

総合演習

授業タイトル：一つになろう

子供の設定

- 地域の特徴

東京都 新宿区 北町

当地域の人口は、6月現在 850 人（世帯数…449 世帯、男…411 人、女…439 人）…※ 1

在日外国人の人口は、6月現在 37 人（世帯数…20 世帯、男…20 人、女…17 人）…※ 2

歴史と伝統があり、尚且つ千代田区という東京の中心により近いという立地特性が、高年収者が集積する。

大江戸線の新駅（牛込神楽坂駅・牛込柳町駅）が開設され、都心への交通アクセスが一層向上している。…※ 3

駅付近は常に人の出入りが多く、にぎわっている。引っ越してくる人の数が増える一方、新しくマンションや家がどんどん建設され、空き地などの児童の遊び場となるような場所が減ってきている。学区内は住宅地であるが、公園などの遊び場が少ない。

- 学年：新宿区立 愛日小学校 4 年 1 組（架空クラス） 5 月上旬…※ 4

- 子供達の構成

クラス 33 人（男 17 人女 16 人）

そのうち、発達障害の疑い 2 人、男子 ADHD 傾向、女子 LD 傾向（ディスレクシア）

クラスの児童の家庭は半数以上が一人っ子であり、共働きの家庭が多い。学区内は住宅地であるが、公園などの遊び場が少ない。したがって、児童達の遊びと言えば友達の家や児童館等の室内で遊ぶことが多い。

塾、習い事に通っている（週 2 度程度）児童は 15 人と保護者の教育意欲は高い。また、塾で夜遅くなることがあるので、子どもに携帯電話（フィルタリングなし）をもたせる家庭がほとんどである。児童は親との連絡をとる以外に友達にメールをすることも多い。

クラス内では徐々にグループが出来つつあり、同性同士の仲は良好である。異性間の仲は悪いわけではないが、性別を意識するようになってきており、また運動能力においても差が見られ始めていることで、3 年時のように一緒に遊ぶという機会は減少している。また、お互いの机を少し離す等の行為が見られ、その度にくっつけるよう指導はするものの気が付くと元の離れた状態に戻ってしまっている。

<発達障害児の様子>…※ 5、6

ADHD の疑いのある児童はよく教師の指示に対し何度も聞き返したり、授業中立ち歩き他の児童にちょっかいを出したりし授業を中断する行為も見られる。このように他の児童に比べ落ち着きのないうことが多く、場を読まず大きい声で話をしてしまう。特に急な授業変更がある日はその傾向が目立っている。45 分間席に座っていることは困難であり、また同時に複数の指示に従うことは難しい。しかし、一つ一つの指示に従うことは出来ている。行っている主な対応としては、指名をして注意をこちらに向けることや、机を教師の目の届きやすい位置にすること。教室前面の指示物を少なくすることや、急な予定の変更はしないようにするなど、注意をそれないように配慮をしている。授業中の支援としては、指示をシンプルな文で一つ一つ出すようにしたり、様々な活動を取り入れて、児童の集中力が途切れないよう配慮している。

家庭訪問の際、保護者が「幼少時代から落ち着きがない。」ということをお口にしていたが、保護者としてはそれ以上の認識はない様子である。学校側も特に保護者と面談の機会を設けるなどはしていない。

LD の疑いのある児童はおとなしく、休み時間などは教室で決まった仲の良い友達と遊ぶことが多い。授業中はおとなしく席に座っており、教師の指示にも反応を示している。しかし、ノートは取れておらず、テストの点数も振るわない。そこで 3 年の 3 学期にスクールカウンセラーに頼み、本人と面談してもらったところ、文字情報が認識しにくいことが判明した。それ以降、授業は文字情報に偏らず、音声情報や視覚情報を取り入れる等の対応を行っている。その成果か学力は少しずつ上がってきている。

当初その児童の保護者に事情を説明するも理解を得られず、担任の指導不足との主張をし、一時期関係が悪化した。しかし、現在は学力の回復も見られていることから、教師と保護者の関係は修復しており、連携した指導が行える状況である。

教師の問題意識

小学校 4 年生は児童期中期に入り、徒党時代（ギャングエイジ）と言われる時期に差し掛かる。クラス内では次第に仲の良いグループが出来つつあるが、まだ同性間の結束は失われてはいない。しかし、異性と遊ぶことは格好悪いという暗黙のルールのようなものがクラスに存在し、異性と一緒に活動することを嫌がり、異性と遊んでいる子どもを笑う子どももいる。このような現状に際し、クラスの触れ合う機会をつくり、身体を動かす活動を通して絆を深めることでクラスにある見えない境界線を壊す実践をしていきたい。

