

群 教 セ	I01 - 04
	平25.251集
	特・特別支援

身体活動を活発にすることを重点とした 遊びの指導の工夫

—多面的な実態把握に基づく遊具の工夫を通して—

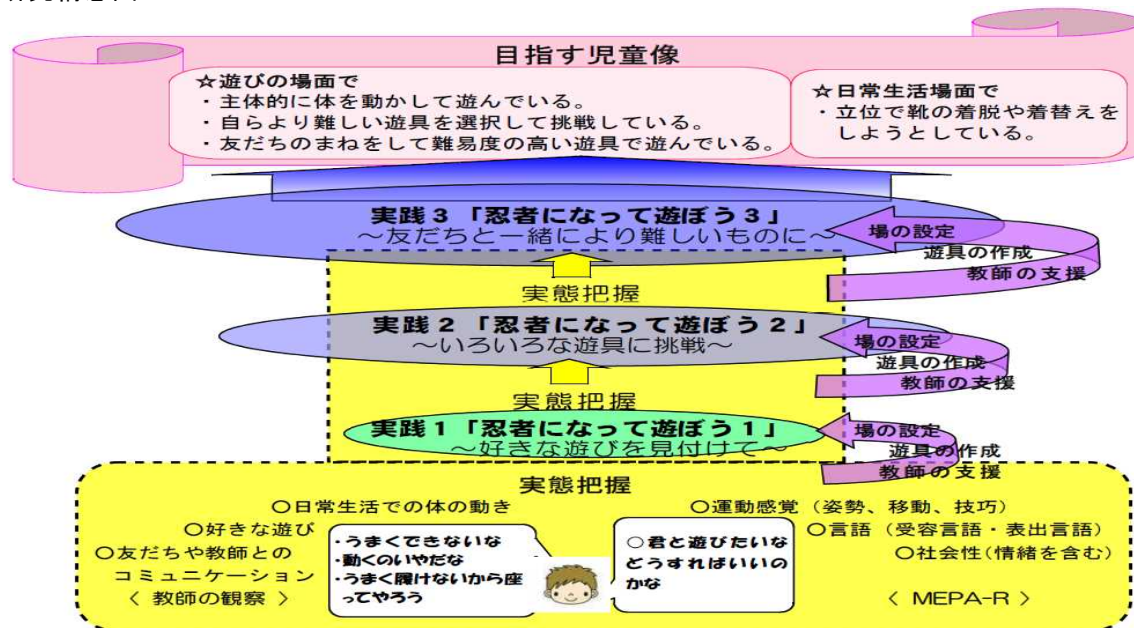
特別研修員 大塚 紀仕子

I 主題設定の理由

平成25年度「県立学校教育指導の重点」の知的障害教育における教科の重点では、「児童一人一人が主体的に活動できるような学習テーマを設定し、一緒に活動する、手本を示す、見守って自分で選んだり決めたりすることを促すなどの、個に応じた丁寧な支援を工夫して、指導の方法の充実に努める」ことが示されている。本校小学部の児童は、体の動きのぎこちなさや体のバランスをとる力、調整力などに未発達な面が見られる。「子どもは遊びの中で育つ」と言われ、遊びは発達を促すための重要な活動である。体を動かすのが苦手な児童も、遊びを楽しみながら自然に体を動かし、身体活動を活発にすることができる。また、かかわり合って遊ぶ、ルールを意識して遊ぶなど、コミュニケーションや社会性の発達を促すこともできる。そこで、身体活動の特徴やつまづき、社会性など多面的な実態把握を行い、それぞれの児童の発達を促したい動きや遊びを明確にする。それを基に遊具の作成や教師の支援を適切に行えば、児童は繰り返し遊ぶ中で、満足感や達成感を味わいながら、次第に身体活動を活発にすることができると考え本主題を設定した。

