

# 自己決定を促す支援のあり方について

－総合学習「げきあそびをしよう」の実践から－

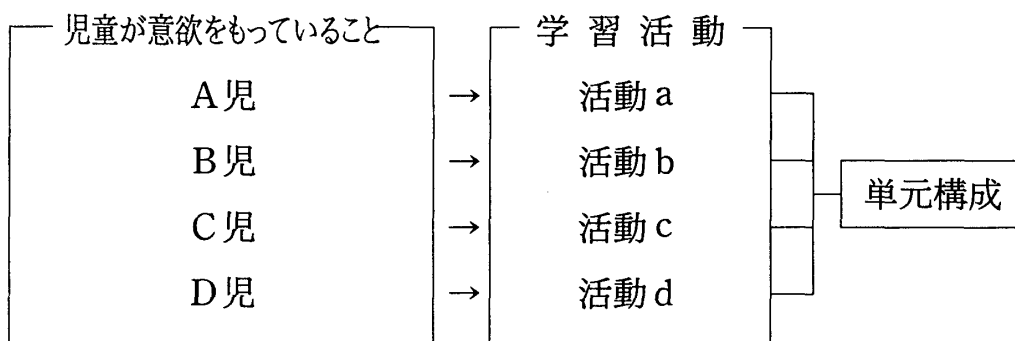
関 和 典

1

## (1) はじめに

養護学級では、教育目標として「生活力のある子ども」を掲げ、子どもたちがそれぞれの実態に応じてのびのびと力一杯活動し、健康で楽しい学校生活を送る中で、様々な要求や力を実現していくことを願い日々の教育活動を計画している。そうするために指導者は子どもたちの要求を取り上げ、力一杯活動できるように、他の子どもやその周りの環境に対して適切な支援をしていく必要がある。

昨年度の研究紀要のなかで生活力と自立に向かうこととの関係について少し述べたが、今年度は「自立に向かう子どもたち」というテーマのなかで自己決定ということを中心に突き詰めて考えていくことにした。児童が自己決定をしていくことは、当然のことながら一人ひとりの実態が異なるので自己決定のプロセスや背景、決定した事柄は個々のものとなる。従って自己決定の場合は、個々の実態をみて設定される必要がある。子どもたちは、それぞれに好きなものややりたいことがあり、それが意欲となって他者へ要求を出していくものであると考える。子どもたちの生活の中から出てくる様子をしっかりと見ていくことで、学習活動が子どもたちのまさに欲しているものとなり、その学習活動を整理して一つの単元にすればより効果的であると考えた。



さらに、子どもたちの様子を見ながら、個々の子どもたちがいつ、どういった場で、どういう風に自己決定をしていくのかということを経験内容として考えることで、設定した学習活動が適切であったかという検証ができることになるのではと考えた。

本実践では、総合学習「げきあそびをしよう」の中で、物語がその子なりにイメージでき、子どもたちが楽しく、また達成感のある活動になったかということについて以下に述べたいと考える。

## 2 指導の実際

### (1) 本単元について

本学級では、毎週1時間お話の時間を設定し、そこでいろいろなお話を視聴している。子どもたちにはそれぞれに自分好きなお話があり、その中に出てくる登場人物に思いを馳せたり、ある時はその人物になりきって表現をしたりするものである。子どもたちが多くの物語に触れ、表現活動を行うことは児童の物語に対する関心を高め、豊かな表現力を培っていくことになると思う。さ

らに、表現をする際に、自分自身で自分の配役等を選択して演じることによってより一層表現を豊かにするものであると考える。

子どもたちは、毎週図書室にいった自分の好きな本を借りて読んでいる。本単元では、子どもたちの日頃読んでいるものや、今までに読んだ経験のあるものについて国語の学習の時間に視聴を重ねていき、子どもたちにとって適したもの、また興味関心の高いものについて選択した。本学級が低学年であるという実態から、物語の展開が簡潔なもので、親しみやすい教材が適していると考え、その観点のもとに子どもたちの最も興味の高かった「おむすびころりん」劇遊びの教材として選択した。

