

20	蒲郡	蒲郡市立塩津小学校	オクムラ アヤカ 奥村 彩花
----	----	-----------	-------------------

分科会番号	14	分科会名	特別支援教育
-------	----	------	--------

研究題目 人とのかかわりを通して、「自分なりのコミュニケーション」を広げる子の育成
～自立活動「『オリジナルなかよしカード』をつくって、遊ぼう!」の実践から～

【内容 3 人間関係の形成 6 コミュニケーション】

研究要項

1 主題設定の理由

本学級は知的障害学級（6組）で、3年生1名、4年生5名の合計6名が在籍している。4月当初は、遊びたい道具をめぐって言い争うこともあったが、「次貸して。」「使ったものはちゃんと片づけよう。」と声をかける姿も見られるようになり、順番を守ったり、片づけをしたりと、ルールを順守して遊ぼうとする意識が少しずつ芽生えてきている。また、学校生活を共に過ごす中で、担任教師や学級の仲間になら、自分の気持ちや思いを少しずつ伝えようとする場面も増えてきた。しかし、自分の思いがうまく伝えられないと、伝えることを諦めたり、全く別のことを話し出したりする姿が何度も見られた。また、自分に不都合なことがあると黙ってしまったり、イライラしてしまったりして良好なコミュニケーションがとれなくなってしまうことも多かった。子どもたちには、自分の思い通りにいかない場合でも、相手と良好なコミュニケーションをとれるようになってほしい。そして、いつも楽しく学校生活を送ることができるよう、コミュニケーションスキルを高め、かかわり合いの幅を広げていってほしいと強く願う。

そこで、「人とのかかわりを通して、『自分なりのコミュニケーション』を広げる子の育成」という研究主題を設定し、子どもたちが大好きなカードゲームを題材として実践を進めていくこととした。

2 研究の方法

抽出児童Aの変容を追うことで、手立ての検証をしていく。

(1) 児童A（4年生）

こんな子を

- 学級リーダーとして使命感があり、仲間を注意する声かけをしたり、仲間が困っていることに気づくと、教師に伝えたりする。
- 自分の気持ちを相手に伝えたいという思いが強く、会話は相手の反応を待たずに一方的に話してしまったり、相手の話に耳を傾けなかったりすることがある。

こんな子に

- ・人とかかわることの楽しさを感じとり、「一緒にしたい」「みんなとやりたい」という思いを強くもち、意欲的に取り組める子。
- ・相手を意識して話したり、聞いたりするといったコミュニケーションスキルを高め、より多くの人と良好なコミュニケーションをとることができる子。

(2) 研究の手立て

<手立てI>人とのかかわりの楽しさを感じとり、「したい」「やりたい」という思いを高める単元構想
ア 全員が楽しめる「オリジナルなかよしカード」ゲームの開発

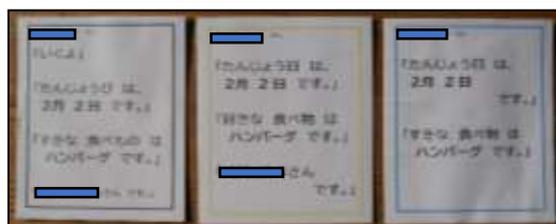
かるたと、スリーヒントクイズをかけ合わせた「オリジナルなかよしカード」というカードゲームを開発する。読み札に書かれた仲間の情報（誕生日、好きな食べ物、名前）を聞いて、その子の写真が貼られた札を取り、フルネームを答えるというゲームである。取り札は6名の子どもたちの発達段階や実態に合わせ、仲間に関する3つの情報のうち、好きな食べ物と名前のヒントがついたオリジナルの取り

札を使用する。取り札には、子どもたちにとって身近な存在である特別支援学級（なかよし組）24名と、教師の写真を用いる【資料1】。



【資料1】子どもたちの実態に合わせた取り札 表面

また、読み札は教師が作成するが、読み札を読む子どもに合わせた表記（ひらがな、カタカナ、漢字）にしたり、台詞となる言葉を入れたりし、一人1セットのオリジナルのものを用意した【資料2】。



