

通級指導教室「自立活動（グループ）」学習指導案

日 時 平成○年○月○日
場 所 通級指導教室
プレイルーム
指導者 ○○○○（T1）
○○○○（T2）
○○○○（T3）

1 主題名 『コミュニケーションの力を高める学習 ～集団活動への適応～』

2 はじめに

本グループは、5年生（自校通級・男子1名）、6年生（自校通級・男子2名、女子1名）、4年生（他校通級・男子2名）、6年生（他校通級・男子2名）計8名で構成されている4年生以上のグループである。個々の実態に基づいて作成された個別の目標は下表の通りである。

【個別の目標】

児童	本人・保護者の願い	学級担任の願い	長期目標	短期目標
A	- 時には我慢が必要なることを覚えてほしい。 - 早く自分の性格等に気付いてほしい。	- 約束や決まりを守り、集団行動ができるようになってほしい。 - 落ち着いて学習に取り組めるようになってほしい。	- 自己理解、自分とは違う他人を理解できる。 - 気持ちの構造化を獲得し自己コントロールできる。	- 相手の気持ちを考えた言葉を遣いながらゲームに参加できる。 - 不安定になる前に自分の気持ちを伝えられる。
B	- 中学でも通常級で過ごせるような力をつけてほしい。 （自分のことは自分でやる、自分の責任は果たす、嫌なことから逃げない）	- 感情のコントロールの仕方を身に付けてほしい。 - 決められた課題を最後まで取り組む姿勢を身に付けてほしい。	- 自分のことは自分で取り組むことができるようにする。 - 決められた課題は最後までやり遂げる。	決められた学習を、決められた時間いっぱい集中して学習することができる。
C	- 学習、運動面での補充をしてほしい。 - 感情のコントロールの仕方を教えてほしい。	場の状況や相手に応じた好ましい言葉や態度を身に付けてほしい。	- 場の状況や相手に応じた好ましい言葉や態度を身に付ける。 - できないことや支援してもらうことは恥ずかしいことではないことを理解し支援の求め方を身に付ける。	- 好ましい言葉や態度を選び、実行することができる。 - 相手を意識して言葉に耳を傾けることができる。
D	- 見通しを持ち、計画がたてられるようになってほしい。 - 自分を好きになり、自信を持って自分にも他人にも優しくしてほしい。	- 多くの友達と関わりを持つ機会を与えてほしい。 - 自分の長所や得意なことを見つけ、自信を持ってほしい。	- 自己肯定感を持ち安心して学校生活が送れる。 - 不安な時や困った時に自分なりの解決方法が見つけられる。	- グループ学習を通して友達と遊ぶ楽しさを味わうことができる。 - 主人公になって自分のよさに気付くことができる。
E	- 教室で授業が受けられるようになってほしい。 - 人の話をおとなしく聞けるようになってほしい。 - 団体生活ができるようになってほしい。	- 友だちとの関わりの中で、言葉で伝えられるようになってほしい。 - 少しぐらい嫌なことがあっても我慢できるようになってほしい。 - 学校・学年・クラスのルール（約束）を守り、当番活動もやってほしい。	成功経験を積み重ね自信をつける。	- 適切な力の強弱を覚え、対人関係や共同活動等のトラブルを軽減できる。 - 勝敗のあるゲームを最後まで参加できる。

