

特別支援学校

遊びの指導ガイド



平成29年3月
秋田県教育委員会

目 次

基礎編

- | | | |
|---|--------------------|---|
| 1 | 発達と遊び | 3 |
| 2 | 「遊びの指導」の意義と内容 | 4 |
| 3 | 「遊びの指導」の展開 | 5 |
| 4 | 「遊びの指導」の評価 | 6 |
| ○ | 授業実践チェックリスト【遊びの指導】 | 7 |

実践編Ⅰ ～授業改善プロジェクトの概要と担当教諭2校の提示授業等の紹介～

- | | | |
|---|--------------------|----|
| 1 | 「授業改善プロジェクト」の進め方 | 9 |
| 2 | 栗田支援学校の取組 | 10 |
| ○ | 授業検討会及び授業研究会 取組の実際 | |
| ○ | 学習指導案等 | |
| ○ | 教育専門監より | |
| 3 | 稲川支援学校の取組 | 16 |
| ○ | 授業検討会及び授業研究会 取組の実際 | |
| ○ | 学習指導案等 | |
| ○ | 教育専門監より | |

実践編Ⅱ ～各担当教諭の授業実践～ 23

資料編 46

- | | | |
|---|---------------|----|
| ○ | 遊びの指導 年間指導計画例 | 47 |
| ○ | 遊びの種類と具体的な内容例 | 48 |

平成28年度特別支援学校授業改善プロジェクト担当者	50
---------------------------	----

基礎編

1 発達と遊び

遊びは一般に、それ自体が目的であり、活動自体を楽しむ自発的な活動であるとされています。子どもは、自発的な興味関心に沿い、遊びの中で主体的、意欲的に自分の周りの環境にかかわり、心身を働かせて活動を作り出し発展させていきます。

「遊びの指導」について考える際、この「発達と遊び」という視点で捉えながら進めていく必要があります。

＜年齢に応じた遊びの様子＞

およその年齢	遊びの様子
1 歳	・物に見合った扱い方が多くなり、スプーンを口に入れたり、コップで飲むまねをしたりする。
1 歳 6 か月	・物自体や物の用途に応じた扱い方が増え、おもちゃの自動車を走らせたり歯ブラシで歯を磨くまねをしたりする。
2 歳	・物を特別なものに見立てた単純なごっこ遊びが成立してくる。物と物を組み合わせ、ぬいぐるみに布団をかけたり、人形に菓子を食べさせたりする。
3 歳	・ストーリー性のある簡単なごっこ遊びが見られるようになる。人形を運転手にして配達ごっこをしたり、人形と一緒に食事ごっこをしたりする。
4 歳～5 歳	・多様な物を使ったままごと、お店やさんごっこ、電車ごっこ等、より想像的なごっこ遊びに発展する。

また、人とのかかわりについても遊びは発達します。生後間もなくは母親や特定の大人との関係が大きな割合を占めます。大人に抱かれて揺すられたり、声の抑揚や歌を介したりしながら、4～5か月の乳児と大人との遊びは成立します。7～8か月になると、見知らぬ大人との区別もつきはじめ、親密な大人との遊びが発展を見せる一方で、周囲の子どもへの興味・関心も高まります。

1 歳代までは、一人遊びや大人との遊びが多く子ども同士の遊びはあまり長続きしませんが、2 歳頃から次第に大人よりも子ども同士で遊ぶことが増えてきます。

＜遊び方の発達の例＞

遊び方	時期の目安	特 徴
一人遊び	0 歳～1 歳頃から	1 人で工夫しながら遊ぶ。
傍観遊び	1 歳～2 歳頃から	他の子どもが遊ぶのを見ている。
平行遊び	2 歳～3 歳頃から	同じ場所で同じ遊びをするが、互いのかかわりは少ない。
合同遊び	4 歳頃から	3～4 人でやりとりしながら遊ぶ。役割分担等はない。
協同遊び	6 歳頃から	遊びのルールや役割分担が現れてくる。遊びのテーマが明確で、ストーリー性のある展開が増える。

2 「遊びの指導」の意義と内容

(1) 「遊びの指導」とは

「特別支援学校学習指導要領解説 総則編」では、「遊びの指導」について次のように示しています。

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。

なお、指導に当たっては、次のような点を考慮することが重要であるとされています。

- ① 児童が積極的に遊ぼうとする環境を設定すること。
- ② 教師と児童、児童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、遊具等を工夫すること。
- ③ 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こと。
- ④ 遊びをできる限り制限することなく、児童の健康面や衛生面に配慮しつつ、安全に選べる場や遊具を設定すること。
- ⑤ 自ら遊びに取り組むことが難しい児童には、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こと。

(2) 指導内容・計画の作成

遊びの指導は、各教科等を合わせた指導の形態として位置付けられています。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行うこととされており、年間計画の作成に当たっては、題材の設定とそれに伴う指導内容の選定をすることになります。

「遊びの指導の手引」では、指導計画作成上の留意点として次の内容を示しています

- ① 題材の設定に当たっては、児童の興味・関心に基づいたものであること
- ② 題材の選定に当たっては、児童の自発的・自主的活動を大切にすること
- ③ 一人一人の児童の心身の障害の程度や発達段階、学校の実態等に即して適切な指導ができるよう指導計画を作成すること
- ④ 遊びの指導計画作成に当たっては、児童の遊びにふさわしい指導の場を設定するとともに、校外施設等も積極的に利用すること
- ⑤ 遊びの指導と他の指導形態との関連を十分に考慮すること
- ⑥ 遊びの指導に必要な教材・教具の工夫をするとともに、教室環境の整備・充実を図ること
- ⑦ 指導グループに配慮した指導計画を作成し、週時程表の位置づけを明確にすること

3 「遊びの指導」の展開

(1) 児童が積極的に遊ぼうとする環境を設定すること

◇児童の安全面や衛生面を最優先とし、用具・遊具の点検を十分に行う。

○自由遊び

- ・安心して遊べる場所の設定（教室、プレイルーム、体育館、運動場）
- ・児童の好む遊具（おもちゃ、絵本、積み木、遊具、運動用具、三輪車等）

○課題遊び

- ・遊びの課題設定と場面設定、素材準備（紙、粘土、水、砂、積み木、絵本、ボール等）

(3) 教師と児童、児童同士のかかわりを促す場を設定し、遊具等を工夫するようにすること

◇遊びの展開の過程に友達との触れ合いを多く取り入れた場面や、協同して行う活動を設定する。

- ・教師の一方的なリードではない、遊びに対する適切な援助を心がける。
- ・児童の好奇心を引き出し、児童同士の遊びをつなぐ遊具を設定する。

(5) 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こと

◇運動要素を含んだ遊びを取り入れることにより、全身の身体活動を活発に展開する。

- ・トランポリン遊び、ボール遊び、サーキット遊び、リズム遊び等
- ・はう、高ばい、転がる、歩く、走る、登る、降りる、投げる、ぶら下がる、運ぶ、たたく、滑る、跳ぶ等の運動要素
- ・「〇〇ランドで遊ぼう」等、複合的に遊びを組み合わせる。

(2) 遊びをできるだけ制限することなく、安全に遊べる場や遊具を設定するようにすること

◇遊びをできるだけ制限しないために、事前の準備を十分に行う。

- ・どろんこ遊び：汚れてもよい場所、衣服、用具の事前準備
- ・自由に遊べる区域の設定、用具や遊具の選定をあらかじめ提示し、遊びが始まってからは最小限の制限とする。

(4) 自ら遊びに取り組むことが難しい児童には、遊びを促し、遊びに誘い、いろいろな遊びを体験できるように配慮して、遊びの楽しさを味わわせるようにすること

◇生活経験が少なく遊びに参加できない児童に対しては、教師の側から遊びに誘い込む。

- ・児童の遊びに寄り添う支援
- ・児童の遊びのモデルとなる支援
- ・児童同士の遊びをつなぐ支援

(6) 遊びの題材を豊富に取り入れた指導をすること

◇児童の活動を活発にするために、題材を豊富に用意し、児童の実態や学級の実状に応じて適切な題材を選定する。

- ・砂、水、風、土等を使った遊び
- ・ボール遊び
- ・乗り物遊び
- ・お話遊び、ごっこ遊び
- ・サーキット遊び（アスレチック遊び）
- ・固定施設（遊具）を使った遊び
- ・紙、段ボール、積み木、ブロック遊び
- ・リズム遊び等

(7) 家庭、児童福祉施設等との連携を密にすること

◇家族等から、児童が日常的にどのような遊びをしているか、どのような遊びに興味をもっているか等の情報を得て遊びの指導に取り入れる。

- ・学校での遊びの様子を家庭等にも伝え、生活の中でも楽しめるようにする。
- ・家庭では他児との交流が少なく、室内の遊びが多くなりがちであることに配慮する。

4 「遊びの指導」の評価

(1) 児童の学びの評価

「遊び」は、本来子どもの自発的な活動ですが、「遊びの指導」は、一定の指導計画のもと、指導される具体的な内容があらかじめ準備され、また、実際に展開された遊びの活動の中で、一人一人の児童が何を学習したのかを明確に評価する必要があります。評価する際には、次の手順で行います。

- ① 児童の発達段階について、運動・言語・認知・身辺自立・社会性・情緒等の各領域について具体的に把握する。
- ② 遊びの指導の指導計画において、一人一人の児童に予想される具体的な行動目標を設定する。
※指導計画は一つの仮定であるため、実際の指導は児童の活動の様子によって臨機応変に変化させることも必要である。
- ③ 具体的な遊びの指導の中で、一人一人の児童が行った活動を発達段階と関連させて丁寧に記録する。
- ④ 一つの遊びが終了した時点で、一人一人の行動目標が達成されたかどうかについて評価を行う。
※達成された行動目標は、次の計画においてより高次の目標を設定する。達成されない行動目標があれば、修正が必要かどうか検討し、再び指導計画に取り上げる。

(2) 教師の手立ての評価

今年度の授業改善プロジェクトにおいて、遊びの指導における教師の授業づくりの評価に関連して、次の取組を共通実践しました。

- ① ねらいを明確にした「遊びの場」の環境設定
遊びの指導を行うに当たり、児童が積極的に遊ぼうとする環境を整えることは非常に重要です。そこで、遊びの場に具体的にどのような遊具を、どのような目的で設置するのかについて指導案の配置図に明記し、指導に関わる教師間で共通理解を図りました。
なお、配置した遊具において、教師が意図的に児童を誘導するのではなく、児童の興味・関心に寄り添いながら、自発的な遊びを促すことに留意しました。
- ② 遊びの指導の要点を組み入れた「授業実践チェックリスト」の活用
授業改善プロジェクトにおいて活用してきた「授業実践チェックリスト」を遊びの指導の要点を組み入れて新たに作成し、評価に活用しました。教師の基本姿勢として「遊びに寄り添う支援」「遊びのモデルとなる支援」「子ども同士の遊びをつなぐ支援」等、必要な項目に関してはより細分化し、評価の視点を明確にしました。

それぞれの具体的な取組内容については、「実践Ⅰ」「実践Ⅱ」に記載しています。

授業実践チェックリスト【遊びの指導】

期 日		単元(題材)名		
授業者			評価者	

評価基準　：　4（よい）　－　3（概ねよい）　－　2（やや不十分）　－　1（不十分）

教師の基本姿勢	1	健康・体調、安全や衛生面への配慮を十分行っている。	4-3-2-1
	2	明るく、落ち着いた雰囲気をつくっている。	4-3-2-1
	3	子どもからの反応や発信に気付き、受け止めている。	4-3-2-1
	4	子どもの気持ちや思考に寄り添い、一緒に取り組んでいる。	4-3-2-1
		(1) 子どもの遊びに寄り添う支援をしている。	4-3-2-1
		(2) 子どもの遊びのモデルとなる支援をしている。	4-3-2-1
5	言葉遣いや態度など、場に適した対応をしている。	4-3-2-1	
学習活動のねらい及び設定	6	題材(単元)や子どもの実態を踏まえ、本時のねらいが適切に設定されている。	4-3-2-1
	7	本時の学習内容や難易度の設定が適切である。	4-3-2-1
	8	本時の活動量や活動時間・時間配分の設定が適切である。	4-3-2-1
	9	本時の遊びに対する満足感と次時への期待感がもてるようまとめている。	4-3-2-1
環境・設定及び教材・教具等	10	積極的に遊ぶようとする環境設定が整っている。	項目に○を記入する *該当する
		(1) 遊びをできるだけ制限することなく安全に遊べる場や遊具を設定している。	
		(2) 遊具や教材の適切な選択や設定がなされている。	
		①遊びの目的を達成するための遊具・教材である。	
		②同一遊具・教材におけるバリエーションが豊富である。	
	③子どもの工夫の余地がある遊具・教材である。		
④自分の力を出し切って遊べる遊具である。			
⑤繰り返し遊べる遊具である。			
	(3) 教師と子ども、子ども同士のかかわりを促す場を設定している。	4-3-2-1	
11	個に合わせた教材・教具が準備されている。	4-3-2-1	
12	子どもの発信を支える教具等を用意している。	4-3-2-1	
説明・指示・評価等	13	活動に対する見通しや意欲をもてるようにしている。	4-3-2-1
	14	要点をしぼり、具体的かつ遊びが発展するような言葉かけをしている。	4-3-2-1
	15	気付きや思考、イメージを促す働きかけをしている。	4-3-2-1
	16	T1とT2の役割分担を明確にしている。	4-3-2-1
	17	T1として全体を把握しながら、T2と連携して進めている。	4-3-2-1
	18	子どもの主体的な活動を引き出す見守りができている。	4-3-2-1
	19	子どもの頑張りや、主体性を的確に場を捉えて認めている。	4-3-2-1
コメント			

実践編 I

1 「授業改善プロジェクト」の進め方

主な内容

①プロジェクト会議

- ・年2回(教育専門監2名、担当指導主事2名)

②基礎研修会

- ・年1回(担当教諭全員)

③授業検討会・授業研究会

- ・各地区年1回(各地区の担当教諭と教育専門監)

* 担当教諭(各校から小・中学部の教諭を推薦)

- ・【遊びの指導】の授業を担当し、指導に精通
- ・実践推進の中心的役割を担う人材として育成を希望

◇主な内容

- ・授業改善プロジェクトは、①～③の流れで実施されました。
- ・プロジェクト会議において、教育専門監と取組の要点を確認しました。
- ・「基礎研修会」では、遊びの指導の基礎的な内容について研修しました。
- ・「授業検討会」での検討を経て、担当者が参加する「授業研究会」を実施しました。

授業研究会

授業参観のポイント

<教師の支援>

- ①環境設定の工夫
- ②教師の支援の工夫

<児童の姿>

- ①児童の遊びの充実・発展
- ②人・物との関わり

協議1(提示授業の協議)

- ①授業説明・質疑応答
- ②「遊びを楽しむための場の設定、教材教具の工夫」「児童同士がやりとりを楽しむための教師の支援」

協議2(協議資料に基づく協議)

- ①各自の実践の紹介
- ②「環境設定の工夫」と「教師の支援の工夫」による遊びの充実・発展

◇授業研究会の進め方

- ・「授業研究会」はあらかじめ授業参観のポイントを提示し、内容を焦点化して協議を行いました。
- ・協議1では、提示授業について具体的な授業改善に向けた話し合いを行いました。
- ・協議2では自校の取組について紹介し合い、授業づくりの要点について検討しました。

授業検討会・授業研究会



栗田支援学校



稲川支援学校

◇授業実践校(2校)

- ・今年度は2地区に分かれ、県北・中央地区は栗田支援学校、県南・中央地区は稲川支援学校の授業実践を取り上げて、それぞれ検討会や研究会を実施しました。

2 栗田支援学校の取組

授業検討会・授業研究会 取組の実例【栗田支援学校 小学部】

題材名「きらきらランドであそぼう④～お話遊び『きらりんと10ぴきのこぶた』～」

題材の概要

- ・遊びをナビゲートするキャラクター(きらりん)が紹介した遊び場で遊ぶ
- ・「3匹のこぶた」をもとに、きらりんが主人公の話で遊ぶ
- ・「きらりんの家」で遊ぶ場面、オオカミをやっつける場面の2場面で構成

