

事例7 総合的な学習の時間「シャボン玉発表会」授業の実践（小学校特殊学級）

1. 学級概要

(1) 児童数

知的障害特殊学級 3年男子…1
6年女子…1 計2名

情緒障害特殊学級 2年男子…1
3年女子…1
6年女子…1 計3名

(2) 指導体制 担任2名

知的障害特殊学級 1名

情緒障害特殊学級 1名

① 授業形態は合同の形を基本としている。

② 交流は、5名のうち4名が実施している。主なものは、朝の交流級のクラスタイム（朝の会）と教科の「音楽」である。音楽科授業については、児童の参加への気持ちや題材の難易度なども考慮し、参加による成就感や満足感がもてるかどうかを実施の判断材料として、臨機応変に計画している。

行事や特別活動、全校規模で計画される総合的な学習の時間では、基本的に交流級で参加している。

③ 授業時数は、当該学年と同一である。

(3) 週時程表

	月	火	水	木	金
1	生活	生活	生活	総合	生活
2	算数	図工	国語	総合	国語
3	音楽	体育	図工	体育	体育
4	国語	日常生活の指導	図工	日常生活の指導	日常生活の指導
5	日常生活の指導	総合	日常生活の指導	音楽	音楽
6		家庭			クラブ・委員会

(4) 年間指導計画（資料1参照）

2. 実践の経過

(1) 実践の概要

本学級の児童とシャボン玉との出会いは、これまでローラースケートの練習場に使用してきた「屋上」でできる活動の一つとして取り上げたところから始まった。屋上という場所で楽しめるもの、子どもたちが興味をもって取り組めるもの、これまでに経験していな

いのもの、を選択のポイントとして担任が取り上げたのが「シャボン玉」であった。

「息を吹く」という動作をどのくらいの児童ができるのか心配なところがあったが、5名のうち4名がシャボン玉を「吹く」ことができた。また、吹くことが難しい児童も、友達が吹くシャボン玉の様子を見て喜んでいて、予想どおり子どもたちは、風でふわふわと浮かんでいくシャボン玉を追って楽しんだ。

1学期には、この経験を生かして、ビンゴゲームと組み合わせて楽しめる場を設定した。ビンゴゲームの賞品として、シャボン玉セットを獲得し、思い切り楽しもうというものがある。授業を参観されるために来級した先生方に協力していただき、「プレールームをシャボン玉でいっぱいにしよう」と働き掛けてシャボン玉の活動を広げてみた。

子どもたち一人一人がシャボン玉を楽しむ様子には違いがある。「たくさん続けてシャボン玉をつくりたい」「大きなシャボン玉をつくりたい」「おもしろい形のシャボン玉をつくりたい」「器具を使ってシャボン玉をつくりたい」など、一人一人が取り組む活動の中から「こうしてみたい」というシャボン玉への思いが感じ取れる。この単元では、「自分流にとことんシャボン玉を楽しもう！」をスローガンに、子どもたちとシャボン玉の世界を広げることをねらった。

そのために、一人一人がシャボン玉を「大道芸」のように展開し、好きで得意なシャボン玉をつくって紹介したり、まわりの人と一緒に楽しくたりすることができるような場の設定を考えた。一人一人が「シャボン玉の名人」として、まわりの人たちにひとときの「癒し」をプレゼントできることを願った。

導入では、交流を計画した1年生と、中休みの遊びを通じた交流の中にシャボン玉も取り入れて、みんなで楽しむ場をたくさん経験させた。また、最後には、給食で交流している2年生との交流を深めるために、シャボン玉のいろいろな楽しみ方を紹介する発表会を計画した。交流の場でのこれまでにない子どもたちの表現が引き出せたらとの願いによるものである。来級した30名の2年生が、一人一人の発表を食い入るようにみつめ、大きな歓声をあげて反応してくれるので、学級の児童の取り組みにも一段と力が入り、笑顔で進んで取り組む姿がみられた。

最後は、子どもたちのシャボン玉の楽しみの原点に戻って、シャボン玉と風をセットにして楽しむ場を屋上につくってまとめとした。

(2) シャボン玉に対する児童の実態と支援

〔Aさん〕

シャボン液がある間ずっと吹き続けるAさん。「吹く」ことへの意欲はいちばんである。一度にたくさんのシャボン玉をつくる方法を、Aさんの得意な動作から導き出せるよう支援した。

〔Bさん〕

「吹き方」によって変わるシャボン玉の様子に興味をもち、「吹き方」に工夫を加え大きなシャボン玉づくりに挑戦している。「吹く」という動作に工夫を加えると更に楽しめる

ような器具や道具を提供し、シャボン玉のバリエーションを自ら広げていけるように支援した。

〔Cさん〕

「吹く」動作はまだ獲得できていない。シャボン玉を見ていちばん楽しそうにしている。Cさんのできる動作を生かしたシャボン玉づくりの場を提供し、「つくること」、「見る」ことの両方の楽しみ方ができるよう支援した。