F	・自分勝手な考えや行動を直して欲しい。 ・自分の考えや思いを相手にうまく伝える方法を学んで欲しい。	・級友をいじめないで仲良くできるようになってほしい。 ・集団で移動する時、勝手な行動をとらないで欲しい。	・自己支援法を覚えて感情のコントロールできる。 ・決められた課題を最後までやり遂げる態度を身に付ける。	・友だちのペースの合わせて活動ができる。 ・感情をコントロールしながらゲームができる。
G	・自分の気持ちを表す表現の仕方を覚えてほしい。 ・時計を見て行動できるようになってほしい。 ・体育の授業に参加できるようになってほしい。	・友だちと一緒に仲良く活動できるようになってほしい。 ・集中する力を高めてほしい。 ・身支度を素早くできるようになってほしい。	・決められた課題を決められた時間内に始めて終わりにできる。 ・緊張・不安の軽減の仕方を覚える。	・決められた時間で活動を始め時間内に活動を終わりにできる。 ・大声を出す前に自分の気持ちを伝える方法を増やす。
H	・友だちとの関わり方の改善。(会話、一緒に遊び) ・自分の気持ちを大声だけではなく、いろいろな方法で伝えられるようになってほしい。	・授業中、声や音を出さないようになってほしい。 ・初対面の大人や友だちと、簡単な会話を通してコミュニケーションが取れるようになってほしい。	・自分と違う他人を理解し『まあいいか』と思える。 ・気持ちの構造化を図り自己コントロールできる。	・グループの話し合い活動で他人の意見に賛同できる。 ・ゲームのルールをずるをしないで守り勝敗を受け入れることができる。

3 主題設定理由

(1) 児童観

本グループの8人は、それぞれ課題を持っている。共通している点は、集団行動での失敗が多いことと、人とのコミュニケーションが上手く図れず、周囲から浮いた存在となってしまうことである。

その背景は、指示を理解するのが苦手、筋道をおって話すことが苦手、位置や空間を把握するのが苦手、注意を集中し続けるのが難しい、衝動的に行動してしまう、出し抜けに答えてしまう、状況に関係のない発言をしてしまう、予定の変更に対応できない、パニックをおこす、ルールの理解が難しい、こだわりがある等一人一人違い個々の対応、特別な支援を必要としている。これらの特性は一斉指示が出ても動けなかったり、勘違いして別の行動をとったりしている。また、人に求める気持ちはあっても適切に接する方法がわからなかったり、相手の身になって考えられないことで、反感を買ったり、トラブルを生じさせたりして、結果的に相手にされなくなっている。

これら失敗経験は、孤立感、自信喪失、意欲喪失など心理的ダメージとなり、自己防衛のために攻撃的になったり、自己嫌悪や被害妄想になっていたりと、二次的な現象を生み出す結果となっている。

しかし、そのような現状の中でも、児童たちは、苦手だができるようになりたい、成功したい、集団の中で認められたい強い願望をもっている。どんなに失敗しても『それでも僕はできるようになりたい』と厳しい指導内容を自ら求めてくる精神的な強さがある児童たちである。

(2) 教材観・指導観

マンツーマンの個別指導でできるようになるが通常学級の集団の中に入ると失敗してしまうケースが多い。身に付かないからますます集団活動のつまずきが深刻になるという現象が起きている。集団の具体的な場の中での指導でなければ身に付かないものがあり、整った環境だけではなく実際の学習環境に近いグループ学習での指導が必要となった。

本学習では、対人関係の基本である挨拶の奨励、人に合わせる言動、話し合い活動を多々取り入れ、自分を大切にすること、他人への思いやりを身につけることを重視した社会性の育成と、コミュニケーション力の向上を図ることを中心に設定した。様々な場面で成功経験の確保に努め、二次的に起きてくる生理的つまずきの予防・軽減に努め、苦手なことへ取り組めるモチベーションを高くして、うきうきわくわくする生き生きとした学校生活を送る力をつけたい。

【学習カードに予定を書く】学習は、板書してある学習予定を数字順に視写することと時計を見て時間を書く活動をする。短期記憶を向上することと、構造化された学習予定を視写して活動の見通しをもち不安を軽減することをねらいとした。時間概念が未熟な児童には計画的に作業することも指導していく。

【挨拶】では、基本的な生活態度を重視するとともに、人とタイミングを合わせることで、表情、声の大小まで指導する。学習活動全体で指導し奨励することで習慣化していくことを目指す。

【約束を確認する】は、集団学習する中でこれだけは守らなければならない『だまって席を立たない』『負けても怒らない』に絞った。この2点は常に黒板に提示し何度も確認しながら授業を進めていく。また、各児童には、個人目標を自ら1つ決め実行してもらう。守ろうと意識することで自己コントロール力の育成を図りたい。

