

「学校生活」

16 活動名「自分の役割を意識し、やり取りをする学習（友達紹介）」

生徒の困難や課題

小集団の活動時に、順番を待てずに混乱したり、他の生徒を意識したり、他の生徒の状況に興味をもったりすることが難しい。自分の活動以外は、注目が途切れてしまう。

障害特性からの理由の予想

注目すべき刺激を適切に選ぶことの困難さ
他者の気持ち等を理解する困難さ
他者との協調的に活動することの困難さ

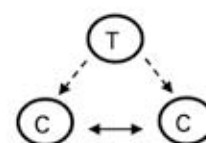
授業の目標

・好きな活動（カラオケ）を題材に、小集団活動のルール（順番の理解等）のほか、友達紹介（友達の順番、名前、曲名、お願いします、マイク受け渡し）等、有用なやり取りを身に付け、他者への意識、活動への注目や協調活動を身に付ける。

<主な活動>

生徒の学習	支援
①ホワイトボードに示された自分の順番、氏名、曲名、自分の次の友達の順番、氏名（顔写真）、曲名を台本プリントに写し書きする。	・自分の順番、次の友達の順番、曲目を事前に視覚的に提示し、理解を促す。
②自分の出番で、台本プリントを読んでから歌う。	・台本を活用し、手順のパターンを理解する。
③歌い終わったら、プリントを読む。	・友達への意識、やり取りの意識を促す。
④次の友達を待ち、マイクを渡し、席に戻る。	

指導形態Ⅲ



台本プリント例

- ①1番、○○（氏名）です。「曲名」を歌います。聴いてください。
- ②次は、2番、△△さんです。曲は「曲名」です。よろしくをお願いします。」

<授業の成果・期待される成果>

「クラスカラオケ」の場面で、ホワイトボードに示された歌唱順、氏名、曲目をプリントに視写し、台本を作ることで、自分の番、次の友達の番・曲名に興味をもち、取り組めるようになった。一定の台本を読むことで、やり取りもスムーズになり、生徒同士で進められる場面が増えた。修学旅行の夕食時の学年全体の「カラオケタイム」でも、落ち着いて参加し、自己紹介や友達の紹介も自ら行うことができた。

「学校生活」

17 活動名「表彰式等の改まった場面でのマナー学習」

生徒の困難や課題

儀式的な行事等で求められている社会的な行動の在り方の理解ができないで、適切な活動できなくて注意を受けてしまい、苦手な活動になってしまう。

障害特性から推測される理由

社会的状況の理解の困難さ
社会的慣習の理解の困難さ
活動の見通しをもつことの困難さ

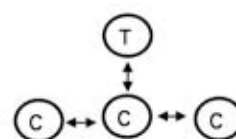
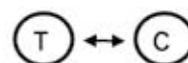
授業の目標

- ・「良い姿勢」について学ぶ（儀式の雰囲気を理解して行動する。）。
- ・表彰状を受け取る手順を身に付ける。
- ・儀式的行事に見通しをもって参加できる。

<主な活動>

生徒の学習	支援
①生徒たちが好きなゲームを行い、順位を決める。 (椅子取りゲームなど)	・楽しい雰囲気で行う。
②表彰式の手順を確認する。 ア 「表彰式を始めます。」 イ ゲームの順位順に表彰状を受け取る。 ウ 先生のお話を聞く。 エ 「表彰式を終わります。」	・静かにする雰囲気等の儀式的な雰囲気を設定する。 ・式次第を示し、全体で確認するとともに、生徒によっては机上にも提示する。 ・「姿勢を正して」等、正しい行動をプロンプトする。 ・回数を重ねたら、担任だけでなく、他クラスの教員や管理職に協力してもらう。
③表彰式の評価を受ける。	

