

要 旨

本研究は、肢体不自由養護学校の「遊びの指導」において、児童が自ら遊びにかかわりを持ち、その活動自体を楽しめるようにするための教材・教具の工夫、環境づくり、支援の在り方を探ることを目指したものである。手立てとして、①身体面を考慮した教材・教具の選択・改良や自作教材の開発、②場の設定や活動の流れなどの環境づくり、③児童の意思を大事にした支援、を行ったことで、児童の自発的な動きが多くなり、遊び方がスムーズになるとともに、表情が豊かになり、自分からの意思表示も見られるようになった。これらのことで、遊びを楽しむことができたと考える。

〈キーワード〉 ①遊び自体を楽しむ ②教材・教具の工夫 ③環境づくり
④児童へのかかわり方

1 研究の目標

肢体不自由養護学校における「遊びの指導」において、児童が自ら遊びにかかわりを持ち、その活動自体を楽しめるようにするための教材・教具の工夫、環境づくり、支援の在り方を探る。

2 目標設定の理由

「遊びは一般に、それ自身が目的であり、活動自体を楽しむ自発的な活動であるといわれる」⁽¹⁾ 子どもは今もっている力を十分に発揮して遊びに取り組むことで、様々な体験をし、遊びの中で自然に多くのことを学習することができると思う。

本校小学部Ⅲ課程では、「自立活動」「日常生活の指導」「遊びの指導」の3つを柱に教育実践に当たっている。対象児にとって、筋緊張を和らげリラックスして体を動かすことを楽しむことや、自ら動こうとする意欲をもつことは課題の1つである。この課題解決に向けては、「遊びの指導」が大切な時間であると思う。しかし、遊びの活動中は笑顔が見られるものの、活動の内容や種類によっては自分から動こうとはしないことがあった。また、順番を待ったり交代したりしなければならないときには、不快な表情をすることが多かった。このことから、対象児にとって存分に遊びを楽しめる状況を作ることが課題解決につながると考えた。そこで、本研究では、遊びを存分に楽しむ状況づくりについて、教材・教具の工夫、環境づくり、児童へのかかわり方の3つの観点から探っていきたいと考え、本目標を設定した。

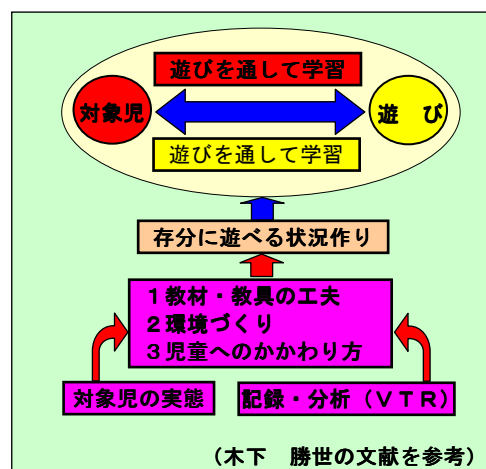
3 研究の内容と方法

- ① 「遊びの指導」について文献や先行研究を調査する。
- ② 対象児の実態を分析し、対象児の活動意欲を引き出す教材・教具、遊びを楽しむために必要な環境づくり、効果的な児童へのかかわり方について検討する。
- ③ 授業のVTRを基に記録・評価シートを作成し、対象児の行動の変容を分析し、適切な支援の在り方を検討する。

4 研究の実際

(1) 研究の全体構想

図1は研究の全体構想である。対象児の実態やVTRによる記録・分析を踏まえ、3つの観点か



(木下 勝世の文献を参考)

図1 研究の全体構想

ら対象児が存分に遊べる状況を作る。より効果的な状況を作ることができれば、対象児は遊びに自らかかわりを持ち、その活動自体を楽しみ、遊びを通して様々なことを学ぶことができると考える。

(2) 対象児の実態

身体面	コミュニケーション面	「遊びの指導」での様子
<ul style="list-style-type: none"> 膝を開いた状態で座位ができる。 自力での姿勢変換や腹這いで移動はできるが、筋緊張が強く股関節の可動域が狭い。声を掛けると、ビデオやハンモックなど好きなものに向かって移動することができる。 サウンド絵本やおもちゃなどに手を伸ばしたり、両手で物を引っ張ったりすることができる。 	<ul style="list-style-type: none"> 視線や手の動き、「あじゃ」という発声、または、泣くことで自分の要求を伝えることができる。 友達とかかわって遊ぶよりも、1人で遊ぶことを好む。 支援者によっては、様子を伺うような行動をすることがある。 サウンド絵本やビデオなどで、特定の曲や場面を繰り返し聞いたり見たりする。 	<ul style="list-style-type: none"> 激しく揺れたり、跳ねたり、回転したりする感覚刺激が好きである。 好きな遊びには、30分以上取り組むことができる。 遊びの内容によっては、自分から動こうとしない様子が見られる。 早く遊びたいときや遊びを中断しなければならないときには、泣くことがある。

