

# 「元気いっぱい・笑顔いっぱい」

特別支援教育統括コーディネーター 加賀谷 勝



## 「授業は生き物」

今年度も小学校生活にスムーズに移行できるよう、年長児を対象とした「キッズクラブぐんぐん」の授業を展開中です。1コマ60分、1つの活動を5分～10分の内容で構成し、気分転換を図るために活動場所を変えたり、静的活動と動的活動を組み合わせながら実施しています。今号では私の失敗例を紹介します。



### 【ボール送りゲームの場面】

勝敗を競うやり方だと、子どもたちは勝ちたい一心で、互いに協力し合いながら、少しでも速くボールを送ろうとする。しかし、1チームしか編成できない園で行ったとき、子どもたちは楽しさを優先し、ハイテンション状態になってしまい、「互いに声を掛け合い、協力してゲームに参加する」というねらいが達成できなかった。

### 【改善したこと】

翌週、1チームしか編成できない園での授業に向け、ねらいを達成するための手立てを考え直した。他のチームと勝敗を競う方法はできないため、時間を競う方法を取り入れた。そして、授業当日。1回目の記録は50秒だった。2回目の開始前、子どもたちが主体的に集まり、ボールを送るときは「はい」と声を出すことを確認したり、「みんながんばろう」と励まし合ったりする姿があった。2回目の記録は39秒だった。手立てを少し変えるだけで、子どもたちに大きな変化が見られた。

「どうしてできないの!」と子どものせいにするのではなく、「どうしたらできるようになるのか?」と、別の角度から子どもたちを捉え直してみると、ねらいや手立てが見えてくる。

園が違えば子どもの実態も違います。子どもの実態が違えば、同じねらい、活動、教材であっても、教え方や学び方も違います。目の前の子どもを相手にしているので、指導案通りに進まないことがあります。よって、授業は『物』ではなく、『生き物』です。

授業のねらいを達成するため、子どもの目、表情、しぐさ、息づかい、言葉から心情を読み取り、授業途中であっても、柔軟に計画や手立てを変更・調整する力と、子どもが本気でワクワクする気持ちをもてる仕掛けが大切なことを痛感しました。



## とれたて直送便



### 「苦手な食べ物を一口でも食べさせたほうがいいですか?」 参照:「実践みんなの特別支援教育2025. 2」

食べ物の好き嫌いは、「食べる前の期待値」と「食べた後の結果」のギャップで変わる。「苦手な物が入っているけど、おいしく食べられるように作ってあるよ」と先に伝える。食べる前の期待値が低くなるが、食べた後にマイナスギャップを防ぐことができるし、もしおいしいと感じたら、大きなプラスギャップを生み、苦手意識の克服につながりやすくなる。

鮭フレークは食べられるのに、焼き鮭の切り身が食べられない子どもがいた。鮭フレークの味は濃く、切り身の味は薄い。鮭フレークのような見た目のものをその子はおいしいと意識していたかもしれない。そこで、焼き鮭の切り身の味を濃くしたり、ほぐしたりしたところ、その子は口に入れた。また、子どもと一緒に調理をすると、一つの食材が様々な調理される様子を見ることができるので、食べ物への認識が変わるきっかけになる。

質問の答えは、「無理に一口食べさせなくてもいい」である。子どもが安心して食べられる環境づくりと、「この人が勧めるのなら食べてみようかな」という信頼関係の構築が重要である。赤ちゃんが離乳食をごっくんできるのは、そばで信頼できる大人が笑顔で見守っているからである。