【資料2】それぞれの児童に合わせた読み札

イ 仲間や教師とかかわる場の意図的な設定

活動の中に、①ペアを組んでのインタビュー、②チーム戦形式によるゲーム、③他学級の仲間とのゲームといった、仲間や教師とかかわる場を設け、繰り返し行う。

ウ お互いの成長を確認できる振り返りシート

自分と仲間を評価する欄を設ける。自分のがんばりを振り返る欄では、感想を「文章で書く（穴埋め形式や線のみもの）」「花丸・◎・○の3段階で評価する」「マークに色を塗る」など、個に合ったものを用意し、子どもの成長に合わせてレベルアップをしていく。（紙面の都合上省略）仲間のがんばりを評価する欄では、より仲間の存在を意識できるように、仲間の写真付きで「花丸・◎・○」の3段階での評価にするとともに、文章が書ける枠も用意する。自分だけでなく仲間から評価を受けることで、自信をもち「～したい」という意欲が高まるだろうと考えた。

<手立てⅡ>コミュニケーションスキルを高めるためのお助けグッズ

相手の反応を待って話せるようチャット形式で書きこむことができる「インタビューメモ」を一人一人に合わせて用意する【P5資料13】。また、インタビューを繰り返し行い、ある程度スムーズに行えるようになったら、「インタビューメモ」を改良するようにした【P5資料15】。さらに、インタビューやゲームのときに相手の反応を待たずに話してしまった場合には、相手が話していることに気づけるように提示する「ちょっと待ってね札」を用意する【資料3】。



【資料3】ちょっと待ってね札
表（青） 裏（赤）

3 単元構想

子どもたちの姿から、コミュニケーションに重点を置いて単元を構想する必要があるのではないかと考えた。そこで、子どもたちの「好き」や「得意」を生かした単元を構想するとともに、学級から他学級、教師へとかかわりの場を少しずつ広げていけるよう、【資料4】のように自立活動の時間を設定した。また、子どもたちが少しずつレベルアップできるように、「インタビューをする→カードをつくる→遊ぶ」という流れを繰り返す形式とした。

【資料4】単元構想「学習の流れと予想される子どもの反応」

①②いろいろなかるたで遊ぼう

・おもしろいな。自分たちでもつくってみたいな。

「オリジナルなかよしカード」をつくって、遊ぼう！

③どんなカードゲームをつくらうかな？

・なかよし組の仲間のことがわかるカードゲームがいいな。
・カードゲームをつくるために、好きなものや誕生日を聞きに行こう。

④⑤⑥⑦友だちにインタビューしよう（6組→5, 7, 8組）

・〇〇さんと△△さんは、同じ食べ物が好きなんだね。
・友だちの好きなものがわかってうれしいな。カードにかこう。

⑧⑨⑩「オリジナルなかよしカード」をつくらう

・早くつくったカードで遊びたいな。

⑪自分でつくった「オリジナルなかよしカード」で遊ぼう

- ・だんだん友だちの名前や誕生日を覚えてきたよ。
- ・カードの枚数を増やしたいな。先生たちのカードもつくりたい。インタビューに行こう。

「オリジナルなかよしカードNEO」をつくって、みんなで遊ぼう！

⑫⑬「オリジナルなかよしカード」をレベルアップさせよう

- ・〇〇先生が「はきはきした声でできたね」って褒めてくれたよ。うれしいな。
- ・先生カードができたよ。早く遊びたいな。
- ・遊び方もレベルアップさせたい。チーム戦をやってみよう。

⑭⑮⑯「オリジナルなかよしカードNEO」新ルールで遊ぼう

- ・取り札を取って、友だちや先生の名前が答えられてうれしいな。
- ・〇〇さんが応援してくれたよ。ありがとう。 ・他のクラスの子とも、一緒に遊びたいな。

⑰⑱なかよし組みんなで遊ぼう！

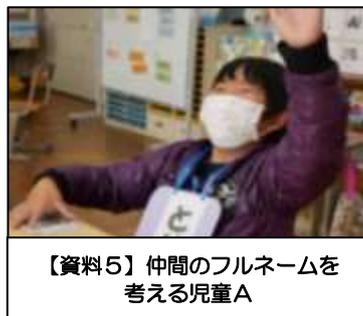
- ・1年生にやり方を教えてあげられたよ。
- ・□組の〇〇さんが楽しいって言ってくれたよ。みんなが楽しんでくれてよかったな。

