

個が生きる授業

—集団の中で個を育てる—

竹林地 毅 木村 敦子
平岡 陽子 兼 榭 透

1. 養護学級における研究主題のとらえ方

本校の養護学級においては、「生活力のある児童」の育成をめざして指導の実践を積み重ねてきた。「生活力のある児童」の姿として次の三つの力を描いている。

- ことばや行動で自己を十分に表現し、主体的に生活や学習する力
- さまざまな集団やいろいろな人とのかかわり合いの中で、生活や学習する力
- いろいろな場面で、判断したり、工夫したり継続したりして生活や学習する力

過去三年間は「ことばをより豊かにする教材・教具の開発と指導法の探究」という研究主題に取り組んできた。「ことば」をより豊かにするという事は、生活力のある児童の育成につながっていくであろうと考えた。三年間の実践の結果、課題として残ったことは「個の実態の把握の仕方と指導の中での生かし方」ということであった。この課題は、「ことば」の指導に限らず他の指導全般においても、いつも私たちの頭を悩ませる課題である。本学級には現在1年生から6年生まで合計17名が在籍しており、低学年組5名、中学年組4名、高学年組8名の三クラスに編成している。各クラスにおいても個人差の大きい集団の中で、教師対児童の一对一の指導だけではなく、集団での学習活動を大切にしながら、個に応じた適切な指導について考え続けてきた。

本年度の本校の研究主題である「個が生きる授業」を本学級においてとらえるならば、「個が生きる授業」とは次のように考える。

「個に応じた適切な指導が行われる授業」
「個と個のかかわり合いの中で、学習が進む授業」

個が生きる授業を追求していくことは前述の課題を解決することにもつながる。
研究方法としては、授業研究を中心に進めていく。

2. 個が生きる授業

「個が生きる授業」を構成していく上で次のようなことが大切であると考えている。

(1) 個別理解

個に応じた指導を考える時、個別理解が大変重要になってくる。どの児童にも適切な学習指導を位置づけるためには、的確な個別理解に基づいた指導内容、指導方法の選択及び組織化が必要である。

個別理解のポイントとしては、以下のようなことが考えられる。

- 障害の状態
- 発達段階
- 興味・関心
- 生活経験
- 生活環境
- 対人関係

児童の現在の状態を固定的にとらえず、日々の生活の中で、常に個別理解に努めることは言うまでもないことである。児童を理解する過程は指導の過程と表裏一体をなしており構造図として表すと〈図1〉のようになるであろう。

(2) 指導内容・方法

① 指導の個別性

授業を展開していくにあたり、集団にばかり働きかける授業展開であれば、個人は集団の中に埋没しがちである。児童個々の学習活動を十分に保証するためには、集団に対する指導ではあっても、個人をしっかりと見据えた指導がなされなければならない。又、児童一人ひとりの発達速度、学習速度は大きく異なっているわけであるから個に応じた指導を考える際には、それぞれの発達課題を十分に認識した上で、最近接課題を組織的、計画的に与えなければならない。そして、その課題を授業の中でどう位置づけていくかが十分に検討がされていなければならない。

② 教材・教具と指導過程

集団の中での個別指導及び個と個がかかわり合う学習を展開するためには、全員が参加できるような教材・教具の選択と、指導過程の組立方が重要になると考える。

一人ひとりの学習意欲を高めるための授業の構成を従来〈図2〉(次ページ参照)のように考えてきた。□は児童の学習活動を表したものである。

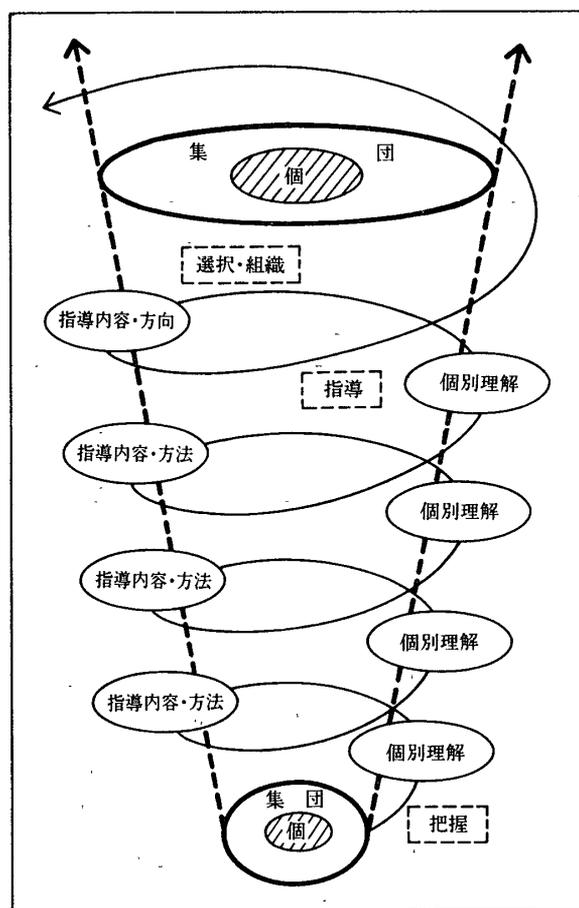
児童の学習活動の展開は一時間の授業の展開でもあり、一単元の展開でもありえる。児童の学習活動を支えるものとして、教材・教具の選択の四つの条件(⋯⋯の中)と、「人」「物」「場」という三つの授業構成要素を考えてきた。

指導過程を組み立てる際には、一人ひとりの課題をどこに位置づけるかということと、個と個がかかわり合いを持てるように一人ひとりに応じた表現の場を設定することが大切であると考える。

(3) 個を育てる集団

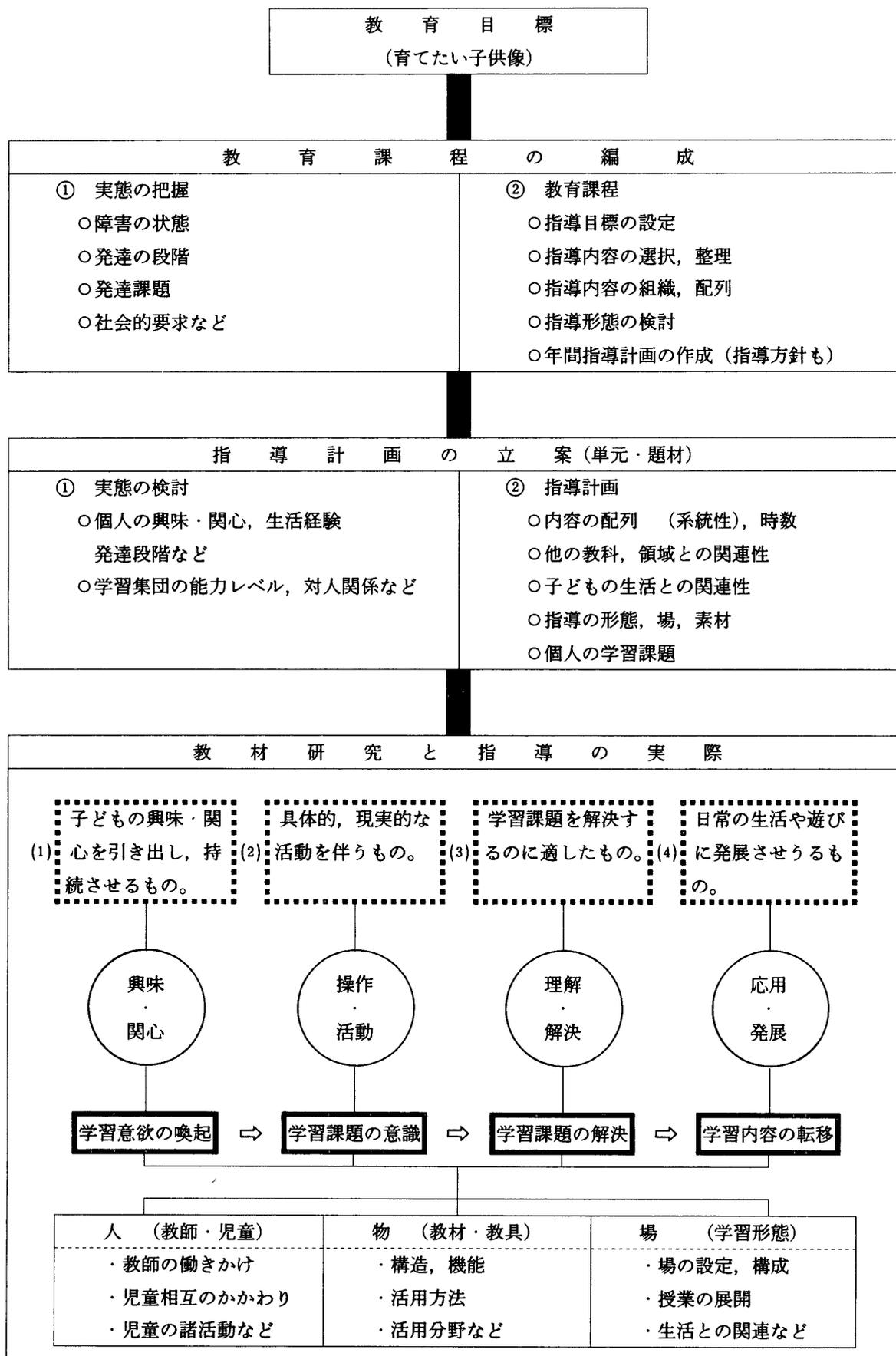
児童は自分の存在が承認される場では、情緒的に安定し、表現意欲が高まる。学習するための基盤として自分の存在が肯定される親和的な集団が必要である。しかし、学習の活性化という視点から見ると、個が単に受け入れられているという集団ではなく、児童が互いに刺激し合い、学習への積極的な参加が促進されるような集団でなければならない。個が刺激し合って集団が活性化することにより、一人ひとりの学習意欲はより高まるであろう。

