

自閉症の特性に応じた「遊びの指導」についての一考察

特別支援教育部 研究員 相 根 良 平

要約

知的障害を伴う自閉症の児童生徒に各教科等を合わせた指導を実施する際の留意点についての研究は全国的にほとんどない。そこで、本研究では、各教科等を合わせた指導の一つである遊びの指導に焦点を当てて、指導の際の留意点について研究することとした。

文献検討と授業研究を通して、知的障害を伴う自閉症の児童に遊びの指導を実施する際の留意点についてまとめ、資料「自閉症の特性に応じた遊びの指導を実践するために」を作成した。

キーワード：自閉症、知的障害、各教科等を合わせた指導、遊びの指導、授業研究

1 はじめに

知的障害と自閉症は全く異なる障害である（独立行政法人国立特別支援教育総合研究所：2007）。そのため知的障害を伴う自閉症の児童生徒への教育の専門性は、従来知的障害養護学校で培われた専門性を参考にしながら、新たに開発していくことが必要であることが指摘されており（独立行政法人国立特別支援教育総合研究所：2007、太田正巳：2011 等）、それにかかわる様々な研究がこれまで行われてきた（東京都立青山養護学校久我山分校自閉症教育プロジェクトチーム：2008、文部科学省：平成 22 年度～平成 23 年度実施事業等）。その一方、知的障害に対応した教育課程である各教科等を合わせた指導を知的障害を伴う自閉症の児童生徒に実施する際、どのようなことに留意すべきかについて言及された研究は全国的にほとんどない。

また、現在、京都府立特別支援学校では、知的障害を伴う自閉症の児童生徒が多数在籍しており、その多くが各教科等を合わせた指導の授業を受けている。

上記の現状から、本研究では各教科等を合わせた指導の一つである遊びの指導を知的障害を伴う自閉症の児童に実施する際の留意点について検討したいと考える。

2 研究の目的と方法

知的障害を伴う自閉症の児童に、遊びの指導を行う際の留意点について検討し、学校現場で活用しやすい資料としてまとめることを目的とする。

研究の方法としては、まず文献検討を行い、知的障害を伴う自閉症の児童に遊びの指導を行う際の留意点についてまとめた資料を作成する。その後、その資料を用いて授業研究を行い、資料の有用性の検討と改善を行う。なお、文献検討、授業研究それぞれの具体的な方法については後述する。

3 文献検討

(1) 文献検討の目的と方法

知的障害を伴う自閉症の児童に遊びの指導を行う際の留意点について簡潔にまとめることを目

的とする。

文献検討の方法については、次の2つの手順で行うこととする。

ア 自閉症のある児童の遊びの特徴や、遊ばせる時の留意点について言及されている書籍を10冊以上集積し、それらをもとに、自閉症のある児童へ遊びの指導を実施する際の留意点についてまとめる。また、それぞれの留意点について、理由と具体的な例を挙げる。

イ 上記の方法でまとめた内容を、イラスト等を使って、視覚的に分かりやすい資料にする。

(2) 結果

自閉症の障害特性や、自閉症のある児童生徒への指導法について記述された17の文献（引用・参考文献参照）から、遊びの指導の指導上の留意点と考えられるものをまとめた。また、それぞれの留意点に対して、その理由と具体例を挙げた（表1）。

また、表1の内容をイラスト等を使って、視覚的に分かりやすいように編集した（資料3-2、資料3-3）。

4 授業研究

(1) 授業研究の目的と方法

文献検討で作成した資料（資料3-2、資料3-3）（以下「作成資料」）をもとに授業研究を行い、作成資料の有用性の評価と改善点を検討することを目的とする。

授業研究の方法は次の4つの手順で行うこととする。

ア 京都府立特別支援学校で、自閉症のある児童に遊びの指導の実践を行っている教員を対象に、研究協力を依頼する。

イ 作成資料をもとに、研究協力者と一緒に、3回の授業研究を実施する。

ウ 授業研究実施後、研究協力者に聞き取りを行い、作成資料の有用性を評価する。

エ イとウの結果をもとに作成資料を改善する。

(2) 授業研究の概要

京都府立宇治支援学校の小学部に研究協力いただいた。研究協力学級の概要を表2に示す。授業研究については、表3のと通りの日程で行った。

授業研究の際には、授業者及び授業参観者が「遊びの指導 授業評価及び改善シート」（資料1）によって授業評価を行い、授業検討の際に活用した。

授業研究の際の、学習指導案、「遊びの指導 授業評価及び改善シート」の記入内容、授業の改善点を資料2-1～資料2-3に示す。なお、3回目の授業研究の際は、授業者への聞き取りを行ったため、授業検討は行っていない。授業研究全体を通して、授業を改善した主な内容は表4のとおりである。

