

自立活動学習指導案（細案）

平成 19 年 2 月 2 日（金） 2 校 時
小 学 部 おひさまグループ 男子 8 名 計 8 名
場 所 プ レ イ ル ー ム
指導者 遠矢博貴(CT) 福元康弘(ST1) 高尾政代(ST2)

1 活動名「みんなであそぶためには？」

2 活動について

【児童の実態】

本グループは、「ルールを守って行動する」「集団の中で活動する」といった教育的ニーズを基に構成された縦割り集団である。子どもたちのよさやもてる力を見ると、音声言語による簡単なやりとりができたり、友達や教師と一緒に場や道具を共有して活動できたりすることが分かる。しかし、集団に入ることによって時間が掛かる、順番を守るなどのルールを守ることが難しい、自分の意見が通らないと怒って友達に向かう、負けると「わー」と大きな声を出すなど、他者とかかわり合いながら活動する集団活動場面において、苦戦している姿が見られる。これらの原因として、個別活動に比べて変化する状況の多い集団活動に強い不安感を感じていること、集団で楽しく活動したりルールを理解し守って活動したりした成功経験が少ないこと、適切な言動の仕方が分からないことなどが考えられる。

【活動の意義・価値】

以上のような実態から、自立活動の「心理的な安定」と「コミュニケーション」に焦点を当てて取り組むことで、適切な言動の仕方を学習したり、自分の気持ちを適切に伝えたり相手の働き掛けを受け入れたりすることができるようになり、結果として、集団活動場面においても安定した情緒の下で活動できるようになると考える。そこで、子どもたちのよさやもてる力や興味・関心を踏まえ、集団ゲームを活動の中心に据えて取り組むことにする。集団ゲームの中に、ルールを守る、友達と協力する、友達に注目する、感情のコントロールをする、自分の意見を言ったり友達の意見を聞いたりするなど、集団における課題場面を取り入れることで、子どもたちは適切な行動の仕方を身に付けることができる。そして、ゲーム内容や学習環境を工夫することで、子どもたちは楽しく集団ゲームをすることができ、友達と一緒にできたという成功経験を積むことができる。そのことが、集団活動に対する不安感の軽減や集団活動に参加する意欲につながると考える。

【ねらい】

そこで、本活動では、集団ゲームを通して、ルールや約束事を守って行動したり、感情をコントロールする力を身に付けたりすることができるようにする。また、集団ゲームを通して、他者からの働き掛けを受け止め、自分の気持ちを適切に伝えることができるようにする。

【指導観（具体的な手立て）】

プログラムⅣ期では、集団ゲームとして「すごろく（「ヒーローゲーム」）」を取り扱う。具体的には、ルールを理解することができるように、実態に応じて文字や絵、動画を使って説明する。また、子どもが集中しながら楽しく遊ぶことができるように、一つのすごろくで遊ぶ人数は4人、マス数は20マスとし、30分程度でゴールすることができるようにする。授業の場は、刺激となる物は取り除き、安心して遊ぶことができるようにする。すごろくには、子どもの好きなキャラクターを入れたり色彩を鮮やかにしたりして、遊びたいという意欲を引き出すようにしたい。学習の始まりには、「いらいらしたら深呼吸をする」「順番を守る」などの約束事を提示し、活動中は随時称賛の言葉掛けを行う。さらに、「隣の友達とタッチする」「隣の友達にちょちょちよする」などが書いてあるカード（「ヒーローカード」）を引く特別なマスを設定し、指示に従いながら子ども同士とかかわり合いながら遊ぶことができるようにする。カードには、「自分のポイントを友達に渡す」など、子どもたちが葛藤すると思われる指示も入れ、その場面において、自分の感情をコントロールし、適切な言動を取ることができるようにする。すごろくのコマは、子どもの好きなヒーローキャラクター人形を使用し、使いたいコマを自分で選ぶ場面を設ける。その際、「このコマが使いたいです」「交代してください」「いいよ」などの自分の気持ちの伝え方を知り、身に付けることができるようにする。ゴールしたときは、メダル等の賞品を準備し、ゲームへの意欲を高める働き掛けを行うが、次第に全員で拍手をする働き掛けに移行し、言葉掛けによる称賛でも意欲をもって取り組むことができるようにしていきたい。取り扱ったすごろくは、家庭場面でも行うようにし、集団活動場面において有効と思われる一人一人の手立てを家庭と共通理解することができるようにしたい。

