

「わにタイム」に挑戦、気がつけば全員参加！

— 自立活動でのオリジナル遊びは進化した —

大阪精神医療センター分教室

1 児童生徒の実態

本分教室に在籍する児童生徒は、精神疾患・心身症の病気圏や、発達障害の診断または傾向があり、その多くは成育歴において十分な愛着形成ができていない。そのため、対人関係スキルが身につけていないことや、自身の感情コントロールが難しく言語化できないため、暴言暴力によるトラブルが多い。そこで、自立活動の授業として、『わにタイム』を4年前より設定し、指導実践を進めてきた。『わにタイム』は、病棟での昼食後、午後の授業開始時間である、13時から30分間実施している。小学生と中学生が一緒に活動する数少ない授業であり、本分教室の全教員が参加している。天候に合わせて、分教室前のグラウンドや教室を使い活動している。

2 『わにタイム』のねらい

児童生徒に伝えている『わにタイム』の目標は、「ルールを守り、仲良く楽しく活動すること」である。この活動では、自立活動指導の観点項目である、「健康の保持」、「心理的な安定」、「人間関係の形成」、「身体の動き」、「コミュニケーション」のスキルや機能の向上をめざしている。つまり、からだを動かし、自ら考えて、仲間と助け合う経験を増やしたいと考えた。

また、不登校やいじめ、虐待経験のある児童生徒にとって、安心した環境の中で、思いっきり児童生徒が笑顔になることも大きな目標だ。そのため、この活動の大事なポイントの一つは、教員が感じた感情である「悔しい・楽しい・緊張する」等を児童生徒に言語化し表現することである。教員が感情を言語化し表現する姿を児童生徒がみて学ぶことができる。

「わにタイム」のねらい

小学生・中学生と一緒に、ルールを守って、仲良く遊ぼう！

- ◆きもちの表現・コントロール → 教員の積極的な感情表現
- ◆スリル体験 → 緊張のコントロール 楽しみ
- ◆コミュニケーションスキルの向上 → 言葉の理解（役割遂行度）、援助要求
異年齢の子どもへの反応、他者理解
- ◆運動スキル → 知覚統合、感覚特性の有無
- ◆予定変更への反応
- ◆勝ち負けへの執着の軽減
- ◆自己選択 責任 失敗への恐怖心

★トラブルから学ぶ
★教師と子どもの関係のリセット
見守る 離れる → 見えるもの 感じるもの

さらに、児童生徒がスリルを味わう中で、緊張や興奮を感じる中、その状態をいかにコントロールするかを経験し、達成感や楽しみを感じられるようにしている。そして、教員からの指示を聞き理解し行動できる力を身につけ、困った時やわからないことを質問したり助けを求めたりすることができるようになってほしいと思う。小学生と中学生と一緒に活動するので、異年齢の子ども同士の関係づくり、他者理解も期待できる。予定変更に弱い児童生徒ではあるが、活動途中にあえて、より活動を面白くするためにルールの変更等を入れている。また、勝ち負けをつける活動も取り入れて、勝つ喜びや負ける悔しさを感じると共に、活動が終われば切り替えて次の授業を受けることができるように、自己の気持ちをコントロールする力も育てている。負けてもいい、失敗してもいい、その恐怖心に打ち勝つ、チャレンジする勇気を持ってほしい。

この活動中や活動後に、わにタイムに関わって児童生徒同士でのトラブルが起こることもある。しかし、その時こそ教員としては指導のチャンスと捉え、児童生徒とその時の出

I 実践報告

来事や思いを振り返り、解決していく力の醸成に努めている。またこの活動では、教員が児童生徒の様子を観察する機会にもなり、座学での授業場面とは違った様子やストレス、課題をみつけられることもあった。