【歌と手話】は、歌をうたいながら手話を同時に処理する学習をする。手話をしながら左右、上下、身体部位を確認し、ボディーイメージの定着、空間認知力の向上に努めたい。また、準備等の分担は児童たちに任せ、主体的に行動する力を身につけることもねらいとした。

【合奏】は、児童たちが楽器の担当を決め、協力し合って演奏する学習をする。友だちのリズムに合わせることで自己のペースを抑制し、『相手の動きに合わせる』という社会的な行動の基礎を身につけることをねらいとした。それとともに、苦手な楽器に挑戦し成功経験することでチャレンジする意欲向上につなげたい。また、楽器選びの話し合いで、人に譲る態度を称賛し対人スキルの向上に迫る。

【伝言ゲーム】では、①決められたソーシャルストーリーを別室で見て覚える。②短期記憶で保存しながら教室へ移動し覚えた文をメモ書きする。③メモ書きを見て更に確認し離れた席の児童に文を伝える。④伝えられた児童は聞いた文のメモを取り次の人に伝える学習をする。短期記憶を活用した視写、聴写を正確にできることをねらいとした。6年生には、中心になってチーム分けや並ぶ順番を決める活動を取り入れた。リーダーとしての自覚の芽生えに期待したい。また、順番を待つ空白な時間にあえて指示を出さずに静かに待つ訓練を取り入れた。離席は絶対許さない態度で指導しながらも、細かな手悪さは場合によっては見逃がす配慮をする。

【風船バレー】では、チームプレイをすることで、友達を思う気持ちや、友達の失敗を許せる態度、最後まで取り組む態度を育てたい。自分が抜けると試合が成立しない、一人一人が大事な存在であることを自覚してもらいたい。また、勝敗だけではなく自己評価や他者評価を称賛し、こだわり等の軽減も図っていく。

勝ち負けにこだわる児童が多いためあえて勝敗が決まる【トランプ】を設定した。事前に①1位になる人もいれば2位、3位、4位、5位等になる人もいる。②勝つ人負ける人がいるからゲームは楽しいこと。③負けても損はしない。この3点を全員納得するまで指導する。生活面の些細なことで、トラブルにならない自己コントロール力につなげたい。『負けるが勝ち』『まあいいか』と思えるぐらいのレベルまで仕上げたい。

【約束を確認する】では、失敗したことばかりに目が向く児童たちに、自分が頑張ったことを見つめるように促す。「できなかった」ではなく「〇〇はできなかったが、△△までがんばった」など、ポジティブな思考で評価するようにする。頑張ったことをたくさん見つけて自己評価が極めて低い児童たちに自己肯定感を持たせ、達成感、成就感を持った安定した情緒で在籍学校（学級）に戻すように努める。

4 指導目標

- ・感情や行動のコントロールを高め、持続力、集中力、考える力を高める。
- ・基礎的な社会性の育成。
- ・友達とのコミュニケーションをよりよくするため、言語能力を高める。
- ・こだわりを弱くし、多様な場面に適応できるようになる。

5 指導計画（後期）

10月	11月	12月	1月	2月	3月
・歌と手話 ・合奏 ・漢字ビンゴ ・場所はどこ（数字） ・集中力トレーニング ・長なわとび ・ドッジボール	・歌と手話 ・合奏 ・伝言ゲーム ・計算ビンゴ ・ブラインドウォーク ・集中力トレーニング ・風船バレー ・トランプ	・歌と手話 ・合奏 ・5分間走 ・立体共同工作 ・集中力トレーニング ・凧、コマ作り ・ジェスチャーゲーム ・ホッケー	・歌と手話 ・合奏 ・共同平面作品 ・草履作り ・集中力トレーニング ・正月遊び ・アイロンビーズ ・サッカー	・歌と手話 ・合奏 ・聞き取りゲーム ・調理実習 ・集中力トレーニング ・エスチャーゲーム ・ウノ ・バスケット	・歌と手話 ・合奏 ・私は誰でしょう ・集中力トレーニング ・好きな遊び ・通級6年生を送る会 ・年度の反省