【展望】

このように、ルールや約束事を守ったり適切な言動の仕方を学習したり、集団の中で友達と一緒に楽しく遊ぶ経験を積んだりすることで、家庭や地域生活を含めた様々な集団活動場面においても自分のよさやもてる力を発揮できるようになり、他者とかかわり合いが充実し、人と共に豊かな時を過ごすことができるようになると思う。

3 指導目標

(1) 全体目標

- 集団ゲームを通して、ルールや約束事を守って行動したり、感情をコントロールする力を身に付けたりすることができるようにする。
- 集団ゲームを通して、他者からの働き掛けを受け止め、自分の気持ちを適切に伝えることができるようにする。

(2) 個人目標

氏 名	よさやもてる力	課 題	個 人 目 標
A 児	簡単なルールを理解し、ルールを守りながら遊ぶことができる。視覚的な情報を手掛かりに自発的に行動する姿が見られる。	・ 集団から離れて一人で好きな活動をすることがある。 ・ 提案や質問に音声言語で答える姿があまり見られない。	○ 絵や文字でかいたルールや教師の言葉掛けを手掛かりに、ルールを守りながら集団ゲームをすることができる。 ○ 友達の提案に対して「いいよ」「いやです」などの自分の気持ちを伝えることができる。
B 児	友達が遊んでいる様子を観察した後遊びに入ることがある。絵カード等で見通しをもつことで集団で活動することもある。	・ 集団で活動することが苦手である。 ・ 「あー」などの大きな声を出すことで要求等を伝えようとすることがある。	○ 絵カードを手掛かりに、活動内容に見通しをもって友達と一緒に集団ゲームをすることができる。 ○ 「〇〇がしたい」「交代してください」などの自分の気持ちを、友達に音声言語で伝えることができる。
C 児	友達と一緒に活動することを好む。ポイントシールなど視覚的な称賛により自分の感情をコントロールしようとしてすることができる。	・ ルールを自分で決めたり、負けると怒って場から離れたりすることがある。 ・ 自分の気持ちを強い口調で友達に伝えることがある。	○ 約束カードを手掛かりに教師と決めた約束事やルールを守りながら集団ゲームをすることができる。 ○ 友達の主張に対して、怒らずに「わかった」「いいよ」「いやです」など丁寧に自分の気持ちを伝えることができる。
D 児	特定の友達に誘われて一緒に活動することがある。絵や文字を手掛かりにルールを理解することができる。	・ 自分で作った決まり事どおりにいかなないと不安になることがある。 ・ 気持ちを音声言語で伝えることが苦手である。	○ 教師が提示した約束事やルールを守りながら、集団ゲームをすることができる。 ○ 集団の中で自分の気持ちを適切な言葉で、場に応じた距離を保って伝えることができる。
E 児	遊びの後「できた」「すごい」「おもしろかったもん」「楽しかった」等快い気持ちを言葉にして活動を楽しむことができる。	・ 集団活動の最中にふざけて別な遊びを始めたり、友達の活動を遮ったりすることがある。	○ 教師の言葉掛けや友達の様子を手掛かりに友達と一緒に集団ゲームができる。 ○ 「やりたい」「くやしい」「残念」「いやです」などの自分の気持ちを教師や友達に伝えることができる。
F 児	リズムに合わせたフレーズを作ったり友達と一緒に口ずさんだりして遊ぶ。歌やダンスを友達の前で発表することを好む。	・ ルールが分からなかったり、不安な気持ちになったりすると、集団から離れて友達の様子を見ていることがある。	○ 絵カードを手掛かりに、ルールを守りながら友達と一緒に集団ゲームをすることができる。 ○ 「〇〇してください」「いやです」など、自分の気持ちを教師や友達に伝えることができる。
G 児	友達とごっこ遊びをすることを好む。友達の遊んでいる様子を見て、簡単なルールを守りながら一緒に遊びを楽しむことができるようになってきた。	・ 自分の気持ちに添わない友達の言動に対して、友達に向かったり、集団活動から離れたりすることがある。	○ 教師の言葉掛けや約束カードを手掛かりに教師と決めた約束事やルールを守りながら集団ゲームをすることができる。 ○ 友達の言動に対して、「いいよ」「どうぞ」などの自分の気持ちを一人で伝えることができる。
H 児	文字と音声言語を手掛かりに、約束事やルールを理解することができる。	・ 自分の気持ちに添わないときに大きな声で叫んだり、ルールを守らずに行動したりすることもある。	○ 文字等で書いた約束カードを手掛かりに約束事やルールを守りながら友達と一緒に集団ゲームをすることができる。 ○ 場に応じた内容を適切な声の大きさで気持ちを伝えることができる。

