

## 友達と楽しく関わろうとする児童を育てる自立活動の指導

～題材構成の工夫とA児に対する個に応じた支援を通して～

古賀市立古賀東小学校  
教諭 吉田 忠正

こんな手立てによって…

単元を「知る」段階、「体験する」段階、「感じる」段階の順で仕組み、対象児童の既習経験や興味に合わせた題材で学習を仕組んだ。

こんな成果があった！

交流学級や特別支援学級の友達と一緒に遊ぶ回数がとても増えて、自己を肯定的に捉えたり、「楽しい」という感想がたくさん聞かれたりした。

### 1 考えた

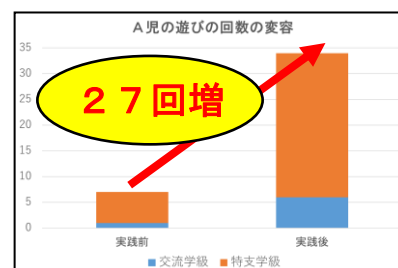
対象児童A（以下A児）は、気持ちが落ち着かないことやコミュニケーションの苦手さから友達づくりや友人関係を築くことに困難を抱えていた。しかし、事前のアンケートや日々の関わりの中から、「友達と一緒に遊びたい」「友達と仲良くしたい」という思いがあり困り感を抱えていることが分かった。そこで、自立活動の学習の中で、本人の特性を活かしながら指導することで情緒を安定させながら他者とコミュニケーションを図り友達と楽しく関わる力を身に付けさせたいと考えた。

### 2 やって見た

遊戯性（楽しさ）、関係性（体験したことがある）、協同性（友達と関わる）という3つの視点から題材を作り、A児に合わせた支援として見通しをもてるように活動を可視化したり、できたことを可視化してすぐに評価できるようにご褒美シールを設定したりするなどして、友達と関わりながら活動できるようにした。さらに、「知る」段階「体験する」段階「感じる」段階の3つで学習の流れを構成して、どのように関わると良いのか知り、知ったことを活動の中で体験し、活動した良さを感じられるようにした。

### 3 成果があった！

題材を工夫したことで、学習に対する意欲が高まり、落ち着いて活動に取り組むことができた。また、活動を可視化したりご褒美シールを設定したりしたことで、不安感が減るとともに、自己の目標を達成しようという思いも高まって、学習を効果的に行うことができた。そして、この学習を繰り返したことで、友達と遊ぶことは月に7回だったA児が、実践後には月に34回遊ぶようになった。さらに、「遊んで楽しかった」という思いをもつことができた。



<目次>

## 友達と楽しく関わろうとする児童を育てる自立活動の指導

～題材構成の工夫とA児に対する個に応じた支援を通して～

1	主題設定の理由	3
	(1) 児童の実態から	3
	(2) 特別支援学校学習指導要領解説自立活動編の目標から	4
	(3) 今日の教育課題から	4
2	主題の意味	5
	(1) 友達と楽しく関わろうとするとは	5
	(2) 友達と楽しく関わろうとする児童とは	5
3	副主題の意味	6
	(1) 題材構成の工夫とは	6
	(2) 個に応じた支援とは	6
4	研究の目標	6
5	研究の仮説	6
6	研究の構想	7
	(1) 題材構成の工夫	7
	(2) 題材の条件	7
	(3) 活動の可視化	8
	(4) 評価活動	8
	(5) 研究構想図	8
7	研究の実際	9
	(1) 実践授業Ⅰ	9
	(2) 実践授業Ⅱ	14
	(3) 実践授業Ⅲ	19
8	全体考察	22
9	成果と課題	23
	(1) 成果	23
	(2) 課題	24
	<参考文献>	24

## 友達と楽しく関わろうとする児童を育てる自立活動の指導

～題材構成の工夫とA児に対する個に応じた支援を通して～

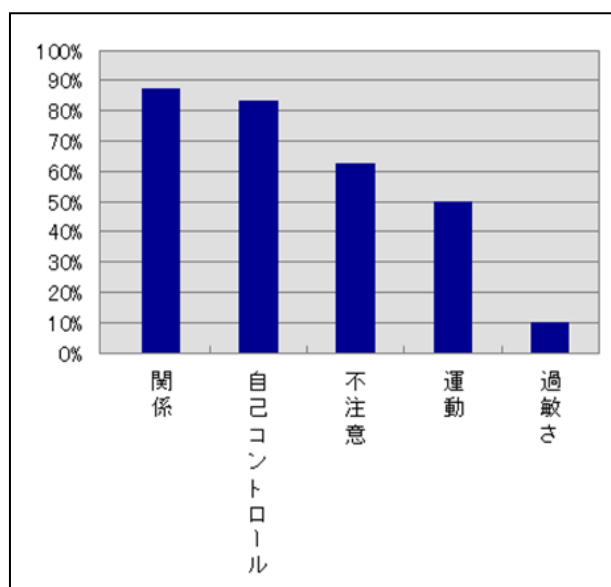
古賀市立古賀東小学校  
教諭 吉田 忠正

### 1 主題設定の理由

#### (1) 児童の実態から

本研究のA児は、小学校第3学年の男子で自閉症・情緒障がい学級に在籍している。A児は、自閉症スペクトラムと注意欠如多動性障がいの診断を受けている。A児は折り紙遊びをしたり、乗り物の図鑑を見たり、本を読んだりすることが好きで、自分の興味があることには進んで取り組むことができる。しかし、友達の反応が自分の思いと違ったり、マイナスイメージの言葉を聞いたりすると自分の感情を抑えられなくなり、暴れることがある。また、勝ち負けの受け容れが難しく、自分が負けそうになったり、オニ遊びでタッチされたりしたときには暴言や暴力をすることがある。そのような行動やコミュニケーションの苦手さから、友達と一緒に遊ぶことや自ら他者に関わることに課題が見られる。具体的には、休み時間にはNさんから誘われたときにだけ友達と遊び、それ以外の時間は自分の机で絵を描いたり折り紙をしたり本を読んだりしている。交流学級の遊びでは、遊び係になっているにもかかわらず、自分がしたくない遊びだと参加しなかったり、遊ぼうとしても始まる前に抜け出したりする姿が見られる。このことについて本人と話をすると、「本当は友達と楽しく遊びたい」「自分から声をかけてみたい」「友達と一緒に活動したい」という思いを話した。また、客観的に本人の困難さを探るために、Gakkenが出している「特別支援教育 はじめのいっぽ！」(小林倫代監修)の困り感の背景が分かる資料を使って、困難の背景についてのアセスメントを行った。それぞれの項目について評価した結果、本研究に関わる部分を抜粋すると、A児の困難の背景には、自己のコントロールや関係の難しさなどが原因であることが見えてきた(資料1)。

これらのことから、自閉症スペクトラムなどの発達障がいからくる対人関係の困り感だと考えられるA児の課題を解決し、友達と楽しく関わることができるようにしたいと考えて本主題を設定した。



【資料1 A児のアセスメントの結果】

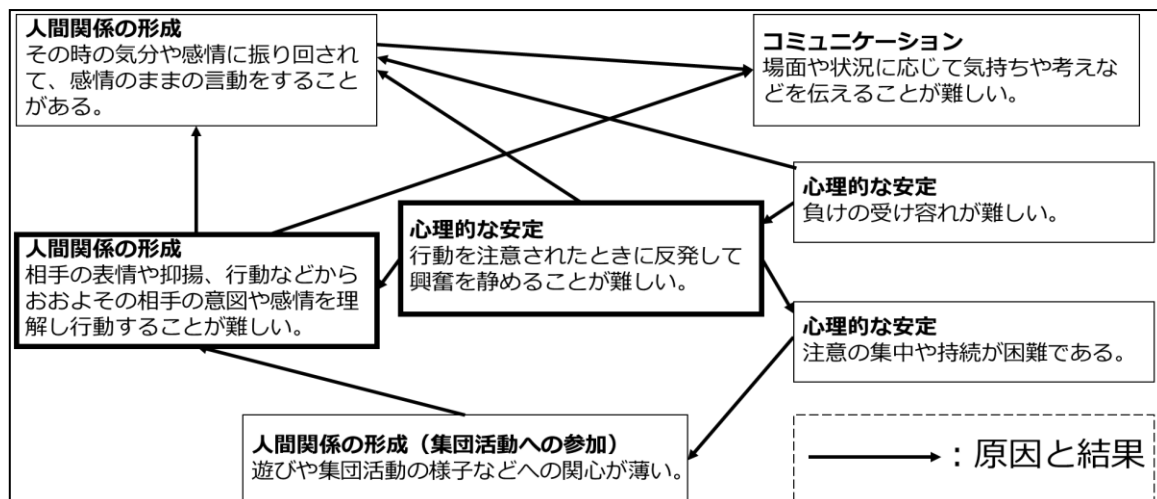
## (2) 特別支援学校学習指導要領解説自立活動編の目標から

特別支援学校学習指導要領解説自立活動編の目標には以下のように示されている。

個々の児童または生徒が自立を目指し、障害による学習上または生活上の困難を主体的に改善・克服するために必要な知識、技能、態度及び習慣を養い、もって心身の調和的発達の基盤を培う。

