

知的障害特別支援学校における 「遊びの指導」に関する実践的研究

—ムーブメント教育・療法の視点を取り入れて—

稲垣 恭子・近江 ひと美・越村 早貴子・野崎 美保・栗林 睦美・和田 充紀

知的障害特別支援学校における 「遊びの指導」に関する実践的研究

—ムーブメント教育・療法の視点を取り入れて—

稲垣 恭子¹・近江 ひと美¹・越村 早貴子¹・野崎 美保¹・栗林 睦美¹・和田 充紀²

Practicing Study on “Lesson of Play” for Children with Intellectual Disabilities at the Special School: Utilize Movement Education and Therapy

Kyouko INAGAKI, Hitomi OUMI, Sakiko KOSHIMURA, Miho NOZAKI,
Mutumi KURIBAYASHI, Miki WADA

摘要

本研究では、特別支援学校小学部での「遊びの指導」において、ムーブメント教育・療法の視点を取り入れた教育実践を行った。MEPA-Rを活用して児童の実態を把握するとともに結果を学習内容や具体的な支援方法に反映させることができ、教師間の情報共有にも効果的であった。遊びの指導での目標のもとムーブメント教育・療法の視点を取り入れた活動を行うことで、児童の発達段階に応じた環境設定や教師の関わりにつながった。それにより、単元の目標の達成だけでなく、運動・感覚・言語・社会性等の面での伸長も確認することができた。

キーワード：知的障害、特別支援学校、遊びの指導、MAPA-R

Keywords：Intellectual Disabilities, Special School, Lesson of Play, Movement Education and Therapy Program Assessment-Revised,

I. はじめに

知的障害特別支援学校の教育課程には、各教科等を合わせた指導の一つの形態として「遊びの指導」が位置付けられている。特別支援学校学習指導要領解説総則編(幼稚園・小学部・中学部)(文部科学省, 2009)には、「遊びの指導」について「遊びを学習活動の中心に据えて取り組み、身体活動を活発にし、仲間とのかかわりを促し、意欲的な活動をはぐくみ、心身の発達を促していくものである」と定義されている。

一方、ムーブメント教育・療育は、多様な遊具や音楽などの環境を活用して体を動かす遊びを中核とした、子どもの健康と幸福の達成をねらいとする療育方法であり、子どもが自らの動きを通して主体的に環境に関わる中で、様々な感覚を活用し、想像力を発揮して、問題を解決し、活動の主体者たる自分自身の有能感を獲得していく過程を重視する。

命令型、訓練型の活動でなく、自発型の活動により、可能な限り集団の中で「動き作り」のみならず「動きによる活動」で全人的な発達を促進するものである(小林, 2007; Frostig, 1970)とされている。また、小林(1985)は、

人間の運動発達が認知機能や情緒機能など他の諸機能と強い結びつきがあり、子どもの発達にとって必要な身体運動経験を目的的にプログラムして行うことにより、身体・運動面での発達だけでなく知的発達や情緒面の発達が促進されることを指摘している。

MEPA-R (Movement Education and Therapy Program Assessment-Revised, 小林, 2005) はムーブメント教育・療育プログラムアセスメントである。MEPA-Rを活用することにより、児童の実態を評価し、支援の手がかりを得ることができる。MEPA-Rでは0歳(0か月)から6歳(72か月)までを7つのステージに分けて、運動・感覚、言語、社会性の3つの発達の分野から、子どもの行動を「できる(+」「芽生えが見られる(±)」「できない(-)」の3レベルでチェックする。結果をプロフィール表に整理することで、子どもの発達の全体像をつかみ、発達の特徴に即してプログラムを組み立てることができる。その際、発達の遅れている部分だけに目を向けるのではなく、芽生えが見られる項目や発達の進んでいる側面に注目しながら、子どもの強みを生かし、子どもが楽しんでできる活動を取り入れ、それを通して苦手なことにもチャレンジできるようにプログ

¹ 富山大学人間発達科学部附属特別支援学校 ² 富山大学人間発達科学部

ラムを構成する（阿部，2010）ことが求められる。

常森・平井（2003）は、小学校特別支援学級の児童2名を対象としてMEPA-Rを活用したムーブメント教育について実践報告した。その結果から、「身体活動を通して運動・感覚分野に限らず、言語分野、社会性についても発達が見られた」「他の児童や友達にも興味をもつようになり対人関係が広がった」「友達と協力して活動に取り組む姿が見られるようになり協調性が高まった」成果を示している。あわせて「子ども自身が自ら参加したくなる、楽しいとすることができる環境」の重要性についても指摘している。

「遊びの指導」では、遊びを充実させ、発展させることが最も重要な課題とされるが、対人関係、意思の伝達などの集団生活参加のための初歩的な態度を養うことの意義も示されている（阿部，2006）このことから、ムーブメント教育・療育の視点を「遊びの指導」に取り入れることで内容が充実するとともに、身体活動や仲間とのかかわり、心身の発達の促進につながると考えた。具体的には、「MEPA-Rを活用することにより、児童の実態を評価し、支援の手がかりを得る」「発達の遅れている部分だけに目を向けるのではなく、芽生えや強み、子どもが楽しんでできる活動を大切にする」「命令型ではなく子どもの主体的な動きや表現を生かす支援を行う」等ムーブメント教育・療育の視点を「遊びの指導」に取り入れたいと考える。

そこで、本研究では、知的障害特別支援学校小学部に

在籍する児童を対象に、MEPA-Rの評価結果をもとにムーブメント教育・療育の視点を取り入れた「遊びの指導」の指導内容を検討・実施することとした。授業実践前後にはMEPA-Rを用いて対象児の発達を検討し、ムーブメント教育・療育の視点を取り入れた遊びの指導の有効性について検討する。また、授業実践から得られた結果をもとに、特別支援学校小学部における「遊びの指導」のあり方について検討することを目的とする。