本教材は、簡潔な流れで、軽快な擬態語を多く使っていることや登場人物が少なく単純なことから、子どもたちがあらすじを理解し、表現遊びを知ることが容易にできると考える。また、指導のポイントとして、以下の3点を考えていくことにした。

- ① 子どもたちが日常遊んだり楽しんだりしていることを、配役の特徴として組み込んでいくこと。
- ② 子どもたちがやりたい役を自ら選択した場合、それが仮に配役の中で重複しても複数の配役ができて良いこととすること。
- ③ 子どもたちが考えた台詞や、表現方法を、できるだけその場で取り入れていく形で授業を

このことは、この「げきあそび」が、クラスとしてまとまった表現活動である「クリスマス会に向けての劇づくり」向かうものであると同時に、そこでの表現が、自分たちの達成感や成就感を十分に感じることができるときの重要なポイントとして考えることができる。

(2) 子どもたちのようすについて

子どもたちの劇あそびに関する実態と課題は次のようである。

児 童	実 態	課 題
①	○物語の大まかなあらすじや印象的なせりふを全体の場で表現することができる。友だちの動きをみてそれと同じ動きをすることができる。	・自分のやりたい役をイメージして自分なりの言葉や動きで表現活動ができるようになる。
②	○友だちや教師の動きを模倣して表現することができる。教師の働きかけにより、印象的なせりふ等を全体の場で表現することができる。	・感じたことを全体の場で言葉や動きで表現することができるようになる。
③	○自分のやりたい役をイメージすることができる。劇中で自分の歌いたい歌があり、それを歌うことができる。役になりきって表現することができる。	・劇全体の流れをつかみ、その中での自分の役を知って、自分のイメージした表現活動ができるようになる。
④	○自分のやりたい役や、友だちの役をイメージすることができる。自分のやりたい役を全体の場でせりふを交えて表現することができる。	・劇全体の流れをつかみ、その中での自分の役を知って、自分のイメージした表現活動ができるようになる。

⑤	○自分の気に入った動きや、配役が出てくると、率先して表現することができる。パネルシアターの動きをよく見てまねて動かすことができる。	・自分の好きな動きや配役を手がかりとして、自分なりの表現活動ができるようになる。
⑥	○自分のやりたい役をイメージすることができる。動きやせりふを自分の言葉で表現することができる。友だちの役を知り教えることができる。	・自分が表現したいことを言葉や動作で豊かに表現することができるようになる。

さらに、この「おむすびころりん」は、登場するキャラクターがおじいさんとねずみという二つかないため、子どもたちが配役を選ぶことができやすいよう、また、自分の好きなものの中から見つけだすことができるようねずみに個性や特徴をもたせて提示した。

子どもたちの中には、歌を歌うことが大好きな子ども、音楽に合わせて体を動かすことが好きな子ども、指導者が「力持ちだね。」というようなことばかけをすると活動が活発になる子ども、バスや自動車といった車が大好きでいつも登下校の途中で見ている子どもなどがいる。これをねずみのキャラクターとして設定していくことで、「このねずみがやりたい。」と思うことができるような支援になるのではないかと考えた。さらに、自分で配役を選ぶことができるようにするため、子どもたちが日常どういった形で自己を表現し、自分で好きなものを選んだり、または、嫌いなものを遠ざけたりしているかと言うことに着目し、そのことを単元の中で生かしていくことができるよう、自己決定に関する実態と課題を明らかにしていくという取り組みを行った。子どもたちの中には、自分でイメージをもちながら、好きなものを選ぶことができるもの、少ない物の中から選ぶことができるもの、イメージ作りを支援すると選ぶことができるものなどがいる。