6 本時の学習（90分 11：45～12：15）

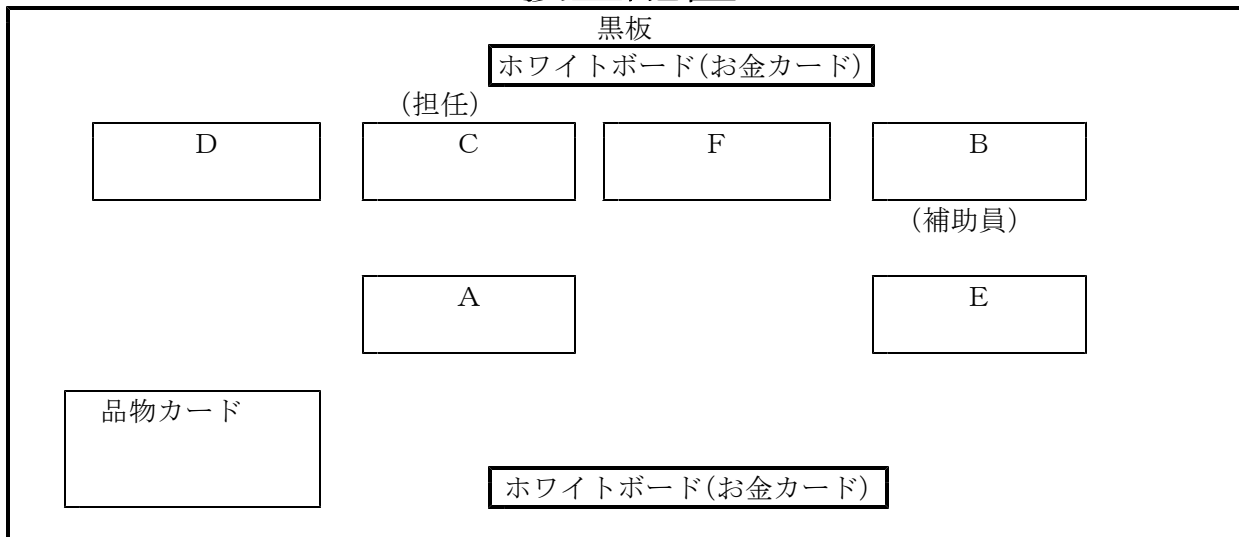
(1) 共通目標

- ・感情のコントロールの改善を図りながら学習することができる。
- ・話し合いを通じて、友だちとコミュニケーションを図り協力して学習に取り組む。
- ・苦手な学習に立ち向かい成功経験で自信を持つ。

児童の実態及び目標

	本題材に関する実態	個人目標
A 1年	1～10までを理解している。 2桁の数字を読むことは不確実である。 1円～1000円の金種は理解している。 教科書に沿った学習では、「なんばんめ」「いくつといくつ」の理解は難しい。 ・学習には意欲的だが、順番を守ったり指示を聞いて行動したりすることは苦手である。	指示を守って学習できる。 支援されて2桁・3桁の数を読む。 〇〇円をお金カードを使って表す。 数を数える学習に自分で取り組むことができる。
B 1年	1～5までを理解している。 2桁の数を読むことは難しい。 1円～1000円の金種は理解している。 数字の8を書くことが難しい。 学習に集中できる時間が短い。	支援されて学習に参加できるようにする。 支援されて2桁・3桁の数を読む。 支援されて〇〇円をお金カードを使って表す。 支援されて数を数える学習に取り組むことができる。
C 2年	1～20までを理解している。 2桁の数を読むことができる。 1円～1000円の金種は理解している。 繰り上がりのある足し算ができるようになった。	指示を理解して学習できる。 支援されて3桁の数を読む。 〇〇〇円をお金カードを使って表す。 3つの数の計算に取り組む。
D 2年	20までの繰り上がりのある足し算をすることができる。 1円～1000円の金種は理解している。 筆算の仕組みを理解しつつある。	指示を理解して学習できる。 支援されて3桁の数を読む。 〇〇〇円をお金カードを使って表す。 筆算の計算をする。
E 3年	1～20までを理解している。 2桁の数を読むことは難しい。 1円～1000円の金種は理解している。 引き算には拒否的な態度をとる。	指示を守って学習できる。 支援されて2桁・3桁の数を読む。 〇〇〇円をお金カードを使って表す。 3つの数の計算に取り組む。
F 6年	1～20までを理解している。 3桁の数を読むことができる。 1円～1000円の金種は理解している。 足し算、引き算の意味の理解が難しくパターンを思い出すと計算することができるが、身に付いていない。	指示を理解して学習できる。 3桁の数を読む。 〇〇〇円をお金カードを使って表す。 足し算、引き算の違いに気づいて計算をすることができる。

