

学校名	本郷特別支援学校	執筆者名	寺尾志穂
研究タイトル	<b>「響き合いながら一人ひとりが輝く子ども達」</b> <b>～遊びを通して育む4つの力～</b>		

① <b>育てるべき資質や能力</b> ・・・自分で設定した未来を担う子どもたちを育てるべき資質や能力について、その必要性を踏まえて記述する。(1 ページ程度)	
主に育成すべき資質/能力のキーワード	自己認識、自分の思いを表現する、主体性、探究心

令和 5 年の文部科学省の調査によると、直近 10 年間（平成 24 年～令和 4 年）で義務教育段階の児童生徒数は 1 割減少する一方で、特別支援教育を受ける児童生徒数は倍増している。特別支援学校の在籍者数は 1.2 倍、特別支援学級の在籍者は 2.1 倍、通級による指導の利用者数は 2.3 倍となっており、今後も増えていくと予想される。これは少子化により学齢期の児童生徒の数が減少する中、障害や特別支援教育に関する理解や認識の高まりなどにより、特別支援教育を必要とする児童生徒の数が増加しているためだと考えられる。

令和 4 年には国連による勧告があり、障害のある子供と障害のない子供が可能な限り同じ場で学ぶことを追求するとともに、一人ひとりの教育的ニーズに的確に応える指導を提供する「インクルーシブ教育システム」の更なる推進が求められている。このような流れの中、令和 6 年度より文部科学省による「インクルーシブな学校運営モデル事業」が始まった。特別支援学校と小中高等学校のいずれかを一体的に運営し、障害のある児童生徒と障害のない児童生徒が交流および共同学習を発展的に進め、一緒に教育を受ける状況と柔軟な教育課程及び指導体制の実現を目指し、横浜市を含む 10 団体の委託先で実施されている。また、神奈川県では「インクルーシブ教育実践推進校」の県立高校が平成 29 年には 3 校のみだったが、令和 6 年で 18 校になり、校内では環境や授業のユニバーサルデザイン化も実践されている。

上記のようにこの 10 年で特別支援教育を必要とする児童生徒が増加する中、共生社会やインクルーシブ教育の推進に向けて、環境の整備や授業の工夫などの研究が進み、実践され始めている。しかし、特別支援教育を受ける子供たちに今後どのような力が必要か、その力を身につけるためにどのような支援が必要かという研究はまだ少ない。共に学ぶ経験を通し、互いの良さを生かして協働していくインクルーシブな社会には障害の有無に関わらず全ての人の力が必要だと考える。そこで今回は、「多様な人々が存在する学校や社会がある未来」を考え、本校の小学部児童が身につけてほしい資質や能力について、次の 4 つを考えた。

- (1) 自分の好きなこと、苦手なこと等、**自分についての認識を深める**
- (2) 人とかかわりの中で、相手に気持ちを伝える **自分の思いを表現する力**
- (3) 「やってみたい、やってみよう」と様々なことにチャレンジする力 **主体性**
- (4) 興味のあることに没頭し、自分なりに工夫しながら粘り強く続ける **探究心**

多様な人々が存在する未来（学校や社会）の中で、本校の児童がのびのびと「自分らしく」生きていくため、また本人にとって適切なサポートを受けるためには「**自己認識（自分の好きなことや苦手なこと、落ち着く場所や安心グッズ等）を深める**」そして、言語・非言語を問わず様々な手段で**自分の思いを表現して相手に伝える**ことが必要になってくる。そして、その原動力となるのが主体性や探究心である。「やってみたい、やってみよう」と心の底から湧き上がって行動する「**主体性**」や自分なりに工夫して粘り強く続ける「**探究心**」がやがて児童の「**自信**」につながり、「**自分の思いを表現する力**」につながると考えた。