4 指導計画 (総時数35時間)

期	主な学習活動とねらい	時数	資料・準備
Ⅱ期 (5～6月)	○ 「絵カード合わせゲーム」をしよう 絵カード合わせゲーム ・ 友達がめくるカードを見たり覚えたりするなどして友達の行動に着目することができる。 ・ 集団の中で自分の順番を理解し待つことができる。 ・ 一度にたくさんカードをめくりたいなどの衝動性をコントロールする方法を知ることができる。	12	・ トランプ ・ 絵カード ・ 小黒板 ・ 手順カード ・ ポイント表 ・ 写真カード ・ おぼん
Ⅲ期 (10～11月)	○ 「デカパンリレー」「玉入れ」「ビンゴゲーム」をしよう 多数決 ・ 自分のしたいゲームを選んで、音声言語や写真カードを張るなどして友達の前でしたいゲームを伝えることができる。 ・ 多数決で決まったことを受け入れて、ゲームをすることができる。 デカパンリレー ・ 大きなパンツを二人で履いたり持ったりして歩くことで、自分のペースではなく友達のペースに合わせて活動することができる。 ・ 同じチームの友達を応援することができる。 玉入れ ・ 友達と一緒にお手玉を同じかごに入れて競い合うことで仲間意識を高める。 ・ 自分のお手玉と決めつけずに、友達と一緒にお手玉を共有しながら遊ぶことができる。 ビンゴゲーム ・ 引かれるカードで偶発的に勝敗が決まるゲームを通して、自分の思いどおりにいかないときの対応の仕方を知ることができる。 ・ 一番に勝つことができなかったときの対応の仕方を知ることができる。 ・ 使いたいビンゴカード(3×3または4×4)を自分で選ぶことができる。 ・ 友達のビンゴカードと交代してほしいときに「交代して」「いいよ」「だめです」などの自分の気持ちの伝え方や、伝えられたときの対応の仕方を知ることができる。	12	・ デカパン ・ コーン ・ お手玉 ・ かご ・ キャラクターカード ・ ビンゴカード ・ 手順カード ・ ポイント表 ・ シール ・ 写真カード
Ⅳ期 (1～2月)	○ 「すごろく(ヒーローゲーム)」をしよう すごろく(ヒーローゲーム) ・ すごろくのマスに書いてある指示に従ってゲームをすることを通して、指示を受け入れて活動することができる。 ・ 順番を守りながらゲームをすることができる。 ・ 使いたいコマを選び、「このコマが使いたいです」など、自分が使いたいことを音声言語で友達に伝えることができる。 ・ 友達のコマと交代してほしいときに「交代して」「いいよ」「だめです」などの自分の気持ちの伝え方や、伝えられたときの対応の仕方を身に付けることができる。 ・ 一番に勝つことができなかったときの対応の仕方を身に付けることができる。	11 (本時9/11)	・ すごろく ・ サイコロ ・ コマ ・ 手順カード ・ ポイント表 ・ 写真カード ・ テーブル ・ じゅうたん

