

### 3 児童の実態と目標（グループ2の児童）

		C			D			E		
7つのキーポイント	学習態勢	指示理解	セルフ マネージ メント	学習態勢	指示理解	セルフ マネージメ ント	学習態勢	指示理解	セルフ マネージ メント	
		2	2	3	2	2	3	2	4	3
	強化システム の理解	表出性の コミュニケ ーション	模倣	強化システム の理解	表出性の コミュニケ ーション	模倣	強化システム の理解	表出性の コミュニケ ーション	模倣	
		3	3	4	4	3	5	4	4	5
	注視物の 選択	合計	平均	注視物の 選択	合計	平均	注視物の 選択	合計	平均	
		4	21	3	6	25	3.5	6	28	4
新版K式発達検査		発達年齢	発達指数		発達年齢	発達指数		発達年齢	発達指数	
	姿勢・運動	3 ; 10	37 ; 7	姿勢・運動	3 ; 10	38 ; 1	姿勢・運動	3 ; 10	37 ; 7	
	認知・適応	4 ; 0	39 ; 3	認知・適応	4 ; 0	50 ; 8	認知・適応	5 ; 10	57 ; 4	
	言語・社会	2 ; 10	27 ; 9	言語・社会	2 ; 1	34 ; 7	言語・社会	5 ; 0	49 ; 2	
	全領域	3 ; 4	32 ; 8	全領域	3 ; 4	43 ; 2	全領域	5 ; 5	53 ; 3	
児童の実態	<p>7つのキーポイントでは、学習態勢・指示理解が他に比べると低い値が出ている。2語文～3語文で伝えることができるが、理解言語は単語程度なので、活動への自信のなさから気持ちが不安定にあることがある。しかし、繰り返し取り組む中で見通しを持ち、集中して取り組むことが多い。</p> <p>日常生活の様子から見ると、文字は、身近な名詞の平仮名をまともりで理解できるようになってきた。要求は、1語文～2語文で伝えることが多い。数の理解は、1～3まで一緒に確認しながら取り組むと、数唱と量を理解することができる。友達の様子をはじめ、周りの状況を見て行動することができるようになって、友達が困っているときなど、教師に知らせる場面も出てきた。</p> <p><b>【長期目標】</b> 一定のルールを理解し、音声言語の模倣を少しずつ減らし、やり取りの言葉を表出する。 <b>【本単元による目標】</b> ・サイコロを受け渡すときに、教師と一緒に「どうぞ」「ありがとう」を伝える。</p>			<p>7つのキーポイントでは、学習態勢・指示理解が他に比べると低い値が出ている。自分流のルールを作ることが多く、気持ちが向かないと指示を受け入れないことがある。しかし、取り組む内容を示した視覚的な表示を手掛かりにルール理解や内容理解をし、小集団活動も落ち着いて参加できることが多い。</p> <p>日常生活の様子から見ると、要求は、2語文～3語文で伝えることができつつある。平仮名、片仮名の読み書きができる。1～3までの数の理解は完全にできている。自分流のルールを作ることが多く、一人で遊ぶ場面が多いが、音楽などで、友達の見本を見て踊ることができるようになるなど、見本を見て模倣する力がついてきた。好きなキャラクターも多く、日常の係活動も好きなキャラクターのシールをもらうことを目標に取り組むことができている。</p> <p><b>【長期目標】</b> 一定のルールを理解し、友達と一緒に協力し、活動に参加できる。 <b>【本単元による目標】</b> ・サイコロを渡すときに、ルール表を手掛かりに音声言語で、「どうぞ」「ありがとう」を伝える。</p>			<p>7つのキーポイントでは、学習態勢が他に比べると低い値が出ているが、生活習慣が安定することにより少しずつ改善されてきた。</p> <p>日常生活の様子から見ると、会話が成立するが、アニメの1部を話すことが多い。3語文～4語文を聞いて意味理解できるが、気持ちが不安定になりやすく、不安定になると、言葉での指示を聞き入れなくなることが多い。平仮名、片仮名を読むことができる。1～3までの数の理解は完全にできている。友達と追いかけてっこをしたり、友達に玩具を譲ったりすることができるようになってきた。友達が泣いていると、「なんで泣いているの?」と聞いていることが増えてきて、嬉しい、悲しいときなどの理由を理解できるようになってきた。</p> <p><b>【長期目標】</b> 一定のルールを理解し、自発的に、場面にあったやり取り言葉を表出する。 <b>【本単元による目標】</b> ・前の友達の様子を見て、自分の順番が回ってくることを理解する。 ・サイコロを受け渡すときに、自分から友達に音声言語で「どうぞ」「ありがとう」を伝える。</p>			