このような集団は、授業を通してのみつくられるものではなく、日常生活全般を通して児童をよく理解している教師により、段階的につくられなければならない。



〈図 1〉

〈図2〉学習指導の構成



3. 実践例 ——「ゲームの得点」——（養護学級高学年組 算数科）

(1) 養護学級におけるかずの指導

① 算数科の目標の設定とその意味

算数科のねらいは、算数の内容を子どもたちに教え込むことではなく、算数の内容を通して人間形成、人間的発達を保障していくことと、身近生活、集団生活、社会生活からの必要性、それらへの実用性にこたえうる能力・態度をつちかうことが基本的に考えられる。そこで、次のような算数科の目標を設定し、その定義づけをした。

子どもたちの生活に密着した場面で、具体的なことがらを通して、数量や図形に関心を持たせ、その初歩的なことを理解させ、それらを扱う能力や態度を養う。

『生活に密着した場面』とは、子どもたちの課題意識の弱さ、生活能力への転移の困難さから要求されるもので、系統的な教科学習においても考慮しなくてはならない。

『具体的なことがらを通して』は、一般的に、抽象、統合、推理、判断などの働きが弱いといわれる子どもたちの学習特性と、学習に対する動機づけ、意欲化という面から要求されるものがある。

『関心』『理解』『扱う』は、私たちが「生活力を高めるための3つの態度形成」として考えているものにそれぞれ対応する。

『関心』とは「自主的態度（態度）」であり、学習に対する興味、関心、取り組みに対する積極性、持続性などを考えている。

『理解』とは、「科学的態度（知識）」で試行力、判断力、推理力、表現力、想像力などの、いわゆる知的作用に関するものである。

『扱う』とは「社会的態度（技能）」であり、生活との関連が深く、社会や自然に対処した時に調整する力、適応する力として考えられる。

『初歩的なこと』とは、内容の基盤的、基本的事項であるとともに、生活からの必要性、生活への実用性を含んだものととらえなくてはならないだろう。

以上のような目標設定のもとに、算数科の領域、内容等の検討を進めていった。

② 算数科の領域とその基本的指導事項の構造化

算数科の領域とその基本的指導事項は次の表のとおりである。

領域	数以前	数	計算	量と測定	図形	数量関係	実務	
基本的指導事項	集団づくり	数と数詞と数字の対応と数の系列と数の構造	たしさん	長さ	かたち	表とグラフ	金銭	
	1対1対応		ひきさん	重さ	方向・位置		こよみ	
			かけさん	かさ				
			わりさん	時刻・時間				
				温度				

次頁の図は、領域間の関係を「数」を中心として構造図的にあらわしたものである。小学校段階で指導したい内容を例示してみた。

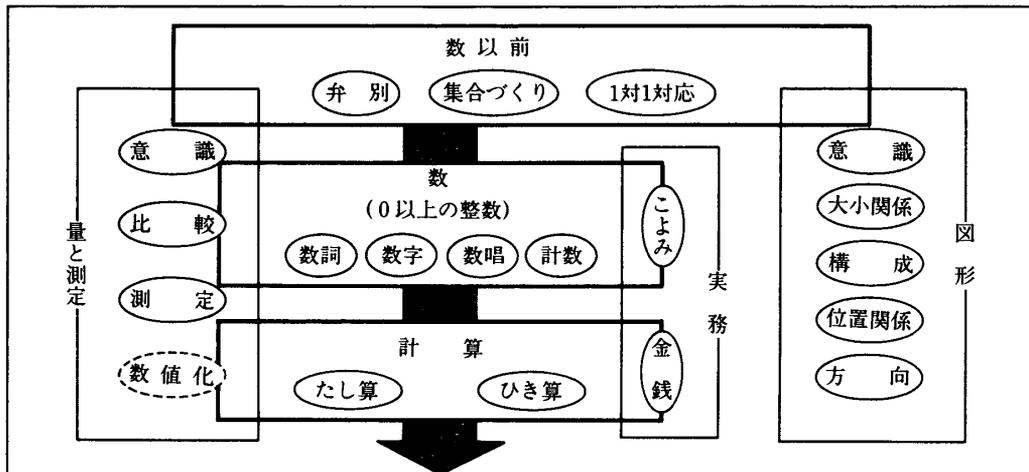
「数以前」は数量の基礎概念であり、ものの属性に気づき、集まりとして意識したり、順序や系列の意識をしたり、並べる、重ねる、集める、較べるなどの操作をしたりすることがその主な内容である。

「数と計算」を「数」と「計算」のふたつの領域として分けてとらえたのは、「数」では集合数を中心に数の概念づくりをし、数、数詞、数字の結びつきから、「数の在り方」をしっかりと押さえるように考え、「計算」ではその発展、応用を中心にさらに数理解を高めるように考

えたからである。

「実務」は、子どもたちの現在および将来の生活から要求されるもので、その代表的なものがこよみ、金銭である。それらの内容は「数」「計算」の内容と密接な関係がある。

「量と測定」「図形」それらの内容も「数以前」「数」「計算」と関連して指導されることが多い。たとえば集合づくりの学習で丸、三角、四角などの形があわせて指導される。



③ 年間指導計画 —— 養護学級高学年組の例 ——

月	単 元	目 標	指 導 内 容	備 考
1	ゲームの得点①	得点を正しく計数し大小比較をして勝負を決めさせる。	20までの計数。具体物を使った大小比較。簡単な表作り。	2, 3学期に発展
	時計 ①	生活の中で時計を意識して見るようにさせる。 正しく読ませる (丁度0時)	色々な時計。長針, 短針。生活時間表作り。時計を使ったゲーム。	2学期に発展
6	ゲームの得点②	チームの得点を合併操作によって出させる。 (足し算の理解, 表)	20までの計数。用語と合併操作の結びつき。数式の理解簡単な表作り。	2, 3学期に発展
7	お茶を飲もう①	かさを意識させ直接比較で比べさせる。	同じ器で液面の高さで比べる。コップに丁度一杯をつくる。	2学期に発展
9	長さくらべ	長さを意識させ測定の基本的な方法を理解させる。	具体物での長さ比べ。長さに注目し順に並べる。個別単位で長さを計る。	図工関連
10	ゲームの得点③	得点を正しく計数し合併, 求残により勝負を決めさせる。	和が5, 10までの足し算。繰り上がりのある足し算。求残の意味の理解。	図工関連
11	買 物	物と値段, お基金の関係を理解させる。	大きな数 (100, 500), お金の種類, 買える物の見当おつり。	生活関連
12	時計 ②	時計を正しく読ませる。	丁度0時。30分, 15分, 45分。	生活関連
	お茶を飲もう②	かさを比べたり, 基準単位を使って測定させる。	コップを単位として液量の比較。測定結果の表し方。	
1	重 さ 比 べ	重さを意識させ重さを比べたり, 計りを使って比べられる戸とを理解させる。	具体物での重さ比べ。用語の理解。計りの使用。	
2	う え , し た	位置を表す言葉を操作を通して理解させる。	配置の状況を見て上下を言う。自分の体を基準にして左右, 前後。	図工関連
3	のれんづくり	10や5をまとまりとして数えられるようにする。	竹とビーズでのれんを作る。	生活関連

- 数の系列と構成
- 数には順序があることや、数はわけられることがわかる。
 - 数の大小を比べたり、大きさの順に並べたり、数を分解したりできる。
 - 具体的事物の大きさや順番がわかり、大きさを分けることができる。

- 数と数詞と数字の対応
- 事物と数詞と数字の三者関係がわかる。
 - 具体的、半具体的(以下(半)で示す)なもの個数を数えたり、数字をよんだりかいたりできる。
 - 具体的な事物や事象を数で表わしたり、数処理することができる。