4 実践と考察

<手立てIーア>全員が楽しめる「オリジナルなかよしカード」ゲームの開発

～「オリジナルなかよしカード」で遊び、仲間のフルネームを答える児童A～

インタビューで得た情報をもとに、子どもたちは取り札をつくった。一人1セットずつカードをつくったが、なかなか情報を覚えられなかったため、それぞれのレベルに合ったヒントをシールにかいて取り札に貼り付けた。「オリジナルなかよしカード」が完成し、いよいよ6名で遊ぶことになった。読み手は、誕生日、好きな食べ物の順に情報を読み、それでも取れないときに名前を読むこととした。1回戦目、児童Bが読み手を担当し、1年生の児童Cの情報を読んだとき、児童Aは好きな食べ物を聞いた瞬間に「はい！」と取り札を取り、「Cちゃんだ。」と言った。「俺、インタビューしたから覚えている。」とつぶやいた。自分がインタビューしたため、好きな食べ物を覚えていたのである。「Cちゃんのフルネームは？」と教師が尋ねると、児童Aは「名字何だっけ。」と言った後、取り札をじっと見て、「『か』で始まるんだよね、ちょっと待って」と言って手を挙げ、30秒考えた【資料5】。そして、「〇〇だ。えーっと、〇〇〇〇ちゃん？」と自信なさそうに答えた。児童Bや教師から「正解だよ。」と言われると、「やった、よかった、〇〇〇〇ちゃんだ、覚えておこう。」と児童Cのフルネームを繰り返しつつつぶやいた。



【資料5】仲間のフルネームを考える児童A

これまでなかなか取り札が取れず、みんなと一緒にやるたに参加できなかった児童Bも含め、何度も全員で「オリジナルなかよしカード」で遊んだ。個の実態に応じた取り札にすることで、子どもたちは自分のつくったカードに愛着をもち、一人一人が取り札を取ってゲームを楽しむことができ、仲間の名前、誕生日、好きな食べ物を覚えることにつながったと考える。

<手立てIーイ>仲間や教師とかかわる場の意図的な設定

～チーム戦や他学級との遊びを通して仲間とかかわる児童A～

「オリジナルなかよしカードNEO」（教師のカードを含めたもの）は、より学級の仲間とかかわることができるように、チーム戦形式でのゲームとした。児童Aは、児童Dと児童Eとチームである。一人一人が役割をもってゲームに参加できるよう、児童Aに読み手、児童Dに取り手、児童Eに応援係の役割を与え、それぞれが役割札を首にかけてゲームを始めた。児童Aは、ゲームのめあてを「Dくんがわかるように読む」として、ゲームに臨んだ。ゲームが始まると、児童Aはいつも以上にゆっくりと言葉を区切りながら読み札を読んだ。また、児童Dに「いくよ。」と声をかけてから読んだ【資料6】。それを聞いた児童Dは、相



【資料6】児童Dに声をかける児童A

手よりも早く取り札を取り、「○○○○先生だよ。」と取った取り札を児童Aに見せた。児童Aは、振り返りシートに「Dくんがわかるようによむ、できました。Dくんがわかるようにできたからうれしかったです。」と書いた【資料7】。

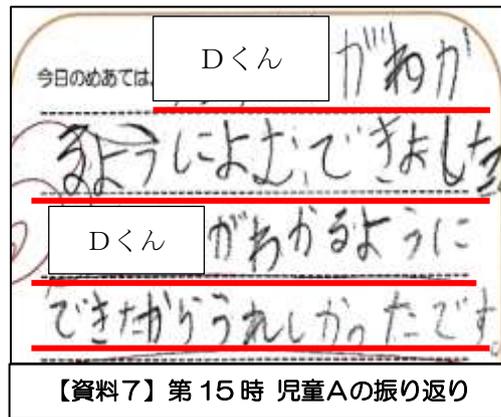
また、6年生と同じチームになったときも、はきはきした声で遊び方を説明し、6年生が取り札を取ると「合ってる。」「すごい。」と自分から声をかけたり、拍手したりした【資料8】。さらに、「○○先生と□□先生の誕生日は、一日違いなんだよ」と伝える姿も見せた。振り返りシートには、「たのしかったです。またこんどやりたいです。」と書き【資料9】、「楽しかった