3 オリジナルの遊びを考案 ～『わにシリーズ』の誕生～

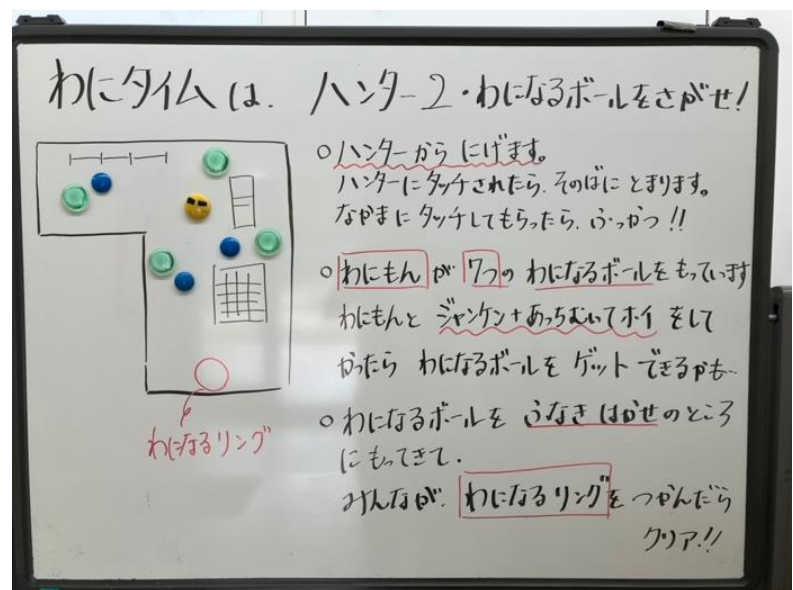
(1) 教員が創作した遊び（わにシリーズ）

活動内容として、これまでは鬼ごっこやドッチボール、トランプなど、一般的に知られている遊びを行なってきた。しかし、令和3年度末に新校舎「別館」が分教室前のグラウンドに完成したため、ボール遊びができるスペースがなくなり、活動内容に制限が出てきた。そこで令和4年度からオリジナルの遊びを教員で考案したり、児童生徒と相談したりしながら、新たな活動を考えるようになった。流行りのテレビ番組からヒントを得たり、老人介護でのリハビリに使われているプログラムを改編したり、体育授業の実践例を参考にしたり、演劇の俳優からの指導を受けたり、様々なジャンルを融合した活動となっていく。考案できた遊びは40種類以上で、毎週必ず新作を投入している。どれも自信作だと鼻高くご紹介したいが、実験的に実施してはルール変更するなど調整をしている。最近では、児童生徒からの意見が出るようになり、進化を遂げている。紙面の都合上、次の3つを紹介する。

① 「わになるボールを探せ」

分教室前のグラウンドを使い、教員がハンターとなり、児童生徒はハンターにタッチされないように逃げる。グラウンド内にいる教員が扮した複数の「わにもん」とジャンケンをして、あっちむいてほい、に勝てば、わにもんが持っている「わになるボール」をゲットできる。そのボールを7つ集めて博士に扮した教員に持っていき、全員が一緒にわになるリング（フラフープ）をつかむと終了する。

児童生徒同士で、相談したり声に出して指示をだしたりする様子がみられた。ハンターにタッチされるとその場に留まるルールだが、最初は、助けを求めることができない児童生徒も徐々にできるようになっていった。