(3) 授業者への聞き取り

3回の授業研究終了後、学級担任2名に半構造化面接による聞き取りを行い、作成資料の有用性を検討した。実施した半構造化面接の質問内容と、それに対する回答を表5にまとめる。

表 1 自閉症のある児童に遊びの指導を実施する際の留意点

留意点	具体例	理由 (障害特性)	参考文献
1 「動」と「静」のメリハリのある授業をつくる。	・授業の最初に十分に体を動かす。 ・「動」の活動と「静」の活動を交互に行う。	発達障害のある児童の場合、特定の感覚を感じ取りにくい場合がある。一定量感覚刺激があることで、落ち着いて活動できることがある。	灘裕介 (2012) 京都府作業療法士会特別支援教育 OT チーム コロロ発達療育センター (2013b) コロロ発達療育センター (2014)
2 BGMを効果的に活用する。	・「鬼ごっこの音楽」「休憩の音楽」等流し、何をやる時間なのかを分かりやすくする。 ・音楽が1曲終わるまで活動を続ける設定をする。	周囲の様子から「今、何をすべきなのか」を読み取る力が弱いことがある。音楽を使って、活動の内容が分かるようにしたり、時間の見通しを持たせたりすることも有効である。	ノースカロライナ大学医学部精神科 T E A C C H 部 (2013) 佐々木正美 (2011) 京都府総合教育センター (2013)
3 「何をすればいいのか分からない時間」をなくす。	・児童が待つ時間をできる限りなくす。		コロロ発達療育センター (2013a)
4 適切な姿勢で話を聞かせる。	・ルールの説明をする時に、安定した姿勢で話を聞かせる。 ・視覚的に興味を引く教材を活用する等して、児童の注目を指導者に集めてから、話をする。	指導者の指示を児童に理解させるためには、まず指導者に注目できる姿勢を児童にとらせることが大切である。	内山登紀夫 (2009) 京都府作業療法士会特別支援教育 OT チーム
5 勝ち負けにこだわらないゲームを設定する。	・「ブービー賞」や「ラスト賞」などを作り、負けても楽しいルール設定をする。	友だちとの競争や、ゲームの勝ち負けに強くこだわることがある。ルールを工夫したり、あらかじめ負けることもあることを伝えて心の準備ができるようにしたりすると良い。	藤村出 (1999) 麻生武 綿巻徹 (1998)
6 余暇につながる活動を考える。	・遊びの指導で行った遊びを、休み時間の余暇につなげる。 ・家庭での余暇につながりそうな物を題材にする。	年齢が高くなるにつれ、適切に余暇を過ごせる力の重要性は高くなっていく。余暇につながる活動のレパートリーを増やしておくことも重要になってくる。	アイリーサ・ギャニオン (2011) 内山登紀夫 (2009)
7 遊びに児童が興味関心を持っているものを取り入れる。	・好きなキャラクターのイラストを遊びの中に取り入れる。 ・好きなテレビ番組のフレーズを使う。	児童が興味を持っていることを活動の中に取り込むことで、遊びや学習に興味を持つことがある。	トニー・アトウッド (2012) 佐々木正美 (2011) 内山登紀夫 (2009) ジェニファー・L・サブナー プレンダ・スミス・マイルズ (2006) 自閉症教育推進プロジェクトチーム (2005)
8 ゲームのルールをイラストなどで視覚的に提示する。	・絵カードでルールを説明する。 ・タブレット端末を使って動画でルールを説明する。	言葉による説明よりも、イラストや写真などを使って説明した方が理解しやすい場合が多い。	
9 視覚的に分かりやすい教材を活用する。	・鬼ごっこで、誰が「鬼」の役をしているのか見て分かるように、鬼のお面をする。	物事の順序や時間の感覚、暗黙のルール等も、視覚的にわかりやすくすることで、理解しやすくなる。	
10 授業のスケジュールを視覚的に提示する。	・授業のスケジュールを黒板に書く。 ・「冒険の書」という形でスケジュールを見せる。		
11 どの活動をするのか事前に選択させる。	・たくさんある遊びのコーナーの中から、やりたい活動を活動の前に選択させる。	「なにをしてもいい時間」になると、何をすればいいのか分からず混乱したり、不適切な行動をしたりすることがある。	ノースカロライナ大学医学部精神科 T E A C C H 部 (2013) 佐々木正美 (2011) 京都府総合教育センター (2009)
12 自己肯定感や達成感が味わえるようにする。	・「〇〇を助けよう！」などの授業をつくり、児童が「ありがとう」と言われる遊びを設定をする。	人に褒められたり、感謝されたりすることで、意欲や能力が伸び、本人の自信につながる。少しでもうまくできたらすぐに褒める等、頻繁に褒めることが効果的である。	内山登紀夫 (2009) ラッセル・A・パークレー (2000)

