

[特別支援教育]

友達と関わりながらコミュニケーション力を高める授業づくり

－目標を達成するための活動と支援の工夫－

加藤亜希子*

1 はじめに

平成21年の学習指導要領において、自立活動の内容の区分として新たに「人間関係の形成」が加えられた(表1)。この区分においては、自他の理解を深め、対人関係を円滑にし、集団参加の基礎を養う観点から各項目が設定されており、人との関わりを身に付けることや、関わりを深めていくことが重要であることが分かる。

表1 特別支援学校学習指導要領 自立活動編 文部科学省(2009)

<p>3 人間関係の形成</p> <p>(1) 他者とのかかわりの基礎に関する事。 (2) 他者の意図や感情の理解に関する事。</p> <p>(3) 自己の理解と行動の調整に関する事。 (4) 集団への参加の基礎に関する事。</p>
--

また、平成24年7月に中央教育審議会より出された第80回初等中等教育分科会の報告では、「共生社会の形成に向けたインクルーシブ教育システム構築のための特別支援教育を推進する」と示されており、さらに、『「共生社会」とは、これまで必ずしも十分に社会参加できるような環境になかった障害者等が、積極的に参加・貢献していくことができる社会である。それは、誰もが相互に人格と個性を尊重し支え合い、人々のさような在り方を相互に認め合える全員参加型の社会である。このような社会を目指すことは、我が国において最も積極的に取り組むべき課題である』と述べている。

課題解決に向け、福岡市教育センター特別支援教育研究室研究紀要(2014)では、「周囲の人々が障がい者に対する配慮を行うことはもちろんのこと、障がい者自身も社会の中で積極的に活動する力が必要となる。障がい者自身が人と関わる術を身につけ自分の思いを発信していくことで、さらに必要な支援を受けやすく、また周囲の人も本人の思いを大事にした支援ができるのではないかと考える。そのためには、学校生活においても、人と場所を共有したり、人と関わりながら一緒に活動する力を身につけたりしながら、意図的に人との関りを深める経験を積んでいくことが重要である」と述べている。

これに関し村中(2014)は、授業づくりにおいて、仲間に触れる、交わる体験は不可欠であり、そのためにはまずは仲間同士がやりとりをする機会の設定が大切であると述べている。しかし、特別支援学校や特別支援学級では、仲間同士のやりとりが極端に少なく、対教師とのやりとりに終始する授業にも出会う。(中略)やりとりをする力は、自然発生的に育つものではない。「教える、身につく」という学習プロセスを再認識する必要がある。指導開始時では、教師の支援がたくさんあってよい。「どう働きかけるのか、応えるか」を教えない、伝えないで、子どもの自発的なやりとりに期待するのは適切ではない。できるようになったら少しずつ支援を弱く、または減らして、自発的なやりとり行動を促していくとも述べている。

当校の生徒も村中が述べたような傾向が見られる。生徒を見るとその意欲は教師に対して向けられることが多く、生徒同士が直接関わろうとすることが少ない。

また、長澤(2013)は、生き生きと学習に取り組む姿の連続が、社会で生きる確かな力を育むと述べている。意欲が高まる過程は、子どもが授業の序盤で活動に関心を抱き、その活動に取り組んでみることから始まる、そして、活動の楽しさを味わうことで、徐々にその学習活動独自の価値に子どもなりに気付くようになっていく。さらに、その価値同士が周囲の物や人との関係を通して結ばれることで、子どもにとって活動の目的が魅力的なものとなると述べている。

以上のことから、自分の思いを伝えたり応えたりしながら友達と協力して取り組む授業を設定し、「できる」や「楽しい」と感じる経験を味わうことができれば、生徒同士の関わろうとする姿やコミュニケーションの意欲やスキルを高めることができると考えた。

* 新潟県立上越特別支援学校

2 研究の目的

肢体不自由特別支援学校に在籍する生徒に対し、生徒同士がダイレクトに関わりながら楽しさを感じることができるゲーム的な活動を主とする授業を経験することで、友達と関わろうとする姿やそれに必要なコミュニケーションの力を育てることができるのか、授業の有効性を検証する。

3 研究の方法

田上・今田・岸田（2007）は、特別支援教育が「周囲との関係の中で生じている個々の援助ニーズに応じて、みんなで支援する」方向に転換してきており、昨今クローズアップされてきているのが「対人関係ゲーム」（表2）であると述べている。

もともと対人関係ゲームは、集団に対して何らかの不適応を起こしている子どもたちが、対人行動を含んだ遊びによって徐々に学級になじんでいくための援助方法として開発されたプログラムである。

