

事例研究報告

児童たちの関わり合いを
促す授業づくりについて

児童・生徒の実態

小学部児童 5名

<行動面>

- ・児童が互いの行動や言動をまねる様子が見られる。
- ・A, C, E児は活動のテンポが速く, B, D児はゆっくり。

<学習面>

- ・A, C児はお金の学習を実施。
- ・B児(1~2), D児(1~5), E児(1~10)の数量が分かる。

<対人関係>

- ・休み時間, 児童同士で遊ぶことが多い。

教員の願い(授業について)

- ・児童が自ら考え主体的に取り組み，児童たちが関わり合う集団活動を行いたい。その際の個々の実態に応じた授業構成・題材設定・教材の工夫について教えてほしい。
- ・授業構成について
ゲーム→ポイント提示→買い物の順に活動を構成した。児童らの意欲を高めるための工夫について教えてほしい。
- ・題材設定について
ゲームは数が多い方が勝ちというルールで行った。勝ち負けの理解等，児童らの目標を達成するためによりよい題材があれば教えてほしい。

教員の願い(個人について)

- ・A児はゲーム中に勝ちにこだわって、友だちにきつい言葉をかけてしまうことがある。家庭でも、乱暴な言葉を使うことが多いようである。友だちに対して、優しい関わりができるような手立てを教えてほしい。
- ・B児は、T1の指示に注目し続けることが難しく、T2の支援を必要とすることが多い。姿勢が崩れたり、独り言を言ったりすることもある。T1の指示を聞いて行動できるための手立てを教えてほしい。

アドバイザーからの助言

○児童の意欲や関わりを促すには？

→言葉のやりとりを増やす。

→活動を応募形式にする。

→援助要求，感謝の気持ちを伝える場面を設定。

→役割をできるだけ多く設定。

○勝ち負けの理解を促すには？

→ゲームの構成を数が多い方が勝ちに統一して実施。

授業構成・題材設定の見直し

- ①勝った時「ばんざい」、負けた時「拍手」、買い物場面で「いらっしゃいませ」などと言う場面を設定。
- ②A, C, E児は準備・片付けを応募形式に変更。
- ③準備・片付け後に「ありがとう」と言う場面を設定。
- ④B, D児は数を数える, C児は得点表, E児は結果発表, B, C児は店員など役割を追加。
- ⑤ゲームは楽器やビーンズバックを多く獲得したら勝ちになるルールに統一。