「きらきらランド」における児童の主な様子

- ・体を動かして遊ぶことを好む
- ・友達や教師への関心が高い
- ・友達とは、教師を介した関わりが多い



授業検討会

○検討を踏まえた改善点

題材を通して育てたい力の明確化

- ・存分に遊ぶ? どんな姿を目指すか
- ・客観的な、児童の「遊びの質」の変化の捉え方
- ・教師間の情報共有

環境設定の工夫

- ・ねらいを明確にした遊具の配置
- ・存分に遊べるような遊具、内容
- ・自然な流れの学習活動(展開の場面)

授業研究会

授業の実例

- ・友達の様子をまねる? 初めてお面をつけて遊ぶ
- ・児童同士の戦いごっこ
- ・トンネルを使ったジュース屋さんごっこ
- ・オオカミを倒す場面～自分から鍵をさす

協議で得たこと

- ・遊具でつなぐ
- ・役割でつなぐ
- ・ストーリーでつなぐ
- ・友達の様子が見える配置
- ・教師の関わり方



◇題材の概要と設定理由

- ・「きらきらランド」は、遊びの指導の年間の中心題材。教師が児童の遊びをナビゲートするキャラクターとして登場しました。
- ・児童はこれまで、紙遊び、水遊び、ボール遊びを経験し、遊べる内容が増え、集団に慣れていく中で少しずつ遊びが広がってきました。
- ・他の指導形態での学習の様子から、簡単なストーリーを楽しめる児童が増えてきました。
- ・起承転結が分かりやすい、童話「3匹のこぶた」を基にしたオリジナルのストーリーを取り上げました。

◇授業検討会による改善点

○育てたい力の明確化

- ・児童が「存分に遊ぶ姿」を具体化させるために、児童の遊びの質的变化の尺度化を試みました。
- ・教師間で情報共有し、一人一人の児童の実態をより具体的にとらえ、手立てを焦点化しました。

○環境設定の工夫

- ・自由遊びの場面で、自然な流れの中から児童同士の関わりを増やすために、「育てたい力」をもとに、遊びのねらいを明確にし、遊具の配置や内容・数などを見直しました。

◇協議で得たこと

- ・児童同士を「遊具」「役割」「ストーリー」等でつなぐことの有効性が確認されました。
- ・部屋の中央に遊具を置く等、自然に友達の様子が見える配置にすることが効果的でした。

小学部 第1学年 遊びの指導 学習指導案 (10/27 (木) 10:50~11:35)

題材名	きらきらランドであそぼう④ ～お話遊び「きらりと10びきのこぶた」～	場 所	小学部1年2組教室、小多目的室
		指導者	沖口 祥子(T1)岩村 美緒(T2) 齊藤 理香(T3)畑江いづみ(T4) 相澤 唯(T5)
目 標	1 自分の遊びたいコーナーを選んだり、友達や教師が遊ぶ様子を見てまねたりしながら、時間いっぱい遊ぶ。 2 紙芝居を見て身近な童話をもとに遊ぶことが分かり、友達や教師に声を掛けたりその働き掛けを受け入れたりする等、友達や教師と関わりながら遊ぶ。		

1 児童と題材

- (1) 本学年には、男子7名、女子3名、計10名の児童が在籍している。入学後、友達や教師と一緒に様々な学習活動に取り組む中で、友達への意識が高まり、友達や教師のまねをすることが増えている。しかし全般的には、教師を介した関わりが多い。遊びに関しては、歩行が不安定な児童もいるが、体を動かして遊ぶことを好む児童が多い。これまで、遊具での自由遊びや紙・段ボール遊び等をし、繰り返し遊ぶ中で好きな遊びを見付け、自分から遊び場に向かうようになってきたり、簡単なルールが分かって遊ぶ場面が増えたりした。また、友達に部品の作り方を伝えて一緒に段ボール船を作る、新聞紙お風呂で友達と新聞紙を掛け合って楽しむ等、友達と関わって遊ぶ場面も見られるようになってきた。
- (2) ・「きらきらランドであそぼう」は、遊びをナビゲートするキャラクター「きらりん」が紹介した遊び場(きらきらランド)で遊ぶ題材である。前題材では、きらりと遊ぶことを楽しみにし、きらりんを遊びに誘ったり、色紙で作った飾りをプレゼントしたりと、自分からきらりに働き掛ける児童が増えた。本題材でも、きらりんが登場することで楽しい遊びが始まるという期待感や安心感、「きらりと〇〇で遊びたい」等の意欲の高まりが期待される。
- ・本題材は、童話「3匹のこぶた」をもとに、きらりんが主人公のお話を作成し、導入で読み聞かせる。「3匹のこぶた」は起承転結が分かりやすく、それを簡素化させることで、児童が内容を楽しみ、遊びのイメージを膨らませやすくなると考えた。「せーの」等の掛け声やせりふをみんなで言う場面は、話す経験を積むだけでなく、全員の一体感をもたせやすい。
 - ・展開は、「きらりんの家」でみんなで遊ぶ場面とオオカミをやっつける場面の2つで構成している。家で遊ぶ場面は、日常生活に関する見立て遊びやごっこ遊びのコーナーを設定しやすい。その中に、前題材で扱った遊びやダイナミックに体を動かす遊びを含むことで、新奇さが苦手な児童も安心して遊べると考える。
 - ・オオカミをやっつける場面は、友達と力を合わせてオオカミにボールを投げたり、一人1本の鍵をさしてオオカミを部屋に閉じ込めたりする。これらは、互いを意識し合ったり声を掛け合ったりする活動や関わり合う場面に必要な言葉を引き出しやすい。
- 以上の4点から本題材を設定した。

- (3) 指導に当たっては、次の点について特に工夫した。

児童が時間いっぱい遊べるように

- ・安全面や衛生面を最優先に、児童の関心が高い遊びのコーナー、活発な身体活動を目指したコーナーを設置し、その様子に応じて内容や遊具の数、配置を改める。
- ・達成感をもち、意欲を高められるよう、夢中になって遊ぶ児童を称揚したり、周囲の児童にも楽しんでいる様子や遊び方を伝えたりする。
- ・遊びの楽しさを実感するために、遊びに沿った言葉や気持ちを表現する言葉を掛けたり、代弁したりする。
- ・遊びに参加することが難しい児童には、その様子を見取り、児童の要求等に応じながら、少しずつ遊びを提案していく。

児童が友達や教師と関わり合って遊べるように

- ・二人で運ばないといけないうや二人乗りの電車など、児童同士や児童と教師が、やりとりをしたり複数で遊んだりする必然のあるコーナーや遊具を設ける。

- ・児童が声を掛け合ってオオカミをやっつけられるように、紙芝居で、児童に話してほしいせりふを全員で声を合わせて言う場面を作る。オオカミを退治するときにやりとりできるよう、友達と一緒に石を投げたり、小屋のドアに一人1本の鍵を差し込んだりする場面を設定する。
- ・教師は同じ遊びを共有するメンバーとして、児童同士や児童と遊びをつなぐ役割をしながら、一緒に遊ぶ。
- ・児童によっては、周囲への関心を段階的に広げられるよう、教師が遊びに誘ったり、モデルを示したりする。

2 指導計画（総時数13時間）

小題材名	時数	目 標
(1) みんなで 「きらりの家」を作ろう！	2	・きらりの家にあるいろいろなコーナー遊びを体験し、好きなコーナーを見付ける。 ・段ボールを積み重ねたり貼り合わせたりして、きらりの家を完成させる。
(2) みんなで オオカミをやっつけよう！	6 (本時6／6)	・きらりの家にある好きなコーナーで、自分から遊びに取りかかったり、工夫して遊んだりする。 ・友達や教師と関わりながらオオカミが逃げる小屋のドアに鍵をさす。
(3) 工夫して オオカミをやっつけよう！	5	・好きなコーナーで友達と一緒に遊んだり、友達に自分から関わったりする。 ・友達と協力してオオカミを退治したり、複数のオオカミを退治する方法を一緒に考えて試したりする。

3 本時の計画（13時中の8時）

(1) 本時の目標

- ①友達や教師とのやりとりを楽しみ、相手を誘ったり、相手からの働き掛けを受け入れたりしながら、一緒に遊ぶ。
- ②オオカミをやっつけるストーリーが分かり、できるだけ一人でドアに向かい鍵をさす。

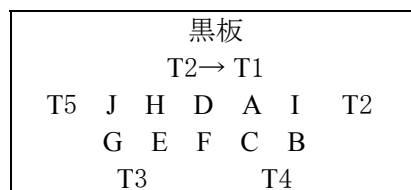
(2) 児童の目標と手立て

No.	氏名・性別	目 標	手立て
1	A (女)	・友達や教師に話し掛けたり物を受け渡したりしながら遊ぶ。	・教師から「どうぞ」と言ってから物を渡す等、やりとりのモデルを示す。
2	B (女)	・友達や教師を誘って好きな遊びをして遊ぶ。	・関心をもちやすいような素材、遊具を用意し、遊んで見せる。
3	C (男)	・友達を誘い、オオカミが逃げる小屋のドアに鍵をさす。	・友達に声を掛けられるよう、友達への注目を促す。
4	D (男)	・自分から好きな遊びに向かい、教師や友達と遊ぶ。	・自分から遊具に向かう様子を見守り、遊び始めた遊具を用いて遊んで見せる。
5	E (男)	・友達と一緒に、オオカミが逃げる小屋のドアに鍵をさす。	・一人で鍵をかけるのが難しい児童と一緒に「Eくん、手伝って」と言葉を掛ける。
6	F (男)	・友達に声を掛けながらオオカミが逃げる小屋のドアに鍵をさす。	・鍵をかけていない友達に気付けるような言葉を掛ける。
7	G (男)	・シーツブランコを揺らしてもらうために教師に「お願い」と依頼する。	・シーツブランコを揺らすために教師が二人必要なことを伝え、戸惑っているときは「〇〇先生にお願いしたら」と伝える。
8	H (女)	・自分から好きな遊びに向かい、教師や友達と遊ぶ。	・遊びや友達の様子を言葉で伝えながら、一緒に遊ぶ。
9	I (男)	・「入れて」「貸して」等と話し掛けながら友達と遊ぶ。	・教師が話し方の手本を示す。自分から話し掛けた場面はその場で応じる。
10	J (男)	・教師や友達の誘い掛けを受けて、一緒に遊ぶ。	・遊具を見せながら誘ったり、友達の誘い掛けに気付けるよう促したりする。

(3) 過 程

時間	学習活動	指 導 上 の 留 意 点
10分	1 Tシャツを着て、集まる。 2 本時の活動を知る。 (1)紙芝居を見る。 (2)廊下に並び、多目的室に移動する。	・お話の世界に気持ちを向けるきっかけになるよう、紙芝居のこぶたと同じ衣装(Tシャツ)を着る。 ・遊びの始まりが分かり、期待感を高められるよう、身振りを付けて「始まりの歌」を元気に歌う。 ・前時を思い出したり、本時の遊びへのイメージを膨らませたりできるよう、「きらりん」にふんした T1が、児童の反応に応じながら紙芝居を読み聞かせる。 ・「みんなで仲良く遊ぶ」「力を合わせてオオカミをやっつける」という約束を意識付けるために、Tシャツに星(シール)をもらえることを予告する。
25分	3 きらりんの家で遊ぶ。 ・台所(ままごと) ・ふとん(シーツブランコ) ・お風呂 (紙吹雪、風船の感触) ・カーテン(風船、紙テープ、トランポリン) ・トンネル、小屋 (かくれんぼ) ・電車、線路(電車ごっこ) ・段ボール車(宅急便ごっこ) ・キャタピラー、おめん、剣 (変身ごっこ) 4 オオカミをやっつける。 (1)みんなでオオカミに石(新聞紙ボール)を投げる。 (2)オオカミが入った小屋のドアに鍵を1本ずつさす。 (3)オオカミを許す。	・児童が発想を生かし、イメージした遊びを展開させられるように、様子を見守ったり、やりたいことを尋ねてヒントを出したりする。 ・遊び方や話し方のモデルになるよう、一緒に遊びながら遊具の使い方や話し掛け方等を演示する。 ・友達の遊びに関心を示す児童へは、一緒に遊べるように、教師が誘いかけたり一緒に「入れて」と言ったりする。 ・友達や教師と関わりながら遊べるように、T1は全体を見ながら児童同士をつなぐ。T4はBと、T5はJと一緒に遊び、場を共有している児童へ支援する。 ・児童が安全に遊べるよう、T2は線路付近、T3はシーツブランコやトンネル付近にいて、順番を守る約束を話したり、遊具の状態を確認したりする。 ・オオカミをやっつけることへの期待感を高められるよう、場面転換の音楽を流す。 ・協力して石や鍵を運べるよう、二人以上で持つ箱にボールや鍵を入れておく。 ・鍵(新聞紙の棒)をさした児童が分かるよう、鍵に色を付けておく。児童から友達に「○さんお願い」と依頼できるよう、「まだの人は誰かな」と気付きを促す言葉を掛ける。 ・みんなでオオカミをこらしめた達成感をもてるよう、小屋の前に集まり「やったー」と万歳をする。
10分	5 片付ける。 6 きらりんから星をもらう。 7 教室へ帰る。	・片付けることに気付けるように、音楽を流す。 ・全員で協力して片付けられるよう、テーブルの枠で片付けの場所を示し、所定の場所に遊具を集めることを伝える。 ・楽しかったことを具体的に発表するために、児童に応じて活動の写真を提示したり、話形を示したりする。 ・次時への期待感や2つの約束を守れたという達成感をもてるよう、Tシャツに星を貼り、拍手で称揚する。

【配置図】 ○1年2組教室



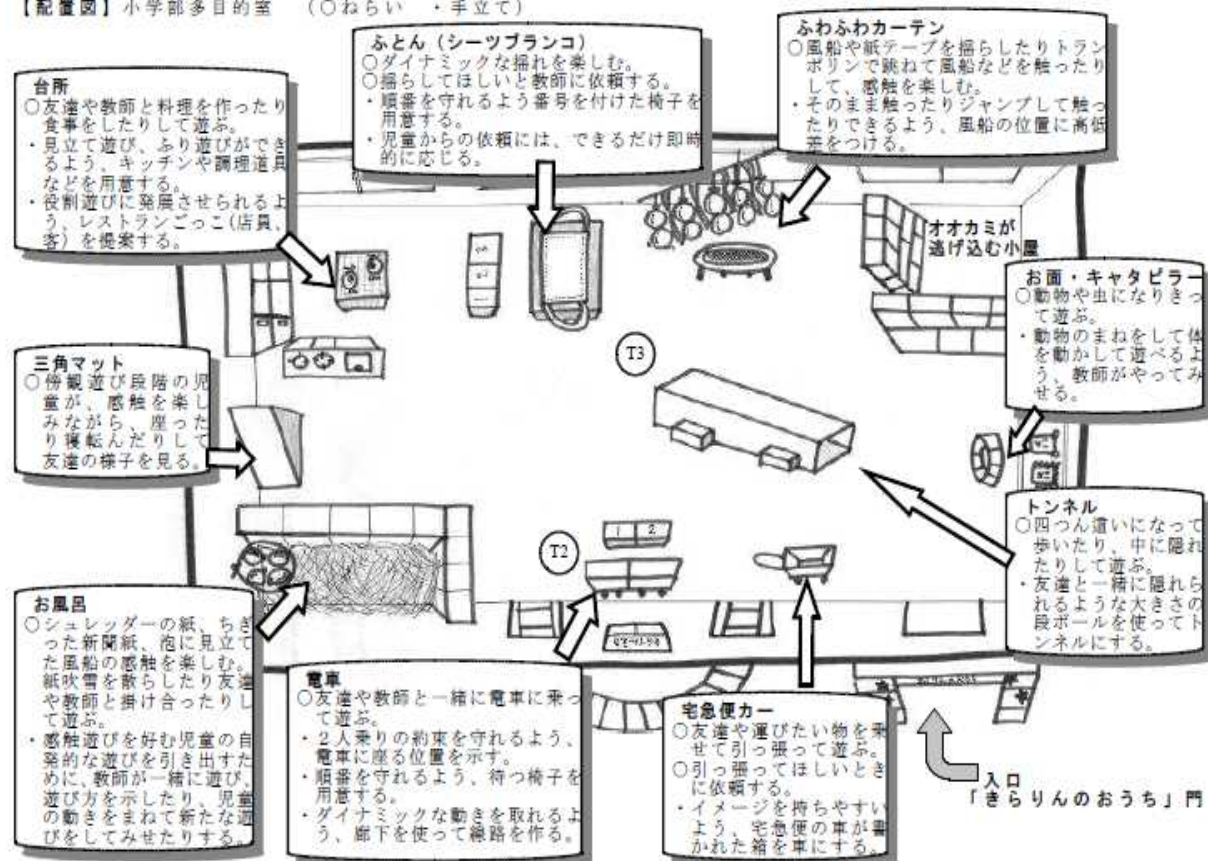
○小学部多目的室
次ページ

(4) 評 価

- 児童
 - ・友達や教師とやりとりをし、相手を誘ったり働き掛けを受け入れたりしながら一緒に遊んだか。
- 教師
 - ・児童が友達や教師と一緒に遊ぶための遊具の配置、教師の働き掛けは適切であったか。

