

図4. 小学部児童の遊びの実態

多い。

- ・みたて・つもり、仲間遊びの段階の児童は、誘えばある程度遊ばせることができるが、自閉症児に関しては難しい。

表2. 各遊びの段階における児童の好んでする遊び

感覚遊びの段階	みたて・つもり活動の段階	知的に仲間遊びのできる段階	
		仲間遊び	仲間遊びができない
・三輪車、自動車、自転車 ・水遊び、本を読む、ブランコ ・カード並べ等 ・自転車、パズル、ビデオ	・自転車、水鉄砲、砂遊び ・ままごと ・本、虫を見つける、走る ・砂遊び、パズル	・自転車 ・パズル ・まなぶくん ・トランポリン	・自動車、ままごと、まなぶくん ・パズル、水鉄砲 ・工作 ・おいかけっこ ・友だちの世話

(5) 実態調査からの考察（授業づくりをするにあたって）

- ・3歳前後の発達の段階であるみたて・つもり活動を重視しながら、さらに発達の開きをカバーするような指導内容や指導の手立てをとることが必要である。
- ・発達の段階に応じた遊び活動を考えていかなくてはならない。
(同一教材複数課題、複数教材同一課題)
- ・個人差・個人内差に対する配慮をしていかなくてはならない。
- ・学校生活全般のなかに遊びを取り入れることによって、対人関係が育っていくことができると考えられる。
- ・感覚遊びの段階の児童でも、教師が仲立ちしたり、興味のある題材を設定することで授業に意欲的に参加でき、集団の中で社会性を引き上げていくことができると考えられる。
- ・将来の見通しをもって少し高い遊びの段階の雰囲気を味わわせることも大切である。

【5】 実践事例

——授業づくり——

[1] 小学部の授業づくりについて

(1) 視点

遊び活動を授業の中に取り入れることは既に述べたが、昨年度に引き続き今年度も実践の場としての授業づくりを、次の視点で行った。

①どんな遊びを選定するか（遊びの題材）。②どんな方法で遊ばせるか。

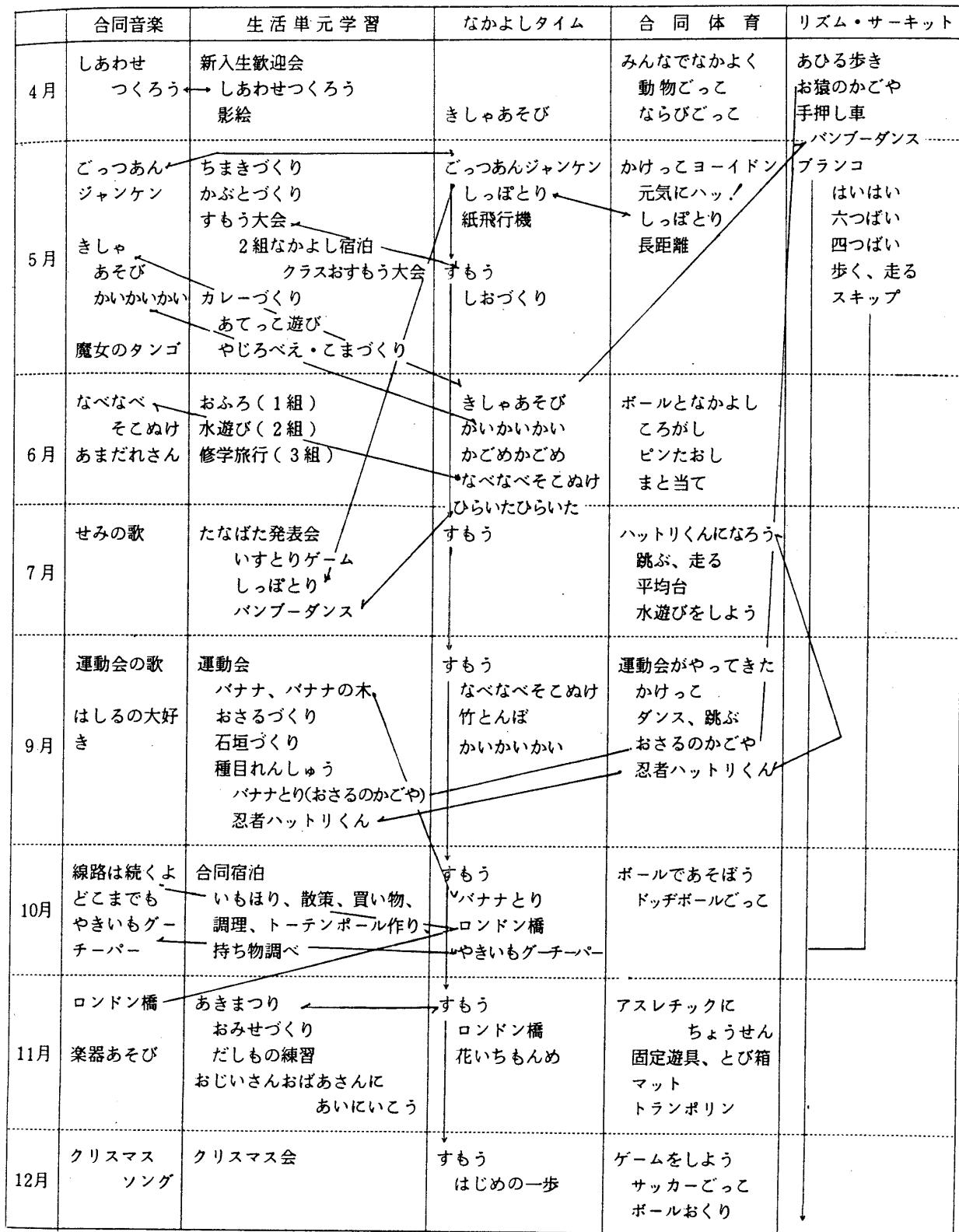
③個に応じてどのような手立てをとるか（同一教材複数課題あるいは複数教材同一課題）。

具体的には各領域教科での実践の中で述べていきたい。

(2) 遊びの時間（なかよしタイム）の導入

遊びを教える時間（なかよしタイム）を設定して、遊びを教え遊びを定着させていった。そして、

なかよしタイムで行った遊びを教科・領域の遊び活動として取り入れたり、各教科・領域で行った遊びをなかよしタイムで取り上げたりすることによって、なかよしタイムや各教科・領域のそれぞれの目標を達成していった。次の図は遊び及び遊び活動の題材のつながり、発展の様子を示している。



→は、遊び及び遊び活動のつながりや発展を示している。