







支援シート 知的障害特別支援学校 小学部 年 氏名 ( )

		人間関係形成能力	情報活用能力	将来設計能力	意思決定能力
題材の目標					
支援に生かしたい キャリア発達 					
支援方法	場の設定				
	教材・遊具				
	教師の働きかけ				
●児童の様子 ○支援方法の評価	1				
	2				
	3				
	4				
	5				

支援シート 知的障害特別支援学校 小学部 年 氏名 ( A児 )

	人間関係形成能力	将来設計能力	情報活用能力	意思決定能力	
<b>題材の目標</b>	◎ 教師の言葉を聞いて、友達を誘って遊具で遊ぶ。	◎ 教師の誘いを受け入れたり、教師や友達と遊ぶ様子を見たりして、身体を動かして遊ぶ。	・楽しく遊ぶための約束を知り、遊具を壊す以外の楽しみ方で遊ぶ。	・使いたい道具や遊具を自分で選んで遊ぶ。	
<b>支援に生かしたいキャリア発達</b> 	・教師には自分から進んで話しかけたり、かかわって遊んだりする。 ・教師の言葉かけて、友達に声をかけたり物を介して働きかけたりすることもある。	・遊びや運動の経験を積み重ねることによって、腕を大きく回したりジャンプしたりできるようになった。 ・道具を使う際は、指先を使った細かい操作はあまり得意ではないが、つぶしたり投げたりなど、物をダイナミックに操作して遊ぶことが好きである。 ・終了の時刻を予告しておく、時間的な見通しをもって活動できる。	・身近な生活で見たり聞いたりした情報をよく記憶し、自分から話して教師と会話する。 ・事前にルールや約束事を伝えたり確認したりすると、意識して守ることができる。	・粘土や箱など、道具を物に見立てて遊んだり、ごっこ遊びをしたりすることがある。 ・競争をして遊ぶことが好きである。	
<b>支援方法</b>	<b>場の設定</b>	意欲的に遊べるように、台車にスロープとトンネルを組み合わせて設置する。  いろいろな遊具に目を向けやすいように、スロープと迷路を近くに設置する。風船も近くに置く。	手足を動かして遊べるように、広いスペースを用意する。  手を上下に動かして遊べるように、風船を付けたハンモックを高い位置に設置する。  児童の遊ぶ様子に応じて、徐々に風船プール、バルーン(パラシュート)、風船バレーのネットなどを増やしていく。		
	<b>教材・遊具</b>	友達と一緒に持って遊べるようにバルーン(パラシュート)を用意する。  風船バレー用に、割れにくい素材の風船(大1個、中1個)を用意する。	大小や形、素材などが違う様々な風船を用意する。		手で握る、押し出す、足で踏むなど、児童ができる方法で風船を膨らませるように、いろいろな道具を用意する。  風船バレー用の風船を二つ提示し、自分で使いたい方を選ぶように言葉をかける。
	<b>教師の働きかけ</b>	友達と一緒に乗れる大きさの台車を用意する。  友達の様子が見えたり声をかけたりできるように、段ボール迷路に小さな窓を付ける。	段ボール迷路は、四つばいの動きが自然に生じるように、トンネル状の迷路にする。  意欲的に風船で遊べるように、膨らましてない風船を用意しておく。  意欲的に迷路に入って遊べるように、迷路に秘密の扉を付ける。	迷路は隙間なくつなぎ合わせ、壊れにくい構造にする。	
	<b>1</b>	いろいろな遊具を使って、教師も一緒に楽しく遊ぶ。  台車でスロープを滑るときには、「3、2、1、スタート！」など、かけ声をかけて楽しい雰囲気を作る。  友達を意識できるように、教師が友達の名前を呼びながら遊んだり、友達の遊びの様子を言葉で伝えたりする。  友達と遊ぶときには、友達の名前を呼んでみるように言葉をかける。  友達を呼んでも気付かない場合は、肩をたたいてから呼ぶように伝える。  台車に乗るときは、教師が「一緒に乗る？」と聞いて他児童も誘ったり、A児に「～を誘ってみたら」や「だれと乗る？」と聞いたりする。	A児から出された自由な発想の遊びを受け入れ、友達を誘いながら、教師も一緒に楽しく遊ぶ。  風船にさらに興味をもって意欲的に遊べるように、風船をその場で膨らまして見せる。	風船は次回も使うため、割って楽しむのではなく、投げたり打ったりして遊ぶことを伝える。	