**② 子どもたちの現状・・・子どもたちの置かれている環境や状況、学習レベルなどを客観的に把握し、収集した確かな情報に基づき、子どもたちの現状について記述する。（1～2 ページ程度）**

本校は横浜市栄区にある知的障害を主な対象とした特別支援学校である。小学部から高等部まであり、児童生徒数は 187 名である。本校の教育目標は家庭、地域、社会で豊かな生活ができる力として、①わかって動ける力②適切なコミュニケーション③心身ともに健康・安全に生活する力の 3 つを育成することである。学部ごとに重点目標を置き、小学部では「活動に必要な情報（人や視覚情報、音や言葉かけなど）に注目し、行動する」（わかって動ける力）「教員や友だちなど、身近な人とのやりとりを通じて伝える手段を身につける」（適切なコミュニケーション）「好きなことや楽しみなことを広げる」（心身ともに健康・安全に生活する）等を大事にして、児童の実態に合わせた学習を行っている。

本校の小学部 2 年生は 14 名（男子 12 名、女子 2 名）在籍している。昨年、本校小学部に入学したばかりで、新しい環境に 1 年かけて慣れてきた。コミュニケーション面では言葉で伝える児童や言葉とサインを組み合わせで伝える児童、写真カードを見たり指さしたりすることで伝える児童、教員の手を引いて、行きたい場所や欲しい物を伝える児童等と実態は様々である。学校生活に慣れてきたため、児童が自分の思いを表現する場面は昨年に比べて確実に増えているが、伝えたいことを十分に表現できず途中であきらめる様子が見受けられたり、本人なりに伝えているのにそれが相手に伝わらず苦しんでいた場面もあり、「自分の思いを表現する・相手に伝える」ことが課題としてある。児童の気持ちの表出をくみ取ったり、受け止めたりすることで今後の学校生活に活かしていきたいと考え、小学部 2 年の保護者 14 名、教員 8 名に以下のアンケートを実施した。

**アンケート内容**

（令和 7 年 7 月実施アンケート 計 20 名回答）

- ① 児童はどのような時に自分の思いを表現していますか？
- ② ①の際、児童はどのような表現方法を使っていますか？
- ③ どんな時に自分の思いを表現するのが難しいと感じますか？
- ④ 児童が自分の思いを表現するにはどんな支援が必要だと思いますか？

## アンケート結果

①どんな時に自分の思いを表現するか

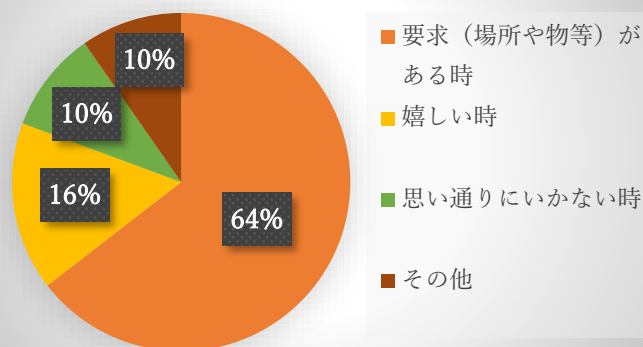


図1 自分の思いを表現する時

③どんな時に自分の思いを表現するのが難しいか

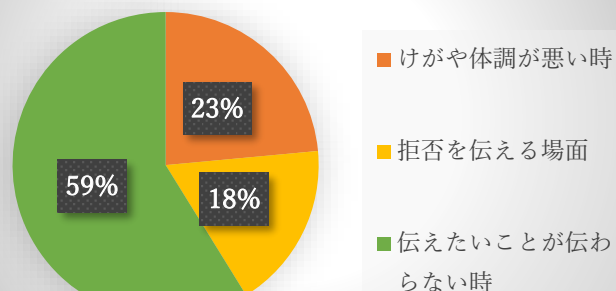


図3 自分の思いを表現するのが難しい時

②どんな表現方法を使っているか

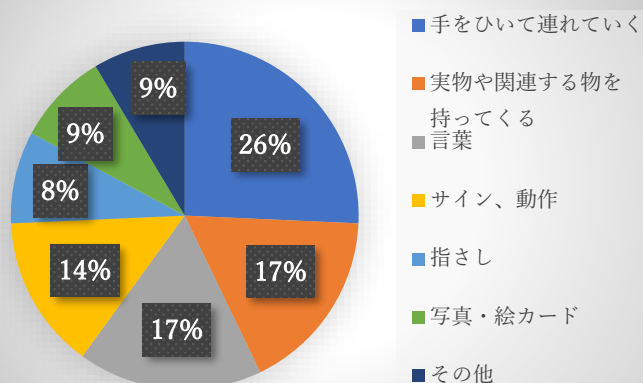


図2 自分の表現方法

④自分の思いを表現するにはどんな支援が必要か

- 本人が理解しやすい表現方法を周りが使い、共有する
- 表現したくなるような状態を作る
- 表現した際には思いを受け止め、成功体験を積む
- ニーズのある場面で思いや要求を伝える練習をする
- 家庭と学校で共通認識をもち同様に進めて定着を図る
- 児童に合った表現を見つけ、伝える手段を増やす
- 誰でも分かるような表現方法を習得する