本単元に関する子どもたちの自己決定に関わる実態と課題は次のようである。

児 童	実 態	課 題
①	自分の好みのものがあり、いくつかのものの中から選択することができる。	自分の好みの配役を物語の中から見つけて選ぶことができるようになる。
②	自分のやりたいことを、2者の中から取捨して選ぶことができる。	物語の登場人物の2者の中から、自分の好きな配役を選ぶことができるようになる。
③	自分のやりたいことをイメージして、そのことを言葉で表現することができる。	物語の登場人物に対してのイメージを膨らませながら配役を決めるようになる。
④	自分のやりたいことをイメージして、そのことを言葉で表現することができる。	物語の登場人物に対してのイメージを膨らませながら配役を決めるようになる。
⑤	自分の好みのものがあり、いくつかのものの中から選択することができる。	自分の好みの配役を物語の中から見つけて選ぶことができるようになる。
⑥	自分の好みのものがあり、そのものについて表現することができる。	物語の登場人物に対して自分の好きな役を決めることができるようになる。

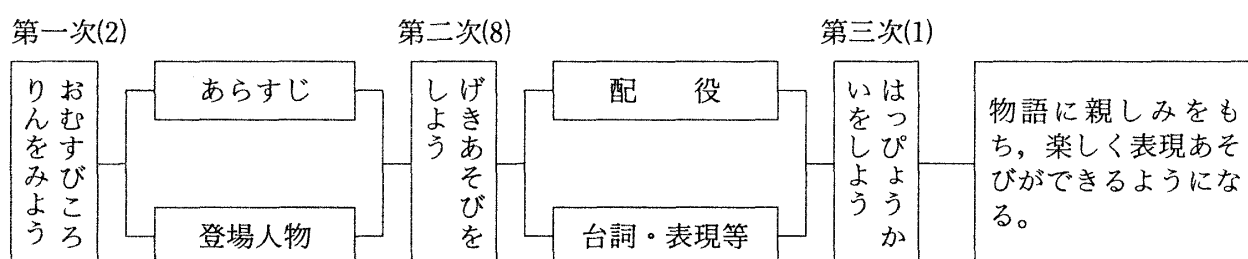
### (3) 指導目標

1. 自分のやりたい配役を自分で決めて表現することができるようになる。
2. 登場人物に親しみを持ちながら物語を視聴することができるようになる。
3. 友だちと共に表現する楽しさを味わうことができるようにする。

### (4) 指導内容と計画

児童が学習の中で自分で選択し、決定していくためには以下のプロセスが必要であると考え、指導内容と計画もその3点に絞って考えることにした。

○ 児童が、選択・決定するだけのイメージをもつことができるように支援しているか。
○ 児童が、選択・決定することが実際の学習活動やねらいに即しており、かつ児童の興味・関心を引くものとなっているか。
○ 児童が、選択・決定したことを、実際の学習の場面で生かすことができ、達成感や成就感をもつことができるような支援がなされているか。



### (5) 仮説について

以上のことから、子どもたちが自己決定をするために必要な手がかり等を提示することで、スムーズに配役等を選択して、楽しんで劇あそびをすることができると考え、以下の仮説を立てた。

なお、この仮説から下のものは第二次の第2時のものである。

仮説	児童が手がかりとなるような個性や特徴を持った登場人物を設定すれば、児童は自らの配役を選択して劇あそびをすることができるであろう。
----	--

### (6) 目標行動

目標行動	自己決定に関わる指導者の支援	児童
2つの役柄の中からやりたい役を選ぶことができる。	好みの配役をあらかじめ選択しておき、2者を提示していく。 児童が選択しやすいような教具を準備する。	②
選択肢の中から自分のやりたい役を選ぶことができる。	イメージしやすいよう、カードを提示する。 役柄をわかりやすくするため、指導者が印象的なせりふを全体の場で師範する。	① ⑤
自分の好きな役をことばで表現することができる。	児童が好むような役柄を設定しておく。 手がかりとなるような音楽や、小道具を準備しておく。	③④⑥