*ねらいを明確にした遊具の配置図

【配置図】小学部多目的室 (○ねらい・手立て)



＊題材を通して育てたい力の明確化

児童の遊びと関わりの実態と目指す姿

遊びの種類		遊びの発達段階						
協同遊び	何かを作るとか、ある一定の目的のために一緒に遊ぶ。							
連合遊び	他の子どもと一緒に1つの遊びをし、おもちゃの貸し借りをする。							
並行遊び	他の子どものそばで、同じような遊びをしているが、相互に干渉しない。							
ひとり遊び	1人で遊んだり、ほかの子が使っていないおもちゃで1人で遊ぶ。							
傍観遊び	他児と関係をもたずに、自分だけの遊びをしている状態。							
何にも専念していない行動	何もしないで歩き回る、部屋の中を見回したりする							
		感覚遊び	やりとり遊び	物を使わない遊び	物を使った遊び	象徴遊び	スクリプトに添ったふり遊び	集団ゲーム
		受動的遊び		自発的遊び				
○題材スタート時の実態 ●題材終了時に目指す姿		・揺らし遊び ・くすぐり遊び ・高い高い	・イナイイナイパー ・手遊び ・ミラリング ・モニタリング	・手遊びや体操の模倣	・積木倒し ・ボールのやりとり ・簡単な操作のあるおもちゃ ・絵本の読み聞かせ	・ままごと ・人形遊び ・電車遊び ・見立て遊び	・お医者さんごっこ ・お店屋さんごっこ	・鬼ごっこ ・フルーツバスケット
★遊びの発達段階★								

◇【遊びの指導】の授業づくりにおいて大切にしてほしいこと

＜教師の支援＞

- ・遊びを充分に楽しむためのテーマの設定や遊具の内容や配置、空間の構成
- ・ねらいや課題に基づいた働きかけと教師の役割

＜児童の姿＞

- ・主体的に活動するためのねらいの明確化
- ・変容や課題を導く客観的な評価の実施と共有の工夫

◇「授業検討会」→「授業研究会」を通した授業改善について

- ・「遊びの指導」の主体は言うまでもなく子どもである。素材や遊具の楽しさを十分に感じ取り、「やってみたい」「もっと遊びたい」という欲求から、めいっぱい遊んで「楽しかった」と自己完結する遊びも大切である。今回の実践では、さらに、子どもの豊かな育ちを目指して、今でなければ経験できない遊びやもっと体験してほしい遊び、例えば友達や教師とダイナミックに、例えば教室の隅っこで夢中になってという、遊び本来の楽しさを存分に感じてほしいという教師の意図が盛り込まれていた。また、同じ場を共有し、楽しいという気持ちを共感できる教師や友達との仲間意識や相手意識、社会性を育んでいきたいという教師のねらいが單元化された授業であった。教師は遊びを支え、時には仲間として、時にはモデルとして、時には見守り役に徹しながら、子どもたちの一瞬を的確に捉えて即時評価を行った。そして授業後の映像記録での振り返りや記録の工夫等により、丁寧な子ども理解に基づいた授業改善を進めた。次時に生かすための客観的な評価の在り方や、一人一人の目指す姿を焦点化していく過程については「遊びの指導」以外でも参考にしてほしい実践である。
- ・「遊びの指導」は、生活科の内容や各教科等に関わる広範囲の内容を取り扱い、その後の教育活動の基礎・基盤となる指導である。今回の授業で見た「大きな声で返事をする」「順番を待つ」「集中して取り組む」「話を聞く」「遊具や道具を大切に扱う」「友達を思いやる」等の子どもたちの姿は、遊びそのものの姿とは異なる一面であるが、入学後から取り組んでいる日々の教育活動の成果を示していると同時に、教師の指導力や子どもと教師との良好な関係性も映し出している。安心できる環境の中で自らの力を精一杯発揮しようとする遊びでの姿は、将来の「自立と社会参加」を目指した姿に通ずる。豊かな育ちや主体性を育むために、小学部1年生段階からの計画的、継続的、発展的な指導の日々の積み重ねの大切さを再確認できたとともに、今後の取組に期待したい。

3 稲川支援学校の取組

授業検討会・授業研究会 取組の実例【稲川支援学校 小学部】

単元名「おはなしであそぼう ～おおかみと7ひきのこやぎ～」

単元の概要

- ・ペープサートを使った紙芝居でお話を見聞きする。
- ・登場人物の子やぎになって、おおかみ役の教師と追かけっこやかくれんぼをして遊ぶ。

児童の主な様子

- ・ペープサートの動きをよく見て、お話を楽しんでいる。
- ・おおかみ役の教師とのやりとりを楽しんでいる。
- ・友達の様子を見たり、まねしようとしたりする姿が出てきた。
- ・見つけてもらうことを期待してかくれんぼを楽しんでいる。



授業検討会

○検討を踏まえた改善点

学習活動の展開と教師の支援

- ・授業の構成の工夫
- ・変化のある繰り返しの活動
- ・教師の言葉掛けによる肯定的な意味付け

環境設定の工夫

- ・遊具の意図を明確にした場作り
- ・登場人物になりきって遊べる工夫



授業研究会で得たことを生かして

環境設定の工夫

- ・遊び場の広さの検討
- ・遊具の精選
- ・隠れ場所の配置の工夫



遊びの発展、教師の支援

- ・教師の役割を児童の役割に
- ・児童の言葉を生かした遊びの発展
- ・児童の行動を教師が言語化



◇単元の概要と設定理由

- ・話の展開が分かりやすく、せりふの繰り返しが多くあります。おおかみから逃げたり、隠れたりするスリルを味わえます。
- ・物語の世界を共有することで友達の様子をまねたり、誘ったりする姿が見られます。
- ・一緒に遊ぶ楽しさを体験し、満足感をもつことで、学習場面以外でも友達と関わろうとする姿を期待しました。

◇授業検討会による改善点

- ・児童が自由に遊べる場面の設定や、繰り返しの活動に変化を付ける等、学習活動の展開を見直しました。
- ・児童同士の関わりを無理に作らず、児童の行動に肯定的な意味付けをしました。
- ・遊具の意図を明確化することで、児童にどのように遊んでほしいかという教師の思いを具体的にイメージし、共通理解することができました。

◇授業研究会後の取組

- ・おおかみ役を児童と一緒に演じ、児童がペープサート进行操作する場面を増やすことで、より意欲が高まりました。
- ・「やぎさんのいえ」で、「クリスマスパーティーをしよう」「サンタさんにお手紙を書こう」という児童からの提案を取り入れたことで、新しい遊びが展開され、児童同士の自然な関わりが増えました。
- ・児童の行動を言葉で伝えることで、児童同士の関わりが広がっていくことを実感しました。

小学部 第1、2学年 遊びの指導 学習指導案

日 時 平成28年11月21日（月）

3校時 10:30～11:15

場 所 小学部プレイルーム、体育館

指導者 池部和美（T1）伊藤優子（T2）

山田裕子（T3）佐藤まゆ子（T4）

1 単元名

おはなしで遊ぼう～おおかみと7ひきのこやぎ～

2 単元目標

- （1）ペープサートの動きを見て、お話を聞いたり、教師と一緒にせりふを言ったりして楽しむ。
- （2）教師や友達と一緒に追いかけてっこをしたり、かくれんぼしたりして、やりとりを楽しみながら遊ぶ。

3 児童と単元について

（1）児童について

本学習グループは、小学部1年男子1名、女子2名、2年男子2名の計5名からなる。2年生男子1名は座位保持椅子を使用している。毎月、月曜日に3、4回、リハビリのため通院しており、1、2年合同の遊びにほとんど参加することができない。

コミュニケーション面では、ほとんどの児童が教師とのやりとりが中心であるが、教師を介して友達とやりとりすることができるようになってきている。

遊びの指導は、学年の遊び、1、2年合同での遊び、小学部合同での遊びがある。

1、2年生合同の遊びでは、これまで、体育館で遊具を使って自分の好きな遊びを十分に楽しむ活動をしてきた。児童同士が直接関わる場面はほとんど見られなかったが、自分の好きな遊具に向かい、繰り返し遊んだり、遊具を共有したりして遊ぶ様子が見られるようになってきた。また、水遊びでは、水を入れたビニールプールの中で水を掛け合ったり、じょうろやバケツなどの道具を貸し借りして遊ぶ姿が見られた。普段ほとんど関わって遊ぶことがない2年生の児童が、1年生の遊ぶ姿を見てまねて、友達に水を掛けて遊ぶなど、遊びにおいて共通のテーマを設定することで、教師や友達と関わりながら遊ぶ場面が増えてきている。

（2）単元について

本単元では、グリム童話「おおかみと7ひきのこやぎ」のお話を見聞きしたり、お話の場面をイメージしながら、追いかけてっこやかくれんぼをしたりする。このお話は、話の展開が分かりやすく、せりふの繰り返しが多いこと、おおかみから逃げたり隠れたりするスリルを味わうことができることで、児童が興味をもち、教師や友達と関わりながら遊ぶ経験ができるのではないかと考えた。

また、みんなで同じ物語の世界を共有することで、同じ役の友達の様子を見たり、おおかみから隠れたり、やっつけたりする場面では、友達を誘ったりする姿が見られるのではないかと考える。お話にイメージがもちにくい児童には、音楽で行っているリトミックの要素を取り入れ、ピアノの音を合図に逃げたり、隠れたりすることで、十分に体を動かしながら遊びを楽しむのではないかと考えた。

これらの遊びを繰り返し行うことで、友達や教師と遊ぶ楽しさを十分経験し、満足感をもつことで、学習場面以外でも友達と関わろうとする姿が見られるのではないかと考え、本単元を設定した。

(3) 指導にあたって

- ・お話の世界をイメージして楽しめるように、遊びの場を「やぎさんやま」と「やぎのおうち」に分けて設定し、遊具を配置する。
- ・お話の内容が分かり、見通しがもてるように、繰り返しのせりふを入れたり、場面に応じた音楽を入れたりする。
- ・児童が自分の役割が分かり、自分でペープサートを動かすことができるように、顔写真を付けたり、操作する場所に印を付けたりする。
- ・児童が自分の役割になりきって遊ぶことができるように、こやぎの帽子としっぽを用意する。
- ・遊び方が分からない児童には、遊び方をまねすることができるように、T4がこやぎ役になり、児童を誘いながら一緒に遊ぶ。
- ・おおかみに捕まったことが分かるように、おおかみ役の教師はキャスターカーで移動し、隠れている児童を見つけたらキャスターカーに乗せる。
- ・遊びの終わりが分かり、満足感をもって終わることができるように、母やぎ役の教師が迎えに行ったり、遊びの後半では、「仲良しダンス」をみんなで踊ったりする場面を設定する。

4 指導計画（総時数10時間 本時 6／10時間）

小単元名	時数	主な目標
おはなしで遊ぼう① ～おおかみと 追いかっこをしよう～	3	・教師の読み聞かせを見聞きして楽しむ。 ・こやぎになり、教師や友達にしっぽを捕られないように逃げて遊ぶ。
おはなしで遊ぼう② ～おおかみから逃げて かくれよう～	4 (本時3/4)	・ペープサートを自分で操作したり、せりふを言ったりしてお話を楽しむ。 ・こやぎになり、おおかみ役の教師から逃げたり、隠れたりしながら、教師や友達とやりとりを楽しんで遊ぶ。
おはなしで遊ぼう③ ～おおかみをやっつけよう～	3	・お話の流れに沿って、おおかみ役の教師とのやりとりを楽しみながら、友達と一緒に遊ぶ。

5 本時の計画

(1) 目標

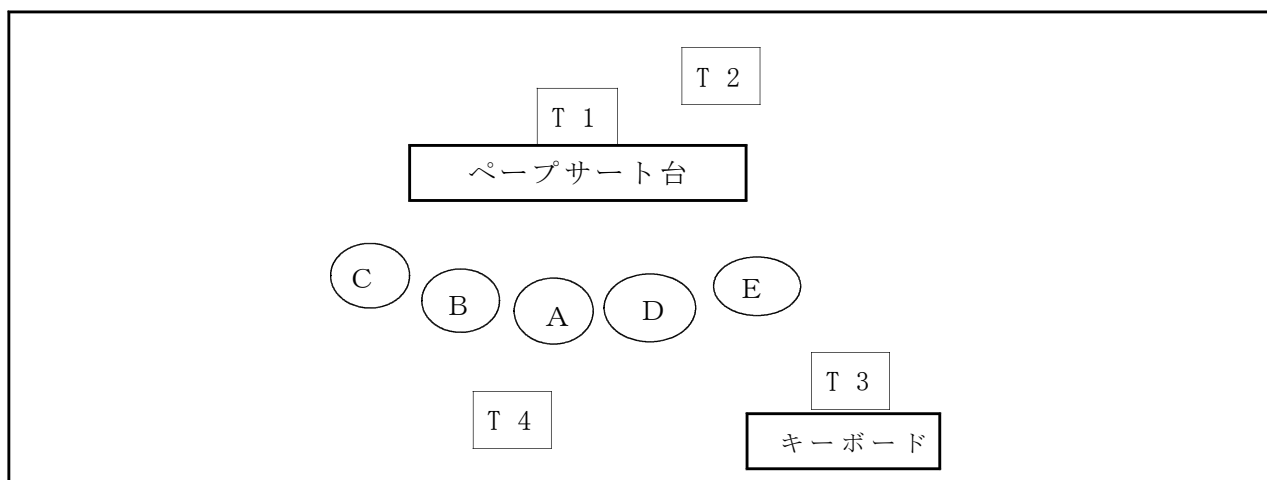
- ・ペープサートを自分で選んだ隠れ場所に動かしたり、せりふを言ったりして、お話を楽しむ。
- ・教師や友達と一緒に、自分の好きな隠れ場所を選び、おおかみ役の教師とのやりとりを楽しみながら遊ぶ。

