

「身体の動きを育てる授業」において 主体的な活動を促す指導方法の研究

- 教具を活用した活動を通して -

大和町立春日小学校 教諭 副島 千鶴

要 旨

本研究は、自立活動の時間で「身体の動きを育てる授業」を通して、対象児の主体的な活動を促す指導方法を明らかにしようとしたものである。主体的な活動を促すために実態把握から見えてきた手立てを基に、興味・関心を引き出すような教具の活用と、見通しをもって学習に取り組めるような課題の提示の工夫を行った。その結果、対象児は課題に対して興味・関心をもち続けながら、自分から課題を選び楽しく取り組むことができた。

<キーワード> 身体の動きを育てる 主体的な活動 教具の活用 課題の提示の工夫

1 主題設定の理由

特殊学級には、知的な障害のみならず行動や情緒面での障害、さらには、コミュニケーションの障害をもつ児童が増えてきており、様々な方面からの支援が必要になってきている。このような児童に対して、教師はその障害や発達段階や特性などを十分に把握し、よりよい学習環境を整備し、その中で児童がもっている能力を最大限に伸ばすために、障害のある子どもの視点に立って一人一人のニーズに応じた適切な支援をすることが重要である。

本研究で取り上げる児童は、特殊学級に在籍するダウン症の小学校3年生男子（以後A児と表記する）である。A児の学習に関する実態として、机上での学習は途中でやめてしまうことが多く、また、活動への取り組み方がその時の気分に流されやすいという様子が見られる。将来、A児が生活や学習に対して主体的にかかわり、自分のもっている能力を十分に発揮しながら明るく楽しく生きるためには、その出発点としてA児が興味をもち自分から主体的に活動できる授業を行うことが必要であると考え。

そこで、本研究では感覚が運動とのかかわりによって機能し、その感覚機能が言語や知覚及び認知機能の土台になっているというムーブメント教育を中心にした理論を基に、身体を使った運動を学習課題として設定し、授業の中でA児が主体的に取り組むための指導方法を探っていくことにした。そのための手立てとして、まず、行動観察と諸検査の結果から実態の分析を行い、それを基に、興味・関心を引き出すような教具の活用と、見通しをもって学習に取り組めるような課題の提示の工夫を行いたいと考えている。これらのことにより学習に主体的に取り組む子どもの育成ができると考え、本主題を設定した。

2 研究の目標

教具を活用した「身体の動きを育てる授業」において主体的な活動を促す指導方法を研究する。

3 研究の内容と方法

身体の動きを育てる授業に関する文献を研究する。

実態分析を基に、身体を使った学習課題と主体的な活動を促す指導方法について研究する。

A児への授業実践を行い、学習課題と指導方法の有効性を考察する。

4 研究の実際

(1) 児童の実態分析から考えられる有効な手立て

ア 行動観察から考えられる有効な手立て

行動観察から考えられる有効な手立てを表1に示す。

表1 行動観察から分かったことと考えられる有効な手立て

行動観察から分かったこと	考えられる有効な手立て
<ul style="list-style-type: none"> ・集中して取り組める時間は、10分から20分である。 ・1時間に取り組める課題は、3つから4つである。 ・1対1のかかわりができる学習形態を好む。 ・好きな活動は読書、パソコン、音楽、カードを使った学習、遊び感覚の運動である。 	<ul style="list-style-type: none"> 集中時間は20分程度にする。 学習課題は4つにする。 学習形態は1対1で行う。 好きな活動の中から音楽とカードと遊び感覚の運動を取り入れる。

イ 検査結果から考えられる有効な手立て

検査結果から考えられる有効な手立てを表2に示す。

表2 検査から分かったことと考えられる有効な手立て

検査名	検査から分かったこと	考えられる有効な手立て
田中ピネー検査	<ul style="list-style-type: none"> ・話の内容を理解することが難しい。 ・耳からの情報を理解する力よりも目からの情報を理解する力がある。 ・絵やカードを見て名前を答えることや、絵とカードをマッチングさせることはよくできる。 	<ul style="list-style-type: none"> 教師が手本を見せる。 絵や写真カードを使う。 マッチングを利用する。
S - M社会生活能力検査	<ul style="list-style-type: none"> ・自己統制（わがままを抑え、自らの行動を責任をもって目的の方向付けをする能力）が低い。 	<ul style="list-style-type: none"> できることや興味をもっていることを学習に取り入れる。
MEPA・感覚・運動チェック	<ul style="list-style-type: none"> ・粗大運動（走る、歩く、跳ぶなど）は達成できている。 ・片足での運動はバランスを取ることが難しい。 	<ul style="list-style-type: none"> 達成できている粗大運動を中心にした課題にする。