村中（2014）は、障害のある子どもたちの中には、友達と仲良くなりたい、よい関係をもちたいと願っているが、うまくいかない子どもがいる。その要因は、対人関係において、経験が少なく、未学習の状態であると述べている。

以上のことから、対人関係ゲームを参考にしながら、友達同士が協力しながら課題を達成していく、生徒の障害や発達段階を考えたゲーム的要素を主とする活動で構成された教材を研究・開発し、実践を行った。

表2 対人関係のゲームと種類

課題	ゲームの種類	代表するゲーム
多くの人と交流する	関係する	ジャンケン列車、フルーツバスケット、だるまさんが転んだ（一部抜粋）
活動を人と楽しむ	協力する	凍り鬼、人間知恵の輪、手つなぎ鬼（一部抜粋）
	役割分担し、連携する	サッカー、2人でカンけり（一部抜粋）
人と折り合い自分と折り合う	心を通わす	よいとこ探し（一部抜粋）
	折り合う	共同絵画、2人でコラージュ（一部抜粋）

4 実践の概要

(1) 対象生徒・生徒の実態

肢体不自由特別支援学校の中学部1～3年に在籍する6名の生徒。

(2) 指導期間

平成X年9月～12月

(3) 授業・学習の形態について

平成24年度以降、各教科等を合わせて指導する教育課程の生徒と自立活動を主とした教育課程の生徒が、生徒同士の関わり・コミュニケーションをねらいとする「自立活動」の授業として、「ともだち」という授業を週1時間設定してきた。しかし、関わりやコミュニケーションをねらいとしながらも、実際の授業では美術的活動（共同制作）を主とした学習活動で、生徒同士が直接関わる場面は少ないのが課題であった。

そこで平成28年度は学部研究として、「ともだち」の授業において、「生徒同士の関わり」に重点を置いた授業づくりを核とし、見直しを図った。

学部研究における本単元の授業においては、普段この「ともだち」の授業には参加していない準ずる教育課程の生徒も一緒に活動するようにし、中学部生徒全員がお互いに関わり合うコミュニケーション場面を設定していくこととした。

(4) 研究計画について

月	内容
5	KJ法（表3）による実態分析 →新入生をモデルにしたKJ法分析導入の実習
6	全生徒の実態についての共通理解（表4） →身体面、言語・コミュニケーション、関わりの方から、課題、目標などについて提示
7～8	授業内容の検討 →生徒のコミュニケーション、関わりに関する共通理解 →授業案検討（表6）
9	授業内容の検討と生徒の目標設定について →生徒同士でどのような活動ができるのかを把握するために、昼休みに全生徒が集まって遊ぶ日「全員集合DAY」を設定する。
10～12	授業内容と指導案の検討、授業実践、研究授業 →授業後に付箋による授業記録をつけ、それをもとに話し合い、その都度改善を加えていく。

表3 KJ法による手順

- 1 カード（紙キレ）づくり
- 2 グループ編成
 - ①カードひろげ
 - ②カードあつめ
 - ③表札づくり
- 3 空中配置
- 4 A型図解
- 5 B型文章化

表4 抽出生徒Aの身体・コミュニケーション・関わりに関する実態

生徒・教育課程	身体面	コミュニケーションに関して	友達との関わりに関して
A (〇年男子) 合わせた教育課程	<ul style="list-style-type: none"> ・自走式、電動車椅子の両方を自分で操作することができる。 ・利き手は左手。主に作業学習で両手を使う場面を設定することで、右手の動きもよくなってきている。 	<ul style="list-style-type: none"> ・国語のスピーチでは、自分で意識して落ち着いて話すことができる。しかし、それ以外の場面では、感情的になったり、早口であったりして分かりにくいことがある。また、独自の言い回しであったりするため、周囲の人に伝わりにくいことが多い。 ・休み時間には自分の興味ある分野の話を教師に一方的に伝えることが多い。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分から友達に挨拶したり、用件があるときは話し掛けたりする姿が見られるが、ほとんどは対教師との会話が多い。 ・朝や帰りの会の司会進行では、友達の動きを見て、その場面に合った指示をパターンで覚え、出せるようになってきている。 ・学級の中ではリーダー的な役割を担うことが多い。