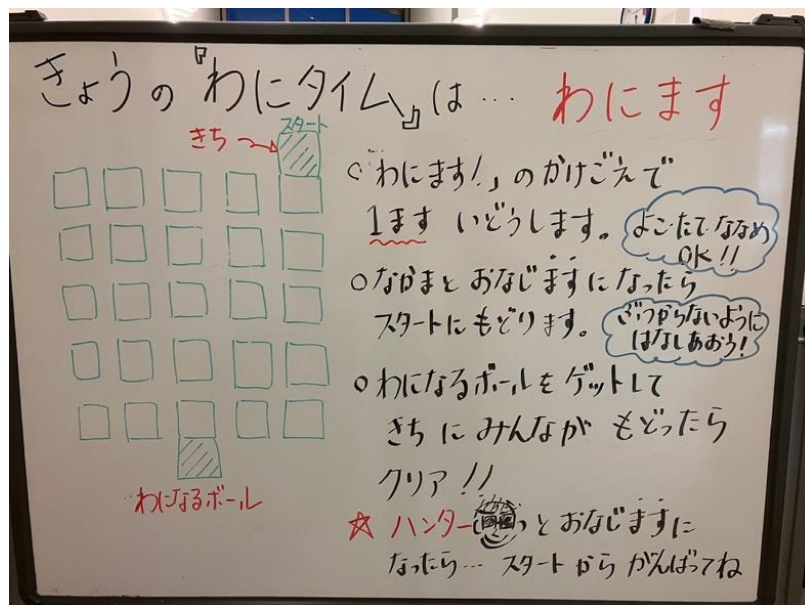
雨の降る日や冬の寒い日は、室内で「わになるボールを探せ」を行うことがある、教室の様々な場所に教員がボールを50個隠す。児童生徒がボールを10分間で全てのボールを見つけることができればクリアとなる。探す際に、児童生徒は声を出してはいけないルールとなっているため、アイコンタクトや表情、身振り手振り、ホワイトボードに書くなどしてコミュニケーションをとり探すことになる。何度か実施したが、半年近く経ってもクリアできない難関遊びだった。しかし、あと1個見つければクリアのところまで何度か迫り、ついにはクリアすることができた。児童生徒の表情や歓声は、筆者には表す最高の表現ができないくらいのものだ。

I 実践報告

②「わにます」

教室一面に1辺30cm幅のセノックマットを、少し隙間をあけて敷き詰める。そのマットの上を、「わにます」の掛け声に合わせて、1枚ずつジャンプして進むことができる。ます上に、児童生徒が増えていくため、同じますに乗らないように、事前に相談しながら動いていく。スタートとは真逆のますにある、わになるボールをゲットし、スタート地点まで全員が戻ればクリアとなる。途中、ハンターもます上に現れ、ハンターと同じますに乗らないように逃げながらゴールをめざす。

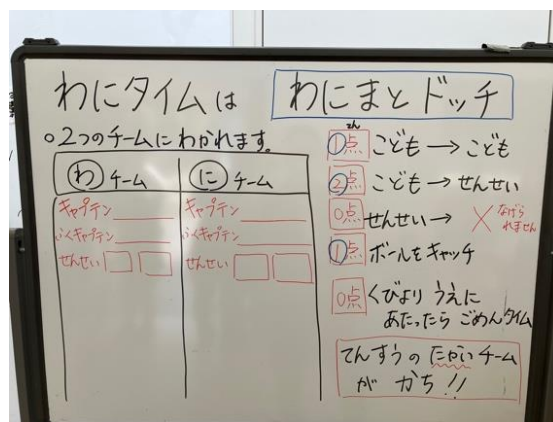
なかま同士やハンターと同じますになると、スタートに戻らなくてはいけないため、当初は、悔しさや恥ずかしさが爆発し大泣きして怒り出す児童や、失敗の責任押し付け合うように喧嘩をしだす児童生徒がいた。その際には、教員は介入せず見守るようにした。児童生徒で解決するように促すと、中学生が小学生に積極的に声をかけるようになり、プレイに戻ることができるようになった。諦めない気持ちを育む遊びとして定着してきた。



③「わにまとドッチ」

2チームに分かれて、ドッチボール用のボールを使い、ボールを当て合う。当てる相手によって得点が決まっており、先生をねらって当てることができれば得点は高くなる。また、ボールをキャッチすることができるので得点になる。点数が高いチームが勝ちとなる。

チームのみんなが投げたり、チームメイトを応援する言葉が多く出ていたチームに得点を加算するルールを加えると、ボール遊びが苦手な児童生徒も、チームメイトから励ましを受けて役割を果たそうと頑張る姿が見られるようになった。



(2)『わになげ』(小学生が考案)

児童生徒に遊びを考えてもらう機会をつくった。15分間で話し合っ考えるように指示し、教室を児童だけにしてみた。児童同士の言い合いや喧嘩を予想したが6年生やリーダーシップをとることが得意な児童が話し合いを進めて、低学年の児童にも声をかけ、15名程の児童が一つになっていた。時間になり、教員が入室すると教室の中が熱く感じた。児童の目は、自分たちが書き出した遊びのルールが書かれたホワイトボード見る教員を一直線で見ている。教員の驚きの表情見た児童は、「やってやったぜ」の表情で返してきた。