です。またみんなとやりたいです」と振り返りの場で発表した。

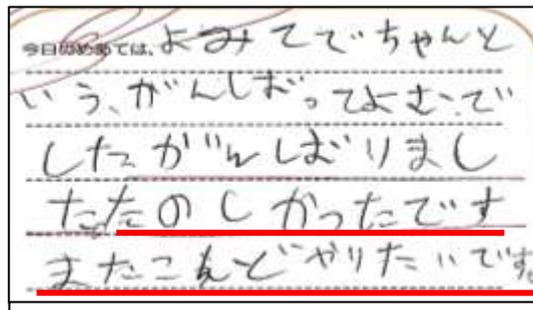
チーム戦形式によるゲーム、他学級の仲間とのゲームといったかかわる場を意図的に設定したことで、児童Aは人とかかわる楽しさを感じとり、「次は～したい」「またみんなとやりたい」という思いを高めることにつながったと考える。



【資料8】6年生の仲間と遊ぶ児童A



【資料7】第15時 児童Aの振り返り



【資料9】なかよし組の仲間と遊んだ後の児童Aの振り返り

<手立てIーウ>お互いの成長を確認できる振り返りシート

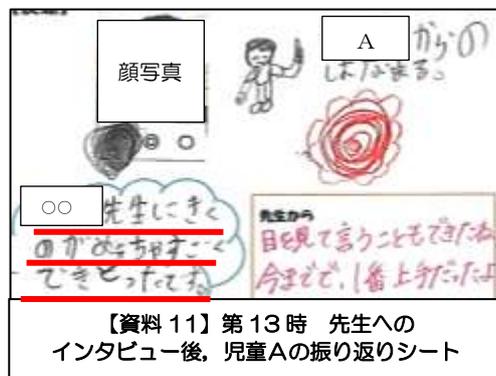
～仲間のがんばりを見つけ、伝える児童A～

第11時、外国籍で3年生の児童Dは、読み手になったときに、取り手が聞き取れないくらいの早口で読み札を読んだ。それを聞いた児童Aは、「速すぎるよ、もう一回言って!」と少し声を荒げながら言った。児童Dのために、教師がメトロノームを用意し、リズムをとれるようにすると、児童Dはメトロノームのリズムに合わせて言葉を区切りながら読み札を読むことができた。それを聞いた児童Aは、「はい!」と言って取り札を取った後、「今、読むの上手だったよ。」と児童Dに向かって言った。また、児童Bが読み札を読むのを聞いて、他の子よりも早く取り札を取ったのを見て、「Bくん取るの速かった、すごい。」とつぶやいた。振り返りシートには、親指を立ててグッドポーズをしたイラストつきで「みんないいね」と書いた【資料10】。



【資料10】第11時 児童Aの振り返りシート

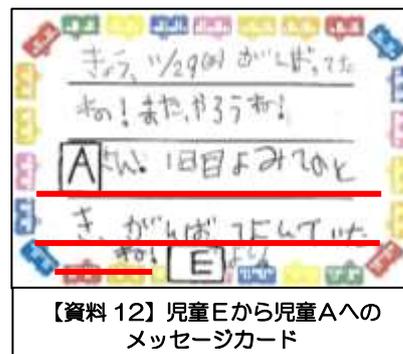
児童Aが仲間のがんばりをより具体的に伝えられるように、仲間のがんばりを評価する欄に吹き出しの枠を設けた。外国籍で同学年の児童Fとペアを組んで教師へインタビューに行ったとき、児童Aは児童Fがはきはきと相手に聞こえる声で話し、最後に「ありがとうございました。」と言いつつ瞬間に、グッドポーズをした。そして、「すごいしゃべるの上手だった。」と児童Fに伝えた。児童Fも児童Aにグッドポーズをした。授業後、児童Aは振り返りシートの児童Fのがんばりを評価できる吹き出しの枠に、グッドポーズのイラストつきで「○○先生にきくのがめっちゃすごくてできとったです。」と書き【資料11】、振り返りで発表した。



【資料11】第13時 先生へのインタビュー後、児童Aの振り返りシート

ペアを組んでインタビューを行ったことでかかわりが生まれただけでなく、がんばりを探す仲間が定まり、振り返りシートに仲間のがんばりを書ける枠を設けたことで、具体的に仲間のがんばりを書けるようになったと考える。