5 本時の学習（33／35）

(1) 全体目標

- 「ヒーローゲーム」をする活動を通して、ヒーローゲームのルールやヒーローカードに書かれている指示を受け入れて、内容どおりに活動することができる。
- コマを選ぶ場面において、自分の気持ちを友達や教師に分かりやすく伝えることができる。

(2) 個人目標

氏 名	個人目標
A児	・ 「でも大丈夫」の言葉掛けを受けながら、「友達にポイントを渡す」などの指示を受け入れて友達にポイントを渡すことができる。 ・ コマを選ぶ場面において、文字カードを手掛かりにしながら「いいよ」「交代してください」と友達に伝えることができる。
B児	・ ヒーローカードの裏の絵を手掛かりにしながら、その内容に自分で取り組むことができる。 ・ 自分の好きなコマを選んで、適切な声の大きさに、「このコマがいいです」とみんなに伝えることができる。
C児	・ 「イライラしたら深呼吸をする」約束事を守って、ポイントを友達に渡すことができる。 ・ コマを選ぶ場面において、「このコマがいいです」「〇〇君、交代してください」と丁寧に友達に伝えることができる。
D児	・ ヒーローカードを上から順にめくるルールや「ポイントを渡す」などの指示を受け入れて、内容どおりに活動することができる。 ・ 自分の好きなコマを選んで、みんなから見える位置に立ち止まって「〇〇のコマがいいです」と自分の気持ちを伝えることができる。
E児	・ ヒーローカードの裏の文字や絵を見て、「走って帰ってくる」などの指示を受け入れて、内容どおりに活動することができる。 ・ 自分の好きなコマを一つ選び、「〇〇のコマがいいです」と自分の気持ちを友達に伝えることができる。
F児	・ ヒーローカードの裏の文字や絵を見て、その内容に自分から取り組むことができる。 ・ 自分の好きなコマを選び、「〇〇のコマがいいです」「交代してください」などの自分の気持ちを友達に伝えることができる。
G児	・ ヒーローカードの裏の絵や文字を手掛かりに、「ポイントを渡す」などの指示を受け入れて、内容どおりに活動することができる。 ・ 「交代してください」などの自分の気持ちを友達に伝えることができる。
H児	・ ヒーローカードの裏にかかれている指示を受け入れたくないときに、「まあ、いいか」などの言葉を言って、内容どおりに活動することができる。 ・ 「〇〇のコマがいいです」「交代してください」などと、適切な声の大きさに自分の気持ちをみんなに伝えることができる。

(3) 指導及び支援の手立て

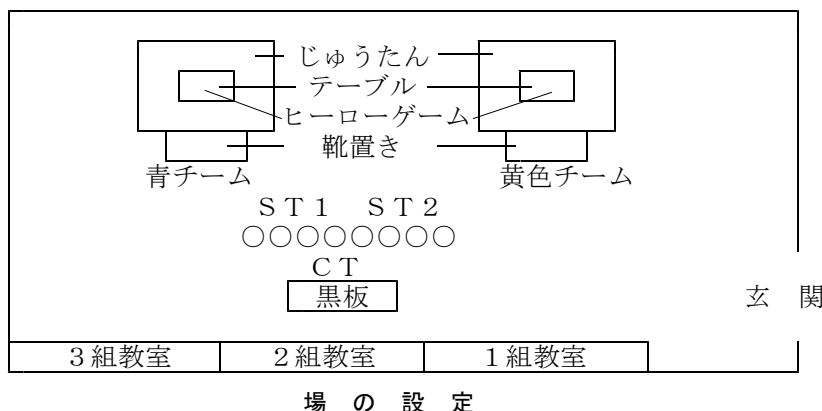
子どもたちは、朝の会や休み時間に、今日の「にじいろタイム」では何をするのかを尋ねるなど、本活動を楽しみにしている。これまでの「にじいろタイム」の中で、「デカパンリレー」「玉入れ」「絵カード合わせゲーム」「ビンゴゲーム」など、いろいろな集団ゲームを経験してきている。このような集団ゲームを通して、友達と遊ぶことの楽しさを味わい、ルールや約束事を守ることへの意識が高まってきている。

