

「遊びの指導」の授業づくりの可視化の試み

PDCA サイクルのP（企画段階から遊び場づくり）に注目して
 ○丹野祐介 菅原宏樹 真鍋健
 （千葉大学教育学部附属特別支援学校） （千葉大学教育学部）
 KEY WORDS: 遊びの指導 授業づくり 可視化

I. 目的

遊びの指導の授業づくりは難しい（癸生川，2003）と指摘されている。その要因として、児童一人一人に様々な実態やねらいがありながらも児童主体の活動であること、教師の動きは児童の行動に対する即興的な対応が求められるため流動的であることなどから、活動を枠にはめにくく、計画段階では見えない部分が多いことなどが挙げられる。

千葉大学教育学部附属特別支援学校では、「人と関わる力」、「遊びの広がり」などの観点をもとに、「授業づくりの流れ」（図1）に沿って授業づくりを行っている。しかし、その過程で実際にどのような議論がなされているかは明らかにされていない。複数の児童、教師が同じ場で流動的・即興的に活動する自由遊びを主とした遊びの指導においては、計画段階で教員集団が議論のもとに合意形成を図り、授業実施に臨むことは、授業計画時の重要な点の一つである。本研究では、構想の段階で実際にどのような議論が行われていたのかを可視化し、遊びの指導の授業づくりのポイントの示唆を得ることを目的とする。

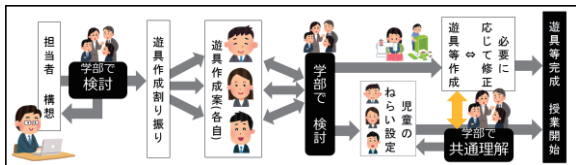


図1 授業づくりの流れ

II. 方法

1) 千葉大学附属特別支援学校の遊びの指導の概要

グラウンドや体育館にすべり台や「お店屋さんごっこ」等、複数の遊具から成る「遊び場」を設置し、小学部1～6年生の14名で活動する。带状日課で75分の活動を、3週間程の題材期間で行う。遊具は題材ごとに作成する。

2) 対象

平成28年度6/13～7/1（計15回）で実施された遊びの指導の授業構想から実際の授業の様子までを対象とする。

3) 手続き

構想段階で話し合われた内容、作成の過程での気づき、実際の児童の様子を記録する。その中から特に議論が盛んに行われたものを2点（①テーマについて、②遊具「パラシュート」について）取り上げ、児童の実態から計画、実施時の児童の様子までを時系列でまとめる（後述図2）。これをもとに授業づくりにおけるポイントを考察する。

III. 結果と考察

結果を「構想から授業実施までの過程」（図2）としてまとめた考察を以下に記す。

①どのテーマにおいても複数の教師が意見を出している。

「活動の幅を広げたい」など、ねらいが明確にあることで、意見が出しやすくなったものと考えられる。「人と関わる力」や「遊びの広がり」など、明確なねらいがあることの大切さが伺える。また、「授業計画の流れ」に沿って計画を進めることで、構想で考えていることが場や遊具、児童の様子に反映されていることがわかった。

②必ずしもうまくいくわけではなく、改善が重要である。

パラシュートの例のように、児童の様子を受けて場や遊具を改善することで、児童のねらいに迫ることができたことがわかった。また、教師の意図と児童の遊びにはズレが生じやすいことも改めて確認することができた。このことから、遊びの指導における改善の重要性が示された。

③疑問をもちながらも計画を進めていく。

発言の文末に「…かなあ」「…じゃない？」など、授業の方向性についてそれぞれが不確かさをもちながらも、意見を出し合い授業づくりを進めていることがわかった。計画段階から改善することを視野に入れ、「児童の様子に応じて改善していこう」という意識があることで、話し合いの土壌として形成されているのではないだろうか。

IV. まとめ

①からねらいの重要性が示されたが、運動面の要素が入っていないことなどから、どのようなねらいを設定すべきかの検証は今後必要である。また、②③においても、どの程度の枠組みにすべきかの塩梅は個々の教師の経験則によるところもあり、課題の一つである。

IV. 文献

癸生川ら「知的障害養護学校における“遊びの指導”の現状と課題」（2003）

Journal of health & social services,2003;No.2,p83-94
 (TANNO Yusuke, SUGAWARA Hiroki, MANABE Ken)

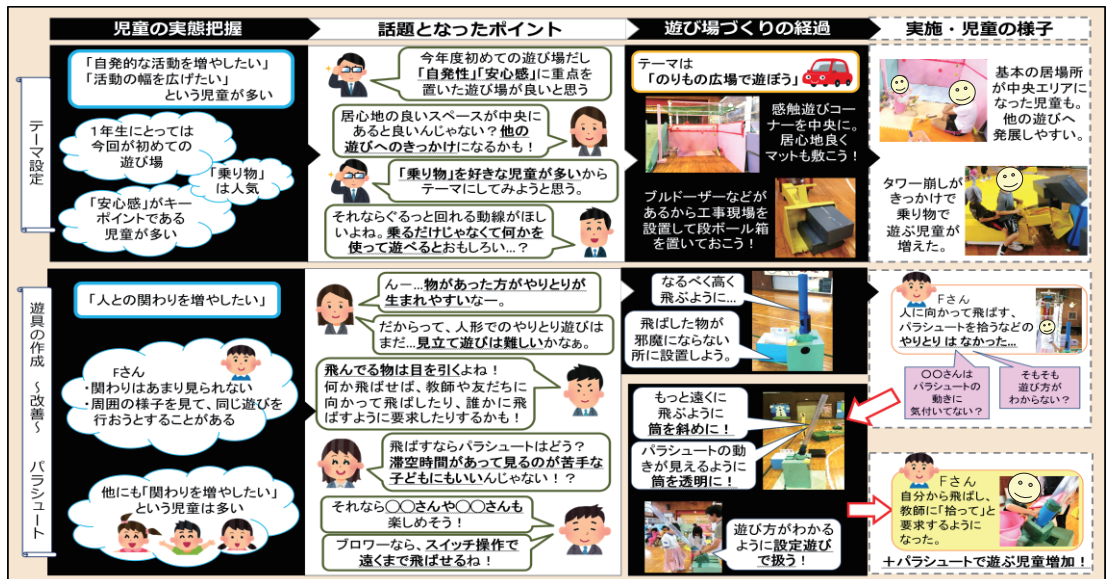


図2 構想から授業実施までの過程