仲間や教師に手紙を書くことが好きな児童Eには、メッセージカード形式の振り返りシートを用意した。すると、児童Eはゲームで同じチームだった児童Aに対して、「Aさん！1回目よみてのとき、がんばってよんでいたね！」と書き【資料12】、振り返りで発表して児童Aに渡した。児童Aは「ありがとう」と笑顔でそれを受け取り、次の時間のめあてを「今日も取る人がわかるように読む」とした。仲間からがんばりを認め、伝えてもらったことによって、児童Aは次ががんばりたいことを明確にできたといえる。



【資料12】児童Eから児童Aへのメッセージカード

<手立てⅡ>コミュニケーションスキルを高めるためのお助けグッズ

～インタビューやチェックタイムで、相手の反応を待つ話す児童A～

始めに、学級内でお互いにインタビューし合ったが、児童Aは「何を聞けばいいの？」「どうやって聞けばいいの？」と戸惑い、自信なさそうに小さな声でインタビューしていた。また、相手の答えを待たず、どんどん話してしまう姿も見られた。そこで、インタビューメモ【資料13】を用意して練習を行った。

他学級の仲間へのインタビューで、児童Aはインタビューメモを見ながら、年下の児童Gに対して、「今、インタビューしてもいいですか？」と声をかけ、インタビューを始めることができた【資料14】。しかし、教師が「Gさん、インタビューされて嬉しそうだった？」と聞くと、「えっ、わかんない。Gさんの顔見てないもん。」と答えた。その後の振り返りでは、「次は顔を見て話したい。」と発表した。また、6年生へのインタビューでは、いざ6年生の前に行く緊張してしまい、相手の目を見て言うことができなかった。また、相手の声が小さくて何と言ったかわからないときも、教師を見て「何て言った？」と首をかしげるだけで、自分から相手に聞き返すことができなかった。結局、相手が何と言ったかわからないままインタビューを終えてしまった。

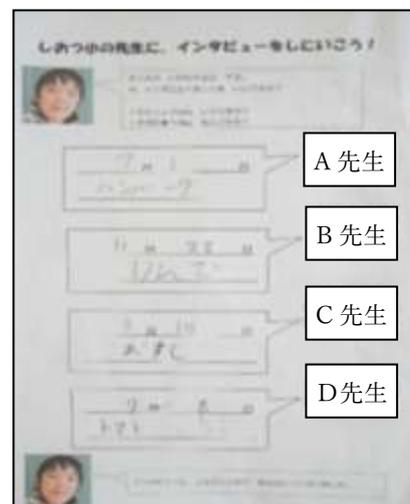


【資料14】相手の顔を見ずにインタビューする児童A

児童Aは、インタビューを繰り返し行ったため、ある程度インタビューするときの言葉を覚えられていた。「相手の顔を見て話したい」と目標をもつ児童Aのために、インタビューメモを改良し、教師へのインタビューを行った【資料15】。教務の先生へのインタビューでは、たまたま相手が荷物を抱えているところに話しかけることになった。その様子を見た児童Aは「今、インタビューしてもいいですか？」と声をかけるだけでなく、「〇〇先生、先に荷物置いてきてください。」と伝えた。



【資料13】インタビューメモ



【資料15】改良したインタビューメモ

これまで繰り返しインタビューを行ったことや、インタビューメモを改良したことによって、台詞として話すのではなく、相手の状況に応じた声かけができるようになったといえる。また、校務の先生へのインタビューでは、メモを書くとき以外、インタビューメモを下におろし、相手の目を見て話した【資料16】。



【資料16】先生の目を見てインタビューをする児童A

「オリジナルなかよしカードNEO」では、児童Aがチェックタイム（ゲーム間に行う簡単な振り返りの場）の司会を担当した。チ

チェックタイムでは、そのゲームで自分がめあてを達成できたかを「花丸・◎・○」でチェックする。司会である児童Aがその評価を一人一人に聞き、ボードに貼る形式とした。

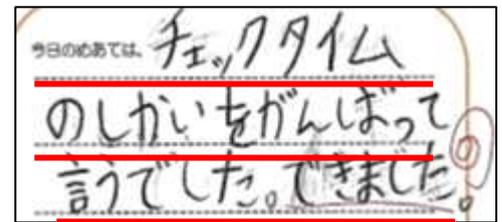
第15時の1回目のチェックタイムでは、他の5名が児童Aを見ていないときに始めてしまったため、話が仲間に届いていない様子であった。そこで、2回目のチェックタイムでは、教師が「ちょっと待ってね」と書かれた札を出して児童Aに見せ、「みんなの様子は大丈夫かな？」と聞いた。児童Aはちょっとびっくりした顔を見せた後、仲間の様子を見渡し、全員が静かになってから話し出した。

