

## 1 単元名 手作りモルックで楽しもう

## 2 単元について

## (1) 単元の概要

学習指導要領では、次のような位置づけになっている。

## 【特別支援学校小学部 自立活動】

## 2 心理的な安定

- (1) 情緒の安定に関すること。
- (2) 状況の理解と変化への対応に関すること。
- (3) 障害による学習上又は生活上の困難を改善・克服する意欲に関すること。

## 3 人間関係の形成

- (1) 他者とのかかわりの基礎に関すること。
- (2) 他者の意図や感情の理解に関すること。
- (3) 自己の理解と行動の調整に関すること。
- (4) 集団への参加の基礎に関すること。

## 5 身体の動き

- (1) 姿勢と運動・動作の基本的技能に関すること。
- (5) 作業に必要な動作と円滑な遂行に関すること。

## 6 コミュニケーション

- (1) コミュニケーションの基礎的能力に関すること。
- (2) 言語の受容と表出に関すること。
- (3) コミュニケーション手段の選択と活用に関すること。
- (4) 状況に応じたコミュニケーションに関すること。

本単元は、特別支援教育における自立活動の内容「2 心理的な安定」「3 人間関係の形成」「5 身体の動き」「6 コミュニケーション」を関連させて指導する。題材としてフィンランドの伝統スポーツであるモルックを選定する。モルックとは年齢や健康状態に関わらず楽しめるスポーツとして近年注目され始め、ピンを倒すという点ではボーリングのようであり、狙ったところに投げるという点ではパラリンピックの競技であるボッチャに似ている。基本的には屋外で行い、二人以上が集まれば試合が可能となるので、大人数になることなく三密も回避しながら楽しむことができるスポーツである。シンプルなルールで行うことができるが、順番を理解したり、状況に応じてどこを狙うのかを定めたりする、奥深いチームスポーツである。

単元を通して、児童の目指す姿は次の三つである。一つ目は友達や教師と協力し合いながら、モルックの道具を作製することができること、二つ目は決められたルールを守り、行動を調整しながら参加できること、三つ目はチームで協力し、作戦を練ったり、喜びや悔しさなどの感情を互いに分かち合ったりする経験を通して、他者との深い関わりをもつことである。

第一次では、モルックの道具を作製するところから始める。本学級では、前期の学習活動の中で木材を用いて菜園の看板作りを行っている。のこぎりを用いて木材を切る際、二組に分かれて行ったのだが、一方が作業する様子をよく観察し、励ましながら見守る温かな姿が見られた。また、自分達の手で一から作り上げた看板に愛着をもち、誇らしげに完成を喜び合う姿も印象に残った。このような活動の一つ一つ積み重ねていくことが、他者を仲間として意識し、自分自身や身近な物を大切に感じられる心を育むことに繋がるのではないかと思い、今回も道具を一から作製することから始めることにした。仲間と協力し合いながら道具を作製し、本学級オリジナルの世界に一つだけのモルックを用

いて、ゲームを行っていく。

また、実際にゲームを行う前に、互いに気持ちよくプレイできるよう、より良い言葉掛けの仕方やルールを守ることの大切さについて学ぶ機会を設定する。これまでの児童の様子を見てみると、ゲームでの勝敗などによって気持ちが左右され、他者に否定的な言葉を言ってしまうたり、ふてくされて投げやりになってしまったりする場面が多く見られた。その都度、教師からの言葉掛けやクラスメイトからの励まし・助言を受け、ネガティブな感情をもち合わせながらも最後まで活動続けることにより、少しずつ気持ちが前を向いたり、浄化されたりする経験を積み重ね、徐々に気持ちの切り替えができるようになってきている。今回は、これまでの経験から、ゲーム中にどのような言葉掛けが望ましいのかをクラス皆で考え、実践に繋げられるようにしていきたい。

第二次では、二人一組でチームを組み、いよいよ実際にゲームを行っていく。個人戦ではなく、チーム戦で行うことによって、一緒に作戦を練ったり、喜びや悔しさなどの感情を互いに分かち合ったりしながら、他者と関わることで得られる安心感・満足感を体験させていきたい。また、ゲームを進めていく中でみえてきた新たな課題に対しても、その都度しっかりと立ち止まって向き合い、子ども達が自分達の力で物事を解決できるよう、手立てを講じていきたい。

そして第三次では、ゆりのき学級の他クラスの子ども達を招待し、自分達が作製した道具を用いて、モルック大会の開催を予定している。自分達が積み重ねて取り組んできたことを他者に発信し、楽しむ子ども達の笑顔を目にすることで、達成感や成就感を味わわせたい。また、守るべきゲームのルールや、望ましい言葉掛けの仕方など、自分達で改めて他クラスの子ども達に説明することで、主催者として率先して守らなければならないという責任感が生まれることも期待したい。