〔Dさん〕

自分なりにいろいろな工夫をしてシャボン玉を楽しめている。シャボン玉づくりからの新たな発見もしている。探求心旺盛なDさんであるので、いろいろな器具や道具を使うと更に多くの発見ができるのではないかと考え、試行錯誤の場がふくらむような環境づくりの支援をした。Eさんと力を合わせて発表会の司会に取り組んでくれることを期待したが、当日は欠席のため実現しなかった。

〔Eさん〕

自分なりにいろいろと試行をしながらシャボン玉を楽しんでいる。こちらが示す新しい方法へもすぐに反応し、旺盛な好奇心をみせてくれる。見ている人を意識し、まわりの人と一緒に楽しめる場づくりができるEさんの持ち味が発揮できるよう支援した。発表会の司会に意欲的に取り組んでくれるよう働きかけたが、プレッシャーになったようだ。

(3) 授業づくりの検討事項及び留意点

授業づくりの検討として振り返ったいくつかの点は、①児童の活動の中に、一人一人の「思い」が生かされているか。②子どもたちが本当に取り組みたいことに取り組める保障があるか。③活動場所をプレールームに限定して考えている担任の思考の狭さ。などである。この検討から、活動の内容と質の変換を児童の視点に立って再考することとした。

(4) 指導目標

この単元の指導目標としては、①シャボン玉遊びを、自分なりの方法で楽しむ。②進んで集団活動に参加し、友達とかかわりをもったり、周囲の人と一緒に取り組んだりしながらシャボン玉遊びを楽しむ。の二つを設定した。

(5) 単元・題材の指導計画（8時間）

全体の活動の流れを、次のように考えた。

- ①1年生と一緒にシャボン玉を楽しもう。
- ②たくさんのシャボン玉をつくってみよう。
- ③いろいろなかたちのシャボン玉をつくってみよう。
- ④大きなシャボン玉をつくってみよう。
- ⑤シャボン玉の名人になろう！
- ⑥シャボン玉発表会をしよう！part 1
- ⑦シャボン玉発表会をしよう！part 2（対象2年生）
- ⑧屋上でシャボン玉を吹いて、風にとばそう。》のように組み立てた。

(6) はじめの授業展開と児童の様子

〔プレールームという空間に限定して展開した活動〕

1年生各クラス（1組～3組，1回に5名から7名）の児童との交流。中休みの時間に学級のプレールームでの遊びを通じた交流。毎回シャボン玉を用意し，一緒に楽しんだ。

Aさんは，自分のスタイルで，シャボン液のある間吹き続けていた。かなり強い息で繰り返しシャボン玉を発生させることを楽しんでた。

Bさんは，回を重ねる毎に，手の動かし方などのコツを覚えて，いろいろな形のシャボン玉を工夫して作っていた。また，周りの反応も楽しんでた。

Cさんは，「吹く」ことが難しいため，操作によってシャボン玉を発生させる玩具を導入し，担任と共にスイッチによるモーターが回すファンの風でシャボン玉をとばした。Dさんは，身の回りにあるものを使って，シャボン玉づくりに挑戦した。かごとうちわを使ってたくさんのシャボン玉を一度につくることに取り組んだ。Eさんは，息の吹きかけ方を工夫したり調節したりして，大・小いろいろな形のシャボン玉を連続して発生させることを楽しんだ。



〔シャボン玉づくりに挑戦したさまざまな道具〕

(7) 改善した授業展開と児童の様子

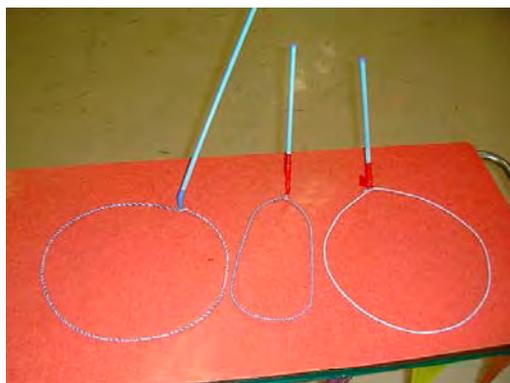
一人一人について，活動の改善点を挙げて，より楽しむための工夫を加えた。

Aさんでは，自分が吹き込む息に合わせて大きくふくらむシャボン玉が見える工夫をした。また，屋上で風に乗って飛んでいくシャボン玉を楽しめる機会を設定した。

Bさんでは，外でシャボン玉を吹きたかったという気持ちを尊重して，外に向かってゆっくり大きく吹いて，風に飛ばず活動に取り組めるようにした。また屋上の活動では，寒い中でも風に飛んでいくシャボン玉を目で追いかけていた。

Cさんでは，「私も，みんなと同じようにやってみよう」というような気持ちが読みとれる場面があったので，みんなと同じ方法を使ったシャボン玉づくりに挑戦する場面をつくった。また，腕を使って振る方法で，シャボン玉をつくることができることを知らせ，一緒に取り組みながらシャボン玉を楽しんだ。