目標に示されているとおり、自立活動では「児童の自立を目指して障害による生活上の困難を主体的に改善・克服するために必要な知識、技能、態度などを養うこと」が求められている。この目標を達成し、A児の困難を改善・克服できるようにするために、A児の実態をもとに、自立活動の6区分の視点から課題を整理し、それぞれの課題がどのように関連しているのかを考え、一木薫氏の著書を参考に課題関連図を作成した(図1)。

この図から、「心理的安定」や「人間関係の形成」から矢印が多く出ていることから、これらが起因となっていることが考えられる。このことから、人間関係の形成や心理的な安定を図り、コミュニケーションを身に付けられるような自立活動を仕組みたいと考えた。



【図1 課題関連図】

## (3) 今日の教育課題から

近年の特別支援教育を取り巻く状況の変化は、「特別支援学校に在籍する重複障害者の割合は増加傾向にあり、例えば、他の障害に自閉症を併せ有する者や視覚と聴覚の障害を併せ有する者など、多様な障害の種類や状態等に応じた自立活動の指導の充実が求められている」と特別支援学校教育要領・学習指導要領(平成29年4月告示)解説自立活動編で示されている。また、福岡県特別支援教育推進プラン(第2期)の小中学校における特別支援学級の現状と課題では、特別支援学級に在籍する児童生徒が増加しつづけている現状や一人一人の教育的ニーズに応じた指導の充実が課題として示されている。

これらのことから、国や県としても教育的ニーズに応じた指導が求められていることがわかる。さらに、自立活動の指導は各教科等において育まれる資質・能力を支える役割を担っていると学習指導要領に示されており、自立活動を充実させることは子どもの資質・能力を育むなど今日の教育課題を解決していく上でも大切であると考え、本研究主題を設定した。

## 2 主題の意味

### (1) 「友達と楽しく関わろう」とは

同じ学級など生活を共にして交わっている他者と過ごす中で、その他者と心地よさを感じながら話したり一緒に遊んだりしようとするのである。

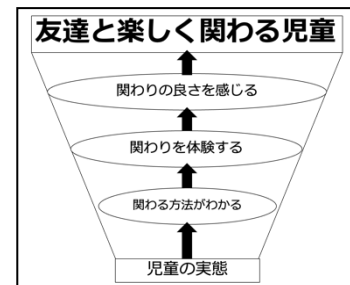
同じ学級とは、対象であるA児が所属している特別支援学級A組と交流学級の3年B組のことである。そこで、本研究における友達とは、上記の2つの学級に在籍している児童のことを示している。生活を共にして交わっているとは、この二つの学級に在籍している児童と、学校生活において一緒に活動したり声をかけたりするなど、相互のやりとりをしていることである。心地よさを感じながら話したり一緒に遊んだりするとは、他者との相互のやりとりに快の感情をもち、自ら話しかけたり話しかけたことに応答したり、自分ができる範囲で他者や集団の中から提案された自由な活動を共にすることである。

アリストテレスは、「人間は社会的動物である」と説いたように、時代と共に社会は変化しているが、人間は誰かと関わりながら生きており一人では生きていけないという基本的な在り方は変わっていない。なぜなら、日常生活で必要な物を他の人が作っていることや、誰もが生活しやすい社会を創り上げるには、他者との会話が必要になることなど、生きていくためには少なからず他者との関わりなくしては成り立たないと言えるからである。また、A児も必要に応じて他者と関わりたいという思いをもっている。これらのことから、他者と関わるができるようになることは、児童がこれからの人生において、自立し自己実現を果たしていく上では大切なことであると考えられる。

### (2) 「友達と楽しく関わろうとする児童」とは

友達と不快な気持ちをもたずに相互にやりとりをすることができるための、認知と行動と感情を身に付けている児童のことである。

本研究で目指す「関わろうとする」とは、友達から話しかけられたり自分から話しかけようとしたときに、やりとりができるような態度を身に付けている児童である。心理学では、態度の構成要素は、認知と行動と感情の3つだとされている。友達と関わろうとすることについての態度は、関わり方が分かるという認知の要素、実際に関わるができるという行動の要素、関わることに良さを感じているという感情の要素が考えられる。しかし、これらの要素は、一単位時間で身に付けられるものではない。そのため、単元の中で重点を設けて、これら3つの要素を身に付けていくことが大切であると考えられる(図2)。そして、この3つの要素を身に付けた子どもが、友達と楽しく関わろうとする態度が育っていると考える。このことから、友達と楽しく関わろうとする児童は、以下のような姿だと考える。



【図2 目指す子ども像】

- 友達と話したり一緒に遊んだりする時に、友達との関わり方が分かる。【認知】
- 自分から友達に話しかけたり、友達から話しかけられた時にやりとりを続けたり、一緒に遊んだりすることができる。【行動】
- 友達と話したり遊んだりすることを楽しいと感じる。【感情】

### 3 副主題の意味

#### (1) 題材構成の工夫とは

認知、行動、感情の要素を段階的に重点を置いて育成できるようにするために、題材の構成を、「知る」段階、「体験する」段階、「感じる」段階と設定することである。

子どもの学習においては、認知、行動、感情にも段階的に育成することが効果的であると考えられる。なぜなら、どのように行動すべきか知らない状態では、適切な行動を取ることが難しいからである。また同様に、実際に行動しないとそのよさを感じることは難しいと考える。このことから、子どもが学習する際には、課題を把握してから友達と関わるためにはどのようにしたらよいのかを「知る」段階、知ったことを実際の活動の中で「体験する」段階、体験したことを振り返ってそのよさを「感じる」段階の順で学習できるようにすることが効果的だと考える。

また、児童の特性上、分からないことを急に行うと、パニックになったり、活動の参加をやめたりすることがある。そのため、事前に、どのように行動すればよいのかという認知の学習から進めることは、A児が学習を行う上でも有効であると考えられる。

#### (2) 個に応じた支援とは

A児が学習に取り組み、自己を頑張りを肯定的に感じることができるようになるために、シンプルで分かりやすい活動や、得意なことや興味があることなどをとて題材や活動を仕組み、A児のことを肯定的に評価する活動を行うことである。

A児は、こだわりが強く、学習への参加意欲も時と場合や気分によって異なる。さらに、活動が分からないと不安になりパニックになることがある。そこで、ICFの考え方を参考に、強みを生かして学習に取り組むことができるように、本人が好きなことや得意なことを基に、題材や活動を仕組みながら、課題を克服できるようにしていく。また、不安感を減らせるよう学習活動の手順を可視化し、児童が自分で確認しながら順に取り組むことができるようにする。また、活動を思い出して考えることに困り感があるのでその場で評価したり、活動の様子を写真など具体的な場面を示して評価したりすることができるようにする。また、A児は自己肯定感がとても低い。そのため、自分の言動や存在を否定的に考えたり失敗したことに対する強い拒絶を示したりして、自己を肯定的に評価することが難しいことがある。そこで、自分での評価に加えて友達や教師による他者評価を行う。このような個に応じた支援を取り入れることで、友達に楽しく関わろうという態度を身に付けさせたい。

### 4 研究の目標

自立活動の学習において、A児が友達と楽しく関わろうとするために、題材構成を工夫したり、A児に応じた支援を行ったりすることの手立ての有効性を明らかにする。

### 5 研究の仮説

題材の構成を「知る」段階、「体験する」段階、「感じる段階」の順に設定し、児童が興味や関心をもって安心して活動に取り組めるよう支援すれば、A児が友達と楽しく関わろうとするであろう。

## 6 研究の構想

### (1) 題材構成の工夫

本研究では、「(課題と方法を)知る→(実際に活動して)体験する→(よさを)感じる」という学習の流れを題材構成の中に取り入れる(表1)。具体的には、導入段階で、どのようなことを頑張れば良いのか(課題)、そのためにどのようなことをすれば良いのかを知るようにする。そのために、SSTを行い、方法を話し合い、トレーニングする。次に、展開の段階では、友達と協力しながら活動して、実際に課題の解決に取り組めるようにする。最後に、終末の段階では、活動をしてみて課題を解決したときに感じたよさを書いたり話したりして表現し、頑張りや関わる良さを感じさせ、今後の生活に活かしていこうとする実践意欲をもてるようにする。

段階	「知る」段階	「体験する」段階	「感じる」段階
目的	自分の課題や課題解決の方法を理解する。	友達と関わりながら、実際の場面に近い活動の中でやりとりができる。	友達と関わりを行ったよさを感じ、今後の実践意欲をもつ。
内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自分の生活の課題</li> <li>・モデル演技</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・活動中の姿</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自分の頑張り</li> <li>・これまでの活動</li> </ul>
方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・話し合い活動</li> <li>・ソーシャルスキルトレーニング</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲーム化した小集団での活動</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自己評価や他者評価の振り返り活動</li> </ul>