段階	指導内容	10	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
II	1. 1~5の具体物を用いて数の多少をくらべる。	○	○	○	○	△	○						
	2. 1~5の半具体物を用いて数の多少をくらべる。	○	○	○	○	△	○						
	3. 半具体物を用いて、1~5の数系列をつくる。	○	○	○	○	○	○						
III	4. 半具体物と数字を用いて、1~5の数の大小をくらべる。	△	○	○	○	○	○						
	5. 数字どおしで1~5の数の大小をくらべる。	△	△	△	△	△	△						
	6. 数字で1~5までの数系列をつくる。	○	○	○	○	○	○						
	7. 1~5の数を(合成)分解する。	△	△	○	△	○	△						
	8. (半)具体物を用いて、0~9の数の大小をくらべる。	○	○	○	○	○	○						
	9. 半具体物を用いて、0~9までの数系列をつくる。	○	○	○	○	○	○						
	10. 数字どおしで0~9までの数の大小をくらべる。	△	△	△	△	△	△						
IV	11. 0~10の数系列をつくる。	△	△	△	△	△	○						
	12. 1~10の順序数がわかる。	△	○	○	○	○	○						
	13. 0~10の数を(合成)分解する。		△	○	△	△							
	14. 0~30の数系列をつくる。		△	○									
	15. 2位数どおしの数の大小をくらべる。						△						
V	16. 3位数(ちょうど何百)の数の大小をくらべる。												
	17. 3位数(100, 200, …1000)の数の系列をつくる。												

段階	指導内容	10	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
I	1. 1~3の事物と数詞の対応をする。	○	○	○	△	○							
	2. 4~5の事物と数詞を対応し、数詞を唱える。	○	○	○	○	△	○						
II	3. 1~5の(半)具体物を数える。	○	○	○	○	△	○						
	4. 1~5の数字を読む。	○	○	○	○	△	○						
III	5. 0の数と数詞と数字(読む)の対応をする。	△	○	○	○	○							
	6. 6~9の事物と数詞の対応をし、数詞を唱える。	○	○	○	○	○	○						
	7. 6~9の(半)具体物を数える。	○	△	○	○	○							
	8. 6~9の数字を読む。	○	○	○	○	○	○						
IV	9. 0~9の数字を書く。	○	○	○	○	○	○						
	10. 10の数と数詞と数字(読む)対応をする。	○	○	○	○	○	○						
	11. 10の記数法がわかる。	○	△	○	△								
	12. 20までの数と数詞と数字(よむ・かく)の対応をする。	△	△	○	△	△							
	13. 30までの " "	○	○	△									
	14. 50までの " "	△	△										
V	15. 100までの " "												
	16. 2とび、5とび、10とびで数える。												
	17. 100~1000の数字を読む・書く。												
	18. 100とびで数える。												
	19. 1000以上の数字を読む・書く。												

教材教具の開発にあたり、従来より次の条件を満たすものが望ましいと考えてきた。

• 子どもの興味関心を引き出し、持続させるもの

「おもしろそうだ」「やってみよう」という活動意欲を喚起させることができればその意欲を学習活動に結びつけやすいと考える。具体的な物や人の動きのあるゲームは活動意欲を高め易いだろう。

• 具体的、現実的な活動をとこなうもの

具体的な物を操作し活動する中で、「何をどうするのか」を意識化し、学習課題を達成させられると考える。ゲームの面白さだけにならないために、ペア同志で勝敗を競わせることで正しい計数、加法計算等の必要感を持たせられるだろう。

• 学習課題を解決するのに適したもの

教具を操作する過程は子どもの思考の過程であり、操作の結果は課題の解決で

たしざん

- 合併や添加の意味を理解し、加法の用いられる場合がわかる。
- 加法の具体的な操作や筆算による計算ができる。
- 日常の具体的な場面で、加法を用いて事象の処理をする。

段階	指導内容	10	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
III	1. たし算(合併)の意味を知る。(ことばと操作)	△	○	○	○	○							
	2. (半)具体物を用いて和が1~5のたし算をする。	△	△	○	○	○							
	3. (半)具体物と記号を用いて和が1~5のたし算をする。		○	○	△	△							
	4. 数字を用いて和が1~5のたし算をする。		△	○	△	△							
	5. 0を用いたたし算をする。(A+0, 0+A, 0+0)		○	○									
	6. 和が6~9のたし算(添加・合併)をする。		○	○	△	○							
IV	7. 和が9までの筆算をする。												
	8. 和が10のたし算をする。		○	○									
	9. 10+[1位数]のたし算をする。												
	10. [何+][何+]のたし算をする。												
V	11. [1位数]+[1位数]で繰り上りのあるたし算をする。												
	12. [2位数]+[1位数]のたし算をする。												
	13. [2位数]+[2位数]のたし算をする。												
	14. [3位数]+[1位数]のたし算をする。												
	15. [3位数]+[2位数]のたし算をする。												
	16. [3位数]+[3位数]のたし算をする。												
VI	17. 4位数のたし算をする。												

ある。指導者側から言えば、理解の状況を知ることにもなる。本単元でいえば、1対1対応が課題の子どもにも加法計算が課題の子どもにもそれぞれに応じた教具（計数盤、得点表、プリントなど）を用意することで学習課題を理解させることができるであろう。

・ 日常生活や遊びに発展させるもの

日常生活に必要な数処理の力をつけるためには、できるかぎり子どもの生活に密着した物を教材・教具とすることが有効である。ゲームは遊びとして生活のなかで広がりやすいだろう。

ゲームの開発にあたっては次の2点について留意した。

○ 4色のペア対抗となるもの

赤、青、黄、緑の4色はペアカラーだけでなく、得点となる数対象の具体物も色分けされているようにした。このことでゲームの経過や結果を視覚的に捉えやすくなると思われる。

○ 技術的な面でのつまずきが生じにくく、全員が参加できるもの

技術的に難しいとせっきくの活動意欲を半減させてしまう可能性があり、以後の学習活動の妨げとなる。しかし、ゲームとしての面白さは技術的な抵抗も必要であり、個に応じて調節できることで全員が参加できることになるだろう。

また、ゲームに常に参加している状況をつくりだし、個の課題の指導を行うために課題を含んだ「係」を設定することを考える。

本学級では8名の児童を2名の指導者で指導している。複数指導者での指導を考えるとときのポイントとしては、示範の際の生かし方、個別指導の分担のあり方も工夫してみたい。

1, 2, 3学期に授業の中で取り上げてきたゲームについては資料で述べる。

② 個と集団の関わりの中で学習意欲を高める

望ましい人間関係の中で学習意欲を高め、学習をする——個と個が関わりを持って学習する——ことは個が生きる授業につながると考える。

個と個の関わりが深まるように学習経営の中で指導するが、ペアを基本とした座席配置を工夫して個と集団の関わりを高めることも考える。

4月当初、ペアを考えるとときに次のように考えた。

青 (児⑪—児⑰)	児⑪は前年度学校生活の中で情緒的に落ち着きがないため、学習態勢作りに課題があった。児⑪の働きかけをしっかりと受け止めてくれる児⑰とペアを作ることで、安心感のある学校生活を送ることができ、学習にも集中していけるだろう。
赤 (児⑬—児⑯)	児⑯は新しい集団、人数の多い集団に入ったときに他の児童が気にかかって生活態度が不安定になりがちであった。中学年の時には児⑬との結び付きで乗り越えていったので今年度もそれに期待したい。また、人との関わりが少ない児⑬には児⑯の優しい面が影響するだろう。
黄 (児⑫—児⑱)	児⑱は指示の理解など言葉の理解面で配慮を要する児童である。児⑱の行動の指標として児⑫がペアになることで、行動がスムーズになるだろう。また何にでもこつこつと取り組む児⑱の行動は困難に直面すると投げ出しやすい児⑫のよいモデルとなるだろう。
緑 (児⑩—児⑭)	児⑭は課題への集中時間が短時間でもあり、指導者が側にいることが望ましい。児⑩は児⑭の行動に関心を持ちリードしようとしており、指導者を含めた3人の関係を育てることで児⑩の学習も進むであろう。

