

群 教 セ	I01 - 04
	令7.290集
	特 - 知的障害

# 自ら他者に関わろうとする児童の育成

## ——主体性を高め、段階的に発展させる交流活動を通して——

特別研修員 狩野 大貴

### I 研究の概要

#### 1 主題設定の理由

特別支援学校教育要領・学習指導要領（平成30年告示）解説自立活動編においては、「身近な人と親密な関係を築き、その人との信頼関係を基盤としながら、周囲の人とのやりとりを広げていくようにすることが大切である」と明記されており、発達の過程において周りの人との関わりを深め、広げていくことの重要性が示されている。また、第3期群馬県特別支援教育推進計画（令和5年発行）においても、「インクルーシブ教育システムの構築に向けた特別支援教育の更なる充実を図り、特別な支援を必要とする幼児児童生徒の将来の自立と社会参加を目指す」とされており、地域や社会の多様な人々との協働を通して自己を発揮し、尊重し合える態度を育むことの必要性が強調されている。

研究協力校（以下、協力校）の小学部第2学年の対象児童は、教師や友達とのやりとりを通して挨拶などの基本的な社会スキルは着実に身に付いてきており、慣れ親しんだ活動や人に対しては、自ら参加し関わろうとすることができる。一方で、見通しをもちにくい状況では、不安から泣いたり、その場を離れて安心感を得ようとしたりすることが多く、学級内で身に付けたスキルを学級外の対人場面へと十分に般化できていないという課題が見られる。

そこで、本研究では、協力校の対象児童が、身近な友達との関わりを基盤にしながらか、交流の範囲を段階的に広げていく活動を計画した。交流する中で、対象児童が慣れ親しんだ活動を取り入れ、そこで培った力を交流活動の中で発揮する機会を設定することで、自分からやりたいことを相手に伝えたり、相手の気持ちを受け止めたりする力を育成することを目指す。また、これらの活動を通して、将来、身近な地域社会に安心して関わるための基盤づくりにつなげたいと考え、本研究テーマを設定した。

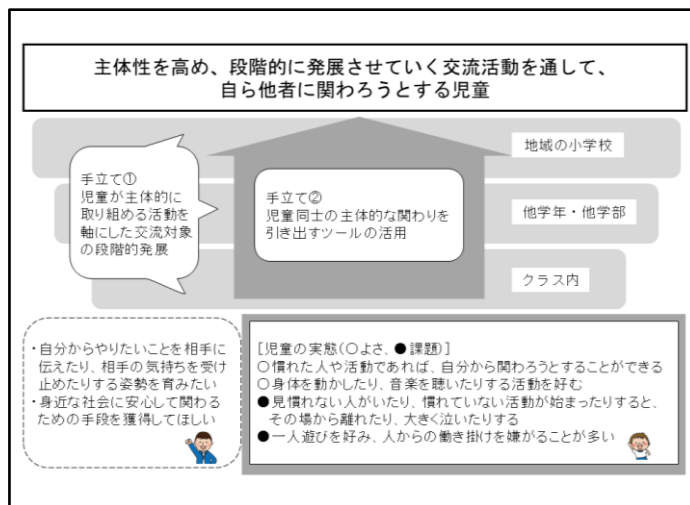


図1 研究のイメージ

#### 2 具体的な手立て

##### 手立て1 児童が主体的に取り組める活動を軸にした交流対象の段階的発展

- ・児童が安心感をもって取り組めるように、クラス内での活動を起点に他学年や他学部、隣接する小学校へと交流の範囲を段階的に発展させていく。
- ・児童が見通しをもって交流活動に参加することができるように、それぞれの交流で行う活動は基本的に同じ内容を扱う。
- ・友達と一緒に活動することの楽しさを感じられるように、児童が日頃から慣れ親しんでいる活動を拠り所にし、自分の意思を示す場面を設定する。

## 手立て2 児童の主体的な関わりを引き出すツールの活用

- ・人との関わりやコミュニケーションに対する主体性を高められるように、児童が容易に意思表示したり、交流相手と相互理解したりすることができるツールを用意する。
- ・初めて参加する交流相手と活動を円滑に進められるように、活動の内容を容易に把握できるツールを用意する
- ・活動に対しての意欲を高められるように、めあてや活動のゴールが容易に分かるツールを用意する。

## II 実践例

### 【生活単元学習】

#### 1 単元名 「N小学校6年生との交流を楽しもう

～きもちをつなごう！まねっこチャレンジ～

#### 2 授業の実際

本実践では、手立て1として「まねっこチャレンジ」という活動を設定した。この「まねっこチャレンジ」では、手立て2としてタブレット端末を意思表示、相互理解、活動を理解するためのツールとして活用する。手立て1の第1段階であるクラス内での実践において、活動を繰り返し実施した結果、複数の対象児童から「まねっこチャレンジ、またやりたい」という言葉が出るようになり、活動に対する慣れや自信が見られるようになった。

全10時間計画の第8時に当たる本時においては、協力校に交流相手校の第6学年児童（以下、6年生）を招待し、ダイナミックな動きができるように、活動場所を多目的室とした。対象児童1名と6年生2名のグループを設定し、各グループに配付されたタブレット端末を媒体とし、画面に提示されるまねっこチャレンジのお題に合わせて、それぞれのペースで活動を進められるようにした。これにより、児童同士のやりとりを活発化させたり、同じグループの人に対しての親近感を高めたりすることをねらう。