【表1 本研究における題材構成の段階と目的、内容、方法】

### (2) 題材の条件

A児が、最後まで活動に取り組んだり、パニックになったりせずに意欲をもって活動を行うためには、「体験する」段階で行う活動で取り扱う題材には、条件があると考えられる。A児は、体を動かす遊びが好きで、遊びの中では負けを受け容れることができたり、友達と仲良く過ごしたりすることができることがある。また、これまで学習や生活の中で体験したことには、学習に取り組む際の抵抗が少なく、最後まで取り組むことができることが多い。さらに、本研究では、児童が友達と楽しく関わろうとする姿を目指している。実際に児童が過ごしている中でも生きて働く力にするためには、知ったことを友達とのやり取りの中で実際に試すことが必要になる、そのために、友達と関わるという条件は不可欠であると考えられる。そこで、本研究で児童が活動に取り組む題材については、以下の3点を題材設定の条件にする(表2)。

条件	条件の内容
遊戯性	遊びながら学ぶことができるか
関係性	これまで直接的もしくは間接的に体験したことがあるか、これまでの経験で内容を知っているか
協同性	友達と関わるができるか

【表2 題材の条件と条件の内容】

### (3) 活動の可視化

児童が安心して活動に取り組むことができるように、活動の順番や役割などを黒板やホワイトボードに示し、活動をできたり目標を達成したりした場合にはご褒美シールを提示するようにする。具体的には以下のように行う。

#### ① 活動や役割の提示

「体験する」段階では、友達と関わりながら活動を行う。そのため、すべきことや活動の順番や役割の見通しをもちにくいことが考えられる。そこで、手順をカードで示したり、顔写真カードを使ったりして、手順や自分がすべきことが分かるようにする。

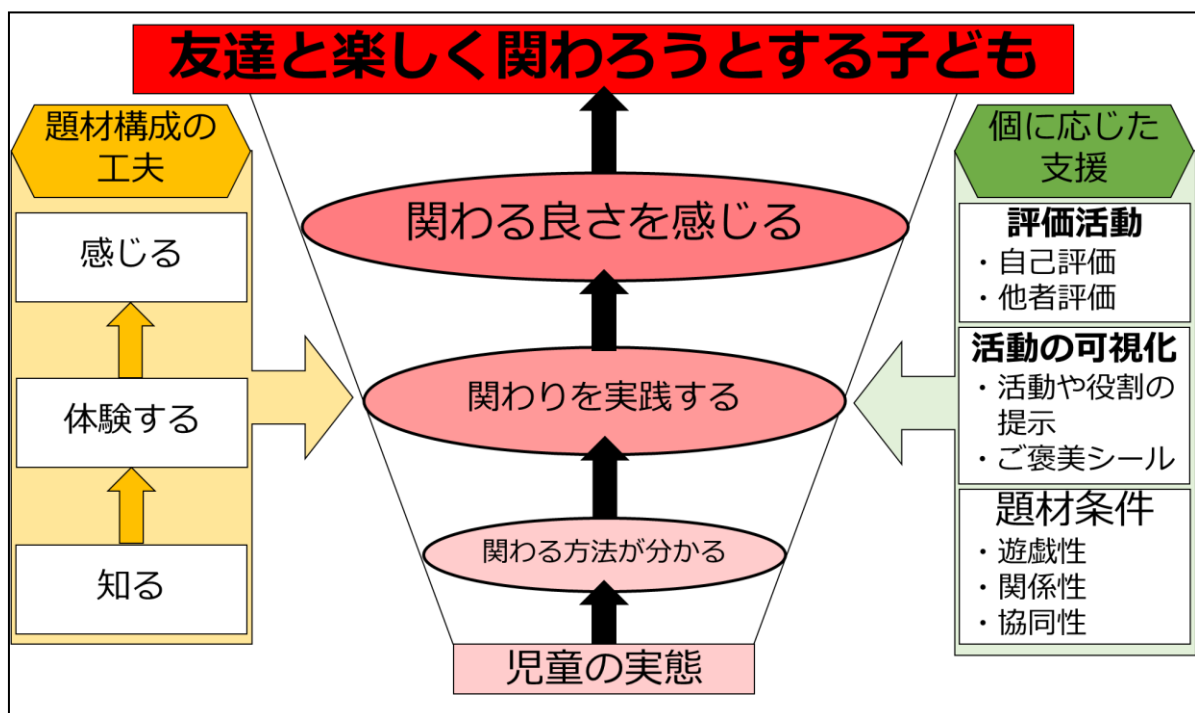
#### ② ご褒美シールの設定

活動や個人の目標を達成できた場合には、A児が好きなシールを貼ることで、自分が活動を頑張ったことを可視化する。ご褒美シールを設定する目的は、活動への意欲の向上させる、達成感を感じさせる、頑張りの振り返ることができるようにする、という3つである。A児が、好きなシールをご褒美に設定することで、シールを欲しいと思いつて活動への参加意欲が高まると考える。また、シールを得られることで自分が頑張ったことを目で見えて確認できる。さらに、振り返りの際にシールの数を確かめることで、自分が頑張ったことを思い出す材料にもできると考える。

### (4) 評価活動

A児は、自分の言動などを否定的に捉えてしまう特性があり、自分のことを肯定的に振り返ることが難しいことがある。そこで、「体験する」段階の終末と「感じる」段階に評価活動を取り入れる。評価するのは、対象は自分であり、評価者は自分、友達、教師である。友達や教師が肯定的に評価することで、A児が頑張りが良さを感じられるようにしたい。

### (5) 研究構想図



【図3 研究構想図】



## 7 研究の実際

### 〈実証授業Ⅰ〉

#### (1) 目標

- 「みんなで運んで鬼を倒そう」を通して、友達と協力して活動したり失敗した時に嫌な気持ちにさせない言葉を使ったりすることができる。(コミュニケーション)
- 自分や友達が失敗しても、最後まで活動に参加することができる。(心理的な安定)

#### (2) 題材について

本単元で扱う題材は、「みんなで運んで鬼を倒そう」と設定した。鬼を題材としたのは、子供たちが鬼退治を題材としたアニメに興味があったからであり、鬼にレベルを設定して何度も繰り返し倒すようにした。「みんなで運んで鬼を倒そう」とは、友達と薄い板を持ち、その板の上にボールを乗せて落とさないように運び、ゴールまで辿り着いたらボールを手に入れ、ボールをみんなで鬼に当てて、全員当たれば鬼を倒せるという活動である。このような題材にしたのは、条件をもとに以下のように考えたからである。

遊戯性	ボールを運ぶ、ボールを投げるなどの動作があり、楽しみながら活動できる。具体的には、運ぶ板を変えることで、運びやすさが変わったり、運ぶ時間を図ることのできるだけ早く運ぼうとしたりして、遊びながらボールを手に入れることができ、みんなで一斉にボールを投げて倒すなど、友達と一体感を感じながら活動できる。
関係性	ボールを運んだり、的を狙って投げたりするなどの活動は、低学年の体育で経験したことがあり、実際に体験したことがある内容にすることで活動に対する不安感を減らすことができる。
協同性	ボールを運んだり鬼を倒したりするには、一人の力ではできない。そのため、友達と一緒に活動する必然性が生まれる。また、常に自分の役割があるため、役割を果たさないと活動自体が進まないようにした。

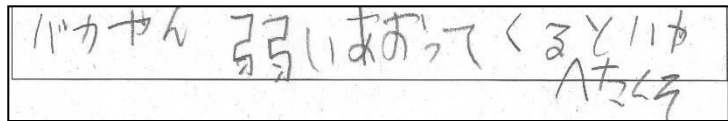
#### (3) 題材の具体的授業構想

段階	「知る」段階	「体験する」段階	「感じる」段階
目的	題材の内容と必要な力を聞き、実際にどのようにすれば良いのかをロールプレイすることができる。	活動を通して、「知る」段階で学んだことを使うとともに、できたことについて話し合うことができる。	活動をして感じた自他の良さを出し合い、これからも実践していこうという意欲をもつことができる。
方法	・友達と関わる方法について話し合う。 ・ロールプレイをする。	・活動をする。 ・良さを出し合う。	・活動をした感想を話し合う。 ・振り返りを書く。
内容	○自分が失敗した時や友達が失敗した時にかかる良い言葉 ○周りの友達が嫌な気持ちにならない行動	○実際の活動の中での言葉のかけの内容や方法、行動の仕方 ○友達の言葉や行動の良さ	○活動を通して自分が感じたこと ○活動中に見えた自分と友達の頑張りや友達と関わることの良さ

