

遊びの指導について

～ 子どもの自発的な遊びがより活発になるために ～



はじめに

知的障害者である児童生徒に対する教育を行う特別支援学校や特別支援学級には、まだ発達が未分化な子どもがいます。遊びは、子どもの発達を促す上で重要な活動です。教育課程における「遊びの指導」をどのように考えたらよいのでしょうか。子どもは、何かを学ぶために遊ぶのでしょうか。それとも、遊びを通して結果的に何かを学ぶのでしょうか。ここでは、遊びの指導の基本的なことについて説明します。

I 教育課程における「遊びの指導」の位置づけ

学校教育法施行規則第130条第2項に、知的障害者を教育する場合において特に必要があれば、各教科等を合わせて指導を行うことができるとされています。「領域・教科を合わせた指導」と呼ばれています。下図からも分かるように、領域・教科を合わせた指導には、日常生活の指導、遊びの指導、生活単元学習、作業学習があります。遊びの指導は、各教科、道徳、特別活動及び自立活動の一部又は全部を合わせて指導を行うことができます。

知的障害者である児童生徒に対する教育を行う特別支援学校や特別支援学級においては、教育課程を編成するに当たって、児童生徒の知的障害の状態等に応じて遊びの指導を教育課程の中に位置づけることができます。

遊びの指導を子どもの発達を促す重要な活動として考え、小学部低～中学年の教育課程に位置づけ、中核的な学習活動として取り組んでいる学校も見られます。

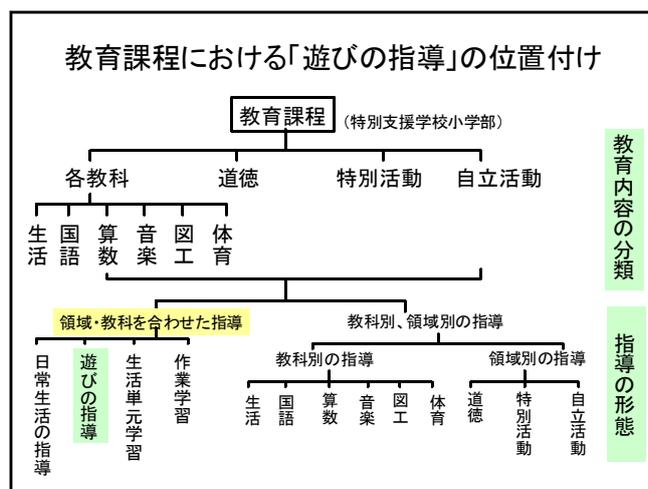


図:「遊びの指導の手引」 文部省 平成5年より

II 遊びの指導とは

1 遊びの指導とは

遊びの指導は、遊びを学習活動の中心に据えて取り組み、身体活動を活発にし、仲間とのかかわりを促し、意欲的な活動をはぐくみ、心身の発達を促していくものである。

「特別支援学校学習指導要領解説 総則等編 (幼稚部・小学部・中学部)」 文部科学省 平成21年より

2 遊びの指導における内容

遊びの指導では、『特別支援学校学習指導要領』の生活科の内容をはじめ、各教科等にかかわる広範囲の内容が扱われます。特に、生活・音楽・図画工作・体育の内容との関連が深いです。『特別支援学校学習指導要領解説 総則等編 (幼稚部・小学部・中学部)』では、生活科

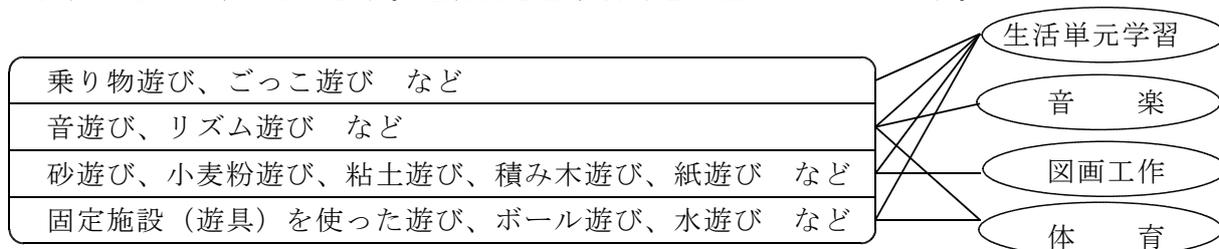
の内容が12の観点から構成され、それぞれ内容が段階的に示されています。遊びの観点から示された「いろいろな遊び」の各段階の内容は、次のとおりです。