(2) 児童の実態と本時の目標

	単元に関する実態	本時の目標
A 1年 (女)	・絵やせりふを手がかりにして大まかなストーリーを理解し友達をまねてペープサートを動かすことができる。 ・友達の後を追ったり、教師のまねをしたりして、かくれんぼ遊びを楽しむことができる。	・自分で隠れ場所を選んでペープサートを動かして遊ぶ。 ・友達や教師のまねをして隠れ、おおかみに見つけられるのを期待しながら隠れ続ける。
B 1年 (女)	・お話の流れを理解し、教師と一緒にせりふを言ったり、ペープサートを動かしたりすることができる。 ・かくれんぼ遊びのやり方が分かっている。おおかみを見つけることを期待し、楽しみにしている。	・ペープサートを自分で隠れ場所に置いたり、せりふを言ったりして、おおかみ役の教師とのやりとりを楽しむ。 ・おおかみの動きを見ながら、自分の好きな隠れ場所に行き、おおかみに見つけられるのを期待しながら隠れる。
C 1年 (男)	・お話の流れや登場人物のせりふを覚えている。 ・お話をイメージしながら、逃げたり、隠れたりすることができるようになってきている。	・自分でペープサートを動かしたり、せりふを言ったりして、お話を楽しむ。 ・おおかみに捕まらない場所を自分で選びおおかみとのやりとりを楽しみながら遊ぶ。
D 2年 (男)	・遊びの流れが分かってきて、友達の様子を見てまねる姿が見られてきた。 ・追いかっこが好きで、おおかみが来ると喜んで自分から逃げる。	・自分の置きたい場所を選び、ペープサートを動かして遊ぶ。 ・おおかみを見て、自分から逃げ、おおかみとのやりとりを楽しみながら遊ぶ。
E 2年 (男)	・教師の語りかけや友達の声を聞いて笑顔を見せる。 ・慣れない遊びの環境に緊張が見られるが、慣れ親しんだ素材(シャワーカーテン)に自分から手を伸ばして触ろうとする姿が見られる。	・教師や友達の声を聞いたり、動きを見たりして楽しむ。 ・「やぎさんやま」で、友達の様子を見ながら、教師と一緒に移動し、好きな素材(シャワーカーテン)に自分から手を伸ばす。

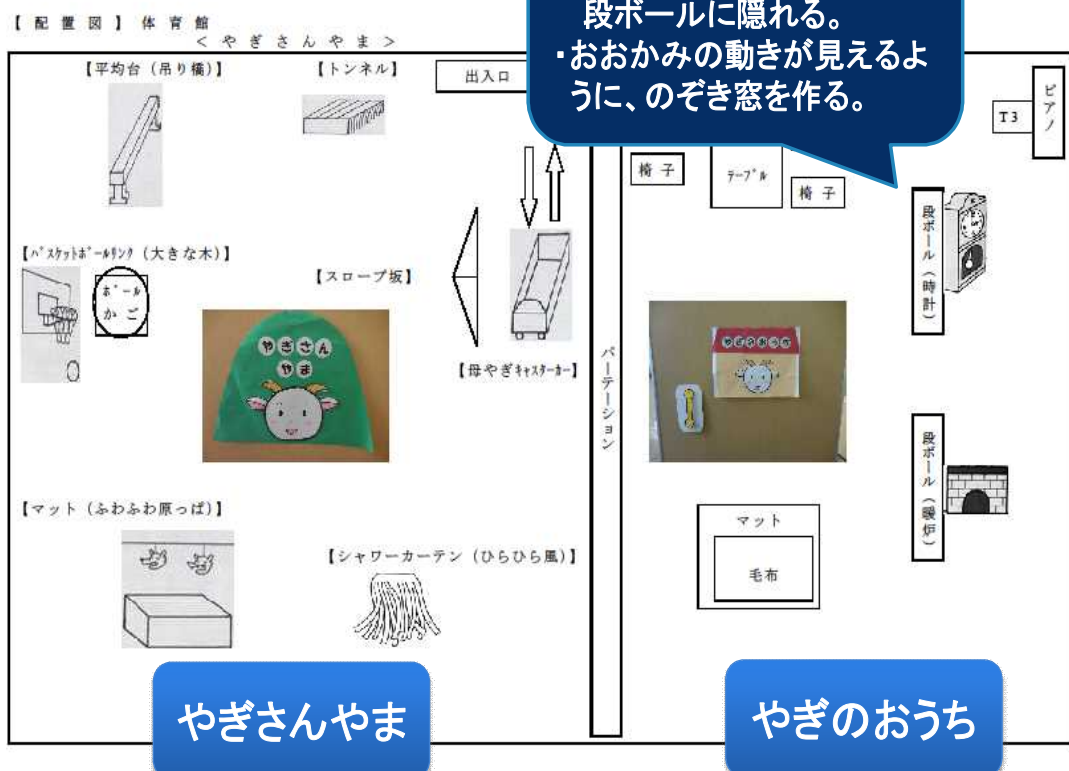
(3) 配置図

<学習活動1、2> 小学部プレイルーム



<学習活動3、4> 体育館

環境設定の工夫



(4) 展開

時間	学 習 活 動	指導上の留意点及び手立て	準備物
1 5	1 ペープサートの動きを見たり、お話を聞いたりする。	・イメージを膨らませながらペープサートを楽しむことができるように、T 1 が母やぎ、T 2 がおおかみを担当し、せりふのやりとりをしたり、音楽に合わせて動かしたりする。 ・児童が自分でペープサートを動かせるように、顔写真の付いたペープサートを一人ずつ手渡し、「どこに隠れるかな」と言葉を掛ける。(T 1)	・ペープサート ・おめん ・しっぽ
5	2 こやぎの衣装を付けて、体育館に移動する。	・こやぎになりきって遊ぶことができるように、帽子としっぽを準備する。	・帽子 ・しっぽ
7	3 「やぎさんやま」に行き、母やぎと遊ぶ。	・ペープサートでのお話と関連させることができるように、イメージできる遊具を設置する。 ・遊びの始まりと終わりが分かるように、音楽を流す。 ・安全面に留意し、A は、教師と一緒に手をつないで移動する。(T 4) ・E が自分から手を伸ばすことができるように、シャワーカーテンを揺らしたり、呼びかけたりする。(T 3) ・「やぎのおうち」に帰ることが分かるように、ベルを鳴らして合図をする。	・パーテーション ・平均台 ・机 ・マット ・ボール ・スロープ ・シャワーカーテン ・CD ・ベル
1 5	4 「やぎのおうち」に帰り、おおかみから逃げたり、隠れたりして遊ぶ。 (2 回行う。)	・お話と遊びを関連することができるように、読み聞かせと同じ音楽を使い、一緒に歩いたり、走ったり、逃げたりする。(T 1、T 4) ・A、D が自分で隠れることができるように、先導して隠れ場所に行き、誘い掛ける。(T 1、T 4) ・B、C がおおかみを見つけることを期待して待つことができるように「もういいかい」と言葉を掛ける。(T 2) ・E が安心して隠れ場所にいることができるように、担任が側にいて、友達の様子を伝える。(T 3) ・児童がおおかみに捕まるスリルや期待感をもつことができるように、おおかみは探したり、追いかけてたりする。(T 2) ・おおかみに捕まえられるイメージをもてるように、キャスターカーを押しながら移動し、隠れている児童を見つける。(T 2)	・段ボール ・椅子 ・マット ・毛布 ・キャスターカー (おおかみ、母やぎ用) ・顔写真のカード

		・ 2 回目の隠れるタイミングが分かるように、おおかみ登場の音楽を流し、「おおかみが来たぞ。逃げろ！」と声を掛ける。 (T 1、T 3) ・ 遊びの終わりが分かり、満足感をもって終えるよう、母やぎはキャスターカーで迎えに行き、プレイルームに移動する。 (T 1)	
3	5 キャスターカーでプレイルームに移動し、終わりのあいさつをする。	・ 遊びの余韻を感じながら授業を終えることができるように、児童に感想を引き出す言葉を掛けながら移動する。(T 1)	

(5) 評価

- 【児童】・読み聞かせで、ペープサートを自分で動かしたり、せりふを言ったりしてお話を楽しむことができたか。
- ・ 自分からおおかみから逃げたり、隠れたりして、おおかみ役の教師とやりとりをして遊ぶことができたか。
- 【教師】・児童が自分でペープサートを操作したり、せりふを言ったりできるような教材教具、支援ができていたか。
- ・ 児童が教師や友達と関わり、自分から遊ぶことができるような環境設定、教材、教師の言葉かけができていたか。

～授業づくりを通して～

【佐々木義範 教育専門監より】

◇【遊びの指導】の授業づくりにおいて大切にしてほしいこと

- ・ 児童が「遊ぶことが楽しい」と思える授業に
- ・ 単元計画を「児童の思い」に沿ったものに
- ・ 環境設定の最適化を目指した準備を
- ・ 教師は児童の動きに対して肯定的な意味付けを

◇「授業検討会」→「授業研究会」を通した授業改善について

児童が本単元で「楽しい」と思うことは一人一人異なりました。先生のように遊びを進める役割が楽しい児童、オオカミに追いかけられるのが楽しい児童、じっと隠れているのが楽しい児童等です。逃げ回る場所の広さを吟味したり、「隠れ家感」が高まるように工夫したりして、遊びがマンネリにならないように授業改善を進めました。やがて、遊びを重ねるうちに、児童の「楽しい」と思う事柄も質も少しずつ変化していきました。

先生方は、アンテナを高くして児童の変化をキャッチしながら「〇〇ちゃんは上手に逃げたね。」「じっと隠れているとドキドキが大きくなるよね。」等、児童の行動に言葉を添えて肯定的な意味付けをしました。

児童たちはこの単元を通して、「もっといろいろなことをして遊びたい。」という思いを強くもったことでしょう。

実践編Ⅱ

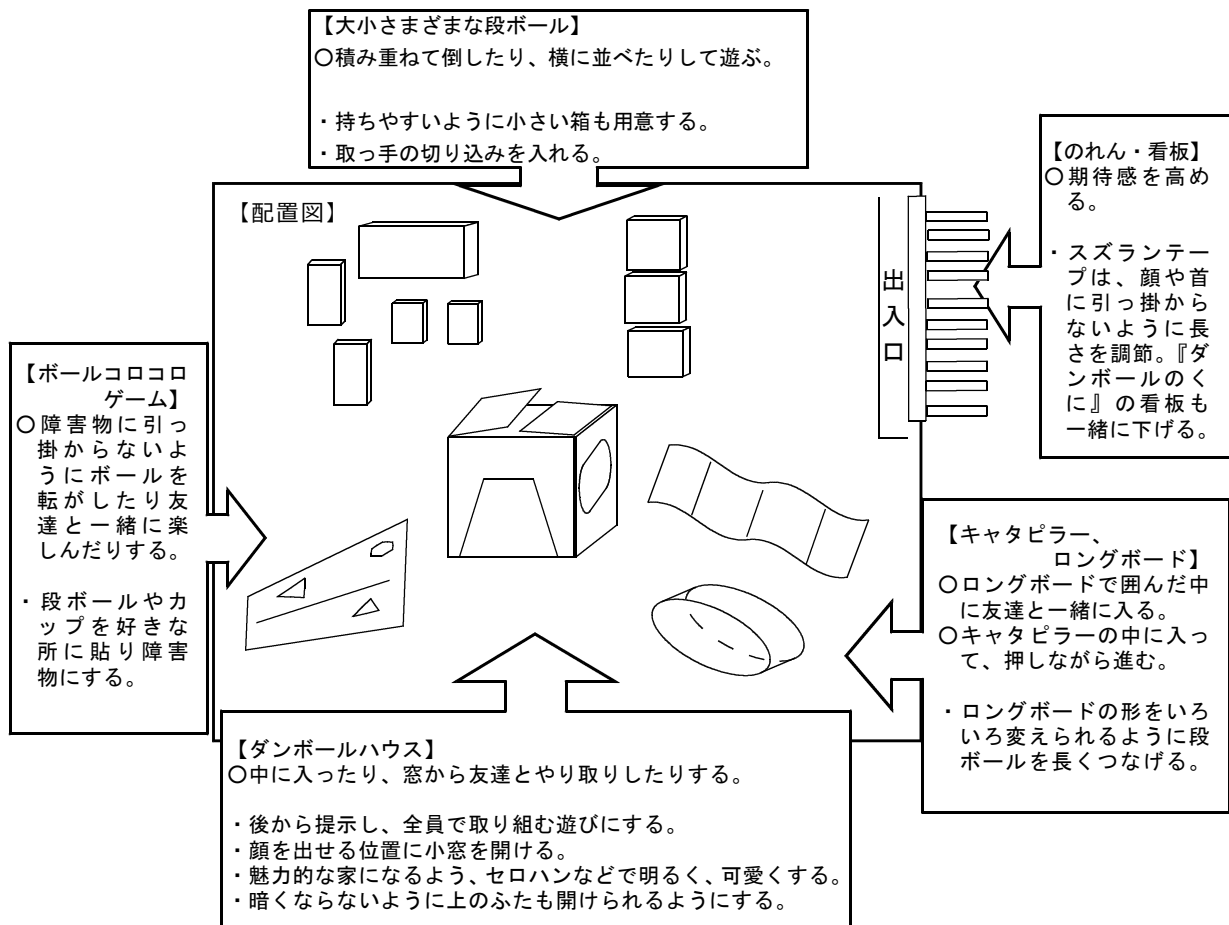
1 題材の要旨・特徴

大小様々な段ボールを置いた「ダンボールのくに」と称した教室での段ボール遊びである。歩行や座位に支援が必要な児童もいるが、好きなコーナーに自分から移動したり、段ボールを積み重ねて倒して遊んだり、段ボールの中に隠れたり、友達と一緒に入ったりして、体を動かしながら友達と一緒に遊ぶ姿を期待し、本題材を設定した。

2 指導の実際

(1) 環境設定の工夫

- ・ はじまりの会の教室と、段ボールを配置した教室と、2つの教室を使用した。
- ・ 選択したり好きな遊びを見つけたりできるように、遊び方の異なる段ボールを各場所に配置した。場面の切替の時には状況に合わせた音楽を流した。
- ・ 関わりながら遊ぶことができるよう、友達と2人で遊ぶゲームを用意したり、全員で遊ぶ場面を設定したりした。



(2) 教師の支援の工夫

- ・遊びの見本となるよう、教師が積極的に遊んだり、遊びに誘ったりした。
- ・関わりを広げることができるよう、特定の教師だけではなく、児童の近くにいる教師が支援した。
- ・友達に注目したり、遊び方を工夫したりできるよう、友達が遊んでいる様子を伝えたり、誘うように言葉掛けしたりした。

(3) 児童の様子

のれんをくぐって入ることで、「ダンボールのくに」で遊ぶことに期待感をもち、楽しみにするようになった。ダンボールハウスに一人ずつ入るようにしたことで自然に順番を待てるようになり、みんなでダンボールハウスの窓や扉から友達とやり取りするようになった。また、回数を重ねるうちにダンボールハウスに友達と一緒に入りたがるようになった。



3 授業改善の実際と児童生徒の変容

(1) 評価の視点【授業実践チェックリスト 10-(2)③・④、10-(3)、8】

- ・一人でやってみようとするための教材教具の見直し
- ・関わりを広げるための教材教具の工夫
- ・全員で遊ぶ場面の検討と時間設定

(2) 児童の変容

- ・小さい箱を多数用意し側面に穴を開けて持てるようにしたことで、一人でも積み重ねて遊ぶことができ、友達と一緒に積んだり、貸し借りしたりする姿も見られた。また、段ボールを郵便物のようにして友達に届けたり、ロングボードで囲んだお風呂に友達を誘ったりするなど、遊びや関わりに広がりが見られた。
- ・全員で遊ぶ場面を最後の方にしたことで、遊びが中断されず、好きな遊びをする時間が増えた。また、カートに乗った段ボール姫がやってきて段ボールを欲しがっているという設定でみんなで片付けをすることにした。段ボールがなくなることによって終わりを意識できるようになった。



