

障がいのある子どもを取り巻く学級集団づくり

1 障がいのある子どもが安心して生活できる集団づくり

子どもたちは、学級の中で友だちとかかわり合いながら生活をしている。しかし、発達障がいの子は、その障がいの特性から友達とのかかわりがうまくいかなかったり、集団が苦手であったりする場合がある。しかし、その子どもを取り巻く学級集団が、一人一人の違いを認め合ったり、困っている友達を助け合ったりできる集団である場合は、障がいのある子どもも安心して生活ができる。

したがって、障がいのある子どもが、学級の中で居場所をつくり、安心して生活するためには、障がいのある子どもの対人関係の力を高めるとともに、受け入れる子どもたちの対人関係の力や人権意識を高めることが大切である。

友だち同士の適切なかかわり方を学ぶにはソーシャルスキルトレーニングが有効である。たとえば、人づきあいのスキルとしてのソーシャルスキル（「ありがとう」「ごめんね」「いいよ」など）を学ぶことによって人間関係を円滑にすることができる。

2 学級集団がより居場所のある集団となるためのゲーム

(1) 学級集団の状態を知るためのアセスメント（見立て）

学級の状態を知るためのアセスメントとして、Q-Uを利用した。

(2) 友だちとうまくかかわり、集団が集団として醸成していくための学級集団づくりプログラム

学級集団で次頁の表の対人関係ゲームプログラムを行った。

<実施していく上での注意>

- ・運動量の多いものから始める。
- ・楽しいゲーム性のあるものから始める。
- ・かかわりの質と量を段階的に高める。
- ・段階的にソーシャルスキルを取り入れていく。

コラム 対人関係ゲームプログラム

身体運動反応と楽しいという情動反応を活用し、不安や緊張を起こりにくくするゲーム。対人関係の動機付けを高め、対人行動の自己効力感を高めることによって、人間関係づくりと学級集団づくりに効果をあげている。

<対人関係ゲームの種類>

- ① 係をつけるゲーム ② 人と協力するゲーム ③ 役割分担し連携するゲーム
- ④ 心を通わすゲーム ⑤ 折り合いをつけるゲーム

Q-U

「たのしい学校生活を送るためのアンケート（1998）」学校生活意欲尺度、学級満足度尺度からなる。学級満足度尺度は、児童のいじめや学級不適応の可能性を発見できる尺度として作成された。

時	ゲーム	ねらい・友だちとの関係	獲得したいスキル
1	①じゃんけん ②クッキーゲーム ③じゃんけんボーリング ④カモン (カムオン)	楽しい経験、友だちを誘う ・誘われる	お願いします みんなおいで はいよ
2	①じゃんけん ②クッキーゲーム ⑤凍り鬼 ⑥一緒に遊ぼう	友だちを助ける・助けられる	ありがとう 一緒に遊ぼう いいよ
3	①じゃんけん ②クッキーゲーム ⑦くわがたゲーム ⑧共同絵画	友だちと楽しさを共有する、 自己主張 (アサーション) する	入れて いいよ
4	①じゃんけん ②クッキーゲーム ⑨ありがとうシャワー	集団の中での居心地のよさを感じ	ほめる 認める ありがとう

ア 共通ゲーム「①じゃんけんゲーム」「②クッキーゲーム」

学級の友だちとたくさんかかわることを目的としている。「じゃんけんゲーム」では、「できるだけたくさんの人とじゃんけんをしてください」という教示により、かかわりが増えることが期待される。「クッキーゲーム」では、自分のペアがなかなか見つからないことにより、たくさん友だちとかがわることができる。合った友だちと座って食べることにより、親近感と楽しさを感じることを期待される。

イ 「③じゃんけんボーリング」「④カモン」

ゲームの中で楽しい経験をして、友だちを誘ったり、友だちから誘われたりすることの良さを感じることを目的とする。獲得したいスキルとして、「お願いします」「みんな、おいで」「はいよ」をゲームの中で使用する。ゲームの中で、身体を動かしながら友だちとのかかわりがもてることにより、他者と関わる際の不安が減少していく。

ウ 「⑤凍り鬼」「⑥一緒に遊ぼう」

友だちを助けたり、友だちから助けられたりすることや友だちを仲間に誘ったり、友だちから誘われたりすることの心地よさを感じることを目的とする。獲得したいスキルとして、「近づいて、目を見て、にっこり笑って」「ありがとう」「一緒に遊ぼう」「いいよ」をゲームの中で使用する。友だちとのかかわりが増えることや協力しあうことにより、対人関係場面における自己肯定感をもつことができる。

エ 「⑦クワガタゲーム」「⑧共同絵画」

友だちと楽しさを共有したり、気持ちよく自己主張することで折り合いをつけることを経験したりすることを目的とする。獲得したいスキルとして、「入れて」「いいよ」をゲームの中で使用する。友だちとのかかわりが増え、友だちとかがわるスキルを体験することができる。

オ 「⑨ありがとうシャワー」

友だちから、あたたかい言葉をもらうことにより、学級の中で居心地の良さを感じることができる。獲得したいスキルとして、「大好きだよ」「ほめる」「みとめる」「ありがとう」をゲームの中で使用する。友だちからの肯定的メッセージをもらうことにより、自己他者受容をする中で、学級での居心地の良さを感じることができる。

