

3 各児童の実態と目標（Aグループ）

a 児		f 児	
① A E S 達 成 率	レベルⅠ 95%	A E S 達 成 率	レベルⅠ 63%
	レベルⅡ 100%		レベルⅡ 62%
	レベルⅢ 54%		レベルⅢ 50%
	全体 82%		全体 58%

②【児童の実態】

AESの質問項目から見ると、レベルⅡ（目標と知覚の共有）まではほぼ全ての項目について達成されており、レベルⅢ（意図と注意の共有）においても領域ごとのムラはなく、バランスよく発達している。レベルⅢの意図と注意の共有の課題のレベルである。

日常生活の様子からは、大人に対して積極的に働きかけてきたり、友達に対して自発的に働きかけたりすることが見られる。自分のことがおろそかになる傾向はあるが、周囲の様子をよく見ていて、大人や友達の真似をして、注目を集めようとしたり、楽しんだりしている。

2～3語文程度で自発的に話しかけるが、その内容を自分で理解していないことも少なくない。自信を持って自分の「やりたい」という意思を表現することが苦手である。

③【長期目標】

- ・意欲の表現として、自分の「やりたい」という意思を表現できるようになる。
- ・役割の交替を理解してスムーズに行う。
- ・大人や友達とタイミングを合わせた共同活動が行える。

【児童の実態】

AESの質問項目から見ると、どのレベルにおいても達成率が80%以下になっているが、情動共有の領域以外はレベルⅡ（目標と知覚の共有）まではほぼ達成されている。情動共有の領域においては、どの項目も達成されていない。

日常生活の中では、周囲の友達に対して、積極的に寄っていくことが見られる。また、友達からの関わりを受入れもする。しかし、いずれの場合も相互的なやり取りにはなりにくい。

発語は見られないが、身近な事柄について単語適度で理解している。同じ活動を繰り返す中で簡単なルールなどを理解している。大人の動きを模倣することは得意である。親しい大人に対して、クレーン行動等で積極的に要求したり、自分に注意を向けさせようとすることがある。

【長期目標】

- ・一定のルールの中で役割の交替を理解してスムーズに行う。
- ・大人や友達と簡単な共同活動を行う。

解説

児童の実態表については、各児童のアセスメントの結果から実態の把握をし、児童の長期目標を設定します。そこから具体的な短期目標として単元の目標を設定していきます。アセスメント→長期目標の設定→短期目標の設定という流れの中で、一人一人に合った適切な課題を設定することができ、目標達成のための具体的支援内容や手だても明確なものになります。

① 具体的なアセスメントの結果

ここでは初期社会性発達アセスメント(AES)での各レベルの達成率の結果についてのみ記述してありますが、参考になるアセスメントの数値については具体的に記述することで、児童の実態の客観的な様子を知ることができます。新版K式発達検査やWISC-IIIといった児童の全体的な発達の様子を知る手掛かりとなるアセスメントについても記すと実態がより分かりやすくなるとともに、目標達成のための手だてや支援方法を講じる上で大切な情報ともなります。ただ、指導案では情報が多すぎても煩雑になるので、アセスメントの情報を整理して、目標や課題の設定や支援方法の根拠を明らかにすることも大切にしたいものです。

② 児童の実態

アセスメントの結果や行動観察から見られる児童の実態について記述しています。各児童の全体像というよりも、社会性の面での目標設定や指導案の活動に関することについてポイントを絞って記述することで、授業の内容と密接につながります。

③ 長期目標

長期目標は個別指導計画の中に記載されるような、1年程度の期間で達成したい目標です。もちろん「社会性の学習」の中で取り組む内容に関連した目標ではありますが、他の学習場面でも配慮して取り組むべき目標となります。

初期社会性発達アセスメント(AES)