II 研究内容

1 研究構想図



2 授業改善に向けた手だて

単元「忍者になって遊ぼう1 ～好きな遊びを見つけて～」(1学期)を設定し、いくつかの遊具を作成するなど、以下の点に留意して実践を行った。

実践1における研究上の手だて

- 教師の観察とMEPA-Rを活用した多面的な実態把握に基づく単元設定
 - ① 教師の観察で、好きな遊び、友だちとのかかわり、コミュニケーション、体の動きについて、MEPA-Rで運動・感覚、言語、社会性についての実態把握を行う。
 - ② 児童の興味・関心、得意なこと、少し頑張ればできることから遊びの活動内容を設定する。

体を動かして遊ぶことがあまり好きではない本学級の児童が、興味をもっている忍者になりきることで、主体的に遊ぶ中で体の動きを活発にすることができると考え、単元を設定した。児童は忍者になることや、設置された遊具で遊ぶことを楽しんでいたが、たくさん体を動かしたり、繰り返し遊んだりする姿は見られなかった。

そこで、単元「忍者になって遊ぼう2 ～いろいろな遊具に挑戦～」(2学期)では、場所をこれまでの教室より広いプレイルームにし、次のような手だてを加えた。

表1 MEPA-Rの内容

MEPA-R (ムーブメント教育・療法プログラムアセスメント)		
分野	領域	内容
運動	姿勢	反射を含む主に静的なもの
	移動	ものを媒介としない主に動的なもの
感覚	技巧	ものを媒介とする主に動的なもの
	受容言語	語い、関係用語、比較用語、指示の理解等
言語	表出言語	語い、関係用語、比較用語の表出等
社会性(情緒含)		主に对人的な反応や対人関係
MEPA-R手引きより転載(発行:日本文化科学社)		

実践2における研究上の手だて

- 遊びを楽しみながら自然に体を動かすことができるような場の設定や遊具を工夫する。
 - ① 児童の興味をかき立て、高めたい動きを引き出せる遊具を作成する。
 - ・踏むと音が出るマット
 - ・当たったことが視覚的に分かる的(的当て)
 - ② 一人一人の発達を促せる難易度の異なる遊具を2～3種類設置する。
 - ・踏むと音が出るマット
 - ・幅や高さの違う平均台
 - ・高さや大きさの違う的当ての的

その結果、児童それぞれが好きな遊具に挑戦し、体を動かして繰り返し遊び、教師の支援なしで少し難しい遊具に挑戦しようとする姿が見られた。また、児童同士のかかわりが多く見られるようになり、ルールが必要になった。

そこで、単元「忍者になって遊ぼう3 ～友達と一緒により難しいものに～」(2学期)では、遊具をサーキット形式で設置し、以下の手だてを加えた。

実践3における研究上の手だて

- 遊具に変化を加え、子どもの動線が一方向になるような場の設定を工夫する。
 - ① 児童の興味をかき立て、高めたい動きを引き出せる遊具を作成する。
 - ・いろいろな形や色の手裏剣
 - ・変化のある的(くす玉→玉入れ)
 - ② 一人一人の発達を促せる難易度の異なる遊具を2～3種類設置する。
 - ③ 友達とのかかわりやルールを意識できるように遊具を設置し、教師の言葉かけを工夫する。

その結果、児童は、自分で遊具を選びながら、教師の支援なしでより難しい遊具に挑戦したり、繰り返し遊んだりする姿が見られた。

III 研究のまとめ

1 成果

- 多面的な実態把握を行ったことで、それぞれの児童にあった場の設定、遊具の設置が適切に行えたので、児童が主体的に遊び、自ら難しい遊具に挑戦する姿が見られ、身体活動を活発にすることができた。
- 日常生活場面で、立位でズボンの着脱に挑戦し、「みてみて(立ってズボンが履けたよ!）」とうれしそうに教師に報告する姿が見られた。

2 課題

高まった体の動きを定着させ、発展させるために、遊びの指導の時間や場を確保すること、児童がより主体的に遊べるよう、教師の支援方法を教師間で十分検討、共有することが課題として残った。

3 身体活動を高めるためのさらなる遊びの指導の工夫に向けて

遊びの指導の時間と体育の授業の指導内容につながりをもたせることで、遊びを通して高まった身体活動や意欲を基にして体育の授業でもより主体的に体を動かすことができ、さらに身体活動を活発にすることができるであろう。