モルックのルール【一部、本学級用に変更】

木製のピンを“モルック”と呼び、順番にモルックを投げて12本のピンを倒す。複数本のピンが倒れた場合は、「倒れた本数＝点数」となる。1本しか倒れなかった場合は、「倒れたピンに書かれている数字＝点数」となる。点数を加算していき、いずれかのチームが50点を先取した時点でゲーム終了となる。50点をオーバーしてしまった場合にはサイコロを振り、出た目の数を引いて再チャレンジ。

(2) 単元の目標

- ・友達や教師と協力し合いながら、道具を製作することができる。
- ・決められたルールを守り、行動を調整しながらゲームに参加することができる。
- ・チームで協力し、作戦を練ったり、喜びや悔しさなどの感情を互いに分かち合ったりする経験を通して、他者との深い関わりをもつことができる。

3 指導計画 (全 15 時間扱い)

次	時	学習のねらい	児童の学習内容と評価
第 1 次	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>・【モルック】という競技について知る。</li> <li>・今後の活動の見通しを持つ。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・【モルック】がどこの国のスポーツであるかを知る。</li> <li>・【モルック】の大まかなルールについて知る。</li> <li>・今後の活動内容について知る。</li> </ul> <p>評 モルックについて興味関心をもっている。 計画を理解し、単元の見通しをもっている。</p> <p>【態】(発表・行動観察)</p>
	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ペアで協力し合いながら、モルックの道具を作る。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・友達と協力して、のこぎりで木材を切る。</li> </ul>
	3		<ul style="list-style-type: none"> <li>・切った木材に数字を入れ、好きな色に塗ったり、模様を付けたりする。</li> </ul>
	4		<p>評 友達と協力し合いながら、道具を作ることができる。</p> <p>【態】(行動観察)</p>
	5		

	6	・ゲームを始めるにあたって、お互いが気持ちよくプレイできるよう適切な言葉かけの仕方について考える。	・相手の心に勇気を与えることのできる【ぽかぽか言葉】について考え、模造紙にまとめる。 評 【ぽかぽか言葉】について理解し、どのような言葉があるのかを考え、発表する。 【態】(発表・行動観察)
第2次	7 8 ⑨ 本時 10 11	・チームで協力し合い、肯定的な言葉掛けをしながら、実際にモルックを楽しむ。	・互いに気持ちよくプレイをすることができるよう、積極的にぽかぽか言葉を使い、仲間と協力し合いながらゲームを進める。 ・うまくいかなかった時の対処の仕方を考える。 評 互いに肯定的な言葉掛けをしながら、仲間と協力し合い、ゲームを楽しむことができる。 【態】(行動観察)
第3次	12 13 14 15	・他クラスの児童に招待状を書き、ゆりのき4組主催でモルック大会を行う。	・心を込めて、他クラスの児童に招待状を書く。 ・初めてモルックを知る児童に向けて、わかりやすくルールを伝える為の練習をする。 ・自分達が時間をかけて作り上げてきたもので、皆が楽しんで遊ぶことの喜びを味わう。 評 ・主催者として、初めてゲームに参加する児童のお手本となるような行動ができる。 ・4人で力を合わせ、協力しながらゲームを楽しむことができる。 【態】(行動観察)

#### 4 本時の指導 (9/15)

##### (1) 目標

- ・決められたルールを守り、行動を調整しながらゲームに参加することができる。
- ・チームで協力し、作戦を練ったり、喜びや悔しさなどの感情を互いに分かち合ったりする経験を通して、他者との深い関わりをもつことができる。