今期は、集団ゲームとして「ヒーローゲーム」に取り組んでおり、前時までに、「友達と握手する」「友達にこちょこちょする」などのヒーローカードにかかれている指示に従って活動したり、自分の好きなキャラクターのコマを選んだりすることができるようになってきた。しかし、「ポイントを友達に渡す」という指示においては、特定の友達にしか渡すことができなかつたり、怒って場を離れようとしたりする姿も見られ、子どもたちが葛藤する指示であることが分かった。また、自分の選んだコマを友達に伝える際に、適切な声の大きさやみんなに見える場所に立つことが難しかったり、選んだコマが友達と重複したときに、「交代して」「いやです」と言えずに黙り込んだり「あー」と声を出したりする姿も見られた。

そこで、本時では、葛藤場面において「大丈夫だよ」「イライラしたら深呼吸」などの感情のコントロールができる言葉掛けやできた活動に対する称賛など、これまでの活動で有効であった一人一人に応じた手立てを行い、ポイントを渡す指示に従って「ヒーローゲーム」をすることができるようにする。また、コマを選ぶ場面では、教師がモデルを示したり文字や絵カードを提示したりして、自分の気持ちを友達に適切に伝えることができるようにする。具体的な学習環境及び教師の働き掛けについては、以下に示す。

みんなで安心して遊ぶことができるための学習環境づくりをする。

- ・ 子どもたちが集中しながら楽しく、安全に活動できるように、プレイルームにある遊具などは事前に整理しておく。
- ・ 授業を生活場面に近づけるために、日常生活にあるテーブルやじゅうたん等を設置する。
- ・ 子どもたちが意欲的に楽しく遊ぶことができるように、興味・関心のあるキャラクターを用いたり、情報内容を精選したりするなどして教材・教具を作成する。



場の設定

ゲーム盤	コマ	ヒーローカード	表彰台
遊びたい意欲が高まるように、鮮明な色や子どもの好きなキャラクターを使用した。マスの大きさを均等にしたり、進行方向が分かるようにしたりして、コマを動かす際の手掛かりを入れた。	顔写真を張り、自分のコマが一目で分かるようにした。また、好きなヒーローキャラクター人形をコマに付けることで、子どものゲームに対する意欲が高まるようにした。	赤色のマスに止まったら引くカード。カードの色をマスの色と同じ赤色にすることで、ルールが視覚的に分かるようにした。「友達と握手する」「友達にポイントを渡す」などの指示が書かれている。	ゴールした順に自分のコマを置く階段状の台である。階段状の台であるため、順位に応じてコマの高さが決まることから、視覚的にゲームの勝敗が分かるようにした。

教材・教具

一人一人に応じた手立てを工夫する。

- ・ ヒーローゲームのルールは、動画や絵、文字など子どもの理解に応じた情報提供手段を用いて説明する。
- ・ 使いたいコマを選択する場面は、提示されたコマの選択ボードに自分の顔写真カードを張り付けるなどして、音声言語で伝える際の手掛かりとなるようにしたり、誰がどのコマを使いたいかわisる視覚的に分かるようにしたりする。
- ・ 思い通りにならなかったときの感情のコントロールが課題の子どもには、事前に、絵や文字を用いて適切な言動を伝えておく。
- ・ ヒーローゲームをする期日が気になる子どもには、学習の終わりに次回のにじいろタイムの期日を文字カードで伝え、見通しをもつことができるようにする。