(3) 実践の概要

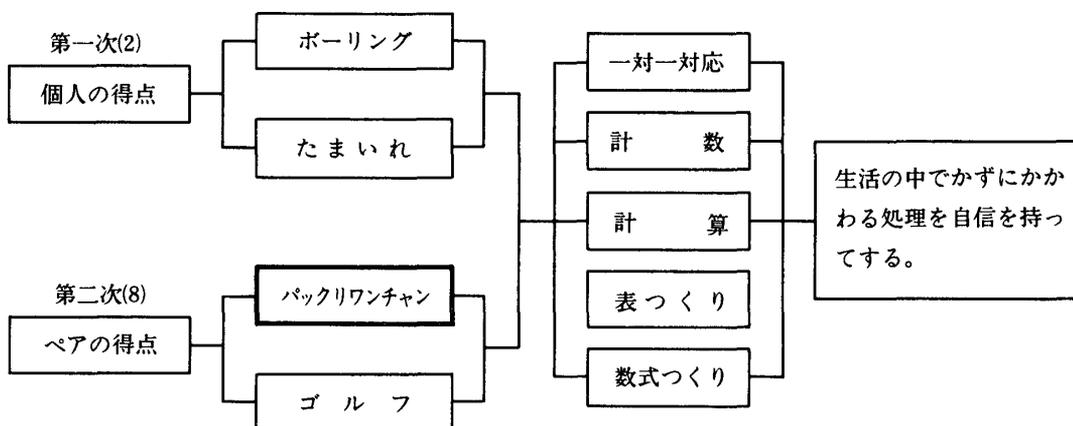
① 指導目標

- 得点の計数，加法（合併），減法（求差）の具体的操作を通して集合数，合併の意味の理解をさせ数的な処理ができるようにする。

目標行動

⑭	ゲームに興味を持ち得点と対応させてマグネットをおけるようにする。
⑮	1から5までの計数が正しくできるようにする。
⑩⑪	10までの計数を正しくし，具体物を使い大小比較ができるようにする。
⑯⑰	合併の意味を理解し，数字と具体物を使った足し算ができるようにする。
⑫	和が20までの足し算を数字だけでできるようにする。
⑬	繰上がりのある和が20までの足し算をし得点の差を数えられるようにする。

② 指導内容と計画……………10時間



③ 指導の実際

ア，ボーリングゲーム（第一次第1時）

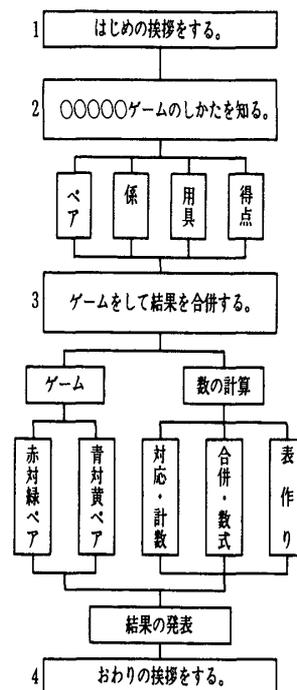
学習過程の基本形は右図のような流れをとった。これは他のゲームでも同様である。図中の数の計算の内容は，児童それぞれに応じて設定している内容である。

ボーリングのピンは，ボーリング場から譲り受けた中古品である。倒れたときに迫力のある音を出すのでゲームに意欲をもって取り組ませやすかった。

勝ち負けにこだわる雰囲気が全体としてあり，それ故ゲームの得点（個人の得点）を計数すること，大小比較をすることの必要感に支えられた活動になった。

ゲームとしての意外性（ボールがあたっても倒れないこともある）があれば，次から次に倒れることもある）があったこと，ピンが大きく数えやすかったことに起因していると考えられた。

個人の得点の加法計算は表にマグネットを貼っていき数え足したが，合併の意味の理解を課題とする児⑩⑰には操作する活動がなく不十分であった。

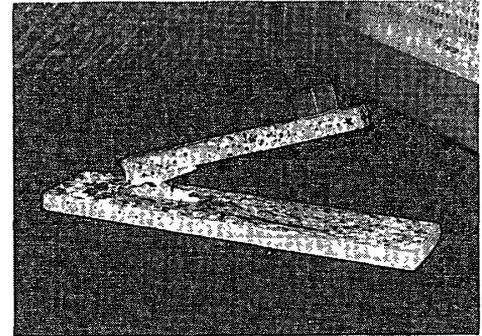


イ、玉入れゲーム（第一次第2時）

運動会で使う4色の玉をかごの中に投入するという設定でした。かごの位置を児童の力に合わせて調節した。一度にゲームができ結果を出すまでに短時間で済む、玉の色分けを利用して結果を視覚的に捉えやすいというメリットを事前に考えていた。しかし、実際にしてみると一回戦、二回戦で個人の得点を合併することに時間を要し、結果への興味が持続しにくかった。一対一の直接対決という設定が、より結果への興味を持たせることになるのではないかとということが次時への課題として残った。

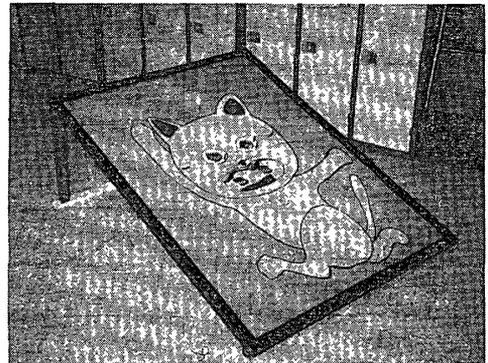
ウ、パクリワンちゃんゲーム（第二次第1, 2時）

図工科の指導と関連させて作った写真のような発射台で4色の玉を弾き飛ばし、パクリワンちゃん、パクリマイケルという絵を描いた台の口や目の穴に入れるというゲームである。口にはマイクロスイッチを利用したセンサーをつけ、そこに入ると音声発生器のスイッチが入り「ありがとうございます」という声が自動的に流れるようにした。音声発生器は自作である。



発射台

第1時はゲームに慣れることをねらい、個人対抗のゲームとして展開した。自分たちが作ったゲームということもあり活発な活動があったが、弾き方がまだ十分に身についておらず、得点が多くなならないという状態であった。玉を弾くことへの興味は高かったので日常の遊びへの発展が考えられた。



パクリワンちゃん

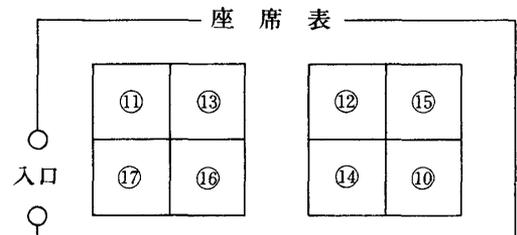
第2時（前時）はゲームを色ペア対抗とし、ペアの得点合計で勝ち負けを決めるようにした。ペアの意識はかなりあることが感じられたが、第1時と同じく得点が多くななかった。弾き方に慣れさせること、ゲームの時間を長くすることで対応ができそうだと考えた。又、黒板に大きな得点表をはり、色分けしたマグネットを計数後はることでゲームの経過をとらえやすくしようと考えていたが、結果の発表までの時間が長くなるのが課題となった。

係の設定は全員がゲームに参加し続けることをねらって設定したが、係の活動内容がはっきりとわかる具体物が意識づけに必要だと感じられた。

エ、パクリワンちゃんゲーム（第二次第3時一本時一）

前時の反省を受けて、マグネットに置きかえる操作を思いきってなくし、玉自体を並べて表にできる計数盤を使用した。188ページの写真のような物である。

次頁に本時の目標行動と係と指導の手だて、指導過程を示す。係の児童の意識を高めるために、係メダルを用意し、スタート係にはカセットテープレコーダーの操作や笛を吹く活動を考えた。



又、右図のような机の配置にし、ペア以外の児童同志のかかわりの中に課題を含んだ活動を取り入れられるように考えた。

本時の目標

- ゲームをして個人の得点，ペアの得点をだして勝ち負けを決めることができるようにする。

児	目 標 行 動	係	指 導 の 手 だ て
⑭	玉と対応させてシールをはることができる。	スタート係	指導者と一緒に玉を計数し，シールをはらせる。(児⑫，⑮と自分の得点)
⑮	玉を計数して得点表にあらわすことができる。(1～5まで)	スタート係	計数盤の上に玉を置かせ，指導者と一緒に計数をしたあと，表に○印を記入させる。
⑩ ⑪	玉を正しく計数して得点表にあらわすことができる。(1～10まで) 勝ち負けがわかる。	時計係	計数盤の上に玉を置いて数えさせ，表に○印を記入させる。指導者が一緒にたしかめる。(同じグループの他ペアの得点も)
⑯ ⑰	合併操作をしたあと，得点表にあらわし，数え足しをして計算することができる。	カセット係	一枚のプリントに自分のペアの得点が記入できるようにし，合併操作をしたあとに数えさせる。(同じグループの他のペアの得点も)
⑫ ⑬	個人の得点表をみて，各ペアの得点を立式し，勝ち負けを発表する。得点差を答えられる。	計算発表係	各ペアの得点が記入できるプリントを与え，立式して計算したあと結果を発表させる。得点差について指導者がたずねる。