教室配置



(2) 本時の展開 (90 分)

※児童の状態によっては一部指導内容を変更することがあります。

本時の展開 (50 分)												
時間	学習活動	学習内容	指導上の留意点および手だて					本時の個人目標	備考			
5分	○入室	・挨拶。 ・学習準備。	F児	G児	H児				・連絡帳 ・筆記用具			
	1 学習カードに予定を書く。	・すぐに取り組む態度。 ・板書の視写。 ・静かに待つ態度。	・T1～T3は、各担当児童から連絡帳の提出をするように声掛けする。その時、簡単な挨拶と日常会話をしながら学習の準備をするように促す。 ・T1～T3は保護者からの情報や連絡帳、歩き方、表情から各児童の本日の調子を読み取り許容範囲を決めて接する。 ・座席は指定しておく。変更を希望する児童については決まってい変更できないことを告げる。 ・T1は勝手に席替えをした児童については毅然とした態度で戻すように告げる。T2，T3は個別に決まったことは変更できないことを告げるとともに必ず守るように促す。 ・T1は児童が学習の見通しが図れるように色分けした学習予定を黒板に貼る。貼りながら読み上げて聴覚からも情報を入れるようにする。 ・T1は、学習カードの書く時間になったことを告げるとともに、すぐに取り組んだ児童を称賛し好ましい態度に気付くように促す。 ・T1は、児童一人一人の学習に対する不安を軽減するために主な取り組む内容を予告する。 ・T2，T3は誤字脱字等をチェックし消しゴムを使って書き直すように支援する。									・学習予定カード ・タイマー ・学習カード
				・決められた時間以上を使って丁寧に視写する態度を身につけることができる。	・すぐに学習カードに取り組むことができる。 ・決められた時間以内に学習カードに視写することができる。	・自分が予想した学習内容、順番でなくても素直に受け入れることができる。						
5分	2 挨拶をする。	・号令のかけ方。 ・体の静止(制止)。 ・合図や友達とのタイミング。 ・友達への思いやり。	・タイマーを3分設定し決められた時間以上を使って、丁寧にゆっくり書くようにする。 ・枠からはみ出た文字については認める。 (T1)	・タイマーを5分設定し決められた時間以内に書くように促す。 ・「あと3分です」「あと2分です」と1分ごとに時間を告げて見通しをもつようにする。 (T1)	・各活動が何分間取り組むか伝えて見通しを図るとともに不安を軽減する。 ・やりたい活動がある場合は次回に取り組むことを約束する。 (T1)				・タイマー			
			・体を静止して立つことができる。 ・友達とタイミ	・時間になったら活動の切りかえができる。 ・礼のときに「よ	・細かな友達の言動を気にせず挨拶の号令をかけること							