指導形態 I・II



「これは表彰式を始めます」全体で、起立・礼

①一人ずつ順番に呼び出されたら、返事をする

②起立→両手を立て、椅子を机の中心に入れる

③机にでる

④姿勢を正して、礼

⑤姿勢を正して、先生の話しや質問が分かるように聞く

↑活動を細分化し、言語あるいは写真で手順を示す。評価を行い、課題となった部分を次の時間の目標とする。

<授業の成果・期待される効果>

朝の会、帰りの会を含めて学校生活全般で姿勢が良くなり、全体的に落ち着きが増した。儀式的行事に対する抵抗感が減少し、最後まで落ち着いて参加できるようになってきた。

「学校生活」

18 活動名「役割と仲間関係の学習（しっぽ取りゲーム）」

生徒の困難や課題

一人で行う簡単なルールに基づいた活動は可能だが、友達同士でのやり取りは成立しにくく、学級でのゲームや遊びの参加できない。

障害特性からの理由の予想

他者との協調的に活動することの困難さ
活動のルールを理解することの困難さ

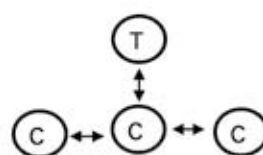
この授業で学習させたい目標

- ・ゲームのやり方を理解し、集団での活動を楽しめる。
- ・「追いかける人」「逃げる人」の役割が理解できる。

<主な活動>

児童の学習	支援
<p>※右の図のような帯（しっぽをマジックテープで取りやすくしてある。）を用意する。</p> <p>①しっぽ取りの教員による実演を見て、ゲームのやり方を理解する。</p> <p>②絵カードを使ったくじ引きで、「追いかける人」を決める。（特定の絵のカードを引いた人が追いかける役）</p> <p>③追いかける役以外の人、帯をつける。</p> <p>④タイマーで時間を計りながらゲームをする。</p> <p>⑤最後までしっぽを取られず逃げ切った人には、メダルを授与して表彰する。</p>	<p>・初めは追いかける好きな生徒に前に出てもらい実演する。</p> <p>・逃げる側の行動をしめた絵カード、しっぽを取る側の行動を示した絵カードを活用し、ルールの理解を促した後、徐々に生徒同士でできるようにする。</p> <p>・しっぽを取られたら、部屋の隅の席に行くよう指導する。</p>

指導形態 II



<授業の成果・期待される効果>

絵カードへの注目やゲームの手続を覚えることにより、順番やルールを理解して活動できるようになった。絵カードも用いることで、自分が行うべき活動を理解できることを活用し、学年など大きい集団においても自分の役割を理解して行動することを期待する。

「家庭生活」

19 活動名「写真カード等を用いて一人で行動する学習」

生徒の困難や課題

誰かに付いていくことで移動はできるが、一人では行くべき場所に移動をすることが困難で、間違ったところに行ってしまうこともある。また、外出する時に見通しがもてず、パニックになってしまうこともある。

障害特性から推測される理由

活動の見通しをもつことの困難さ

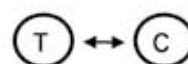
授業の目標

- ・写真カードを見て、その場所をイメージできるようになる。
- ・写真カードを移動時のツールとして活用できるようになる。

<主な活動>

生徒の学習	支援
①今いる場所を写真カードと移動する場所のカードを見る。	・今いる場所の示したカードと移動先のカードが張ってある移動カードを用意する。 ※指導の最初は、よく使う特別教室やトイレなどイメージしやすい場所を設定する。
②移動先のカードをはがして持つ。	
③移動先のカードを持って、その場所に移動する。	
④移動した場所についたら、その場所に張ってある「場所カード」と持ってきた移動カードを確認し、移動できたことが分かる。 ※移動する場所を増やしていく。	・よく移動できたことを賞賛する。