Dさんでは，友だちと一緒に楽しみながらシャボン玉づくりができることの喜びを更に大きくするために，友達とかかわりながらシャボン玉をつくる場面を設定した。また，屋上で活動では，道具をもっているだけでも，自然にシャボン玉ができて飛んでいく不思議な現象を味わうことができた。



〔大きなシャボン玉を作るために用意した教具〕



〔屋上でのシャボン玉遊び〕

Eさんでは、窓から外に向かって吹くと、風にとんでいく様子を楽しめることが気に入っていたので、たっぷり味わえるようにした。また、屋上の活動では、走りながら風を受けて簡単にシャボン玉がつかれることに気付いて、自分なりの工夫をして飛ばしていた。

3. 成果と課題

(1) 児童の変容

1学期からの継続した取り組みにより、児童それぞれの楽しみ方に深まりがみられ、シャボン玉の楽しみ方に自分なりのスタイルが確立された。また、どのようにしたらシャボン玉が発生するかという押さえどころをつかみ、動作をコントロールしようという関わりが生まれている。シャボン玉を通して、共通の関心事が生まれ、一緒に楽しむ姿がみられるようになった。後半の「発表会」では、一人一人の発表に対する2年生のどよめきや声によるはっきりした反応を感じることができ、人を意識して演じるという行為のおもしろさに気が付いてくれたのではないかと思う。特に片づけの場面では、床に落ちたシャボン液がとてすべることから、担任と一緒にモップで拭き取ろうという後始末への意識と取り組みがみられるようになった。

(2) 授業づくりの成果

一つの題材、教材を個に応じた形にどうアレンジするかという工夫の仕方について、今回の実践を通して学ぶことができた。子どもたちのどういった場面から「思い」を感じ取り、授業に反映させるかという見取りのポイントのようなものをしっかりと見極めながら活動のバリエーションを広げていくことが大切であることが分かった。「発表会」を通して、自分とそれを見ている人との関係を感じることができたことが、その後の音楽会の一人一人に任せられたステージでの対応に生かされたように思う。Aさんのケースでは、成長の過程でなかなか身に付けられないような動作を、遊びを通して獲得を目指したという側面もあり、「息を吐く、息を吹く」という動作の確実性が増したように思われた。

(3) 今後の課題

一人一人の世界を尊重しながらも、グループダイナミクスとして、集団とどのような関わりをもつように支援していくかという観点での捉えが必要であると思う。2年生との交流という部分では、活動に対するそれぞれの時間数や位置づけ等について、事前にしっかり協議しておく必要があった。また、交流給食で培った学級の児童がもつ2年生への思いをどのように発表につなげて展開していくかという視点が欠けていた。

今回の取り組みが、「生活単元学習」ではないかという指摘を受けたが、学級としての「総合的な学習の時間」のあり方をどう定義していくか考えなくてはならないと思う。また、安全面への配慮が十分でなかった点があったので、今後に生かしたい。

今後は、教師の思考の堅さを認識し、柔軟な発想からのプランの立案を心がけたい。

資料 1

平成 14 年度

総合的な学習の時間（希望っ子タイム）年間活動計画

	1 学期	2 学期	3 学期
輝 け ! い の ち	み ん な と も だ ち	な か よ し パ ワ ー !!	
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 25%;"> <p>教室 か ら と び だ そ う</p> <p>・学校や学校の周りの様子・まちのようす・公園や公共の施設・買い物</p> <p>自分らしさを 出して取り組もう!</p> <p>公園めぐり 公園へいこう</p> <p>地区センター へいこう</p> <p>買い物に行こう 調理活動の材料を買おう・パーティーの買い物</p> </div> <div style="width: 25%;"> <p>みんな ・校内のともだち・近隣の小学校のともだち</p> <p>と ・区内の小学校のともだち</p> <p>も ・近隣の中学校のともだち</p> <p>だ ち</p> <p>合同スポーツ大会へいこう バスの利用の仕方 パソコンでコミュニケーション</p> <p>小・中 交流会</p> <p>なかよしになろう! シャボン玉 とばそう! ゆめのせて</p> <p>小・中 交流会</p> <p>合同学習発表会へいこう 電車利用の仕方 パソコンでコミュニケーション</p> </div> <div style="width: 25%;"> <p>1 年 生 ・ 2 年 生 と の 交 流</p> <p>いっしょに楽しく食べよう、遊ぼう・給食・中休み・学年の活動</p> <p>パ ソ ン コ ン に チ ヤ レ ン ジ</p> <p>いろいろなことができるよ ・ゲームをしよう・絵をかこう・手紙をかこう ・勉強だつてできるよ ・電車やバスの乗り方の練習・デジタルカメラの写真を使つて</p> <p>あきらめずに やってみよう!</p> <p>三浦はみんなのパラダイス パソコン使つて 調べよう</p> <p>コンピューターなら、まかせて! 好きなソフト 得意なゲーム 学習ソフト</p> </div> </div>			