1 題材の要旨・特徴

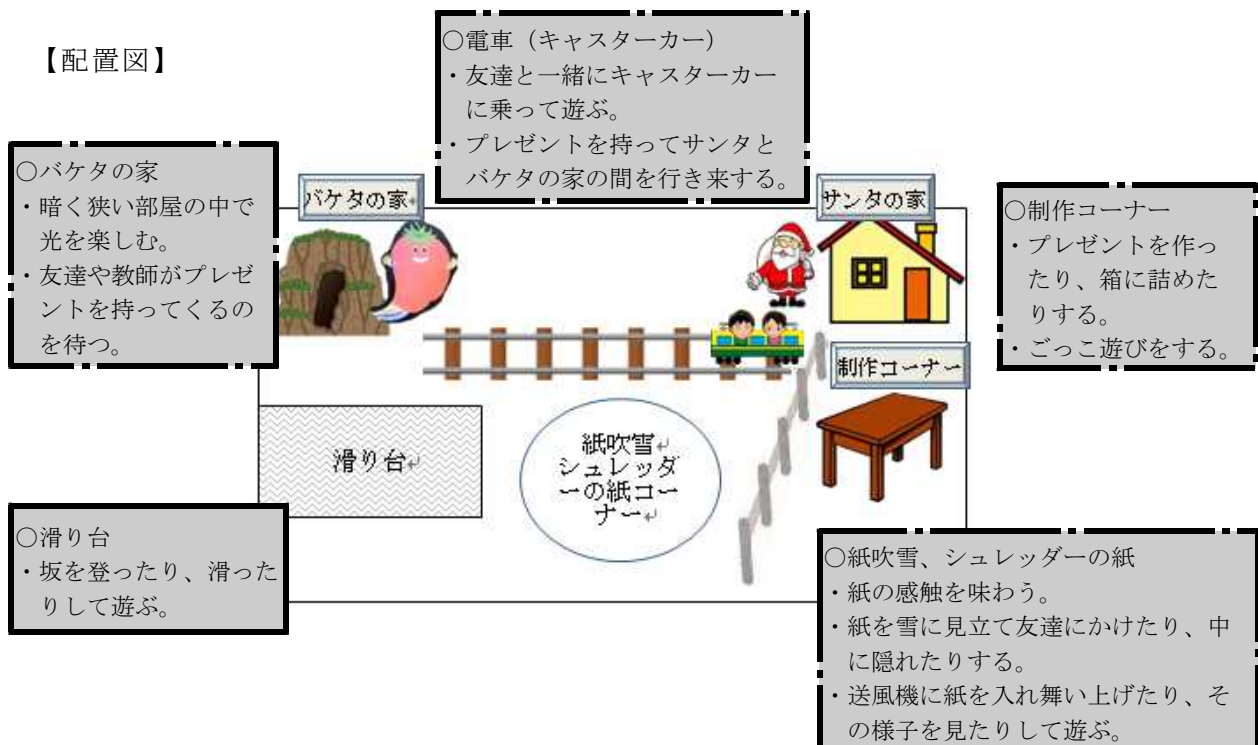
児童が年末に一番楽しみにしているクリスマスを題材とし、プレイルームに設定したサンタランドで遊ぶ題材である。この題材を通して、クリスマスをイメージしながら、遊具に自分から向かい主体的に遊ぶこと、お花紙などの素材に触れたり、送風機の中に入れて舞い上げたりして遊ぶこと、教師を介しながら友達と関わって遊ぶことをねらいとした。また、遊びの中にサンタと絵本の『バケタ』という教師が扮するキャラクターを登場させ、プレゼントの受け渡しというやりとりを取り入れることで、分かりやすい物のやりとりを通して、友達や教師と関わる楽しさを味わってほしいと考え実践した。

2 指導の実際

(1) 環境設定の工夫

- ・児童の興味・関心や児童の遊びの実態を考慮し、どの児童も主体的に遊びに取り組めるような遊具の設定
- ・遊具での遊び方やねらいを明確にした遊具・教材の検討
- ・児童同士の遊びをつないだり、様子を見渡したりできる遊具の配置
- ・1単位時間の授業の中で、登場するキャラクターや遊び場の変化

【配置図】



(2) 教師の支援の工夫

- ・教師の役割の明確化
- ・児童の思いに寄り添い、児童の遊びのイメージを大切にした言葉掛け
- ・児童の心の動きに沿った誘い掛けと児童同士をつなぐ働き掛け
- ・他者と関わって遊ぶ楽しさを味わえるようなやりとりのモデルとなる支援

(3) 児童の様子

- ・導入でのパネルシアターでの「コンコンコン（ノック音）、サンタさんプレゼントどうぞ」のやりとりをまねて、ランドの中でもサンタやバケタにプレゼントを渡しに行く様子が見られた。また、お話のイメージを膨らませ、遊びを工夫したり、友達や教師とのやりとりを楽しんだりする児童の姿も見られた。
- ・一人遊び中心だった児童が、遊びを繰り返すことで、友達の様子をまね、自分から教師にプレゼントを渡しに行ったり、「(キャスターカーを) 引っ張って」と依頼したりして遊ぶようになった。
- ・バケタ役の教師との遊びが中心で集団での遊びに消極的だった児童が、集団の中で楽しんで遊ぶ姿や「〇〇さんと一緒に（滑り台を）滑りたい」など友達との遊びを楽しんでいる姿が見られるようになった。



3 授業改善の実践と児童の変容

(1) 評価の視点【授業実践チェックリスト 10-(2)、(3)】

(2) 児童の変容

- ・遊びのスタート時からシュレッターの紙があると、家同士をつなぐ線路が見えなくなり、プレゼントの受け渡しなどのやりとりが分かりにくくなる。そのため、シュレッターを出すタイミングを変えた。
- ・各コーナーが見渡せるようになったことで、プレゼントの受け渡しの場面が周りの児童にも見えやすくなり、まねたり近付いて見たりする姿が増えた。
- ・バケタ役の教師とのプレゼントの受け渡しなどやりとりを楽しめるようになったが、子ども同士の関わりは少なかった。そのため、バケタ役の教師が出てくる時間を変えたり、変身グッズでバケタ役を児童に任せたりした。
- ・教師との関わりが中心だった児童が、バケタに変身した児童にプレゼントを届けたり、一緒に家の中に入ってプレゼントの受け渡しをしたりするなど、友達との遊びに広がっていった。



1 単元の要旨・特徴

一人遊びや傍観遊びから少しずつ周りに目が向いてきた実態の児童のため、本単元でねらうのは、友達と場を共有して遊ぶ姿や、ままごとや見立て遊びで友達や教師とイメージを共有して一緒に遊ぶ姿である。テーマは「3匹の子ぶた」をアレンジした「5匹の子ぶた」にし、1匹の子ぶたのぬいぐるみを赤ちゃん子ぶたに見立てて5匹の兄弟がお家で遊ぶという設定にした。コーナーは、ままごとや見立て遊び、感触遊びができるように、台所、工場（ブロックや段ボール）、廊下（光のトンネル）、お風呂（紙・風船のプール）の四つを設置した。また遊びの後半には、おかみに赤ちゃんがさらわれてみんなで助けに行くという課題遊びも取り入れた。

2 指導の実際

（1）環境設定の工夫

- ・家というイメージがもちやすいように、パネルシアターと遊ぶ教室を変える。
- ・各コーナーにつながりが生まれるように、工場と台所をつなぐトンネルを設置したり、お風呂を真ん中にして全てのコーナーが見えるようにしたりする。
- ・友達や教師の様子が見えるように、各コーナーの仕切りは低くする。
- ・伝え合う楽しさを味わえるように、糸電話を設置する。
- ・台所で作った物を運べるように、お盆や桶を用意する。

* 配置図

<光のトンネル>

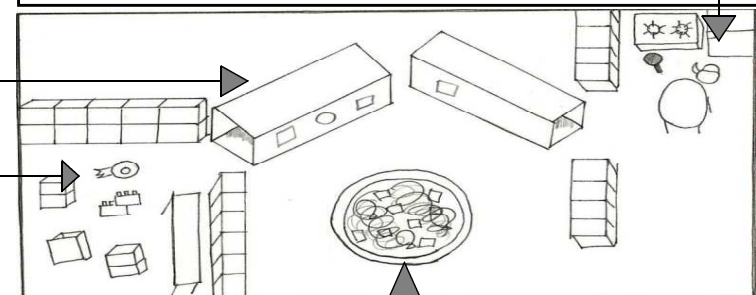
- 光を楽しみ、教師や友達と一緒にイメージを共有して遊ぶ。
- ・遊びが広がるヒントになるように、トンネル内に貼れるイラストを用意する。

<台所>

- 友達や教師に料理を作ったり、届けたりしてやりとりしながら遊ぶ。
- ・見立て遊びができるように調理道具やお盆、おもちゃの食べ物置く。

<工場>

- 作りたい物や、頼まれた物を友達や教師と一緒に作って遊ぶ。
- ・お母さんぶたからのお願いという設定で、電子レンジ等を作る機会を設ける。



<お風呂>

- 新聞紙や風船の感触を味わったり、友達と場を共有して遊ぶ。
- ・子ぶたのお風呂タイム等みんなが集まる機会を設定する。

(2) 教師の支援の工夫

- ・安全面と教室の広さや子ども達の自発性を考慮し、教師は2名で指導する。
- ・教師も遊び手となりながら、遊びに誘ったり、新たな遊びを紹介したりし、遊びのリーダーやパートナーとなる。
- ・児童のイメージが広がるような道具を用意したり、その場で一緒に作ったりする。
- ・感覚刺激やスリル感も味わえるよう、オオカミはブロワーで強い風の攻撃を行う。
- ・途中で赤ちゃんぶたの「お風呂タイム」や「食事タイム」を知らせ、みんなが集まる場を意図的に設定する。

(3) 児童の様子

パネルシアターが楽しみで、「今日はオオカミ出るかな?」と期待感をもって授業に参加する児童が多かった。オオカミを倒す武器をパネルシアターをヒントに考え出す児童や、「時計を作る」と言って家のイメージをもちながら遊ぶ児童もいた。

また、ままごとに一人で夢中になっていた児童が教師や友達から糸電話で「〇〇を下さい」の依頼を受けると、作った物をお盆に乗せて届けるようになったり、いつの間にか全員がトンネルの中に集まり、一人の児童の「誕生日会だ!」の発言から誕生日会が始まったりと、児童同士が遊びのイメージを共有している場面が多く見られた。今まで場を共有して遊ぶことが少なかった児童も、自然と輪に巻き込まれながらみんなと遊ぶ姿が増えた。

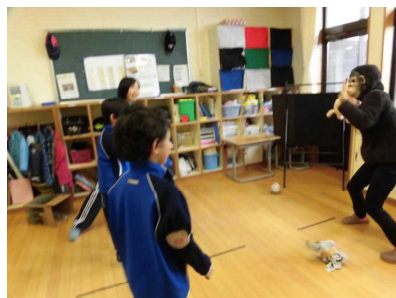


3 授業改善の実際と児童の変容

(1) 評価の視点 【授業実践チェックリスト 7、10-(2)、 10-(3)】

(2) 児童の変容

- ・トンネルの中に入ると外部の状況が見えず、外とのつながりが生まれにくい状況だったが、児童と一緒にトンネルに窓を付けたことで外にいる児童と新しい遊びが始まり、関わりが広がった。
- ・課題遊びが簡単に達成できるようになって変化がなくなっていたので、オオカミとの対決を1回ではなく、2回にしたり、倒す武器を児童と協力して作ったりするようにしたことで、倒せたときに児童が拍手や、万歳をして自分から達成感を表現するようになった。



小学部2・3年 「遊びの指導」
 単元名「わくわくおばけのおみせ屋さん～はっぴーはろういん～」

秋田県立比内支援学校たかのす校 教諭 成田 高子

1 単元の要旨・特徴

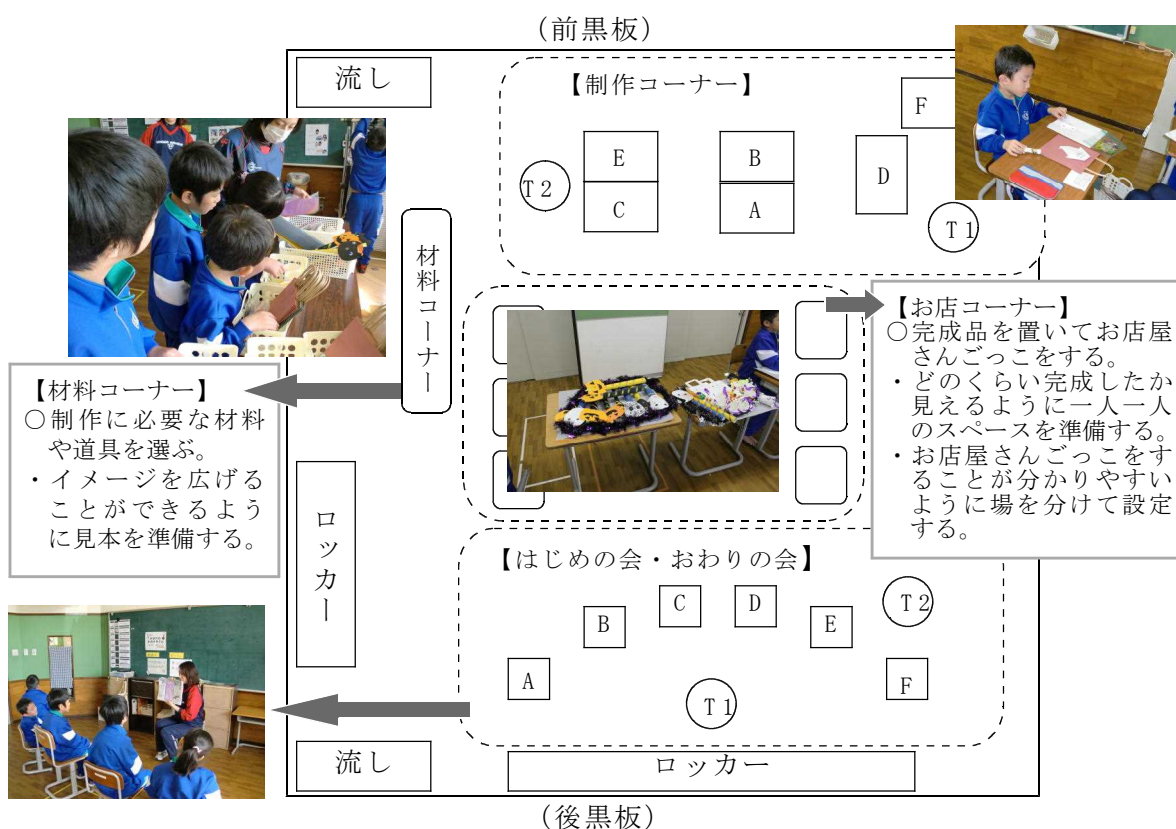
前期の学習「わくわくまつり～おみせ屋さんをつくろう～」のお店屋さんごっこを発展させた単元である。児童の興味・関心が高いハロウィンをテーマに取り上げ、ハロウィンパーティーで使う仮装道具の制作とお店屋さんごっこ、仮装して友達や教師を驚かす仮装行列からなる課題遊びを中心とした。季節を感じることができ、自分からやってみたい、作ってみたいという意欲をもって活動したり、友達や教師とのやりとりを楽しみながら活動したりする姿を期待し、本単元を設定した。

2 指導の実際

(1) 環境設定の工夫

- ・気持ちを切り替えたり、何の活動をするか気付いたりすることができるように、はじめの会やおわりの会と制作する場を分けて設定する。
- ・制作したい物を自分で考えたり、選択することができるように、見本をいくつか準備し、様々な材料や道具を自由に使えるようにする。

【配置図】2・3・4年生教室（○ねらい ・手立て）



(2) 教師の支援の工夫

- ・ 作りたい物を選択することができるように、見本を提示し制作に誘ったり、一緒に作ったりする。
- ・ 友達や教師と関わることができるように、合い言葉や驚かし方のせりふを決めて一緒に話したり、自分たちからいうことができるようなきっかけの合図を出したりする。

(3) 児童の様子

- ・ 制作活動では、自分の作りたい物はあるがどのように作ればよいか分からずいたり、何を作ればよいのかを迷ったりする児童がいた。
- ・ 自分の店のマットに作品を並べて、完成やたくさんできたことを喜んでいたり、自分で制作した物を身に付けて驚かしに行くことを楽しみにし、合い言葉の「はっぴー はろういん」を言うことができた。