児童が考案したのが、「わになげ」である。輪投げのルールがベースになっていた。新聞紙を4枚も使い、大きな輪を作る。その輪を、教員が手を上に突き出して的になり、投

I 実践報告

げる位置からの距離が遠いほど点数が高くなるルールである。児童生徒が2チームに分かれて、試合形式で行った。中学生が見本の如く遠くに投げて、見事に的に輪がおさまると歓声が上がった。大きな輪のために、児童はなかなか遠くまで投げられない中、投げ方を教える小学生や応援する中学生の様子があった。

(3)『わにキャップシューティング』(中学生が考案)

中学生が考案し教員へのプレゼンを経て完成した「わにキャップシューティング」を紹介する。ペットボトルキャップを的に向かって指で弾き、的にのついた入れ物にペットボトルキャップが入ると点数が入る。入れ物の大きさで入る点数を変える工夫があった。ペットボトルキャップを指で弾くことができない児童のために、難易度をさげて、持って投げる方法でも点数が入るようにした。

これは児童生徒チームと、先生チームで対戦した。なかなか点数が入らない。失敗する児童生徒が多くいた。多くの人の前で、一人で挑戦する試合形式のため、恥ずかしい気持ちや失敗を恐れて挑戦しない児童生徒もいた。そのような中、挑戦している児童生徒の様子や、失敗し悔しさや緊張を体や言葉で表現している教員の様子を見るうちに、少しずつ全員が参加できるようになった。



そして、小学生が総合の時間に、画用紙でわにの形をした的を作成したり、ペットボトルキャップにシールや色をつけて華やかに装飾をしたり、児童のアイデアが加わった遊びになった。ついには、箱の中のペットボトルキャップの数個に「あたり」マークを書き込んだ。その箱に込んだ開け口を作り、おみくじのように箱を振り出してきたペットボトルキャップでプレイする形式に進化させた。「あたり」が出ると100点入るルールになったので、児童生徒のそれを期待して箱を振る姿に、全員が注目するようになった。

4 高校生が考えた『わにシリーズ』が誕生

(1) 槻の木高校との連携

今年度、大阪府立槻の木高校で実施されている選択授業である「子ども学」で、筆者が支援学校の自立活動について講義する機会があった。参加している高校生は、保育教諭や看護師をめざしていて、児童生徒と関わるスキルや支援のあり方について学んでいて、より実践的な取組みを知りたいとのことだった。そこで、本分教室で実施しているわにタイムの種目を高校の教員と一緒に、いくつか体験してもらうことにした。

体験が始まると、生徒も教員も、徐々にヒートアップし笑い声が溢れ、目の前には童心に帰った無邪気な姿があった。印象的な体験の感想として、「普段接している教員の笑う顔や性格がわかり面白かった」と発表する生徒がいた。同じく体験した教員からは、ホームルーム等で活用したいとの声もあった。

(2) 高校生への宿題

2回の講義の機会をいただいたので、1回目にわにタイムの体験をしてもらい、生徒に宿題を出した。その宿題が「分教室のわにタイムでするオリジナル遊びを作ってください」であった。それを聞いた生徒は大喜びで引き受けてくれた。生徒は、2チームに分かれて

I 実践報告

遊びを考え、遊ぶグッズの作成や模擬練習を重ねて完成させた。

2 回目の講義で、2 チームの生徒がそれぞれプレゼンし、その場で筆者から修正の助言を行い完成させた。プレゼンする時の生徒の表情は、真剣で児童生徒への思いが伝わってきた。

(3) 槻の木高校発案「オリジナル遊び」

①「フルーティーすぎて わになるです！」

ルールは、まず、プレイヤーの背中に果物のイラストが描かれたシールを貼る。そして、喋らずに身振り手振りでコミュニケーションをとりながら、自分と同じ果物のイラストが描かれた人と二人組になる。続いて二人組になったら、わになるリングを二人で掴みながら、出題者のところに行きカードを引く。別教室には予めひらがなが一文字ずつ書かれた紙が点在させてあり、そこから、カードに描かれた果物の名前を、探し出し出題者のところに持っていく。果物の絵と集めたひらがなの紙が一致すると、最後にペットボトルフリップに挑戦できる。これは、水を入れたペットボトルの飲み口付近を持ち、空中で 1 回転させて、地面にペットボトルが立った状態で着地させる遊びである。このペットボトルフリップができれば、ゲームクリアとなる。