#### (4) 指導の実際と考察

##### ①「知る」段階

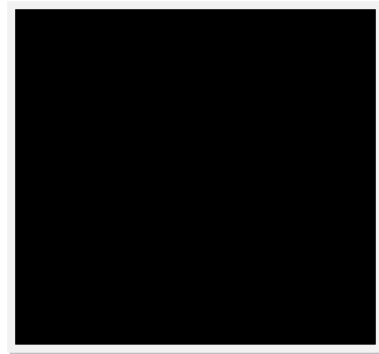
この段階では、最初にこれからするゲームとその際に身に付けて欲しい力を示した。具体的には、喧嘩になった場面を想像させた。A児は、「これよくある。俺は鬼ごっこでタッチされるとすぐこうなるんだよ。」と発言し、その時の気持ちを「悔しいし、負けるのは嫌だ」と書いた。周りの児童も同じようなことを書いたので、「このままでも大丈夫そう？」と問うと、「このままだと友達と仲良くできない。」「本当はみんな楽しく遊びたい」という発言があり、A児は、「したらいけないとわかっているけどしてしまうから。どうにかしたい。」と発言した。そこで、「じゃあ今日から何について学ぶ？」と問い、「友達と仲良く遊ぶために、どうしたら良いのか考え、できるようになろう。」という単元のめあてを設定した。



次に、ゲームで負けて友達と喧嘩する時に、どんなことにイライラするのかを出し

##### 【資料2 実践Iの導入部分でのA児の記述】

合わせた。書く時間を設定してプリントに書かせると、A児は「バカやん。」や「弱っ。」などの言葉や「あおってくる」ことが嫌だと書いていた(資料2)。そのことを出し合わせると、どの児童も嫌だと発言した。そこで、視点を変えさせるために、その週になかよし1組の友達から言われて嫌だったことを教師に訴えたことあることを提示した。すると、「確かに俺も言ったことある。」と自分が発言したり、変顔をして煽ったりしていることに目を向けた。そこで、「失敗したり負けたりした時にどんな言葉や行動だったら嫌な気持ちにならないの？」と問うた。A児は、『ドンマイ。』とか、『大丈夫だよ。』とか、『まあそういう時もあるよ。』なら怒らない。」と発言した。同様に他の児童の意見も聞いて板書し、どのような言葉を使ったり、どのような行動をしたりすると誰も嫌な気持ちにならないのかを確かめさせた。それから、実際にペアで声かけのロールプレイをさせた。友達が落とした時には、「大丈夫だよ。ゆっくり運ぼう。」と言い、自分が落とした時には、「ごめんね。」と言って、友達から「ドンマイ。俺の持ち方も悪かったかもしれない。」と言われて、怒らずに対応することができていた。他の児童がロールプレイをしている様子も見て、振り返りでは、「大丈夫だよって言ってもらったら嫌じゃないね。」と発言していた。



最後に、次時から行うゲームについて説明した。

##### 【資料3 試しの活動をしているA児】

ゲームの内容を説明すると、「前に体育とか運動会でしたのと似てる。」「鬼ってアニメみたいやね。」と発言した。そして、ゲームの中で失敗しそうな場面はどこにあるのかを考えさせると、運ぶ時にボールを落としそうだということと、ボールを投げる時に鬼に当たらないかもしれないということ挙げた。そこで、「じゃあその時にどうしたらいい？」と問うと、「ドンマイとか大丈夫って言って、もう一回したらいいと思う」と発言した。

## ②「体験する」

この段階では、試しの活動をしてから「鬼倒しゲーム」を実際に行った。試しの活動では、まず、ゲームの目的である「最後まで活動に参加すること」「相手を思いやる言葉をかけること」などのほどのようにしたら達成できるのかを具体的に示し、4人で協力してボールを運ぶことや運ぶルート、鬼の倒し方などを説明した。さらに、25マスの枠を用意した学習プリントを用意して、目標を達成できたらシールを貼ることを伝えた(資料4)。

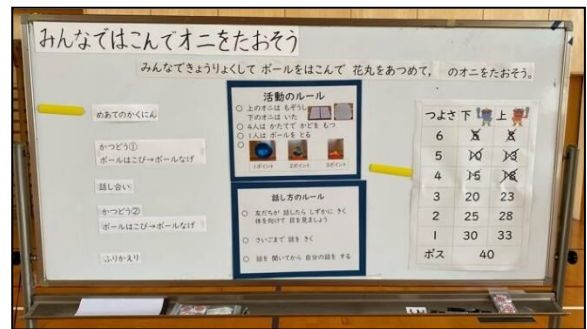
次に、「鬼倒しゲーム」では、始めにホワイトボードに活動の順番や役割を提示し、何をすればよいのかを可視化した(資料5)。その後、個人でシールを何個集めたいかを決めさせて、いくつかある目標の中から特に頑張りたいことを自己決定させた。活動が始まる前、A児は、「これは前に運動会でやったことがあるからできそう。」と発言し、実際にボール運びの活動に取り組んだ。そして、ボールを落とした時には、「失敗してしまった」という顔をしてボールを運ぶ板を手放したが、周りの子どもが「ドンマイ」や「大丈夫」、

「もう一回頑張ろう」という言葉をかけてくれたのを聞き、そこから再び板を持ち直して、協力してボールをゴールまで運んだ。また、この時、子どもが言った励ましの言葉に対して教師が「ドンマイって言えたね。」など即時評価した。その後、できた回数分のシールを貼らせた。A児は、目標としていた15回のうち5回を達成することができ、飛行機のシールを貼った(資料6)。そして、「次頑張ればできそうだから早くしよう。」と発言した。その後、次の目標を決めて第二回の活動を行い、先程と同じように活動を行った。そして、目標を達成したことでボールをゲットし、みんなでボールを鬼に当てて鬼を倒した。

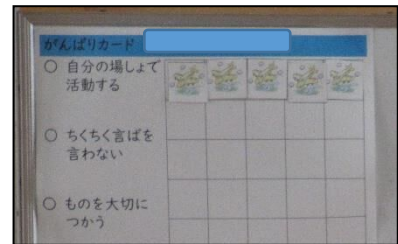
最後に、活動の振り返りを行った。ここでは、一人ひとりががんばったことを自分で発表したり、友達から伝えてられたり、教師の称賛を聞いたりするようにした。A児は、「特にないかな」と発言した。友達からは「いつもよりたくさんドンマイとか、頑張れて言えてた。」と言う発言を聞いて笑顔だった。教師からは、「途中でボールが落ちたり、友達と息が合わない時もあったけど、最後まで頑張ることができたね。」と評価した。そしてこのような活動を5回行った。



【資料4 シールを貼る学習プリント】



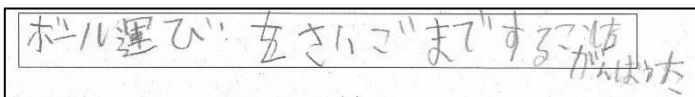
【資料5 活動の順序やルールの掲示】



【資料6 A児の学習プリント】

### ③「感じる」段階

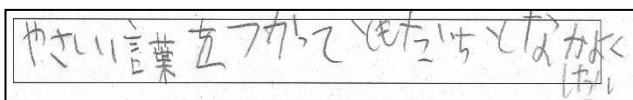
この段階では、これまでの活動を振り返り、自分の頑張ったことやと友達の良かったところなどを出し合って、これから頑張ることについて考えた。まず、これまでの活動について写真を掲示し、活動を具体的に思い出して振り返ることができるようにした。教師から「どんなことを頑張ったか書いてみよう。」と活動を指示すると、A児は、「ボール運びを最後まですることを頑張った」と記述した(資料7)。その後、自分が頑張ったことを発表し合う場を設けると、A児は記述したことをみんなの前で発表した。



【資料7 振り返りでのA児の記述】

次に、友達が頑張っていたことについて話し合う場を設けた。すると、交流学級が同じクラスのB児は「いつもならすぐにやめたり怒ったりするのに、これは最後までできてたね。」と言う発言をした。また、C児からは、「僕はAさんからたくさん頑張れとか大丈夫とか言ってくれて嬉しかった」と言う発言があった。それらの発言の後に、教師からA児に「友達から聞いてどう言う気持ち?」と聞くと、「嬉しい。やって良かった。」と発言した。そして、教師からは、「最後まで頑張るとみんなが楽しく活動できるね。そのためには、励ましやプラスの声掛けをしたら良かったね。それを頑張ったから目標を達成することができたんだね。」とこれまでの頑張りについて価値づける称賛を行った。

最後に、教師から「これからの生活でどんなことを活かしたいですか?」と問い、「頑張りたいことや生かしたいことをプリントに書きましょう。」と言う指示をした。A児は、「優しい言葉を使って友達と仲良くしたい」と記述した(資料8)。

