

[3] 遊びの時間

(1) 基本的な考え方

遊びは子どもたちにとって楽しく面白い活動である。遊びは子どもの心身の発達を促し、そのことがさらに遊びの広がりをもたらす。つまり、遊びと心身の発達は密接な関係にあるといえる。そのような考え方から遊びを学習活動の中心にすえて、身体活動を活発にし、仲間との関わりを促し、意欲的な活動を育てる時間を設定したいと考えた。これが本校の「遊びの時間」である。

「遊びの時間」は子どもにとって遊ぶことを第一の目的としたものである。児童が自ら取り組む行動を価値ある行動と認め、その自発的な行動に教師もできるだけ心を合わせて一緒に遊びながら、更に発達の芽を育てたいと考えた。また、自我の充実から自制心の芽生えの発達段階をねらう小学部の子どもたちに、遊びを通してみだつもの活動を十分に楽しませたいと考えた。

ねらい

あくまでも子どもたちのペースで自発的に楽しく遊ばせるが、教師は常に遊びのもつねらいを心の中にもち、子どもたちの前に提示しながら、結果的には遊びのもつ機能的特質（身体的、知的、情緒的、社会的発達）が高められることをねらった。

遊びとコミュニケーション

子どもたちの遊ぶ活動は、多様な活動からなる総合活動である。くすぐりやゆさぶりに対してほほえんだり、教師からの呼びかけに応じて今度は子どもたちの方から働きかけたりするなど、遊びを通して子どもたちは自発的に働きかけ、物や人との反応活動が活発になる。また、ごっこ遊びやみだつもの活動ではイメージを共有して心を通わせることができる。競技的な遊びでは相手を意識して勝とうとしたり、勝ってうれしい気持ちを共感しあったり、作戦を表情や態度で伝え合ったりといった相手と何らかの形でコミュニケーションをとる場面も自然につくられる。さらに、友だちと一緒に遊んでいるとおもちゃの取り合いや、順番を待つといった葛藤場面や自己抑制、自己内対話の生まれる場面も期待できる。このように、子どもたちはまさに遊びながらコミュニケーションの手段を身に付けていけるものと考えられる。遊びの中で人や物とのかかわりを大切にしていけることは、コミュニケーションを大切に育てていくことにも通じると考える。

大切にしたこと

- ・子どもたちの心身の発達を考慮した活動であり、また子どもたちの興味・関心によって変わる流動的で楽しめる活動にする。
- ・教師は、子どもたちの活動に回答し、インリアル的な対応を心がけ、自ら一緒に遊びを楽しむ。
- ・教師は、子どもたちが生き生きと遊べるように環境づくりや雰囲気づくりに努め、よき題材を提供するように努める。
- ・思い切り楽しめ、遊べるような側面的な援助をしながら、子どもたちの自由な発想や行動を認め励ます。
- ・子どもたちの遊びの実態や発達段階を考慮しながら年間でいろいろな遊びを設定し、楽しめるよ

うにある程度は繰り返し行っていく。

(2) 教育課程における遊びの位置づけ

昨年まで週1時間「なかよしタイム」を設定していたが、今年度からコミュニケーションに視点をあて、自発的な子どもたちの楽しめる遊びを取り入れたいという思いから「遊びの時間」を加えることにした。割合的には子どもたちの興味や発達に寄り添うといった意味から「遊びの時間」を多く設定した。その2つの時間の関連とそれぞれのねらいは下の通りである。

名 称	実施時間	ね ら い
遊びの時間	月3時間	・遊びそのものを楽しませる ・子どもサイドに寄り添い、自発的な活動を大切にする ・子どもたちの発達年齢にふさわしいもの ・コミュニケーション、共感関係、対人関係に視点をおく
なかよしタイム	月1時間	・伝統的な遊びを教え、それを楽しませる ・教科との橋渡しの役割 ・子どもたちに教えたいことが題材となる ・使って遊べることを増やすことをねらう ・教師の指導性が強い・交流活動へ発展

(3) 児童の遊びの実態

遊びは楽しみであり、本来子ども自身が自発的に取り組む活動である。しかし、本校の児童の自由遊びを見ていると、自分から遊ぼうとしない子、遊びが広がりにくい子、友だちと一緒に遊べない子等が多い。日常の子どもたちの遊びを見ると次のような実態に分けられる。(4月現在)

A	子どもたち同士で遊べる	2名
B	少しなら、先生を中だちとして友だちと関わって遊べる	3名
C	先生に相手をしてもらって遊ぶ	5名
D	好きなことなら先生と一緒に遊ぶ	2名
E	ひとり遊びを好む	2名

(4) 指導計画

遊 び	1 学 期	2 学 期	3 学 期
競争遊び		三輪車リレー	かるたとり(A・B)----->
ルールのある遊び	いすとりゲーム(A・B)→	おきかえりレ----->(A・B)	福笑い・すごろく(A・B)----->
ごっこ遊び	ままごと(B・C)	いもひきゲーム→ (A・B)	電車ごっこ(C・D)----->
みたてつもり遊び	料理遊び(B・C)----->	おいかけっこ(A・C) ---->	
機能遊び	ブロック遊び(A・B)	葉や実を使って(A・B)	
感覚遊び	シャボン玉(E・D) 水遊び(D)→	絵かきうた(C)	ダンボールを使って-----> (B・C)
	ゆさぶり(C・E) 砂・泥遊び(C・D)	くすぐり(C・E) ---->	
		肩車・馬・巻き付け(C・D)----->	