#### 「まねっこチャレンジ」

児童が他者の動作や表情を観察し、模倣を通してコミュニケーション力や自己表現力を育むことができるようにデジタル教材を活用した自作の学習活動である。児童は、まず、画面上に表示されるお題を選択し、興味のあるカードをタップする。表示されたお題に挑戦し、できたときには「できた！」ボタンを押すことでカードが消える仕組みになっている（次ページ図2）。友達と協力してすべてのカードを消すと背景に隠れていたキャラクターが見られる仕組みになっていて、背景のキャラクターを見られたことで達成感を得られ、他者との協働や自己肯定感の向上につながる。

基本的なお題の内容は、顔の模倣と身体の模倣の二つに分けられている。顔の模倣では、タブレット端末上の喜怒哀楽を表す表情の絵文字を選択し、選択した感情に合う表情を互いに見せ合う。身体の模倣では、拍手や跳躍など直感的に判るものから、メリーゴーランド（手をつないで回る）や汽車（前の人の肩を持って歩く）など他者と協力すれば達成できるものから選択し、交流相手と動きの見せ合いっこをしたり、一緒にチャレンジ項目の模倣をしたりする。

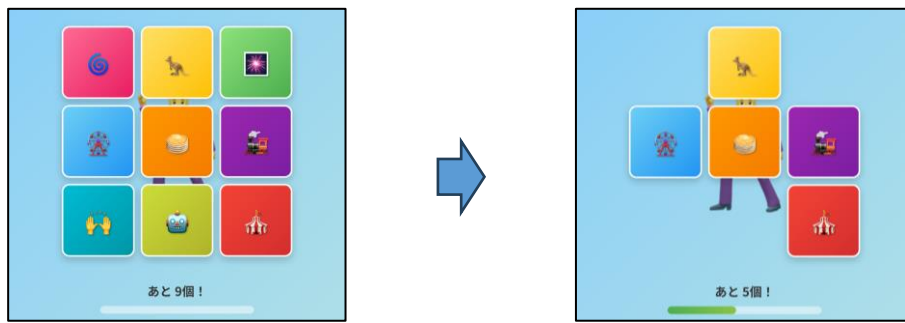


図2 タブレット端末上におけるまねっこチャレンジの画面

(1) 手立て1について

- ・協力校内における段階的な交流を経てから、交流相手校との活動を迎えることで、慣れない相手との集団活動にも積極的に参加しようとする児童が増えた。
- ・慣れない状況から教室外へ出るなどして交流相手との活動に取り組むことが難しかった対象児童が、本時では自分から交流相手に声を掛けて、手本を示す様子が見られた(図3)。
- ・難易度の高いチャレンジ項目であっても、意欲的に取り組もうとしたり、交流相手に動き方を教えようとしたり、自分たちが取り組んでいる活動に誘ったりする様子が見られた(図4)。
- ・前時における教室での教師主導型から、本時における多目的室でのグループ進行型に移ったことにより、常に教師が自分の近くにいないことから不安が強まり、思うように活動に参加することが難しい対象児童の姿も見られた。
- ・教師が言葉で児童のやりとりの様子を全体にフィードバックすることで、二つのグループが一緒にまねっこチャレンジに取り組む様子が見られた。



図3 相手と動きを合わせようとする児童



図4 同じグループの人を誘って、課題に取り組む児童

(2) 手立て2について

- ・タブレット端末の操作を介して、自分のやりたいことを交流相手に伝える様子が見られた。交流相手にとっても、タブレット端末を通して対象児童のやりたいことをすぐに理解できた様子だった。
- ・交流相手校の児童と動きを合わせることが難しい児童も見られたが、タブレット端末の操作を通して活動に参加する様子が見られた(次ページ図5)。
- ・教師は過度に児童のやりとりに介入せず、見守る姿勢を重視したことで児童同士が互いの動きを見合いながら、お題で示された動きを模索する様子が見られた(次ページ図6)。
- ・初めて活動に参加した6年生も、タブレット端末の画面を見て活動を進めることで、対象児童の好きなものや興味のあることが何なのかを理解している様子が見られた。



図5 タブレット端末を介して関わり合う児童



図6 お題の動きを互いに模索する児童

### Ⅲ 研究のまとめ

#### 1 成果

- 交流相手校の6年生を見つけるとすぐに「まねっこチャレンジやろう」と声をかける対象児童の姿から、慣れ親しんだ活動を交流の軸にすることで、活動への安心感を高めることができた。
- 交流範囲を段階的に発展させたことにより、以前は教室外への移動に不安を示した対象児童が、本時では自分から相手に声をかけたり、手本を見せたりする姿を見出すことができた。
- グループごとにタブレット端末を1台ずつ配付し、教師が「見守り・環境調整役」として介入したことにより、児童同士の自然なやりとりが促され、互いの動きを見合いながら模倣し、誘い合うなどの協働場面を生み出すことができた。
- 同一の活動内容を繰り返すことで「できる見通し」が形成されたり、達成感の得られる構造（タブレット端末上でカードが消える仕組み）が挑戦意欲を支えたりしたことで、難易度の高いお題でも、諦めず取り組もうとし、友達や教師に動きを教える姿を見いだすことができた。

#### 2 課題

- 本單元においてはタブレット端末の操作を起点としたまねっこチャレンジの活動を全員に設定したが、対象児童の興味関心やグループの実態ごとに異なるツールを設定してもよい。
- 相手校2名＋協力校1名の構成では、コミュニケーション量が偏る可能性がある。対象児童の特性に応じて、人数比を柔軟に調整し、「話しやすい組み合わせ」を事前に設定するとよい。
- 成果の多くが教師の観察に基づいており、対象児童の社会的スキルや対人行動の変化を数字や記録などで具体的にとらえる方法が十分でない。事前に自ら社会に関わろうとする姿のスムーズステップの評価規準を設定する必要がある。