図4 思いを表現するための支援方法

教員と保護者へのアンケートの結果から、児童は要求がある時や嬉しい時に自分の思いを表現する（図1）ことが多いことが分かった。一方で、「伝えたいことがあるのに上手く表現できずに悲しい表情をした」、「本人なりに伝えているのに相手に分かってもらえない時にいらいらしてストレスを感じている様子がある」等、伝えたいことが伝わらない時に思いを表現するのが難しいと感じる（図3）ことが分かった。児童が自分の思いを伝える表現方法については様々（図2）であったが、「食べたい時は口元に手を当て冷蔵庫を指さすが、行きたい場所がある時は携帯アプリの地図で教えたり、ひらがな表で文字を指す」というように表現方法を場面によって使い分けたり、「手を引っ張って欲しいものがある場所に連れて行って、お願いのジェスチャーをする」と表現方法を組み合わせていたりする場合も多く、児童が思いを伝えるために工夫している様子が分かった。最後に児童が自分の思いを表現するにはどんな支援が必要か（図4）については、大きく分けて3つの支援の時間があることが分かった。本人の理解しやすい表現方法を周りが使ったり、表現したくなるような状態を作ったりする「表現前の時間」、表現する場面で練習を繰り返して成功体験を作る「表現中の時間」そして、家庭と学校で共通認識をもって同様に練習を進めて定着を図る「表現後の時間」である。また、教員や保護者は「それぞれの児童に合う表現方法」や「誰でも分かるような表現方法」さらに手段を増やすことで「複数の表現方法」を身につけてほしいと考えていることが分かった。

### ③ 教育支援の方針・・・子どもたちの現在の状況を踏まえ、過去の実践経験や知見（失敗）なども加えて、教育支援の方針を記述する。（2～3 ページ程度）

「特別支援学校学習指導要領解説(小学部)各教科等編」では、「遊びの指導」は各教科等を合わせた指導の形態として位置づけられており、「主に小学部段階において、遊びを学習活動の中心に据えて取り組み、身体活動を活発にし、仲間とのかかわりを促し、意欲的な活動を育み、心身の発達を促していくもの」と示されている。また、遊びの指導の意義として「諸活動に向き合う意欲、学習面、生活面の基盤となる」ことが期待されている。このように遊びの重要性について以前より指摘されていることから、本校でも特に小学部低学年において遊びの活動を大切にしながら児童への支援を行ってきた。

#### （過去の実践経験）

昨年度、小学部 1 年生では横浜市こども青少年局が主催する「探究心を育む遊びの研究会」に参加し、児童の遊びを可視化しながら探究心や主体性を育む環境設定や支援の工夫について研究を行った。6 月から 10 月まで行った「でんしゃごっこ」の活動では、初めは見通しがもてず混乱していた児童もいたが、線路や踏切を作り、わかりやすい視覚支援とわくわくする環境づくり（写真①）を設定することで児童が主体的に活動に参加するようになった。また、歩いて動かす電車が怖い児童に対しては長いブロックで「動かない電車」を作成することで安心して活動に参加することができた。（写真②）更に、貨物列車のように「台車に荷物を乗せて自分で動かす」電車に挑戦し、「一人で運転操作できた」という自信から主体的な行動が増えた。（写真③）



写真①



写真②



写真③

#### （児童の変化）

児童が遊びに没頭する中で苦手なことにチャレンジするようになったり、じっくり探究したり、好きな遊びが友だちへと伝わり笑顔が生まれたり、遊びの響き合いから「遊びの発展」（写真④）が生まれたりする様子が見えてきた。また、遊びの中で児童が見つけた発見に教員が気づき、言葉で支えて周囲に広げることで児童の自信につながる事がわかった。