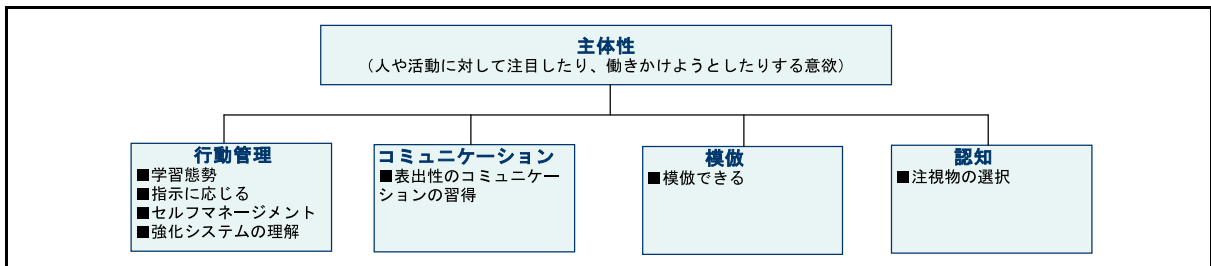
# 解説

## ＜グループ2の実態に応じた、ゲームの取り組み時の支援の工夫＞

自閉症教育の7つのキーポイントの結果から、グループ2の3名の児童は、学習姿勢・指示理解が他の値に比べると低く出ています。活動への自信のなさや、活動への興味・関心が低いと、集中して活動に取り組むことが難しいことが多いです。そこで、3人が好きなキャラクターのパズルをゲームに取り入れました。飽きがこないように、好きなキャラクターを児童に募り、パズルのキャラクターを変えるようにしています。教師はグループ2のパズルゲームに自信のないAや自己流で取り組むBの間に入り、見本を示すようにしました。また、3人それぞれが個別のルール表を用意し、活動のルールや約束を確認しながら取り組むように促しました。