表2 研究協力学級概要

学校	京都府立宇治支援学校	
学部・学年	小学部	3年
在籍児童	知的障害を伴う自閉症の児童	4名
	知的障害児童	1名
学級担任	2名	

表3 授業研究日程

日程	内容
平成27年9月18日	学級担任との打合せ
平成27年9月28日	授業参観 授業検討
平成27年10月19日	授業参観 授業検討
平成27年10月26日	授業参観 授業者への聞き取り

表4 授業改善の内容

時間	内容	理由	対応する表1の項目
導入時	机を使わずに椅子のみを使って座らせる。	姿勢が崩れたときに、さりげなく姿勢を維持できるように支援しやすくするため。	4：適切な姿勢で話を聞かせる。
	こぶたやオオカミのワッペンや帽子をつける。	視覚的に、自分の役割が分かるようにするため。頭の触覚が過敏な児童は帽子ではなく、ワッペンを使用した。	9：視覚的に分かりやすい教材を活用する。
展開	指導者による手本の時間を短くする。	児童の活動時間を長くとれるようにするため。	3：「何をすればいいのか分からない時間」をなくす。
	こぶた役の児童全員でわらの家、木の家、レンガの家を作る。	全員で家を作ることで、できるだけ待ち時間を少なくするため。全員で活動できるようにするために、教材の量を増やしたり、内容を変更したりした。	
	オオカミが登場する場面、オオカミから逃げる場面、オオカミから逃げ切った場面にBGMを流す。	何をする場面なのか理解しやすくするため。	2：BGMを効果的に活用する。
	オオカミから逃げる時間を長くする。	十分な身体活動を保障するため。	1：「動」と「静」のメリハリのある授業を作る。

表5 半構造化面接の質問項目とその回答

質問内容	回答
今回の授業検討は授業改善の役に立ったか。	- 自分たちでやっているときは、客観的な視点がもてなかったので、客観的なアドバイスをもらって実践につながった。そうすることで、児童が分かって動ける授業にできた。 - アドバイスを受けて、やってみて授業を変えたところや、やっぱりうちの学級では変えない方がいいなというところを担任で話し合って考えることができた。
資料の12の項目は授業改善の役に立ったか。	- BGMっていいなって感じました。逃げる音楽を使うことでオオカミから逃げるということが分かったり、ファンファーレが鳴って、オオカミから逃げ切れたということが分かったりして、児童が分かって動けるようになった。 12のポイントは参考にはなった。しかし、全ての授業に全てが当てはまることは難しいと思う。 - 例の中に、お面をつける等と書いてあるが、児童によっては感覚過敏で付けられないことがある。視覚的にお面を付けることはいいけれど、感覚過敏で難しいということも書いておくといいと思う。
自閉症のある児童への遊びの指導についてさらに知りたいことはあるか。	- 自閉症の児童と、ダウン症の児童とは遊び方が明らかに違う。ダウン症の児童は自分でセリフを考えて遊んでいた。 - 重度の子どもたちの遊びって何なのかということを考えた。(障害が重度の子どもが)自分から楽しむ遊びを作ることって難しいと感じた。 - みんなに当てはまる遊びってなかなか難しい。お話し遊びが好きな児童もいるし、そういった流れが分かりにくい児童もいる。
自閉症のある児童への各教科等を合わせた指導についてさらに知りたいことはあるか。	合わせた指導の中で、遊びの指導が一番イメージしにくい。遊びの指導についてもっと知りたい。

(4) 考察及び資料の改善

作成資料で挙げた 12 の項目は、全ての授業で全ての項目について検討するものではなく、授業内容や児童の実態に応じて必要な項目について検討すべきものであると考える。本研究の授業研究でも、12 の項目のうち、5 つの項目の視点に絞って授業改善を行った。このことについては作成資料には明記されていないため、そのような適切な資料活用の仕方についての解説を付け加える必要があると考えた。

また、授業研究後の聞き取りから、作成資料を使った授業改善は一定有効であるが、遊びの指導の授業づくりの基本的な考え方について解説することで、より活用しやすい資料になると考えた。

そこで、作成資料に次のような修正を行った。

ア 作成資料で挙げている 12 の項目は全ての項目を必ずしも全てを常に検討するのではなく、児童の状況に応じて必要な項目のみを参考にする使い方が適切であることを表紙に表記した。

イ 具体例は全ての児童に当てはまるものではなく、児童の実態に合わせて工夫する必要があるものであることを表紙に表記した。

ウ 学習指導要領を参考にし、遊びの指導の目標の立て方や遊びの指導の授業内容の考え方についてまとめて、裏表紙に表記した。

以上の変更を加え作成したものを資料「自閉症の特性に応じた遊びの指導を実践するために」として資料 3-1 ～資料 3-4 に示す。

5 まとめ

研究の結果、知的障害を伴う自閉症の児童に遊びの指導を実施する際の留意点を資料「自閉症の特性に応じた遊びの指導を実践するために」としてまとめることができた。これまで知的障害を伴う自閉症の児童への遊びの指導について言及された文献はほとんどなかったため、留意点についてまとめられたことは一定の成果であると考ええる。