Ⅱ．方法

1. 実施内容について

1) 指導対象

対象児童は、T大学附属特別支援学校（以下T特別支援学校とする）の小学部に在籍する8名(表1)である。

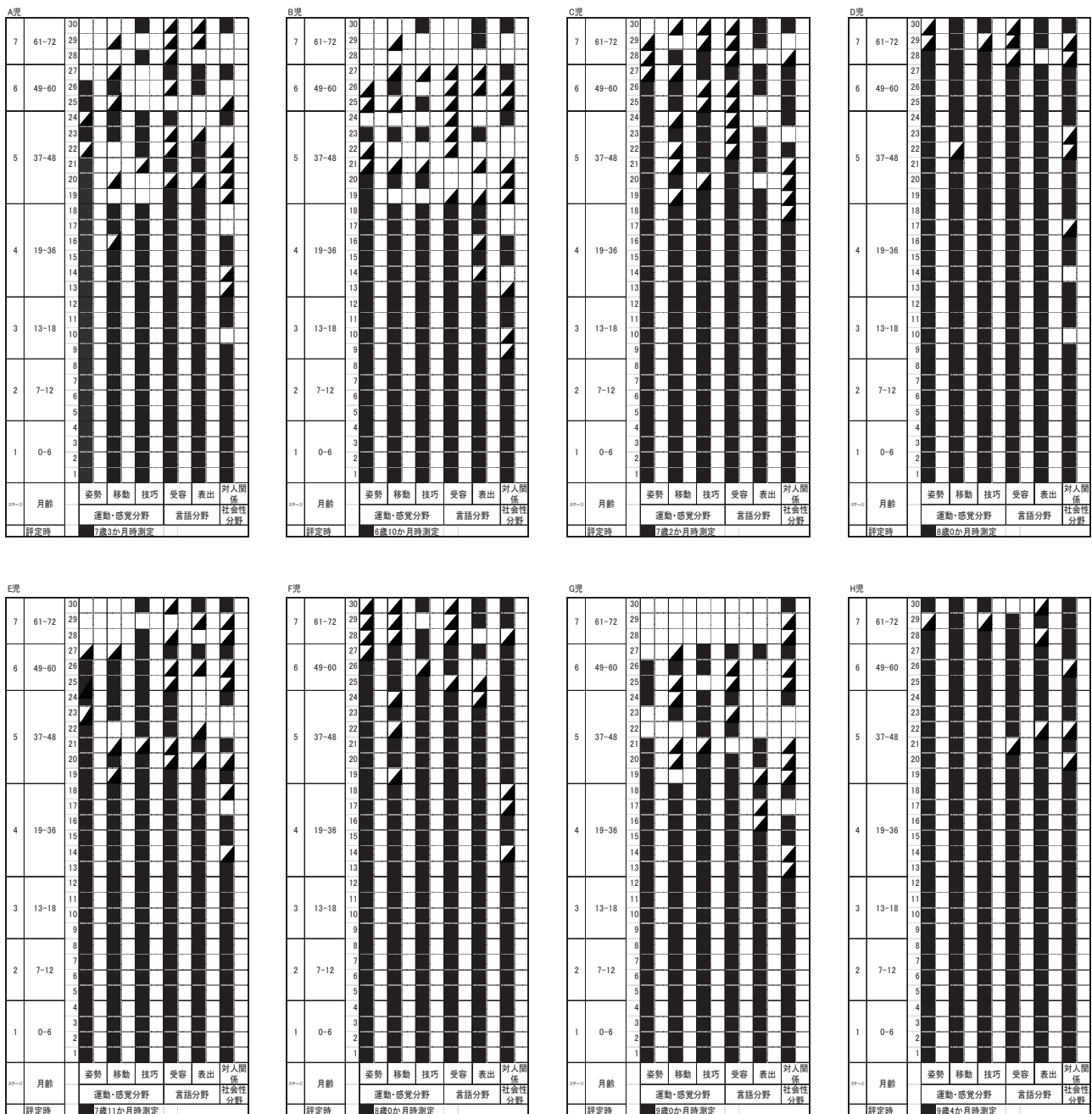
2) MEPA-Rによる発達のレベルからみた対象児童の実態と願い

実践にあたっては、児童の多様な側面の発達を把握し、その発達課題を明らかにする必要がある。MEPA-Rを活用することにより、児童の実態を評価し、支援の手がかりを得ることができる。対象児童の発達の全体像をつかみ発達課題を明確にし、「遊びの指導」展開の指針を得るために対象児すべてにMEPA-Rを実施しプロフィール表を作成した（図1）。なお、MEPA-R実施にあたっては対象児の担任および副担任、ムーブメント教育・療育指導者資格を有する教師を含む複数の教師によ

表1 児童の実態

児童	S-M社会生活能力検査	実態
A	SA：2歳3ヶ月 SQ：33	文字で示すと活動を理解しやすい。示範や言語での指示では伝わりにくいことが多い。友達のしていることに興味を示すが、一緒に活動しようという気持ちは薄い。
B	SA：2歳1ヶ月 SQ：33	初めての活動は苦手で逸脱行動をすることが多い。3回程度、集団から少し離れて友達の様子を見ることで活動内容を理解し、教師が側に付くことで落ち着いて参加できる。
C	SA：2歳10ヶ月 SQ：42	友達と遊びたいという気持ちはあるが、自分の思い通りに物事を進めたい気持ちが強く、ルールを変えようしたり、友達の話を聞き入れず自分の主張を通そうとすることがある。
D	SA：4歳3ヶ月 SQ：54	友達とゲームを楽しみたい、勝ちたいという気持ちがある。勝つための工夫を自分なりに考えながらゲームをする様子がみられる。真面目な性格で、友達がルールを守らないことが気になる。
E	SA：3歳4ヶ月 SQ：43	遊びの楽しさを感じ、教師を誘って遊ぶ。友達と遊ぶことを楽しめるが、自分の意志、好みがしっかりしているため、自分の思いを優先し、友達の話を聞き入れることが難しいときがある。
F	SA：3歳6ヶ月 SQ：44	友達とゲームを楽しみたい、勝ちたいという気持ちがある。活動中、どうしたら勝てるのかと自分なりに工夫点を考え、自分から友達に「こうしたらいいよ」と提案することができる。
G	SA：4歳5ヶ月 SQ：50	友達と関わって遊びたいという気持ちがある。ゲームのルールを正確に理解することが難しいが、「分かった」「できる」と言ってしまうことがある。
H	SA：5歳11ヶ月 SQ：63	友達とゲームをすることが好きで、勝ちたいという思いを強くもっている。ルールの理解や勝つための方法を考えることはできる。考えを言葉にして伝えることが苦手で、友達に先に意見を言われてしまうことで後ろにさがってしまうことが多い。

図1 児童のMEPA-Rプロフィール表（指導開始前）



りチェックを行いプロフィール表を作成した。

(1) 運動・感覚分野について

MEPA-R のプロフィール表を概観すると、運動・感覚分野はほとんどの児童が第4ステージをクリアし、第5ステージ、第6ステージに「土」の芽生えの項目が多くみられる。粗大運動中心の活動から発展し、身体バランスや協応性を必要とする活動が課題となってくる児童が多い。

項目を細かく見ると、同じ姿勢を持続したり、左右対称ではない姿勢を模倣したりすること、身体の後ろ側、あるいは後方への意識に課題があることが予測される。

また、急に止まったり、方向を変えたりする姿勢変換に課題がある児童も複数みられるため、遊びの中でいろいろな姿勢をとる機会を組み込むことで、身体意識とバランス、方向性や空間認知を育てていきたい。