	『さんぽ』	・ 友達テンポに合わせる。 ・ 友達への思いやり。 ・ 感情のコントロール。	・ T1～T3は、担当を友達に譲ることを奨励し話し合いできめられるように促す。 ・ T1～T3は、話し合いの流れを見守りつつも、必ず思い通りになるとは限らないことを何度も繰り返し説明する。 ※T2はCT。T1、T3はSTにまわる。 ・ T2は静かになってから演奏をはじめる声掛けをする。1回目は楽譜を指さししながらテンポを操作するが2回目ははじめの声掛けだけに。曲の途中からの練習を実態に応じて数回取り入れる	・ キーボード ・ リコーダー ・ けん盤ハーマニカ ・ 木琴		
		・ 友達の意見を聞いて友達に担当を譲ることができる。 ・ 音の大きさを調節しながら演奏することができる。 ・ 友達のテンポに合わせることができる。	・ 決まった楽器を拒否せず従い準備することができる。 ・ 決まった楽器を演奏することができる。 ・ 感情的になった友だちにやさしい声掛けができる。	・ 中心になって友達の意見を聞きながら楽器の担当を決めることができる。 ・ 曲の途中からの演奏をすることができる。		
		・ 自分だけの主張を通さない言動をその場で誉める。 ・ 音の大きさを数値化して提示する。 ・ テンポが速くなったら遅くするようにハンドサインを出す。 (T1)	・ 事前に必ずやらなければいけないことを指摘する。 ・ 苦手意識を軽減するため細かなことは指摘しない。 ・ H児が不安定になった場合は担当してもらおう。 ・ 部分だけの参加も認める。 (T1)	・ 友達一人一人から意見を聞くように促し公正にすることを告げる。 ・ 自分だけに都合がよい方法の場合はやり直す。 ・ 途中からの場合も正しいことを告げる。 (T1)		
15分	6 伝言ゲームをする。	・ 視覚からの記憶。 ・ 聴覚からの記憶。 ・ 情報の処理の仕方。 ・ 情報の伝え方。 ・ 声の数値化。 ・ ルール理解。 ・ 友達との協力。 ・ 静かに待つ態度。 ・ 最後まで取り組む態度。 ・ 感情コントロール。	・ T1は、『合奏』の学習が終了したことを告げ、全員で片付けをすることを指示する。 ・ T1～T3は楽器を鳴らさず静かに片付けられるように落ち着いて行動するように促す。 ・ T1は、『伝言ゲーム』の学習に入ったことを告げ、全員で準備をすることを提示する。 ・ T1は、話し合いでチームを決めるように指示を出す。各チームのリーダーには、B児とD児を指名する。また、B児とD児に並ぶ順番を決めるように指示を出す。 ・ T1は、ルールを黒板に貼り、全員で読ませ視覚からも聴覚からも確認するようにする。 ・ T1は、静かに待つことをめあてと告げ待っている間は裏に絵を描いていいことを認める。	・ 伝言ゲーム約束カード ・ 伝言を書いた用紙 ・ メモ用紙		
		・ 友達の反応に合わせた伝え方ができる。 ・ 友達が思い通りにならなくても最後まで取り組む。 ・ 友達との微妙な	・ 相手を意識し素早くメモをとることができる。 ・ 相手のペース合わせた伝え方ができる。 ・ 伝える人が忘れな	・ ひそひそ話で伝えることができる。 ・ 相手がいやがらない言葉で質問することができる。 ・ 模範を見せてひ		