楽しく遊ぶことができるようにするための働き掛けをする。

- ・ 子どもたちが、自分の気持ちの状態を知ったり、気持ちを言語化することで感情のコントロールをしたりすることができるように、「楽しい」「くやしい」など共感的な言葉掛けを行い、感情に対応した適切な言葉や感情をコントロールする方法を身に付けることができるようにする。
- ・ 子どもがヒーローカードの指示に従ったり、ルールや約束事を守って活動したりしているときは随時称賛の言葉掛けを行う。
- ・ 楽しい遊びの雰囲気を保つために、指示的な言葉掛けはできるだけ避け、「○○できたらヒーローになれるよ」など主体的に取り組むことができるような言葉掛けをする。

(4) 実際

過程	主な学習活動	指導及び		
		A児	B児	C児
導入 (5分)	※ 「はじまりの歌」で集まる。 1 はじまりのあいさつをする。 2 本時の学習内容について知る。 <u>みんなであそぼう</u> ○ ヒーローゲーム	・ 楽しい雰囲気の中で学習の始まりを意識でき ・ 「遊ぼう」「ヒーローゲームしよう」などの ・ 教師や友達と一緒にあいさつをすることで学		
展開 (30分)	3 コマを選ぶ。 ・ 数個のコマの写真を見る。 ・ 好きなコマを選ぶ。 ・ みんなの前で選んだコマを発表する。 4 くじ引きをして、2つのグループに分かれる。 ・ 線を選び名前カードを張る。 ・ 引いた番号と同じ色の場所へ移動する。 5 ヒーローゲームで遊ぶ。 ・ サイコロを振りコマを動かす。 ・ ヒーローカードをめくって内容に従う。	・ 「このコマがいいです」「交代してください」たりする (CT)。 ・ よく見て好きなコマを選ぶことができるよう ・ 自分が選択したコマを視覚的に確認したり、カードを張るように伝える。その際、「このコ ・ 選んだコマが重なった際は、「交代してくだ ST1,ST2)。 友達のコマと交代してほしいときに大きな声を出したときは、文字カードを見せて「交代してください」と伝えることができるようにする。 事前に友達のモデルを見るように言葉掛けをしたり、「大丈夫だよ」と言葉を掛けて安心してみんなに伝えたりすることができるようにする。 ゆっくり丁寧に伝えることができるように、「こんな言い方をしたら友達も気持ちいいよ」と教師が提案したりモデルを示したりする。 ・ 線の上に自分の名前カードを張ることができる ・ 引いた番号と色を手掛かりに、活動場所へ移 ・ ST1は青チーム、ST2は黄色チームへ移動す ・ 子どもと一緒に座り、子どもと一緒にゲーム ・ サイコロの目と進むマス目の数のマッチング ・ 順番を確認できるように、次の人へサイコロ ・ 楽しい遊びの雰囲気を保つために、指示的な る。 ポイントを渡す際に「いやだ」と拒んだときは、「もらえるポイントもあるから大丈夫」と安心できる言葉掛けをする。 一人で取り組むことが難しい場合は「一緒にしようか」と聞いて、教師や友達と一緒に取り組むことができるようにする。 事前に、イラストしたら深呼吸をする約束カードを見せたり、カードの指示を受け入れて活動できた際には視覚的な称賛を示したりする。 ・ 視覚的に順位が分かるように、表彰台にコマなどの気持ちの表現の仕方のモデルを示したり		
終末 (5分)	6 本時の活動を振り返る。 ・ 各チームの順位を聞く。 ・ 次時の日にちを知る。 7 おわりのあいさつをする。	・ 各チームの順位を表彰台を用いて全員に伝え ・ ルールや約束事が守れていた場面を取り上げ、 ・ 次回のじいろうタイムへの期待感を高めたり、伝える (CT)。 ・ 教師や友達と一緒にあいさつをすることで学		