(2) 授業の計画

ア 題材名「わくわくランドで遊ぼう」(領域 自立活動)

イ 題材の目標

- ・ いろいろな教具で、体をいっぱい動かして楽しく遊ぶことができる。
- ・ 遊びを繰り返す中で、活動の順番ややり方の見通しをもつことができる。

ウ 指導計画（全5時間）わくわくランドで遊ぼう ～

エ 本題材の有効性の視点と確認方法

	項目	有効性の内容	確認方法
有効性の視点	興味・関心を引き起こすための教具の工夫	学習課題に対してA児が興味・関心をもって取り組むことができるような教具の工夫ができているか。	教師の観察 ビデオ観察(チェック項目)
有効性の視点	視覚的な支援の提示の工夫	学習課題に取り組む際、視覚的な支援が学習活動の順番や取り組み方の見通しになり、A児が自分で活動を決め、実行しているか。	教師の観察 ビデオ観察(チェック項目)

オ 1時間の学習の流れ

学 習 活 動	指 導 上 の 留 意 点
1 手遊びをする。 2 わくわくランドで遊ぶ。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <ul style="list-style-type: none"> ・ すべりだいの国 ・ トンネルの国 ・ トランポリンの国 ・ くるまの国 </div>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 楽しい雰囲気作りができるように音楽を流して楽しくさせる。 ・ 学習のめあてを伝える。「いっぱい遊ぼう」 ・ 4つの国の中から遊びたい国を決めさせるために、遊びの国が想像できる教具の写真を遊びの国カードとして用いる。 ・ その国での遊び方は、カードの中からどれで遊ぶのか選ばせる。選ぶ際にカードを見て、自分から進んで遊び決めをし、活動できるような手立てを取る。(カードは必要に応じて変更する。) ・ 教師も一緒に遊ぶことで意欲を持続させる。また、A児の観察も行う。 ・ わくわくランドでの学習が楽しく活動できるような音楽を20分間流す。
3 自分の気持ちを振り返る。	<ul style="list-style-type: none"> ・ 活動を振り返って、楽しくできたかどうかを尋ねる。また、遊びたいものは何かを尋ね、カードを指差して答えさせる。

この1時間の学習の流れを、5回の授業実践のすべてにおいて行った。実践においては、授業終了後に毎回その考察と手立ての見直しを行い、それに基づいて次の時間の授業実践を行った。

(3) 授業実践(1～4時間目)

1時間目の授業は、教師が具体的な指示をしない状態で、A児の遊び方やカードの活用の仕方を観察した。実際の授業では、わくわくランドの1つの国である程度の時間を費やして遊ぶのではなく、自分の気分で次々と国を変えて遊ぶという状況が最後まで続いた。また、提示したカードを見ることもあったが、それが次の活動を決めるためのものとしては活用できていなかった。表3は、2時間目から4時間目までの手立ての変更点と授業の様子を表したものである。

表3 2時間目から4時間目までの手立ての変更点と授業の様子

		変 更 点	授 業 の 様 子
2 時 間 目	視点	すべりだいの国でペットボトルを使う。 くるまの国でカーテンを設置する。	<ul style="list-style-type: none"> ・ 滑り降りたとき、ペットボトルがカラカラと音を立て倒れることが楽しくて6回も連続して遊んだ。 ・ 腹ばいになってカーテンの下をくぐる時、背中を反らして触り大声で笑うことが多かった。
	視点	遊び方カードを写真にする。 遊びの国カードをカード入れに入れさせる。	<ul style="list-style-type: none"> ・ A児が遊びを決めるときに、提示した写真カードを見て決めており、教師の声掛けで遊びを実行することができた。 ・ 遊びの国を決めて、その国のカード入れに入れるやり方にまだ慣れておらず、教師の声掛けが必要だった。
3 時 間 目	視点	トンネルに鈴やトライアングルを付ける。 トランポリンの国で風船を使う。	<ul style="list-style-type: none"> ・ 鈴やトライアングルを何度も鳴らし、「いいな、いいな」と言う言葉がよく出ていた。 ・ トランポリンの国では最後に遊んだので、疲れが出てきて1分も遊ばないうちに寝転がってしまった。
	視点	遊び方カードにキャラクターワッペンを貼らせる。	<ul style="list-style-type: none"> ・ 自分が決めた遊びにはワッペンを貼ってから遊ぶように説明したが、A児にとってあまり好きなやり方ではなかったので、途中からその活動を嫌がった。

