

<実践研究>

知的障害のある児童がいきいきと活動する生活単元学習を目指して

——「55めいろ」の取組から——

石津 愛希*・大坪 浩恵*・平川 泰寛*

本稿では、生活単元学習「作って遊ぼう！段ボールランド」の単元での実践をまとめた。児童は、6月に行った宿泊学習や前単元である「お楽しみ会をしよう」等の活動から、段ボールで「55めいろ」の制作することを決定した。「55めいろ」の制作にあたって、足りなかった段ボールを本校の教職員に児童が依頼して集めたり、迷路の飾り付けの仕方を自分たちで考えたりした。最終的には、段ボールを提供してくれた先生を招待して遊んでもらい、「55めいろ」は大盛況で幕を閉じた。それらの活動を通して児童が、友だち同士の関わり合いを増やしながらか同姓性を身に付けていく様子についてまとめた。今後も、指導者以外との関わり方を更に磨き、自分の気持ちを伝えたり伝わったことを実感したりして、相互に協力し合う学級づくりを行う。

キーワード：ペア活動 友だち相互の関わり 協力

I. はじめに

1. 廿日市特別支援学校版「学びの変革」アクション・プランについて

広島県立廿日市特別支援学校（以下、本校）では、広島版「学びの変革」アクション・プランを受けて、平成28年度後期から、本校版「学びの変革」アクション・プランを作成し取組を実施している。

本校における「学びの変革」アクション・プランは、目指す子供像を「児童生徒一人一人の心（意識、意欲、主体性）が育ち、知識・行動の「質」が高まり、様々な社会（家庭・地域・職場）で自分らしく豊かに生きていく姿」とし、育成を目指す資質・能力として、5つの観点「はつかいち」（は（働く力）、つ（つなぐ）、か（活用）、い（意欲）、ち（知識））を設定し、日々の指導略案及び単元（題材）計画に、育成したい資質・能力を明確にすることで授業改善の取組を進めている。また単元（題材）計画に、カリキュラム・マネジメント欄を設け単元の評価、改善を行い、授業改善が教育課程の改善へつなぐことができるように取り組んでいる。

2. 本校における生活単元学習の取組

本校では、平成29年度から、「児童生徒の意欲、主

体性を育てる授業づくり ～廿特版「学びの変革」アクション・プランに基づく生活単元学習の授業改善～」を研究テーマとし、主体的・対話的で深い学びの実現に向けた授業づくりを、知的障害教育の中核となる生活単元学習を通して行っている。

全教職員による授業改善を目指し、研究授業に向けては、単元づくりの段階から各学部でグループ協議を行い、児童生徒の意欲、主体性を育てる生活単元学習を目指し取り組んでいる。生活単元学習においては、これまでの経験から自分の行動を考え、判断し、行動することが学びの中核であること、前単元で学んだことを次単元に生かして繋げていく積み重ねが大切であること、児童生徒の今できることを大切に授業づくりがポイントであること等を意識しながら日々実践している。