(3) 「教材・教具の工夫」「環境づくり」「児童へのかかわり方」の考え方

本研究では、盲学校、聾学校及び養護学校学習指導要（平成 11 年 3 月）解説を参考にし、表 1 に示す指導上の配慮点を基に、手立てを考えた。

ア 教材・教具の工夫

移動の際の体の動きや遊ぶ姿勢など身体面を考慮して、選択・改良する。また、対象児に合ったものがないときには、自作開発する。

イ 環境づくり

場の設定、活動の流れ、活動時間、対象児に合った遊びの内容や対象児の姿勢などを工夫する。

ウ 児童へのかかわり方

対象児の意思を大切に声掛けや、対象児自らの動きを大切に必要の手助けを行う。

表 1 指導上の配慮点

<ul style="list-style-type: none"> 児童が積極的に遊ぼうとする環境を設定する。(イ) 教師と児童、児童同士のかかわりを促す場の設定し、遊具等を工夫する。(ア、イ、ウ) 身体活動が活発に展開できる遊びを多く取り入れる。(ア、イ) 遊びをできる限り制限することなく、安全に遊べる場や遊具を設定する。(イ) 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、いろいろの遊びを経験させ、遊びの楽しさを味わわせる。(ウ)
--

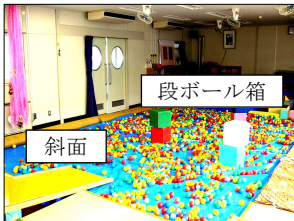
(4) 授業での実践

授業は単元「ツルーン遊びをしよう」「ふわふわ・ぴょんぴょん遊びをしよう」「ジャンボ滑り台で遊ぼう」において、計 4 回行った。授業後には対象児の行動を記録・評価シートに記入し、分析を行った。そして、それに基づき、手立てやかかわり方の見直しを行い、次の授業に臨んだ。授業での手立てと対象児の様子を表 2 に示す。

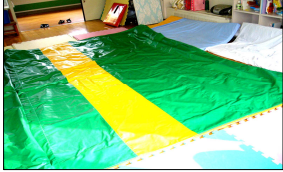

表 2 授業での手立てと対象児の様子

* 1 ☆★△は、それぞれ共通の手立てを示す。



* 2 楽しく遊ぶことができたと思われる対象児の様子は◎、十分に楽しむことができなかったと思われる対象児の様子は▽で示す。

授業 1 「ツルーン遊びをしよう」(8/8 時)				
	教材・教具の工夫	環境づくり	児童へのかかわり方	場の設定
具体的な手立て	<ul style="list-style-type: none"> いろいろな遊び方で使用する教具（段ボール箱、フラフープ、アーチ）を対象児の実態に合わせて改良・自作する。 交代時間の短縮し、遊ぶ時間を確保するために、また、期待感を高めるために乗物をたくさん用意する。 自分で移動して乗れるように箱型乗物を自作する。安定した座位を保持できる素材、形大きさを考慮する。クッションやタオルを使用して、姿勢の安定を図る。 	<ul style="list-style-type: none"> 活動中は、楽しい雰囲気を作り上げるために音楽を流す(☆1)。 自分でボールの中に進んでいけるように、また、スピード感をより感じやすくするために、斜面を作りスクーターボードで滑り降りるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> 誘いや励ましの声掛けを行い、自分から遊ぶことができたなら賞賛の声掛けをする(★1)。 表情や発声をよく観察しながら方向や速度、滑り方を調節する。 好きな遊びを、手を伸ばしたり顔を向けたりして発表しやすくするために、実物を提示する。 	 <p>段ボール箱 斜面</p>
	対象児の様子	<ul style="list-style-type: none"> いろいろな遊び方は、3 つとも余り興味を示さなかった。 ▽休憩の間に声掛けをし、促したので移動することができた。しかし、姿勢が安定せず、後ろに倒れそうになることもあった。 ▽音楽に合わせて時間を決めて交代したことで、順番を待つことになり、十分に遊べなかった。 ▽自分で体を動かす様子は見られたが、笑顔はあまり見られなかった。 		