4 時 間 目	視 点	ダンボールのトンネルをもう1つ用意する。 トランポリンの国で鬼の的を使う。	<ul style="list-style-type: none"> 2つに増えて嬉しそうだったが、1回遊んだだけだった。 トランポリンの上で、座ったり跳んだり立ち止まったりしながら、鬼の的にボールを投げていた。的に当たったときの音が面白そうによく笑っていた。
	視 点	遊び方カードにボールを貼らせる。	<ul style="list-style-type: none"> 遊び方カードにボールをマッチングするやり方は、1回ですぐに理解し、スムーズに行うことができた。また、ボールを手を持って貼ることが楽しそうだった。声掛けをあまりしなくても一人で活動することができた。

(4) 授業実践（5時間目）

ア 本時の目標

- わくわくランドの中で自分から進んで楽しく遊ぶことができる。
- 写真カードを基に、活動の順番ややり方の見通しをもつことができる。

イ 展開 前述した1時間の学習の流れと同じ

ウ 有効性の視点（興味・関心を引き起こすための教具の工夫）

4回目の授業の考察を基に、5回目の授業ではトンネルの国とトランポリンの国で教具の変更を行った。表4は、使用した教具と使い方及び変更の理由を表したものである。

表4 使用した教具と使い方及び変更の理由

変更した国	教 具	使 い 方	理 由
トンネルの国	キャラクターマット	丸いトンネルの中に、マットを敷く。	トンネルの中に取り付けた鈴やトライアングルへの興味が薄れてきたので、トンネルの中を這うときに楽しく活動できるような教具として、好きなキャラクターの絵などが描かれているマットを敷くことにした。
トランポリンの国	赤鬼と青鬼の的	上からぶら下げる	トランポリンの国での活動時間は毎回短かった。そこで4回目から鬼の絵の的を使用し、5回目は的の数を2つに増やした。

エ 有効性の視点 から見た授業の様子

トンネルの国では、トンネルの中に敷いたマットは大好きなキャラクターの絵が描いてあったので、その人物の名前を口ずさんだり、「お化け」と書かれた文字を読んだり、凹凸を手で触ったりしながら、前に進んでいった。終始笑顔が見られ、3回連続して遊んだ。

トランポリンの国では鬼の的が2つに増え、とてもうれしそうな笑顔を見せながらボールを投げていた。的にボールが当たると「やったあ」という声を発したり、ピョンピョン跳んだりしてうれしさを表現していた。

表5は、A児が遊んだ国の順番と時間を表したものである。

表5 A児が遊んだ国の順番と時間

順番				
遊びの国	トランポリンの国	くるまの国	すべりだいの国	トンネルの国
時間	7分	7分40秒	3分58秒	4分40秒

オ 有効性の視点 から見た授業の考察

トンネルの中にキャラクターマットを敷くと、連続して3回も遊んだ。大好きなキャラクターの顔の絵、踏むとバリバリという音、ふわふわとした部分や凹凸を手で触った感触などいろいろな楽しみを味わえたことが興味・関心を引き起こしたと言える。滞在時間が前回より3分間長くなった。

過去4回の授業では、すべて1番目にすべり台の国を選択した。しかし、今回は1番目にトランポリンの国を選択している。このことは、トランポリンへのA児の興味・関心が強くなったことの結果と言える。滞在時間も長く遊ぶことができた。

以上の考察から、視点 からの有効な手立てを図1に述べる。

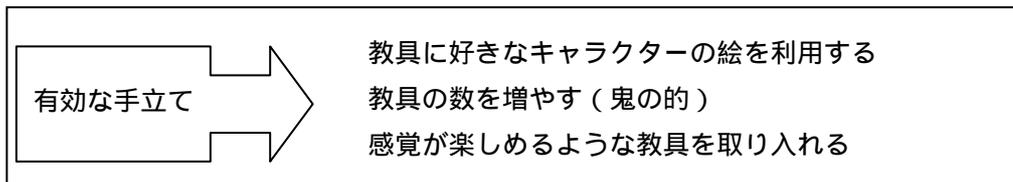
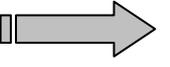


図1 視点 からの有効な手立て

カ 有効性の視点 (視覚的な支援の提示の工夫)

4回目の授業の考察を基に、5時間目は、表6に示すような視覚的な支援の提示を行った。

表6 4・5時間目の視覚的な提示の仕方とその理由

	4時間目のやり方	5時間目のやり方	理由
遊びの国を選ばせるための工夫	遊びの国カードをカード入れに入れさせる。	携帯型ボードに自分の顔のワッペンを貼らせる。	毎回、中央のカード置き場に行くことが面倒そうだったので、教師が遊びの国の写真が貼ってあるボードを持ち運ぶことにした。
遊びの見通しをもたせるための工夫	写真で遊び方を提示する。	 (4回目と同じ)	遊び方を写真で提示することはA児の実態把握から適切なやり方であり、2回目の授業から継続して活用している。
	遊び方カードに貼った色紙と同じ色のボールをマッチングさせる。	 (4回目と同じ)	4回目から使っており、A児が自分からボールを取って遊び方を決め、カードにボールを貼ることができていた。  遊び方カード