3 授業改善の実際と児童の変容

(1) 評価の視点 【授業実践チェックリスト 11、12】【授業実践チェックリスト 10-(3)】

(2) 児童の変容

- ・ 制作する物が分かり、自分から取り組むことができるように事前に確認したり、顔写真を付けた籠に必要な材料をまとめておいたりした。「前時の続きがやりたーい」「〇〇さんと同じのを作りたい」という気持ちをくみ取り、授業の始めに確認することで、自分から取り組むことができるようになった。また、「こんな材料もあるよ」「先生はこういうのを作ってみたよ」と言葉掛けをしたり、提示したりすることで更に制作に意欲をもつことができた。
- ・ やりとりの仕方（合い言葉や驚かし方「はっぴー はろういん」「トリックオアトリート」）が分かるように、オリジナルの紙芝居を準備し導入で取り入れた。紙芝居では、繰り返しのあるストーリーの中で、「はっぴー はろういん」と声をそろえて話す場面を設定したことで、お店屋さんの場面で友達同士で話したり、教室以外で会った教師に話したりすることができるようになった。また、家庭でも「はっぴー」「はろういん」のやりとりを楽しんでいると、保護者から聞くことができた。



小学部低学年（１・２・３年） 「遊びの指導」
題材名「トトロの森で遊ぼう」

秋田県立能代支援学校 教諭 鈴木 英揚

1 題材の要旨・特徴

学校教育活動全体で推進している「森の中の学校プロジェクト」を受け、児童が木を身近に感じる機会を一層増やしたいと考えた。そのため児童が好きなトトロや森を題材とし、おがくず、木の実などの素材を使っていろいろなものに見立て遊び方を工夫したり、様々な感触を味わって楽しんだりして遊べるようにした。また、教師や友達の誘いに応じて遊び方をまねしたり、いろいろな遊びに挑戦したりして森をイメージした児童の遊びが広がることを目指し、本題材を設定した。

2 指導の実際

（１）環境設定の工夫

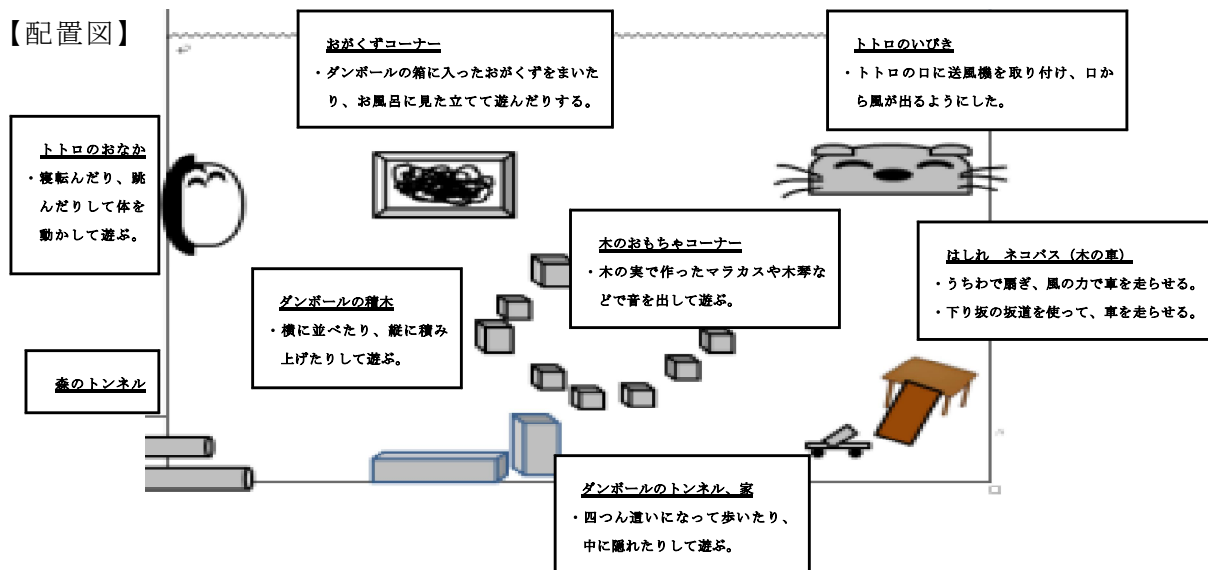
①トトロの森をじっくり楽しめる遊具の工夫

- ・お話に登場する森の世界をイメージできるように、「森のトンネル」、「トトロのいびき」、「はしれネコバス」等のコーナーを作って遊びの場を設定した。
- ・感覚遊び、物を使った繰り返しのある遊び、見立て遊びに取り組めるように児童の思いや動線を観察しながら少しずつ新しい遊具を増やした。また、遊びの場所も小学部棟から体育館へ移し、遊具の増加に伴って遊び方が広がるように工夫した。

②仲間と一緒に遊ぶ状況づくり

- ・ダンボールを積んだり、ブルドーザーに見立てたダンボールでおがくずを集めたりするコーナーを設定した。一人で遊ぶより友達と一緒に遊ぶと楽しくなるようにダンボールの大きさやおがくずの量を工夫した。

【配置図】



(2) 教師の支援の工夫

①教師の役割分担

- ・全体を把握する教師、児童と一緒に遊んだり気持ちに寄り添ったりする教師など児童7名に対し教師4名の役割分担を明確にした。さらに、肢体不自由の児童2名も体をいっぱい動かして遊べるように児童同士の接触を防止する等、安全面への配慮についても教師間で共有した。

②新しい遊びへの誘いかけ

- ・遊びが固定しがちな児童には、他のコーナーの遊具を見せて「〇〇コーナーで遊ぼう」と誘ったり、遊びを楽しんでいる友達に注目するように「〇〇さんと遊ぼう」と新しい遊びへ誘ったりした。

(3) 児童の様子

- ・「トトロのおなか」のコーナー中心に遊んでいた児童に教師が誘いかけをすると「段ボールの積木」や「はしれネコバス」のコーナーでも遊ぶように変わった。
- ・遊具の増加に伴って「はしれネコバス」のコーナーの車を「トトロのいびき」の風を使って走らせて遊ぶなど遊び方に広がりが見られた。



3 授業改善の実際と児童の変容

(1) 評価の視点 【授業実践チェックリスト 4、10 - (2)、12】

①子ども同士の遊びをつなぐ支援

- ・「はしれネコバス」は、うちわで扇いで車を走らせるコーナーである。はじめテーブルだけを準備したが、児童の遊びの様子から傾斜を付けたところ、車を並べて競争し合ったり、両足を広げて立ってゴールに見立てたりする遊びに発展した。



②積極的に遊ぼうとする環境設定

- ・木の香りを感じながら遊べるように「おがくず」コーナーを設定することで、おがくずをまいたり、お風呂に見立てたりして遊ぶようになった。

③子どもの発信を支える教具等

- ・「トトロのいびき」コーナーでは風で揺れるすずらんテープをつかんだり、風に跳ばされるように転がったりして遊ぶ児童の姿が見られた。また、「トトロに食べられた」と話して口の中に入るなどイメージを広げながら遊ぶ姿も見られるようになった。



小学部 1 年～3 年「遊びの指導」

題材「そらであそぼう～そら・そら・ランド」

秋田県立支援学校天王みどり学園 教諭 工藤裕子

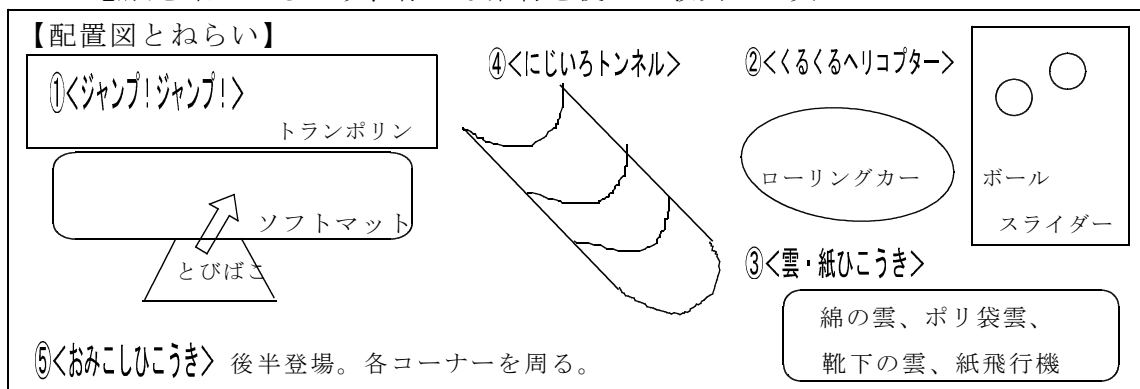
1 題材の要旨・特徴

乗り物への関心が高く体を動かす活動を好む児童が多いこと、イメージをふくらませて物をやり取りしながら遊ぶ児童がいることから、「空」をテーマにした遊びを設定した。本題材のねらいは、一人一人がいろいろな体の動きを楽しみ、自分なりのイメージをもって素材と関わり、人とやり取りする楽しさを十分に感じることである。遊び場には、乗り物をイメージした遊具を複数準備したり、紙飛行機や綿の雲など空に関する教材を用意したりした。また、校外学習で秋田空港に出掛けて本物体験をすると共に、学年毎の遊びの指導で綿の雲を作ったり綿あめを雲に見立てて食べたりするなど他の指導とも関連付けて指導した。

2 指導の実際

(1) 環境設定の工夫

- ・一人一人の関心や実態に応じた活動設定
- ・友達の様子に関心を持ち、まねをして遊べるような遊具の配置、向きの工夫
- ・感触を楽しめるよう、様々な素材を使った教具の工夫



- ①**ジャンプ!ジャンプ!**：跳んだり揺れたりする。高いところから友達の様子を見る。教師や友達と手をつないだり、自然に体を触れ合ったりして関わり合う。
- ②**くるくるヘリコプター**：回転する動きを楽しむ。「もう一回」など気持ちを伝えて遊ぶ。乗っている友達を回したり、スライダー同士でぶつかり合ったりして遊ぶ。
- ③**雲・紙ひこうき**：様々な素材を触り、感触を楽しんで遊ぶ。雲に見立てて遊ぶ。教師や友達と物の受け渡しをしたり、紙飛行機を飛ばして距離を競ったりする。
- ④**にじいろトンネル**：かくれんぼ遊びを楽しむ。カラーセロファンの窓を通して、中で遊ぶ友達に関心をもったり、顔を合わせてやり取りしたりする。遊具と遊具の間を行き来して、他の遊びにも関心を向ける。
- ⑤**おみこしひこうき**：飛行機に乗るまねをしてごっこ遊びを楽しむ。揺れや高さを感じる。各コーナーを回って、注目されたり手を振ったりしてやり取りする。

(2) 教師の支援の工夫

- ・「空」に関心をもち、イメージを深められるような活動設定と教材の工夫
→校外学習（秋田空港）での本物体験、雲に見立てる物（綿、綿あめ）の制作、空にちなんだ物が飛び出すくす玉の提示
- ・児童同士をつなぐ働きかけの工夫
→友達への注目を促す働き掛け、教師の効果的な仲立ち
- ・授業での山場作り。→後半の「おみこしひこうき」の登場

(3) 児童の様子

- ・導入でくす玉を提示すると、児童が自分から立ち上がってひもを引っ張る様子が見られた。頭上でくす玉が割れ、雲に見立てた綿や紙飛行機が落ちてくると、自分で手を伸ばして触ったり友達と投げ合ったりと活発に遊んだ。
- ・雲や紙飛行機を提示したことで「空」のイメージが広がり、見立て遊びを十分に楽しんだ。雲を集めて「雷を落とす」と言いながら「おみこし」ひこうきに向かって投げたり、教師が放り上げた様子を見て「雲が落ちてきた」と言いながら逃げたりと自分なりのイメージをもって遊んだ。
- ・後半に「おみこしひこうき」が登場すると、乗り場に自然に人が集まり順番を待って乗る様子が見られた。「秋田空港で降ります」と話し、本物の飛行機をイメージしながら乗ったり、行きたい方向を指差して伝えたりした。飛行機の高さを変えたり揺らしたりすることで、感覚刺激やダイナミックな動きを好む児童も笑顔で楽しんだ。

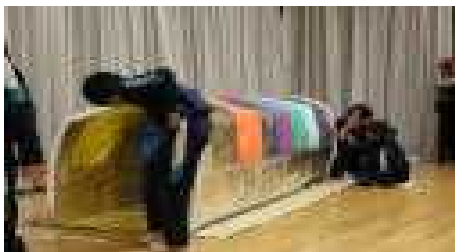


3 授業改善の実際と児童の変容

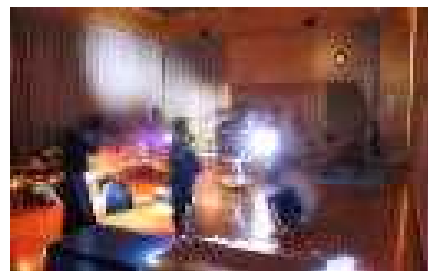
(1) 評価の視点【授業実践チェックリスト 10-(3)】【授業実践チェックリスト 8、11】

(2) 児童の変容

- ・「にじいろトンネル」を設置した。側面にカラーセロファンの窓を付け、内外から人の行き来が見えるようにした。トンネルに人がいると中をのぞいたり、セロファン越しに顔を近づけ合ったりと児童同士の関わりが増えた。またトンネルを通して別の遊び場へ移動するなど遊具同士をつなぐ役割としても有効であった。
- ・題材の後半に「夜空」を設定した光遊びを活動に取り入れた。遊びの途中で暗くなると、関心が薄れていた児童も再び活発に遊び、時間いっぱいその場で遊び続けた。物の操作を通して工夫して遊ぶ姿も見られるようになった。



<にじいろトンネルでのやりとり>



<光遊び>

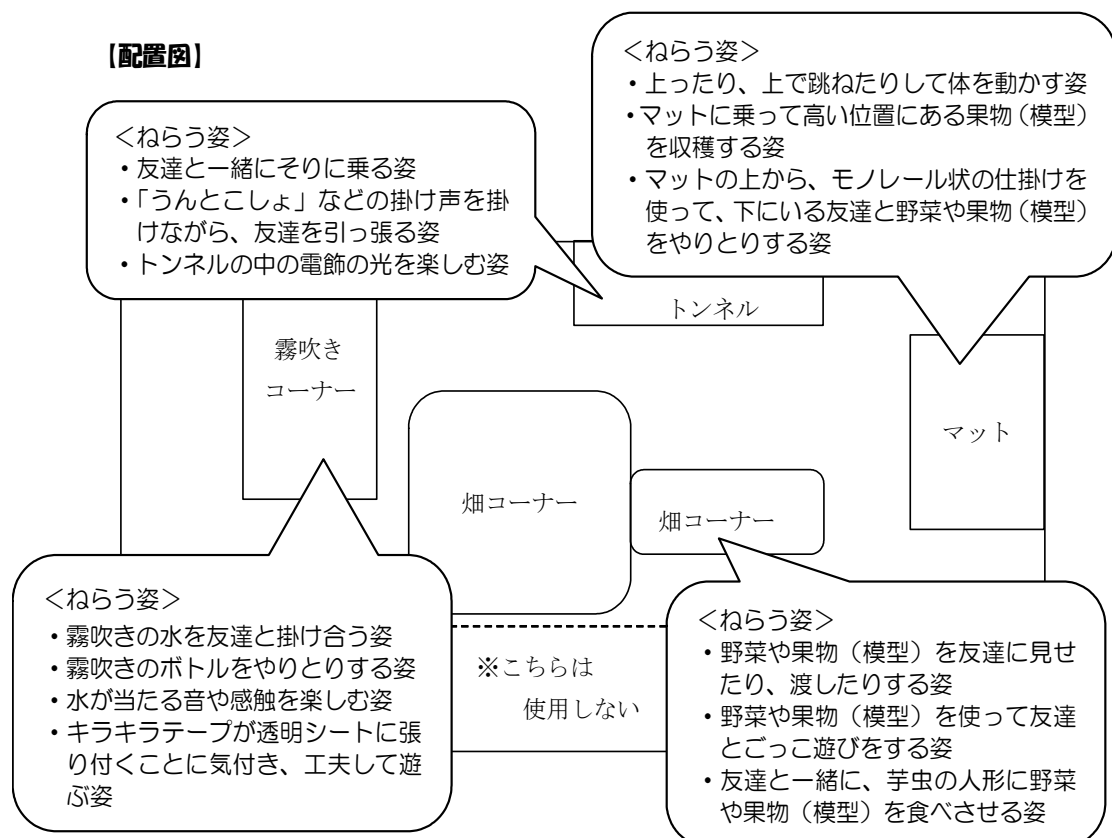
1 題材の要旨・特徴

本題材では、言葉などでやりとりしながら友達と一緒に遊ぶ楽しさを感じてほしいと考え、やりとりの場面を自然に設定することができる「おおきなかぶ」を題材として取り上げた。エプロンシアターでの導入後、「かぶかぶらんど」で遊び、授業の展開を構造化した。「かぶかぶらんど」では、好きな遊びを見付けたり、遊び方を工夫したりできるように3つのコーナー（野菜や果物の模型を収穫するコーナー、かぶに見立てたそりを引っ張るコーナー、霧吹きコーナー）を設定した。

