学期1回目のなかよし人生ゲーム



図4 2学期2回目のなかよし人生ゲーム

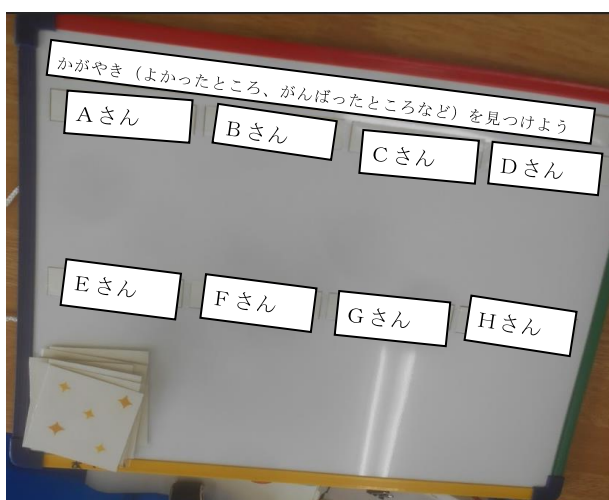


図5 一人の児童に複数枚かがやきカードが貼られたホワイトボード



図6 かがやきカードを貼っている様子

Ⅲ 研究のまとめ

1 成果

- 「かかわりたいむ」で仲間と関わる成功体験を積み重ねたことで、その他の学習・生活場面でも安定した気持ちで過ごしたり、仲間と仲よく過ごしたりすることができるようになってきた。
- 自ら特別支援学級以外の仲間と関わったり、交流学級で積極的に活動に参加したりする場面が多く見られるようになった。

2 課題

- 「かがやきたいむ」で教師の介入を減らして、児童同士が直接よさを伝え合えるようにしたい。
- 本研究で身に付けたスキルを交流学級でも生かし、交流学級の中で積極的に仲間に関わったり、交流学級の活動に積極的に参加したりできるようにしていきたい。

Ⅳ 資料



なかよし人生ゲーム 小学生の1年間バージョン

スタート	4月 ゆうがくしき ともだちハイタッチ 100SPゲット	4月 あたらしいクラス 「おはよう」とあいさつをする 100SPゲット	4月 ともだちできるかな 「いっしょにあそぼ」という 100SPゲット	5月 あたらしいともだちにしつもん 「すきなあそびはなんですか？」 100SPゲット	5月 ゴールデンウィーク 「なににみえるかなゲーム」 にさんかする 300SPゲット	5月 こうがいぐくしゅう しゃてきてあそぶ 200SPゲット
3月 3がっきおわり たのしかったおもいでほ？ 300SPゲット					6月 ブールびらき かくれんぼであそぶ 200SPゲット	
3月 そつぎようしき なまえをよばれて 大きなこえてへんじ 100SPゲット	7月 うみにいった けんだまであそぶ 200SPゲット	7月 なつやすみはじまり おえかきであそぶ 200SPゲット	7月 1がっきおわり ハンドスピナーであそぶ 200SPゲット	7月 りんかいがっこう バスレク 「○○といたら○○」 300SPゲット	6月 つゆいり かくれんぼであそぶ 200SPゲット	
2月 6ねんせいをおくるかい せいちょうしたところをつたえあう 100SPゲット	8月 イベントにさんか 「このおとなあにゲーム」 300SPゲット					
2月 かんしゃのかい 「いつもありがとう」という 100SPゲット	8月 おまつりにさんか けんだまであそぶ 200SPゲット	8月 なつやすみおわり コマであそぶ 200SPゲット	9月 2がっきはじまり かみひこうきであそぶ 200SPゲット	9月 しゅうがくりょうこう りょうこうにいくならどこにいく？ 300SPゲット	10月 あきのえんそく ブーメランであそぶ 200SPゲット	
1月 3がっきはじまり 「ふゆといえば？」 300SPゲット					10月 うんどうかい ふうせんサッカーであそぶ 200SPゲット	
1月 おしょうがつ 「おとしままもらったらどうする？」 300SPゲット	12月 おおみそか けんかしたことがあってなかなかお してないひとに「ごめんねをいう ないひと」とは「これからも なかよししようね」という 300SPゲット	12月 クリスマス プレゼントはなにがほしい？ 300SPゲット	12月 2がっきおわり コマであそぶ 200SPゲット	12月 大そうじ かんしゃのハイタッチ 100SPゲット ※みんなとてきたらボーナス300SP	11月 じきゅうそうたいかい ともだちをおうえんする 100SPゲット	10月 ハロウィン ぬりえてあそぶ 200SPゲット

- ※黄色いマスは、それぞれ2マスずつ、得意・好き・興味のある活動を児童同士で話し合い設定した。
- ※赤いマスは、全員参加で、それぞれの感じ方や考え方の違いを楽しめるよう教師が設定した。
- ※白いマスは、児童それぞれの目標を網羅するような活動内容に取り組むよう教師が設定した。
- ※黄色いマス、白いマスは、関わる相手を選ぶことができ、選ぶ相手によってポイントが変わるルールを設定した。