研究課題としては、文献検討における文献の検索が網羅的でないことや、授業研究が一事例のみであることが挙げられる。今後さらに検討・改善されていくことが望ましいと考える。

引用・参考文献

(表 1 の作成に参考にした資料)

- アイリーサ・ギャニオン（著）門眞一郎（訳）（2011）：パワーカード アスペルガー症候群や自閉症の子どもの意欲を高める視覚的支援法．第 1 章．明石書店．P 3-18
- 麻生武 綿巻徹（編）（1998）：遊びという謎 シリーズ 発達と障害を探る 第 2 巻．ミネルヴァ書房 第 5 章 自閉症をもつ人への「遊び」の支援．P 115-139
- 内山登紀夫（監修）安倍陽子・諏訪利明（編）（2009）：こんなとき、どうする？発達障害のある子への支援 [小学校]．ミネルヴァ書房．P 12-95
- 京都府作業療法士会特別支援教育 OT チーム 平成 22 年度日本作業療法士協会作業療法推進パイロット事業助成：特別支援教育に活かす作業療法士の知と技．京都府作業療法士会ホームページ．
<http://www.h3.dion.ne.jp/~kot/download/download.html>
- 京都府総合教育センター（2009）：特別支援教育コーディネーター必携 自閉症のある子どもへの支援ガイドブック．～自閉症の理解を深め、対応を改善するために～．

- 京都府総合教育センター(2013):ユニバーサルデザイン授業～発達障害等のある子どもを含めて、
どの子にもわかりやすい授業～.
- コロロ発達療育センター(2013a):発達プログラム No. 129. 上手なかかわり方 Part 2
- コロロ発達療育センター(2013b):発達プログラム No. 130. ホームプログラムとデイリープログラム
- コロロ発達療育センター(2014):自閉症・発達障害の療育 適応力を育てる. コロロ発達療育センター 社会福祉法人コロロ学舎主催研修配付資料.
- 佐々木正美(監修)(2011):自閉症の本. 主婦の友社.
- ジェニファー・L・サブナー ブレンダ・スミス・マイルズ(著)門眞一郎(訳)(2006):家庭
と地域でできる自閉症とアスペルガー症候群の子どもへの視覚的支援. 明石書店.
- 自閉症教育推進プロジェクトチーム(編著)(2005):はじめての自閉症学級 新たな自閉症教育の
取組. ジアース教育新社. 4章. 小学部の自閉症学級. P79-166
- トニー・アトウッド(著)内山登紀夫(監訳)八木由里子(訳)(2012):アトウッド博士の自閉
症スペクトラム障害の子どもへの理解と支援 どうしてクリスはそんなことをするのか?. 明石書店.
- 灘裕介(2012):感覚統合の基礎知識. 京都府立舞鶴支援学校校内研修配付資料
- ノースカロライナ大学医学部精神科TEACCH部(編)腹巻繁(訳)(2013):見える形でわか
りやすく TEACCHにおける視覚的構造化と自立課題(第九刷). エンパワメント研究所
- 藤村出(著者)福田年之(編集)(1999):朝日福祉ガイドブック 自閉症のひとたちへの援助シス
テム TEACCHを日本でいかすには. 朝日新聞厚生文化事業団. 第6章. P77-86
- ラッセル・A・バークレー(著)山田寛(監修)海輪由香子(訳)(2000):ADHDのすべて.
ヴォイス. 第九章. P254-267

(その他)

- 太田正巳(2011):特集 自閉症の子どもにこそ生きる力を育む生活単元学習を. 自閉症教育の実践
研究 11月号. P5-11
- 京都府総合教育センター(2014):「各教科等を合わせた指導」ガイドブック 子どもたちの笑顔
が輝く授業を目指して
- 東京都立青島養護学校久我山分校自閉症教育プロジェクトチーム(2008):はじめての自閉症学級
小学1年生. ジアース教育新社
- 徳永豊 木村宣孝(2007):自閉症の特性に応じた教育課程の在り方に関する考察-我が国における
知的障害養護学校の実践とイギリスにおける取組からの考察-. 国立特殊教育総合研究所研究紀要.
34巻. P35-49
- 独立行政法人国立特別支援教育総合研究所(2008):自閉症教育実践マスターブック-キーポイント
が未来をひらく-. ジアース教育新社
- 文部科学省 平成22年度～平成23年度実施事業 自閉症に対応した教育課程の編成等についての
実践研究
http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/tokubetu/main/006/1294949.htm
http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/tokubetu/main/006/1321957.htm
- ヤニク・バイヤ ローネ・ガメルトフト(著)井上洋平 荒木穂積(訳)(2008):自閉症と遊び.
クリエイツかもがわ.

