

「みんなでやろうよ」日本1周すごろく

— 小学部3・4年 総合的な学習の時間の取り組み —

大阪精神医療センター分教室

1 はじめに

本分教室小学部3,4年生の総合的な学習の時間の実践について紹介する。

総合的な学習の時間の目標は、探究的な見方、考え方を働かせ、横断的・総合的な学習を行うことを通して、よりよく課題を解決し、自己の資質・能力を育成することである。児童が、生活や地域に根差した課題を見つけ設定していくことが大切だとされている。しかし、本分教室に通う児童は、心身症や発達障がい、愛着形成にかかわる問題などがあり、入院に至るまでの経緯も様々で、生活や地域とのつながりから課題を見つけ出し共通の課題をもって学習を進めていくことが難しい。

そこで、世界1周、日本1周などのすごろくゲームを楽しみつつ、そこから発展して調べたいことを見つけ、学習を進めていけたらと考え、取り組んでみた。ところが、学習を始めてみると、勝ち負けにこだわり、思うようにいかないと怒る、すねる、他児の妨害をするなど問題が噴出し、なかなかゲームが成り立たなかった。

そこで、総合的な学習の三本の柱の一つ「学びに向かう力、人間性」につながる、「友達と仲良く楽しくゲームをする」ということをねらいとして学習に取り組んだ。本稿では、学習の中で大きく成長した児童の事例を報告する。

2 日本1周すごろく

授業で使用したのは、「日本1周すごろく」（「ゲーム&パズル日本地図 あそべる！まなべる！3層式」（株式会社 HANAYAMA）である。

すごろく盤上の仕掛け、乗り物カード、アイテムカードなど様々な仕掛けがあり、最後まで勝負がわからない。カードをどう使うか、使い方の工夫により大きく先に進むこともあるものの、ほとんどが偶然によって進行していく。自分で考える楽しさも味わいつつ、知的な能力に関係なく勝敗が決まり、誰でも楽しむことができる。

3 事例

すごろくを扱った授業のうちから印象的だった事例を2件紹介する。

(1)事例1「勝敗にこだわり、感情をむき出しにして大騒ぎをする3人の児童」

①児童の様子

ASDの診断を受けている男児A、男児B、PTSDの診断を受けていて感情の起伏の激しい女児Cの3人で授業を行っていた時期。3人とも、勝ちたい、負けたら嫌という気持ちから感情がコントロールできず、自分が有利に進むと大喜びし、負けてくるとすねたり怒ったり、途中で離席したり、と感情の表出が激しかった。

はじめのうちは、途中で最下位になるとやる気を失ってゲームを放棄したり、進行に一喜一憂して上位で進んでいるとはしゃぎ、下位になると「もうだめだ」と大騒ぎしたり、泣いたりしていた。教員もゲームに参加し、投げ出さずにやり続けることで、途中で負けていても挽回することがあること、負けることも含めてゲームを楽しむ姿を見せるようにした。次第に、一旦離席しても自分の番になると戻ってきたり、泣きながらも耐えてやり続け、やっているうちに落ち着いたり、他の子が泣いたり怒ったりした時に慰めたり励ま

I 実践報告

したりするようになってきた。

②児童の変化

ある日、Aが最下位になり、Cが上位にいたのにどんでん返しで下から2番目になり、二人が怒って泣いていた時のこと。Aが「もう、すぐろくはやらない！」と大声で言うと、Cが怒ったまま「C子はやるで！」と言った。Aは驚いて「負けたのに?」と聞くとCは「だって面白いもん」と返した。Aは「えっ?」とさらに驚いていた。「負けて悔しいから怒ってるけど、すぐろくは面白いからやりたいんだね」とCの気持ちを教員が言語化した。ASDのAは、負けた→嫌→怒る、大泣きする→もうやらない、という思考でいっぱいになっていたところ、Cの言葉を聞いて、そういう考え方があるのか、とカルチャーショックを受けたような表情をしていた。

