

「自立活動の時間における指導」学習指導案(細案)

平成21年2月6日(金) 2校時
小学部 ほしグループ 男子2名 女子4名 計6名
場所 小学部 1組 教室
指導者 白石聡子(CI), 佐藤美由紀(ST1), 久見瀬桂子(ST2)

1 活動 「げきあそびをしよう」(Ⅲ)

2 活動について

(1) 活動設定の理由

<児童の実態>

本グループの子どもたちは、これまでの学習を通して、劇遊びという限定された場面の中では、相手に「かして」、「どいて」など言葉で伝えたり、「ねえねえ」という呼び掛けを使って自分の意思を伝えるきっかけをつくったりすることができるようになってきている。

日常場面では、教師や友達と一緒に遊びたい気持ちから、ボール遊びや「いらっしゃいませ」と大人のまねをして遊ぶなど、一緒に遊ぼうとする姿が見られる。しかし、おもちゃを「かして」と言われても、泣いて「いやだ」と答えてトラブルになったり、一緒に遊びたくても「遊ぼう」と友達に伝えることができずに、教師に助けを求めたりする姿も見られる。これは、自分の欲求が先行し、相手の気持ちを受けとめることがまだ難しいこと、また、変化した環境への認知の困難さから、自分を受けとめてもらえないのではないかという不安から、グループや学級の特定の友達や教師以外には自分から伝えることができないためと考える。

<活動の意義・価値>

子どもたちは、特定の友達や、限定された場面において適切なかかわりができ、相手に伝えた、受けとめられたという安心感を感じることができる段階である。そこで、安心感の中で、他者の気持ちを受け入れることに挑戦したり、場面に応じた言葉や行動を学習することが必要であると考えた。

そのようなことから、小集団での劇遊びを設定する。まず、日常生活で起こりうる場面設定で、発信者と受信者の一対一で行う劇遊び(役割劇遊び)は、呼び掛けたら必ず応答してもらえると安心感の中で成功体験を重ねることができ、相手に伝えたいという意欲を高めることができるものである。子どもにとって発信者と受信者の役割が分かりやすく、「呼び掛ける」、「応答する」というコミュニケーションの基礎を高めることができると考える。また、場に応じた言葉の使い方や呼び掛けるときの身振りなど、適切なかかわりについて繰り返し学ぶことができると考える。さらに、友達の演技を模倣したり、日常生活では難しいことが役を演じることでできたという体験をしたりすることができる。次に、簡単な物語を題材とした劇遊び(お話劇遊び)は、友達と一緒に言葉や身振りを使いながら、やりとりをする楽しさを味わうことができるものである。子どもたちは、集団の中での自分の役を意識したり、いろいろな役を経験したりすることで、他者の気持ちを体験することができる。また、お話劇遊びは、自由度の高いせりふで演じることができるため、言葉のレパトリーを増やすことにもつながると考える。

<ねらい>

そこで本活動では、劇遊びを通して、相手に伝えた、受けとめられたという喜びや安心感を感じたり、言葉、身振り、絵・文字カードなどを用いて、適切にかかわったりできるようにする。また、集団の中での自分の役割を意識して活動することができるようにする。

<指導観>

1回目の活動では自己紹介を行い、自分の好きな物等を紹介したり、友達に質問をして知りたいことを聞いたりすることで、自分のことを伝えたり他者のよさを認めたりすることができるようにする。

役割劇遊びでは、まず教師が子どもにとって安心でき、受容される雰囲気作りをし、その中で、成功体験を重ねることができるように、教師が、演技をする発信者、受信者の子どもの背後にそれぞれつき、子どもの予想される心情に共感して気持ちを言葉にしたり、状況に応じた言葉を先導したりするようにする。呼び掛けは、日常場面でも使いやすい「ねえねえ」という言葉と身振りをを用いるようにする。お話劇遊びでは、いろいろなせりふを言ったり、役の気持ちを体験したりすることができるように、いろいろな役を演じることができるようにする。また、伴奏での効果音を入れることで役の心情を感じやすしたり、歌を歌ってみんなと一緒に劇遊びをしている連帯感を高めたりすることができるようにする。