遊びの指導 授業評価及び改善シート

全体的な印象

--

授業に参加した <u>児童全員が、</u> 教師と児童あるいは児童同士で積極的に遊べていた。	4 3 2 1 -----
	(理由)
授業に参加した <u>児童全員が、</u> 身体を活発に動かして遊べていた。	4 3 2 1 -----
	(理由)
授業に参加した <u>児童全員が、</u> 意欲的に自分から遊びに取り組んでいた。	4 3 2 1 -----
	(理由)
授業に参加した <u>児童全員が、</u> 色々な体験をすることができていた。	4 3 2 1 -----
	(理由)

4 強く思う 3 そう思う 2 あまりそう思わない 1 そう思わない

次の授業に向けて

--

- 1日時平成 27 年 9 月 28 日（月）10:50～11:30
- 2場所3－3 教室
- 3対象児童小学部 3 年 3 組 児童 5 名
- 4単元名お話遊び『5 匹のこぶた』
- 5本時の目標
 - ・3 匹のこぶたのお話を見たり聞いたりして楽しむことができる。
 - ・自分の役割が分かり、友だちと協力して家を作ったり、壊したりすることができる。
- 6展開

時間		学習内容	備考	準備物
導入	10:50	・あいさつをする。 ・今日の予定の確認 ・机を少し下げる。	できる児童があいさつをする。 ホワイトボードに簡単な予定を提示する。	予定表
	10:55	・ 5 匹のこぶたのお話を見る。 ・こぶた役の児童が自分の役割の家を作る。 ・できた家をオオカミ役の児童がバランスボールを転がして壊す。 ・家が壊れたら、教室の中を走って、オオカミから逃げる。	指導者がこぶた役とオオカミ役にわかれて、実際の動きの見本を示す。 役割表で役割を確認する。 オオカミ…A 児 わらの家のこぶた…B 児、C 児 木の家 のこぶた…D 児、E 児 レンガの家のこぶた…B 児、C 児、D 児、E 児	おうちをつくろう C D わらの家 木の家 レンガの家 役割表
展開				
まとめ	11:20	・まとめ ・次回の予告 ・おわりのあいさつ	時間があれば感想を聞く。 できる児童があいさつをする。	評価カード

授業評価及び改善シートによる授業評価の結果

評価項目		授業者 1	授業者 2	参観者
授業に参加した全員が教師と児童あるいは児童同士で積極的に遊んでいた。	評価	2	2	2.5
	理由	要所要所でできていたように思うが、全員がといわれると・・・	少しずつ分かってきたよ うな所もあるが、全員ではない。	児童同士ではな いが、劇の中に巻き込んで活動できていた。
授業に参加した児童全員が、身体を活発に動かして遊んでいた。	評価	2	2	2.5
	理由	上と同じ。	もう少し動線や体を動かす場面があってもよいのか。	全体的な活動量は少ない。見ている時間が長いか。
授業に参加した児童全員が、意欲的に自分から遊びに取り組みていた	評価	2	2	3
	理由	できていた所もあった。	自分からは全員ではない。	よく見ていたと思う。参加の仕方が分かって活動していたと思う。
授業に参加した児童全員が色々な体験をすることができていた。	評価	2	2	3
	理由	友だちとペアになる活動を取り入れることが考えられる。	友だちとは一緒に少しずつできている。	積む、走る、劇をよく見ることができていたと思う。
（※評価点数 1 ～ 4）				
次の授業に向けての改善内容				
○オオカミが出てくるところで「ジョーズ」などの怖い BGM を流して、オオカミが出てきたことを分かりやすくする。				
○「わらの家」も「木の家」も「レンガの家」も、児童全員で作るようにし、活動の量を増やす。それにともない、教材の量を増やし、全員で活動できる環境を整える。				
○オオカミに追いかけられる所は教室を広く使って、十分に体を動かせるようにする。				
○机の配置を工夫して、児童が授業中に靴を脱いだり、体をゆすったりしたときに、さりげなく教師が制止できるようにする。				
○活動ごとに、児童を称賛したり、「やったー」とできたことを共感したりするようにする。				
○本授業では「お面」を使って役割を分かりやすくしていたが、感覚過敏な児童は付けるのを嫌がっていたので、必要に応じて首からかけるものやワッペンのようなものを使用する。				

遊びの指導指導略案

- 1 日 時 平成 27 年 10 月 16 日（金）10:50～11:30
- 2 場 所 3－3 教室
- 3 対象児童 小学部 3 年 3 組 児童 5 名
- 4 単 元 名 お話遊び『5 匹のこぶた』
- 5 本時の目標
 - ・ 3 匹のこぶたのお話を見たり聞いたりして楽しむことができる。
 - ・ 自分の役割が分かり、友だちと協力して家を作ったり、壊したりすることができる。
- 6 展 開