II. 授業の実際

1. 児童の実態

本学級は、知的障害のある小学部第5学年の児童5名で構成されている。障害の特性や発達段階は様々である。

本単元が始まる前の児童の友だちに対する関わり方の実態は Table 1のとおりである。

* 広島県立廿日市特別支援学校

Table1 児童の実態

児童	友だちに対する関わり方の実態
A 児	・友だちや教師の様子をよく見ており、手伝いを率先して丁寧に行うことができる。 ・友だちの表情や様子をうかがいながら、優しく言葉かけをして次の行動（椅子に座る、机を動かす等）を促そうとすることができる。
B 児	・与えられた役割を、自分の役割だと認識するまでに時間がかかることもあるが、繰り返し取り組んでいくことで、自分の役割だと認識し、取り組むことができるようになってきている（時間割ボードの日付変更、配膳当番、運動会でのボンボン運搬係等）。 ・日常会話は概ね理解でき、文字もひらがなを読んだり、簡単な漢字や自分の好きな物（新幹線や電車の駅名や地名）の漢字を書いたりすることができる。しかし、授業中でも度々自分の世界に入ることがあり、授業の活動内容は、友だちの活動の様子を見ることで把握している様子も多く見られる。
C 児	・友だちや教師の簡単な言葉かけ（「Cくんこっちょ。」「椅子持ってきてね。」等）に反応して行動することができる。また、周りの様子を見ながら着席しようとしたり、机を動かそうとしたり等、友だちの動きを見て活動に参加することができる。しかし、基本的には行動を促す介助が必要である。
D 児	・基本的には友だちや学校が好きであるため、頑張って活動に参加しようとする様子が多く見られる。しかし、友だちが賑やかな雰囲気になると、大声を出したり、歌を歌ってかき消そうとしたりすることもある。 ・授業の活動内容については、友だちが活動している様子を見て気付くときもあれば、使用する道具や使い方、作り方の手本を見て、やり方を理解できることもある。 ・友だちの優しい言葉かけ（「Dちゃん座ってね。」「Dちゃん起きて。」「Dちゃん良い姿勢をしてください。」等）を聞くことができる場面が多く見られる。
E 児	・友だちや教師の様子をよく見ており、丁寧さに欠けることはあるが、率先して手伝いをすることができる。しかし、友だちの様子を詳細に見ないまま「手伝ってあげる！」と言葉をかけたり「○○くん手伝って！」と言葉をかけたりすることがあるため、タイミングや言葉かけの仕方については練習が必要である。 ・授業の活動内容は、教師の口頭による説明で概ね理解することができる。友だちが教師の指示と違うことをしているときは即座に反応し、「○○くん違うよ！」と伝えることもある。

2. 単元計画

本単元は、「作って遊ぼう！ダンボールランド」という単元名で、6月に実施した宿泊学習で行ったことも文化科学館で遊んだ迷路や、前単元「お楽しみ会をしよう」で得た遊び場を作って他学年を招待する経験を基に、自分たちで楽しい遊び場を作り、身近な人を招待しようという単元である。

単元目標は以下のとおりである。

- ・自分の考えや意見を友だちに伝えるとともに、友だちの意見も大切にしながら、遊び場の計画や役割分担をすることができる。
- ・遊び道具を工夫して作ったり、飾ったり、招待状やポスターを作って異学年の友だちを招待する等、遊び場の準備・制作をすることができる。
- ・約束やきまりを守り、様々な人と一緒に遊び場で仲良く活動したり、集団活動で簡単な役割を果たしたりすることができる。

本単元の評価基準と指導計画は Table 2、Table 3 のとおりである。

3. 授業展開

本単元の指導に当たっては、自分の意見を友だちに伝えたり、友だちの意見を聞いたりして活動する等の話し合い活動や、迷路を制作する中でのペア活動を通

して、友だちと場を共有して一緒に取り組む姿や、仲間に思いを伝えたり力を合わせて活動する力を育てることを目標とした。また、自分たちが一生懸命作った迷路を教師や他学年の児童等に遊んでもらう経験をすることで達成感を得るとともに、教師や他学年の児童等に気持ちよく遊んでもらうためには、どのような接客をするのが好ましいか、相手のことを考えながら対応する力を育てたいと考えた。そこで、Table 3に太字で示した部分（「5人の設計図のうちどれか一つだけを選んで作ることが分かり、話し合いをしながら5年2組の迷路を決める」「遊び場を開催するための迷路作りを、友だちと協力しながら行う」「段ボールを提供してくれた先生やクラス等を招待し、自分たちが作った遊び場で遊んでもらったり、接客をしたりする」）について、児童の学びや変容について述べる。

4. 児童の学びと変容

（1）第二次「5人の設計図のうち、どれか一つだけを選んで作ることが分かり、話し合いをしながら5年2組の迷路を決める。」（話し合い活動）

本クラスでは、6月の宿泊学習で行った「こども文化科学館」での立体迷路で遊んだ経験から、段ボール迷路を制作することを決め、設計図の制作から始めた。設計図は画用紙を6cm×4cm程度の長方形を