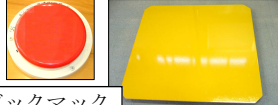
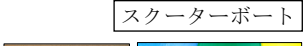
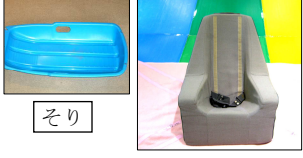


授業2「ふわふわ・ぴよんぴよん遊びをしよう」(3/9時)					
	教材・教具の工夫	環境づくり	児童へのかかわり方	場の設定	
具体的な手立て	<ul style="list-style-type: none"> 遊具にシンボルマークを付ける(△1)。 大型ラバーリングに、乗馬の雰囲気を出すために馬の絵を飾る(△2)。 	<ul style="list-style-type: none"> 自分で乗れるように三角ウエッジを準備する(エアーマット、大型ラバーリング)。 エアーマットには、触覚を過剰に刺激しないようにカバーをかける。 	<ul style="list-style-type: none"> ☆1に同じ。 座位で遊ぶときは、安定するように後方から支える。 エアートランポリンでは、浮く、沈む感覚を楽しむために、空気を抜いたり、入れたりする(☆2)。 好きな遊びを発表する活動は、遊具が見える場所で行う(☆3)。 	<ul style="list-style-type: none"> ★1に同じ。 シンボルマークを提示し、表情や発声、体の動きで思いを確認し、遊ぶ遊具を決めるようにする(★2)。 表情や発声をよく観察し、遊具の揺らし方に変化をつける(弱⇄強)(★3)。 好きな遊びを、遊具に手を伸ばしたり顔を向けたりして、発表しやすくするために、シンボルマークを提示する(★4)。 	 <p>エアートランポリン (授業2, 3で使用) 《ふわふわパルーン》</p>  <p>エアーマット (授業2で使用) 《ふね》</p>
	対象児の様子	<ul style="list-style-type: none"> ◎エアートランポリンでは、揺れに合わせて自分から姿勢を変えていた。 ◎激しい揺れや弾みを好み、大声で笑い喜んでいた。 ◎好きな遊びの発表では、満足した表情で発表したり、友達を発表を聞いたりしていた。 ・シンボルマークを見て、遊具を選ぶことができなかった。 ・エアーマットは、選択しなかった。 ▽三角ウエッジはビニール製で滑りにくく、移動しにくそうだった。 			



授業3「ふわふわ・ぴよんぴよん遊びをしよう」(6/9時)				
	教材・教具の工夫	環境づくり	児童へのかかわり方	場の設定
具体的な手立て	<ul style="list-style-type: none"> △1, 2に同じ。 大型ラバーリングには、自分で乗れるように三角ウエッジ(布製)を準備する。 	<ul style="list-style-type: none"> ☆3に同じ。 動きに合わせて、歌を歌いながら活動する。 遊具に合わせて、姿勢の交換・保持がしやすいように支援する。 ☆2に同じ。また、カウントダウンしてから空気を入れ、期待感を高める。 	<ul style="list-style-type: none"> ★1, 2, 3, 4に同じ。 視線や表情、発声、体の動きから伝わる対象児の思いを、視線を合わせて言葉で返ししながら、次の支援を行う(★5)。 	 <p>大型ラバーリング (授業2, 3で使用) 《ぱっかぱっかお馬》</p>  <p>トランポリン (授業3で使用) 《ぴよんぴよんうさぎ》</p>
	対象児の様子	<ul style="list-style-type: none"> ◎シンボルマークを見て、エアートランポリンを選んだ。 ◎カウントダウンすると空気が入ることが分かり、笑顔が見られた。 ◎空気を入れてほしいときに支援者の鼻周辺を触るサインが初めて見られた。 ◎自分から友達に顔に触れる様子も少し見られた。 ・大型ラバーリング、トランポリンは、選択しなかった。 		