(5) 生徒の関わりの実態

表4から、生徒Aの他者への関わりやコミュニケーションの実態が明らかになった。長崎自立活動研究会(2010)は子どもの実態や目標に即したより具体的な学習内容を以下のように示している。これを利用し、「大人とのかかわりはもてるが、子ども同士での関わりがほとんど見られない」という生徒の割合を算出した。また、「ともだち」の授業で今までに行ってきた学習内容に下線を、研究授業で取り組みたい内容に二重線を引いて示した(表5)。

表5 人間関係の形成 他者とのかかわりの基礎にすること<人への関心>

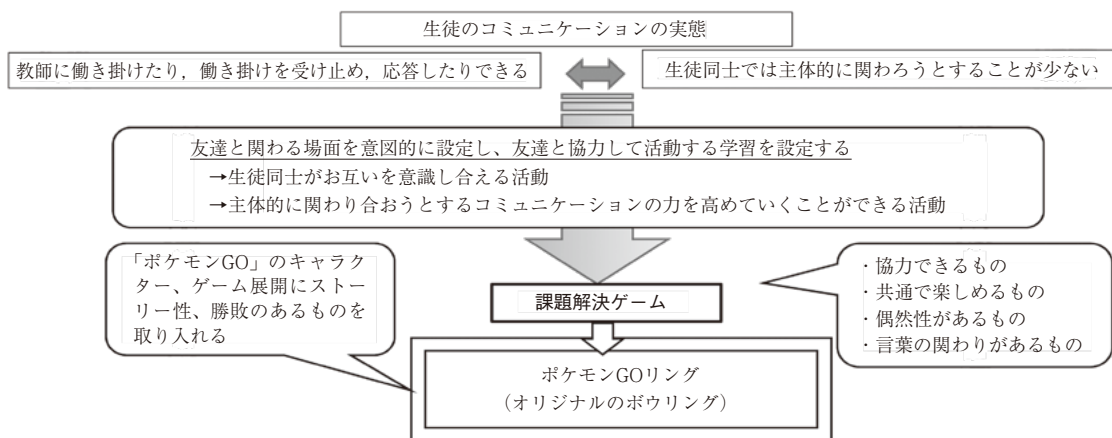
実態	(1) 学習内容 ①手だて ・配慮事項
<p><人への関心></p> <ul style="list-style-type: none"> ・大人とのかかわりはもてるが、子ども同士でのかかわりはほとんど見られない。(割合：83%) 	<p><人への関心> (4) 友達とのかかわりを増やす。</p> <ul style="list-style-type: none"> ①教師や友達など複数での活動をする。 ②友達の名前を呼んだり、手をつないだり、握手をしたりする場面を設け、相手を意識しやすい活動をする。 ③教師が仲立ちをして、子ども同士が触れ合う活動をする。 ④<u>友達とペアになる活動やチームで活動する機会を設け、友達とかかわりを深める体験をする。</u> <ul style="list-style-type: none"> ・手をつないで歩いたり、二人で協力して物を運んだりする機会を増やし、友達と一緒に活動することを意識させるようにする。

(6) 授業づくりの詳細

友達同士ダイレクトに関わりコミュニケーションを促す活動として、生徒同士が協力しなければ達成できないような課題解決ゲームを設定し、たくさん解決するほどその後設定されているボウリングで有利になるようなゲームの構成を考えた。

生徒3名ずつの2チームによる対戦形式として、互いのチームの進行や勝敗を意識できるようにし、リーダー性を育てたい生徒、友達に応答したり働き掛けたりしてほしい生徒など、発達段階を考えてチーム編成を行った。生徒たちが大好きなボウリングや、「ポケモンGO」のキャラクター、さらにゲーム展開にストーリー性を取り入れることで、生徒の意欲、関心が高まり、楽しみながらコミュニケーションを図ることができると考えた(表6)。

表6 授業ができるまで




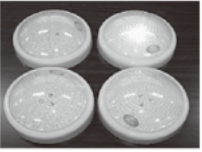
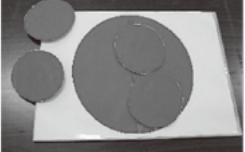
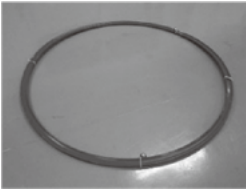




(7) 教材教具の工夫と改善

生徒同士が協力しなければ達成できないような課題とはどのようなものか全職員で検討した。その結果、一人一人の生徒の実態をふまえながら以下の4点を考慮して、教材を開発した(表7)。