支援の手立て					資料・準備
D児	E児	F児	G児	H児	
るように、授業の始まりの曲を流す（CT）。言葉掛けを行い、楽しい雰囲気集合することができるようにする（ST1,ST2）。習の始まりを意識できるようにする。 を伝えたりして、期待感を高め、見通しをもって活動できるようにする（CT）。					・ラジカセ ・CD ・パソコン ・テレビ ・目標カード ・黒板
「いいです」など、友達への伝え方を動画を使って伝えたり教師がモデルを示しに、コマを拡大した写真を提示する（CT）。選んだコマをみんなが知ることができるように、コマの写真の下に自分の顔写真「マがいいです」と言うことができるようにする（CT,ST1,ST2）。い「いいよ」「だめです」と自分の気持ちを伝えることができるようにする（CT, みんなから見えない立ち位置やそこに立つ意味を事前に知らせて、できたときには、言葉掛けによる称賛をする。 一つのコマを選ぶことができるように、写真カードを一枚渡すようにする。好きなコマを選べないときは、実物を提示する。 適切な言動を教師が示したり、友達の良いモデルを見るように促したりする。 「交代してと言えるんだね」と自分で気持ちを伝えることができるように言葉掛けをしたり、できたときは視覚的な称賛をしたりする。 事前に適切な声の大きさを視覚的に示したり、友達の良いモデルを見るように促したりする。 るように、言葉掛けや指さしを行う（CT,ST1,ST2）。動することができるように、言葉掛けや指さしを行う（CT,ST1,ST2）。る。CTは、双方のチームの子どもの指導及び支援を行う。 を楽しむようにする（CT,ST1,ST2）。難しい子どもに対しては、一緒にコマを動かすようにする（CT,ST1,ST2）。を渡すように促す（CT,ST1,ST2）。言葉掛けはできるだけ避け、主体的に取り組むことができるような言葉掛けをす カードの内容を受け入れられるように、本人の気持ちに添って分かりやすく文章を書いて説明する。 カードの裏を自分で見られるように身体ガイドダンスや指さしするようにする。一緒に文字を読んだり絵の説明を加えたりして、内容を理解できるようにする。 カードの内容どおりの活動ができたなら称賛し、自信をもつことができるようにする。活動することが難しいときは「大丈夫」と言葉掛けをする。 ポイントを渡すことができたときは「よくできたね」などの言葉掛けや視覚的な称賛をする。 自分で落ち着く言葉が言うことができたときは称賛したり、言葉が出ないときは「まあ、いいか」などの言葉を促すようにする。 を乗せて、一人一人を称賛しながら順位を発表したり、「うれしい」「くやしい」する（ST1,ST2）。 ※ □ …個別の指導及び支援					・選択ボード ・くじ ・ゲーム盤 ・さいころ ・ヒーローカード ・コマ ・テーブル ・じゅうたん ・靴置き ・表彰台 ・がんばり表 ・文字カード
る（CT）。全員の前で称賛する（CT）。見通しをもったりすることができるように、次時の日にちを文字カードを用いて習の終わりを意識できるようにする。					・文字カード

（CT：チーフティーチャー ST：サブティーチャー）

(5) 評価

① 全体目標の評価

- ヒーローゲームをする活動を通して、ヒーローカードに書かれている指示を受け入れて、内容どおりに活動することができたか。
- コマを選ぶ場面において、自分の気持ちを友達や教師に分かりやすく伝えることができたか。