Table 2 単元の評価基準

知識及び技能	思考力・判断力・表現力等	主体的に学習に取り組む態度
<ul style="list-style-type: none"> ・提示された約束やきまりを守っている。 ・みんなで選んだ設計図を見ながら、段ボールを加工したり色を塗ったりすることで、計画を具体化する技術を身に付けている。 ・友だちの言葉かけや発表を見たり聞いたりしている。 ・招待する際に、準備する物（招待状、看板等）を作る技能を身に付けている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・宿泊学習や「お楽しみ会をしよう」での経験を思い出し、準備物や制作物を考えたり工夫したりしている。 ・設計図や段ボールの印を見て、段ボールを組み立てたり、色を塗ったりすることに見通しがもっている。 ・活動前の準備で何をしたらよいか見通しをもって取り組んでいる。 ・振り返りの絵日記で、自分が印象に残った出来事を絵や文章等自分にできる方法でしている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・宿泊学習での体験や、「お楽しみ会をしよう」での学習における準備や招待した経験を生かそうとしている。 ・設計図を見ながら、段ボールを組み合わせたり色を塗ったりすることで、計画を具体化しようとしている。 ・自分の意見を友だちに伝えたり、友だちの意見を聞いたりしようとしている。 ・自ら考えて色や形を決め、準備や制作に取り組もうとしている。

Table 3 指導計画

	指導計画	時数	指導内容
第1次	段ボールランドで遊ぼう！	2	<ul style="list-style-type: none"> ・教師が用意しておいた遊び場で遊ぶ。 ・招待される側の経験を積む。
第2次	どんな迷路を作ろうかな？	4	<ul style="list-style-type: none"> ・遊び場のテーマソングを歌う。 ・段ボールランドの授業カレンダーを知る。 ・迷路の設計図を、画用紙等を組み合わせて作り、友だちと共有する。 ・5人の設計図のうちどれか一つだけを選んで作ることが分かり、話し合いをしながら学級の迷路を決める。
第3次	作って遊ぼう！段ボール迷路	7	<ul style="list-style-type: none"> ・設計図を見て、段ボールがどれぐらい必要か考える。 ・迷路を作るために必要な段ボールを調達する方法を考える。 ・校内放送をしたり、広告を貼ったり、回収箱を設置したりすることで、校内で段ボールを集める。 ・段ボールを、ガムテープを使って組み立てる練習をする。 ・遊び場を開催するための迷路作り（迷路の組立、飾り付け等）を、友だちと協力しながら行う。 ・遊び場の看板や参加賞の景品、ポスター等の制作をする。 ・役割分担をして、遊び方を確認したり、接客をする練習をしたりする。
第4次	55迷路へようこそ！	5	<ul style="list-style-type: none"> ・学年で遊び場を共有し、接客の練習をしたり、他学級の遊び場で遊んだりする。 ・他学年の児童や他学部の先生、段ボールを提供してくれた先生や学級等を招待し、自分たちが作った遊び場で遊んでもらったり、接客をしたりする。
第5次	反省会をしよう	2	<ul style="list-style-type: none"> ・招待された人たちの感想を、映像や手紙等で知る。 ・絵日記をかき、活動を振り返る。
	合計	20	

段ボール1つ分とし、それらを組み合わせて制作した (Fig. 1)。長方形の画用紙は5色 (黄、青、緑、桃、橙) で色分けしておき、同じ色の画用紙を隙間なく貼り合わせることをルールとし、設計図制作に取りかかった。設計図は5人5様のものが出来上がり、そこから学級で作りたい形の迷路を一つだけ決めるための話し合い活動を行った。

話し合い活動を行う際には、話し合いのルールを「かっこいいはなしあい (Fig. 2)」と「ざんねんなはなしあい (Fig. 3)」の2種類を提示し、友だちの気持ちを考えたり、友だちの良いところを探したりしながら話し合い活動が行えるようにした。最初は「わたしの設計図がいい!」「ぼくの新幹線の設計図がいいと思うよ。」と、自分の設計図に対してのみの意見を伝え、「自分の設計図で迷路が作りたい。」という思いが強かった児童たちが、指導者の「『かっこいいはなしあい』ってどんな話し合いだったかな?」「『ざんねんなはなしあい』になってないかな?」とイラストとともに問いかけることにより、今一度話し合いのルールを

見直し、「Eちゃんの長いところもいいと思う。」「Dちゃんのハロウィンみたいな絵も素敵だね。」と他者を肯定する意見が出てくるようになった。

最初は、設計図に描いた新幹線や似顔絵等の絵ばかりに注目する様子があったため、途中で指導者が介入し「Eちゃんのここがよいね。」「Bくんのここも素敵だね。」等、設計図で注目すべき長さや形等、着目するポイントを絞りながら話し合いを進めた。最終的に、B児とE児の設計図が残った。自分が考えた設計図のゆったりスペースがお気に入り、最後まで自分の設計図で作りたいと貫き通したB児が、A児とE児の「Eちゃんの設計図は、ピンク色のところが長いから楽しそう。」「わたしの設計図、ゆったりスペースが広いよ。」等の意見を聞き、自分の意見を変えてE児の設計図に投票し、全員一致でE児の設計図 (Fig. 4) を基に段ボール迷路の制作に取り掛かることを決定した。