段 階	内 容	具 体 例
1段階	○教師や友達と同じ場所で遊ぶ。	・一人で好きな遊びをする。 ・友達とかかわり合いながら遊ぶ。 ・教師の働きかけを受け入れ、まねをして遊ぶ。
2段階	○教師や友達と簡単なきまりのある遊びをする。	・教師と簡単なごっこ遊びをする。 ・鬼ごっこなどの簡単なルールのある遊びをする。 ・簡単に操作したり、容易に移動させたりできる遊具を活用して遊ぶ。
3段階	○友達とのかかわりをもち、きまりを守って仲良く遊ぶ。	・友達と一緒にルールのある遊びをする。(順番を守る、交代するなどのルール) ・約束や勝ち負け、役割がある遊びをする。 ・簡単な遊具を作って遊ぶ。

生活科では、上記の内容の他にも「遊具の後片付け」や「公園や遊園地などの利用」などの内容もあります。また、各教科等にも遊びの指導と関連のある内容があります。

3 自由遊びから課題遊びまで

遊びの指導を自由遊びと課題遊びとに分けることがありますが、明確な境界はありません。自由遊びとは、場や遊具等が限定されることなく、子どもが比較的自由に取り組む遊びです。例えば、校庭を遊びの場として、子どもが興味・関心によってブランコに乗ったり、すべり台をすべったり、砂場で砂遊びをしたり、三輪車に乗ったりして、自由にいろいろな遊びをすることです。一方、課題遊びとは、砂、水、粘土、積み木、ボール等で設定した一定の場や遊具等で一定の課題に沿って取り組む遊びです。このような課題が生活単元学習や音楽、図画工作、体育等の学習課題へと発展していきます。例えば、課題遊びの題材例として次のようなものが挙げられます。題材例と各教科等との主なつながりです。



4 子どもにとっての遊び

子どもは、運動機能を高めるという目的のために遊ぶわけではありません。社会性を身に付けるための手段として遊ぶわけでもありません。子どもは、自分から進んで素材や遊具に働きかけたり教師や友達とかかわったりして、遊びに夢中になったり没頭したりします。つまり、子どもは、遊びそのものを楽しもうとしています。教師は、子どもの遊びがより楽しくなるように、子どもの自発的な遊びがより活発になるように支援したいものです。

子どもは、遊びを楽しむことを通して満足感や成就感を味わい、結果的に様々な貴重な体験をして学んでいます。物や人とかかわり、子ども同士の関係、体の動きや運動機能、認識や想像などの認知的なこと、言語やコミュニケーション、数量に関することなどです。子どもの発達を促す上で遊びは重要な活動です。

II 遊びの指導の指導計画の作成に当たって

1 年間指導計画

題材の設定	○手指を使った操作や感覚遊びから、体全体を動かすダイナミックな動きや身体感覚を味わえる遊びまでできるだけ幅広く設定する。 ○自由遊びと課題遊びとのバランスに配慮して設定する。 ○季節に応じたものや学校行事と関連のあるものを設定する。
内容の選定	○生活科の「遊び」に関する内容 ○生活科以外の各教科、領域における「遊び」と関連のある内容
集団編成	○学級集団、学年集団、異学年集団、グループ別
活動場所	○教室、プレイルーム、体育館、校庭、広場、公園など

2 題材の指導計画

個別の指導計画との関連	○子どもの思いや願いの実現を図る中で、重点目標の達成に向かうよう題材を設定する。
実態把握 (題材との関連)	○発達段階を把握する。(運動・言語・認知・社会性・情緒など) ○題材における生活実態を具体的に把握する。 ○家庭や地域での遊びの経験を把握する。
目標の設定 (全体・個別)	○「主体性」「人とのかかわり」などの観点から目標を設定する。 ○期待する姿や予想される姿を行動目標として設定する。
活動内容の選択	○興味・関心のあるもの ○発達段階に合っているもの ○自発的・自主的に遊べるもの ○生活実態に即したもの ○人とのかかわりを伴うもの ○満足感や成就感を味わえるもの など
支援の方法	○子どもが積極的に遊ぼうとする環境を設定する。 ○教師と子ども、子ども同士のかかわりを促すことができるよう、場の設定、教師の対応、遊具等を工夫する。 ○身体活動が活発に展開できる遊びを多く取り入れるようにする。 ○遊びをできる限り制限することなく、子どもの健康面や衛生面に配慮しつつ、安全に遊べる場や遊具を設定する。 ○自ら遊びに取り組むことが難しい子どもには、遊びを促したり、遊びに誘ったりして、いろいろな遊びが経験できるよう配慮して、遊びの楽しさを味わえるようにしていく。
見取りのポイント	○子どもがどのような姿で活動しているかを見取り、それを、教師の対応、場の設定、遊具等の工夫に生かす。 ☆興味を持って意欲的な姿 ☆自発的・自主的な姿 ☆遊びに没頭し継続している姿 ☆用具や遊具を活用している姿 ☆遊びを工夫し広げ高めている姿 ☆教師や友達とかかかわっている姿 ☆教師や友達の遊びの様子をじっと見ている姿 など
評価の方法 (全体・個別)	○一単位時間の中での評価 ・一人一人の子どもの活動を発達段階と関連させて記録する。 ○一つの題材を通しての評価 ・一つの題材が終わったら、全体目標と個別目標とを評価する。 ・目標は達成できたか。できた → より高い目標を設定する。 できなかった → 修正を加えた目標を設定する。 ・有効だった支援は何か。 ・改善点は何か。