写真④



シートベルトしめたよ  
（ヘルメットの車）



この車もシートベルトしめたよ  
（うわばきの車）





### （遊びや学びの可視化）

遊びや学びを可視化することを狙いとし、教室に児童の遊びの様子の写真を掲示した。初めは自分の写真だけに注目していた児童も少しずつ、友達の遊びの写真に注目するようになり、自分の活動を言葉で振り返るようになった。遊びを見える化し、振り返ることで次への遊びや学びへと進んでいる様子が見られた。（写真⑤）また、教員が5つの視点（関心をもっていること、熱中していること、探究していること、友だちとコミュニケーションをとっていること、学びに向かっていること）で児童を観察し「レインボー・ストーリー」を記録することで、遊びを肯定的に捉えるようになった。更に教員間での共通理解が進み、活動の見直しをすることにもつながった。そして他の教員や保護者と記録を共有することで児童の理解が深まった。（写真⑥）



写真⑤



写真⑥

上記のような実践経験から、児童は「遊び」の中でより主体的になり、気持ちを伝えあい、互いに響き合うことが分かった。また、遊びこむ中で主体性や探究心が育まれることで児童が自信をもつ様子が見られ、他の活動への意欲にもつながった。教員は児童の様子を共通の視点をもって観察し、記録して可視化することで児童の理解が深まった。上記の経験を踏まえ、遊びを通して以下の「4つの力」を育みたいと考え、教育支援の方針を作成した。

### ～遊びを通して育む4つの力～

#### （1）自分の好きなこと、苦手なこと等、**自分についての認識を深める**

児童が自分についての認識を深めるには長期的な計画が必要だと考える。小学部低学年段階では教員と一緒に遊びの中で見つけた好きなことや苦手なことについて整理し、視覚的にわかりやすく提示して認識することが重要だ。好きなことや苦手なことは変わらないことも多いが、変化していく場合もある。その都度、児童と一緒に見直しをしていきたい。

#### （2）人とかかわりの中で、相手に気持ちを伝える **自分の思いを表現する力**

自分の思いを表現するにはまず児童が安心できる環境（人、場所、物）を作ることが大事になってくる。児童と教員の信頼関係を大事にして、一人ひとりが安心できるような環境設定や見通しがもてる活動内容を作っていきたい。また、自分の思いを表現しやすくするような環境として、遊びたい遊具のイラストや気持ちの「表情カード」を遊び場に設置していく。自分の思いを表現できた時には教員が丁寧に受け止めて、児童の成功体験となるように支援していく。

### (3) 「やってみたい、やってみよう」と様々なことにチャレンジする力 **主体性**

本校の児童が主体性を発揮するには遊びの活動に「わかりやすい視覚支援」と「わくわくする環境づくり」が重要だと考える。また、一人ひとりのニーズを把握し、個に合わせた選択ツールや多様な活動内容を用意することも大事にしていきたい。

### (4) 興味のあることに没頭し、自分なりに工夫しながら粘り強く続ける **探究心**

探究にはゆとりが必要だと考える。休み時間や遊びの活動、授業等に自由な散策や遊びこむ時間を確保していきたい。教員は児童を丁寧に観察し、発見や探究に共感し、時には児童の気づきに光を当て、可視化することで周囲に広げていく。その際には、児童の行動や発見を「～している」と決めつけるのではなく、教員は知っているつもりになっている世界に新しく出会い直していくことが大事だと考える。

## ④ 実行計画と準備状況・・・「③教育支援の方針」をもとに、自分が「いつ、何を、どのように行うのか」を具体的な実践や行動に落とし込み、来年度以降の実行計画と準備状況を明確に記述する。(3～4 ページ程度)

具体的な工夫のキーワード	じぶんシート、コミュニケーションボード、レインボー・ストーリー、あそぼう集会、近隣小学校との学校間交流
--------------	---

前述のとおり、教育支援の方針を踏まえて今後の活動計画や支援ツールについて述べる。なお、本計画は昨年の実践経験や今年度のアンケート結果を元に「活動モデル」として現小学部2年生を対象に行い、小学部低学年(1～3年)を中心に対象を広げていく。

