

## 〔2〕遊びの時間

### (1) 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。自発的な遊びの中で、子どもたちは物や人に積極的にはたらきかけ、またそこから返ってくる反応も活発なものとなる。ことに友だちや先生等、人を相手とし人と共に遊ぶ場面においては、イメージを共有したり心を通わせたり、言葉のやりとりや物のやりとり、互いの関わり等々、まさに遊びの場面全てがコミュニケーションの場面といってもよいだろう。子どもたちは遊びながら、遊びの中で、コミュニケーションの手段を自然に身につけていけるものと思う。

### (2) 児童の遊びの実態

本来遊びは楽しみであり、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が多い。日常の子どもたちの遊びの様子から、本校小学部の児童は次のような実態に分けられる。

#### ・自由遊びの中での関わり方

A	子ども同士で遊べる	3名
B	少しなら先生を仲立ちとして友だちと関わって遊べる	5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	1名
E	ひとり遊びを好む	2名

#### ・好んでする遊び

a	運動的なルール性のある遊び（サッカー、ボールうち）	2名
b	みたて・つもり遊び、ごっこ遊び	4名
c	自転車、遊具等（ブランコ、シーソー、すべり台）	7名
d	感覚遊び（砂、水等）	1名
e	機械相手（ワープロ）	2名

### (3) 「遊びの時間」の方針

自我の充実から自制心の芽生えの発達をねらいたい小学部の子どもたちに、みたて・つもり活動を十分に楽しませることが必要と考えた。上の2つの表からもわかるように、本校の子どもたちは先生が意図的に関わっていくことで、友だちや先生と一緒に遊ぶことができる子どもたちが大半をしめる。また、みたて・つもりの遊びや自転車等の乗り物や遊具を使った遊びを多くの子どもたちが好むこともわかってきた。そのような児童の実態から、みたて・つもり活動を中心にすえた遊びを工夫することで多くの子どもたちが同じ場で同じテーマのもとに遊べるのではないかと考えた。そして、特に人にはたらきかけ、人との関わりを楽しめるような遊びの展開を心がけ、その遊びを通して自然な形でコミュニケーションの場面が生まれてくるようにしむけていった。

### 〈遊びの中で大切にしたこと〉

- ・共通のテーマで、みんながよりよく遊べる状況づくりに努める。
- ・リーダーとなれる子どもたちの発想や子どもたちの興味・関心を取り入れ、流動的で発展的なものになるように努める。
- ・遊具や用具を子どもたちの好みや使いやすさに合わせて用意し、いろいろな段階の子どもたちが思い思いに好きな活動、好きな遊びに取り組めるように配慮する。
- ・教師は子どもと共に遊びに没頭し、楽しみを分かち合う。また、一人ひとりに合わせ、誘い・励まし・賞賛・慰めなどの声かけを適切に行い、遊びをうながし、活気づけ、高め、広げるように努める。

#### (4) 遊びの指導計画

今年度は、同じテーマの遊びを長期間継続して繰り返し行い、子どもたちの実態を見つめながら、リーダーとなる子どもたちを中心にし、発展・展開させていくようにした。テーマの決定に当たっては、テーマに沿った主な活動はどのような活動になるのかを想定し、その活動を具体化して、いろいろな実態の子どもたちが楽しんで参加できる方法を模索していった。

1 学 期	2 学 期	3 学 期
のりもの広場で遊ぼう (10時間)	お店やさんごっこをしよう (10～14時間)	へんしんごっこで遊ぼう (8時間)

#### (5) 実践事例

##### のりもの広場で遊ぼう (1学期)

###### ①計画を立てるにあたって

- ・思い思いに好きな活動ができるよう、乗り物を各種用意する。(三輪車、ベダルカー、荷車)
- ・事前に意欲を喚起させるような場の設定をしておく。(信号機、道、トンネル、バス停)
- ・子ども同士や教師との関わりが生まれやすいよう工夫する。(手押し車、工事現場、事故現場)
- ・みたて・つもりの活動に入りやすいよう小道具を用意する。(帽子、かばん、切符)
- ・より楽しく遊べるよう、遊具を新たに製作していく。(ガソリンスタンド、バーガーショップ)
- ・子どもたちの発想を生かし、リーダーとなれる子を中心に自分たちで準備させる。

###### ②遊びの発展 (10時間)

第1次 — 自分の好きな乗り物に乗って道を走ったり、信号で止まったりして遊ぶ。

運転手になったりお客になったりしながら友だちや先生と一緒に遊ぶ。 (2)