<展望>

このような学習を通して、学校生活のいろいろな場面でも、自分の気持ちを伝えたり、かかわりを求めたりする意欲が高まると考える。そのことは、にじいろタイムにおいて、さらに安心感が高まる学習が展開できるようになると考える。それらの成功体験を積み重ねることで、学校・家庭・地域の中で、豊かに人とかかわり、自分の思いを伝えたり、他者の思いを受けとめる力を養うことができると考える。

(2) 実態

児童	心理的な安定		環境の把握	コミュニケーション	日常のかかわり
	相手の心情理解	他者の受け入れ		意欲と手段	
A 児	相手の表情や口調から、「楽しい」、「怒った」などの気持ちを理解することができる。	自分の要求は、「かして」、「～して」など、伝えることができる。人から要求された時は「いいよ」と言えずに黙ってその場からいなくなる。	視覚的に物事をとらえることが得意である。自分の言葉と他者の言葉の区別が付かないことが多い。	興味・関心のあることについては、自分の知っている言葉を並べて教師に伝える。 自分の言ってほしい言葉を引き出すために反対の言葉を言って言葉遊びを楽しむ。	興味・関心のあることに対して特定の大人に要求することが多い。 周囲の友達に自分からかかわることは少ないが、欠席している友達を気にして家庭で名前を呼んだりする。
B 児	相手の表情や口調で「怒っている」、「悲しい」、「うれしい」などの心情を理解することができる。	「いや」と拒否が多く、「いいよ」と伝えるまでに葛藤が見られる。教師の支えで、「ちょっとまって」などの言葉で表現できつつある。	状況の因果関係を理解できることが多い。 文字は拾い読みで、日常生活に使う言葉は読めないが見て手掛かりにできる。	言語がやや不明瞭であるが、伝えようとする意欲は高い。 自分の過去の状況や家族の友達の様子気持ちを「ママ、足痛い」などの二語文で伝えることができる。	いろいろな活動に興味をもって友達を誘って遊ぶのが興味だが、次へと移ってしまうため遊びが続かないことがある。 ごっこ遊びでお母さんや先生になって楽しむ。
C 児	相手の表情や口調で「怒っている」、「悲しい」、「うれしい」などの心情を理解することができる。	大人とかかわるために、拒否をすることがある。 嫌なときに大声で拒否せずに「ちょっとまって」と表現できつつある。「いいよ」と伝えるまでに時間が掛かる	気持ちの切り替えを快・不快のイメージで生活するため、うまくいかないことがあると、かむなどの不適切な行動で伝えようとすることがある。	語いは多くはないが伝えたいことが多く、「あのね」といろいろな大人に伝えようとする。 特定の友達の様子や家族について心に残った場面を二語文で伝えることができる。	遊びなどの終わりは理解しているが、自分で終了することが難しい。見通しをもったり、終わりのサインをしったりすることで終わることができつつある。
D 児	相手の表情や口調で「期待している」、「心配している」などの心情を理解することができる。	大人からの要求や特定の友達に関して受け入れる。 仲のいい友達関係の中で、拒否できないことや、強引に誘うことがある。	周りの環境や友達の様子を見て、その場に応じた行動をすることができる。 相手の伝達手段や理解度を考えた行動は難しい。	早くで音声不明瞭だが、積極的に大人や特定の友達に話し掛ける。 前日の出来事や楽しみにしていること、「寂しかった」などの自分の気持ちを、身振りを加えて伝えようとする。	ごっこ遊びが好きで、お母さん役や赤ちゃん役を楽しむ。 できることをわざとしないかたたり、嫌がったりすることがあるが、自信を高める言葉掛け等で立ち直ることができる。
E 児	相手の表情や口調で「うれしい」、「悲しい」、「怒っている」などの心情を理解することができる。	特定の大人や友達に関しては受け入れることができるが、不安定なときは「いや」という強い拒否で友達に伝えてしまうことがある。	周りの環境や友達の様子を見て、その場の様子を理解したり、予測して行動したりすることができる。	表出言語は少ないが、日常に関する言葉など理解している言葉は多い。 限られた場面ではあるが、自分から大人にカードや言葉等で伝えようとする。	大人を「あそんで」と遊びに誘うことができる。 友達を誘うことは少ないが、好きな友達がトランポリンなどで遊んでいると、自分から遊びに入りに行く。
F 児	特定の大人の表情から「うれしい」、「楽しい」、「悲しい」、「怒っている」などの心情を読み取ることができる。	特定の大人に関しては受け入れる。教師の見守りを支えに、友達に「どうぞ」と譲ることがある。	自分の思いをそのまま行動に移してしまふこともあり、自己と他者と事象の位置付けが不十分である。	音声は明瞭であり、二語文で、自分から友達や大人に話し掛けることが多い。 「うれしかったね」、「じょうずだね」など自分が安心するために、共感を求める言葉を繰り返す。	「バスケット一緒にしよう」など友達や大人に積極的にかかわって遊ぶ。 音刺激に敏感で、いろいろな行動が中断したり、影響を受けたりすることがある。