(2) 言語分野について

言語分野は、ほとんどの児童が第4ステージをクリアし、第5ステージ、第6ステージに「土」の芽生えの項目が多くみられる。知っている言葉を土台に、つなげて考えたり、広げて想像したりする段階である。

具体的に項目を見ると、受容言語では「はい」「ゆっくり」「大きい」「小さい」の言葉を動きで表現したり、3つ程度の動作を聞いて実行したりすることが課題と

なっている。時間の概念や空間の認知、記憶して順序立てて再生する力などを高めていくことが必要である。集団で遊ぶ中で、急いだり「そーっと」動いたりするなどの経験を重ね、動きと言語と結びつけることを意識していきたい。また遊びのルールを少しずつ加えたり、変化させたりすることで記憶や思考する力を育てていきたい。

表出言語では、動きに合わせて数えたり、体験したことや違いを話したりなど、思い出したり考えたりすることが課題となっている。動きに合わせた言葉や、動きをイメージしやすい言葉を意識して使うとともに、友達と言葉を交わす場面や選択したことを伝える場面など、人に伝える力を積み上げていきたい。

(3) 社会性について

社会性の分野では第4ステージと第5ステージの実態の児童である。自己意識や他者意識が育ち始めの児童もあり、役を演じたり、遊びのルールを理解したりして参加するには丁寧なかかわりが必要である。

児童一人一人を見ると少しずつ課題は異なるが、順番を守り、友達と互いに主張したり妥協したりして遊ぶことが、どの児童にとってもこれからの課題といえる。聞いて動く、見て動くなどの活動を組み合わせながら、友達と楽しく過ごすことができた経験を増やし、友達に合わせたうまくできた、やりたいから順番を守る、という主体的な関わりを引き出していきたい。

2) 指導期間及び形態

指導は、T 特別支援学校の遊戯室にて 2016 年 10 月から 2017 年 3 月まで、1 回 45 分間の「遊びの指導」授業を計 20 回、対象児 8 名、指導者 4 名の体制にて実施した。

2. 指導内容について

MEPA-R の結果を受け、芽生えの項目が児童の挑戦課題として捉え、遊びの指導の中で、楽しく意欲をもって取り組めるためにはどのような展開がよいのかを考え、チームに分かれて協力しながら遊ぶことを中心にした「メダルゲットだぜ！」と役を演じたり役を交代したりして遊ぶことを中心とした「おおかみとこやぎ」の二つの単元を設定した。

1) 単元「メダルゲットだぜ！」について

(1) 単元設定の理由

友達と一緒に遊びたいという思いは共通している児童である。しかしながら、ゲームの内容を理解し、協力したり相談したりできる児童から、友達と活動することが楽しいという段階の児童まで、活動に対する理解は様々である。

そこで、活動のゴールが分かり易いゲームを取り入れ、どの児童にも内容が分かるようにした。その上で「どうすれば勝てるか」という思いで、友達に思いを伝えたり友達の提案を受け入れたりする機会をつくることとし

た。しかし、勝敗だけにこだわらないように、友達同士でアドバイスしたり負けても応援したりすることを認めながら、一緒にしたら楽しかった、面白かったという気持ちを味わわせたいと考えた。

また、ゲームには「はこべはこべ」の活動を設定し、落とさないようにボールを運ぶスリルを味わいながらいろいろな道具に挑戦できるようにし、身体にぎこちなさのある児童も何度も取り組む中で身体意識を高めることをねらった。具体的には、2 チームに分かれ、チーム対抗でいろいろな道具でボールを運ぶゲームを行うこととした。楽しく、自然と体のバランスをとったり、急いだりそーっと動いたりするなど動く速さを調整しながら活動できるよう、お玉やトングなどの道具を使ってボールを運ぶ、ボールを運ぶ際、低い巧技台の上に登ったりゴムをまたぎ越したりするコーナーを設けるという工夫を行った。

また、グループで使う道具を一つと決め、どの道具を使うかを話し合う機会を設け、自分の思いを友達と伝え合うことができるようにした。

(2) 単元の目標

目標①：ゲームの決まりを守り、友達と一緒にゲームに取り組むことができる(友達とゲームを楽しむ)

目標②：チームの中で自分の担当する係を理解し、係の仕事に取り組むことができる(友達と協力、自分の思いを伝える、係に対する責任)

目標③：教師の話聞き体験する中で、チームが勝つためにはどうすれば良いか考えながら友達と一緒に活動することができる(ゲームの内容理解、自分の思いを伝える)

(3) 指導期間

2016 年 10 月～12 月、全 10 回

(4) 展開

単元「メダルゲットだぜ！」における児童の学習活動、教師の支援、MEPA-R から得られた「高めたい力」をまとめた学習指導案を表 2 に示す。

2) 単元「おおかみとこやぎ」について

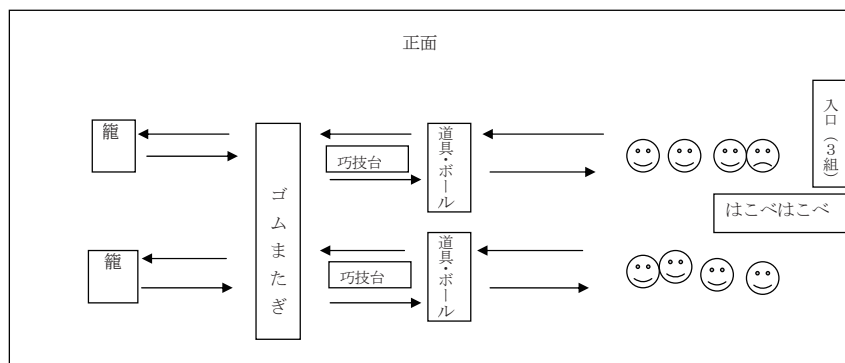
(1) 単元設定の理由

どの児童もパネルシアターや劇遊びを楽しむことができる。今回、かくれんぼや動物の模倣遊びを楽しむために劇遊びを取り入れた。動物の模倣遊びでは、友達や教師の動きを参考に自分で動物の動きをイメージし、動物になりきって表現する楽しさとその動きを的確な言葉で友達に伝えて楽しむことをねらった。「もうすぐ見付かる」とワクワクする気持ちと見付かったときの楽しさを体験する一方で、かくれんぼでは、「隠れる」ということがどういうことなのかを理解すること、空間と自分の体の大きさの関係を把握することなどをねらいの中心とした。隠れるためにはどのような空間が必要か考え、友達と協力しながら隠れる場所を用意することも活動に取り