IV 実践及び改善の実際

実践2

1 単元名「忍者になって遊ぼう2 ～いろいろな遊具に挑戦～」

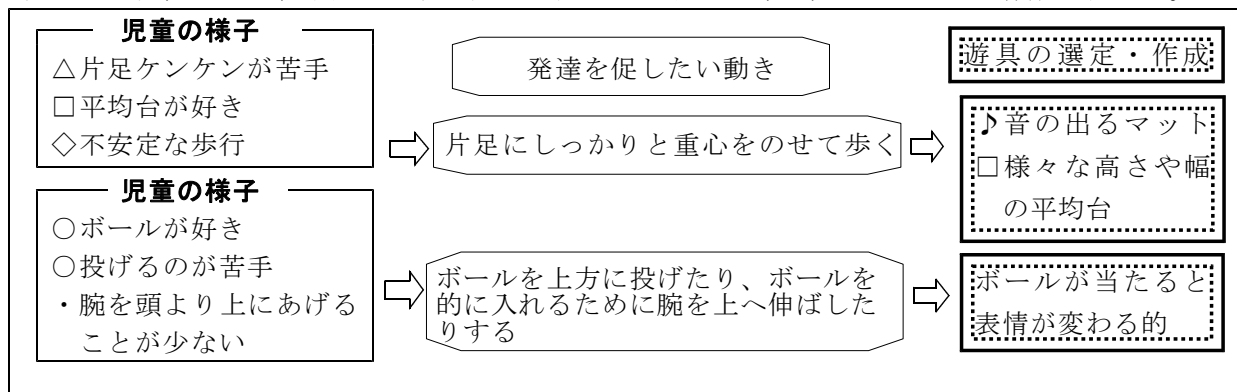
2 本単元及び本時について

本単元は三つの小単元で構成し、本時は第2小単元の3時間目である。第1小単元は教室を忍者の国とし、遊具を設置して遊びを展開したが、より体の動きを高め、主体的に遊べるようにするため、第2小単元から活動場所をプレイルームに変えて実施した。

児童の前小単元までの実態は以下のようなものである。表中の☆#♪○◇□△は、◇は歩くこと、□はバランスを保つことのように共通する様子を分類して同じ記号を付けた。

教師の観察とMEPA-Rを活用した多面的な実態把握に基づく単元設定		
	遊びの様子	MEPA-Rの視点による観察
A 児	☆ <u>手裏剣</u> を投げたり、折り紙で制作したり、CDを聴いたりするのが好きである。 #忍者になりきって遊びを楽しむことができる。 ・友達を誘って遊ぶことができる。 ・体を動かすことはあまり好きではない。	◇直線をはみ出さない、ゆっくりなど条件に合わせて歩くのは苦手である。 □ <u>平均台を歩くことができる。</u> △前後左右に揺れるが、 <u>片足ケンケンが数回</u> できる。 ・しゃがむ、片膝を立てて座るなどができる。
B 児	・絵を描いたり、紙で動物等を作ったりして遊ぶのが好きである。 #忍者になることで、体を動かしているいろいろな遊具に挑戦する姿が見られた。 ・体を動かす時に過度の力が入ることがある。	◇直線をはみ出さないように歩くのは苦手である。 □やや不安定であるが <u>平均台を歩くことができる。</u> △ <u>片足ケンケン</u> は片足を一瞬あげる <u>ことができる。</u> ○上から <u>ボールを投げる時に、力が入りすぎてしまい</u> 苦手意識がある。
C 児	☆○ <u>手裏剣</u> や <u>ボール</u> で遊ぶのが好きである。 #忍者のポーズをしながら遊ぶ姿がみられる。 ・友達と一緒に遊びたい気持ちがある。 ・経験のないものに対しては、活動が止まってしまうことがある。	◇直線をはみ出さないように歩くのは苦手である。 □ <u>幅の広い平均台を前向きで歩くことができる。</u> △ <u>片足ケンケン</u> は不安定であるが <u>2、3回</u> できる。 ◇ <u>歩行する時にやや左右に体が揺れる。</u>
D 児	♪箱やかごに入っている物を上下に揺すって <u>音を聴く</u> ことが好きである。 #忍者のはちまきを示すと自ら頭にあて、遊びへの期待感をもつことができる。 ・やりたいことを教師の手を引いて伝える。	◇直線をはみ出さない、ゆっくりなど条件に合わせて歩くのは苦手である。 □ <u>平均台の半分くらいまで歩くことができる。</u> △ <u>片足ケンケン</u> は <u>2回</u> できる。
E 児	♪手や箱、袋などを叩いて <u>音を聴くことが好き</u> である。 ・ほしいものややりたいことを教師の手を引いて伝える。 ・体を動かすことは好きではない。	□ <u>幅広の平均台は、教師と手をつなぐと歩くことができる。</u> □ <u>10cmくらいの高さの板や段差があると好んで昇る。</u> △ <u>両足でびよんびよん跳ぶことができる。</u> ・四つばいができる。
F 児	○ <u>ボール</u> をかごや箱に入れるのが好きである ♪ <u>音の出るおもちゃ</u> が好きである。 ・やってほしいものを教師に手渡して伝えることができる。	□ <u>幅広の平均台は、教師と手をつなぐと前向きで足を交互に前に出して歩くことができる。</u> △ <u>つま先立ちや両足でびよんびよん跳ぶことができる。</u> ・四つばい、正座ができる。