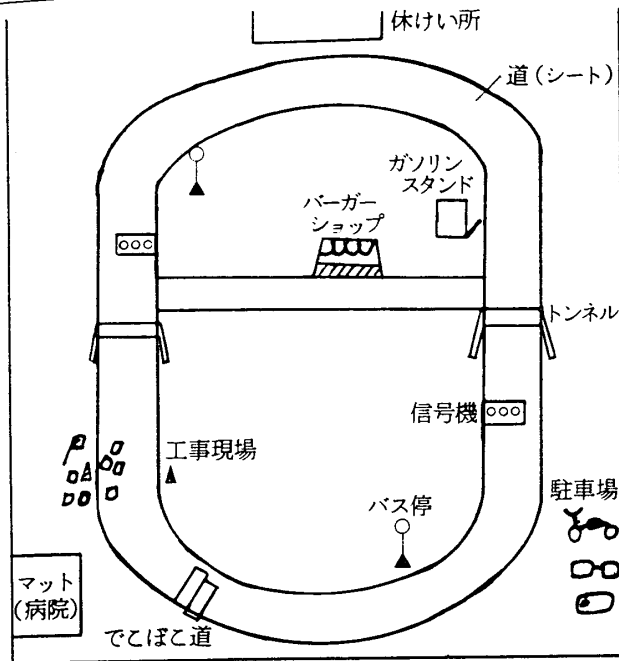
第2次 — パトカーや救急車をつくり、事故が起きたまねを入れながら遊ぶ。 (2)

第3次 — ガソリンスタンドをつくり、給油をするまねを取り入れて遊ぶ。 (2)

第4次 — ハンバーガーショップをつくり、途中で買う活動を入れて遊ぶ。 (2)

第5次 — 教生の先生や交流園の友だちと一緒になかよく遊ぶ。 (2)

③場の設定 (体育館を使って)



トンネル通るよ～



みんな乗ったかな? いくよ!

④誰もが夢中で遊べるために

●子どもたちのグループと教師の分担

同様の遊びに取り組むと予想される子どもたちをおおよそのグループに分け、グループごとに担当の教師を決める。教師と子どもとの関係を固定的にしないで、子どもの遊びに応じて柔軟に対応するように心がける。

児童	子どもたちのグループとおおよその遊び	教師
K男 E男 R子 M子 A子 M男	先生の押すリヤカーに乗って、押ししてもらって喜んで遊ぶ。 自分でも運転手になりたがり、信号機やバス停の標識で止まりながら遊ぶ。	T <sub>1</sub> T <sub>2</sub> T <sub>3</sub>
T男 O男	運転手になったり友だちのお世話をしたりすることを好む。	T <sub>4</sub>
E子 Y子 S男 W男	ひとりで車に乗ることを好むが、時々先生から促され友だちと一緒に乗って遊ぶ。	T <sub>5</sub> T <sub>6</sub> T <sub>7</sub>
U男 Y男 N男	みんなと同じ場所にいたらよしとし、次第に遊びの中に入れていけるよう待つ。 自分から友だちや先生と関わって遊ぶことを好み、相手をしてもらって遊ぶ。	T <sub>8</sub>

●子どもたちへの願いと手立て (抜粋)

	児童の様子	ねが い	手 立 て
W男	友だちとの関わりを求めず、ひとりで三輪車に乗ってしようとする。	少しは友だちと関わったり、友だちを意識したりしながら遊ばせたい。	ひもの車を示し、「運転手してよ」と言って下級生を同じ車に乗せる。教師もお客になり、盛り上げる。
T男	友だちの様子を見ながら、くずれたトンネルを直したり車を押しあげたりしている。	高学年として、リーダーシップをとりながら遊ばせたい。責任感と満足感を与えたい。	ガソリンスタンドをしたいといった本児の願いをかなえ、店長を任せる。準備の時から手伝わせる。

お店やさんごっこをしよう (2学期)

①計画を立てるにあたって

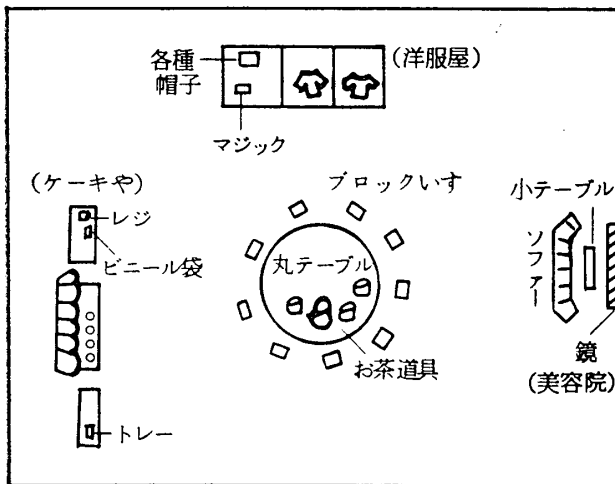
- 子どもたちに親しみのある、好きな食べ物を店に並べ、興味づけを図る。
- 売買の場面だけでなく、作ってから売るといった活動の広がりを求める。
- 感覚遊びの好きな子どもたちも取り組めるよう、扱う素材を工夫する。(毛糸、小麦粉粘土)

- ・エプロンやはちまき、買い物かごなど、雰囲気を出す小物を用意する。
- ・自然な会話や関わりが生まれるよう中心に集う場所（テーブル）を設定する。
- ・店に並べる物等を作ったり準備したりして事前に関わらせ、期待感をふくらませる。