- ①発語がない、かつ、字が読めない生徒でも全員ができるもの。

- ②肢体不自由のある生徒が、身体の動きで可能な範囲でできるもの。また、移動せず、その場でできるもの。
 ③短時間でできるもの。(課題を多く解決すると、次のボウリングで有利になるため)
 ④終わり(完成形)の分かりやすいもの。

表7 開発した教材の内容と工夫点

	内 容	○ゲームの趣旨 ・教材教具の工夫
ミ ッ シ ョ ン 選 択	<ミッションボール> ○ミッション(課題)が書かれたボールを生徒が引き、そのミッションのゲームを友達と行う。 ・どの生徒も持ちやすい形状であるボールを使用する。 ・2チームの生徒の実態に応じ、入れ物の形態、素材を変える。	
課 題 (ミ ッ シ ョ ン)	<タッチライト> ○チーム全員が押して、光らせることができたからクリア。 ・弱い力でも押すと光るライトを使用。 	<色合わせ> ○大きな丸の中に小さな丸を置くことができたからクリア。 ・小さな丸が大きな丸の中に入るように、大きな丸を大きいものにする。 
	<フラフープ> ○チームの友達と一緒に5秒持ち続けることができたからクリア。 ・音が出るものを好む生徒が意欲をもてるようフラフープに鈴を付ける。 	<くじびき> ○チーム全員、同じ色が揃ったらクリア。 ・生徒の実態により持ち手を変える。 ・生徒の好きなキャラクターのイラストを貼り付ける。 
	<握手> ○順番に隣の友達と握手し、一周したらクリア。 ・今までの学習で経験のある活動を取り入れる。 	<ボール回し> ○隣の友達に回していく。一周したらクリア。 ・今までの学習で経験のある活動を取り入れる。 
G O リ ン グ	①ミッション(課題ゲーム)を達成した数だけ、ボールをもらえる。 ②チームみんなで一斉に力を合わせてボールを置く部分を押し上げる。 ③3回転がしてピンを多く倒したチームの勝ち。 ・多くのボールを使うとピンが倒れやすいことから前の課題ゲームでたくさん解決しようと意欲もてる。 ・スロープのボールを置く部分を生徒が同時に持ち上げることで、ボールが勢いよく転がり、得点につながるようになっている。 ・ピンのペットボトルには、生徒の好きなポケモンの様々なキャラクターを貼る。	

(8) ゲーム「ポケモンGOリング」のルール

① 課題解決ゲーム(ミッションゲーム)

課題を解決(ミッションクリア)できた分だけ次の「GOリング」(ボウリング)で使うボールを手に入れることができる。

→決められた時間内に、より多くの課題解決をするために生徒同士協力することが必要。

② ボウリング(GOリング)