また、塾・習い事や学区内に大人数で集まれる場所が少ない等の理由で、児童同士がコミュニケーションをとる機会が減っている。そうした環境はグループ化を促進し、グループ以外の児童に対し排他的に振舞いがちになっていく可能性がある。そうなれば、児童は嫌われまいと自分の気持ちを素直に表現することが難しくなってくる。そうした事態を未然に防ぎ、クラス全体で協力し助け合える関係を築き上げるための一つの対策にもしていきたい。

授業目的

心理的な連帯感を育て、クラス全員の絆を形成する。

子供達の到達目標

1. お互いの机をしっかりとくっつけて過ごすことができる。
2. 自分と違う意見に対してでも、相手を見て、聞くことができる。
3. グループのメンバーに関わらず、交流・協力して活動することができる。
4. 活動を通し、各々が自分の感情・役割などを友達に伝えあうことができる。

授業計画

授業回数	テーマ	各授業での子供達の具体的な達成目標
1	友達の良いところを見つけよう！	ひとりひとりが仲の良い友達の良いところをできるだけたくさん挙げられる。
2	T A P イニシアティブ・ゲーム…※ 7	今まで接していなかった友人や、性別等関係なく、肩に触れ合ったり、掛け声をかけ合うなどのコミュニケーションを取ることができる。
3	T A P ジョーズ・フラフープリレー キャットレース！	①一緒にゲームをする中で、友達に対する気遣いを行動で示せる。 ②異性の子とチームでもコミュニケーションを取ろうと働きかける。 ③相手の気持ちを考えた言葉や表現を選べるようになる。
4 (連続)	T A P なわとびミッション！	①自分と違う意見に対してでも、相手を見て、聞くことができる。 ②グループのメンバーに関わらず、交流・協力して活動することができる。 ③活動を通し、各々が自分の感情・様子・役割などを友達に伝えあうことができる
5 (連続)	まとめ クラス自慢をしよう！	男女関係なく、クラスの良いところを多く挙げるができる。

本時の授業： 上記の表の 3 回目の授業

本時の授業でのポイントや指導上の注意点：

- ① 男女関係なくスキンシップをとれるようにルールを設定する。
- ② 皆が平等に意見を言い合えるように、あまり意見が出せない児童には教師が意見を出せるような声かけをするなどの配慮をする。
- ③ 3つのアクティビティーや振り返りを適切な時間設けられるように、1つ1つのアクティビティーの時間を守る。
- ④ 児童が自力で問題を解決していけるようにアドバイスは極力控える。
- ⑤ 教師がルールを設けるのは、子ども達が好きな子同士でまとまってしまい、「グループのメンバーに関わらず、交流する」という到達目標が達成できなくなる可能性があるからである。

授業方法：なぜ、その授業方法／教材、etc.を選んだのか？

挑戦を主とした体験学習のプログラム、通称 TAP（玉川アドベンチャープログラム）を取り入れるのは、アクティビティを通して、仲間との関わり方・接し方、仲間の大切さを学ぶことができるからである。仲間と協力しないと達成できない課題を与えられることで、自分自身だけでは全てを行うことは不可能であることを知り、他者の存在を認め、関わり合う場面を設けることができる。また、フィードバックも大切にし、お互いに意見交換をし、自分が何を感じ、何を考えたのか、仲間はどんなことを感じていたのかを発表し、気持ちや感情を言語化する方法を学べる。そのような互いの感情を分かち合うことは、共感が芽生え、互いのつながりに発展していき、クラスのつながりを強めるきっかけとすることが出来ることからこの方法を選択した。

<3つのゲームについて>

① ジョーズ

最初は仲の良いグループでまとまってしまうことが予想されるが、フラフープの数を減らしていくことによって仲の良いグループ以外の児童とも一緒に入らなければならなくなる。仲の良いグループ以外の児童と関わる人数が少しずつ段階をおって増やしていくので児童にも受け入れやすいと考えた。また、最後は縄の中に全員が入ることで、男女関係なくスキンシップをとらなくてはならない状況がつけれると判断し選択した。