上記の実態把握を基に、下図のように発達を促したい動きを導き、遊具の選定・作成を行った。



3 授業の実際

(1) 本時のねらい

- <全体> ○ 好きな遊具に進んで挑戦することができる。
 ○ 遊具に合わせていろいろな歩き方や姿勢をしたり、体を動かしたりしている。
- <個別> ※抽出児童2名について
- B児…○ 教師とかかわりながら好きな遊具を見つけて遊ぶことができる。
 ○ 片足に重心をのせて一歩ずつ踏むと音の出るマットの上を歩くことができる。
- E児…○ 教師と一緒にいろいろな遊具で遊ぶことができる。
 ○ 教師と片手をつないで踏むと音の出るマットの上を歩くことができる。

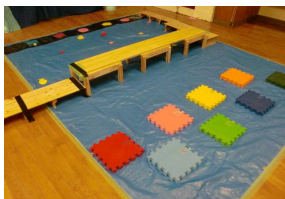
(2) 指導方針

- 児童の発想やイメージ、興味・関心、身体活動の実態をもとに遊具を選んだり作成したりする。遊具の高さや幅、大きさの違うものを数種類用意することで、児童一人一人がやってみたいという気持ちをもてるようにする。(手だて1の表中下線の実態に着目し、遊具を選定・作成した。)
- 児童がそれぞれの遊具の遊び方や楽しさに気付けるよう、教師は手本を示したり、楽しく遊んでみせたりする。
- 児童が教師のまねをしたり、できなかったことに挑戦できたりした時には、「先生と同じだね」や「〇〇したから△△できたね」と言葉をかけて賞賛し、児童が自分の行動を確認できるようにする。
- T1は、全体を見ながらA児、B児、E児、T2はC児、D児、T3はF児を主に支援するが、児童の様子や場面に応じて柔軟に対応する。

児童の興味をかき立て、高めたい動きを引き出せる遊具を作成する

○ 片足に重心をのせて歩くための遊具

児童が一人でやってみようと思える高さや幅の平均台と、高さや音色の違う音の出るマットを設置。



【本時の姿】

- B児・一歩一歩片足に重心をのせて、音の出るマット上を歩く姿が見られた。
- E児・教師の手を引いて幅広の平均台に行き、教師と片手をつないで繰り返し平均台上を歩く姿が見られた。
 ・教師と両手をつないで音の出るマットを繰り返し踏む姿が見られた。
- 他児・最初は教師と片手をつないでいた児童が、繰り返し幅広の平均台を歩くうちに、一人で平均台にのり、歩く姿が見られた。