2 授業の実際

（1）環境設定の工夫

- ・友達が遊んでいる様子を見てまねをしたり、関わりにつながったりするように、遊び場全体を見渡せるようなコーナー配置にした。
- ・お話を思い出して自分から友達に関わったり、みんなで協力することの楽しさやそれによる満足感を感じたりできるように、かぶかぶらんどの入り口をかぶに扮した教師がふさぎ、全員でかぶを引っ張る場面を設定した。



(2) 教師の支援の工夫

- ・興味・関心を高めつつ遊びが広がるように、最初に提示した遊びが停滞してきた様子が見られたタイミングを見計らって、新たな教材（児童が好きな霧吹きを使った遊び等）を提示した。
- ・「うんとこしょ、どっこいしょ」の掛け声や、「手伝って」など友達を誘う言葉が自分から出るように、児童からの発信を待ったり、ヒントを伝えたりした。

(3) 児童の様子

自分から友達や教師に「(かぶを)引っ張りたい」「手伝って」と伝え、全員で協力してかぶを引っ張った。また、車いすの児童と一緒に同じ遊具に乗ったり、野菜や果物の模型をやりとりしたりして遊んだ。霧吹きコーナーでは、水が付いたビニールにキラキラテープが貼り付くことに気付き、何度も貼り付けて遊んだ。



3 授業改善の実際と児童の変容

(1) 評価の視点【授業実践チェックリスト 10-(2)、(3)】

(2) 児童の変容

- ・収穫した野菜や果物の模型を使った遊びが広がるとよいとの反省から、収穫した模型をカゴに入れるとモノレールのように動く遊具を提示した。モノレールの終点にいる友達に「行くよ」と声を掛けてやりとりしたり、終点にいる青虫の人形に野菜や果物の模型を食べさせたりしながら遊んだ。
- ・空間が広いことで子ども同士の関わりが薄くなったとの反省から、教室の空間を狭めた。友達の様子に関心をもち、関わりながら遊んだ。



小学部 1・2・3 年合同 「遊びの指導」

題材名「おはなしひろばであそぼう

～おおかみと 7 ひきのこやぎより～」

秋田県立大曲支援学校 教諭 辻嶋 真梨子

1 題材の要旨・特徴

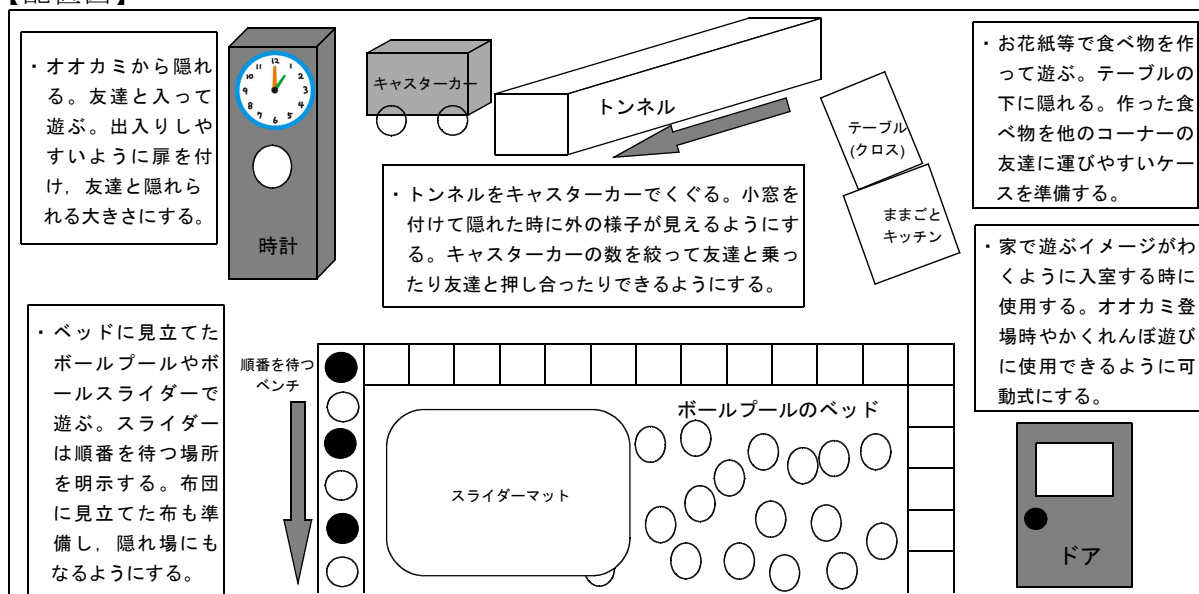
これまで小学部 1・2・3 年生は合同の遊びの指導で、自分の好きな遊びを選んで時間いっぱい遊んだり、友達の様子をまねて遊んだりする経験を積み重ねてきた。本題材では、「おおかみと 7 ひきのこやぎ」の話を基に、こやぎの家に見立てた遊び場で友達や教師と関わりながら遊んだり、かくれんぼ遊びをしたりすることで、話のストーリーをイメージして遊ぶ姿、簡単なルールのある遊びを楽しむ姿、人との関わりを広げる姿等につなげられると考え、本題材を設定した。

2 指導の実際

(1) 環境設定の工夫

- ・ 本時の遊びの内容が分かるように、導入時にペープサートでかくれんぼ遊びにつながる場面を中心に演示する。
- ・ 友達や教師の遊び方を見たり、まねて遊んだりするように、お互いの様子が見える配置にし、家具やトンネルに窓を付ける。
- ・ 友達や教師と関わって遊ぶことができるように、キャスターカーやスライダー用マットなど遊具の数を精選する。
- ・ 自分で隠れる場所を選び、実態に応じた隠れ方ができるように、様々な隠れる場所（家具、遊び場）やグッズを準備する。

【配置図】



(2) 教師の支援の工夫

- ・導入時にT1やペープサートに注目できるように、児童が座る場所を明示する。また、指導する教師の人数と位置に配慮する。
- ・安全面に配慮して教師を遊びの各コーナーに配置する。児童が遊ぶ様子に応じて教師の数を配慮する。
- ・遊びの途中でおおかみが登場したことに児童が気付くように、音楽やマイクを活用し緊張感のある演出をする。
- ・おおかみから隠れたり、逃げたりする見本となるように一緒に遊ぶ教師が動く。
- ・児童がオオカミに見付かるまでの緊張感や会話を楽しむことができるように、オオカミ役の教師は児童の反応を見ながらドアをたたいたり、児童とやりとりしたりしながら隠れる児童を探す。

(3) 児童の様子

導入時のペープサートでは、オオカミが登場し、こやぎが隠れたりつかまったりする場面を中心に歌を交えて演示したため、教師の問い掛けに答えたりペープサートに注目したりするなど、集中して見ている児童が多かった。

こやぎの家での遊びでは、ままごとコーナーで友達と道具を貸し借りしたり、近くにいる友達に作った食べ物をプレゼントしたりと、関わって遊ぶ姿が見られた。また、キャスターカーの貸し借りを通して、児童のかかわりが生じる場面も見られた。

オオカミが登場すると、おおかみにつかまらないように友達と隠れたり、友達の様子を見て同じように隠れたりする様子が見られた。教師と一緒に布やマットを掛けて隠れることを楽しんでいる児童もいた。その一方で自分の遊びに夢中で隠れることが難しい児童もいた。



3 授業改善の実際と児童の変容

(1) 評価の視点 【授業実践チェックリスト 6、10-(2)、(3)】

(2) 児童の変容

- ・実態に幅のある集団のため、全ての児童がお話遊びを楽しめるように、個々のかくれんぼ遊びのねらいと手立てを明確にした。
- ・かくれんぼ遊びをより深めていけるように、コーナーの数を精選した。また、おおかみが登場するまでのコーナー遊びの中でも、一緒に遊ぶ教師がオオカミ役になってかくれんぼ遊びを取り入れていった。
- ・かくれんぼ遊びを繰り返すうちに工夫して隠れる児童、さらにはオオカミ役に挑戦する児童もいた。自発的に隠れることが難しい児童も友達や教師の誘いを受けて家具の中にもぐったり、顔を出してのぞいたりすることを楽しむ姿が見られた。



小学部1年「遊びの指導」

題材名「げきであそぼう～せんぼく校祭オープニング、さくらのものがたり～」

秋田県立大曲支援学校せんぼく校 教諭 佐々木克巳

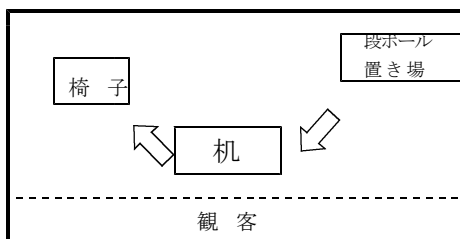
1 題材の要旨・特徴

本児は他の人と関わり、話をしたり、活動したりすることが大好きな小学部1年女児である。しかし、本校では小学部1年生の児童の在籍は本児1名のみであり、集団での遊びの指導の設定が難しい現状がある。そこで、学校祭のステージ発表（オープニング、小・中合同劇）に遊びの要素を取り入れながら取り組んだ。本児の実態から 役になりきってせりふを話し、友達と一緒に楽しく活動することや、劇にあった動作や踊りを考えて、楽しく劇遊びをすることができるのではないかと考えた。また、劇遊びをすることで、演じる楽しさや達成感を味わうことができることを期待して本題材を設定した。

2 指導の実際

（1）環境設定の工夫

<せんぼく校祭オープニング>

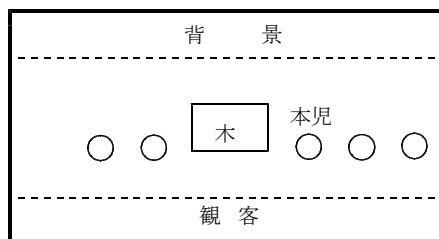


- ・友達と一緒に段ボールを運び積み上げる。（一つの文字が一つの段ボールでできている。）



- ・本児が容易に持つことができる大きさの段ボールを準備したり、本児が選んだ色の画用紙や飾りを使用したりした。
- ・劇の流れや自分の役の基本となるせりふが分かるように、音響を使って劇の流れを分かりやすくしたりする。
- ・活動への興味・関心を継続させることができるように、自分で制作した小道具や地域のお祭りで使用するはんてんを劇に取り入れる。
- ・友達と一緒に楽しむことができるように、劇中に物を手渡ししたり、声を合わせて言ったりする場面を設ける。
- ・友達を意識することができるように、友達のせりふを体験する活動を行う。

<さくらのものがたり>



- ・町人の役になりきってせりふを言ったり、本児が好きなキャラクターのダンスをしたりして劇を楽しむ。
- ・角館の町人をイメージすることができるように、地元のお祭りのはんてんの着用や町並みを表した背景を設置した。

(2) 教師の支援の工夫

- ・劇の演示では、教師が元気よくせりふを話したり、児童が身近な音響を使って楽しく行ったりすることができるように配慮する。
- ・教師も劇遊びの中の一役となり、手本を示したり、新しい動作や踊りを一緒に考えたりする。
- ・児童が自信をつけたり、達成感を味わったりすることができるように、活動の中で新しい動作や踊りができたときには、即時賞賛をする。

(3) 児童の様子

劇の流れや自分の役のせりふが分かるように、教師が楽しく演示したり、児童が好きなアニメの音響を使用したりすることで、スムーズに劇遊びに参加し笑顔で活動することができた。また、劇中で段ボール箱を友達に手渡す場面や友達と一緒に掛け声をする活動を設けることで、誰に段ボールを渡すのか、誰と一緒に話すのかなど、物やせりふを介して友達と楽しんでいる様子が見られた。

劇での新しい動作や踊りを教師と一緒に考えたが、自分がどのような動作をしているのかをイメージすることが難しい様子で基本的な動きを繰り返すだけだった。



<友達と一緒に劇遊び>



<段ボールを友達に手渡し>

3 授業改善の実際と児童の変容

(1) 評価の視点 【授業実践チェックリスト 4-(2)、6、15】

- ・様々な動きや踊りがあることを知るため、中学部生の踊りや、本児が踊っているときに無意識に行っている動きを教師が演じたり映像で確認したりして、見せるようにする。
- ・達成感を味わうことができるように、「せりふを話すことができていたか」「友達と一緒に活動できたか」の視点で、授業の終わりに良かった点を伝える。



<映像で動きを確認>

(2) 児童の変容

踊りに対してのイメージを膨らませることができ、腕を下方に向け小刻みに振るなどの自分で考えた踊りを意識的に踊ることができた。また、休み時間等に別の音楽を聴いて踊っているなど、遊びを広げることができた様子だった。次第に遊ぶことが楽しいという気持ちが強くなり、「～で遊びたい」「～さんと一緒に踊りたい」などと話す場面が以前よりも多く見られるようになった。

1 題材の要旨・特徴

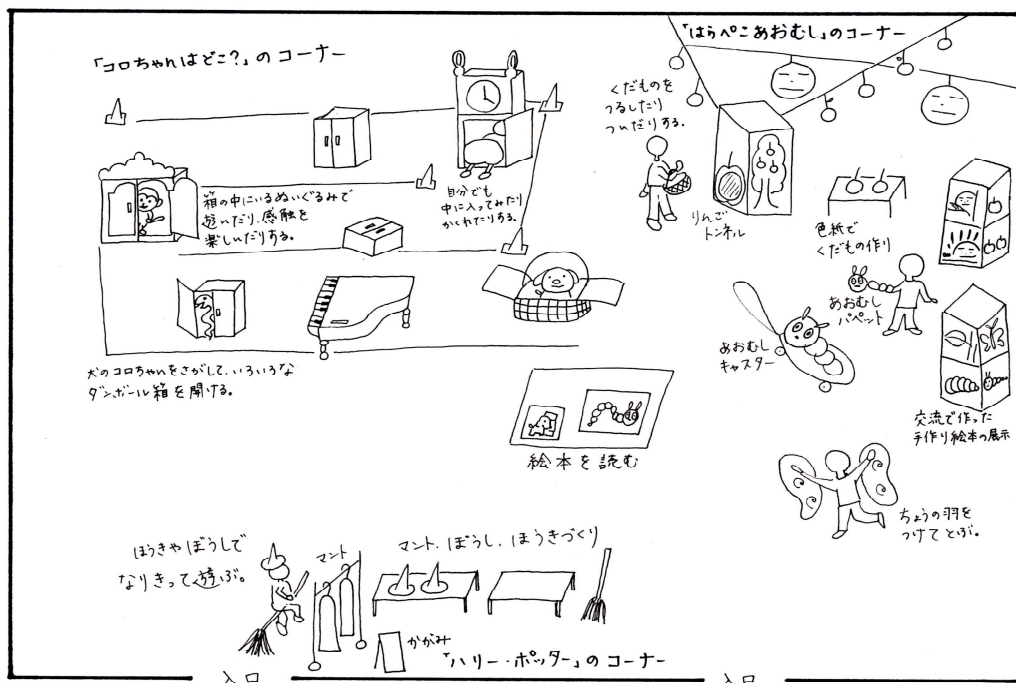
「おはなしのくにへレッツゴー！」では、小学部児童の好きな絵本や物語に登場する動物や物を取り入れた、いろいろな遊びを楽しむ題材である。様々な実態の児童が在籍し、好きな絵本も児童によって異なるため、「はらぺこあおむし」「コロちゃんはどこ？」「ハリー・ポッターと賢者の石」の3つのお話をテーマに、体育室の中に各コーナーを設置して実施した。