指導過程

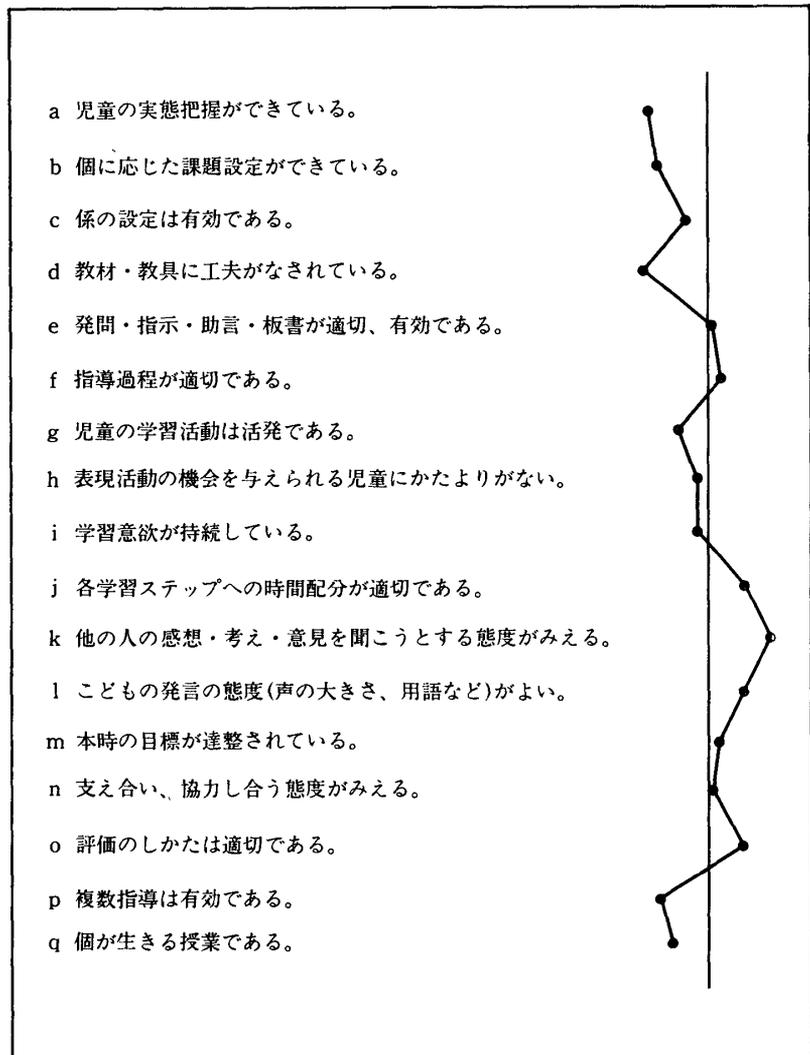
学 習 過 程	指 導 上 の 留 意 点	
	全 体	個 別
<p>1. はじめの挨拶をする。</p> <p>2. パックリわんちゃんゲームのしかたを知る。</p> <p>ペア 係 用具 得点</p> <p>3. ゲームをして結果を合併する。</p> <p>ゲーム 数の計算</p> <p>赤・緑ペア 青・黄ペア 対応・計数 合併・数式 表作り</p> <p>結果の発表</p> <p>4. おわりの挨拶をする。</p>	<p>1. ・学習の始まりとして位置づけ毎時間行う。</p> <p>2. ・ペアの得点を合併し競うことの活動の見通しを持たせるために，指導者が示範する</p> <ul style="list-style-type: none"> • 時間の経過を視覚的にとらえやすくするために，自作の砂時計を使う。 <p>3. ・計数をするとき指差しと数唱のずれをふせぐために計数盤を用意する。(参・P.190写真)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 学習活動に参加し続けさせ，個別の課題に対応するために係を設定し役割分担をする。 • ゲームの勝ち負けを意識させ次時への意欲を高めるためにトローフィーを渡す。 <p>4. ・学習の終わりとして位置づけ毎時間行う。</p>	<p>1. ・号令はこの日の当番の児⑫⑬がする。</p> <p>2. ・ペアは生活の中で使っている色ペアとする。</p> <ul style="list-style-type: none"> 緑—児⑭⑮ 黄—児⑯⑰ 赤—児⑱⑲ 青—児⑳㉑ <ul style="list-style-type: none"> • 児⑭⑮には言葉による指示だけでなく大きな動作で示範することで理解をうながす。 <p>3. ・係は次のように考える。</p> <p>得点計算……児⑳ ㉑</p> <p>時計……児⑩ ⑪</p> <p>スターター…児⑭ ⑮</p> <ul style="list-style-type: none"> • 児⑭は左手にまひがあるので必要に応じて指導者が援助する。 • 児⑩が計数するとき児⑱⑲も一緒に唱するように促し，計数に集中させる。 • 児⑩が表の記入についてよく理解していないことが予想されるので個別に指導をする。 • 児⑫⑬には計数後得点差を書くようなプリントを与える。

学習過程	教師の動きかけ	児⑬	児⑭	児⑮	児⑯	児⑰	児⑱	児㉑	児㉒	児㉓		
☆ゲーム	<ul style="list-style-type: none"> ・じやあ始めよう。 青チーム K. T. : マイケルゲーム盤につき、対 黄チーム 拍手をおくりながら言葉かけ。 T. T. : わんちゃんゲーム盤につき声援をおくる。 ・おしまいです。(席に) 持って帰って教えてね。 ・いつも書いているプリントに書きます。 	静かにゲームの様子を見ている。 	真剣にやる。 玉がはいって「アリガトウゴザイマシタ」と音が出ると「やった」と言う。 「たくさんはいる。」 児⑬と「やったー」	音楽のリズムに合わせて踊りながら応答。 児⑱たちがはいると拍手。 「見せて」と児㉑から受け取り、中を見せる。	児⑱の踊りを笑って見る。 玉がはいって「アリガトウゴザイマシタ」と音が出ると「やった」と言う。 「たくさんはいる。」 児⑬と「やったー」	真剣にやる。 全部はいつ「やったー」と何回も喜ぶ。 「やったーNくん。」と缶を示す。 「やったー。うれしい。12個」	音の点 1. 2. 3. ...と数えて表に7つ○を書く。 児⑱の点 1. 2. 3. ...と数えて表に7つ○を書く。	音の点 K. T. : 児⑱⑲⑳に指導 T. T. : 児⑱⑳㉑に指導	音の点 K. T. : 児⑱⑲⑳に指導 T. T. : 児⑱⑳㉑に指導	音の点 K. T. : 児⑱⑲⑳に指導 T. T. : 児⑱⑳㉑に指導		
☆数の計算	<ul style="list-style-type: none"> ・青からいきますよ。いくつだったかな。(児⑱に向かっ) Aちゃん(児⑱)は3だったね。併せてみましょう。 ・Sちゃん(児⑲)はいくつ? 12こ。 Kくん(児⑳)は、3. せーの。(合併する。) ・どっちが多いか比べてみよう。 ・得点をOさん(児㉑)に発表してもらいます。 ・おめでとございませう。 ・青対黄色は黄色の勝ちでした。 	自分の点 3つの○を書く 児⑱の点 7つ○を7から1へ減らして プリントの7のところに指をさしてかから1から7へと○を消す。 児⑱の点 7 + 3 = 10 5 他の子の点を見ながら席を離れる。	玉を並べて7と数えた後、プリントに7つ○を7から1へ減らして プリントの7のところに指をさしてかから1から7へと○を消す。 児⑱の点 7 + 3 = 10 5 他の子の点を見ながら席を離れる。									
☆結果の発表	<ul style="list-style-type: none"> ・次は赤組と緑組です。 ・次の係を発表します。 発表係、時計の係... ・用意はいいですか。 ・ヨーイ 赤チーム K. T. : 児⑱を主に援助 対 緑チーム T T : 声援をおくる。 	児⑱の点 1. 2. 3. ...と数えて表に7つ○を書く。 児⑱の点 7 + 3 = 10 5 他の子の点を見ながら席を離れる。	児⑱の点 1. 2. 3. ...と数えて表に7つ○を書く。 児⑱の点 7 + 3 = 10 5 他の子の点を見ながら席を離れる。	児⑱の点 1. 2. 3. ...と数えて表に7つ○を書く。 児⑱の点 7 + 3 = 10 5 他の子の点を見ながら席を離れる。	児⑱の点 1. 2. 3. ...と数えて表に7つ○を書く。 児⑱の点 7 + 3 = 10 5 他の子の点を見ながら席を離れる。	児⑱の点 1. 2. 3. ...と数えて表に7つ○を書く。 児⑱の点 7 + 3 = 10 5 他の子の点を見ながら席を離れる。	児⑱の点 1. 2. 3. ...と数えて表に7つ○を書く。 児⑱の点 7 + 3 = 10 5 他の子の点を見ながら席を離れる。	児⑱の点 1. 2. 3. ...と数えて表に7つ○を書く。 児⑱の点 7 + 3 = 10 5 他の子の点を見ながら席を離れる。	児⑱の点 1. 2. 3. ...と数えて表に7つ○を書く。 児⑱の点 7 + 3 = 10 5 他の子の点を見ながら席を離れる。	児⑱の点 1. 2. 3. ...と数えて表に7つ○を書く。 児⑱の点 7 + 3 = 10 5 他の子の点を見ながら席を離れる。	児⑱の点 1. 2. 3. ...と数えて表に7つ○を書く。 児⑱の点 7 + 3 = 10 5 他の子の点を見ながら席を離れる。	児⑱の点 1. 2. 3. ...と数えて表に7つ○を書く。 児⑱の点 7 + 3 = 10 5 他の子の点を見ながら席を離れる。
☆ゲーム		「発表します。」 「黄色が15点、青は10点。黄色が勝ち。」	顔を見せてしまう。 カセットを置いてもらう。 K. T. 「次、頑張ろうね。」に「うん」と返事。 カセットのスイッチを押す。 音声を調節する。	時計：拳手 「はいーい」 「はいーい?」 「ヨーイ」								