アドバイザーからの助言

○A児のふわふわ言葉を増やすためには？

→言葉の種類や回数を表で視覚化するとよい。

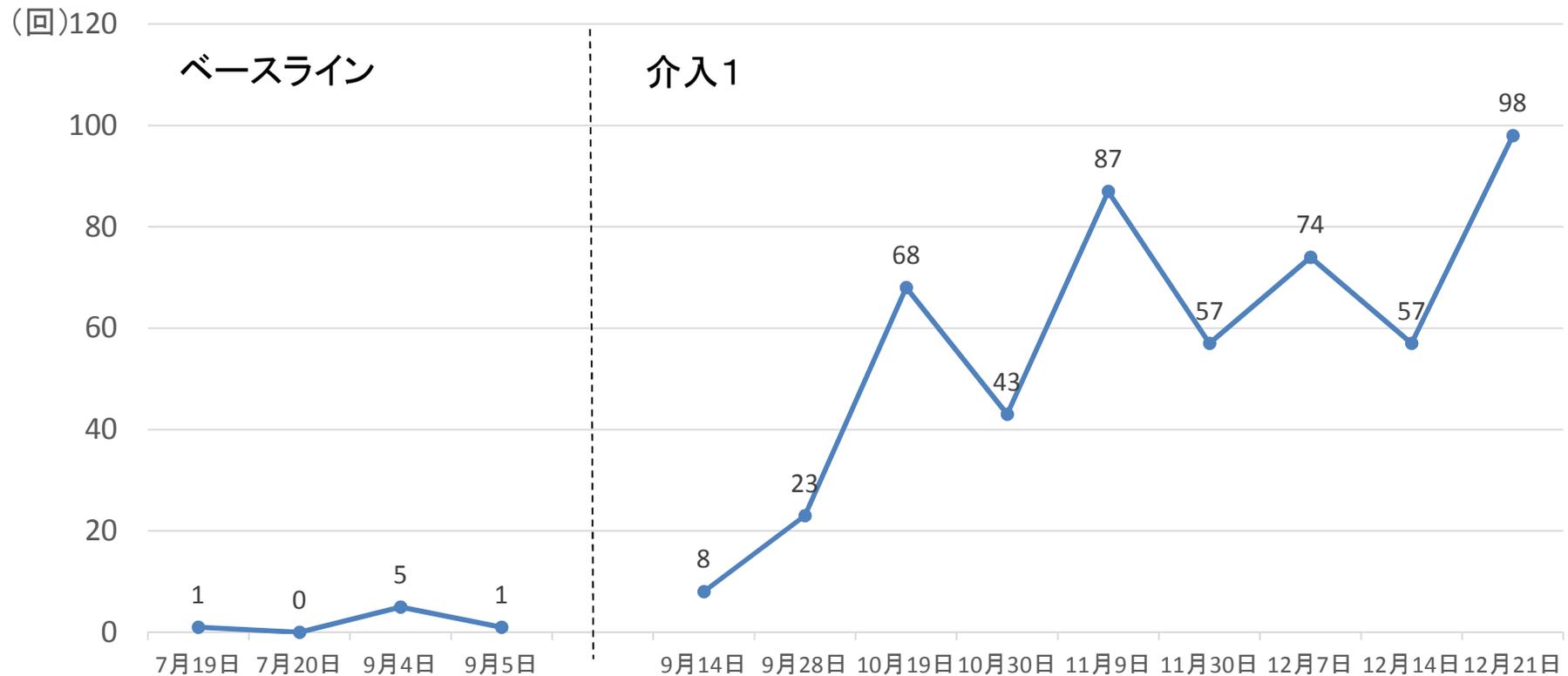
○B児がT1の指示で行動できるためには？

→活動の隙間ができないようテンポよく進め、役割を多く設定する。

→集団の活動でも、指示の出し方やプロンプトの量、目標設定を児童のレベルに設定する。

A児 指導の成果(回数)