3 指導目標

(1) 全体目標

- A 劇遊びを通して、相手に伝えた、受けとめられたという喜びや安心感を感じることができるようにする。(心理的な安定) ※全員共通
- B 劇遊びを通して、言葉、身振り、絵・文字カードなどを用いて、状況に応じた適切なかかわりができるようにする。(コミュニケーション)

(2) 個人目標

児童	本活動に関する課題	具体的な個人目標(規準)
A 児	劇の中では、グループ全員の友達に呼び掛けることができるようになった。また、欲しい物があるとき、教師に対して「かしてください。」と頼むことができる。しかし、「どいて」、「やめて」などは言葉で伝えることが難しく、困った表情になることがある。	A 劇遊びを通して、相手に伝えた、伝わったという喜びや安心感を感じることができる。 B 劇の中で、教師の言葉や身振りを手掛かりにして、ほしグループの友達に呼び掛けたり、「どいて」、「やめて」などの言葉を相手に伝えることができる。 劇遊びを通して、教師や友達と一緒に、相手に伝えようとするすることができる。
B 児	役割劇遊びの中では「いいよ」と優しい口調で言うことができるようになってきている。また、「かして」等の発信者の言葉を場面に応じて適切に言うことができ自信をつけている。しかし、言語不明瞭で相手にうまく伝わらない経験等から自分に自信がもてないことがある。ほかの人からの評価を受けて上手にできた自分を振り返ることが課題である。	A 劇遊びを通して、相手に伝えた、伝わったという喜びや安心感を感じることができる。 B 教師や友達の演技を手掛かりにして、「ちょっとまって」、「いいよ」など、場面に応じた言葉で伝えることができる。 自分の役を意識しながら、身振りや言葉で相手に伝えようしたり、答えたりすることができる。
C 児	生活場面で相手に対して何かを伝えたいという思いが強く、積極的に挙手したり、友達や教師に話し掛けたりする。しかし、状況に応じた言葉の理解が不十分で「いや」と大声で拒否してしまったり、泣いて訴えようとしたりすることがある。語いは多いので「どう言えばいいか」と推量する思考・操作を行うことが課題である。	A 劇遊びを通して、相手に伝えた、伝わったという喜びや安心感を感じることができる。 B 教師や友達の演技を手掛かりにして、適切な言葉で、「ちょっとまって」、「やめて」、「いいよ」など、伝えることができる。 自分の役を意識しながら、身振りや言葉で相手に伝えようしたり、答えたりすることができる。
D 児	生活場面で相手に対して何かを伝えたいという思いが強く、積極的に挙手したり、友達や教師に話し掛けたりする。しかし、嫌がっている相手の気持ちに気付かずにいることがある。相手の気持ちに気付いて自分の行動を振り返ることが課題である。	A 劇遊びを通して、相手に伝えた、伝わったという喜びや安心感を感じることができる。 B 状況に応じて、自分の言葉で、相手に伝えることができる。 自分の役を理解して、状況に応じた言葉で、気持ちを伝えることができる。
E 児	劇の中では、グループ全員の友達に呼び掛けることができるようになった。呼び掛けたら、応答される経験が自信につながりつつある。また、役割劇遊びの中で「かして」と相手に伝えることができる。しかし、生活場面では伝えられる人が限られている。	A 劇遊びを通して、相手に伝えた、伝わったという喜びや安心感を感じることができる。 B 劇の中で、教師の言葉や身振りを手掛かりにして、ほしグループの友達に呼び掛けたり、「どいて」、「やめて」などの言葉を相手に伝えることができる。 自分の役を意識しながら、教師や友達と一緒に、言葉や身振りで伝えることができる。
F 児	友達から、笑顔で「いいよ」、「ありがとう」と言われたくて、自分から呼び掛けることができる。友達の応答が遅いときは、「いいよ」と相手のせりふを先に言い、笑顔の応答を期待して待っている。しかし、友達や教師が言った言葉を状況に合っていないでも言い続けることがある。	A 劇遊びを通して、相手に伝えた、伝わったという喜びや安心感を感じることができる。 B 劇の中で、教師の言葉や身振りを手掛かりにして、「どいて」、「やめて」などの言葉を相手に伝えることができる。 自分の役を意識しながら、言葉で相手に伝えることができる。