その後、Aはゲームの進行に一喜一憂しても感情のふり幅は小さくなり、自分が不利な時にはブツブツ文句を言いつつも大げさに騒がなくなり、次第に穏やかにゲームを楽しむようになっていった。Aが落ち着いていくとともに場の空気が落ち着いていき、3人で穏やかにすぐろくが行えるようになった。

(2)事例2「勝敗にこだわり、ルール違反をしたり、他児を責めたり自分の都合を押し通そうとして暴言暴力にいたる3人の児童」

①児童の様子

男児D、男児E、男児F、3人ともASDの診断を受けている。D、EはADHDもあって刺激に反応しやすく、Fは症状として癩癩が激しいと主治医意見書に記されている。他者の言葉を被害的にとらえがちで、他者に対して攻撃的な言動が多い3人が授業を行っていた時期。

授業が始まる前の出来事を引きずって、授業開始時からトゲトゲした雰囲気だったり、互いによがらせめな言動をしたりして、もめることが多かった。すぐろくを始める以前に二人がもめだし、関係のないもう一人も巻き込まれて怒り出し、暴言暴力が飛び交い帰院、使いたい駒の色がかぶって取り合いになって暴言暴力に至り帰院など、なかなかゲームを行うことができなかった。それでも、登校時に、「総合ですぐろくをやるか」と聞いてきて、行くとわかると「よかった。今日は喧嘩しない。」とすぐろくを行うことを楽しみにしていた。しかし、喧嘩しないようにと思っている、いざ、すぐろくを開始して自分が不利になるとイライラし始め、サイコロを転がさずに駒を好きなだけ進めたり、トップの駒を払い落としたりなど、ルールを逸脱した行動をはじめ、それに対して、周りの子もいら立って暴言暴力が出て、帰院するなど、3人そろってゲームを続けることができない状況が続いた。暴言暴力が出たら帰院させ振り返りをする、教員が個々の言い分を聞き考えさせる、という対応の繰り返しだった。

②児童の変化

そのうちに、二人がもめて教員が対応しているときにもう一人が待つことができたり、攻撃的な言動に対する教員の仲裁を受け入れ、暴言暴力に至らずにゲームに戻るできるようになったりしてきた。すぐろくをやりたいという気持ちで、不利な状況でも我慢をして続けていたら挽回することもある、ということを経験し、帰院せずに授業時間いっぱい取り組めた時には明るい表情で終わることができた。うっかり他児の駒を倒してしまったことに倒された側が怒り出す、使いたい駒がかぶって言い争うなど、もめごとは絶えなかったが、それぞれの児童が少しずつ我慢できるようになっていった。

ある日、はじめは穏やかにやっていたものの、Dが勝ちたくてルールを逸脱したことをし始め、それに対してFが怒って教室から出てしまった。教員がFに対応していると、子どもたちは自然発生的に話し合いをはじめ、Dは自分が勝手なことをしたことが悪いと自

I 実践報告

ら認めた。教員と話して落ち着いたF男が戻ってきて話し合いに加わり、何が嫌だったかを冷静に言うことができた。お互いに謝り、そのあと、これからどうしたらいいかについても話し始め、話はまとまらなかったものの、互いの言い分が違っても怒り出したりすることはなく、全員がその場にいることができた。

4 まとめ

毎回、よくぞここまで、と思うほど、問題が噴出していた。しかし、問題が出るのも、そこに、児童のやりたいという気持ちがあるからこそである。やりたいと思うからこそ児童個々の生の感情が出てしまい、それがぶつかり合う。また、やりたいと思うからこそ、ぶつかり合ったことを何とかしようと行動を起こす。感情コントロールに課題を持つ本分教室の児童にとって、感情を抑えるのではなく、折り合いをつけて一緒に活動していく、という体験を積むことはとても大事なことだと考える。まだまだ、折り合いをつけるには程遠く、何とかその場にいることができた、という児童も多いが、楽しみにしていた活動を友達と一緒に最後まで行うことができた、という体験は貴重なものだったと思う。その体験が彼らの中に残り、今後の力となっていくことを願っている。