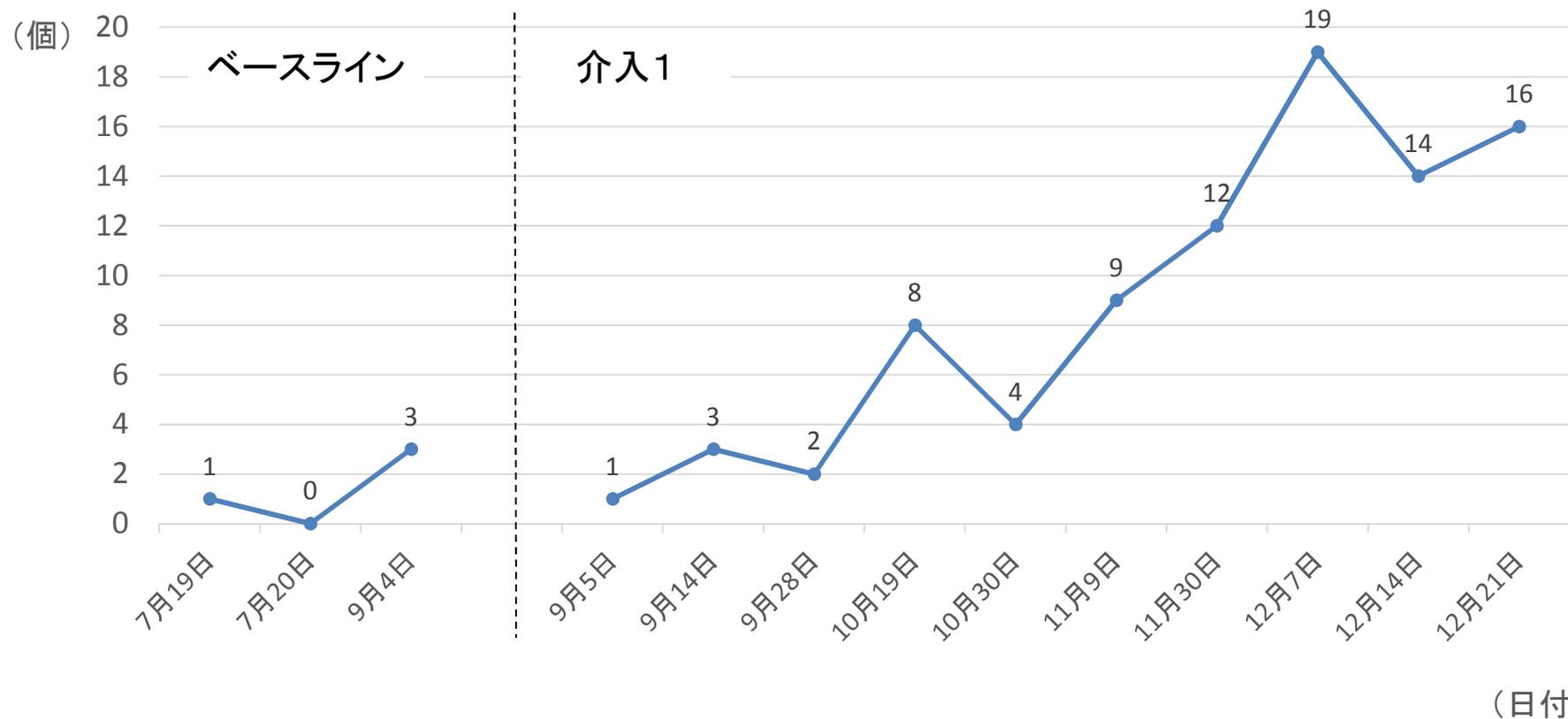
- ・ベースライン時ふわふわ言葉の回数が5回未満だったが、8~98回と徐々に増えてきた。
- ・トークンエコノミーシステムが児童にとって意欲を引き出す方法であった。



(日付)

A児 指導の成果(種類)

- ・ベースライン時, ふわふわ言葉が3種類未満だったが, 19種類まで増えた。
- ・表を使用したことで, 回数や種類の増加が目に見える形となり, より理解を促したと考えられる。