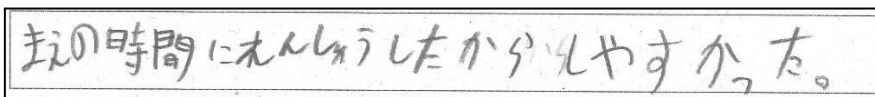


【資料8 これから頑張ることの記述】

### ④実証授業Ⅰの考察

#### ア「知る」段階

ここでは条件をもとに題材を考えた。A児は、新たな課題などを与えると普段なら否定的な言葉を発し、あまり取り組もうとしないことが多い。しかし、本実践では、題材を示すと、「やりたい」と言う前向きな発言があった。なぜかを問うと「運動会でしたことがあるから」「鬼ってアニメみたいで楽しそう」と言う発言があった。これは、題材の条件として、関係性と遊戯性に関わる発言であると考えられる。また、協同性の視点を入れたことで友達と活動することに必然性が生まれた。これらの条件があったからA児の活動に対する不安感などが減り、前向きな発言や友達との協力する姿につながったと考えられる。また、次の段階では、実際に友達に励ましの言葉をかけるなどの行動をとることができた。それは、この段階で事前に話し合い活動を行ってどのような言葉なら良いのかを知り、ロールプレイをして活動に取り組めるようにしたからだと考える。これは、A児の「まえの時間でれんしゅうしたからしやすかった。」という記述から分かる(資料9)。これらのことから、単元構成を工夫し、体験する活動の前に知る活動としてロールプレイを仕組んだことは有効であったと考える。



【資料9 ロールプレイに対するA児の感想】

## イ「体験する」段階

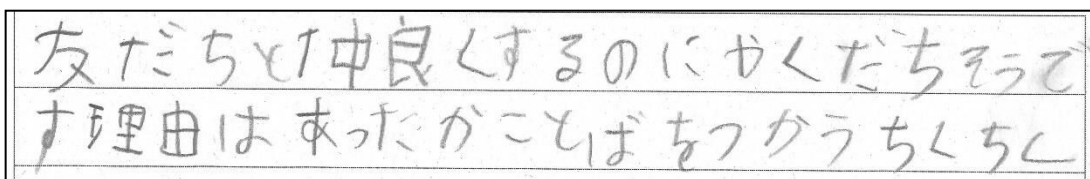
ここでは、実際に活動を行った。ここでの主な手立ては活動を可視化することと本人への個別の支援である。具体的には、今何をするのか、次は何をするのかが見える状態にするとともに、自分が頑張ることを自己決定して提示し、それができたことをシールによって頑張りが見えるようにすることである。さらに、シールは本人の意欲が高まるよう、乗り物が好きという実態に合わせて飛行機や新幹線、船などのシールを用意した。A児は、学習では途中で休憩が必要であったり活動を継続したりすることが困難なことが多い。しかし、実際の活動場面では、落ち着いた状態で活動を行い、最後まで取り組むことができた。活動中には、「次は〇〇をするよね。」と確認したり、自ら活動場所に移動したりするなど見通しをもって行動できていた（資料10）。これらの言動から、見通しをもてるように、活動を可視化したことは有効であったと考える。また、ご褒美シールは、一枚手に入れるごとに「やったー」と言って、とても嬉しそうにしていた。事後の記述では、「飛行機と新幹線のシールがあったからどんどん集めたくて頑張った」と記述していた。「飛行機と新幹線」と言う記述から、児童の実態に合わせたものを用意したことで意欲が高まっていたことがわかる。このことから、個に合わせたご褒美シールを用意したことは有効であったと考える。



【資料10 活動に取り組むA児】

## ウ「感じる」段階

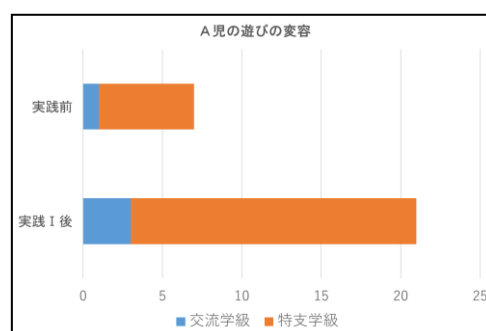
ここでは、振り返り活動を主な手立てとして活動を行った。その際に、他者評価も取り入れた。実際の振り返り場面では、「最後まで活動できた」と言う、心理的な安定に関する発言が出てきた。しかし、コミュニケーションの部分については、自分の頑張りを認められていなかった。そこで、他者評価を行うことで、友達から自分の頑張りを認めてもらい、頑張りを確認できるようにした。A児は、C児の「たくさん頑張れとか大丈夫と言ってくれた」と言う発言を聞くことで、自分が友達に励ましの声掛けをすることができたことに客観的に気づくことが出来た。だからこそ、今後の生活に活かすことについて、資料8のように、「優しい言葉を使って」と言うコミュニケーションに関わる部分を書くことができた。また、A児の実践後の記述には、「友達と仲良くするのに役立つ理由はあったか言葉を使うから」と書いている（資料11）。このことから、振り返り活動で、自己評価と他者評価を行うことは、自分の友達への関わりの良さを気付く上で、有効であったと考える。



【資料11 実践I後に書いた今後に向けたA児の記述】

## エ「実証授業Ⅰ」の考察

実証授業Ⅰの後に、一ヶ月間、A児が誰とどのように遊んだのかを記録をとった。実践前の月は一ヶ月（21日）で中休みと昼休み合わせて42回の遊ぶ機会があった。その中で、特別支援学級の友達や交流学級の友達と遊んだのは、7回であった内訳は、1回が交流学級でのクラスでの遊びで、6回は特別支援学級のB児である。また、交流学級のクラス遊びは、遊び係として参加したが、5分でやめてしまった。しかし、実践後の一ヶ月（20日）では、40回の遊ぶ機会のうち、21回は友達と遊んでいた。内訳は、3回が交流学級でのクラス遊びである。そのうち1回は途中で喧嘩になり遊ぶのをやめたが、2回は最後まで参加することができた。残りの18回は、特別支援学級の友達と遊んでおり、B児だけと遊んでいたのが、4人や5人の複数の友達と遊ぶことができた。その結果を比較したものが資料11である。友達と関わる機会が増えたことから一定の成果は得られたが、課題として残ったことは、友達と喧嘩になり楽しく過ごせないことがあるということである。そこで、次の実践では、具体的に遊びの場面であるようなものを題材として取り入れるようにする。



【資料12 実践Ⅰ前後の子どもの変容】

## 〈実証授業Ⅱ〉

### (1) 目標

- 「双六ゲーム」を通して、友達と協力したり、前向きな発言をしたり、自分の気持ちを伝えたりすることができる。(コミュニケーション)
- 順番を守って活動し、双六で負けていたり活動の中で自分や友達が失敗したりしても、最後まで活動に参加することができる。(心理的な安定)

### (2) 題材について

本単元で扱う題材は、「双六ゲーム」と設定した。双六を題材にしたのは、これまでの休み時間の遊びで双六をしたことがあるからである。また、サイコロは運によるもので、個人の能力によって差が生まれにくいという点で平等であり、どの児童も同じように楽しむことができる。さらに、双六のマスに友達と一緒に活動するミッションを設定することで、友達と協力しながらゴールを目指すことができる。このような題材にしたのは、条件をもとに以下のように考えたからである。

遊戯性	双六は一般的にゲームとして使用されているものである。また、サイコロの数字で進むという特性から、年齢が違っても同じような条件で遊ぶことができ、マス目にあるミッションによって、様々な活動に取り組むことができる良さがある。
関係性	これまでの学習の中で食育すごろくなど、双六を使った学習をしたことがあり、休み時間に自分たちが作った双六で遊ぶ姿が見られるなど、これまでの生活経験の中で実際に体験したことがあることで、活動に対する不安感を減らすことができる。

協同性	双六のマスに友達と一緒に活動するミッションを設定することで、友達と関わる必然性が生まれるとともに、友達の頑張りを見つけることができ、友達の良さを見つけることにも繋がる。
-----	--

### (3) 題材の具体的授業構想

段 階	「知る」段階	「体験する」段階	「感じる」段階
目 的	題材の内容と必要な力を聞き、実際にどのようにすれば良いのかをロールプレイすることができる。	活動を通して、「知る」段階で学んだことを使うとともに、できたことについて話し合うことができる。	活動をして感じた自他の良さを出し合い、これからも実践していこうという意欲をもつことができる。
方 法	・友達と関わる方法について話し合う。 ・ロールプレイをする。	・活動をする。 ・良さを出し合う。	・活動をした感想を話し合う。 ・振り返りを書く。
内 容	○自分が失敗した時や友達が失敗した時にかけると良い言葉、協力してほしい時の言葉 ○周りの友達が嫌な気持ちにならない行動	○実際の活動の中での言葉のかけの内容や方法、行動の仕方 ○友達の言葉や行動の良さ	○活動を通して自分が感じたこと ○活動中に見えた自分と友達の頑張りや友達と関わることの良さ

### (4) 指導の実際と考察

#### ①「知る」段階

この段階では、前回の学習を基に、友達とか関わることについて振り返った。これまでより友達と遊ぶことが増えたとは感じており、実際に友達と遊ぶことができるようになった事実を示した。この結果を見たA児は、自らの経験を振り返って「確かに俺は交流学級の遊びを一緒にすることができたな。」と発言した。その後、この単元では「双六ゲーム」を行うことを伝えた。A児は、「楽しそう。どんなことするの?」と発言した。他の児童も「早くやりたい。」という発言があった。その後、この単元の目標は、「最後まで活動に取り組むこと」という心理的な安定と「ペアで話し合いながら活動に取り組む」というコミュニケーションがあることを伝えた。そして、そのために双六ゲームをすることを確認し、ゲームの内容として、「異学年でペアを組んで取り組むこと」「ペアでマス目に書かれているミッションに取り組むこと」などを伝え、単元の目標を「ペアで協力して最後まで楽しく活動しよう」という目標を設定した。そして、不安なことを出し合わせると、「失敗したらどうしよう」や「一緒にできるか分からない」という発言があった。そこで、本時の目標を「失敗した時や協力したい時の声かけや、イライラした時にどうしたら良いか話し合おう」と設定した。