第16時のチェックタイムでは、児童Dがなかなか自分の評価を答えられなかった。児童Aは児童Dに「花丸・◎・○」のマークを見せ、答えるのを待った【資料17】。また、児童Fが言った言葉が聞こえないとき、児童Aが「何て言った？」と聞き返したことで、児童Fは「○」と仲間全員に聞こえる声で伝えることができた。そして、それを聞いた児童Aは「Bくんはどうですか？」と別の子にも声をかける姿を見せた。児童Aは振り返りシートに「今日のめあては、チェックタイムのしかいをがんばって言うことができました。」と書き【資料18】、はきはきとした声で発表した。「どうがんばったの？」と聞くと、「ちゃんとみんなのを聞いた。」と答えた。この姿から、児童A自身が相手の反応を待つことができたことと評価をし、自信をもっていることがわかる。



【資料17】チェックタイムでマークを見せ、児童Cが答えるのを待つ児童A

インタビューメモや「ちょっと待ってね札」などのコミュニケーションお助けグッズを開発したことは、相手を見て話したり、相手の反応を待つ話したりするなど、良好なコミュニケーションをとる姿につながったといえる。



【資料18】第16時の児童Aの振り返りシート

5 研究の成果と課題

児童Aは単元の始め、相手の反応を待たずに一方的に話してしまったり、不都合なことがあると怒って固まってしまったりしていた。インタビューでは、6年生と良好なコミュニケーションをとることが難しく、コミュニケーションをとれる相手が限られていた。しかし、「オリジナルなかよしカード」の作成と遊びを通して、相手の状況を見て話したり、仲間の反応が返ってくるまで待ち、聞こえないときは優しく聞き返したりするようになった。また、「Hくんがもうすぐ誕生日だよ、『おめでとう』って言うてくる！」と自ら他学級の6年生の仲間に伝えに行く姿が見られた。この姿から、児童Aのコミュニケーションをとれる相手が増えたことがわかる。さらに、児童Aがすすんで「一緒にカードで遊ぼうよ！」と声をかける場面が増えたことで、6組6名でのかかわりが増え、仲間と遊ぶ姿が多く見られるようになった。3月に6組でお楽しみ会を開いたときには、互いに「～しよう」「次はこうやってやろう」と声をかけ合うことができるようになり、けんかをせずに仲良く遊ぶことができた。

本実践の成果と課題として、以下のことがあげられる。

- 「オリジナルなかよしカード」を開発したことは、子どもたちが自分のカードに愛着をもち、全員が楽しんで、意欲的にカードゲームに取り組むことにつながった。また、「オリジナルなかよしカード」の作成と遊びを通して、コミュニケーションをとれる相手を広げることにもつながった。
- インタビュー、チーム戦形式のゲーム、他学級の仲間とのゲームといったかかわりの場を意図的に設定し、「インタビューをする→カードをつくる→遊ぶ」という流れを繰り返したことによって、子どもたちは「～できてうれしかった」と人とかかわる楽しさを感じとり、「次は～したい」「またみんなとやりたい」という思いを高め、レベルアップしていくことにつながった。
- インタビューメモを開発し、子どものレベルに合わせて形式を変化させたことは、相手を見て話したり、相手の反応を待つ話したりするなど、良好なコミュニケーションをとることにつながった。
- 時と場が変わると対応できず、良好なコミュニケーションをとれないこともあるため、まだまだ一人一人にコミュニケーションの課題がある。

コミュニケーションスキルを高め、コミュニケーションをとれる相手を広げることは、子どもたちが学校生活を送る上で重要な課題であると考えられる。今後も、子どもたちが互いにかかわる題材、手立てを考えていきたい。