### (7) 本時の目標

- 自分でやりたい役を決めて演じることができる。

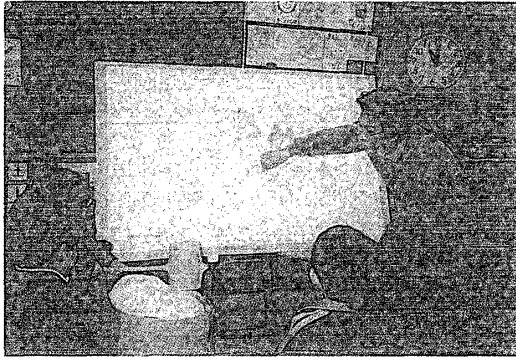
(8) 学習の展開

学 習 過 程	予想される活動	教 師 の 働 き かけ	
		全 体	個 別
<p>1 始まりのあいさつをする。</p> <pre>         graph TD             A[始まりのあいさつをする。] --&gt; B[挨拶]             A --&gt; C[歌]             </pre>	<p>1・当番児童②がなかなか前に出ないと思われる。 ・楽しく歌を歌うであろう。(児全員)</p>	<p>1・学習の始まりとして毎時間位置づける。 ・授業の内容を印象づけるためおはなしの歌を歌う。</p>	<p>1・当番児童②にあいさつをするようことばかけをする。 ・全員が歌に集中していたことを賞賛する。</p>
<p>2 おむすびころりんを視聴する。</p> <pre>         graph TD             A[おむすびころりんを視聴する。] --&gt; B[登場人物]             A --&gt; C[物語の展開]             </pre>	<p>2・あらすじを理解して先の展開を言うであろう。(児③④⑥) ・繰り返しのことばを言うであろう。(児①②⑥)  ・好きな役柄のときには進んで前に出て来るであろう(児⑤)</p>	<p>2・前時の通り、パネルシアターによって視聴することを告げる。 ・登場人物や繰り返しの言葉についてどういった物があったか確認しながら進行する。 ・全員がよく見えるよう、また指導者がことばかけしやすいよう席順を考慮する。</p>	<p>2・児③⑥には、全体の場で賞賛する。 ・児①②⑥には、言葉が出たことを賞賛し、指導者と共に繰り返す。  ・児⑤には、役柄についての内容を言語化して伝える。</p>
<p>3 やりたい役を選ぶ。</p> <pre>         graph TD             A[やりたい役を選ぶ。] --&gt; B[小道具]             A --&gt; C[音楽]             A --&gt; D[役柄]             A --&gt; E[カード]             </pre>	<p>3◎すぐにやりたいというであろう。(児③④⑥) ◎役を選ぶ際、選択肢が必要であると思われる。(児①⑤) ◎選択肢を少なくすることが必要であると思われる。(児②)</p>	<p>3・どんな役があったかをもう一度カード等で確認する。 ・役が重複した場合でも、児童の思いを尊重して他の役への振り分けはしないようにする。(指導者が不足の代役を務める。)</p>	<p>3◎児③④⑥には、何になりたいかを問いかける。 ◎児①⑤には、自分のやりたい役をイメージできるようカードを提示する。 ◎児②には、児童が好んでいる役のカードを2つ渡す。</p>
<p>4 げきあそびをする。</p> <pre>         graph TD             A[げきあそびをする。] --&gt; B[配役]             A --&gt; C[あらすじ]             A --&gt; D[台詞等]             </pre>	<p>4・自分の出番や友だちの出番を発表するであろう。(児③⑥) ・自分なりの言葉でせりふを言うであろう。(児③④⑥) ・友だちに促されて表現するであろう。(児①) ・自分の役を表現するのに援助が必要であると思われる。(児②⑤) ・自分の出番以外でも他の児童のことに興味をもち、積極的に発言するであろう。(児③⑥)</p>	<p>4・できるだけ児童の行動や言葉をもとにしながらか劇あそびを進行する。 ・表現活動が行いやすいよう、役によって座る位置を決めておく。 ・次はどんな展開になるのかということについて、ことばかけをする。 ◎児童が自分のやりたい役を選べたか、また楽しんで行ったかについて評価をする。</p>	<p>4・児③⑥には、そのことを指導者が繰り返して他児へのことばかけとする。 ・児③④⑥には、考えたことを賞賛することばかけをする。 ・児①には、児童名でなく役柄で呼び、意欲づけとする。 ・児②⑤には、きっかけとなる道具を提示したり、せりふをいったりする。 ・児③⑥には、賞賛し、他児へのモデルとなるようことばかけをする。</p>
<p>5 終わりのあいさつをする。</p>	<p>5・当番児童②がなかなか前に出ないと思われる。 ・楽しく歌を歌うであろう。(児全員)</p>	<p>5・学習の終わりとして毎時間位置づける。</p>	<p>5・当番児童②にあいさつをするようことばかけをする。</p>