2 指導の実際

(1) 環境設定の工夫

- ・ 多様な実態の児童が、絵本の世界の楽しさを感じながら遊ぶことができるように、感触遊びやごっこ遊び等、様々な遊びを展開できるようにする。
- ・ 導入時と展開時の場所を替え、移動は、あおむしに見立てて小集団でつながって歩いたり、教師が付けた犬の足跡を友達と一緒にたどっていったりすることで、「おはなしのくに」で友達と一緒に遊ぶことへの期待感を高める。
- ・ 自分で考え、工夫して遊ぶことができるように、作りかけの物を置いたり、選んで作ったりすることができるような場を設定する。

【配置図】



※お話のストーリーを追うことに重点は置かず、実態に合わせて、見る、触る、作る、探す、隠れる、お話に登場するものになりきる等の遊びを、教師や友達と一緒に楽しむ。

(2) 教師の支援の工夫

- ・導入時に、一つのコーナーを取り上げ、どのように遊ぶのかを演示する。また、読み聞かせを行い、遊びへの期待感を高める。
- ・児童が主体的に遊んでいるときは、教師も一緒に楽しんで遊んだり、工夫するような働きかけをしたりする。児童が遊びに主体的に関わっていないときは、児童の反応を見逃さないように、教師が遊んでみせたり誘ったりする。
- ・友達や教師と関わって遊ぶことができるように、児童の間を仲立ちして思いを代弁したり、楽しさを共有したりする。

(3) 児童の様子

型抜きなどを使って工夫して帽子を作ったり、いろいろな箱を開けてコロちゃんを探したりと、一人一人が自分の好きな遊びを思いきり楽しむことができた。一方で、関わりにつながるような遊びを展開する手立てが、教師の働きかけが主となっていたことで、自然発生的な関わりの場面が少なかった。



3 授業改善の実際と児童の変容

(1) 評価の視点 【授業実践チェックリスト 6、10-(2)、10-(3)】

(2) 児童の変容

- ①教師間で児童の様子やねらいを再確認し、児童の行動だけでなく、その行動の意味にも着目するようにした。危険がないように留意し、児童の行動の意味を見取りながら関わることで、児童が遊びを広げながら楽しもうとする様子が少しずつ増えてきている。
- ②遊びを進める中で、児童の希望を取り入れ、新たに「ノンタンがんばるもん」のコーナーを設けた。コーナーを希望した児童には、遊びで使用する教材の準備や、コーナーを進める役割を依頼したことで、児童同士で積極的に関わりながら遊ぶ様子が見られた。
- ③遊びの最後に集団で楽しむゲームを設定することで、児童同士の関わりを広げることができるようにした。友達の様子を見て歓声を上げたり、道具を自分から友達に渡したりする等、一緒に遊びを楽しむ場面が増えてきている。



小学部 1・2 年 ふたば学級 「遊びの指導」

題材名「まじょのおうちようこそ」

秋田大学教育文化学部附属特別支援学校 教諭 加藤 俊之

1 単元・題材の要旨・特徴

ハロウィンをモチーフに、おばけをイメージした遊具を設置した。遊具に使用した風船やボールは、離れた相手に向かって転がしたり、他の物に見立てたりして遊ぶことができる。相手とのやりとりがしやすく、遊び方を発展させやすい遊具である。また、ユラユラとした動きを目で追ったり、触れたときの感触を楽しんだりすることもできる。他にも、ダイナミックに体を動かして遊ぶことができるように、高低差を感じられるような台やスクーターボードなどを設置した。感覚を調整する視点から遊具の種類や支援の方法を工夫し、様々な体の使い方を意識できるようにした。

2 指導の実際

(1) 環境設定の工夫

- ・ 友達の遊びにも興味をもてるよう、全体を見渡せるように遊具を配置する。
- ・ 姿勢保持や目の動きの調整など、体の感覚をうまく活用することで、更に楽しめる遊具を設置する。
- ・ 「動」と「静」の遊びの空間を設け、児童の遊び方にメリハリをつける。
- ・ みんなで協力し、かつ自分から進んで風船の片付けができるよう、風船を集めるとお腹の色が変わる「はらぺこおばけ」を最後に登場させる。

<配置図および各遊具等の設置のねらい>



ふうせんおばけのへや

- ・ 教師や友達と順番に風船を打ち合う。
- ・ 動いている物に注目する。
- ・ 力の入れ方を加減し、風船の飛ばし方を調節する。

ハロウィンの丘

- ・ 遊び場全体を眺める。
- ・ 友達の遊び方を知る。興味をもつ。
- ・ 身体の傾きを感じてバランスをとったり、上下の動きに慣れたりする。

くもコースター

- ・ 教師や友達の動き、掛け声に合わせて姿勢を整える。
- ・ 手や指、肘の使い方や力の入れ方を調節する。

ボール・ふうせんおばけ

- ・ 離れた場所にある物や相手に注目する。
- ・ ボール等の感触、狭い空間での他者との触れ合いを楽しむ。

まじょの寝室

- ・ クールダウンして気持ちを落ち着かせる。
- ・ ふだん体験しない感触を手や足、身体全体で味わう。

(2) 教師の支援の工夫

- ・教師も児童と一緒に積極的に遊び、楽しい雰囲気を作ったり、児童のねらいに沿った遊び方の手本を示したりする。
- ・「一緒に遊ぼう」と児童から発信があった時には、児童と一緒に十分に遊び、関わりながら遊ぶ楽しさを味わえるようにする。
- ・児童同士の関わりが期待できそうな場面では、見守ったり、児童同士の遊びをつなぐ言葉かけをしたりしながら一緒に遊ぶ。

(3) 児童の様子

「まじょのおうち」での遊びに期待感をもち、児童との会話からは「また遊びにいきたい」という声が自然と聞かれた。遊びの時間には様々な遊具や素材に関心をもち、好きなコーナーを行き来しながら時間いっぱい遊び、楽しむことができた。教師と一緒に様々な遊び方を経験してきたことで、遊具の扱い方や相手への声かけの仕方を覚えることができた。それによって、教師とのやりとりから友達同士のやりとりへと少しずつ関わりが広がっていく様子が見られた。また、体の使い方を意識させるような教材の工夫や教師の誘いかけがあったことで、様々な体の感覚を活用しながら、遊びを楽しむことができた。

3 授業改善の実際と児童の変容

(1) 評価の視点 【授業実践チェックリスト 6、10-(2)、16】

(2) 児童の変容

- 「ふうせんおばけのへや」にインターホンや小窓を付けたことで、ごっこ遊びに広がりが見られた。(写真①)
- 「はらぺこおばけ」を登場させる場所を工夫したことで、児童の動線が整理され、活動量が増えた。(写真②)
- 一人一人のねらいを明確にし、言葉かけの仕方や見守る場面等について整理したことで、TTの役割が明確になった。
- 児童の行ったことが結果として見えるような仕掛けを用意したことで、遊び方に変化が見られた。
- 天井にフラフープを設置したり、床にイラストを貼ったりしたことで、教師が意図する児童の体の使い方を自然と引き出すことができた。(写真③)
- 本時の山場となるような活動を設定し、具体的な目標を設定する。
- 毎回同じ活動ではなく、「あれ?」「どうしよう」と考えさせられる場面があると良い。



写真①



写真②



写真③

資料編

遊びの指導 年間指導計画例

<例 1>

<集団の実態と計画立案に当たって>

小学部 1 年生の集団である。身体を動かすことが好きな児童が多く、体育館や中庭での遊具を使った遊びに積極的に参加する様子が見られる。一人遊びが多く、好きな遊具での遊びが固定化している傾向がある。様々な素材に親しみながら、遊びの幅を広げ、友達とのかかわりをしずつ育てていきたいと考え年間指導計画を作成した。

月	題材・単元名	主なねらい
4 5 6	○いっしょに遊ぼう 1、2、3！ ～遊具を使った遊び～ ・トンネル・平均台 ・シーツブランコ ・ボールスライダー ・トランポリン	・かけっこをしたり、運動器具や遊具を使ったりしながら、いろいろな身体の動かし方を体験しながら遊ぶ。 ・他の友達や教師と一緒に、様々な遊具で遊ぶ。
7	○ぺたぺた・さらさらサマーランド ～水・小麦粉・スライム遊び～	・小麦粉粘土やスライム、寒天、砂、水等の素材に触れ、感触や形の変化を楽しみながら遊ぶ。 ・素材を介して、友達や教師に自分から関わったり、関わりに応じたりして遊ぶ。
8 9 10	○スペースランドヘレッツゴー ～光遊び～	・光や影の変化に注目し、体感しながら遊ぶ。 ・パネルシアターやブラックライトシアターのお話を楽しむ。 ・友達と声を合わせたり、動作をまねたりしながらお話を一緒に楽しむ。
11 12	○ぶなっこランドで遊ぼう ～木材遊び～	・大きさや形の異なる木材を並べたり、積み上げたり、自分たちで秘密基地を作ったり遊ぶ。
1 2 3	○ぼんぼこ山ヘレッツゴー！ ・雪だるま作り ・雪合戦 ・そり滑り	・雪や氷等の感触を楽しんだり、そりに乗って雪山を滑ったりして遊ぶ。 ・友達や教師と一緒にそりに乗ったり、坂を滑る順番を守ったりして遊ぶ。

<例 2>

<集団の実態と計画立案に当たって>

小学部 1～3 年生の集団である。個々の実態は異なるが、2、3 年生は遊びに自分なりのイメージをもちながら、友達と楽しもうとする様子が見られるようになってきた。1 年生は自分の好きな遊びに教師と一緒に参加することが多いが、徐々に友達の様子をまねたり、誘いかけに応じたりすることが増えてきている。遊びのテーマを設定し、その中で様々な題材を組み合わせながら遊びを展開させ、児童の主体性やかかわりを育てたいと考え年間計画を作成した。

月	題材・単元名	主なねらい
4 5 6	○のりもののランドで遊ぼう ・キャスターカー ・エアトランポリン ・滑り台 ・シーソー ・ボールスライダー ・ハンモック	・自分の好きな遊具を選んで操作したり、身体を動かしたりして遊ぶ。 ・電車をイメージして、アナウンスをしたり、切符を入れたりして友達と同じ場で遊ぶ。
7 8	○みずみずランドで遊ぼう ・プール ・ボールの滑り台 ・色水シャワー ・色水ままごと ・水風船	・水と十分ふれあい、素材の感触を楽しんで繰り返し遊ぶ。 ・水を掛け合ったり、道具のやりとりをしたりして、友達や教師と関わり合いながら遊ぶ。
9 10 11 12	○「空」で遊ぼう ・空港で飛行機を見る ・虹の橋 ・雲（エアトランポリン、綿） ・雷、夜空（光遊び） ・嵐（風遊び） ・乗り物（ロケット、飛行機、UFO）	・空をイメージして自分から遊具に向かい繰り返し遊んだり、乗ったり、風を感じたりしながら遊ぶ。 ・風を起こして友達の反応を楽しんだり、乗り物と一緒に乗ったりして遊ぶ。
1 2 3	○お話の国で遊ぼう ・ペープサート ・絵本の読み聞かせ ・物語の再現や関連したコーナー遊び（粉遊び、おにごっこ、かくれんぼ、段ボール遊び等）	・物語に関心をもち、場面に応じて歌や台詞を話したり、友達と一緒に驚いたり喜んだりして展開を楽しむ。 ・鬼やおおかみなど物語の登場人物とのやりとりを楽しみ、自分から関わって遊ぶ。 ・好きなコーナーで好きな遊びを見つけたり、自分なりに工夫したりして遊ぶ。

遊びの種類と具体的な内容例

遊びの種類	内容	題材例
1 感覚遊び	物を見たり、聞いたり、触ったりして、においを嗅いだりして感覚器官を使って楽しむ遊び	・砂、泥、水、泡 ・落ち葉、雪 ・スライム、ジェル、シャボン玉 ・絵の具、色水 ・小麦粉粘土 ・オルゴール、ガラガラ ・風船、ボールプール ・シーツブランコ ・（光）プラネタリウム、影絵 ・（香）花の香り、アロマオイル
2 運動遊び	走る、飛ぶ、投げる、蹴る、ぶらさがる、滑る、這う、登る、おりる、運ぶ、たたく、泳ぐ、踊るなど、手足や全身を使う運動を伴う遊び	・滑り台、ブランコ ・平均台、マット、トンネル ・トランポリン、エアトランポリン ・プール ・ボール、的当て、大玉転がし ・乗り物、そり滑り、スキー ・サーキット（アスレチック） ・リズム遊び、わらべ歌 ・鬼遊び、縄跳び
3 構成遊び	作ったり、描いたり、組み立てたりして楽しむ遊び	・積み木、ブロック ・段ボール、新聞紙、折り紙 ・粘土、紙粘土 ・袋、風船、布
4 模倣遊び	見たり経験したりした事象を模倣し、想像しながら再現して楽しむ遊び	・忍者ごっこ（かくれんぼ） ・お店屋さんごっこ ・ままごと ・お話遊び（絵本の再現遊び） ・劇遊び ・手遊び歌、 ・探索遊び
5 受容遊び	絵本・紙芝居・テレビを見たり、童話やお話を聞いたり、音楽を鑑賞したりして楽しむ遊び	・本（絵本）の読み聞かせ ・紙芝居 ・素話 ・音楽鑑賞
6 ルールのある遊び（ゲーム遊び）	決まったルールに従って楽しむ遊び	・すごろく ・野球、ドッジボール ・ボウリング ・かくれんぼ ・鬼ごっこ

平成28年度特別支援学校授業改善プロジェクト 担当者

【担当教育専門監】

秋田県立栗田支援学校	新 目 敏 子
秋田県立横手支援学校	佐々木 義 範

【担当教諭】

秋田県立秋田きらり支援学校	加 藤 真理子
秋田県立比内支援学校	市 川 千恵子
秋田県立比内支援学校かつの校	石 井 美 里
秋田県立比内支援学校たかのす校	成 田 高 子
秋田県立能代支援学校	鈴 木 英 揚
秋田県立支援学校天王みどり学園	工 藤 裕 子
秋田県立栗田支援学校	沖 口 祥 子
秋田県立ゆり支援学校	松 木 智 絵
秋田県立大曲支援学校	辻 嶋 真梨子
秋田県立大曲支援学校せんぼく校	佐々木 克 巳
秋田県立横手支援学校	佐 藤 真紀子
秋田県立稲川支援学校	池 部 和 美
秋田大学教育文化学部附属特別支援学校	加 藤 俊 之

編集 秋田県教育庁特別支援教育課

【引用・参考文献】

- | | | |
|-----------------------------------|-------|----------|
| ・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） | 平成21年 | 文部科学省 |
| ・遊びの指導の手引 | 平成5年 | 文部省 |
| ・一人一人の活動と参加を高める領域・教科を合わせた指導 | 平成24年 | 明治図書 |
| ・特別支援教育の学習指導案と授業研究 | 平成25年 | ジアース教育新社 |
| ・遊びと発達と心理学（J. ピアジェ他） | 平成25年 | 黎明書房 |
| ・幼児心理学（山下俊郎） | 昭和50年 | 朝倉書店 |
| ・特別支援教育のミニマムスタンダード | 平成24年 | 秋田県教育委員会 |

特別支援学校 遊びの指導ガイド

平成29年3月発行 秋田県教育委員会

〒010-8580 秋田市山王三丁目1-1

秋田県教育庁特別支援教育課

TEL:018-860-5135

FAX:018-860-5136