○ ボールを投げるための遊具

児童の意欲を高め、自分が投げたボールが的に当たったことが視覚的にわかるよう、ボールが当たると表情が変わる的に設置。



【本時の姿】

- B児・ボールを投げるのが苦手だったが、繰り返しの向かってボールを投げる姿が見られた。
 ・教師の手本をまねしたり、教師の言葉かけを聞いたりして、腕の角度や顔の方向を意識しながら、ボールを投げる姿が見られた。
- E児・一番高い位置にある眉毛の穴に、一生懸命腕を伸ばしボールを入れる姿が見られた。
 ・自らボールを持って的に入れていた。

4 考察

遊びの場を広くし、児童の実態により合った遊具を設置したことで、児童が活発に遊ぶ姿が見られた。音の出る遊具や的当ては、児童の興味をかき立て、繰り返し遊ぶことに有効であった。また、遊びの中で友達との新たなかかわりが生まれ、ルールを意識できるような設定を行うことが必要になった。教師の支援については課題があり、児童がより主体的に身体活動を行えるよう、TT（チームテイミング）の方法を検討する必要がある。

実践3

1 単元名 「忍者になって遊ぼう3 ～友達と一緒により難しいものに～」

2 本単元及び本時について

本時は、第3小単元の2時間目である。前小単元までの遊びを通して、主体的に体を動かして遊ぶ姿が見られ、児童同士のかかわりが増えてきたことから、本単元では、遊びの場をサーキット形式にし、児童がそれぞれの遊具について、今までよりも少し難しい遊具に挑戦したり、友達とかかわりながらルールを守って遊んだりすることをねらいとし、授業を行った。

遊具については、前小単元から継続設置する遊具には難易度の高いものを増設し、新たな工夫を加え、驚きがあり遊ぶことで変化する遊具を新設した。

3 授業の実際

(1) 本時のねらい

- <全体> ○ 忍者になって友達と一緒に順番を守って遊ぶことができる。
○ 今までよりも少し難しい遊びに挑戦することができる。

<個別> ※抽出児童2名について

- B児…○ 友達の遊ぶ様子を見ながら自分の順番になるまで待つことができる。
○ 高い的に当てたり入れようとしたりして上手から玉を投げている。
E児…○ 教師に遊びたいものを伝えながら体を動かして遊ぶことができる。
○ バランスを保ちながら、幅広の平均台を部分的に一人で歩くことができる。

(2) 指導方針

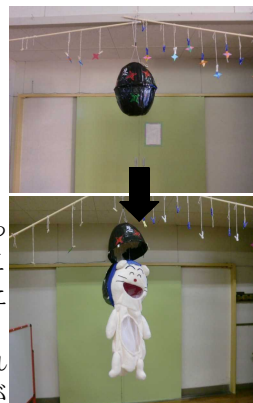
- 順番に遊ぶことができるよう滑り台の前に待つ場所を設定し、待っている児童には遊んでいる児童の様子を見るよう言葉をかけ、頑張っている様子を言葉にして伝えるようにする。
- 楽しそうに遊んでいる児童のところに他の児童を誘い、集団化を図る。
- BGMの曲名のカードを表示し、遊びの終わりまでの見通しがもてるようにする。
- T1は、全体を見ながら飛び石の周辺、T2は滑り台、T3はマットの山を中心に児童の活動を見守ったり、状況に応じて支援したりする。
- 児童が工夫して遊ぶ様子を見守り、発想を広げられるよう柔軟に対応する。

児童の興味をかき立て、高めたい動きを引き出せる遊具を作成する

○ 上方にボールを投げる遊具

・忍者玉(くす玉)→へむへむ(玉入れ)