② フラフープリレー

誕生日順で並ばせることで、男女・仲良しグループが交ざる状況をつくれ、手をつなぐことでスキンシップも図れる。また、タイムを上げるためには仲の良さよりも体格差等の他のことを考える必要があるため、児童たちにグループを意識させないようにするため選択した。

③ キャットレース

自分たちで定めた目標に対して、その目標を達成するにはどうすればよいのか考えさせる力をつけるのに適している。また、目標を明確に設定することで、「クラスで成し遂げる」という感覚を児童にもたせることができる。フラフープリレーが話し合って目標達成を目指すという活動の前段階となっているため、児童も取り組みやすいと判断し選択した。

本時の授業：

流れ	教師の指示内容	教師の動きなど	時間
導入	T「前の時間では、グループごとにゲームをやったね。どんなことに、気をつけてやったかな？」 S 1「自分の考えたことを言う」 S 2「協力する」 S 3「みんなの考えを聞く」 T「そうだね！今皆が言ってくれたように協力したり、意見を交わすことがすごく重要だったよね。」 T「今回はクラス全員でゲームをします。前回よりも、皆で協力し、意見を出し合うことができないと上手くいきません。」 T「今日は、3つのゲームをします。 1つ目は、ジョーズ！ 2つ目は、フラフープリレー 3つ目は、キャットレースをします。」	※教師か補助教員が ADHD の児童の近くに立つ。 ※児童に意見を沢山ださせる。 ※児童の意見をできるだけ褒める。 (褒められることや理解してもらうことによって意見が言えるようになる。) ※教師の言葉は短く端的にする。	3分
展開	T「まずはジョーズというゲームをします。」 補助教員が説明の間にフラフープをこの部屋に散らばらせる。 T「このゲームの説明をします。この部屋は、広い海です。この海には人食いザメが住んでいます。私たちの乗っていた船は故障により沈没してしまいました。みんなは、人食いザメに食べられないように、フラフープの島に上陸して下さい。」 T「ルールは、先生が「ジョーズだ！！」と叫んだらすぐにフラフープの中に入ります。フラフープの中には何人入っても良いです。」 T「では、実際にやってみましょう！」	ゲーム準備 (フラフープ) ゲームの説明 ※補助教員が離れ、フラフープに気をとられる恐れがあるので、ADHD の児童の近くで教師は説明する。	

	生徒たちが走り回っている。 「ジョーズだ！！」 フラフープに入る。 T「みんなフラフープの島に上陸できましたね。 次は、フラフープの島の数を減らします。」 スタート！ 何回か繰り返す。 T「最後は、この大きい縄の島にみんなで上陸しましょう。この島は、全員で入るには少し狭いので協力して入ろうね！」 スタート！ T「はい。みんな協力して一つの島に入ることができたね。みんなが相手の事を考え、助けてあげないと入ることはできなかったよね？」 S「うん！助けてくれたから入れた。」	※安全面に注意する。 ※徐々に減らすことで仲良しグループだけでまともなくしていく。 ※全員がフラフープに入っているか確認する。	10 分
	T「このゲームで、学んだことを活かして次のゲームをやってみよう！」 T「次のゲームは、フラフープリレーです。これは、皆で手をつなぎ円を作ります。手をつないだ円でフラフープを一周させるというゲームです。」 T「では、まず誕生日順に並びましょう。右から順に4月～3月に並びます。一列になったら横の友達と手をつなぎ円を作りましょう。」 T「円ができたので、さっそくはじめましょう。先生が「スタート！」と言ったらタイムをはかります。」 「スタート！」 「〇分〇秒です。」 T「では、今から5分時間をとるのでどのようにやったらタイムを縮めることができるのか、みんなで話し合ってください。」 「始めて下さい。」 T「5分たったのもう一度やりたいと思います。」 「準備はいいですか？」 S「いいよ！」 T「スタート！」 T「さっきよりもタイムが上がったね。なんでタイムがあがったと思う？」 S1「協力することができたから」 S2「相手の事を考えることができたから」 S3「みんなが同じ目標でできたから」	ゲーム準備 (フラフープ) ※ADHD の児童の近くに補助教員を配置する。 ※必ず誕生日順などにし、男女・グループが交ざる状態にする。 ※皆で意見を出し合っているか確認する。 ※発言者が偏っている場合は、教師の方が指名し意見を求める。 ※タイムが下がった場合は、その理由を考えさせ、次のゲームに活かさせる。 ※できるだけ沢山の意見をださせる。 ※出ない場合は「～の点ではどうだった。」などの考える視点だけ示す。	12 分
	T「今みんなが言ってくれたことはとても大切なことだね。これから、今日最後のゲームをするんだけど、今言ってくれたことをしっかりと意識してやってみよう！」 T「早速キャットレースの説明をします。これは、縦一列になり、キャットの人形を前の人から後ろの人に渡していくゲームです。前の人が頭の上か	ゲームの説明 ゲーム準備 (キャットの人形)	