表2 単元「メダル ゲットだぜ！～ゲームをしよう～」の学習指導略案および配置図

配時	学習活動	教師の支援	高めたい力	準備物
	○集まった児童から、友達と一緒に道具の準備をする			進行表 進行： H 児
3	○進行係が進行表を手掛かりに進行する	・進行表を確認するように促す		
	あいさつ (G 児)			
5	○はじめのあいさつをする			
	活動の確認			
	○赤チーム、青チームに分かれ、ゲームをすることを 赤チーム：A・C・D・G 児 青チーム：B・E・F・H 児		自己意識 他者意識 (自分がどの係を したいか、友達 はどう思っているか。話を する)	係分担当表 名前 カード
	○係分担当を確認する ・自分の希望を伝えたり、友達の話を聞いたりしながら、係を決め、チームの係分担当表を完成させる	・係を絵と文字で示し、係の内容をイメージしやすくする・係分担当表に名前カードを貼り、自分の係を意識できるようにする		
(中略) 略				
1 5	「はこべはこべ」			
	○ゲームの決まりを確認する ・たくさんボールを運んだ方が勝ち ・ボールは手で触らない ・運ぶのは一個だけ ・時間を守る	・それぞれの道具の良いところを伝え、児童が使ってみたいと思えるようにする	自己意識 他者意識 (自分がどの道具 を使いたいのか、友 達はどうか思っているか、話を する)	かばん 2 お玉 2 トング 2 紙コップ 2
	○作戦を考える ・チームで話し合い、かばん、お玉、トング、紙コップの中から、今日使う道具を一つ選ぶ ・順番を決める	・児童が言ったことに共感したり、他の児童に伝わるように言い換えたりする。	物の操作 (道具の使い方の理解、道具の中から使いやすい物を考えて選ぶ。)	ボール 2 籠 6
	○ゲームをする。 ・タイマーが鳴るまで (3 分程度)、決めた道具を使い、友達との順番を守って籠までボール (ボールプールのボール) を運ぶ ・友達を応援したり、アドバイスをしたりする	・始めは障害物のない、簡単なコースで行う。ゲームに慣れてきたら、巧技台やゴムまたぎなどの障害物を置き、難易度を上げていく	動的バランス 物的バランス (落とさないように運ぶ) 姿勢変換 動きの言語化	児童机 4 巧技台 2 ゴム跳び 用ゴム 2
5	メダル贈呈		数概念	メダル
	○勝敗を確認する ・ボール係が運んだボールの数を友達の言う数に合わせながら確認し、多い少ないを調べる	・ボールを籠に入れていく動作と、児童の数唱が合うように調整する		
	○得点表で二つのゲームの結果を見る。勝ち数が多いチームがメダルをもらう	・勝ったチームは前へ出て全員そろってメダルをもらい、ハイタッチや握手をして友達と一緒に喜びを感じられるようにする ・児童の好きなキャラクターのメダルを用意し、達成感を味わえるようにする ・負けても友達を助けたり応援したりしていた様子を取り上げてほめる。頑張り賞のメダルも用意する。	自己意識 他者意識 (友達と喜びや悔しさを分かち合う。)	
	あいさつ (G 児)			
2	○おわりのあいさつをする ○クラス毎に整列し教室に戻る			

<配置図>



入れることとした。

具体的には、「おおかみと七匹のこやぎ」というお話を題材にかくれんぼや模倣遊びを行った。身体意識や空間認知の力、表現力を遊びをとおして伸ばしていきたいと考え活動を工夫した。

動物の模倣遊びでは、自分の表現したい動物とその動きを考え、友達が真似をすることができるように動きの説明する活動を設定した。かくれんぼでは遊びの後に振り返りの時間を設け、すぐに見付かった場所と見付けることが難しかった場所を見本を見せたり、「小さくなって」「体全部が隠れるように」など、隠れ方を言葉で表現したりし、次回、おおかみに見付からないようにするためにはどうすればよいかを考えた。その他、役になりきることができるようなお面、次は誰が来るか期待できるようなやぎの家のドアを用意し、ごっこ遊びを楽しむことができるようにした。

(2) 単元の目標

目標①：話のあらすじを理解し、こやぎ、おおかみ、友達の動物などの役になって友達や教師とごっこ遊びを楽しむことができる

＜友達と遊ぼう（動物の模倣遊び）＞

目標②：いろいろな動物の動きや体の特徴を考え、表現をすることができる

目標③：友達の動きを見たり、教師に手を取って動きを教えてもらったりすることで、いろいろな動物の動きや体の特徴を表現することができる

＜おおかみだ！かくれろ！！（かくれんぼ）＞

目標④：おおかみに見つからないように自分で隠れる場所を考え、静かに隠れることができる（こやぎ

役：C・D・F・H児）

目標⑤：友達と一緒に教師の用意した隠れ場所に隠れることができる

（こやぎ役：A・B・E・G児）

目標⑥：隠れている友達を探することができる

（おおかみ役）

(3) 指導期間

2016年1月～3月、全10回

(4) 展開

単元「おおかみとこやぎ」における児童の学習活動、教師の支援、MEPA-Rから得られた「高めたい力」をまとめた学習指導案を表3に示す。

3. 評価方法について

児童がどの程度目標を達成したかを把握するために複数の指導者による毎時の振り返りとビデオ分析による具体的な行動の記録を行い、支援開始時の実態と比較し評価を行う。

合わせて、指導開始前後にはMEPA-Rによる記録を行いプロフィール表を作成する。支援終了時に対象児らのMEPA-Rを再測定し、支援開始時の測定結果と比較しプロフィール上の変化を確認する。