授業4「ジャンボ滑り台で遊ぼう」(3/5時)				
	教材・教具の工夫	環境づくり	児童へのかかわり方	場の設定
具体的な手立て	<ul style="list-style-type: none"> 滑り台への移動は、スクーターボードでスロープを登ったり乗り物に乗ったまま斜面を引っ張り上げたりする。 斜面のパネルは滑らかさの違うものをいくつか用意し、スピードを選べるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> ☆1に同じ。 活動に入る前にニコちゃん体操を行い、体の各部を動かす。 乗り物に合わせて姿勢が安定するようにクッションやタオルを使用する。 ビックマックを押してスタートし、期待感を高める。 	<ul style="list-style-type: none"> ★5に同じ。 視線や表情、発声、体の動きをよく観察し、次のスピードを調節する。 友達とのかかわりを促す声掛けをする。 遊具の写真とシンボルマークを一緒に貼ったカードを見せて、自分で選ばせ、さらに、実物で確認してから遊具を決めたり、発表したりする。 	 <p>スロープ 斜面</p>  <p>ビックマック</p>  <p>スクーターボード</p>  <p>そり クッションチェア</p>
	対象児の様子	<ul style="list-style-type: none"> ◎スクーターボードでの移動は、時間が掛かったので、抱えたり乗り物のまま引っ張り上げたりするようにした。喜んでた。 ◎そりでは安定した姿勢で滑っていた。毛布は、よく滑ったので、笑顔で遊んでいた。 ◎ニコちゃん体操は、笑顔で楽しくできた。 ◎ビックマックは、見せるとすぐに押していた。 ・遊具の選択や好きな遊びの発表では、カードでは難しかったが、実物を見せると、すぐにそりに手を伸ばした。 ▽乗物に乗って滑るときは、できるだけ友達と一緒に滑るよう声掛けをしたが、かかわる様子は余り見られなかった。 		

(5) 考察

ア 教材・教具の工夫

授業1では、対象児が乗降する際に十分なスペースを確保することを考慮して乗物を自作したが、そのことで乗物が大きくなりすぎ、滑って遊ぶには姿勢の安定・保持が難しく、楽しむことができなかったと思われる。また、バランスが崩れて後ろに倒れたときに、開閉部分が開いてしまった。安全面から、対象児の動きによって簡単に壊れない強度が必要である。

授業2・3では、エアートランポリンで他児と一緒に遊ぶ際に、ぶつからないで自由に体を動かせるスペースを確保するようにした。姿勢の安定・保持は大事な観点であるが、遊びの種類によっては多少の不安定さのなかでもダイナミックな動きがある方が、対象児が楽しめることもあるということが分かった。

イ 環境づくり

授業1では、音楽に合わせ時間を決めて数人ずつ交代するようにしたことで、遊びが中断し、十分に遊ぶことができなかった。複数の児童の動き方を考慮し、遊具の配置を工夫することで、交代の時間を決めず遊び続けることができたのではないかと考える。

また、自分で乗物に乗ることに時間が掛かり、滑って遊ぶ時間が十分に取れず、楽しむことができなかった。そこで、授業2・3で姿勢や体の向きの変換の手助けをしたり、授業4で①抱える、②乗り物に乗ったまま引っ張り上げるなど、無理なく滑り台の上に上がる工夫をしたりすることで、活動時間を十分に取るようにした。それ以降は、遊びに没頭するようになり、終了時刻になってもその場を離れたがらないなど、遊びに対する意欲の高揚が感じられた。

さらに、遊具で滑ったり、揺れたり、弾んだりするだけではなく、ふわふわ・ぴよんぴよん遊びでエアートランポリンに空気を入れる際にカウントダウンしたり、ジャンボ滑り台遊びで滑る前にビックマックを押したりするなど、それまで経験していなかった遊びを取り入れたことで、期待感を高めることができたと考える。

ウ 児童へのかかわり方

授業1では、対象児の表情を余り見ないで、準備した教材で遊んで欲しいという支援者の思いを優先したかかわり方であったため、好きな遊びを十分に楽しめず、笑顔が余り見られなかった。そこで、授業2からは、対象児の表情をよく見て視線を合わせ、対象児の気持ちを言葉で返すかかわり方をした。それからは、笑顔が増え、支援者の鼻を触るというサイン（自分からの意思表示）が初めて見られた（表3参照）。また、自発的な行動が増え、繰り返し遊んだり、次の遊具への移動が速くなったりして、スムーズに遊べるようになった。