多くピンを倒したチームの勝利。

→ボールが置かれた台を一斉に上げ、ボールを転がすとボールの方向が定まったり勢いがついたりしてよく倒れる仕組み。

(9) 人的支援の工夫・改善について

生徒一人一人のコミュニケーションスキルを上げ、意欲を高めるような教師の支援(表8-1, 8-2)について共通理解を図った。

表8-1 コミュニケーションスキルを上げる人的支援

①生徒一人一人へ同じチームの友達との関わり方を示唆 →できたら褒める ②短い言葉掛け ③身体支援を減らしていく ④生徒との適度な距離を保つ

表8-2 コミュニケーションへの意欲を高める人的支援

①リーダーの自覚を高められるような声掛け。 ②即時、評価。即時、称賛。 ③楽しい雰囲気を持続する。 ④正しい手続きによる教師への依頼に積極的に協力する。

(10) 授業改善について

毎時間の授業記録とビデオ検証から、授業改善を行っていった。職員の負担を増やさないこと、そして一枚で見やす

い記録用紙にするため、付箋を貼って活用した。

5 結果

(1) 授業の改善内容について

	主な学習内容	・主な課題や改善策 ◎変容
11月10日	ポケモンGOリングのゲームのやり方を知ろう	・2～3種類のミッションゲームの練習では、初めてなので時間が掛かる。授業時間以外にも週に2日昼休みに生徒が集まり、繰り返し練習をしてゲームを覚えるとよい。
11月17日	ゲームのやり方を覚えよう1	・ミッションの道具の準備を生徒が行うと大変時間が掛かり、活動が止まってしまう。道具の準備は生徒からの依頼を受けて教師が行う。 ・GOリングの魅力があまり感じられない。ピンの間隔や重さを工夫する。また、たくさん倒すための工夫を両チームが考えるようになるとうい。 ・ミッションを覚えることと、リーダーの友達への言葉掛けが大変であるように思われるが、職員が楽しい雰囲気づくりに努めることで、生徒にも楽しさが伝わるようにする。
11月22日	ゲームのやり方を覚えよう2	・今後はビデオを撮って、検討を行う。 ・ミッションが置かれている机の大きさや位置など、両チームの生徒の実態に合わせて変える。
11月24日	みんなで協力してゲームしよう1	・MT, STの役割が明確でないときがある。全体の場面ではMTが注目を促す。MTが注目を促しても注視できないときやチーム別の活動では、STが中心となって支援を行うことを再確認する。 ◎GOリングではストライクやスピアを出すために、生徒が工夫する姿が見られた。
12月1日	みんなで協力してゲームしよう2	◎生徒たちはミッションゲームの進め方に慣れ、ゲームをクリアする速さが速くなった。 ◎主体的な友達への働き掛けも多く見られるようになった。 ◎始め、ミッション、GOリングそれぞれでMTが中心になり、めりはりがある流れだった。また、STが必要な場面以外では生徒と上手に距離を置いている。言葉掛けの仕方が端的になり、生徒にも伝わりやすい。
12月6日	協力してたくさんのゲームをしよう1	◎生徒たちの動きがスムーズになった。 ◎ゲームを楽しむ姿が見られるようになった。特にGOリングの対決は両チームともほぼ互角で、生徒同様職員も楽しみ大変盛り上がった。
12月15日	協力してたくさんのゲームをしよう2	◎GOリングに向け、課題解決ゲームをたくさん解決しようと、リーダーを中心に意欲的に活動する姿が見られた。また、GOリングでは、「勝ち」を意識しながら両チームとも相手チームの動きを見ながら活動した。

(2) 生徒の変容から（抽出生徒Aと同じチームの友達Bの様子や課題、改善策）

11月17日

生徒Aの様子	生徒Bの様子	主な課題や改善策
<ul style="list-style-type: none"> ・友達への指示、言葉掛けが適切でないことがある。 ・同じチームのCが反応しやすい、「〇〇する人？」という言い方を覚え、できるだけ大きい声で話そうとしていた。 ・教師が言葉掛けの例を示すと、友達に「Bさん、〇〇していいですか？」と質問した。 ・ミッションのくじを引く場面で「引きたい人、いませんか？」と友達に聞いたが、友達の反応が薄い。 	<ul style="list-style-type: none"> ・先週欠席のため、初めての活動。GOボウリングはボウリングの経験があるので、やり方はおよそ理解して活動していた。 → 課題解決ゲーム（ミッション）の場面では、リーダーのAから繰り返し声を掛けられると聞いている様子であった。 	<ul style="list-style-type: none"> ・Aには、「次は〇〇さんです。△△してください。」など、言葉掛けのパターンを明示する。 ・AにはBに伝わりやすい、「〇〇さん…」と名前を呼んでから伝える言葉掛けの仕方を教える。 → ミッションのくじをリーダーが指名する。

11月24日

生徒Aの様子	生徒Bの様子	主な課題点や改善策
<ul style="list-style-type: none"> ・GOリング（ボウリング）において生徒が一斉に手を動かす場面で、「やりますよ。」と言葉掛けした。 ・ミッションのくじ引きの場面で、「〇〇さん、引いてください。」と、一人ずつ指名した。 	<ul style="list-style-type: none"> → 「やりますよ。」の言葉掛けでは動こうとしない。 ・くじ引きの時に、自分の引きたいくじがあるため、自分の出番でないのに、手が出てしまうことがある。 ・ミッションのくじ引き後、ミッションボールを自分からAに渡す。 	<ul style="list-style-type: none"> → 普段聞き慣れている「せーの」という言葉掛けに替える。 → ルールを守ることができるよう、ルールを紙に書いて示したり言葉掛けしたりする。

12月1日

生徒Aの様子	生徒Bの様子	主な課題や改善策
<ul style="list-style-type: none"> ・相手チームのリーダーが同じチームの友達に呼び掛ける言葉を聞き、同じように声掛けをした。 ・教師に促されなくても、「Bさん、〇〇してください。」と自分から声掛けをした。 	<ul style="list-style-type: none"> ・やること分かってくる。促されなくても自分から手を叩く（「はい」の返事のサイン）ことが多かった。 → Aの声掛けで、ミッションボールを見せたり、楽器を受け取ったりした。 	<ul style="list-style-type: none"> ・お互いのチームリーダーが相手チームを意識してゲームを進める姿が見られることから、相手チームとの活動距離や場の設定を工夫する。 ・BとCは発語がないため、Aが注目してほしいときに、BやCへの身体支援（肩を軽くトントン叩く）も有効であると考えられる。