次に、イライラした時の気持ちを出し合わせて、声掛けの仕方やイライラした時の対応について話し合った。まず、イライラした時の気持ちでは、「相手を怒る」「ものを投げたり壊したくなる」「俺に合わせて欲しいのに」という気持ちを確かめ、それらは活動が楽しく続かないことを確かめた。そうならないためにはどうするかを考えさせ、声掛けは、ど

のような声をかけてもらったら嬉しいかを出し合わせた。A児は「ドンマイって言ったらいい。」と発言した。なぜそう思うのかを教師が問い返すと、「前鬼を倒した時もドンマイって言ったらみんなできたから」と発言した。周りの児童からは、「失敗しても大丈夫って言ってくれたらできそう。」や「一緒にやろうと言ったり、せーのって言ったらタイミングを合わせてできそう。」と言う発言があった。さらに、イライラした時にはどうするかを話し合



#### 【資料 13 ロールプレイをするA児】

うと、「場所を離れる」や「自分に（プラスの）言葉をかける」などの考えを発表した。A児は、「その場から少し離れたらできそう」と発言した。これらの発言を聞いた後で、実際に声掛けやクールダウンをするロールプレイを行った。A児は自分が失敗した時のことを想定した場面で友達から「大丈夫。大丈夫。次頑張ろうよ。」と言われると、「おっ、おう。次は頑張るから。」と発言した（資料 13）。この時の気持ちはどうだったか尋ねると、「次頑張ってみようかなと思った。こう言われたら活動できそう。俺もこうしてみるね。」と発言した。

最後に、「じゃあ次から活動を頑張ろう。」と教師が言うと、児童は「ミッションってどんなのがあるの？」と尋ねてきた。そこで、「一緒にボールを運んだりするよ」と言うと、子どもから「自分達でミッションを作りたい」と言う発言があった。A児も「作りたい」と発言した。そこで、「二人で協力しないとできないこと」などの条件を伝え、自分たちで双六のマスを作ることにした。

#### ②「体験する」段階

この段階では、自分たちが作ったミッションをマスを使って、実際にペアを作って双六ゲームを行った。

まず、ペアと双六ゲームの目的を確認した。そして、そのために自分がどのようなことを頑張りたいのかを自己決定させた。A児は他の児童に対する刺激をあまり与えない6年生とペアを組ませた。その後、単元の目標を確認してから、全体で頑張りたいことを出し合い、「ペアで協力して最後まで楽しく活動しよう」という本時の目標を設定した。そして、個人の目標として「最後まで活動する」「優しい言葉や励ましの言葉を使う」「ペアで協力する」を提示し、選べるようにした。A児は、「最後まで活動に参加すること」を自己決定し、最初の目標に設定した。

次に、双六が始まるとなかなかじっとしていることができずに、他のペアが活動しているところに行ってボールを触るなど邪魔をする行動が見られた。ここで、他のペアから注意を受け、パニックになった。A児のもとに行き、どうするか尋ねると「ちょっと向こうに行く」と言った。そこで何分クールダウンするのかを確認し、5分のタイマーを渡した。少しの間は、他の児童が活動しているときに、クールダウンスペースから様子を見ていた。その後、自分たちの番になったときに、ペアの6年生が「一緒にしよう」と声をかけると、5分経たずに戻ってきた。教師から「活動できそう？」と尋ねると、「大丈夫と思うからやってみる」と話し、その後の活動に参加した。活動中には、他のペアの友達から「Aくん



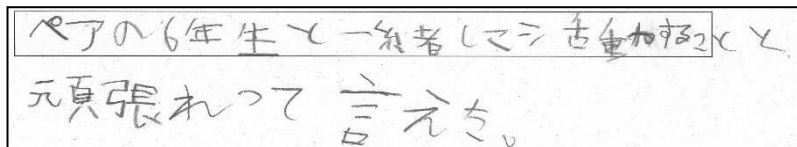
すごいやん。」などの励ましの言葉を聞き、そこからは機嫌も直り、自分からも友達に「頑張れー」という応援する言葉をかけることができていた。そして、できたことに対してはご褒美である飛行機や新幹線などのシールを学習プリントに貼った。双六ゲームでは、1位になれなかったことでまたパニックのなるかと思ったが、どうだったかを教師から尋ねると、「応援したり頑張ったりしてシールをたくさんもらえたからいい。」と発言し、最後まで活動することができた。

最後に、振り返りをした。自分の頑張ったことを言うように促したが、「別にない。」と言って、自分の頑張りを自覚できていなかった。その後、友達の頑張ったところを発表する場面では、同じ学年の友達から「頑張れとかの言葉を使っていた。」と言う発言やペアの6年生から「最後まで一緒にできてすごかった。」と言う発言があった。さらに、教師から、「途中で気持ちがモヤモヤしたけど、前の学習で言っていたその場を離れることをしたらまたみんなと活動できて素晴らしかったよ。そして、クールダウンに5分も掛からなかったことも素晴らしいです。」と言うと、A児はニコニコしていた。その後、自分が建てた目標を振り返らせると、「途中で嫌になったけど、最後まですることはできた。」と発言した。その後、ミッションの内容を少し難しくしながら、3回活動を行った。

### ③「感じる」段階

この段階では、これまでの活動を振り返り、自分の頑張ったことやと友達の良かったところなどを出し合って、これから頑張ることについて考えた。

まず、教師から「双六ゲームで頑張ったことを書いてみよう。」と活動を指示すると、A児は、「ペアの6年生と一緒に活動することと頑張れって言えた。」と記述した(資料14)。その後、自分が頑張ったことを発表し合う場を設けると、A児は記述したことを発表しようとしなかったため、本人に確認した上で教師が代わりに読んだ。



ペアの6年生と一緒に活動して、最後まで頑張れって言えた。

【資料14 実践Ⅱ後に書いた自分の頑張りのA児の記述】

次に、友達が頑張っていたことについて話し

合う場を設けた。この時、個人の目標で選択肢として示した、「最後まで活動する」「優しい言葉や励ましの言葉を使う」「ペアで協力する」を再度確認して、その観点から頑張りを伝えるように指導した。今回は6年生も一緒に活動していたこともあり、A児の頑張ったことについては、「最初は怒ってしないことがあったけど、どの活動も全部最後までできていた」や「僕に頑張れって言ってくれて嬉しかったし、他の人にもたくさん言っていた。」などの称賛の言葉を聞いていた。教師からは、「ペアにも頑張ろうって言っていたから一緒に活動できたね。」と協力の観点から称賛した。

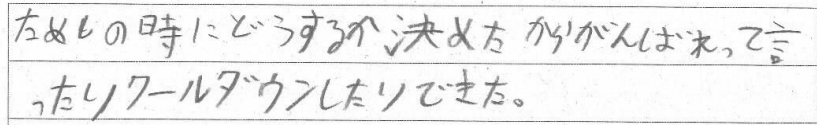
最後に、これまでの学習を基に、どのようなことを生かしていきたいかを書かせて出し合わせた。A児は、記述はしなかったが、学級の友達の発言を聞いて、「俺も優しい言葉を使ってみんなと仲良くしたい」と発言した。この発言を受けて、教師から「交流学級の友達とも一緒に遊んだり励まし合ったりして、仲良くすごそうね。」と言う話をして学習を終えた。

#### ④実践Ⅱの考察

##### ア「知る」段階の部分考察

ここでは、条件に合わせた題材を提示したり、ロールプレイをするなどの活動を主な手立てとして行った。題材についてA児は、「自分でもミッションを考えたい」という活動に対する前向きな発言が見られた。これは、A児がこれまでに体験したことがあるもので、ゲーム性のある楽しいものを取り入れたからだと考える。実際に次の段階で活動に取り組む時にも、ゲームに関するルールで困っている様子は見られなかった。また、協同性の視点からペアを組んでミッションを行うという活動にしたことで、他人と関わる必然性も生むことができた。その結果、ペア活動に対してはすんなりと受け入れて活動することができていた。これらのことから、遊戯性、関係性、協同性の視点から題材を考えたことは、A児が目標達成のための活動に取り組む上で有効だったと考える。

さらに、SST を行いロールプレイなどの活動に取り組んだ際には、友達の言葉を受け入れたり、自分なりの言葉で対応することができた。そして、「体験する」段階で実際にここでの学びを使って、友達に励ましの言葉をかけたりクールダウンしたりすることができた。これは、A児の「ためしの時にどうするか決めたから」という記述から、事前の学習があったから言動ができたことが分かる（資料15）。このことから、単元構成を工夫し、始めにどのようすれば良いのかを分かるようにしたことは、有効だったと考える。