時間		学習内容	備考	準備物
導 入	10:50	・ あいさつをする。 ・ 今日の予定の確認 ・ 机を少し下げる。	できる児童があいさつをする。 ホワイトボードに簡単な予定を提示する。	予定表
	10:55	・ 5 匹のこぶたのお話を見る。	指導者がこぶた役とオオカミ役にわかれて、実際の動きの見本を示す。 見本を見た後、こぶた役の児童はこぶたのイラストのワッペンや帽子、オオカミ役の児童はオオカミの帽子をかぶる。	
展 開			オオカミ…A 児 こぶた…B 児、C 児、D 児、E 児	おうちをつくろう C D わらの家 木の家 レンガの家
		・ こぶた役の児童が全員で家を作る。 ・ 家を作り終わった後は、家の後ろの椅子に座る。 ・ 家が壊れたら、教室の中を走って、オオカミから逃げる。	こぶた役の児童全員でわらの家、木の家、レンガの家を作る。 家の後ろに、家を作ったあと座る椅子を置いておく。 オオカミ役の児童が座る場所が分かるように、カードを置いておく。 活動ごとにできたことを評価する。	
ま と め	11:20	・ まとめ ・ 次回の予告 ・ おわりのあいさつ	・ 時間があれば感想を聞く。 ・ できる児童があいさつをする。	評価カード

授業評価及び改善シートによる授業評価の結果

評価項目		授業者 1	授業者 2	参観者 1	参観者 2
授業に参加した 全員が教師と児 童あるいは児童 同士で積極的に 遊んでいた。	評価	2	3	3	3
	理由	遊んでいる児童もいたが、全員と いわれるとなか なか・・・	前回よりも全員 で遊んでいたと 思う。一人一人に あった対応が少 しずつできてき たかと思う。	教師には目がしっ かり向いていた。 友だち同士の部分 では、1 人の児童 が積極的だった。	お話の世界に児 童全員が引き込 まれていた。
授業に参加した 児童全員が、身体 を活発に動かし て遊んでいた。	評価	3	2.5	3.5	3
	理由	走る数周を増や した。	動きの量は増え た。	活動場面もあり、 動きがあってよか った。	活動が分かりや すく、単純化さ れていた。
授業に参加した 児童全員が、意欲 的に自分から遊 びに取り組めて いた。	評価	2	2	3.5	2
	理由	自分から全員が というのが課題	全員とはいかな い。	やりたい気持ちを うまく取り組めて いた。	動きの大きい場 面は分かりやす いが、動きの「つ なぎ」をどうす るかが課題
授業に参加した 児童全員が色々 な体験をするこ とができていた。	評価	2	(無記入)	4	3
	理由	一緒に物を運ん だ。		取り組めていたの ではないか。	イメージの持ち 方により、それ ぞれであるが自 分なりの参加の 仕方をしてい た。

(※評価点数 1～4)

次の授業に向けての改善内容

- オオカミに追いかけられる所も、BGM を流す。
- オオカミに追いかけられる時間を長めにする。
- その時その時の活動内容を児童に明確に伝え、その評価を適時行う。
- 本時の目標を客観的に観察可能な目標にする。また、一人一人の評価規準も明確にする。
- 1 つのレンガを 2 人ペアで運ぶように設定し、子ども同士が働きけることができる場面を設定する。

遊びの指導指導略案

- 1日時平成 27 年 10 月 26 日（月）10:50～11:30
- 2場所3－3 教室
- 3対象児童小学部 3 年 3 組 児童 5 名
- 4単元名お話遊び『5 匹のこぶた』
- 5本時の目標
 - 3 匹のこぶたのお話を見たり聞いたりして、お話に応じた動きができる。
 - 自分の役割が分かり、友だちと協力して家を作ったり、壊したりすることができる。
- 6展開

時間	学習内容		備考	準備物
※始める前に、机を横に移動し、椅子を教室の後ろに並べる。				
導入	10:50	・あいさつをする。 ・今日の予定の確認	できる児童があいさつをする。 ホワイトボードに簡単な予定を提示する。	予定表
展開	10:55	・ 5 匹のこぶたのお話を見る。	こぶたの動きを見たり、歌を聴いたりする。 見本を見た後、こぶた役の児童にはこぶたのイラストのワッペンや帽子、オオカミ役の児童はオオカミの帽子をかぶる。 オオカミ…A児 こぶた…B児、C児、D児、E児	おうちをつくらうCD わらの家 木の家 レンガの家
		・ こぶた役の児童が全員で家を作る。 ・ 家を作り終わった後は、家の後ろの椅子にすわる。 ・ 家が壊れたら、教室の中を走って、オオカミから逃げる。	こぶた役の児童全員でわらの家、木の家、レンガの家を作る。 家の後ろに家を作ったあと座る椅子を置いておく。 オオカミの登場場面、オオカミから逃げる場面、オオカミから逃げ切れた場面でそれぞれBGMを流す。 オオカミ役の児童がすわる場所が分かるように、カードを置いておく。 レンガの家は、段ボールを二人ペアで運んで作る。	
まとめ	11:20	・ まとめ ・ 次回の予告 ・ おわりのあいさつ	・ できる児童があいさつをする。	評価カード