レベル	I 行動と情動の共有 (通常:6~8ヶ月)	II 目標と知覚の共有 (通常:9~12ヶ月)	III 意図と注意の共有 (通常:12~24ヶ月)	領域合計得点 領域達成率
模倣・役割理解	□大人の動作の模倣(物1つ) ①スプーンで机をたたき、子供に渡すと模倣して机をたたく。	□大人の動作の模倣(物2つ) ⑫スプーンでコップをたたく。 ※	□大人の役割の模倣 ⑲ナイナイナイバーで顔を隠す役割を自分からする(例:追いかけっこ)	領域合計得点 ○:()個×2=()点 △:()個×1=()点 ×:()個 総計10個 ()点
	②鐘をふり、子供に渡すと模倣して鐘をふる。	⑬積み木をコップに入れる。 ※	⑳水がかけっこで、自分から水をかける役割などをする。	領域達成率 ()/20×100= %
		□大人の動作の模倣(動作) ⑭バイバイを模倣(逆手可)する。 ※ ⑮おつむでんなどをする。	㉑興味ある物を指さして「あつたよ」という気持ちで大人を見て伝える。 ⑳興味ある物を大人に差し出して「あつたよ」という気持ちで大人を見て伝える。	領域合計得点 ○:()個×2=()点 △:()個×1=()点 ×:()個 総計7個 ()点
共同注意	□アイコンタクト ③「おはよう」と声をかけると目が合う。	□大人からの働きかけで共同注意が成立 ⑯玩具を指さし「あ、○○(電車)だよ」と言うと、玩具を見る(2種類以上の物)。	□子供からの働きかけで共同注意が成立 ㉒大人を見て興味のある物を指さしたり、差し出したりして笑う。	領域達成率 ()/14×100= %
	④呼名した際に目が合う。	⑰積み木遊び等が終わったときに「できたね、やったね」と言って笑いかけると大人を見て笑い返す。	㉓大人を見て興味のある物を指さしたり、差し出したりして笑う。	
	⑤大人と遊んでいて目が合う。			
情動共有	□アイコンタクトの際の情動共有 ⑥「おはよう」と声をかけてほほ笑むと、目を合わせてほほ笑む。	□共同注意や大人との物を介した遊びの際の情動共有 ⑯玩具を指さし「あ、○○(電車)だよ」と言って大人がほほ笑むと、玩具を見る(2種類以上の物)。	□子供からの情動共有 ㉔大人を見て興味のある物を指さしたり、差し出したりして笑う。	領域合計得点 ○:()個×2=()点 △:()個×1=()点 ×:()個 総計7個 ()点
	⑦くすぐると目を合わせ、ほほ笑む。	⑰積み木遊び等が終わったときに「できたね、やったね」と言って笑いかけると大人を見て笑い返す。	㉕大人を見て興味のある物を指さしたり、差し出したりして笑う。	領域達成率 ()/14×100= %
コミュニケーション	□(要求)ジェスチャーでの要求 ⑧リーチング(手さし)をする。	□(要求)伝達手段(指さし、サイン、発声、視線)の複合化による要求 ⑲指さし、視線、発声などの手段を組み合わせて要求する(物や活動)。	□(要求)物を用いた要求 ㉖袋に入った歌詞を差し出して大人を見て開けることを要求する。	領域合計得点 ○:()個×2=()点 △:()個×1=()点 ×:()個 総計11個 ()点
	⑨リフトハンド(クレーン行動)をする。	⑱ボールのやりとり遊び ㉗ボールのやりとり:ボールを投げて「ちょうだい」というと転がり返す。 ※	□(相互)簡単なルールのある遊び ㉘音楽がなれば走る、音楽が止まれば止まるなどの遊び。	領域達成率 ()/22×100= %
	□(相互)大人への働きかけ ⑩自分から声を出して大人の注意を自分に向けさせる。	⑲積み木遊び等が終わったときに「できたね、やったね」と言って笑いかけると大人を見て笑い返す。 ※		
レベル合計得点	○:()個×2=()点 △:()個×1=()点 ×:()個 総計11個 ()点	○:()個×2=()点 △:()個×1=()点 ×:()個 総計12個 ()点	○:()個×2=()点 △:()個×1=()点 ×:()個 総計12個 ()点	<総計> ○:()個×2=()点 △:()個×1=()点 ×:()個 総計35個 ()点
	レベル達成率 ()/22×100= %	()/24×100= %	()/24×100= %	<全達成率> ()/70×100= %

○:2つ以上の場面でできる(2点) △:部分的またはときどきできる(1点) ×:できない(0点) -:未実施(0点)
※は、記述した行動のとおりに行う。