### (支援ツール)

#### ○じぶんシート (例)



教員と一緒に自分の好きな事や苦手なこと等、「自分について」を視覚的にわかりやすくまとめる。複数の教員や保護者の意見も取り入れながら選択肢を作って、児童主体で作成する。好きなことや苦手なことだけではなく、「安心すること」では児童の実態に応じて、「安心グッズ」や「落ち着く場所」「安心する関わり方」等を記入する。児童本人の自己認識を深めるきっかけとなるもの、また周囲の人に伝わりやすく適切なサポートを受けやすくなるものを意識して作る必要がある。児童が繰り返し目にする場所に掲示し、「自己紹介」のツールとして、他学年との交流や近隣の小学校との学校間交流でも使用する。

#### ○コミュニケーションボード (例)



令和7年7月、私は横浜市教育委員会事務局の事業で14日間ニュージーランドに滞在し、ニュージーランドの学校教育の特色やインクルーシブ教育の実施について現地で学びを深めてきた。左記のコミュニケーションボードはニュージーランドの公園で使用されているものである。遊具のイラストが書かれており、遊びたい遊具を指さして伝える。また休憩をしたい時、暑い時などにも使う。小さい子どもや障害のある人、母国語が英語でない人、その家族や友人がコミュニケーションの際に使うという。本校でも参考にしながら

ら活動の内容に合わせてたり、児童の実態に合わせてシンプルなものにしたりして作成していく。また「遊び」の際は要求や感情が主体的に出やすい。「楽しい」「疲れた」等、気持ちのイラストをコミュニケーションボードに加えて、気持ちを表現しやすいものにしていく。更に活動の振り返りの際に使用し、「何が楽しかったか？」と伝えることができるようにアレンジをしていきたい。

### ○レインボー・ストーリー（例）



6 年 10 月 18 日

名前 \_\_\_\_\_

タイトル: うわばきの車がしゅっぱーす!

5つの視点
 

- 関心をもっていること
- 熱中していること
- 探究していること
- 友達とのコミュニケーションの様子
- 学びに向かう様子



自分のうわばきにアンパンマンを入れて「シートベルトしたよ」と言う A さん。近くにいた M さんが人形を持ってきて、踵の部分に乗せました。まるで運転席に 1 名、後部座席に 1 名乗った車のよう「うわばきの車」が発動します。その後、もう片方のうわばきに同じように人形を入れ、2 台の車を走らせていました。A さんのアイデアを M さんが応用するという「遊びの響き合い」が起こりました。

記録者 寺尾志穂

左記は昨年の本校小学部 1 年生の遊びや学びを記録した「レインボー・ストーリー」である。これはニュージーランドで使われている「ラーニング・ストーリー」を参考にしたもので、子どもの成長を観察し、記録するための方法で 5 つの視点から子どもの可能性を引き出すことをねらいとしている。今回の活動計画では、新しい視点を加える。昨年は関心をもっていること、熱中していること、探究していること、友だちとコミュニケーションをとっていること、学びに向かっていることの 5 つの視点だったが、「自分の思いを表現している」という項目を加え、6 つの視点で児童を観察し、記録する。言葉だけではなく、表情や指さし、サインやジェスチャー、絵カード等、あらゆる非言語ツールを使って思いを表現している様子を観察して可視化していきたい。