自閉症の特性に応じた遊びの指導を 実践するために

～全員が参加し学び合える「遊びの指導」を目指して～

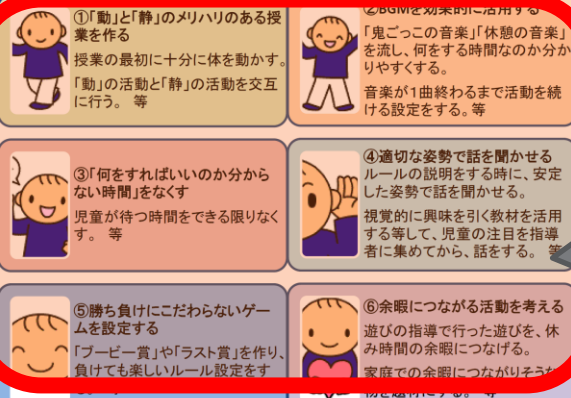
本資料は、知的障害を伴う自閉症の児童を含む学級集団で授業を行う際の留意点についてまとめたものです。

資料の2ページから3ページに、知的障害を伴う自閉症の児童に、遊びの指導を実施する際の12の留意点を示しています。

この12項目は、全ての項目を授業の中に常に取り入れる必要があるものではありません。自閉症のある児童に遊びの指導を実施する際に、児童が主体的に参加できる工夫を示した、ヒント集としてお使いください。

資料の構成

授業構成の工夫



指導の際の留意点と、具体例について示してあります。
具体例については、児童の実態に合わせて工夫する必要があります。

- ①一定の感覚への刺激があることで、落ち着いて活動に参加できる場合があります。児童が必要としている感覚刺激を授業の最初に入れることで、その後の活動が落ち着いて行えることがあります。
- ②自閉症のある児童は、周囲の状況から今何をやる時間なのかを読み取る力が弱いことがあります。「鬼ごっこをする時の音楽」「休憩する時の音楽」等を決めBGMを流すことで、何をやる時間なのかの理解を助けます。また、音楽1曲分の間は活動を続ける等のルールを決めて、時間的な見通しも持ちやすくなります。
- ③「何もしない時間」は自閉症の児童にとって「何をすればいいのかわからない時間」になることがあります。できるだけ待ち時間を減らし、テンポ良く授業を進めることで児童が意欲的に授業に参加できます。
- ④指導者の指示を児童に理解させるためには、まず指導者に注目できる姿勢を児童にとらせることが大切です。適切な姿勢をとせたり、児童の注目を集めてから説明する等の方法が考えられます。
- ⑤自閉症のある児童は、友だちとの競争や勝負の勝ち負けに強くこだわったり、遊びを楽しいと感じることがあります。勝ち負けのないルールを工夫したり、あらかじめ負けることもあることを伝えて心の準備ができるようにすると、落ち着いて遊びに参加できるようになることがあります。
- ⑥適切に余暇を過ごせる力の重要性は、年齢が上がるにつれ高くなっていくと言われています。低学年の時から、余暇につながる活動の「ハートリー」を増やしておくことは、児童の生活につながります。

それぞれの留意点についての解説を示しています。

授業構成の工夫



①「動」と「静」のメリハリのある授業を作る

授業の最初に十分に体を動かす。「動」の活動と「静」の活動を交互に行う。等



②BGMを効果的に活用する

「鬼ごっこの音楽」「休憩の音楽」を流し、何をする時間なのか分かりやすくする。

音楽が1曲終わるまで活動を続ける設定をする。等



③「何をすればいいのか分からない時間」をなくす

児童が待つ時間をできる限りなくす。等



④適切な姿勢で話を聞かせる ルールの説明をする時に、安定した姿勢で話を聞かせる。

視覚的に興味を引く教材を活用する等して、児童の注目を指導者に集めてから、話をする。等



⑤勝ち負けにこだわらないゲームを設定する

「ブービー賞」や「ラスト賞」を作り、負けても楽しいルール設定をする。等



⑥余暇につながる活動を考える

遊びの指導で行った遊びを、休み時間の余暇につなげる。

家庭での余暇につながりそうな物を題材にする。等

①一定の感覚への刺激があることで、落ち着いて活動に参加できる場合があります。児童が必要としている感覚刺激を授業の最初に入れることで、その後の活動が落ち着いて行えることがあります。