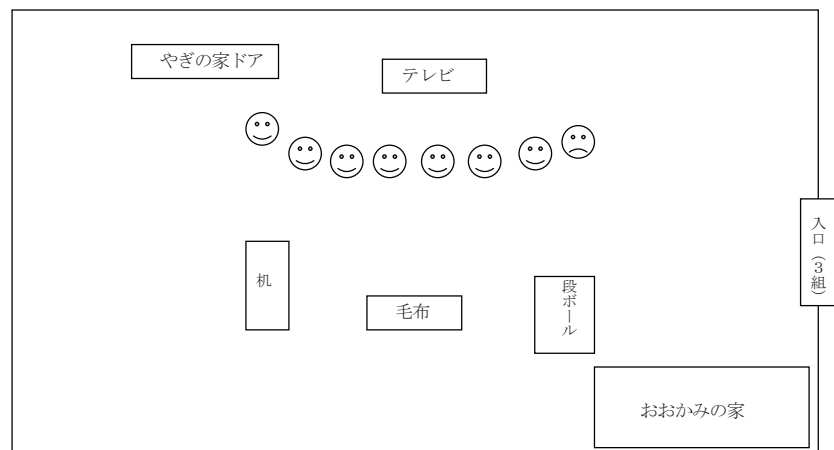
表3 単元「おおかみとこやぎ」の学習指導略案および配置図

配時	学習活動	教師の支援	高めたい力	準備物
5	○集合した児童から、段ボールや机、布などを使って、隠れる場所を用意する ○森の動物役をする児童は、お面やメダルがあるか、動きをどうするかを教師と確認する ○進行係が進行表を手掛かりに進行する	・進行表を確認するように促す	創造性 (隠れることを楽しみに準備する、役になることを楽しみに準備をする) 空間認知 (体全体を隠すためにどのように物を配置すればよいか考える)	進行表 段ボール 児童机 大きな布
3	○はじめのあいさつをする	あいさつ (G児)		進行：H児 ipad
5	○今日の約束を確認する ○おおかみ役、こやぎ役を決めて、お面やベストを身に付ける ○お話を聞く	・おおかみのお面とこやぎ用のベストを用意し、スムーズにごっこ遊びに入ることができるようにする		
10	友達と遊ぼう（動物の模倣遊び）			

知的障害特別支援学校における「遊びの指導」に関する実践的研究

1 0	<p>○こやぎの家に遊びに行き、役柄として自分の得意な動きを友達の前で発表する（動物役）</p> <p>○遊びに来た動物役の子の話を聞いたり、動きを見たりして、動きを真似してみる（子やぎ、おおかみ役）</p> <p>○上手に模倣できている友達に、どこが上手にできていたか褒め、メダルをあげる（動物役）</p> <p>※発表タイムを兼ねる</p>	<p>・動物役になりたい児童を事前に募集し、友達の前でどんな発表をするか考えてから参加できるようにする</p> <p>・動物役の子にメダルを持たせ、友達を褒めることが意識できるようにする</p> <p>・どのように模倣をすれば良いか分からない児童のため、始めに動物役の子に歩き方、身体の動かし方、鳴き声などの特徴を発表させ、見本となるようにする</p>	<p>動きの言語化（自分がやってほしい動きを友達に伝える）</p> <p>創造性（動物の特徴や動きをイメージする）</p> <p>模倣力（友達の体の動かし方を見て真似する）</p> <p>身体図式（手や体を支持されたおりに動かす）</p> <p>他者意識（友達の様子を見ながらやってみる）</p>	動物の面やぎの家のドア
おおかみだ！かくれろ！！				
1 5	<p>○おおかみに見つからないように、段ボールの中や、テーブル、毛布の下などに隠れる</p> <p>・見つかった場合、おおかみの家へ行く。</p> <p>・おおかみ役の子が寝る演技をしたら捕まっていないうやぎ役の子に助けを求める</p> <p>・捕まらなかった児童は、おおかみの家の鍵を開け、友達を逃がす</p> <p>※3回程度繰り返す。3回目は全員捕まる</p> <p>・母親役の子がおやぎを助けに来て家へ帰る</p>	<p>・おおかみ役は、10まで数を数え、「もういいかい」と聞いてからやぎの家に入る</p> <p>・隠れ場所に困っている児童がいたら、教師が誘って一緒に隠れる</p> <p>・おおかみ役の子がおやぎを探し続けそうな場合は、教師が「昼寝しよう」と声を掛ける</p>	<p>創造性（ごっこ遊びの楽しさ）</p> <p>身体図式</p> <p>空間認知（うまく隠れるにはどのようにすればよいか。体を縮める、見えている部分と見えていない部分の理解など）</p> <p>他者意識（友達を探そうという意識、捕まった友達を助ける楽しさ）</p>	
発表タイム				
5	<p>○おおかみ役と最後までおおかみに見つからなかったこやぎが前で発表をする</p> <p>・おおかみ役はすぐに見付けられた隠れ場所を言う</p> <p>・こやぎ役は、どんな気持ちで隠れていたか伝える</p>	<p>・できたこと、上手く伝えられたことを大いに褒める</p>	<p>動きの言語化（小さくなって入る、静かにしているなど、隠れ方の説明）</p> <p>自己意識（自分が行ったことの振り返り、上手にできたかなど）</p> <p>他者意識（友達を賞賛したり、友達の話を参考に、次こうしようと思う）</p>	
あいさつ（G児）				
<p>○おわりのあいさつをする</p> <p>○使った道具を片付ける</p> <p>○クラス毎に整列し教室に戻る</p>				

<配置図>



Ⅲ. 結果

1. 単元「メダルゲットだぜ！」を通して得られた児童の変容

(1) 指導評価から

単元「メダルゲットだぜ！」における各目標における児童の実態と評価を表4に示す。単元目標①②③のそれぞれにおいて、支援を受けて、また学習活動による経験の積み重ねによる変容がみられ、目標をほぼ達成している様子がうかがえた。

どの児童も、「ゲームに勝ちたい」「挑戦したい」という思いをもつ中で、ボールをよく見てボールを落とさないように集中してボールを目的地まで運ぶことができた。ゲームを繰り返す中で、チームの友達同士で「今日は〇〇を使うんだよ」と教え合ったり、「頑張れ」「速く」など言葉掛

けをし合ったりする姿も見られるようになった。

(2) 指導記録から

8名の対象児童の中から特に3名の児童を取り上げ、以下に具体的な様子を示す。

① A児の変容について

階段の昇降の際にはふらつきが見られたり、かばんを持って歩く際には、かばんを持つ方向に引きずられて真っすぐ歩くことが難しくなったりするような児童である。また、注意散漫で、友達の様子に気を取られ、自分のやらなくてはいけないことを忘れてしまうこともある。この学習では、いろいろな道具を使ってボールを運ぶことが面白かったようでゲームに集中し、たくさんのボールを運ぼうと意欲的に取り組む様子が見られた。また、巧技台の昇降やゴムまたぎに挑戦する際には、慎重にバランスをとってボールを落とさずに歩くことができた。

表4 単元「メダル ゼットだぜ！～ゲームをしよう～」の開始時（10月）と終了時（12月）における児童の実態

目標：

①ゲームの決まりを守り、友達と一緒にゲームを楽しむことができる

②自分の希望を伝えたり、友達の希望を聞いたりしながら、係分担やゲームで使う道具を決めてゲームをすることができる

③勝つために作戦を友達に伝える、ゲーム中にアドバイスするなど、自分から友達に思いを伝えたり、友達の話を聞き入れたりしながら、友達と一緒にメダル獲得を目指してゲームをすることができる