【資料15 体験する活動に取り組めた理由の記述】

##### イ「体験する」段階の部分考察

ここでは、活動を可視化することとご褒美シールを設定するというA児の特性に合わせた支援を主な手立てとした。活動場面では、資料16のように、役割や活動の順番が分かるようにしたり、個人の目標やシールを貼ったりすることができるプリントを提示したりした。活動の中でA児が、「次は何するの?」と聞くことはなかった。また、順番を守って活動することもできていた。これは、活動の見通しが持てたり、活動の終わりまでの見通しもてたことが原因だと考える。それは、児童に最後まで取り組むことができたのはなぜですか?というアンケートに対して、「何をすればいいか分かっていたから頑張れた」という記述から活動を可視化したことによるものだと考えられる（資料16）。また、ご褒美シールについては、実践Ⅰで特に欲しがっていた、新幹線と飛行機のシールを用意した。活動が始まる前に、個人の目標や全体の目標を達成できたらシールを渡すことを伝えると、「シールほしい。早くやろう。」という発言があった。この発言から、A児の特性に合わせたシールをご褒美に設定したことは、活動に対する意欲を高める上で有効であったと考えられる。これらのことから、この段階で、活動を可視化したりご褒美シールを設定したことは有効であったと考える。



【資料16 実践Ⅱの活動の可視化】

### ウ「感じる」段階の部分考察

ここでは、自己評価と他者評価を入れた振り返り活動を行うことで、自分の頑張りを自覚したり他者から褒められることで自分の頑張りを客観的に捉えられるようにした。最初の自分の振り返りで、A児は6年生と活動したことで励ましの言葉を言ったことを振り返ることができた。その後、他者評価の場面では、「最初は怒ってしないことがあったけど、どの活動も全部最後までできていた」や「僕に頑張れって言ってくれて嬉しかったし、他の人にもたくさん言っていた。」などたくさんの称賛の言葉を聞き、とても嬉しそうにしていた。また、「俺も優しい言葉を使ってみんなと仲良くしたい」と言う今後の活動につながる発言をすることができた。これは、他者評価の場面で友達からの発言を聞いて、自分が優しい言葉をつかえたことを自覚したからこその発言である。このことから、A児が友達と関わる良さを感じる上で、自己評価をしたり他者評価をしたりしたことは有効であったと考える。

### 〈実証授業Ⅲ〉

#### (1) 目標

- 「みんなで双六ゲームをしよう」を通して、自分のことを友達に話したり、友達の考えを聞いたり質問したりすることができる。  
(コミュニケーション)
- 順番を守って活動に参加し、友達の話を最後まで自分の場所で聞くことができる。  
(心理的な安定)

#### (2) 題材について

本単元で扱う題材は、「みんなで双六ゲームをしよう」と設定した。これは前回の実践において、子どもたちが楽しそうに活動しており、その後も自作の双六をつくるなど意欲が見られたことと、双六のマスの内容を変えるだけで様々な活動に取り組むことができるという双六ゲームの汎用性を生かしたものである。今回は、自分の好きなことや興味があることなどを友達に伝えることとその内容について友達に質問することを主なねらいとしてミッションに設定する。最後には、友達の意見についての感想を述べたり、話し方の良さについて共有したりする時間を設定する。このようにすることで、他者への興味や関心を高めたり、同じであることの親近感や違いがあることを受け入れたりすることができるようにしていきたい。

遊戯性	実践Ⅱと同様で、誰でも活動に取り組むことができ、偶然性の高さからどの児童も同じように楽しむことができるというよさがあると考えられる。
関係性	実践Ⅱの学習でも双六を使った学習をしており、休み時間に自分たちが作った双六で遊ぶ姿が見られるなど、これまでの学習や生活経験の中で実際に体験したことがあることで、活動に対する不安感を減らすことができる。
協同性	双六のマスの中に、自分のことを友達に伝える内容を用意することで自分のことを話すことができる。また、それに対する質問するコーナーを設けることで、友達との相互のやり取りを生み出すことができる。

### (3) 題材の具体的授業構想

段 階	「知る」段階	「体験する」段階	「感じる」段階
目 的	題材の内容と必要な力を聞き、実際にどのようにすれば良いのかをロールプレイすることができる。	活動を通して、「知る」段階で学んだことを使うとともに、できたことについて話し合うことができる。	活動をして感じた自他の良さを出し合い、これからも実践していこうという意欲をもつことができる。
方 法	・友達と関わる方法について話し合う。 ・ロールプレイをする。	・活動をする。 ・良さを出し合う。	・活動をした感想を話し合う。 ・振り返りを書く。
内 容	○自分の好きなことなどを話したり友達に質問したりする方法 ○周りの友達が嫌な気持ちにならない行動	○実際の活動の中での言葉のかけの内容や方法、行動の仕方 ○友達の言葉や行動の良さ	○活動を通して自分が感じたこと ○活動中に見えた自分と友達の頑張りや友達と関わることの良さ

### (4) 指導の実際と考察

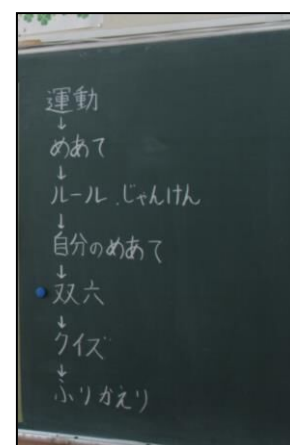
#### ①「知る」段階

この段階では、国語の学習と関連付けて指導を行った。具体的には、3年生「話す聞く」における東京書籍「話したいな、わたしの好きな時間」の単元の学習で、自分が好きなことを話したり、友達が話した内容に対して質問をするということを通して、自分のことを話したり、友達に質問したりすることができるようにした。その際、A児が好きなことを話してよいことを説明し、安心して話ができるように指導した。

実際の指導場面でA児は、始めは「好きな時間はない。」と話していたが、教師から「乗り物が好きだから、電車や新幹線に乗ることはないの？」と尋ねると、A児は「たまに電車に乗ってお父さんと旅行する。」と答えた。そこで、その時の話を聞きながらメモに残して材料を集めて文章にまとめることができた。その結果、A児は学級みんなの前で、「お父さんと一緒に電車で旅行に行く時間が楽しい」という話をした。さらに、友達に尋ねるときにはどのような言葉で聞くとよいかを出し合って確認した。その後、実際にロールプレイを行って、友達が話し合った後にお尋ねをする時間を設定した。その結果、学級の他の5人の友達が発表した後に、5人全員に対して、「その時には何をしましたか？」や「一番楽しかったことは何ですか？」など質問することができた。

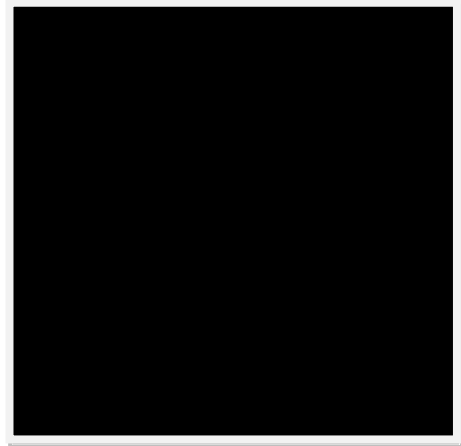
#### ②「体験する」段階

この段階では、順番を守って活動に参加することと、双六のマスに合わせて自分の好きなことなどを話すことができるということを目標に活動に取り組んだ。その際、活動を可視化することと褒美シールを設定するというA児の特性に合わせた支援を主な手立てとした。まず全体へのルールの説明をして順番を決め



【資料17 活動の可視化】

てから活動に取り組んだ（資料17）。そして、順番を黒板に示し、顔写真のカードを貼って順番を可視化した（資料18）。さらに、活動の際には、けがしないようにするために、柔らかいサイコロを使用し、3マスまでしか進めないようにマス目を制限した。A児はマスに示された内容について話したり、友達の話の聞いたりすることができた。具体的には、「好きな給食はもやしのナムルです。」や「先月お父さんと一緒に愛知県に遊びに行ってレゴランドで遊んだこととセントレアで飛行機を見たことが楽しかった。」と話した（資料19）。その際、楽しくなったようで、笑いながら話したり踊ったりしていた。その姿を見ていた友達から「まじめにしよう。」と言われた。この発言を受けて、「うるさい。」と発言し怒り出した。教師から「活動は続けられそう？」と尋ねたところ、「いやだ。」と発言した。次に「先生はこの後も一緒に学習したいと思っているけど、どうしたい？」と尋ねたところ、「クールダウンしたらできそう。」と話したので、クールダウンのスペースに行くよう促し、タイマーを5分に設定した。3分ほどすると「やっぱり俺もする。」と言って、自分の順番までにクールダウンして戻ってきた。その後は、順番を守りながら活動し、できたことに対してシールを貼った。授業の終末段階では、がんばったことを振り返り、シールを数えていた。A児に感想を尋ねると、「楽しかった」と答えていた。