### 3 考察

#### (1) 指導者が設定した個性や特徴が、子どもたちの自己決定を促すものとなっていたか。

物語を視聴する際、子どもたちがイメージをもちやすいよう、パネルシアターを使った物語の視聴をした。そこで前述したようにねずみ等に特徴や個性をもたせたものを提示すると、子どもたちはすぐに「〇〇がやりたい。」というふうに言うことができた。そこには自分の日常で好きなものがあり、それを指導者が楽しく演じてみせることで、子どもたちの意欲やイメージが喚起されたものと思われる。また、何回も視聴していくことで、子どもたちが物語の大まかなあらすじを覚えて、次の場面や、出てくる登場人物を全体の場で表現したり、友だちに次の出番を言ったりすることもできるようになってきた。



パネルシアターによる視聴

#### (2) 自らの配役を選択して劇あそびをすることができたか。

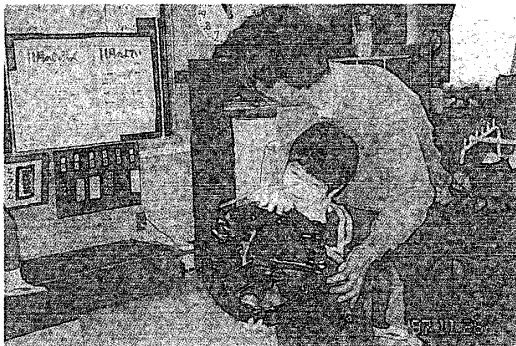
児①は、車が好きであったが、歌を歌うねずみがもっているマイクが気に入ったみたいで、「歌の好きなねずみさんする。」といった。児②については、選ぶ物を2つに絞り、活動の形で選択することができるよう、写真カードを使って選ぶことができた。児③は、大好きな「もののけ姫」を歌うことをイメージしながら、全体の場でことばで表現することができた。児④は、全体の様子を見ながら、自分の配役を選ぶことができた。児⑤は、カセットテープレコーダーとカセットテープという具体物を提示することで、自分のやりたい物がイメージでき、写真カードによって表現することができた。児⑥は、友だちとつながって走ることがおもしろいというイメージが前時であったため、車の好きなねずみを全体の場でことばで表現することができた。これらは、子どもたちの実態によって、具体物や手がかりとなるような小道具を実際に準備することによってより一層イメージ化が図られたと考える。配役の個性や特徴をもたせることだけでなく、このような支援も有効的であると考えられる。



カードを提示すると…



音楽に合わせて踊る児⑤他



車を運転している児⑥

### 4 おわりに

子どもたちが、自分のやりたいことを思いっきりやっている姿は本当に気持ちのいい物である。ただ私たちが気をつけなくてはならないのは、子どもたちの決めたことが単元の中のいずれかに位置していて、その単元のねらいに即しているものかどうかを常に意識の中に入れ、子どもの選択したものが、しっかりと子どものものになっているかということを日々検証していかななくてはならないと考える。