学習過程	教師の働きかけ	児⑥	児③	児⑦	児①	児④	児⑩	児⑤	児②	
☆数の計算	<p>。おしまいです。 (プリント配布)</p> <p>プリント・計数</p> 	<p>自分の点 1 2 3 4 5 6 7 と数える。</p> <p>児③の点 「Oちゃん12個」 プリントの12のところに○をし、1から書く。</p> <p>—11)— T T とともに数え足していく。</p>	<p>「くやしい。おしかったなあー。あのひとは。」</p> <p>自分の点 計数盤に1を並べていく。 $7 + 12 = 19$ $6 + 4 = 10$ 「ねえ、見て同点だよ。」</p>	<p>—9)— 児④の点 児⑥の点 見て、各々12、7の○を書き数字も手早く記す。</p> <p>その後、机にふせてしまう。</p> <p>ふせたままた台併の様子をよく見ている。</p>	<p>「ストロープ」</p> <p>児①の点 「Oちゃん何個?」 と言いつつ、1 2 10と数えて「すこい12。」と言う。 プリントには10まで○をする。</p> <p>児⑥の点 遠くから1を数えて7と計数し、7の○をする。</p> <p>児④の点か「12」 に児④の点か「12」とあるのを見て、○を加えようとするか、違う欄に書いてしまう。</p> <p>児①が数字を書いているのを見て、「7」「12」と書き表す。</p>	<p>自分の点 ホールを出して並べ、児④に数えるように頼んでいる。 指をさし、ホールを見る。</p> <p>シールを貼りたかっている。</p> <p>—12)— 絵の大口の中にシールを貼る。 「もう貼らなくていい?」とK Tに尋ねられ、「うん」とうなづく。</p>	<p>「やったね。」と児⑩の背中に手をあてる。</p> <p>—10)— 自分の点 は6個を計数盤に入られる。表には、数えながら、15まで○をつける。 児⑩の点 見て、黙って15まで○をつける。 K Tの指で自分ののは○を6、児④のは7を置く。 もう一度指摘され7は消す。</p>	<p>児⑤の点 K Tと児⑩と一緒に1を指して数える。 数唱もあわせてする。</p> <p>児⑩の点 ○を4つつけ、席を離れて確かめて来る。</p> <p>K Tと3まで一緒に指をさして数える。 数唱あり。</p> <p>台併の様子をよく見ている。</p> <p>順位には興味を小さくない。 喜ひのポーズを見せる。</p>	<p>児②に「やったね。おめでとう。」</p> <p>何もせず、トロフィーを見つめ抱いていたまま、しばらくして、児②の占 ○を6つつけ、数えて確かめる。 児③の点 ○を4つつけ、席を離れて確かめて来る。 他児(児⑤、⑥)のを見て戻り、表を完成。すく立式。</p> <p>—13)— 「発表します。赤か19点。緑か10点赤の勝ち。」</p> <p>自分の係のメダルをはずし、児③にかける。</p> <p>児②に「おめでとう」と言い握手をする。</p>	
☆結果の発表	<p>。しやあ、缶に入れて下さい。(合併操作)</p> <p>。さあHくん(児⑥)赤はここに並べて下さい。(計算盤)</p> <p>。衣は緑</p> <p>。とっちかが多い?(児⑩に対して)</p> <p>。はい。(児⑩に促す。)</p> <p>。赤の方が勝ったんたね。</p> <p>。Oさん(児⑩)に今日の1位、2位、3位、4位を発表してもらいます。</p> <p>。(計算盤を小して)青と緑が同じだったとしよう。Aちゃん(児⑩)4位しやなかった。緑と同じよ。</p> <p>。赤か1位になりました。てもいっもは4位になることか多い黄色か今日は2位になりました。</p> <p>。それは、おしまいになります。号令をかけて下さい。</p>	<p>トロフィーを受け取る。</p> <p>戻りながら、児②に「とうしたん?」</p> <p>児②に係のメダルを付けてもらう。 「発表します。1位は赤で2位は黄色で3位は青と緑です。」</p>	<p>顔をふせたま</p>	<p>拍手する。</p>	<p>拍手する。</p>	<p>拍手する。</p>	<p>拍手する。</p>	<p>拍手する。</p>	<p>拍手する。</p>	<p>拍手する。</p>
4 おわりの挨拶をする。										

(5) 実践の分析

複数の観察者により、授業を評価したものが図3に示すプロフィールである。全評価項目(a～q)の平均値に対して、プラス面として評価された項目は、a 実態把握、b 課題設定、d 教材・教具、p 複数指導、q 個が生きる授業についてである。一方マイナス面としては、j 時間配分、k・l 学習態度、o 評価の項目が挙げられる。さらにこれらのことを、研究主題「個が生きる授業」に照らし、視点1・個に応じた課題設定・課題解決を図る授業であったか、視点2・学習意欲の喚起・高揚・持続を図る授業であったか、といった二点から分析を行なった。その内容としては、視点1では、目標行動に関わる児童の活動をもとに示範、発問、教材・教具の提示など指導の手だてが、個が生きる授業に有効に作用した



〈図 3〉

かどうかという点を、視点2では、学習中の児童同志の関わりをもとに、係の設定、ペアの設定、座席配置など指導の手だてが、個が生きる授業に有効に作用したかどうかという点を分析した。

① 視点1・個に応じた課題設定・課題解決を図る授業であったか

個々の目標行動とそれに関わる児童の言動(P. 188～190の授業記録より)およびプリントの記入状況をまとめたものが、表1である。これによると、十分達成できたと思われるもの(◎)は、5名(児⑫, ⑬, ⑭, ⑯, ⑰)にわたる13行動項目、ほぼ達成できたと思われるものは(○)は4名(児⑩, ⑪, ⑮, ⑰)にわたる10行動項目、達成不十分だと思われるもの(△)は、3名(児⑩, ⑬, ⑯)にわたる3行動項目、学習状況を評価できないもの(※)は、4名(児⑩, ⑪, ⑫, ⑰)にわたる6行動項目である。以上の結果からみて、本時は全体的に児童の実態に即した課題設定(目標行動の設定)がなされ、その達成状況も良好であるといえる。これは、ゲームという誘意性の高い場が設定されていたこと、学習場面がゲーム結果の処理という形で極めて自然に設定されていたこと、そして児童自身がこの様な学習の進め方に慣れてきたこと(授業記録1) 3) 参照)によるものであると考えられる。