B児は、自分の意見を曲げることが苦手で、どこで

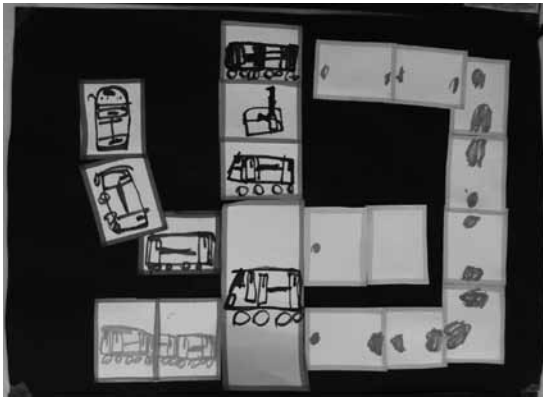


Fig. 1 児童が制作した設計図



Fig. 3 ざんねんなはなしあい



Fig. 2 かっこいいはなしあい



Fig. 4 決定したE児の設計図

遊ぶか決めるための話し合いでも、他の4人が図書室を選択しているにも関わらず、最後まで中庭で遊びたいことを主張したりする児童である。今回は、自分が作った設計図で段ボール迷路を作ることができるものだと思っていたため、自分の設計図で迷路が作れるとは限らないと知ったとき、かなり動揺し自分の設計図で作りたいことを主張し続けていた。しかし、話し合いの時間が経過するにつれて、自分以外の児童が他の児童の設計図のよいところを発表したり、伝えたりするようになる場所をそばで見て、B児も他の児童の設計図に目を向けるようになった。自分の設計図で迷路を作りたい気持ちを最後までもちながらも、自分の気持ちに折り合いをつけて、友だちの意見も尊重してE児の設計図で迷路を作ることを決めることができた。自分の意見を曲げるのが苦手なB児だったが、今回の話し合い活動を経て、ゆとりの時間にどこで遊ぶかを決める話し合い等でも、自分の気持ちと友だちの気持ちを天秤にかけながら、発言をしたり意見を変えたりする心の葛藤がうかがえるようになってきた。

(2) 第三次「遊び場を開催するための迷路作り(迷路の組立、飾り付け等)を、友だちと協力しながら行う。」(ペアでの活動)

この期間は、段ボールの収集、迷路の名称の決定、組立の練習、着色等の活動に取り組んだ。段ボール集めにおいては、ポスターや広告 (Fig. 5) 等を作り、学校内の教職員を中心に広告を配る活動を行った。また、集まった段ボールを補強する活動も行った。

段ボール迷路の形は、児童が収集して補強した段ボールを用いて、設計図を基にあらかじめ指導者が形を作り、段ボールの接合部に描いた丸やハート等の印と設計図の色を頼りに隣同士の段ボール箱を組み合わせるようにした。隣り合った段ボールは、マジックテープで付けたり外したりできるようにしておき、児童たちが設計図と印を見て主体的に組み立てたり片付けたりできるようにした (Fig. 6)。

段ボールを補強する活動の段階から、二人一組のペアを指定した。今回は、友だちに優しく声をかけることができるが手先が不器用なA児と、友だちに声をかけてもらうことでやる事が分かって動くことができる手先が器用なD児、友だちへの関心は少ないが自分のことは一通り自分でできるB児と、友だちへの関心が高いがために積極的に声をかけすぎることがあるE児、友だちの言葉かけを聞いてある程度の活動に参加することはできるが、基本的に介助が必要な