② 個人目標の評価

氏 名	個人目標	評価	指導及び支援の手立て	評価
A 児	・ 「でも大丈夫」の言葉掛けを受けながら、「友達にポイントを渡す」などの指示を受け入れて友達に渡すことができたか。 ・ コマを選ぶ場面において、文字カードを手掛かりにしながら「いいよ」「交代してください」と音声言語で伝えることができたか。		・ ポイントを渡す際に「いやだ」と拒んだときは、「もらえるポイントもあるから大丈夫」と安心できる言葉掛けを行ったか。 ・ 友達のコマと交代してほしいときに大きな声を出したときは、文字カードを見せて「交代してください」と適切に伝えることができたか。	
B 児	・ ヒーローカードの裏の絵を手掛かりにしながらその内容に自分で取り組むことができたか。 ・ 自分の好きなコマを選んで、適切な声の大きさに「このコマがいいです」とみんなに伝えることができたか。		・ 一人で取り組むことが難しい場合は「一緒にしようか」と聞いて、友達や教師と一緒に取り組むことができたか。 ・ 事前に友達のモデルを見るように言葉掛けをしたり、「大丈夫だよ」と言葉を掛けて安心してみんなに伝えたりすることができるようになったか。	
C 児	・ 「イライラしたら深呼吸をする」約束事を守って、ポイントを友達に渡すことができたか。 ・ コマを選ぶ場面において、「このコマがいいです」「〇〇君、交代してください」と丁寧に友達に伝えることができたか。		・ 事前に、イライラしたら深呼吸をする約束カードを見せたり、カードの指示を受け入れて活動できた際には視覚的な称賛を行ったか。 ・ ゆっくり丁寧に伝えることができるよう、「こんな言い方をしたら友達も気持ちいいよ」と教師が提案したりモデルを示したりしたか。	
D 児	・ ヒーローカードを上から順にめくるルールや「ポイントを渡す」などの指示を受け入れて、内容どおりに活動することができたか。 ・ 自分の好きなコマを選んで、みんなから見える位置に立ち止まって「〇〇のコマがいいです」と自分の気持ちを伝えることができたか。		・ カードの内容を受け入れられるように、本人の気持ちに添って分かりやすく文章を書いて説明したか。 ・ みんなから見える立ち位置やそこに立つ意味を事前に知らせ、できたときには言葉掛けによる称賛をしたか。	
E 児	・ ヒーローカードの裏の絵や文字を見て、「走って帰ってくる」などの指示を受け入れて内容どおりに活動することができたか。 ・ 自分の好きなコマを一つ選び、「〇〇のコマがいいです」と自分の気持ちを友達に伝えることができたか。		・ カードの裏を自分で見るように身体ガイダンスや指さしをしたか。一緒に文字を読んだり、絵の説明を加えて内容を理解できるようにしたか。 ・ 一つのコマを選ぶことができるように、写真カードを一枚渡したか。コマを選べないときには実物を提示したか。	
F 児	・ ヒーローカードの裏の絵や文字を見て、その内容に自分から取り組むことができたか。 ・ 自分の好きなコマを選び、「〇〇のコマがいいです」「交代してください」などの自分の気持ちを伝えることができたか。		・ カードの内容どおりの活動ができたから称賛し、自信をもつことができたか。活動することが難しいときは「大丈夫」と言葉掛けをしたか。 ・ 適切な言動を教師が示したり、友達の良いモデルを見るように促したりしたか。	
G 児	・ ヒーローカードの裏の絵や文字を手掛かりに、「ポイントを渡す」などの指示を受け入れて、内容どおりに活動することができたか。 ・ 「交代してください」などの自分の気持ちを友達に伝えることができたか。		・ ポイントを渡すことができたときは「よくできたね」などの言葉掛けや視覚的な称賛をしたか。 ・ 「交代してと言えるんだね」と自分で気持ちを伝えることができたときに言葉掛けをしたり、できたときは視覚的な称賛をしたりしたか。	
H 児	・ ヒーローカードの裏にかかっている指示を受け入れたくないときに、「まあ、いいか」などの言葉を使って、内容どおりに活動することができたか。 ・ 「〇〇のコマがいいです」「交代してください」などと、適切な声の大きさに自分の気持ちを伝えることができたか。		・ 自分で落ち着く言葉を使うことができたときは称賛したり、言葉が出ないときは「まあ、いいか」などの言葉を促したりしたか。 ・ 事前に適切な声の大きさを視覚的に示したり、友達の良いモデルを見るように促したりしたか。	

◎：達成できた ○：大体達成できた △：あまり達成できなかった