4 指導計画（総時数 12時間 全6回）

次	主な学習活動・内容	時数	時間における全体目標
一	<p>1 自己紹介をする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>名前・学年・家族・好きな食べ物・ 好きな遊び・好きな友達など</p> </div> <p>2 友達に質問をして、知りたいことを聞く。</p>	2	<ul style="list-style-type: none"> ・ 自分の好きなことを伝えたり，友達の話の聞いたりすることができる。 ・ よく伝わるように表現することができる。（音量・表情など）
二	<p>1 役割劇遊びをする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> ・ 貸してほしいとき ・ 一緒に遊びたいとき ・ どいてほしいとき ・ やめてほしいとき </div> <p>(1) 教師の演技をVTRで見る。 → (必然性を高める)</p> <p>(2) みんなで考える。 → (十分な思考・操作) 「こんなとき，どうしたらいいのかな？」 「〇〇とさえばいいんだね」</p> <p>(3) 役割劇遊びをする。 「みんなでやってみよう」</p> <p>(4) 伝えた言葉や気持ちを振り返る。 → (学習を振り返る)</p> <p>2 お話劇遊び「おおかみと7ひきのこやぎ」をする。</p> <p>(1) 劇のVTRを見る。 → (必然性を高める)</p> <p>(2) 役を決める。 → (十分な思考・操作)</p> <p>(3) 演技をする。 「やりたい役を演じてみよう」</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> ・ おおかみ：子やぎ役の要求に答える。 「ごめんね」と謝る。 ・ 子やぎ：カードを選んで「〇〇して」とおおかみに伝える。 ・ 母やぎ：「いってきます」「ただいま」 ・ 子やぎどうしのやりとりをする。 「マイクをかして」「いいよ」など </div> <p>(4) よかったところを発表する。 → (学習を振り返る)</p>	8 本時 5/8	<ul style="list-style-type: none"> ・ 役割劇遊びを通して，相手に伝えた，受けとめられたという喜びや安心感を感じることができる。 ・ 日常の様々な場面における適切な表現の仕方を知ることができるようにする。 ・ 活動の中で自分の役割を理解し，教師の支援を受けながら友達とかかわるようにする。 ・ いろいろな役を演じることで，状況に応じたかかわりをするようにする。
三	<p>1 みんなでパーティーをする。 → (実践意欲を高める)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 買物ごっこをする。 ・ お店屋さんとお客さん役を決める。 ・ 必要な品物をそろえてパーティーをする。 	2	<ul style="list-style-type: none"> ・ 自然な場面のやり取りの中で，友達に気持ちを伝えることができる。