			らないで、最後まで取り組むことができる。 ・途中でやめるとゲームが続かないことを告げ、切りかえるように促す。(T1) ・T1は、『トランプ』の学習が終了したことを告げ、全員で片付けをすることを指示する。 ・T1～T3は、順番やルールで言い争ったら決まった正しいルールを伝え特例を許さない。 ・T1～T3は、勝ち負けで言い合う場面があった場合、公正に誰が勝ちで誰が負けかを個の実態に応じて告げる。気持ちが高まりおさまらない児童には別室に移動しクールダウンするように促す。 ※T1～T3はローテーションで各担当の連絡帳に連絡事項を記入する。	ながらゲームをすることができる。 ・H児の気持ちを解すことができる。 ・友達と遊ぶ楽しさを体感するようにする。 ・H児の隣の席にする。(T1)	た遊び方やルールを受け入れて仲良くゲームすることができる。 ・各学校や地域、家庭で遊び方やルールが異なることを事前に確認しておく。(T1)			
2分	9 約束を確認する。	- 学習の約束の振り返り。 - 自己評価。	- T1は、グループカードを配り、達成できた場合にシールを貼るように伝える。 - T1は、共通の約束の『だまって席を立たない』『負けても怒らない』を黒板に貼りながら読み確認するように促す。 - T2、T3は、特に自己評価が低いB児、D児に助言をし、ほほできていたことを伝える。					- グループカード - 約束カード
3分	10 学習カードに感想を書く。	- 本時の学習の振り返り。 - 自己評価。	- T1は、次時の学習内容を予告し児童の不安を軽減する。 - T1は、H児を指名をし、中央前方に立つように指示を出す。 - T1は、児童が落ち着かない場合は、タイマーで1分間の静止訓練をして全体を静かになるように操作する。 - T1～T3は、姿勢の良い児童を称賛する。 - T2、T3は、児童の席の斜め前方に立ち号令とともに模範の挨拶をする。					- 学習カード - タイマー
	11 次時の予告を聞く。	次時の予想。	・決められた時間以上を使って丁寧に文字を書くことができる。 ・よかったことを選ぶことができる。	・すぐに学習カードに取り組むことができる。 ・決められた時間以内に学習カードに感想を書くことができる。	・○×や「ふつう」ではなく活動を振り返って感想を書くことができる。			
	12 挨拶をする。	- 号令のかけ方。 - 体の静止(制止)。 - 合図や友達とのタイミング。 - 友達への思いやり。	・タイマーを3分設定し決められた時間以上を使って、丁寧にゆっくり書くようにする。 ・枠からはみ出た文字については認める。 (T1)	・タイマーを5分設定し決められた時間以内に書くように促す。 ・「あと3分です」「あと2分です」と1分ごとに時間を告げて見通しをもつようにする。 (T1)	・「文字で感想を書きます」と声掛けしたあと、自分がかんばったことや友達がよかったことを言葉で言わせてから書くようにする。 (T1)			
	○退室	学習の終わりの意識。	・T1～T3は、児童の様子や調子を保護者に伝え、注意点や配慮の仕方等助言する。					

(3) 評価

○：できた △：部分的にできた ×：できなかった

児童	個人目標	評価	コメント
A	・書き直しを指摘した文字に対して書き直すことができる。 ・離席しないで待つことができる。 ・友達に不適切な言葉や態度示さないで挨拶することができる。 ・背筋を伸ばしてして立つことができる。 ・歌をうたいながら左右を意識して手話をするすることができる。 ・待つ時に楽器を鳴らさず待つことができる。 ・友だちが失敗しても文句を言わずにやり直すことができる。 ・注意して聞き取ることができる。 ・友だちに工夫して伝えることができる。 ・わざと人が嫌がるようなことをしないで仲良く取り組むことができる。 ・友達を挑発して怒らせないで、楽しみながらゲームをすることができる。 ・書き直しを指摘した文字に対して書き直すことができる。 ・離席しないで待つことができる。		
B	・決められた座席の位置に座ることができる。 ・学習活動に文句を言わずに、決められたことを書くことができる。 ・細かな友だちの言動を気にせず挨拶することができる。 ・体を静止して立ってから、挨拶することができる。 ・正しく歌をうたいながら手話をするすることができる。 ・話し合いやジャンケンで楽器を選択することができる。 ・決まった楽器を素直に受け入れることができる。 ・楽器を乱暴に扱わないで、演奏することができる。 ・素早く正確にメモをとることができる。 ・勝手に変えずにメモした通りに伝えることができる。 ・自分の思い通りにならなくても気持ちを整え最後まで取り組むことができる。 ・勝敗を認める。 ・勝敗を素直に受け入れることができる。 ・最後までゲームに取り組むことができる。 ・決められた座席の位置に座ることができる。 ・学習活動に文句を言わずに、感想を書くことができる。		
C	・友達にちょっかいを出さずに視写することができる。 ・おしゃべりをしないで待つことができる。 ・友達に不適切な言葉や態度示さないで挨拶することができる。 ・友達とタイミングを合わせて挨拶することができる。 ・途中で失敗してもふざけずに最後まで取り組むことができる。 ・友だちのテンポに合わせて楽器を演奏することができる。 ・思い通りに演奏できなくても最後まで取り組むことができる。 ・正しく聞き取りメモをとることができる。 ・相手に合わせた伝え方ができる。 ・失敗しても気持ちを切りかえて楽しみながら最後まで取り組むことができる。 ・友達と言い争いをしないで仲良くゲームをすることができる。 ・友達にちょっかいを出さずに書くことができる。 ・おしゃべりをしないで待つことができる。		
D	・取り組む活動をイメージして視写することができる。 ・感情をコントロールして待つことができる。 ・礼の時に「よろしくお願いします」と言うことができる。 ・友達とタイミングを合わせて挨拶することができる。 ・歌をうたいながら体を大きく動かして手話をするすることができる。 ・決まった楽器を自分で準備することができる。 ・決まった楽器を演奏することができる。 ・あきらめずに最後まで取り組むことができる。 ・困ったときに質問することができる。 ・友達と楽しみながら意欲的に参加することができる。 ・友だちと楽しみながらゲームをすることができる。 ・取り組んだ活動を思いだし感想を書くことができる。		