評価の観点：

△：難しい ○：できる ◎：自分の思いを友達に伝える・活動の意味理解することを含めてできる

	1年生						2年生						3年生			
	A児		B児		C児		D児		E児		F児		G児		H児	
	10月	12月	10月	12月	10月	12月	10月	12月	10月	12月	10月	12月	10月	12月	10月	12月
目標①	△	○	△	○	△	○	○	◎	○	◎	○	◎	○	◎	○	◎
目標②	△	○	△	○	○	○	○	◎	○	◎	○	◎	△	○	○	◎
目標③	△	△	△	△	△	○	○	◎	△	△	○	○	△	△	△	○
具体的な様子	<p>ゲームの決まり、チームで決めた約束（順番や道具）を守って取り組むことができた。</p> <p>チームの友達と一緒に活動することを理解し、友達と勝敗を楽しむことができた。</p> <p>勝負に勝ちたい気持ちがあり、集中してボールを運ぶことができたが、どうしても勝てないようであった。</p>		<p>ゲームの決まり、チームで決めた約束（順番や道具）を守って取り組むことができた。</p> <p>チームの友達の言葉掛けや補助を受け入れて係の仕事に取り組み、道具を正しく使ってゲームをした。活動を楽しみたが、勝敗を気にする様子はなかった。</p>		<p>自分の思いを強く主張し、思い通りに物事を運ぼうとするが、ゲームを楽しみたい、友達と一緒に活動をしたという気持ちがあり、ゲームの決まり、チームで決めた約束（順番や道具）を守って取り組むことができた。</p> <p>勝敗を気にし、友達を応援する様子はあったが、どうしても勝てないと感じる。</p>		<p>チームリーダーとして友達に「誰か～をしますか。」と聞き、自分の思いよりも友達の希望を優先しながら係や順番を決めることができた。</p> <p>どうすればより早く、たくさんボールが運べるかを考え、それを友達に伝えながら道具を決めることができた。</p>		<p>ゲームの決まりを守って遊ぶことができた。</p> <p>係の仕事を理解し、自分のやりたい係を選び、行うことができた。</p> <p>友達と一緒に活動することを楽しみ、ゲームに勝つために友達を応援しながら順番を待ち、勝利を友達と喜ぶことができた。</p> <p>ゲームに勝ちたい気持ちはあるが、どの様にしたら勝つことができるかまでは理解できていないと思われる。</p>		<p>ゲームの決まりを理解し、友達と一緒にゲームを楽しむことができた。</p> <p>係や順番を決める際は、率先して友達に声を掛け、話をまとめることができた。</p> <p>ゲームに勝つという思いは強く、自分がどうすればいいか考える様子はみられたが、チーム全体で協力してということまで考えていたかは分からない。</p>		<p>ゲームの決まりを守って遊ぶことができた。</p> <p>係の仕事を理解し、自分のやりたい係を選び、行うことができた。</p> <p>友達と一緒に活動することを楽しみ、ゲームに勝つという思いはあるが、どうしても勝てないという思いはあった。</p> <p>友達に作戦を伝えたり、自分がリーダーとなって係を決めたりしたいという思いはあるが、どのように友達に言葉を投げかければいいのか分からず、後ろに下がってしまうことが多い。</p>			

② B 児の変容について

普段からやりたいと思う気持ちは大きいですが、苦手だ、やり方が分からないと感じることがあると逸脱行動をすることが多く、ゲームの決まりや学習の流れを理解することに時間がかかる児童である。この学習では、トングを選んで使おうとしていたが、思うように使うことができずに困った際に友達が手を添えて教えてくれたことを受け入れ、最後まであきらめることなくトングを使ってボールを運ぶ姿が見られた。

③ H 児の変容について

ゲームの決まりを理解し、「勝ちたい」という思いを強くもっている児童である。どうしたら勝つことができるかということを自分なりに考えることができるが、自分

の思いや考えをどのような言葉を使って友達に伝えるかということが分からずに困ることが多い。この学習では、勝つためには年下の友達が使いやすいような道具を選ぶことが大切という友達の思いやりながら勝つ方法を考え、それを教師と一緒に言葉を考えながらチームの友達に伝えたり、道具の使い方が分からずに困っている友達に自分から道具の使い方を教えたりする様子が見られた。

2. 単元「おおかみとこやぎ」を通して得られた児童の変容

(1) 指導評価から

単元「おおかみとこやぎ」における各目標における児童の実態と評価を表5に示す。各目標において、目標の達成および変容の様子がうかがえた。

表5 単元「おおかみとこやぎ」の
開始時（1月）と終了時（3月）における児童の実態

目標：

①話のあらすじを理解し、こやぎ、おおかみ、友達の動物などの役になって友達や教師とごっこ遊びを楽しむことができる

②いろいろな動物の動きや体の特徴を考え、表現をすることができる

③友達の動きを見たり、教師に手を取って動きを教えてもらったりすることで、いろいろな動物の動きや体の特徴を表現することができる

④おおかみにつかからないように、自分で隠れる場所を考え、静かに隠れることができる（C・D・F・H児）

⑤友達と一緒に教師の用意した隠れ場所に隠れることができる（A・B・E・G児）

⑥隠れている友達を探すことができる（おおかみ役）

評価の観点：

△：難しい ○：できる ◎：自分の思いを友達に伝える・活動の意味理解することを含めてできる

	1 年生			2 年生			3 年生		
	A 児	B 児	C 児	D 児	E 児	F 児	G 児	H 児	
	1 月：3 月	1 月：3 月	1 月：3 月	1 月：3 月	1 月：3 月	1 月：3 月	1 月：3 月	1 月：3 月	
目標①	△	○	△ ◎	○ ◎	○ ◎ ◎	○ ◎ ○	○ ◎	○ ◎	
目標②	△ ○	△ △	○ ○	○ ◎	○ △	○ ○	○ ○	○ ○	
目標③	○ ◎	△ ○	○ ◎	○ ◎	○ ○	○ ○	○ ◎	○ ◎	
目標④			△ ◎	△ ○			○ ◎	○ ◎	
目標⑤	△ ○	△ ○			○ ◎			△ ○	
目標⑥	○ ○	△ △	○ ◎	○ ◎	○ ◎	△ △	△ △	○ ◎	
具体的な様子	<p>友達の話を聞いたり、隠れ方を見たりしたこととで本児なりに隠れるということができるようになった。体を小さく丸めて身を隠そうようになった。体の動きが緩慢なためか、身を隠すのに時間がかかる。</p> <p>いろいろな場所に隠れることを楽しむことができた。「おおかみ来るよ」と言いながら隠れたり、見つかることと「見つかった」と大きな声で言った。模倣遊びでは、自分で動きを考え、発表することができたが、動きを言葉で伝えることは難しかった。準備や片づけの際、一人で言うことはできるが、友達を誘うことは難しい。</p> <p>ごっこ遊びを楽しむことができた。経験することで、隠れるということは、体を隠すのみではなく、静かにしていることということに気が付くことができる。こういった場所が見つかりにくいのか、言葉で説明をすることもできた。</p> <p>かくれんぼを楽しみ、小さくなって、身を潜めて隠れることができた。友達の話を聞いて、見つかりにくい場所を考え、いろいろな所に隠れることができるようになった。隠れるのみではなく、友達を探することも楽しめた。</p> <p>いつもの姿ではない自分を受け入れることが難しく、おおかみ役になることを嫌がった。おおかみから隠れるという設定を楽しむことができた。「足が見える」など、友達に簡単な言葉で隠れていることを伝えることができた。</p> <p>体全体を見えなくする、静かにするなど、隠れるということがどういうことが分かってはいるが、それを言葉で伝えることが難しかった。友達の話の聞いて、表現方法を学ぶことができた。模倣遊びでは、動物の動きをイメージし、体で表現はできるが、言葉で伝えることは難しかった。</p>								