・()内はターゲットにしたいグループ ・コーナーをつくり、2～3の遊びを並行で行うこともある。

(5) 実践事例

先生や友だちとのかかわりの中で遊びを楽しんだ例として — いろいろな遊びの場面から —

① 友だち同士での遊び

●ブロック遊び

○ 男	T 男
1. こっちもしよう	1. ああ
2. あっ、それとって (受け取る)	2. いいよ、はい (ブロックを渡す)
3. 車にしようよ	3. うん (黙って一緒に作る)
4. わあ、高い	4. やったあ



友だちとのブロック遊び

●三輪車のおいかけっこ

N 男	○ 男
1. ここまでおいで	1. ようし、いくぞ
2. ベロベロパー	2. ふん、Nちゃんなんか
3. いいだ	3. まてー
4. あっやったな (反対においかける)	4. ほうら (ぶつかる)
5. まてー	5. ふん、つかまるものか



② 先生を仲立ちとしての遊び

●ままごと遊び

A 子	先生
1. あ～あ (コップを出す)	1. なあに？ ジュース？
2. (うなずく)	2. そう、ジュース
3. あ (うなずく)	3. 飲んでもいい？
4. (コップを受け取る)	4. ごくごく、おいしい はい、ごちそうさま (コップを出す)

●お医者さんごっこ

N 男	先生
1. はい、ここ (手を引いて)	1. 寝るの？
2. 寝るの	2. ここでいい？
3. いい	
4. じっとして	4. はい
5. はい、まって (ティッシュを取ってくる)	5. 先生病気だから早く治してね
6. はい	
7. ねっ (手をひたいに置く)	7. 先生、熱がでたの？
8. ねっ	8. ああ、苦しい
9. じっと (ティッシュを押さえる)	9. はい、はい
10. ちゅうしゃ	10. ええ～、注射されるの
11. はい、じっと	

活動内容	教師の配慮と対応	児童の様子
<p>1. 先生のところに集り、ねこじゃらしで遊ぶ。</p> <p>2. 先生が鬼になり、おいかけっこをする。つかまったら、マット上でくすぐりを受ける。</p> <p>3. 残った児童は先生にごほうびをしてもらう(カードをひき、馬や肩車、おんぶ、かいせんとう等をしてもらう。)</p>	<p>1. 子どもたちが集合し終る頃にはねこじゃらしですでに遊んでいる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「おいで、おもしろいよ」と誘う。 ・ねこじゃらしを顔に近づけたり、くすぐったりする。 ・手の中から毛虫のように出して見せたり、太鼓の上のせてたたく。 <p>2. 楽しい雰囲気ができるように、「ほらいくぞ」と大きな声で言い、オーバーな動きで追いかける。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・逃げるのがわからない児童には、わざとゆっくり近づく。 <p>3. 「〇〇先生に」と「〇〇」の2枚のカードをひかせ、期待感を高める。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・子どもたちの反応を確かめながら行う。 ・先生と楽しさを共感させる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・先生のしていることをまねて、さっそくN児を追いかけて遊ぶO男。 ・先生にねこじゃらしでくすぐられて「キャー」と言って逃げるが今度は先生を追いかけるS男。 ・自分も手の中から出し、先生に見せるM男。 ・ねこじゃらしが太鼓の上ではねるのを指さして先生に訴えるA子。 ・近くに先生が来るとニコッとして、スピードを出して逃げるU男。 ・先生にくすぐられ「キャー、キャー」と言って手を追い払うE子。 ・つかまえられてくすぐられるのを喜ぶW男。 ・先生の馬の上で大きな笑い声をだすY子。 ・先生に甘えられ、嬉しそうに照れるM児。 ・ダイナミックなかいせんとうをしてもらってにこにこし、「目がまわる」と発語したK男。 ・先生の肩車から降りて「もっと」とねだるE子。
	 <p data-bbox="507 1350 722 1384">つかまっちゃった</p>	 <p data-bbox="946 1350 1262 1384">今度は先生をちょこちょこ</p>

(6) 考察と今後の課題

- ・「遊びの時間」に取り組んでからまだ日が浅く、十分な変容を見たり、考察を与えるほどの実践を積んではいないが、子どもたちの4月と11月の遊びの実態では、次のような変容が見られた。
B→A (1名) C→B (2名) D→C (1名) E→D (1名) (前ページ(3)参照)
- ・教師自身が子どもたちのサインを読み取り、伝達の意欲をかきたてるようなよき聞き手となりえているのか、反省点も多い。インリアル的な対応の仕方についても今後も研修を積みたい。
- ・先生や友だちと思いきり遊ぶことで、信頼関係がより深まった。担任の先生以外の小学部の先生ともコミュニケーションでき、対象を少し広げる機会となった。
- ・「なかよしタイム」でしたことを交流へ発展させていったため、大きな集団の中でも自信をもって活動したり、一緒に共感しあったりして遊ぶことができた。
- ・「遊びの時間」が、自主的な活動やコミュニケーションを生み出す一つのよい機会になったことは事実である。今後も時間を確保し、子どもを夢中にさせるような遊びの内容を考えていきたい。