しかし、さらに個々の達成状況をみていくと、以下のような検討すべき問題点が挙げられる。

ア. 数え足してペアの得点を出す場面で学習状況を評価できなかった児⑩について

児⑩は、合併操作をすることに意識が向いていなかった。それは、ゲームの勝敗に集中し

表1 本時の目標行動に関わる児童の言動・プリント記入の状況

児	目 標 行 動	評	児 童 の 言 動 プ リ ン ト 記 入 の 状 況
⑭	玉と対応させて 並べる ことかてきる。 (自分のペア)	◎ ◎ ◎	3つの玉(児⑯) 4つの玉(児⑭)を指さし 同数のシールを使って 絵の犬の口の中に貼る…K. T 「もう貼らなくてもいい?」に対し「ウン」 ことかてきた。→授業記録12) (意欲面で色ペアの児⑩, 学習面で臨席の児⑮との関わりか大)
⑮	玉と同じ数の 1から5までの計数をして得 点表に表す ことかてきる。 (自分のペア)	○ ○ ○	3つの玉(児⑮)・12の玉(児⑫) 4の玉(児⑭) ・6の玉(児⑩) 数唱せず K. T. と共に数える K. T. 児⑭と数唱し K. T. と3まで 一人て○をする 10まで自分で○をす 一人て○をする 数唱し表さない ることかてきた。 (色ペアの児⑫, との関わりはあまりない。12の玉は今後の課題)
⑩	玉と同じ数の 1から10までの計数をして得 点表に表し 勝ち負けがわかる。 (自分のペア)	○ ○ △ ※	3つの玉(児⑮)12の玉(児⑫) 4の玉(児⑭) 6の玉(児⑩) 数え 数え 数えず 数え ○を4つ表す ○を12表す ○を15表す ○を15表す {自分で修正} {7→4} {6}ことかてきた。 (色のペア児⑭, との関わりはほとんどなく, 臨席の児⑫とか大)
⑪	玉と同じ数の 1から10までの計数をして得 点表に表し 勝ち負けがわかる。 (自分のペア)	○ ○ ※	7つの玉(児⑮) 3つの玉(児⑰) 12の玉(児⑬) 7の玉(児⑯)を 数唱し 数唱せず 12まで数唱し 数唱し 7つの○を表す ○を4つ表す 10まで正しく表す ○を7つ表す {自分で修正} ことかてきた。 (色のペア児⑰・隣席の児⑯との学習面の関わりか大きい)
⑯	=合併操作をしたあと= プリントに○をし 数え足して ペアの得点をたせる。 (相手のペアも)	◎ ○ △ ○	7つの玉(児⑪) 3つの玉(児⑰) 12の玉(児⑬) ・7の玉(児⑯)を ○を7表し ○を3表し ○を12表し ○を7表し T. T. と10まで数える T. T. と19まで数える ↑確かにてきていた。 ↑16, 17あたりの数唱は不確か。
⑰	=合併操作をしたあと= プリントに○をし 数え足して ペアの得点をたせる。 (相手のペアも)	◎ ※ ※ ※	7つの玉(児⑪)・3つの玉(児⑰)・12の玉(児⑬) 7の玉(児⑯)を ○を7表し ○を3表し ○を12表し ○を7表し
⑫	個人の得点表を見て 各ペアの得点を立式して 計算し 勝ち負けを発表する。 得点差を答えられる。	◎ ◎ ◎ ◎ ※	席を離れ, 人を見に行き→授業記録7) $3+12=$ $7+3=$ $7+12=$ $6+4=$ とすく立式し 15 10 19 10 と計算し 「赤が19点, 緑が10点。赤の勝ち」と発表てきた, ↓ 授業記録13)
⑬	個人の得点表を見て 各ペアの得点を立式して 計算し 勝ち負けを発表する。 得点差を答えられる。	◎ ◎ ◎ ◎ △	席を離れ, 人を見に行き→授業記録5) $3+12=$ $7+3=$ $7+12=$ $6+4=$ とすく立式し 15 10 19 10 と計算し 「黄色が15点, 青は10点。黄色が勝ち。」と発表てきた。 ↓ 授業記録8)

ていたためである（授業記録9）。ゲームを取り入れた場合、ゲームに関心が奪われることによって、算数科の目標達成、力の定着が果たせないといった危険性もある。勝敗の評価をどのようにしていくか、個々のゲームに対する意識によって配慮していく必要があった。また、合併操作についても、児⑰に対して児⑩への関わりと同様な（授業記録11）指導者の手だてが、導入として必要であったと思われる。

イ．勝ち負けがわかる場面で学習状況を評価できなかった児⑩、⑪について

チームの得点について、「いくつだったか」「どちらが多いか」という発問はあったが、大小比較を課題としている児⑩、⑪に対して活動中での位置づけがはっきりしなかったため、自分たちになげかけられた問いであることの意識が希薄であったようである。発問の内容とともに学習過程のどこで発問をしたらより目標に迫る発問となるかの工夫を要する。

ウ．目標行動を十分に達成したと思われる児⑫、⑬について

30までの計数が正しくできる児⑫、20までの加法計算を立式してできる児⑬の実態からみると、必ずしも適切な行動目標が設定されていたとはいえない。これらの児童に対しては、本時で扱ったよりも多くの玉が計算対象となるような場を工夫することが、より個を生かすことへとつながっていくと思われる。

エ．目標行動以上の数を扱った児⑮について

児⑮が計数するゲームの得点として12という数がでてきた（授業記録6）。児⑮の計数の目標5までと比較すると、計数対象としては多すぎる数である。ゲームという誘意性の高い学習の持つ限界は、結果として出て来る数の不確かさにある。「かず」の力を定着・発展させるために、計数や計算の対象を個に応じて設定していく場が単元中に必要であると考えられる。

② 視点2・学習意欲の喚起・高揚・持続を図る授業であったか

表2は、個と集団の関わり状況の状況をまとめたものである。縦軸児童から横軸児童への働きかけの行動項目を表わし、それをもとに学習ペアでの関わり（太線・網掛け枠に記された行動項目）、座席配置（学習グループ）による関わり（網掛け枠内に記された行動項目）をみていくものである。

まず、個と個が関わりあう学習ペアについては、児⑰のプリントをのぞいてじぶんのプリントを修正した児⑩、「Sくん」と児⑮に声をかけ共にゲームに臨んだ児⑫、児⑯が玉を並べるのを見ていた児⑬などがみられた。これらは、学習ペアが有効に働いて学習が進められていったものである。一方、ペアに対して明確な働きかけをしなかった児⑩、⑮、⑰については、今後、実態を継続観察した上で、指導していくことが必要であると思われる。

次に、個と小集団が関わりあう学習グループについては、児⑭の玉を数唱し、プリントに一人で○をすることができた児⑮、児⑩に「数えて」と言った児⑫などがみられた。確かな学習を進めていく上でも、学習グループ内での関わりが有効であったと言える。

また、学級集団での活動の中で、学習意欲の持続を図る意図で設定された係りについても、係りを決める際に挙手した児童（授業記録2）、スタート係になり、笑顔をみせた児⑭（授業記録4）など積極的な取り組みがみられた。

しかし、表2からも分かるように、積極的に関わりながら（3名にわたる8行動項目）に関わられることの少ない（1名の3行動項目）児⑩の実態については、児童相互の関わり合いによる学習意欲の持続、確かな学習といった点で今後考えていく必要のある課題である。

表2 個と集団との関わりの状況
(縦軸児童から横軸児童への働きかけ)

	⑭	⑮	⑩	⑪	⑯	⑰	⑫	⑬	
⑭	*	☆自分の玉を数えるように頼む。	☆踊りを見て笑う。					☆プリントを見せようとする。	3人 3項目
⑮	☆K.T.とともに児⑭の玉を数える。	*							1人 1項目
⑩		☆ゲーム中玉が入ると拍手する。	*				頭に手をかける⑬ ☆頑張れ ☆ゲーム拍手 ☆手あてる ☆握手		2人 8項目
⑪				*		☆プリントのそぎ修正 ☆起きい ☆頭なでる ☆救のそぎ ☆笛を持つ	☆やった ☆万歳	☆Oちゃん何個?	3人 8項目
⑯				☆ダメヨー ☆まだまだ ☆手はらう	*	☆ねえ ☆どうしたん?		☆Oちゃん の12個	3人 6項目
⑰				☆頭たたく		*			1人 1項目
⑫	☆緑 ☆頑張れ	☆肩たたく ☆「Kくん」と言い共に前が出る。	☆うん☆頑張る☆やったNくん☆教えて☆頑張って☆緑☆握手				*	☆係メダルを首に付ける。	4人 12項目
⑬					並べるのを見ている			*	1人 1項目
	2人 2項目	3人 4項目	2人 9項目	1人 3項目	2人 2項目	2人 7項目	2人 9項目	4人 4項目	

(6) 実践を振り返って

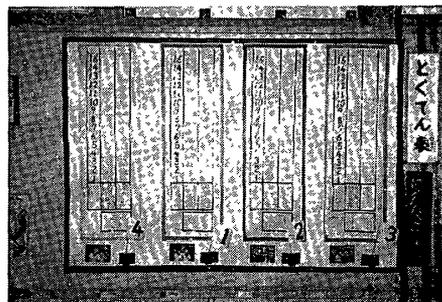
個が生きる授業となったかを次の2点から振り返ってみたい。

① ひとり一人が認められる場作りの工夫

ペアの得点の合併の必要性をもたせるためにペアの意識を高めようと考えた。そのため、勝ち負けを大きく強調した。その結果、ひとり一人の向上が認められる場、互いに認め合うような場が少なかったといえよう。

具体的に改善の方法を考えると、次のことが考えられる。

教室の掲示板に授業毎（ゲーム毎）に貼っていった。ゲームの結果を表として表していくことの理解を促すためには有効であったが、本時のところで述べたように記入のためのマグネットの操作（玉とマグネットを同じ数だけ並べ表にはり、掲示する時はさらに、マグネットを取って0を記入していく）が煩瑣なものとなっていた。



掲示したとくてん表

個人の得点の伸びがわかるような表の構成にするための工夫があればよかったのではないだろうか。

又、授業の中で個人の得点の伸びやその結果としてのペアの得点の伸びを取り上げて賞賛したり、児童自身にたしかめさせるような発問や指示がなされる必要があった。

② 個に合わせた指導内容、方法の見直し

扱う数の範囲をひとり一人に合うように、ゲームの中での技術的な抵抗を変えて対応しようと考えたが、必ずしも適当なものとはならなかった。ゲームのおもしろさがそこに在るわけであるが、得点として得られる数が活動量に比較して少ない場合には、ゲームをすることへの意欲を低下させることになり、ゲームを通した数の指導のむずかしさと思える。