【資料18 順番の可視化】



【資料19 自分のことを話すA児】

### ③「感じる」段階

この段階では、これまでの活動を振り返り、自分の頑張ったことやと友達の良かったところなどを出し合って、これから頑張ることについて考えた。

授業が始まり、教師から「双六ゲームを通してどんなことをがんばれましたか？また、友達はどんなことを頑張っていましたか？」と問うと、「友達の好きなことを聞くことをがんばった。」や「〇さんが、話そうとしたけど気付いて順番を守ってゲームしていた。」とその場でつぶやいた。そこで、「みんな、自分が頑張ったことや友達が頑張ったことに気付けたみたいだからプリントに書いてみよう。」と指示した。A児は先程つぶやいたことを書き終え、「他の人のことも書いていい？」と聞いたので、「どうぞ。」と答えると、同じ学年の友達全員の良いところを書いていた。その後、発言の場を設けると友達が頑張っていることを伝えた。他の児童が「Aさんは、すぐにクールダウンしてすごかった。」「分かりやすく大きな声でしゃべっていていよかった。」「僕が言ったことをAさんが覚えてくれていて、質問してくれてうれしかった。」と発言した。その発言を聞いたA児は笑顔になり、踊っていた。それをなだめてこれから頑張りたいことを書かせると、「友達の話をもっと聞きたいし、順番を守ると楽しくできた。」と発言した。

#### ④ 実践Ⅲの考察

##### ア 「知る」段階の部分考察

この段階では、自分が好きなことを話すことというコミュニケーションの力を高めることに重点を置いて指導した。国語の学習を生かして、自分が好きなことを考える活動を仕組んだことで、A児は無理なく活動することができていた。それは、国語の時間のことを想起させて、声掛けをしたことで、自分の好きなことを考え、考えを書くことができたことから判断できると考える。また、双六ゲームをすることを伝えたときに嬉しそうにしていたことから、これまでの経験を生かした学習を仕組んだことは有効だったと考える。



【資料20 教師の助言を受けて自分の考えを書き始めるA児】

##### イ 「体験する」段階の部分考察

この段階では、順番を守ったり、自分の考えを話したり友達の話の聞いたりして質問するなどのやり取りができることを目標にした。ここでは、A児は楽しく活動に取り組むことができていた。活動を終わった際には、「できたよ。シール貼っていいですか?」と話し、シールを渡すと自分の写真の横に嬉しそうに貼っていた。また、クールダウンをした際には、予定していた時間（5分）より早く戻ってきた。その時に、「よく戻ってこれたね。」と声をかけると、「だって頑張ってシール欲しいもん。」と発言した。この発言から、ご褒美としてシールを設定したことはA児にとって有効だったと考える。

##### ウ 「感じる」段階の部分考察

この段階では、自己評価と他者評価を入れた振り返り活動を行うことで、自分の頑張りを自覚したり他者から褒められることで自分の頑張りを客観的に捉えられるようにした。これまでの積み重ねがあったからか、授業の最初に自分が頑張ったことを尋ねると、すぐに話すことができた。また、友達の頑張りに目も向けることができていた。発言したことを発表し合う活動を取り入れたことで、自分の頑張りを他の友達にたくさん褒められていた。その時にとっても嬉しそうにしていた。また、授業の終末には、友達の発言を聞いて「友達の話をもっと聞きたいし、順番を守ると楽しくできた。」と発言したことから、友達からの客観的な振り返りを捉えられるようにしたことは有効だったと考える。

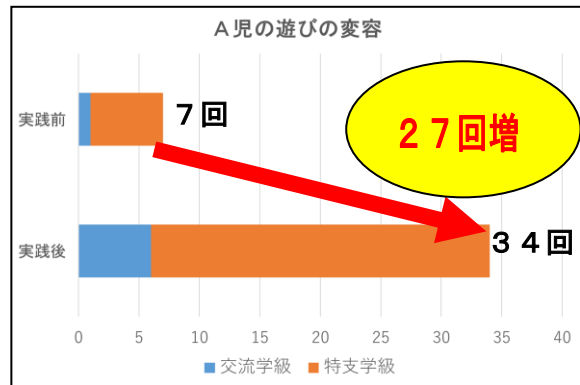
#### 7 全体考察

3つの実践を行った後に、アンケートを実施したりA児が誰と遊んでいるのかどのような遊びをしているのかを調べたりした。

##### ○ 主題について

実証授業の後に、A児の遊びの様子を観察した。その結果、一ヶ月（20日）で遊び機会が40回ある中で、他者と関わって遊んだのは、34回であった。その内訳は、交流学級でのクラス遊びが3回、交流学級の友達が3回、特別支援学級が友達28回だった。さらに、

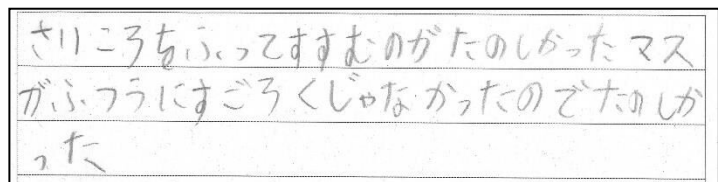
事後に感想を聞くと、交流学級の友達と遊んだ1回と特別支援学級の友達と遊んだ2回以外は全て「楽しかった。」と答えた。資料21のように、実践を重ねるにつれて交流学級も特別支援学級も友達と関わることも増えており、さらに楽しく遊べた回数も増えている。これらのことから、本実践は、A児が友達と楽しく関わる上では、有効であったと考える。



【資料21 実践前と実践後のA児の遊ぶ回数と遊ぶ相手の比較】

### ○ 副題について

このような実践を行う上で、こだわりや気持ちの変化が激しいA児が最後まで活動に参加したり、取り組んだりすることができたの



【資料22 A児の題材に対するアンケートの記述】

は、資料22の記述から分かるよう

に、本人の実態をもとに、楽しく感じられるような題材を取り扱ったからであると考え。また、単元構成については、A児の「することが分かったからできる。」という発言から、知ったことで体験につながり、体験したことをもとに良さを感じていることがわかる。このことから、題材構成を「知る」→「体験する」→「感じる」の順に設定したことが有効だったと考える。

## 8 成果と課題

### (1) 成果

文部科学省では、自閉症の特徴は、①他者との社会関係の形成の困難さ②言葉の発達の遅れ③興味や関心が狭く特定のものにこだわることを示されている。そのような子供が実践に取り組み、友達と楽しく関わることできるようになる上で、本実践を通して次の二つが成果として考えられる。一つは題材の工夫の有効性、二つは他者評価の有効性である。

#### ○ 題材の工夫について

特定のものへのこだわりが強く、初めてのものに抵抗感を示すことが多い。そのため、何をするのかということをととても気にし、嫌だと感じたり難しそうだと感じたりしたら活動に参加することが困難になる。また、他者との関わりが難しいという特性から他者と一緒に活動することにも困り感がある。そのため、題材の条件を設定し、A児の不安感や抵抗感を減らしつつ、他者と関わる必然性を持たせる題材の工夫は有効であったと考える。

#### ○ 他者評価について

自閉症の児童は、コミュニケーションがなかなか取れないことや他者の気持ちを推し量ること、自分の思いを言葉にすることが苦手である。そのため、自分の頑張りを言語化したり他者から評価を聞いたりすることが少なく、自分の良さを認めることが難しいと言う実態がある。実際にA児は、セルフイメージが低く「どうせ俺は…」といった発言や振り



返りの記述を度々する。しかし、本実践の中で、友達や教師という他者から頑張ったことを聞いたことで、各授業の終末や「感じる」段階の振り返り活動の中で、前向きな発言や記述が見られた。これは、他者からプラスの評価があったからである。このように、A児が自分を肯定的に見ることができるようになる上で、他者評価は有効であったと考える。

## (2) 課題

学習後には、特別支援学級や交流学級の友達と遊ぶ回数が増えたが、それを継続させることが難しかったことである。この原因は、関わったことの良さに目を向けて内発的動機づけに繋げるようにしたが、それだけでは報酬が足りず意欲の継続につながらなかったことだと考える。そこで、今後の実践では、「感じる」活動の後に実際にできたらご褒美シールを渡すなどの外発的動機づけを取り入れながら、できたことを可視化していくことが必要だと考える。

### <参考文献>

- ・特別支援学校学習指導要領自立活動編(2019) 文部科学省
- ・自立活動の理念と実践(2022) ジアース 古川勝也, 一木薫
- ・特別支援教育はじめの一步(2021) Gakken 小林倫代
- ・LD・ADHD・高機能自閉症の子どもの指導ガイド(2020) 東洋館出版社  
独立行政法人国立特別支援教育総合研究所
- ・1から始める自立活動コミュニケーション力を育てる授業づくり(2014) 明治図書  
新井英靖 佐藤まゆみ
- ・発達障害・知的障害「自立活動」の授業づくり 指導課題・教材開発・指導案づくり  
(2022) 新井英靖