	ら人形を渡したら、次の人は股の下から人形を後ろの人に渡します。なので、上と下で交互につないでいくということです。」 T「最初に一回タイムを計ります。その後、皆で目標タイムを決めます。その目標タイムを超えられるように工夫しましょう。チャンスは3回です。並び替えも自由です。制限時間は15分です。早速はじめましょう。」 T「さっきのゲームの誕生日順に並んでください。一回目はこの順番で行います。」 「スタート！」 「タイムは〇秒です！」 「目標タイムは何秒にしますか？」 S「〇秒」 T「では、〇秒でいいですか？」 S「はい。」 T「では、残り〇分です。どうしたら目標タイムを超えられるか話し合おう！チャレンジは3回までだよ。」 S 話し合い チャレンジ T「タイムは…〇秒！目標タイムを超えることができたね！おめでとう！」	※実演も交えて説明をする。 ※適切なタイムを設定できるように促す。 ※時間が足りなくなった場合は時間10分でチャレンジ2回にする。 ※自分の意見を言っているか。相手の意見を聞き入れているか。を確認する。	15分
まとめ	T「一回先生の周りに集合して下さい。」 生徒が集まって来る。 T「今日の授業を通して学んだ事は何かですか？」 S1「みんなで協力すること」 S2「助け合うこと」 S3「相手の事を考えること」 S4「〇〇ちゃんが助けてくれた」 T「そうだね。今日皆は、とても大切な事を学びました。これから、このクラスで一緒に生活していく上で、今日学んだ事はとても必要になります。これからは、今日の授業のように男女関係なく、皆で協力し助け合って生活していきましょう！」 T「これで今日の授業は終わります。」 S「ありがとうございました。」	※遊ばないようキャットの人形は教師がすぐ回収する。 学んだ事の確認 ※教師か補助教員がADHDの児童の近くに立つ。 ※本時の授業をまとめ、生徒たちが今後に活かせるようにする。	5分

評価：

1. 話し合いの中で自分と異なった意見を取り入れることができる。(思考・判断)
2. 「ジョーズ」「キャットレース」では仲の良いグループで固まるのではなく、仲のよさに関わらず誰とも助け合うことができる。(関心・意欲・態度)
3. 話し合いの場で、自分の意見を発言できる。(技能・表現)
4. ルールをしっかりと守ることができる。(知識・理解)
5. 話し合いの中から目標を達成するための適切な方法(※)を取り上げることができる。(判断)

※具体例

隣の人がかくぐりやすいように渡す、慎重を考慮した並び順にする等。

《参考文献》

- ※1…『新宿区 住民基本台帳 の町丁別世帯数及び男女別人口』、新宿区役所ホームページ、インターネット、<http://www.city.shinjuku.lg.jp/content/000066979.pdf> (2010/06/06 アクセス)。
- ※2…『新宿区 外国人登録者 の町丁別世帯数及び男女別人口』、新宿区役所ホームページ、インターネット、<http://www.city.shinjuku.lg.jp/content/000066981.pdf> (2010/06/06 アクセス)。
- ※3…『学区別世帯年収 第一回 総論・新宿区』、Attractors Lab、インターネット、<http://www.a-lab.co.jp/research/setai-nenshu/> (2010/06/06 アクセス)。
- ※4…『新宿区立愛日小学校 学校経営方針』、新宿区立愛日小学校ホームページ、インターネット、<http://academic1.plala.or.jp/aijitu13/H21/new/keieihousin.html> (2010/06/06 アクセス)。
- ※5…杉山登志郎著『発達障害の子どもたち』、2007、講談社現代新書。
- ※6…熊谷高幸著『自閉症からのメッセージ』、2006、講談社現代新書。
- ※7…『イニシアティブ・ゲーム』、遊びの館、インターネット、<http://www3.fctv.ne.jp/~sugisaku/inisia.html> (2010/06/06 アクセス)。