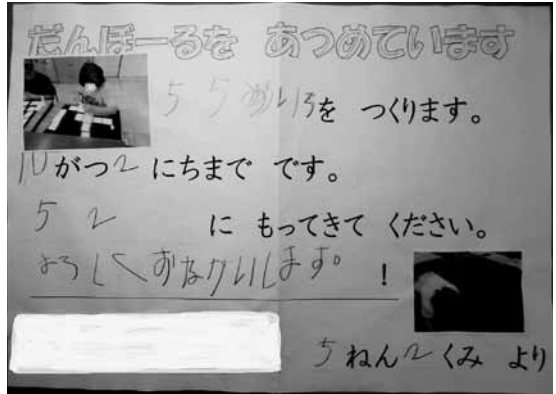


Fig. 5 児童が制作した広告



Fig. 6 段ボール迷路の一部と、つなぎ目につけた丸印

C児と指導者のペアとし、ペア同士で協力しながら取り組むことを目標に、授業を展開した。

段ボールの色を塗る活動は、A児D児ペアが桃色の迷路、B児E児ペアが緑色と黄色の迷路、C児指導者ペアが青色の迷路をそれぞれ担当すると決め、自分の決められた色の迷路を組み立てたり、着色したり、絵を描いたりするようにした。色塗りの活動時間は1時間しかとっていなかったが、あまり積極的に自分の意見を述べる事のないA児、B児、D児の3名が「5時間目も迷路塗りたい。」と発言した。残りの2人も5時間目も継続して迷路の色を塗ることに肯定的だったため、時間割を変更して2時間続きで色塗りの活動を行った。

迷路を組み立てる練習をしたり、迷路を飾り付けたりする活動では、ペアで協力して迷路を組み立てることの大切さを考えることができる経験を積み重ねていった。最初は、協力をイラストと文字で「すてきな

きょうりょく (Fig. 7) (Fig. 8) と「ざんねんなきょうりょく (Fig. 9)」で示した。しかし、協力という抽象的な言葉に対する行動の仕方が分からず、一人で担当を任された色の迷路を組み立てようとする姿が多く見られた。学習が進み、繰り返し迷路を組み立てたり、ペアへの働きかけ方を伝える等協力の仕方を具体的に



Fig. 7 すてきなきょうりょくの仕方①



Fig. 8 すてきなきょうりょくの仕方②

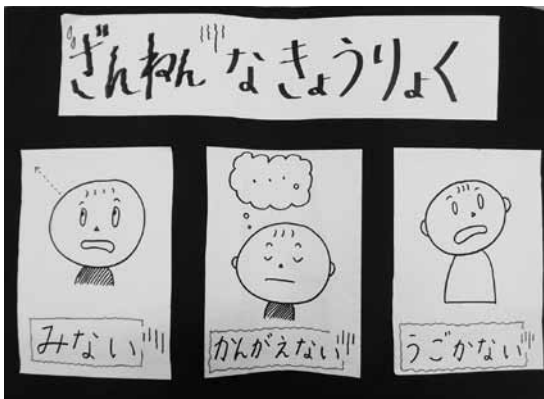


Fig. 9 ざんねんなきょうりょくの仕方



Fig. 10 協力できていたペア

説明したりすることで、ペアで言葉をかけながら組み立てようとする姿が見られるようになった児童もいた。「すてきなきょうりょく」について理解が深まっていない児童には、「すてきなきょうりょく」ができていたペアの様子を写真 (Fig. 10) に撮って見せ、どのような協力の仕方が「すてきなきょうりょく」なのか、写真にポイントを記し具体的に示した。その結果、全てのペアが協力して担当する段ボールを決められた場所に組み立てることができるようになった。また、繰り返し活動したことで迷路を組み立てる時間を短縮させることができ、余った時間で担当していない色の迷路を組み立てる手伝いを進んで行う姿も見られるようになった。

今回ペア活動を行うことで顕著に変容が現れたのは、A児D児のペアである。A児はもともと友だちに言葉をかけて一緒に活動しようとする姿がよく見られていたが、その言葉かけの仕方に自信がなく、指導者の顔を見ながら自分の言葉かけの仕方が合っているかどうか確認する姿が多々見られていた。今回の活動を通して、D児への働きかけ方に自信が付き、ただ声をかけるだけではなく、D児の肩を叩いたり手を繋いで導いたりする等、変化がみられるようになった。そんなA児からの働きかけを受けて、D児は嫌がる様子もなく、むしろA児からの言葉かけを受けて以前よりも素早く動くようになり、迷路を組み立てるという同じ目標に向かって活動しようという意欲的な姿が見られるようになった。

(3) 第四次「段ボールを提供してくれた先生や学級等を招待し、自分たちが作った遊び場で遊んでもらったり、接客をしたりする。」(真心をこめた接客)