支援者とは互いの意思が通じ合い、かかわりは深まったが、友達とのかかわりへと広げること

表3 記録・評価シート

授業1「ツルン遊びをしよう」 *太字の部分は見取りを表す。その見取りを基に、教師の働きかけを評価する。

学 習 活 動	対 象 児 の 行 動 と そ の 見 取 り				教師の働きかけ (声掛け、支援)
	視 線	表 情	発 声	体 の 動 き	
2 ツルン遊びをする	<ul style="list-style-type: none"> ・支援者を見る →これじゃ、ないってば ・下を向く →あ〜あ… ・支援者を見る →楽しくない ・下を向く →違うよ 	<ul style="list-style-type: none"> ・変化は見られない 		<ul style="list-style-type: none"> ・左手を動かす →違うよ、これじゃないよ ・段ボール箱に触る →こんなのいらない ・体を前後に動かす →ただ滑るのがいいよ 	<ul style="list-style-type: none"> 「もう、1回いくよ」 (段ボール箱を準備する) 「いくよ、いくよ…」 「せーの、よいしょ」 (段ボール箱にぶつける) 「やったー！倒れた」 (拍手) 「これ、まだ倒す？」



授業3 「ふわふわ・びよんびよん遊びをしよう」

学 習 活 動	対 象 児 の 行 動 と そ の 見 取 り				教師の働きかけ (声掛け、支援)
	視 線	表 情	発 声	体 の 動 き	
2 ふわ ふわ・ びよん びよん 遊びを する	・支援者を見る →まだ遊びた いよ	・笑顔 →やった！ ・笑顔 →楽しい！	・笑い声 →楽しい！ ・笑い声 →楽しい！ ・声を出す →あれ…	・両足を上に上げる →やったー！もっと揺 らしてね ・支援者の鼻を触る →空気を入れて、揺ら してよ	「楽しかったね。もう1回しよう ね」 「いくよ」 (ジャンプして激しく揺らす) 「ああ、楽しかった」 「あら、また空気が抜けたよ」 「そうね。先生の鼻を触ると空 気が入っていると思うね」 「合図になったね」

は難しかった。友達を意識させるために、支援者が同じ遊びを楽しんでいる友達の様子を伝えたり、一緒に遊ぶことを促したりすることが必要である。

遊具を選択する際は、実物を示すと視線や手の動きなどで選ぶことができたが、カード（シンボルマークや写真）では、なかなか選ぶことができなかった。カードだけではなく、実物も合わせて提示しながら選ばせ、カードと実物を結び付けて確認することで、カードだけでも選択することができるようになると思われ、そのことがスムーズな遊びの展開にもつながるであろう。

5 研究のまとめと今後の課題

(1) 研究のまとめ

本研究を通して、「遊びの指導」には、①対象児の動きを妨げず、姿勢の保持・安定を考慮した教材・教具の工夫、②対象児の動きを妨げない場の設定や、対象児の移動能力と場の状況に応じた適切な手助けによる活動時間の確保、③対象児の表情や体の動きの詳細な観察による意思の見取りとそれを言語化して対象児に返すかわり方、が必要なことが分かった。その結果、対象児の自発的な動きが増え、遊び方がスムーズになってきた。また、笑顔など表情が豊かになり、自分からのサインもできるようになってきた。これらのことにより、対象児は遊びを楽しむことができたと考える。

また、VTRを繰り返し見ながら、対象児の行動を4つの視点（視線、表情、発声、体の動き）に分け、詳細に記録・分析したことにより、それまでは見落としていたような対象児の細かな動きや表情の変化にも気付くことができるようになった。また、授業場面での観察だけでは分からなかった適切な支援の在り方が明確になり、次の授業へと生かすことができた。

(2) 今後の課題

ア 教材・教具について、児童の実態に合わせて作成する際の配慮の観点を明らかにする。

イ 活動場所の広さや人数に合わせた、児童が動きやすくなるための場の設定（教材・教具の位置や向きを考えた配置の仕方）を検討する。

ウ 友達とのかかわりのもたせ方を検討する。

エ グループ研究で作成した実態把握表を生かした授業作りの在り方を検討する。

《引用文献》

(1) 文部省 『遊びの指導の手引』 平成5年 慶應通信株式会社 p. 4

《参考文献》

- ・ 木下 勝世 「“遊びの指導”，こう考えて」『発達の遅れと教育』No. 513 2000年5月 日本文化科学社
- ・ 文部科学省 『盲学校，聾学校及び養護学校学習指導要領（平成11年3月）解説』
—各教科，道徳及び特別活動編— 平成12年 東洋館出版社