12月 6日

生徒Aの様子	生徒Bの様子	主な課題や改善策
<ul style="list-style-type: none"> ・指示の音が大きく友達に聞こえやすかった。→ 自分で指示を出す回数が増えた。 ・チームで団結できるように「エイエイオー！」と掛け声を掛けた。 ・Dがチームメンバーに話している指示などを聞いて、同じように伝えた。 	<ul style="list-style-type: none"> ・くじを引くときにAが「Bさん」と呼ぶと、Aの顔を見た。 ・Aの掛け声や拳手した姿を見て、続いてBも片手を挙げた。 ・A、Cとのタッチがスムーズになった。 	

6 まとめ

(1) 活動と支援の工夫の成果

① 生徒の変容について

以前は見られなかった生徒同士のつながりが見られるようになってきた。発達段階を考えてチーム編成を行ったことで、リーダー性を育てたい生徒2人はゲームの場面や友達に応じた声掛けの仕方を覚え、自分から関わる事ができた。そして回を重ねるごとにリーダーとしての自覚が生まれ、活動をリードしていった。リーダーは自分の働き掛けに友達が反応するようになると嬉しく感じ、コミュニケーション活動が活発化していった。

友達に対して応答したり働き掛けたりしてほしい生徒に関しては、ゲームを繰り返し練習することが有効であった。それにより活動の見通しをもったり活動の楽しさを感じたりすることができるようになり、リーダーから働き掛けられると応答したり自分で働き掛けたりする姿も見られるようになった。

② 教材・教具について

生徒みんなができて、興味を引きつける教材・教具（課題解決ゲーム、「GOリング」）を開発することで、生徒は意欲的に活動に取り組むことができた。また、ゲームのルールが分かりやすいことから、学習活動の見通しをもたせることができた。さらに、友達と共に活動することで、友達と楽しい雰囲気を感じながら、ダイレクトな関わりを生み出すことができた。

③ 場の設定について

授業に加え、週2日の昼休みに取り組む場面を設定することで、比較的短い期間で活動への見通しをもつことができ、教師の支援を徐々に減らしても、生徒同士が友達と関わるできるようになった。

④ 教師の役割について

学部の全教育課程の生徒と一緒に授業を設定したことで、他学級の生徒の様子も分かり、普段漠然と見取っている生徒のコミュニケーションにおける実態を改めて見直すことができた。さらに、めざす生徒の姿や活動の内容などについて事前に共通理解を図ることで、生徒は成功体験を積みやすくなった。特にリーダー性を育てたい生徒に関しては、達成感や自信を感じてコミュニケーションの力を育てることができた。そして他の生徒にとっては、教師が楽しい雰囲気づくりに努めたことで、笑顔や発声や言葉、身体の動きなどの自発的な意思の表出が見られた。

(2) 今後の課題

生徒のコミュニケーションの力を育てることができるソーシャルスキルトレーニングのような学習の必要性を感じる。また、障害の重い生徒にとっては、教師の多くの支援がなければ、活動が難しい部分もあった。そのような生徒への活動内容を検討する必要があると考える。

生徒同士がダイレクトに関わるこのような授業が初めてであったため、どのように活動を進めていけばよいのか、教師が丁寧に道筋を示した。その結果、生徒同士の関わる場面が整然としたところもあった。今後、さらに高い次元での「関わり」を求めるならば、生徒同士の活発なやりとりを引き出すことができるような、支援の工夫が必要である。また、教師の言葉掛けや支援が有効なのかを検討する時間の確保も必要である。

引用文献・参考文献

文部科学省（2009）『特別支援学校学習指導要領解説 自立活動編』。

福岡市教育センター特別支援教育研究室（2014）「特別支援教育における身近な人との関りを深める指導の在り方－個に応じた環境づくりの工夫を通して－」。『平成26年 研究紀要』946. 1p

村中智彦（2014）「子どもの多様性を生かし、学び合い、共に育つための工夫」。『実践障害児教育』。494. 21～24 pp

長澤正樹（2013）「特別支援教育 意欲を育む授業－授業づくりの五つの視点－」。『ジアース教育新社』。

田上不二夫・今田里佳・岸田優代（2007）「特別支援教育コーディネーターのための対人関係ゲーム 活用マニュアル」。『東洋館出版社』。

長崎自立活動研究会（2010）『自立活動学習内容要素表』。