第四次では、自分たちが作った遊び場に、先生や異学年等を招待して接客し、遊んでもらう活動を取り入れた。招待の仕方は第二次での経験を活かして、ポス

ターや広告を作って貼ったり配ったりした。接客をする際には、「(段ボールを) 持つ係」「音楽係」「メダル係」「受付係」の4つに役割を分担した。また、あらかじめ「いらっしゃいませ、55めいろへようこそ。」と全員での掛け声を決めた。

「(段ボールを) 持つ係」は、第三次の活動の中で児童の中から生まれた係である。組み立てた55めいろで遊んでいた児童だが、全員で遊ぼうと思うとどこかが崩れてしまい、全てがドミノ倒しのように崩れていってしまった。何か良い案はないかと考えているときに「そうだ！持つ人がいたらいいんじゃない？」という児童の自主的な発言があり、学級の中で遊ぶときは「持つ人」「遊ぶ人」の二手に分かれて遊ぶようになった。第四次でも、第三次と同様に「迷路が壊れたら大変！」という児童の発言があったため、「(段ボールを) 持つ係」を設定することとなった。

「(段ボールを) 持つ係」には、その係を提案し、意欲的に「やりたい。」と言ったA児と、最初は「持つ係」の意図が分からず、迷路が崩れても気にかける様子がなかったが、学習を繰り返していくうちに「なぜ持たなければいけないのか。」「どこを持てばよいのか。」理解することができるようになっていったB児を任命した。「音楽係」は、ICレコーダーの再生ボタンを押したり止めたりする係だが、普段からICレコーダーで音楽を聴くのが好きなC児を任命した。「メダル係」は、55めいろで遊んでくれたお客さんに対して「ありがとうございます。」と言いながら、手作りのメダルを首にかける係で、これは一つ一つの物事を丁寧に取り組むことができるD児を任命した。「受付係」は、台本を見ながら「靴と靴下を脱いでください。」や「音楽が鳴ったらスタート、止まったらおしまいです。」等、55めいろで遊ぶ際の簡単な注意事項を伝える係で、これはコミュニケーションを取ることに積極的なE児を任命した。

それぞれの係を練習するうちに役割に対する要領はよくなっていった。しかし、接客の回数を重ねるほどに、仕事に対する緊張感はなくなっていき、雑な仕事をする姿が増えるようになった。そこで、指導者が赤いハート (Fig. 11) と黒いハート (Fig. 12) のイラストを2種類作り提示し、児童らの胸に手を当てさせ「みんなのハートはどっち？」と問いかけた。するとどの児童も赤いハートを指さし「ほとんどのハートはこっち。」と答え、自分の取るべき行動を見直すことができた。その言葉どおりに、次の接客からは「いらっしゃいませ。」の声が大きくなったり、迷路が崩れないよ



Fig. 11 赤いハート



Fig. 12 黒いハート

うにお客さんの動向をチェックしたりし、仕事に対する緊張感をもち、気持ちのよい接客をすることができるようになっていった。

第五次では、55めいろで遊んでくれた教職員からの感想の言葉を動画で鑑賞した。その後、本単元の全学習の中でどの活動が1番印象に残ったか、絵と文章で表現し発表し合って振り返りをした。

Ⅲ. 実践の考察

ここでは、本単元で目標とした学級全体の関わり合いの姿、協力する姿を達成するため支援の柱として取

り組んだ「ペア活動」「ルール・方法の提示」の2点に絞って実践の考察を行う。

1. 「ペア活動」

今回、児童の身体よりはるかに大きい55めいろを組み立てるという活動を設定したことで、ペアで行う必然性が生まれた。また、ペアで行う効率の良さを児童は体感することができた。最初は一人でなんとかしようと考えていた児童も、繰り返し取り組むことで、ペアの友だちと協力することの大切さに気付くことができたと考える。

しかし、一人一人がペア活動の仕方を理解して、ペアで活動しようとしても、相互に思いやりながら活動できるペアもあれば、自分のことばかりに必死になり、ペア活動で何かをするよりも一人でやる方が早いのではと考えていたペアもあった。今回はペアで力を合わせて一つの活動に取り組むことに重点を置いたが、今後は仲間と力だけでなく心も合わせ協力することを目標としていきたい。そのためには、自分の思いを教師だけでなく友だち同士で伝え合っていく経験、伝えたことが相手に伝わる経験、試行錯誤しながら一緒に活動を展開していくことの楽しさを味わう経験を積むことが大切だと考える。