自閉症教育の7つのキーポイントと目標

7つのキーポイント	目標(例)	1	2	3	4	5	6
自ら学習する態度になる力 ＜学習姿勢＞	<ul style="list-style-type: none"> <li>一人で、食事の時などに、椅子に座ることができる。</li> <li>起立や着席を一人で行ったり、大人と一緒に歩調を合わせて歩いたりすることができる。</li> <li>背後、横、正面等からのガイドを受け入れることができる。</li> <li>姿勢を一定にして、10秒以上、机上の課題に取り組むことができる。</li> <li>大人と机上で向き合って、やりとりしながら課題を成し遂げることができる。</li> <li>最良の態勢になるように、自ら作業(学習)しやすい環境を作ったり、改善したりすることができる。</li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
自ら指示に応じる、指示を理解できる力 ＜指示理解＞	<ul style="list-style-type: none"> <li>手拍きや「こっちにおいで」など、人の動きかけ(指示)に応じることができる。</li> <li>今の行動を修正し、「～して」や「もう一度して」に応じることができる。</li> <li>指示に応じて(その場で)、10秒以上、待つことができる。</li> <li>絵や写真、文字などで書かれている内容(指示書)にそって、課題を達成することができる。</li> <li>一度、感情が乱れた後でも立ち直り、大人の指示に応じることができる。</li> <li>必要に応じて、指示した人の意図を察した行動を取ることができる。</li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
自ら自己を管理する、調整する力 ＜セルフマネージメント＞	<ul style="list-style-type: none"> <li>着替えなどの簡単な日常生活動作が一人でできる。</li> <li>5分以上、座ったり、横になったりして休むことができる。</li> <li>提示された計画にそって、行動することができる。</li> <li>選択肢から自分のしたいことを選び、そのとおりに行動することができる。</li> <li>自分に適した計画を創り、それに基づいて行動することができる。</li> <li>自分の役割や課題を理解し、さらに他者に配慮したり協議したりして計画を創り、最後まで取り組むことができる。</li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
自ら楽しいことや嬉しいことを期待して活動に向かう力 ＜強化システムの理解＞	<ul style="list-style-type: none"> <li>好きなものや、好きな活動が2つ以上ある。</li> <li>好きなものや、好きな活動を複数の選択肢から選ぶことができる。</li> <li>好きなものや、好きな活動をしてもらうことを期待して、課題を最後まで終わらせることができる。</li> <li>大人や仲間から言語等で賞賛されることを期待して、課題を最後まで終わらせることができる。</li> <li>課題を成し遂げる(完成させる)ことだけを期待して、最後まで終わらせることができる。</li> <li>困難な課題でも、一回のお手伝いで10円もらって、12回貯めてから缶ジュースを買うなど、一日以上の先を見通した期待感をもって課題に取り組むことができる。</li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
自ら何かを伝えようとする意欲と個に応じた形態を用いて表出する力 ＜表出性のコミュニケーション＞	<ul style="list-style-type: none"> <li>どうしても欲しいものがある時など、どんな形であれ、人に何かを伝えようとするすることができる。</li> <li>動作(指さしや大人の手を引くなど)を使って、意志を伝えることができる。</li> <li>代替手段(絵カードやVOCA)を利用して、自分の意志を伝えることができる。</li> <li>自分の伝えたいことを、一日20回以上、伝えることができる。</li> <li>困った時に、他人に対して、援助を受けたいと伝えることができる。</li> <li>代名詞や属性(好みの色や、希望する量など)を入れた三語文以上の要求をすることができる。</li> <li>「何が欲しいの?」の問いかけに応じて、ほしいものを伝えることができる。</li> <li>「何をしているの?」や「何が見えるの?」などの質問に応じることができる。</li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
自ら模倣して、気づいたり学んだりする力 ＜模倣＞	<ul style="list-style-type: none"> <li>身近な人(保護者や兄弟、クラスメートなど)と、同じような動作をすることがある。</li> <li>鉛筆を持ったり、ジャンプしたりする動作などを、模倣しようとするすることができる。</li> <li>モデルの人がする一つの動作を、正確に行うことができる。</li> <li>モデルの人がする連続した動作を、同時に行うことができる。</li> <li>示されたモデルを参考にして、同じ動作をする(反復する)ことができる。</li> <li>必要に応じたモデルを選択し、模倣する(参考にする)ことで、課題を解決することができる。</li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
自ら課題解決のために注視すべき刺激に注目できる力 ＜注視物の選択＞	<ul style="list-style-type: none"> <li>自分の好きなおもちゃやお菓子、テレビ番組を、注視したり、注目したりすることができる。</li> <li>指示棒や指さして注目を促された刺激を、注視したり、注目したりすることができる。</li> <li>少し離れた大人の手元や、机上に示された刺激を、注視したり、注目したりすることができる。</li> <li>二つ以上の刺激のうち、属性(色や形、大きさ、数など)の違いに注目して選ぶことができる。</li> <li>二つ以上の刺激から、わずかな属性の違いに注目して、仕分けなどを素早く行うことができる。</li> <li>刺激の一部(部品)を見て、全体をイメージして組み立てることができる。</li> </ul>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



＜独立行政法人 国立特別支援教育総合研究所 編著「自閉症教育実践マスターブック」(巻末) から 引用＞