5 本時の学習 (7/12)

(1) 全体目標

- ア 劇遊びを通して、相手に伝えた、受けとめられたという喜びや安心感を感じることができ
る。
イ 劇遊びを通して、教師の言葉掛けや身振り動作などを手掛かりに、「あそぼう」、「いいよ」、
「ちょっとまってて」などの言葉や身振りで伝えることができる。

(2) 個人目標

児 童	具体的な目標(A)	具 体 的 な 目 標(B)
A児	劇遊びを通し て、相手に伝えた、 受けとめられたと いう喜びや安心感 を感じる。	教師の身振りや言葉を手掛かりにして、「ねえねえ」と呼び掛 けたり、「遊ぼう」と言葉で伝えたりすることができる。
B児		教師の身振りや言葉を手掛かりにして、「いいよ」、「ちょっとまっ てて」など、言葉と身振りで応答することができる。
C児		教師の言葉を手掛かりにして「いいよ」、「ちょっとまってて」と言 葉で応答することができる。
D児		お話劇遊びで、状況に合った自分の言葉で伝えることができる。
E児		教師の身振りや言葉を手掛かりにして、「ねえねえ」と呼び掛 けたり、「遊ぼう」と言葉で伝えたりすることができる。
F児		お話劇遊びで、自分の役を意識しながら、教師の言葉を手掛か りにして、相手に伝えることができる。

(3) 指導及び支援に当たって

本グループの子どもたちは、これまでの活動で「かして」、「どいて」、「あそぼう」、「ちよっ
とまってて」の言葉について学習してきた。そして劇遊びの中では、教師の言葉や身振りを手掛
かりにしながら、相手に伝えることができるようになってきている。本時では、日常の場面でも
見られる一緒に遊びたい場面の劇遊びを設定する。

必然性を高めるために

役割劇遊びでは、日常よく遊んでいるおもちゃを用いて、「おもちゃと一緒に遊びたい」と
いう子どもたちにとって身近な場面を設定したり、「あそぼう」、「いいよ」など短いフレーズ
の言葉や簡単な身振りをを用いるようにすることで、「わたしにもできそう」と意欲を高めるよ
うにする。また、お話劇遊びとして、子どもたちに親しみのある「おおかみと7ひきのこやぎ」
を題材とし、簡単なストーリーの中でいくつかの役を設定することで、子ども同士がかかわり
合いながら役を演じることができるようにする。さらに、教師が演じているVTRを見ることで、
興味・関心を高めることができるようにしたい。

思考・操作を十分に行うために

視覚的に分かりやすいVTRを使用することで、課題が意識できるようにする。その際、「こん
なとき、どうする？」の発問の後に、VTRを見ることで、どのように伝えたらいいか考えるこ
とができるようにする。また、劇の中で教師が場面の状況を説明したり、「面白そうだな」など、
予想される子どもの心情を言葉にすることで、子どもが、どのような言葉を使えばいいか考
えたり、相手に伝えたりすることができるようにしたい。また、お話劇遊びでは、教師も役の
一人として演じることで、状況を説明しながらあらすじを分かりやすくしたり、子どもの自
発的な言葉を引き出したりするようにしたい。

学習を振り返るために

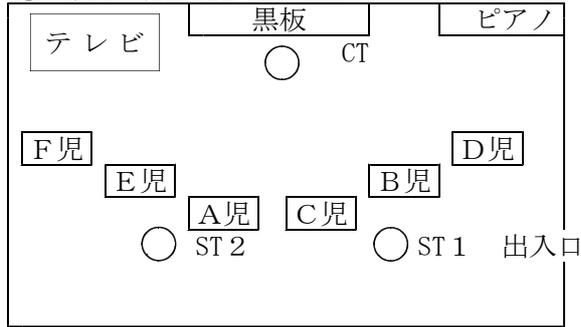
劇遊びの後に、「何と言っていたかな」と発問することで、子どもたちが演技を振り返るこ
とができるようにしたい。このとき、「～と言っていたね」と教師が言葉掛けをしたり、「うれ
しかったね」と気持ちを共感したりすることで、子どもが自分や友達の演技のよかったところ
に気付くことができるようにする。また、記憶の新しいうちに振り返ることができるように、
役割劇遊びとお話劇遊びの活動の直後に、それぞれ振り返りの時間を設定したい。