	<b>2</b>	●自分から意欲的に台車に乗って遊んだ。 ●「一緒に乗ろう」と自分から友達を誘っていた。 ○友達と一緒に乗れる大きさの台車を用意したことが有効だった。	●滑り降りた後に、台車を自分で押して運んでいた。 ○台車の活用は身体を動かして遊ぶためにも有効だった。	●風船を割ろうとはなかった。 ○事前の確認が有効だった。	●押し出す方法の道具を自分で選び、教師が手を添えながら一緒に使った。 ○道具を複数提示したことと、使い方を目の前で実演したことは有効だった。
	<b>3</b>	●迷路に入っている友達に外から声をかけたり、「渋滞ごっこ」と称して先に入っている友達を追って迷路に入ったりして遊んだ。 ●友達が台車に乗っている様子や教師の言葉かけによって、台車に友達と一緒に遊んだ。 ●教師の言葉かけでかけ声をかけた。  ○友達と一緒に入れる迷路の設置と、教師も一緒に入って楽しむことが有効だった。 ○教師の誘いの言葉かけや友達が遊んでいる様子を見ることが有効だった。	●自分から迷路に入ったり、教師の言葉かけによって迷路に入った。迷路の中を、四つばい、腹ばいなどで進み、身体を動かして遊んだ。 ●「風船バレーする？」と教師が誘うと、教師やB児と一緒に風船を打ち合っていた。  ○トンネル状にして隙間なくねくねとつなぎ合わせた迷路の構造が有効だった。 ○教師の誘いが有効だった。	●偶然に迷路の入り口が倒れてしまうことはあったが、自分で壊そうとはせず、迷路に入って遊ぶことを楽しんだ。  ○事前の確認と、壊れにくい構造の迷路が有効だった。	●大きさが違う二つの風船を提示すると、「小さい方」と言って自分で選んだ。 ○実際に使う風船を提示したことは有効だった。
	<b>4</b>	●教師の「～を誘ってみる？」の言葉かけで友達を誘って台車で遊んだ。 ●自分から友達を誘って迷路で遊んだ。 ●後半は、教師とジャンケンや追いかけて遊ぶことが多かった。  ○友達とのかかわりについては教師の言葉かけが有効だった。 ○初めに設定された遊具には興味を示さず遊ぶが、2回目以降は飽きてしまう傾向がある。教師の働きかけや道具への工夫が必要である。	●自分から迷路に入って遊んだり、教師と追いかけてこをするときに、迷路に逃げ込んで遊んだりした。 ●友達が風船で遊ぶ様子を見て、「サッカーしよう」と言って風船を蹴って遊んだ。 ●教師が膨らました風船をたたいてしぼませたり、風船を持った教師を追いかけたりして遊んだ。  ○身体を動かして遊ぶためには迷路は有効だが、遊びが長時間持続しない。さらに興味をもって遊べるように工夫が必要である。 ○途中で風船を膨らましたことは、児童の遊びを活発にすることに有効だったが、遊具からは興味を離れてしまった。遊具にもっと魅力的な工夫や教師の働きかけが必要である。		
	<b>5</b>	●友達が風船で遊ぶ様子を見て、「～についていく」と言って台車遊びをやめて風船で遊ぶことがあった。 ●「～がいなくてつまらない」と言って友達を風船に誘って遊んだ。 ●どの遊具でも、友達に声をかけたり誘ったりして遊んだ。 後半では、教師の言葉かけによって台車で友達に声をかけたり誘ったりすることが増えた。  ○教師が友達の遊ぶ様子を伝えることや、友達が遊ぶ様子を見ることが有効だった。 ○「誘ってみたら？」「追いかけてみたら？」「台車を押してくれる？」などの教師の言葉かけが有効だった。	●友達が風船で遊ぶ様子を見て、友達のまねをしたり、教師や友達と風船を打ち合ったりして遊んだ。 ●前半は、「秘密の扉を探してね」という教師の誘いや友達が遊ぶ様子を見ることで迷路に入っていた。 迷路を付け足した後半からは、自分から迷路に入って遊ぶことが増えた。  ○友達が遊ぶ様子を見ることが、風船遊びを活発にするには有効だった。 ○秘密の扉を付けた、授業の途中で迷路を付け足したりした遊具への工夫が有効だった。		

注：【人間関係形成能力】及び【将来設計能力】にかかわる題材の目標だったため、枠の順番を入れ替えて活用した。