##### (2) 仮説との関連

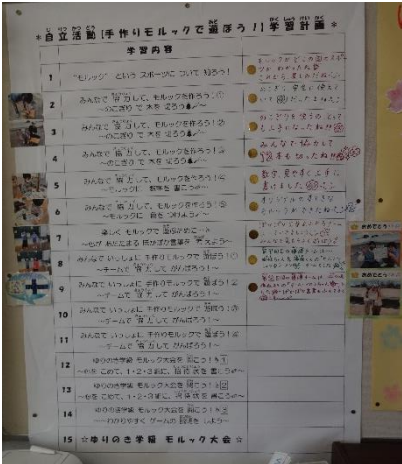


仮説2 友達と協力する場を工夫することで、個に応じたコミュニケーション能力を高めることができるだろう。

##### ③自分の思いや願い、お互いのがんばりを表現、発表する場を設定する。

本単元は友達や教師と協力し合う場面として、道具を製作するところから始める。皆で協力し合いながら手作りした、思い入れのある本学級オリジナルのモルックを用いてゲームを行う。個人戦ではなく、チーム戦で行うことによって一緒に作戦を練ったり、喜びや悔しさなどの感情を互いに分かち合ったりしながら、他者と関わることで得られる安心感・満足感を体験させ、コミュニケーション能力の向上を期待したい。また、本単元の第3次では、他クラスの児童に招待状を書き、本学級主催でモルック大会を開催予定である。自分達で時間をかけて作り上げた道具を使い、主催者として司会やゲームの説明係、記録係を協力し合いながら務めることで、達成感や成就感を味わわせ、自信をもって他者と関わるができるようになってほしいと考える。

(2) 展 開

評 (評価) 手 (手立て)

学 習 内 容	授 業 の 実 際 と 考 察 実 際 の 児 童 の 様 子	時配 ( )は実際にかかった時間
<p>1 始めの挨拶をする。</p> <p>2 指導計画表を見ながら、今日の学習内容とめあてを確認する。</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>・良い姿勢になるまで待ち、学習が始まる雰囲気を作った。</li> <li>・指導計画表はあらかじめ提示した。</li> <li>・これまでの学習内容を簡単に振り返り、今日の学習内容の説明を行った。</li> </ul> 	<p>1 (1)</p> <p>3 (5)</p>
<p>チームで協力しながら、モルックを楽しもう。</p> <p>3 楽しくモルックを行うための確認をする。</p> <p>○仲間を勇気づけるぽかぽか言葉の確認。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・チーム発表。3分間話し合い、チーム名を決め、皆の前で発表した。</li> </ul> <p>—赤白帽子を被り、ベランダへ移動—</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・掲示物を見ながら、皆で考えたぽかぽか言葉について振り返った。</li> </ul>	<p>5 (10)</p>
<p>4 モルックのルールを確認をする。ゲームを開始する。</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>・簡単にルールをおさらいした。</li> <li>・うまくいかないことがあっても、チームメイトと力を合わせて最後までゲームを続けることを確認した。</li> </ul> <p>手 ゲーム中、何か問題が起きた際にも、なるべくチームメイトと話して乗り越えられるよう見守り、必要に応じて言葉掛けなどの支援をした。</p> <p>評 決められたルールを守り、行動を調整しながらゲームに参加することができる。</p> <p>評 チームで協力し、作戦を練ったり、喜びや悔しさなどの感情を互いに分かち合ったりする経験を通して、他者との深い関わりをもつことができる。</p>	<p>3 0 (30)</p>

<p>5 本日の活動の振り返りをする。</p> <p>6 終わりの挨拶をする。</p>	<p>「ゆっくりで大丈夫だよ！」 「次、がんばろう」 「ねらいがいいね！」</p> <p>・ゲームの結果発表を行った。 ・ゲーム中に発見した友達の良いところや勇気づけられたほかほか言葉について発表させた。</p> <p>・あまりほかほか言葉を言えなかった。 ・「あせらないでやって大丈夫だよ」と優しく言えたらよかったなあと思った。</p> <p>・良い姿勢になるまで待ち、しっかりと挨拶をして終わった。</p>	<p>5 (7)</p> <p>1 (1)</p>
---	---	-----------------------------------

(3) 板書



(3) 6 本単元の成果 (○) と課題 (●)

仮説2 友達と協力する場を工夫することで、個に応じたコミュニケーション能力を高めることができるだろう。

- ③自分の思いや願い、お互いのがんばりを表現、発表する場を設定する。
- 道具を手作りするところから始めたことにより、道具への愛着、仲間と協力し合う雰囲気、ゲームへの興味・関心が芽生え、意欲的に本単元に取り組むことができた。
- 道具の製作過程で、クラスメイトや教師と楽しんでコミュニケーションを取り、協力し合いながら活動することができた。
- 全員がしっかりとルールを守り、互いに気持ち良く、自らの行動を調整しながらゲームに参加することができた。
- 第3次の本学級主催のモルック大会では、自分達がこれまで積み重ねて取り組んできたことを、自信をもって他者に発信することができた。主催者として皆のお手本になろうと、率先して望ましい言葉掛けをしたり、ルールを優しく伝えたりする姿がみられた。

- “ルールを守ること”，“自分の感情をコントロールしながらゲームに参加すること”を意識させるのに精一杯で，ぽかぽか言葉を意識させる段階まで辿り着かなかった。指導計画の見直しが必要だった。チームごとに，点数が入ったときの喜び方や，ゲームを進めていく上での作戦を考える時間などを十分に取りながら，目標を“チームでの協力”に絞っても良かったように思う。