III 遊びの指導の実践例 題材「こなであそぼう」(全8時間)

1 題材の設定理由

本題材は、小学部1組(1・2年生6名)と2組(3・4年生6名)で取り組んだ実践です。指導者は1・2組の担任5名です。前題材「砂で遊ぼう」では、一人一人の子どもが砂やどろの

感触を楽しんだり、用具を使って山を作ったり穴を掘ったりするなど、意欲的に遊んでいる姿が見られました。そこで、手指を使った感覚遊びを楽しんでいる子どもたちが、サラサラした触り心地がよく、水を加えるとベタベタ、ヌルヌルといった感触に変化する魅力ある小麦粉を素材とした遊びの場を設定すれば、感覚遊びを楽しみ、より意欲的に遊べるようになると考えました。また、教師や友達と同じ場所で遊ぶ経験も積めると考え、本題材を設定しました。

2 教師の対応 ～ 子どもの自発的な遊びがより活発になるために ～

子どもと一緒に遊びながら、小さな変容を見逃さずに見取ることを心がけました。ここでは、子どもの発想を取り入れたら子どもの自発的な遊びがより活発になった例を紹介します。

(1) 子どもの気持ちに寄り添う

Aくんは、小麦粉を手で触って床に撒き散らしていましたが、あるとき、小麦粉を自分の足にかけるようになりました。もしかしたら、小麦粉の触り心地のよさを手のひらだけでなく、足でも感じているかもしれないと思い、Aくんの気持ちに寄り添って「気持ちがいいね」などと話しかけ、教師も同じ遊び方を楽しみました。Aくんは、それが嬉しかったのか、笑顔で遊び続けていました。小さな変容を見逃さず、子どもの気持ちに寄り添えるといいです。

(2) Bくんの驚きから始まった遊びがCくんへと広がった

普段から、教師によく話しかけて一緒に遊ぼうとするBくんが「先生」と言って教師の背中を手でトントンとたたきました。そのとき、教師の黒いTシャツに白い手形が付きました。Bくんは驚いた表情をしましたが、色の変化をおもしろがりました。小麦粉の付いた手で教師を触り、お互いに真っ白になりながら楽しく遊びました。その様子を見ていたCくんを、教師が自然な雰囲気です誘いました。今まで小麦粉に触る機会が少なかったCくんがとても喜び、小麦粉遊びを楽しむきっかけになりました。Bくんの驚きから始まった遊びがCくんの遊びへと広がっていきました。題材によっては、教師の服装も遊びの場の設定の一つになります。

(3) Dさんの豊かな発想から始まった遊びが友達にも発展

教師や友達とかかわって遊ぶことが少ないDさんですが、普段から周囲にある物に働きかけて遊びを工夫することが上手です。遊びの場が分かるように、体育館の半分を衝立で区切り、ブルーシートを敷いておきました。Dさんが遊びの途中で衝立の外に出てしまいました。すべり台を見つけたと思ったら、その斜面に小麦粉をサーッと流し始めました。教師はびっくりしましたが、この活動を制限しませんでした。むしろ、他の教師に協力してもらって、すべり台を遊びの場に運びました。「Dさんがおもしろい遊びを始めたよ」と呼びかけると、他の子どもたちもすべり台に集まり、斜面の横から、上から小麦粉を流し始めました。また、小麦粉と一緒にすべる子どももいました。Dさんの豊かな発想から始まった遊びは、子どもたちの遊びに変化をもたらしました。また、このすべり台を設置したことにより、粉のある場所で遊ぶことから、粉を入れ物に入れて遊びたい場所まで運んで遊ぶという遊び方にも発展しました。

おわりに

子どもの発想は本当に豊かです。教師が予想もしなかった遊びが他の子どもにも大きな影響を与えることがよくあります。安全面や衛生面に配慮して、子どもの遊びをできるだけ制限しないで、子どもの発想を取り入れた場の設定や教師の対応、遊具等の工夫をしたいものです。