どの児童も動きや隠れ方を言葉で表現することは難しかったが、教師の支援を受け、友達に伝えるように自分なりの動作や言葉を使って伝えることができた。特に、かくれんぼの振り返りでは、前回の友達の発言や見本を参考に、「足が見えないように」「しゃべったらだめ」など、上手に隠れるためにはどうすればよいかを自分から言うことができる児童が増えた。また、全身を隠すことができるように、体を小さく縮めて机の下や段ボールの中に隠れる児童も増え、見付けたり見付けられたりすることに十分に楽しむことができたと思われる。

(2) 指導記録から

8名の対象児童の中から特に3名の児童を取り上げ、以下に具体的な様子を示す。

① A 児の変容について

隠れる際には、体を縮めることなく机の下にもぐっていたためすぐにおおかみに見付かってしまっていたが、教師と一緒に楽しみながら体を縮めて小さな箱の中に隠れる経験をしたり、友達が隠れている様子を見たりしたことで、自分から体を小さく丸めて隠れることができるようになった。

② B 児の変容について

初めは「トンネル入る」と大きな段ボールに出入りして一人で楽しむのみであったが、おおかみ役の教師や友達から「見付けた」と言葉掛けをされて捕まることや、友達がいろいろな場所に隠れている様子を見て、「おお

かみ来るよ」とおおかみから逃げるように隠れたり、机の下や段ボールの中などいろいろな場所に隠れたりと遊び方に変化が見られた。

③ H 児の変容について

単元の初めから、体全体が隠れる、物音をたてずに静かに隠れるなど、見付きにくい場所を考えて隠れることができた。しかしながら、なぜそのような場所が良いと思うかについては自分の言葉で説明をすることができず困る様子が見られた。振り返りの中で、「足が見えるからそこはだめだよ」「隠れているとき、しゃべったらだめ」などの友達の発言を聞くことで、自分が選んだ場所をどのように言葉で表せばよいか理解できるようになった。「どうしてそこに隠れたの？」という教師からの質問に対し、「(体が) 全部隠れるから」「みんなが一緒だと話をするから」などと自分の言葉で答えることができるようになった。

3. MEPA-R プロフィール表にみる変容

実践後に MEPA-R を対象児すべてに実施しプロフィール表を作成した。

ここでは各単元での具体的な変容を詳述した3名(A児・B児・H児)についてプロフィール結果を取り上げる(図2・3・4)。

本プロフィール表は「遊びの指導」実施前後に行った結果であり、ほぼ6ヶ月後の評価である。

図2

A 児の

MEPA-R プロフィール表 (指導後)

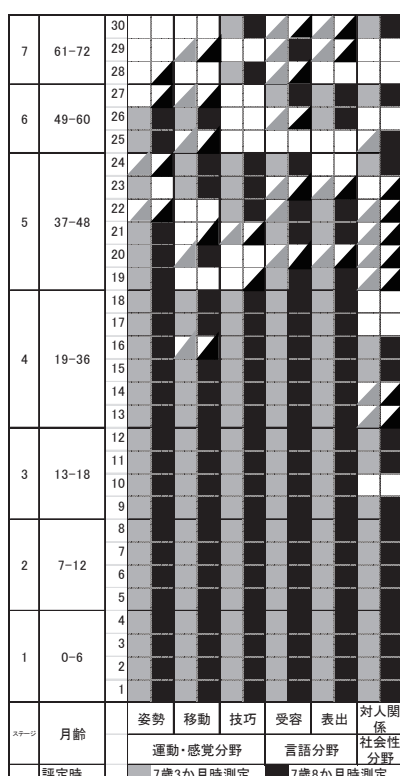


図3

B 児の

MEPA-R プロフィール表 (指導後)

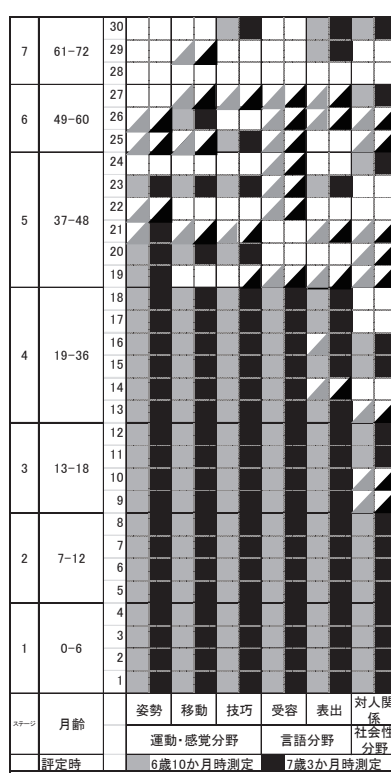
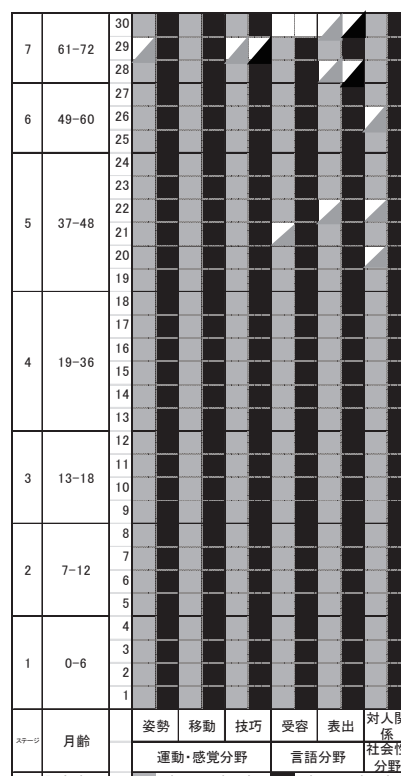