3 実践事例

(1) 本時の学習指導案（4時間扱い中の第1時）

- 1 題材名 「クラスの友だちと、もっと仲良くなろう」(学級活動)
- 2 本時の主眼 クラスの友だちと仲良くなりたと思っている子どもたちが、ソーシャルキルを使ったゲームを学級全体で行うことによって、より友だちと楽しくかかわることができるようになる。
- 3 留意点 ゲームに入れない児童がいたら、相手を探している児童を誘うなどの声をかける。
- 4 本時案 ◇人権教育に関わる留意点

	学習活動	予想される児童の反応(○)及び評価(☆)	教師の指導	T	備考
導入	1 ゲームのねらいを確認する。	○もっと仲良くなるためのゲームだと確認する。	・みんなが、友だちともっと仲良くなるためのゲームをこれから一緒にしましょう。	1	
展開	2 ゲームをする。 じゃんけんゲームをする。	○たくさんの人とじゃんけんをするだろう。	○じゃんけんゲーム ・じゃんけんゲームをします。できるだけ、たくさんの人とじゃんけんをして勝ってください。 ・ルールを紙に書いて貼る。 同じ人と続けてじゃんけんをしないでください。ただし、同じ人とは2回までじゃんけんをしてもいいです。時間は2分です。	4	鉛筆 カード ボード ・楽しい雰囲気になるようにする。
	クッキーゲームをする。	○クッキーがあっ食べられることにうれしさを感じるだろう。	○クッキーゲーム ・次に、クッキーゲームをやります。 先生が、クッキーを割りますので、クッキーを合わせて、合ったペアから、座って仲良くクッキーを 食べましょう 。食べている時は、好きな食べ物の話を していてもよいですね 。	5	クッキー
	じゃんけんボーリングをする。	○夢中になってゲームをする。	○じゃんけんボーリング ・チームを2つに分けて、先攻と後攻をきめます。守りは、ボーリングのピンになります。ボーリングのピンの配置とは逆に並びます。笛の合図で、一斉に走りじゃんけんをして、最後のキャプテンまで、勝ち抜いたら1点ゲットで、玉をバケツにいれます。負けたら、すぐ陣地まで帰って、またじゃんけんをしにいきます。 なるべく違う人とじゃんけんをして、たくさん勝ちましょう。	15	玉 バケツ ◇ゲームに入りづらい子には、声をかけるなどの配慮をする。
	カモンをする。	・楽しんでやる。	○カモン ・次にカモンというゲームをします。 みんなで協力するゲームです。グループを決め、グループの中で1人キャプテンを決め ましょう 。	15	◇早く終わったチームばかりではなく、時間がかかったチームの楽

		○勝ちが続くと喜ぶが、負け続けると機嫌が悪くなる姿もあるだろう。	キャプテンのところまで走っていき、じゃんけんをします。勝ったら、キャプテンの後ろを回って、次の人と代わってください。負けたら、「みんなー、おいでー」と大きな声で呼び、グループの人は「いいよー」と大きな声で返事をして、つながってきてください。勝てるまで、続きます。 ・勝ち負けにこだわらないように、ほめの声がけをする。		しき・充実感に焦点を当てる。
		☆友だちと楽しんでゲームをすることができたか。スキルを使うことができたか。			
まとめ	3 振り返りをする。	○振り返りカードを記入する。	・ゲームをやってみて、どんなことを感じましたか ・発表させる。	5	

(2) 授業の様子 (全4回)

「ジャンケンゲーム」では、夢中になってじゃんけんをして、とにかく勝ちたい、たくさんの人とじゃんけんをして1番になりたいという思いが強い子もいたが、友だちと楽しくかかわる中で、授業の終末では「また、みんなとやりたい」という発言が聞かれた。

「凍り鬼」では、助けてくれた友だちに、「助けてくれて、ありがとう」とカードに書いて、笑顔で手渡す子どもがいた。クラスの友だちは、「○○ちゃんて、意外と面白いね。」「楽しいことを考えていて、すごいな。」という感想を持つようになってきた。また、ゲームで使ったスキル「一緒にあそぼう」「いいよ」は、休み時間に、友だちを誘うときに使われるようになり、発達障がいのある子どもも友だちとかかわることができるようになった。



(3) 成果と課題

Q-Uでは、ゲーム実施前に、不満足群にいた子が、友だちとかかわってくる中で、満足群に位置するようになってきた。ポジティブなかかわりが増えることやゲームの中で経験した「楽しい思い」「助け合い」「誘い合い」「あたたかい言葉や行為」が「友だちからの受容感」「学級の雰囲気が変わる」ことにつながった。

また、日常生活の対人関係にいい影響を与えた。今まで、気づかなかった友だちの良さや面白さが学級の中で認められ、受け入れる学級全体が、温かく親和的になった。また、友だち同士のかかわり行動が増えてきた。

学級の中で居場所があることは、自分が自分を好きになり、友だちを好きになり、そして、クラスが好きになる関係がつくられ、学級での居心地の良さが出てくることにつながる。

日常生活の中で友だちとのかかわりが増えていくためには、継続した指導が大切であり、教師が場面を捉えて指導をしていくことが重要である。

(『特別支援教育 教育課程 学習指導手引書 (小学校・中学校編)』(長野県教育委員会) より)

<参考文献>

- ・「楽しい学級生活を送るためのアンケート「Q-U」実施・解釈ハンドブック (小学生編) 河村茂雄 (図書文化社) (1998)
- ・「特別支援教育コーディネーターのための対人関係ゲーム活用マニュアル」 田上不二夫他編著 (東洋館出版) (2007)