②自閉症のある児童は、周囲の状況から今何をする時間なのかを読み取る力が弱いことがあります。「鬼ごっこをする時の音楽」「休憩する時の音楽」等を決めBGMを流すことで、何をする時間なのかの理解を助けます。また、音楽1曲分の間は活動を続ける等のルールを決めると、時間的な見通しも持ちやすくなります。

③「何もしない時間」は自閉症の児童にとって「何をすればいいのか分からない時間」になることがあります。できるだけ待ち時間を減らし、テンポ良く授業を進めることで児童が意欲的に授業に参加できます。

④指導者の指示を児童に理解させるためには、まず指導者に注目できる姿勢を児童にとらせることが大切です。適切な姿勢をとらせたり、児童の注目を集めてから説明する等の方法が考えられます。

⑤自閉症のある児童は、友だちとの競争や勝負の勝ち負けに強くこだわり、遊びを楽しめないことがあります。勝ち負けのないルールを工夫したり、あらかじめ負けることもあることを伝えて心の準備ができるようにすると、落ち着いて遊びに参加できるようになることがあります。

⑥適切に余暇を過ごせる力の重要性は、年齢が上がるにつれ高くなっていくと言われています。低学年の時から、余暇につながる活動のレパートリーを増やしておくことは、将来の生活につながります。

意欲・理解・達成感にかかわる工夫



⑦遊びに児童が興味関心を持っている物を取り入れる

好きなキャラクターのイラストを遊びの中に取り入れる。

好きなテレビ番組のフレーズを使う。等



⑧ゲームのルールをイラストなどで視覚的に提示する

絵カードでルールを説明する。

タブレット端末を使って動画でルールを説明する。等



⑨視覚的に分かりやすい教材を活用する

誰が「鬼」の役をしているのか見て分かるように、鬼のお面をする。等



⑩授業のスケジュールを視覚的に提示する

授業のスケジュールを黒板に書く。

「冒険の書」という形でスケジュールを見せる。等



⑪どの活動をするのか事前に選択させる

たくさんある遊びのコーナーから、やりたい活動を活動の前に選択させる。等



⑫自己肯定感や達成感が味わえるようにする

「〇〇を助けよう！」などの授業を作り、児童が「ありがとう」と言われる遊びを設定する。等

⑦自閉症のある児童は、特定の物や人物、キャラクター等に強い興味関心を持っていることがあります。遊びの中に児童の興味のある物を取り入れることで、活動にも興味を持つことがあります。

⑧⑨自閉症の児童は目で見て物事を理解することが得意なことが多いです。遊びや競技のルールを教える時は、イラストや文字を使って目で見て理解できるようにすることが大切です。また、教材を工夫してルールを視覚的に理解しやすくすることも効果的です。

⑩授業のスケジュールを視覚的に提示することで見通しを持って活動に参加できることがあります。その際、「冒険の書」等、授業の趣旨に沿って提示すると、児童の意欲を高めることができます。

⑪自閉症の児童にとって、「何をしてもいい時間」は「何をすればいいのか分からない時間」になることがあります。事前にどの活動をするのかを選ばせることで、意欲を持って活動に参加できることがあります。

⑫人に褒められたり感謝されることは、本人の自信となり、意欲や能力の伸びにつながっていきます。遊びの指導の中でも、児童の達成感や自己肯定感が感じられる授業を作ることが大切です。

遊びの指導とは

遊びの指導は、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す。

遊びの指導の目標及び内容の設定

遊びの指導は各教科等を合わせた指導の一つです。遊びの指導の指導内容を設定する際は、各教科等を合わせた指導の指導内容の設定の仕方を参考にします。

各教科等を合わせた指導の指導内容は、各教科、道徳、特別活動自立活動のそれぞれの目標や内容を基にし、子どもたち一人一人の実態等に応じて設定します。

またその際、各教科等の内容をバラバラに組み合わせるのではなく、一定の中心的な題材に有機的に統合し、総合的に指導を行うことでより効果的となります。

遊びの指導に当たって考慮する点

- ①児童が、積極的に遊ぼうとする環境を設定すること
- ②教師と児童、児童同士のかかわりを促すことができるよう、場の設定、教師の対応、遊具等の工夫すること
- ③身体活動が活発に展開できる遊びを多く取り入れるようにすること
- ④遊びをできる限り制限することなく、児童の健康面や衛生面に配慮しつつ、安全に遊べる場や遊具を設定すること
- ⑤自ら遊びに取り組むことが難しい児童には、遊びを促したり、遊びに誘ったりして、いろいろな遊びが経験できるように配慮して、遊びの楽しさを味わえるようにしていくこと