B児 指導手続き

目標:T1の指示で物の準備・片付けができる。

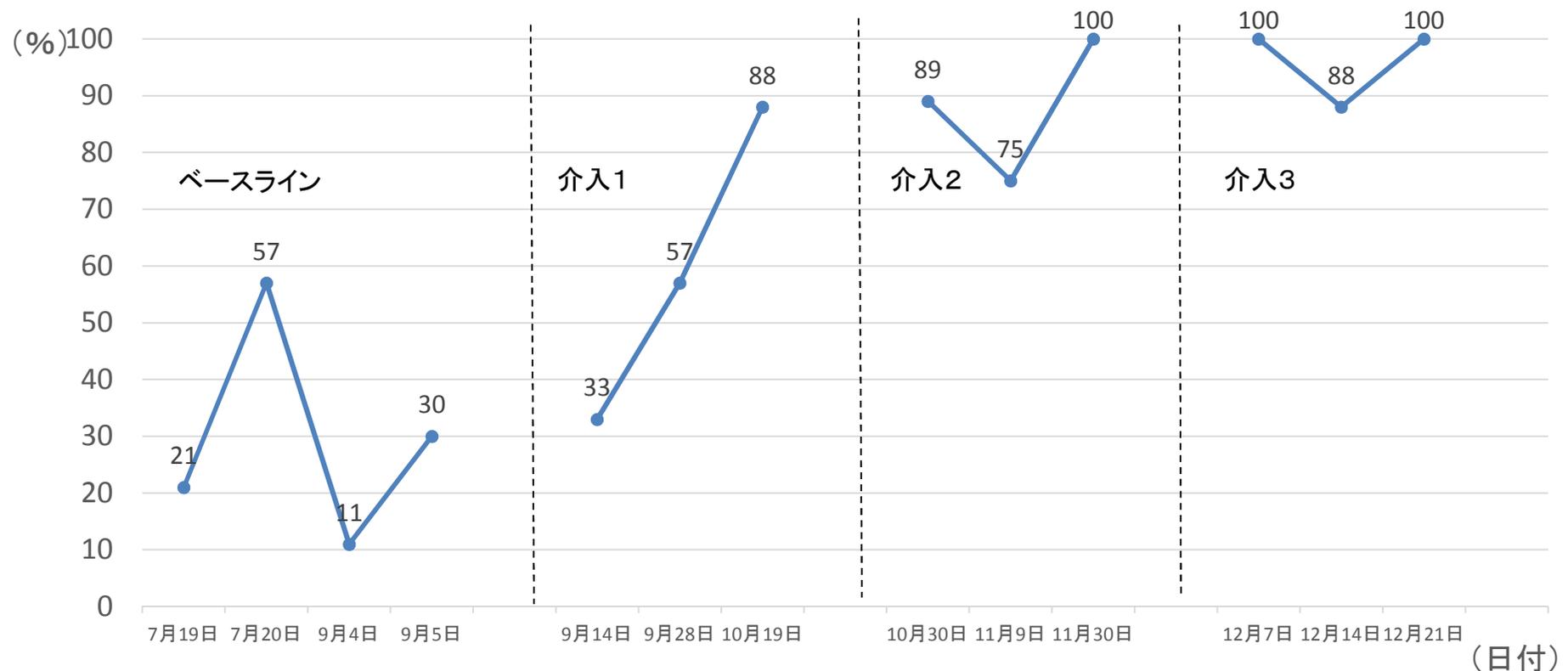
T1に呼名されて活動の場所へ移動する。

- ①T1が児童への指示をiPadで伝える。
- ②(介入1)児童が活動する直前にゴミを提示し, 正しく行動できたらお皿に入れる。
(介入2)T1に注目できていない時のみ, ゴミを提示する。
(介入3)ゴミの提示なし。
- ③T2は一定時間待ってからプロンプトを出す。

$$\text{成功率} = \frac{\text{T2のプロンプトなしで行動できた回数}}{\text{T1の指示}} \times 100$$

B児 指導の成果

- ・ベースライン時, T1の指示で行動できる回数の平均は約30%であったが, 81%まで上昇した。
- ・児童の動きを単純な活動に設定, 繰り返し学習, グミで即時強化(介入1), T2の支援のタイミングを遅くしたことが上昇の要因と考えられる。



ここが成功のポイント

○授業構成について

→児童らが「ありがとう」など、言葉を交わす場面を意図的に設定した。形式的に繰り返し行うことで、自然な関わりに繋がっていった。

→ゲームの結果発表や、活動の準備・片付けなど、できるだけ多くの役割を設定した。一人ひとりが自分の役割を果たそうと考え行動することで、教員の介入が減り、主体性や意欲が高まった。

→ゲームのルールを統一したことで、内容が変わっても理解が早く、繰り返すことで数量や勝ち負けの理解に繋がった。

ここが成功のポイント

○A児について

→ふわふわ言葉の回数や種類を表に示したこと、活動中の様子を動画で確認したことで、自己の振り返りを視覚的に行うことができた。

→トークンエコノミーシステムを活用したことで、意欲が高まり、活動中もふわふわ言葉を意識し続けることができた。

ここが成功のポイント

○B児について

→B児がT1やiPadに注目している場面ではT2の支援を控え、約10秒待っても行動が見られない時のみ言葉かけや指さしの支援を行った。そうすることで受容的だったB児の主体的な行動を引き出すことができた。

→児童の動きを単純な活動に設定し、グミで即時強化したことで、児童への指示や賞賛が伝わりやすくなった。また、繰り返し学習を行ったことで、好子がなくても見通しを持って取り組むことができた。