実践意欲を高めるために

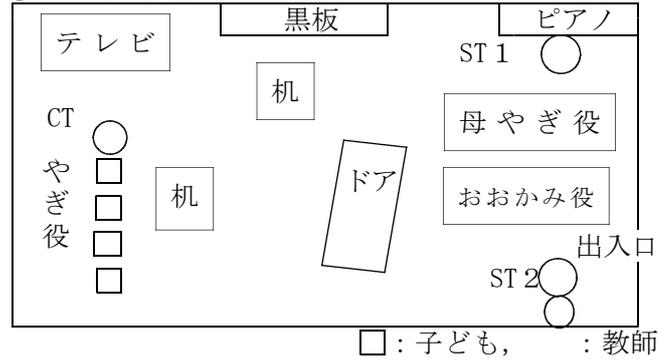
授業の後、学習で楽しかったことを子どもの気持ちに共感したり、補足したりしながら、学
級担任に伝えることで、満足感を味わい、学習したことを日常生活の中で実践したいという意
欲につながるようにしたい。また、教師間で学習内容や課題を共通理解し、同じ手立てを行う
ことで、力を発揮できるようにしたい。

(5) 場の設定

① 導入・役割劇遊び・終末



② お話劇遊び



□ : 子ども, ○ : 教師

(6) 教材・教具

緑の帽子 役割劇遊びで「発信者」の役の子どもがかぶる。	白の帽子 役割劇遊びで「受信者」の役の子どもがかぶる。	おもちゃ 役割劇遊びで一緒に遊んだり、貸し借りをしたりする。	ドア お話劇遊びでおおかみと子やぎの間にある。真ん中に穴が開いており、手など出す。
絵カード お話劇遊びの登場人物の絵カード。演じる役を決めるときに使う。	役の帽子 お話劇遊びで、演じる役の絵カードが張ってある。演技中にかぶる。	マイク 厚紙を巻いて作ったもの。大きな声を出したいときに使う。	白のカバー 最後の質問でおおかみが母やぎになりきるときに、手や足にかぶせて使う。