### （今後の年間計画）

時期に合った活動のねらいと身につけてほしい資質・能力を定め、年間の活動を 3 期に分ける。

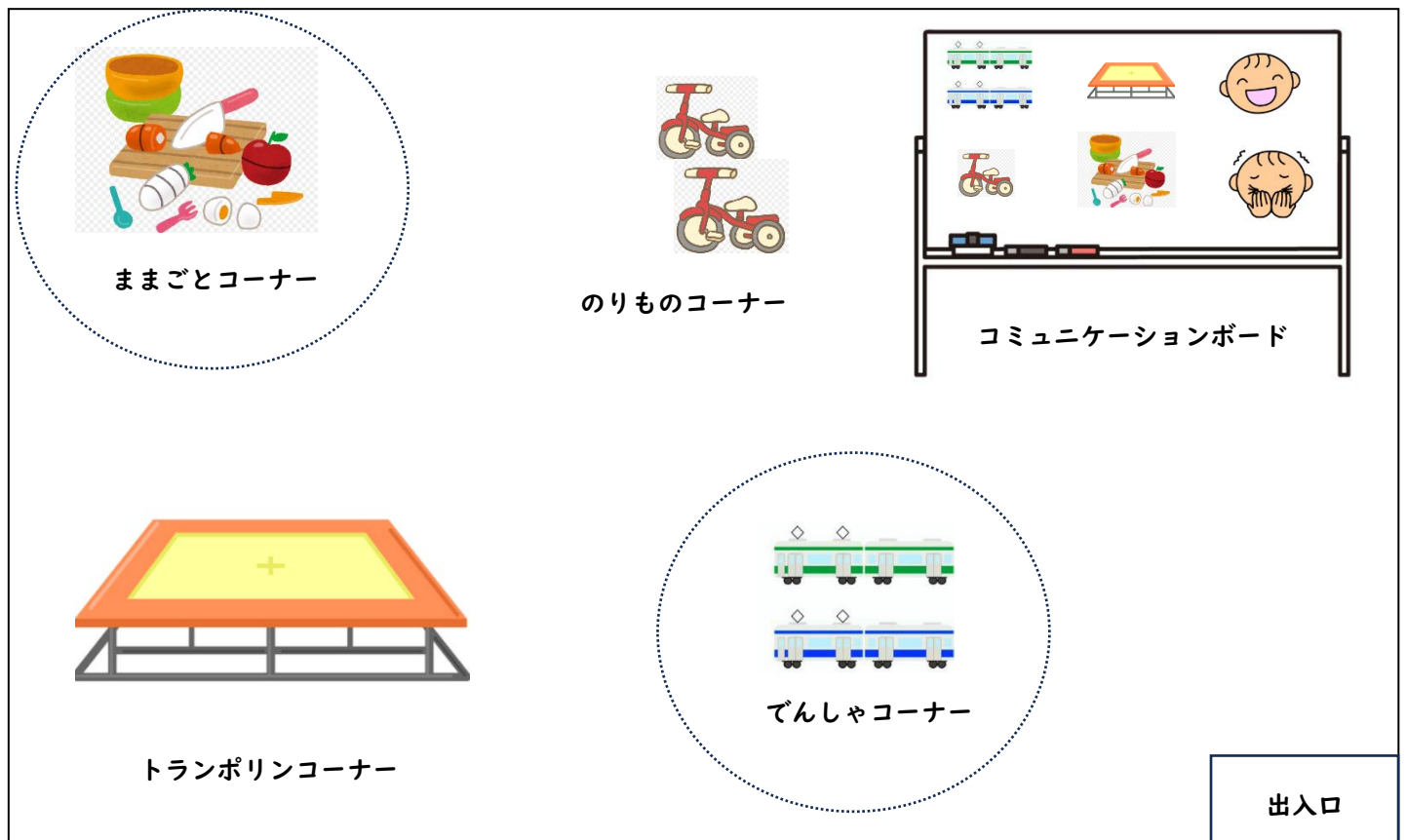
①5 月～6 月 「わくわく、ドキドキ、たのしくあそぼう」（計 4～6 回程度 単学年で実施）

**時期：遊びの土台を作る時期**

**身につけてほしい資質・能力：主体性**

この時期は教室や友達、教員が変わり、新しい環境に慣れようとしている時期である。特に 1 年生にとっては落ち着かない時期でもある。そのため、活動に見通しをもったり場所やかかわる人に慣れたりしながら安心して過ごす段階だといえる。また、好きな遊びを自分で見つけたり、教員からの誘いに応じたりしながら好きな遊びを見つめることができるように支援する。活動場所は本校にある全体が見晴らせる広いプレイルームを使って自由遊びを行う。児童主導で遊びを進めて主体性を引き出すようにする。教員は児童の実態に応じて見守ったり、児童同士をつないだりする役割をしながら支援していく。コミュニケーションボードを活用し、児童に使いたい遊具や遊びを確認する。児童が自分から支援ツールを使用できるように使い方を練習する。