2. 「ルール・方法の提示」

今回の活動で行った、児童にとってのチャレンジ活動（話し合い活動、ペアでの協力、真心をこめた接客）は、あらかじめイラストと文字で児童の理解が深まるように、やり方やルールを明確に提示した。それにより、そのルール・方法を意識しながら活動に取り組もうとする姿が多く見られた。特に、真心をこめた接客においては「赤いハート」と「黒いハート」を提示して「赤いハートの方がいいね。」ということを確認できたことで、児童のその後の接客の仕方が見違えるように変わった。色や形等を見て、どちらがより良い姿か、自分で判断して行動することができていた。

しかし、ルール・方法を明確に提示したつもりでも、理解度が低い活動があった。第二次での、誰の設計図で迷路を作り始めるか決める「話し合い活動」である。本学級は以前、遊びたい場所を全員一致で決定する活動を行った。その際は、「どこで遊びたいか。」という児童にとって身近で分かりやすい議題だったため、自分が遊びたい理由や意志を伝えたり、友だちを誘った

りすることができ、児童だけの力で意見を一つにまとめることができた。しかし今回の「どの設計図で迷路を作りたいか。」という議題は、話し合いにおけるルールを提示しても、児童の力で意見をまとめることは難しかった。設計図がどのような迷路に変化するか見通しをもつことができていた児童もいれば、設計図が完成形だと思っていた児童もいたため、ゴールの認識に差があり、それぞれが意見を出し、内容を深めることが困難だったことが要因だと考える。「かっこいい話し合い」のルールを提示することで、どのように立ち振る舞えばよいのかは分かり、それを目指して頑張ろうとする姿は多々見られた。しかし、議題が難しい場合は、どこに焦点を絞って比較したり意見を伝えたりするのがよいかを、あらかじめポイントを焦点化し提示する必要があった。

IV. 今後の展望

本単元で最も大切にした事柄は、学級の友だち同士の協力である。児童らはこれまでも、「協力」という言葉は聞いたことがあったはずだが、その抽象的な言葉の意味を最初から理解できていた児童は少なかったように思う。今回、「協力」という抽象的な言葉をイラストと文字、さらには自分たちが協力している姿の写真で示すことにより、友だち同士で協力することができるようになっただけでなく、友だちへの関わり方について再認識するきっかけとなった。まだまだ友だち同士よりも、対指導者で関わる方が多い本学級の児童であるが、今後友だち同士の関わりを増やしなが、更なる成長を促すこととする。

また、普段の学校生活から「どうして？」と問われても、すぐ「分からない。」と言って答えるのをあきらめたり、「〇〇が言ったから。」と答えたりすることが多い児童である。今後、児童がもっと自分から進んで物事を考えたり、行動に移そうとしたりするためには、自分が今なぜこの行動をしようとしているのか、自分がこの行動をするのはなぜか、考える機会を増やしていきたい。「なぜ?」「どうして?」の質問の機会を設け、指導者が一つ一つの行動の根拠を工夫して伝えることにより、一つ一つの行動に自信をもって取り組むことができるようになると考える。

(2019. 1. 10受理)

Planning the Life Unit Learning Practice which Students with Intellectual Disabilities Actively Participate: Crafting “Go-Go Mazes” Activity

Aki ISHIZU

Hiroshima Prefectural Hatsukaichi Special Needs Education School

Hiroe OTSUBO

Hiroshima Prefectural Hatsukaichi Special Needs Education School

Yasuhiro HIRAKAWA

Hiroshima Prefectural Hatsukaichi Special Needs Education School

The current study reports the practice at the unit of Life Unit Learning “Lets Craft and Play! The Cardboard Land.” Students decided to craft “Go-Go Mazes” with cardboard based on their previous experiences of the accommodation learning and the unit named “Let’s have a fun party.” In order to craft “Go Go mazes,” they made up for the shortage of cardboard by asking their teachers to bring it to them and discussed how to design and decorate it. At the end of this unit, the students invited the teachers who gave them the cardboard to join “Go Go Mazes,” and finalized this activity with a great success. Throughout this activity, children became acquiring cooperativeness with other students while increasing good mutual relationships with other friends. From now on, it will be necessary to lead the class that students and teachers cooperate each other by teaching the students how to establish good relationships with people other than their teachers and understand among them by realizing the feelings and thoughts they convey are transmitted appropriately.

Keywords: a pair activity, mutual relationships with friends, cooperation