授業の後半に忍者玉を出して遊びに変化をつける。忍者玉からへむへむが出てくることで期待感が高まり、さらに玉を投げたり入れたりする意欲を高めることができる。出てきたへむへむの口から玉を入れるとへむへむのお腹が膨らみ、床に落ちているボールはなくなっていく。ボールが入ったことが視覚的に分かり、たくさん入れることができたという達成感を得ることもできる。また、「全部入れる」ことで、床に落ちているボールを探して入れたり、もっと入れようと繰り返し遊んだりする姿が期待できる。そして、一つの遊具で友だちを意識し、協力して遊ぶことで、集団化を図ることもできる。



- ①玉(玉入れの玉)を投げて忍者玉に当てて割る
 - ②中から出てきたへむへむの口に玉を全部入れる
- ※投げる玉は、玉入れの玉を使用した。重さ、大きさが上方に投げるのに適しており、忍者玉に当たっても周りに散らばらないので選択した。

【本時の姿】

B児「ボールを投げるんだ」「ぼくがやる」「もっといっぱい投げよう」「当てるぞ」「やったあ」
E児「なんだろう」「やってみよう」「届かないなあ。もっと手を伸ばそう」「もう一回やろう」
他児「あれ、中に何か入っているぞ」「あっ、へむへむだ」「あんなところにもまだボールがあった、取ってきてまた入れよう」「全部入れよう」「できた。うれしいなあ」

一人一人の体の動きの発達を促せる難易度の異なる遊具を2～3種類設置する

○ 片足に重心をしっかりとのせて歩く遊具

・ あめんぼの術

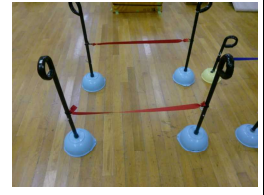
池に見立てた青いシートの上に、音が出る2種類のマットと、高さや幅が違う平均台を2種類設置した。



平均台は、一人で挑戦できるよう低い平均台と組み合わせたり、壁際に設置したりする。

・ ゴムの道

3色のカラーゴムハードルを3段階の高さで並置した。ハード



ルの間隔やゴムの高さは、遊びながら児童が変えられるようにする。

【本時の姿】

- B児・音の出るマットを、片足にしっかりと重心をのせながらリズムよく歩く姿が見られた。
- E児・低い方の音の出るマットを、支えなしで片足にしっかりと重心をのせて繰り返し踏んでいた。
- ・幅広の平均台のところに一人で行くことができ、教師と手をつながないで平均台ののって繰り返し遊ぶ姿が見られた。
- 他児・繰り返し遊ぶうちに、支えなしでゴムの道をまたぐことができた。

友達とのかかわりやルールを意識できるように場を設定し、教師の言葉かけを工夫する

○友達とのかかわりながら遊ぶ

前小単元の姿

- ・友達を意識しながら遊ぶ児童が増えた
- ・一緒に遊びたい気持ちの表現が乱暴なかかわりになっていた

改善点

- ①遊びの場を広くした。
- ②サーキット形式で児童の動線が1方向になるようにした。
- ③言葉かけを工夫した。

【本時の姿】

- B児・マット山の上で踊っていた児童に、後ろで順番を持っていたB児が「早く跳んで」と言った。
- ・友達と手をつないでいろいろな遊具の所に行っていた。
- 他児・「一緒にやろう」と言って友達を誘っていた。

○ルールを守って遊ぶ

前小単元の姿

- ・友達が使っている遊具を黙ってとる
- ・順番を抜かず、前にいる友達を押す

改善点

- ①忍者の約束
「木のように」や「石のように」と順番を待つ時の姿を伝えた。
- ②待つ場所の明確化
待つ場所に足形とイスを設置した。

【本時の姿】

- B児・足形に自ら足を合わせて立ち、順番を待つ姿が見られた。
- ・順番を抜かそうとした時に、教師が「木のように」と言葉をかけると、足形の所に戻ることができた。
- 他児・自らイスに座って待つ姿が見られた。

4 考察

遊びの場の設定、遊具、言葉かけの工夫をしたことで、児童は主体的に遊ぶ中で意欲的に身体を動かすことができ、友達とのかかわりも生まれた。また、ルールを意識したり、順番を守ったりする気持ちを高めることもできた。