図4

H 児の

MEPA-R プロフィール表 (指導後)



A 児は姿勢の第6ステージの「ブランコの立ちのりをして、ひとりでこぐことができる」や第7ステージの「片足で立ち、そのまま体を傾けて飛行機のようにしても、倒れないでいられる」、また対人関係の第5ステージの「経験したことを他の子に話す」において「土」の芽生えの項目が増えた。

B 児は技巧分野第5ステージの「ハサミを使って紙を切る」に「土」の芽生えがみられるようになり、表出分野第5ステージの「『パパおしごといった』など3語文を話す」において「土」の芽生えの項目が「+」になる変容がみられた。

H 児は、受容・表出にみられた「土」の芽生えの項目が「+」の評定になった。特に、姿勢の第7ステージの「言葉の指示による姿勢がとれる」や、対人関係の第5ステージの「友達と互いに主張したり妥協したりして遊ぶ」「物事に対して、『これなあに、どうして』の質問を頻繁にする」、第6ステージの「禁止されていることを他の子がやったとき、そのことに注意する」にみられた「土」の芽生えの項目が「+」に変容した。

これらの変容は「遊びの指導」の時間における学習による成果と直結することはできない。しかしながら、階段の昇降の際にはふらつきが見られ、かばんを持って歩く際に真っすぐ歩くことが難しかった A 児にとって、バランスを求められる巧技台の昇降やゴムまたぎの活動や、体を小さく丸めて隠れるかくれんぼの活動を通して「片足で立ち、そのまま体を傾けて飛行機のようにしても、倒れないでいられる」項目において「土」芽生えにつながっていることも推察される。

また、自分の思いや考えを友達に伝えることが難しい H 児にとって、チームの友達の様子を見て考えたり、理由を伝えたりする活動が「経験したことを他の子に話す」項目の「土」芽生えにつながる一つの要因であったとも考えられる。

IV. 考察

二つの単元を通し、児童の実態をとらえることで、授業づくりの際に活動をどのように展開していくか、支援が必要なのはどの部分であるのかについて考えることができた。

1. MEPA-R を活用したことの意義について

MEPA-R プロフィール表の結果から児童の実態と具体的な課題を的確に把握することができた。また、児童に対する願いが明確になるとともに教員間で児童の実態や願いを共有することができた。

可視化されたプロフィール表をもとに児童の実態と児童の発達に対する願いを共有することで、単元の具体的な場面設定や活動や支援の工夫を検討することができた。加えて、プロフィール表から得られた結果を

「高めたい力」として指導計画に明記することで、活動内容や教師の具体的な支援が明確になり、そのことが児童の目標達成につながったと推察される。

2. ムーブメント教育・療育の視点を取り入れた「遊びの指導」の意義について

「遊びの指導」のねらいは、多様である。今回ムーブメント教育・療育の視点を取り入れることで、運動や感覚、言語面、社会性などの広い範囲から「遊びの指導」の目標や活動内容を考慮した指導を行うことができた。結果として、「遊びの指導」の単元における目標達成に加えて、短期間でありながらも MEPA-R プロフィール表にみられる各児童の変容につながったと考えられる。運動や感覚、言語面、社会性などの広い範囲から根拠をもって、発達段階が様々な児童一人一人が意欲をもって挑戦できるような場面設定をし、「遊びの指導」の目標や指導内容を考慮していくことが必要であると考えられる。

3. 「遊びの指導」のあり方について

アセスメントを活用し、複数の担当教師が目標を共有して「計画」「実施」「評価」の一連の流れを行うことができた。その結果、「遊びの指導」を通して単元目標の達成や児童の様々な力の伸長と遊びを楽しむ姿がみられた。適切なアセスメントの実施と活用、担当教師間での情報の共有、「計画」「実施」「評価」の有効な循環が必要であるといえよう。

今回は、「遊びの指導」2 単元における児童の様子等の記録にとどまった。他学年や他集団、他単元等においてもムーブメント教育・療育の視点を取り入れた「遊びの指導」の実践を行い、知的障害特別支援学校小学部児童にとっての豊かな遊びの活動や場面・遊びの発展性についての検討が必要である。

引用・参考文献

- 阿部美穂子 (2010)：知的障害を併せ有する視覚障害幼児のためのムーブメント教育プログラムの開発に関する実践的研究—動きのスキル拡大を目指した事例を通して—, 富山大学人間発達科学部紀要, 4-2, 43-53.
- 阿部美穂子・尾崎康子・栢木隆太郎・小林真・左藤徳・藤井和枝・水内豊和・武蔵博文・村瀬 (廣島) 忍・柳田由紀 (2010)：よくわかる障害児保育, ミネルヴァ書房.
- 阿部芳久 (2005)：知的障害児の特別支援教育入門—授業とその展開, 日本文化科学社.
- Frostig, M., 小林芳文 (2007)：フロスティグのムーブメント教育・療法：理論と実践, 日本文化科学社.
- 小林芳文 (1986)：乳幼児と障害児の発達指導ステップガイド：ムーブメント教育・MEPA 実践の手引き,

日本文化科学社.

常森俊夫・平井 章 (2003) : 知的障害児におけるムーブメント教育—ムーブメント教育プログラムアセスメント (MEPA) からみた効果について—. 教育臨床総合研究紀要, 3, 45 - 57.

文部科学省 (2009) : 特別支援学校学習指導要領解説総則等編 (幼稚園・小学部・中学部). 教育出版株式会社.

進藤拓歩・今野和夫 (2013) : 知的障害特別支援学校における「遊びの指導」—学習指導要領解説の「遊びの指導」に関する記述の分析—. 秋田大学教育文化学部教育実践研究紀要, 35, 69 - 78.

進藤拓歩・今野和夫 (2015) : 知的障害特別支援学校における「遊びの指導」についての教師の意識—「遊びの指導」の意義及び課題を中心に—. 秋田大学教育文化学部研究紀要教育科学部門, 70, 125 - 141.

吉井勘人・上仮屋祐介・福谷憲司・上田みどり・大蔵緑・高橋幸子・仲野みこ (2014) : 知的障害幼児における初期社会性とコミュニケーションの発達支援—「遊びの授業」における評価方法に焦点を当てて—. 筑波大学特別支援教育研究, 8, 2 - 11.

(2017年 8月31日受付)

(2017年10月 4日受理)