



ippo(いっぽ)

【研究主題】 キャリア教育の視点で小・中・高を貫く教育課程の編成
～学部間をつなぐ仕組みを活かした取組～

5月からワーキンググループによる年間指導計画の検討が行われています。これまでなかった取組ですので、実施前は「何を話せばよいの?」といった不安の声が聞かれましたが、実施後は「他学年、他学部の指導計画の意図を知ることができ、有意義だった」「授業づくりでも連携できたらよい」という声が聞かれています。ここでの意見をもとに担任間で見直しを図り、より目指す姿の明確な指導計画にしていきたいと思います。

今月からは、各学年の授業提示が始まりましたので、ワーキンググループでの検討と関連付けながら紹介します。

<小学部1・2年生のワーキンググループ・・・年間指導計画について>

【小学部1年】

- ・ 学校生活の入り口の学年。いろいろなことを体験させ、好きなことを見付ける。
- ・ 好きなことを手掛かりに、人と関わったり、関わりを深めたりしたい。

【小学部2年】

- ・ 好きな遊びの中に少し難しい課題も取り入れ、興味をもつきっかけとしたい。
- ・ 自分中心から、友達を意識する、友達のペースに合わせる、友達を「好き」と思えるような活動を展開していきたい。

小学部1・2年 遊びの指導 『いろみずあそび』



「わ～、びっくり!」「不思議!」「やってみたい!」

水の入ったペットボトルを振ると、色が変化する仕掛け。色が変わると「赤になった!」「次は何色かな?」「緑じゃない?」子供たちから驚きや期待する声が聞かれました。また、動的な遊びの導入として静的な遊びに取り組むことで、じっくり見て考えて、発見や工夫が生まれています。

★子どもを遊びに駆り立てるもの★

- 「喜び」・・・「おもしろいな～!」と感じる
- 「ファンタジー」・・・非現実的な世界に飛び込める
- 「自発性」・・・自分から選んで楽しむ
- 「探索性」・・・「確かめたい」欲求を引き出す
- 「達成感」・・・「できた」が実感できる
- 「関わり」・・・人との結び付きを実感できる

(H27 ☆☆塾より)





好きな遊びを広げよう、見付けよう

いろいろな遊びに関心をもてるよう、新たな遊び道具を時間差で提示。長い時間遊びに没頭したり、その中から好きな遊びを見付けたり、友達の遊びをまねしたりすることができました。



色水づくり⇒色水スプレー⇒色水ドリンクバー⇒色水ふうせん、etc・・・

★夢中で遊んで、結果として得られるもの★

- 運動性を高める
- 操作性を高める
- 思考力や判断力を高める
- 創造性を養う
- ことばを育てる
- 周囲への関心が広がる（物→教師→友達）
- 遊びの関心が広がる
- 情緒の安定を図る（満足感）

（H27 ☆☆塾より）



教師や友達と関わって遊ぶ状況を作るためには？

子どもの小さな表出を逃さずに応えたり、子どもと子どもをつないだりするためには、教師がアンテナを張っておく必要があります。本時では、教師と1対1の関わりが多い状況でしたが、その改善策として、

- 姿勢や移動の安定しない児童に対して、座位保持やセラピーマットを活用し、一人を取り組める状況づくりをする。
- 全体の場を見る（個別の支援ではなく）役割の教師を作ることで、友達同士の関わりを仲介する。

等の意見が出されました。



あまり好ましくない行動に対する支援は？

遊びの指導では、子どもが存分に遊ぶために、できる限り禁止や制限を減らしたいものです。本時では、ちょっと飲み過ぎ・・・というくらい色水を飲んでいる児童がいました。このような状況における改善策として、

- 遊びの場を区切り、禁止ではなく、ここでは飲んでもいいよ（OK 場面）という場を提供する。
- いろいろな種類の色水や道具で遊ぶ中で、飲むもの、飲まないものの傾向があるか把握する。

等の意見が出されました。

★ぜひ、この後の年間指導計画の評価や改善、授業づくりにつなげていきましょう★