	感情をコントロールして待つことができる。		
E	- 決められた時間以内に学習カードに視写することができる。 - おしゃべりをしないで待つことができる。 - 声の大きさを調節して挨拶することができる。 - 着席の号令が出てから席に着くことができる。 - 他の刺激に惑わされないで歌をうたいながら手話をするすることができる。 - 正しい楽器の演奏の仕方を素直に聞き入れることができる。 - 楽器を鳴らさずに待つことができる。 - 友だちのテンポに合わせて楽器を演奏することができる。 - ひそひそ話で伝えることができる。 - 聞き取れないときに不安定にならずに質問することができる。 - 自分の思い通りにならなくても気持ちを整え最後まで取り組むことができる。 - 勝敗を認める。 - 勝敗を素直に受け入れることができる。 - 最後までゲームに取り組むことができる。 - 決められた時間以内に学習カードに取り組むことができる。 - おしゃべりをしないで待つことができる。		
F	- 決められた時間以上を使って丁寧に視写する態度を身につけることができる。 - 体を静止して立つことができる。 - 友達とタイミングを合わせて挨拶することができる。 - 他の刺激に惑わされないで歌をうたいながら手話をするすることができる。 - 友達の意見を聞いて友達に担当を譲ることができる。 - 音の大きさを調節しながら演奏することができる。 - 友達のテンポに合わせてすることができる。 - 友達の反応に合わせた伝え方ができる。 - 友達が思い通りにならなくても最後まで取り組む。 - 思い通りにならなくても最後まで取り組むことができる。 - 投げやりにならないで、最後まで取り組むことができる。 - 決められた時間以上を使って丁寧に文字を書くことができる。 - よかったことを選ぶことができる。		
G	- すぐに学習カードに取り組むことができる。 - 決められた時間以内に学習カードに視写することができる。 - 時間になったら活動の切りかえができる。 - 礼のときに「よろしくお願いします」と言うことができる。 - 大きな動作で手話をするすることができる。 - 歌をうたうことができる。 - 決まった楽器を拒否せず従い準備することができる。 - 決まった楽器を演奏することができる。 - 感情的になった友だちにやさしい声掛けができる。 - 相手を意識し素早くメモをとることができる。 - 相手のペース合わせた伝え方ができる。 - 風船バレーに最後まで参加することができる。 - 友だちと楽しみながらゲームをすることができる。 - H児の気持ちを解すことができる。 - すぐに学習カードに取り組むことができる。 - 決められた時間以内に学習カードに感想を書くことができる。		
H	- 自分が予想した学習内容、順番でなくても素直に受け入れることができる。 - 細かな友達の言動を気にせず挨拶の号令をかけることができる。 - 自分の思いを怒らず言葉で伝えることができる。 - 歌をうたいながら左右を意識して手話をするすることができる。 - 中心になって友達の意見を聞きながら楽器の担当を決めることができる。 - 曲の途中からの演奏をすることができる。 - ひそひそ話で伝えることができる。 - 相手がいやがらない言葉で質問することができる。 - 自分勝手にルールや判定を変えずに取り組むことができる。 - 勝敗を認める。 - みんなで決めた遊び方やルールを受け入れて仲良くゲームすることができる。 ○×や「ふつう」ではなく活動を振り返って感想を書くことができる。		