扱う数の範囲を意図したもののできるゲームとしては、3学期に指導した「すごろく」がある。教室の床に自転車のタイヤを並べて、マットやトンネル等も利用してすごろくを作った。サイコロは一辺20cmの立方体に画用紙をはった物を使用した。ペアでサイコロを振ることのできるための加法（数え足しが主となる）計算の指導もしてみた。計算を正しくすることや合併の意味を理解し和が10までの加法計算をしていくことが課題の児⑩、⑪には適した課題であると思われた。又、順位が明確にわかりやすいので、大小比較を課題とする児⑩、⑪にも適していたと思われる。



すごろく

次に児⑫のように具体物にはなれて数字だけの加法計算が課題となっている児童の指導としては、数の構成、特に合成、分解の指導が必要だと考えられた。3学期に「のれんづくり」を通して指導を試みた。長さ3～4cmの竹と木製のビーズを10個ずつ取り、交互に糸に通させた。ビーズや竹の色を変えることで、10の合成や、10または5をまとまりとして数えることの指導ができた。のれんを完成するという目的が明確にあり、途中経過を自



のれんづくり

分でたしかめたり、他の児童からも評価されるということが大きな支えとなっていた。

この「のれんづくり」は、一対一対応を確実にすることが課題の児⑭、5までの計数が課題の児⑮、10までの計数が課題の児⑩、⑪にも正しく数えたり操作しないと一本ののれんが作れないということで適当な課題となった。これらの児童には、事例でも使用した計数盤が役立った。

以上のように、個に合わせた指導内容、方法については改善を考えてみた。

4. 今後の課題

研究主題のとらえ方のところで述べたように、過去の授業中の中での課題を引き継ぐようにしてきた本年度の課題であったが、授業研究を中心にしたことで、私たちの中では、一時間一時間の授業を組み立てる時のポイントは明らかになってきたと思われる。又、個を生かすという視点は、障害児教育のスタートと言えるところであり、次年度への課題も、「授業」場面のみならず、学校生活をすべて指導の場として捉える中で、生かされていくべきだと考えている。

(1) 個別指導にもとづく指導内容と個に応じた指導の手立て

指導内容系統表に実態プロットしていくことで、次の課題は明らかになっていると考えられる。課題設定の場面は、生活に密着していた場面である方が、無理なく個に応じた授業ができるので、課題設定のあり方は、さらに吟味される必要があるであろう。実践例であげたかすの授業で考えるならば、児⑭や児⑮の課題は生活場面、例えば給食を配る際のパンと皿の対応、おぼんと牛乳パックとの対応、足りない場合には足りない数だけとってくるようにするなどの指導の方が、継続的にできるともいえる。授業の中での課題設定は、それらと関連していくことが、大切ではないだろうか。

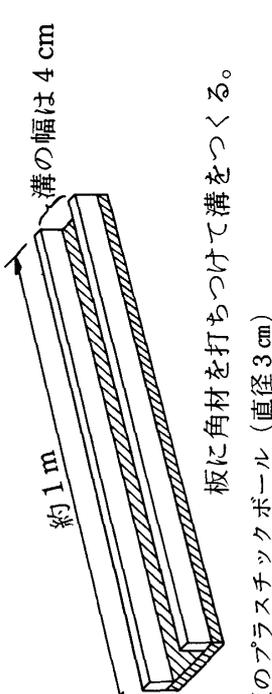
課題設定のポイントとして、示範、個別指導の分担をあげたが、学習過程の流れの中で、どのような場面での示範や発問がどの子に適切で、どの子に適切で、どの子には適切でなかったかというような分析を積み重ねることで学習意欲を高め、学習課題を理解させる示範や発問のあり方が明らかになってくるであろう。

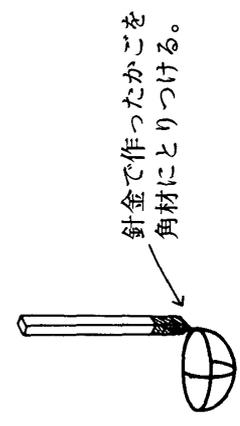
(2) 個と個がかかわり合う中で、学習意欲を高めていくこと

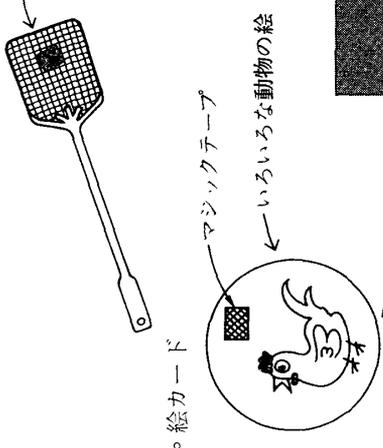
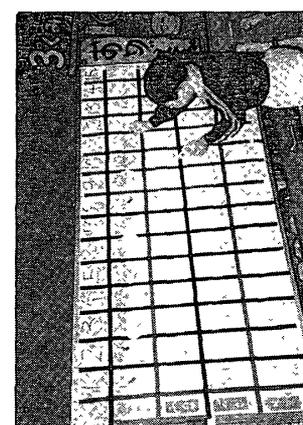
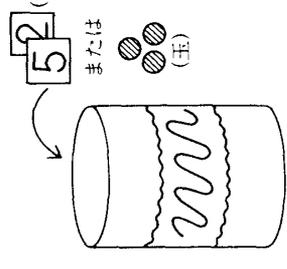
個と個がかかわり合うためには、一人ひとりを認め合う場づくりが、日常生活の中に継続的に位置づけられていくことが大切であろう。養護学級全体で行っている授業として、月曜日一校時の「今週のよてい」の時間があるが、体験を発表する場として児童の中に定着してきており、応答関係の豊富な場となっている。このことは、指導者側が、適切な発問や指導をしていった積み重ねとも言える。一時間一時間の授業の中で、一人ひとりの向上や活動を認め合うような場面を継続的に積み重ねていくことの大切さをあらためて痛感している。

又、実践例で述べたペアを生かす指導も、指導を継続する中で、当初ねらった以上の効果があり、積極的に学習の中で生かすことは今後も考えたい。しかし、ペアを固定的にとらえ過ぎていたきらいがあり、学級内の人間関係の変化に応じてペアを組み替える等の手だてがあってもよかったのではないかと考える。

5. 資料

ゲーム名	玉ふきゲーム
内容	<p>・U字型の溝の上の玉を吹いてところがし、制限時間内に行がした数を競う。</p> <p>・U字型の溝</p>
教具の説明	 <p>・市販のプラスチックボール（直径3cm）</p> 
指導例・発展例	<p>・息のコントロールに応じて溝を斜めにすることで技術的な抵抗感を変えることができる。</p> <p>◎息をまとめて吹く呼気の訓練になる。</p> <p>◎チームを作って競争することにより加法の指導にも使える。</p>

ゲーム名	玉すくいゲーム
内容	<p>・制限時間を決めて水面に浮んでいるボールをすくい、すくいとった数を競う。</p> <p>・市販のプラスチックボール（直径3cmくらい）</p> <p>・玉をすくう道具</p>
教具の説明	 <p>・大きな水槽</p> 
指導例・発展例	<p>・すくいとったボールは空缶に入れると、中が見えないので計数の必要感が生まれてくる。</p> <p>・空缶と水槽の間を離すことで運動量も増し、ゲームのおもしろさも増す。</p> <p>◎色の弁別学習にも使える。</p> <p>◎チームを作って競争したり、水槽に浮かべる玉の数を考慮することで、加法や減法の指導にも使える。</p>

ゲーム名	は え た た き ゲ ー ム
<p>内 容</p> <ul style="list-style-type: none"> 。マジックテープのついているはえたたきで、カードをたたいて集める競争する。 。はえたたき 	<p>市販のはえたたきに 粘着テープでマジック テープをつける。</p>  <p>。絵カード</p> <p>←マジックテープ</p> <p>←いろいろな動物の絵</p>  <p>裏にはマグネットを つける</p> <p>。得点板</p> <p>ホワイトボードにビニール テープで表をつくる。 (写真参照)</p> <p>。宝探しのように教室のあちこちに絵カードを置くとゲームとしてのおもしろさが増す。</p> <p>◎とった絵カードを分類させる。</p>
ゲーム名	玉 つ き ゲ ー ム
<p>内 容</p> <ul style="list-style-type: none"> 。キューでプラスチックの玉をついて缶(中に数字カードや玉を入れる)をねらって、得点を競う。 。キュー…ほうきの柄 。市販のプラスチックボール (直径3cm) 。缶 	<p>直径8cmくらい</p>  <p>(数字カード)</p> <p>または 玉</p> 
ゲーム名	玉 つ き ゲ ー ム
<p>内 容</p> <ul style="list-style-type: none"> 。児童の実態に合わせて缶の中に入れるものを変える。 数字で大小比較ができる児童…数字カード 具体物で大小比較する児童…玉, 表に貼るマグネットなど 。缶との距離を変えたり, 缶との間に障害物を置くことにより技術的な抵抗を変える。 。うまくつけない児童には紙の筒(ラップ類の芯)を用意し, キューをその中に通してつかせる。 	<p>指導例</p> <ul style="list-style-type: none"> 。発展例