(7) 評価

① 個人目標に関する評価

ア 劇遊びを通して、相手に伝えた、受けとめられたという喜びや安心感を感じることができる。
※全員共通

個人目標(A)の評価基準

児童	日常生活場面での安心している様子 (表情・言葉、しぐさ)	日常生活場面での安心していないときの様子 (表情・言葉、しぐさ)	評価
A 児	<ul style="list-style-type: none"> 笑顔で首をすくめたり、歌を口ずさんだりする。 好きな人や物に抱きついたり、完全ではないがスキップをしたりする。 	<ul style="list-style-type: none"> 「ママ来る」、「お迎え」、「おしまい」などと繰り返して言ったり、泣き叫んだりする。 寝転んだり、両脚を大きく開いて床に座ったりする。 	
B 児	<ul style="list-style-type: none"> 笑顔で「いい?」「いっしょ、いい?」などと話し掛ける。 柔らかい表情で相手を見ながら、ゆっくり話す。 	<ul style="list-style-type: none"> 表情がこわばり、怒鳴り声で「あつちいって」「いや」と言う。 バタバタと動きが速くなり、物を投げたり、相手をたたいたりする。 	
C 児	<ul style="list-style-type: none"> 友達や教師に対して、優しい声で「いい?」「ありがとう」「ごめんね」などと言う。 笑顔でスムーズに動く。 	<ul style="list-style-type: none"> 「あついの」、「ポンポンいたい」、「いや」などの言葉を泣きながら繰り返す。 その場に座り込んだり、動こうとしなくなったり、相手にかみつこうとしたりする。 	
D 児	<ul style="list-style-type: none"> 教師や友達の話を聞いて「いいねえ」などの言葉が増える。 笑顔で腰をかがめたり、身振りが大きくなったりして、自分のことをたくさん話す。 	<ul style="list-style-type: none"> 表情がこわばったり、友達の行動を指摘することが多くなったりする。 動きが止まったり、座り込んだりして大声をあげる。 	
E 児	<ul style="list-style-type: none"> 友達や教師に笑顔でしがみついて、距離が近くなる。 要求などが多くなり、サインや言葉で伝えることが増える。 	<ul style="list-style-type: none"> 「いや」と泣きながら、手足をバタバタする。 身体の接触の過敏さが増し、「イヤー」と指差す。 	
F 児	<ul style="list-style-type: none"> 優しい表情で共感を欲して「ねー」「いいよ」「ありがとう」「たのしかったね」などの言葉が増える。 	<ul style="list-style-type: none"> 「しないの」「いやなの」と拒否の言葉が増えて、言葉や指示が通らなくなり、動かなくなる。 泣いてトイレに行ったり、たたいたりする。 	

○:達成した △:達成できなかった

個人目標(B)の評価基準

児童	個人目標(B)の評価基準	評価	具体的な手立ての評価	評価
A児	◎：自分から「ねえねえ」「あそぼう」と伝えることができる。 ○：教師の身振りや言葉を手掛かりにして、「ねえねえ」「遊ぼう」と伝えることができる。 △：言葉、身振りで伝えることができない。		肩をたたく身振りを示したり、「あそぼう」の「あ」など語頭音を示したりして、言葉や身振りを引き出すことができたか。	
B児	◎：自分から「まってて」などと応答することができる。 ○：教師の身振りや言葉を手掛かりにして、「いいよ」、「ちょっとまってて」など、言葉と身振りで応答することができる。 △：言葉、身振りで伝えることができない。		「もう少し一人で遊びたいな」など、気持ちに共感しながら、言葉を引き出すことができたか。	
C児	◎：自分から「まってて」などと応答することができる。 ○：教師の身振りや言葉を手掛かりにして、「いいよ」、「ちょっとまってて」など、言葉と身振りで応答することができる。 △：言葉、身振りで伝えることができない。		「もう少し一人で遊びたいな」など、気持ちに共感しながら、言葉を引き出すことができたか。	
D児	◎：お話劇遊びで、状況にあった自分の言葉で伝えることができる。 ○：教師の言葉を手掛かりにして、状況に合った言葉で伝えることができる。 △：言葉、身振りで伝えることができない。		お話劇遊びの中で、教師が状況を説明したり、問い掛けたりしながら、本児の言葉を引き出すことができたか。	
E児	◎：自分から「ねえねえ」、「あそぼう」と伝えることができる。 ○：教師の身振りや言葉を手掛かりにして、「ねえねえ」、「遊ぼう」と伝えることができる。 △：言葉、身振りで伝えることができない。		肩をたたく身振りを示したり「面白そう」など、気持ちに共感しながら、言葉を引き出すことができたか。	
F児	◎：お話劇遊びで、自分の役を意識しながら、教師の言葉を手掛かりにして、相手に伝えることができる。 ○：自分の役を意識しているが、相手に伝えることができない。 △：言葉や身振りで伝えることができない。		言葉が出そうだが時間が掛かる場合に「かして」の「か」などの語頭音を教師が示し、言葉や身振りを引き出すことができたか。	

② 全体目標に関する評価

- ア 劇遊びを通して、相手に伝えた、受けとめられたという喜びや安心感を感じることができたか。
- イ 劇遊びを通して、教師の言葉掛けや身振り動作などの手掛かりに、「あそぼう」、「いいよ」、「ちょっとまってて」などの言葉や身振りで伝えることができたか。