### ②遊びの発展（10時間）

第1時	おかしや、パンや、やおやの店の人になり、買う人になりたりして遊ぶ。 (ラーメンやの準備をする)	(すしやの準備をする)	
第2時	パンや、ラーメンや、おかしや (金魚すくいや釣堀の準備をする)	第5時	たこやき、たいやき、すしや、ラーメンや
第3時	パンや、ラーメンや、金魚すくい、釣堀 (たこやき、たいやきやの準備をする)	第6時	洋服や、たこやき、たいやき、すしや
第4時	ラーメンや、釣堀、たこやき、たいやき	第7時	ケーキを作ってケーキやの準備をする
		第8時	ケーキや、洋服や、美容院
		第9時	ケーキや、美容院、レストラン
		第10時	たこやき、すしや、ラーメンや ( )は高学年の活動とする。

### ③場の設定（プレイルームを使って）



まあ、すてきなファッション

### ④誰もが夢中で遊べるために

- ・してみたい店の人や行ってみたい店は自分で選ばせる。
- ・できるだけ子どもたちの意見を取り入れ、してみたい店を実現させる。
- ・子どもたちの実態を観察しながら、手立てを考え対応する。

児童の様子	手立て	遊びの様子
みたて・つもりの活動に入っていないけず場を離れたり、ふらふらと動きまわったりする児童	ラーメン屋の毛糸、たこやき屋の小麦粉等、感覚遊びに発展しそうな素材を準備する。	何度もおたまでラーメンをすくい、みんなと同じ場において遊ぶようになる。小麦粉粘土も何度もさわる。
みたて・つもりの活動が大好きな児童	エプロン、帽子など小物を準備する。自分で行きたい店を選ばせ、好きな店で十分楽しませる。	すっかりその気になって、自分からどんどん遊びだす。遊びに夢中になり、同じ店から離れられない。
自分なりの工夫をすることを好む児童	すしや、洋服屋等、売ることの外にもその場で作るといった活動も入れる。	大きな声で客寄せをし、積極的に自分から作って売ろうとしている。
どうしたらいいかわからず、おどおどとして遊びに入れない児童	教師が先頭きって買い方や売り方のモデルを示し、自信をつけさせる。	何度か先生と一緒にやってみるうちに、自分からも買いに行けだした。

⑤自然なコミュニケーションの場

子どもたちと教師が一緒になって生き生きと遊ぶ中で、ことばやジェスチャー、指さし、視線等々を使ったコミュニケーションが楽しく展開された。

(たこやき屋さんにて)

M 子	教師
こんにちは。	はい、なんですか。
たこやきください。	何個ですか。
3個ください。	はい、わかりました。
(一緒に数える)	(作るまねをする)
ありがとう (受け取る)	できました。どうぞ。
	300円です。
はい、ありがとう。	
あ、すみません。	あらあら、お金をください。
(お金を渡すまね)	(お金を受け取るまね)
さようなら。	ありがとうございました。

(丸テーブルを囲んで)

教師	E 男
E男くん、お茶入れてくれる?	うん (お茶を入れるまね)
ありがとう。あっちち。	どうぞ。
E男くん、ラーメン買ったの?	(うなずく)
おいしい?	うん
どこで買ったの?	あぁあ (店を指さす)
おいしそう。先生も食べてもいい?	(嬉しそうに強うなずく)
ありがとう、おいしいね。	(箸とコップを並べる)
(食べるまね)	

(子どもたちとの相談)

教師	児童
ねえ、今度は何屋さんしようか。	T男 ラーメン。 O男 ラーメン。
ラーメン屋さん?	T男 うん、
いいなあ。何ラーメン?	O男 醤油ラーメン。 T男 みそ、
なるほど。Nくんする?	N男 ラーメン。する。
3組さん、ラーメン屋さん準備してくれる?	T男 うん、いいで。



はい、今作りますよ

(6) 反省と今後の課題

- 子どもたちの遊びの実態を観察し、具体的な手立てを考え、どの子ども遊べる状況づくりを考えていく中で、遊べないと思っていた児童もみんなと同じテーマの中で自分なりに遊べるようになった。
- 長期間同一テーマで、少しずつ発展させていく今回のような進め方は、子どもたちにとって見通しがたち、安心して遊ぶことができた。
- 自分たちの願いがかない、思う存分みんなて遊べる「遊びの時間」を子どもたちは楽しみに待つようになり、生き生きとした声や表情が見られるようになった。そして、遊びを通して学部の子どもたちと教師とが感情を共有し合い、一層信頼関係や親しみを強めることができた。
- 夢中になって遊ぶ、先生や友だちと楽しいひとときをもつ、自分の思いが受け入れてもらえるといった中で、自然な形でコミュニケーション場面が展開される「遊びの時間」は大変有意義であった。今後も子どもたちが満足して生き生きと遊べるこの時間を大切な時間として位置づけ、みんなが遊べるための努力を続けていきたい。