(プレイルーム配置図) 「わくわく、ドキドキ、たのしくあそぼう」



＊自由遊び 30 分、振り返り 10 分の活動時間とする。遊び終了時には音楽を使い、切り替えを促す。

＊遊びながらコミュニケーションボードを使い、遊びたい遊具や気持ちを表現する。また、活動の振り返りでも使い、何が楽しかったか、苦手だったか等を発表する。

②10 月～12 月 「ともだちといっしょにあそぼう」 (計 4～6 回)

時期：遊びを通して人とかかわる時期

身につけてほしい資質・能力：自分の思いを表現する

本校小学部には 10 月に「あそぼう集会」という学部集会がある。1・2 年生、3・4 年生、5・6 年生の 2 学年ずつで構成される集会である。また近隣の小学校との遊びを通した「学校間交流」は 12 月に開催されることが多い。そのため、この時期は「友達と一緒に遊ぶ」ことをテーマにして活動する。遊びを通して他学年の友達や近隣の小学生（同学年）と関わり、同じ環境や活動を共有することで模倣しようという動きが生まれたり、様々な刺激の中で急に恥ずかしくなったり、逆に自信がついたりと気持ちの上でも変化がある時期でもある。児童から出てくる「気持ちの表現」を見逃さず、受け止めて次につながるように支援する。また、あそぼう集会や学校間交流で新しい友達に「自己紹介」する機会がある。「じぶんシート」や「コミュニケーションボード」を使いながら、自分について周囲に伝える練習も行っていく。



### ③2月～3月 「めざせ！あそびマスター」（計4～6回）

**時期：遊びが発展し、互いに響き合う時期**

**身につけてほしい資質・能力：自己認識を深める、探究心**

この時期になると環境に慣れ、何が好きで何が苦手か、また何があると安心するか等の自己認識ができてくる。教員は児童と一緒に「じぶんシート」を整理して、来年へ引き継ぐものを作成する。好きな遊びへは探究が進み、遊びの発展が見える時期でもある。「ごっこ遊び」や「集団遊び」を取りいれながら、「コミュニケーションボード」を使って、児童の気持ちの伝え合いや遊びの響き合いを促していく。児童の観察記録「レインボー・ストーリー」は年間を通して続けるが、この時期は個人ではなく集団に注目して、響き合いを可視化していく。

#### （おわりに）

「響き合いながら一人ひとりが輝く子供達～遊びを通して育む4つの力～」

遊びは「楽しい、おもしろい」という感情を伴いながら「やりたい、やってみよう」と主体的に取り組む活動である。また友達と一緒に遊ぶことで協力したり、我慢したりする経験もできる。遊びを通して友達とかかわることで、遊びが発展して互いに響き合う様子も見られる。本校の小学部児童が身につけてほしい資質や能力として「自分についての認識を深める、自分の思いを表現する力、主体性、探究心」の4つを挙げたが、こうした力を教員が児童に直接教えるのは難しい。自ら意欲的に遊ぶ中で、多様な感情を味わい、友達と響き合いながら学んでいくものだと思う。また、上記の4つに加えて遊びの中で子ども達は他者と協力すること、コミュニケーション力、集中力、粘り強さ等、様々な力を身につけていく。これらは障害の有無に関わらず、全ての子どもが生きていく上で大事な力である。また「インクルーシブな社会」を目指す過程でも必要な力と考える。本校での「遊び」の取り組みを学校間交流等で近隣の小学校にも広げていく中で、多様な子供達が「響き合いながら一人ひとりが輝く」ことができるように支援していきたい。

#### 【参考文献】

- ・文部科学省 初等中等教育局 特別支援教育課 特別支援教育の現状について（2023）  
特別支援学校等の児童生徒の増加の状況（2012～2022）
- ・文部科学省インクルーシブな学校運営モデル事業（2024）
- ・特別支援教育学習指導要領解説 各教科等編 文部科学省（2018）  
第4章 知的障害である児童生徒に対する教育を行う特別支援学校の各教科
- ・穴戸涼子 三好伸子著 子どもの育ちをとらえるラーニング・ストーリー （2018）
- ・千葉大学教育学部附属特別支援学校 著 真鍋健・菅原宏樹・名取幸恵 編著  
千葉大学教育学部附属特別支援学校の「遊びの指導」とは（2024）