キ 有効性の視点 から見た授業の様子

遊びの国を決めるとき、携帯型ボードを提示し、自分の顔のワッペンを貼るように伝えると、嬉しそうにトランポリンの国のところに貼った。残りの国を選ぶときにも同じような表情を見せた。

次の遊びを決めるとき、教師の声掛けがなくても、自分からボールを取ってカードに貼っていた。

ク 有効性の視点 から見た授業の考察

携帯型ボードにし、教師が持ち運ぶことでA児がカードを取りに行く面倒さが解消された。

携帯型ボードを使うことで、次の遊びの国をスムーズに決めることができた。

マッチングを使った遊び方カードを使うことで、自分で遊び方を決め、活動することができた。

以上の考察から、視点 からの有効な手立てを図2に示す。

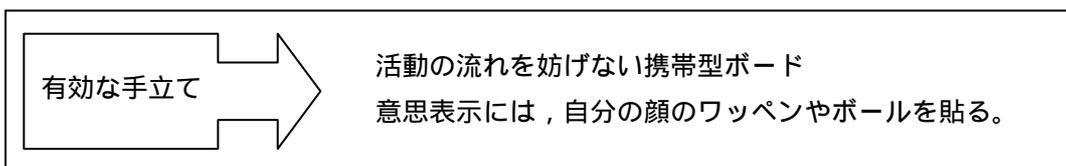


図2 視点 からの有効な手立て

(5) 授業全体の考察

ア 有効性の視点 からの考察

図3から、わくわくランドで遊んだ時間が伸びていることが分かる。1回目は13分30秒だったが、5回目では23分18秒になり、10分近くも伸びている。ただし、4回目はA児の調子が悪く時間の伸びはなかったが、1回目より5分近くは伸びている。この全体的な時間の伸びは、A児が授業に興味・関心をもち続けながら取り組めたことを表していると言える。表7に、A児の興味・関心を引き起こした教具及びその活用方法をまとめてみた。

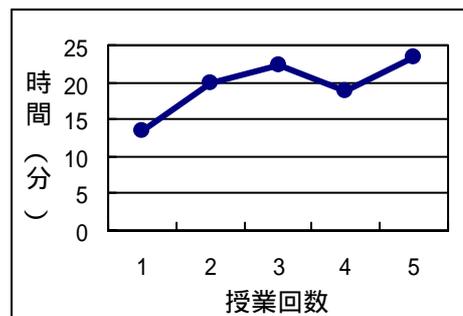


図3 わくわくランドで遊んだ時間

表7 A児が興味・関心を引き起こした教具及びその活用方法

倒れたり当たったりしたときに音がでる教具	幾つかの教具を組み合わせる
教師とのかかわりを取り入れる	提示したとき視覚的に興味をもつ教具
運動の発達段階に合わせた教具	感覚が楽しめる教具

イ 有効性の視点 からの考察

有効性の視点 からの考察を以下にまとめてみた。

(ア) 遊びの国を選ばせるための工夫

教具の写真を提示する。

活動の流れを妨げないような提示の仕方をする（携帯型ボードなど）。

(イ) 遊びの見通しをもたせるための工夫

遊び方を写真で提示する。

提示の場所はA児の目線に近い高さで横に並べる。

カードを見て指差で決めるのではなく、興味を引くような道具を使って意思表示をさせる。

5 研究のまとめと今後の課題

(1) 研究のまとめ

自立活動において「身体の動きを育てる授業」を行うことで、A児の主体的な活動を促す指導方法を研究し、次のような成果が見られた。

ア 興味・関心を引き起こすような教具を活用することによって、A児が集中して取り組む時間が伸び、笑顔で活動し、自分で学習を進めていく姿を見ることができた。

イ 学習の見通しをもって取り組めるような課題の提示の仕方を工夫することによって、A児の気分で好きなことをするのではなく、自分の意思をカードに表示してからその課題を実行するという一連の学習の流れができてきた。

今回はA児に焦点を当てた実践を行ってきたが、この取組はA児と似たような障害の特性をもつ子どもにも有効であると考えられる。また、今回行った行動観察や諸検査による実態把握の方法や分析の仕方については、今後、他の障害のある子どもを理解していく上でも役立つものと考えられる。

(2) 今後の課題

ア 本研究で探ってきた指導方法を、他の教科や領域などの指導にも応用できるようにしていく。

イ 本研究で学んだ実態把握の仕方と手立ての工夫を、他の児童の指導に生かしていく。

《参考文献》

- ・ 小林 芳文他著 『ムーブメント教育の実践1』 1985年 学習研究社