②「わになに？」

ルールは、2 チームに分かれてチーム毎に交互に回答者に対して質問をする。回答者はある動物を思い浮かべていてその質問に対して、「はい」か「いいえ」で答えていき、先に回答者が思い浮かべた動物名を当てたチームの勝ちに 100 ポイントが入る。また、各チームには質問が 10 回できるが、回答に自信があれば、質問権を 1 回に付き 10 ポイントで売ることができる。その他に、チームには予め 100 ポイントが付与されており、そのポイントを使い回答のヒントを得ることができる。例えば、20 ポイントで最初の文字を教えてくれたり、30 ポイントで文字数を教えてくれたりする。

(4) 分教室での児童生徒の反応

実際に分教室で実施する前に、槻の木高校の生徒が作成したそれぞれの遊びのルール説明と実際にプレイしている動画を、児童生徒に見せた。すると、ある中学生が「この高校生の人たち、めっちゃ楽しそうやな。この人たち、いい人やで」と感想を発表してくれた。児童生徒の反応はとてもよく、「早くやってみようよ」の声から始まり、楽しく遊ぶことができた。

わにタイムでの児童生徒の様子や反応を、槻の木高校の生徒に高校の教員を通じて伝えた。児童生徒が喜んで活動をしたことを知り、大変喜んでいたそう。

5 考察・まとめ

本分教室では、登校時間については児童生徒と話し合いながら設定しているが、「わにタイム」だけの参加は認めていない。よって、教科の授業への参加が条件となる。初めて参加する児童生徒は、緊張しながら遊びに参加するため、中には参加を渋る児童生徒がいる。教員から、見学でもいいと伝えており、参加している児童生徒の様子を見ながら、参加したい意欲を待っている。負けたり、失敗したり、恥をかいたりすることを児童生徒も教員も楽しみながら受け入れる姿を見て、「何やらおもしろいぞ」、「これならやってみるか」と思えば、気づくと全員が参加していた。そのような、不思議な時間が分教室にはある。

「わにタイムがあるから、分教室に通いたい！登校時間を伸ばしたい！」「わにタイム、めっちゃ楽しかった。」との児童生徒の声が聞かれるたびに、児童生徒も教員も笑顔が増え

ていった。

自信をつけた児童生徒は、次々と成長・変化を見せるようになった。授業開始や終了の挨拶の態度や姿勢が良くなり、用具の片付けを率先して行い、仲間同士への気づかいや言葉かけが増え、難しくてもできなくても諦めない心を持ってチャレンジするようになり、考える力や伝える力が向上し、リーダーシップを発揮する児童生徒が出てきた。さらには、教員が話し合うテーマを与えると、児童生徒だけで話し合い意見をまとめることができるようになってきた。ここまでの成長・変化は予想できなかった。

中学部の生徒から突然、プレゼントをもらった。このポスターを分教室に掲示した。わにタイムの思いは、それを見た児童生徒に、受け継がれていく。

わにタイム

わにタイムで楽しかったポイント

1. 全カで参加する
2. 応援する
 - 頑張れ!!
 - 次頑張ろう!!
3. 負けても、"次頑張ろう" と思ってみる
4. 終わった拍手!!

わにタイムでがんばったこと Top 3

1. ドッジボールで頑張ったこと
こわいけど、みんなと協力して頑張ったこと
2. みんなのまねをして頑張ったこと
みんなと協力して、お礼を言ってくれたこと
3. しっかし、みんなと協力して頑張ったこと
みんなと協力して、お礼を言ってくれたこと

私がわにタイムで楽しかったこと Top 3

1. わになる キャプテン
2. わになる サッカー
3. わになる ドッジ

中学生が考えた
あそびも、みんなが考えた
あそびも、みんなが考えた