指導形態 I



移動用カード



場所カード

<授業の成果・期待される効果>

写真カードを手だてとして活用する力を身に付け、移動そのものや、移動先での活動をセルフマネジメントできるようになるのではないかと期待している。

「家庭生活」

20 活動名「スケジュールの一部を選択する学習」

生徒の困難や課題

自分のやりたいことができないと怒ってしまう。
自分に適した計画をつくり、それに基づいて行動することが難しい。

障害特性から推測される理由

活動の見通しをもつことの困難さ
他者の気持ち等を理解する困難さ

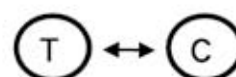
授業の目標（ねらい）

- ・決められている予定と、選択できる予定があることが分かる。
- ・選択できる予定は、自分で選んで良いことが分かる。

<主な活動>

生徒の学習	支援
①授業のスケジュールを教師と一緒に確認しながら、予定カードを貼る。	・予定カードに“選ぶ”カードを入れ、スケジュールに貼る。“選ぶ”の選択肢を一緒に提示しておく。
②スケジュール通りに活動を進める。	・生徒自らスケジュールを操作できるように支援する。
③提示されたスケジュール通りに活動を進め、“選ぶ”のカードのときに選択肢の中からやりたいことを選ぶ。	・“選ぶ”のカードでは、選択肢のカードから一つを選ぶように促す。
④選んだ内容を実行する。	・生徒自身が選んだカードと内容が同じであることを理解できるよう、選んだカードを指さしながら同じであることを意識付ける。

指導形態 I



<授業の成果・期待される効果>

決められた活動内容だけでなく、自己選択できる活動があることが分かるようになった。自ら選んだ活動を行うことで、自己選択の意味も理解できるようになってきた。学校生活場面で1日のスケジュールの中でも選択できる活動を設定することで、提示された選択肢からやりたいことを選ぶことができるようになっている。

「家庭生活」

2.1 活動名「休日の過ごし方を計画する学習」

生徒の困難や課題

休日に家庭で過ごすとき、自分のやりたいように予定を立ててしまい、その予定どおりでないと混乱してしまう。

障害特性から推測される理由

他者の気持ち等を理解する困難さ
活動の見通しをもつことの困難さ

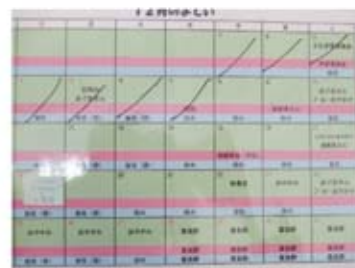
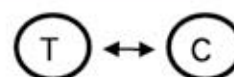
授業の目標（ねらい）

- ・ 家族の予定を考慮して休日のスケジュールを決めることができる。
- ・ 1か月の予定表を理解する。

<主な活動>

生徒の学習	支援
① 1か月の予定表で、家族の予定と自分の予定があることを確認する。	・ 1か月の予定表で、家族の予定部分を指差しながら確認する。 ※ <u>家庭と相談し、家族の予定は、実際の予定で同じにすることが重要</u>
② 今日の日付を確認する。	・ 終わった予定はペンで斜線を引くようにする。
③ 休日にやりたいことを選択肢から選ぶ。	・ 休日に過ごす好きな活動を複数提示する（生徒の実態に応じて提示の数を変える。また家庭との事前確認を行う。）。
④ 選んだ内容が、1か月の予定の中でいつ行けるかを教師と一緒に確認する。	・ 家族の予定を確認しながら、実現可能な日にちの選択肢を教員が示す。
⑤ 1か月の予定表に、選んだ内容を書き込む。	・ 1か月の予定表の中に、選んだ内容を書き込むようにする。

指導形態 I



<授業の成果・期待される効果>

授業内では、家族の予定が分かるようになり、家族の予定を自ら確認する場面が見られるようになった。家庭では、自分で勝手に予定を決めその通りにならないと怒っていたが、家族の予定を視覚的に示すことで納得できるようになった。また、家族と相談して予定を決めるということが分かるようになってきた。

「家庭生活」

2.2 活動名「簡単なルールを理解する学習（しりとりゲーム）」

生徒の困難や課題

活動のルールや守るべき約束が分からず、行動を修正されて、なぜだか分からずに混乱してしまう。

障害特性から推測される理由

活動の見通しをもつことの困難さ
活動のルールを理解することの困難さ

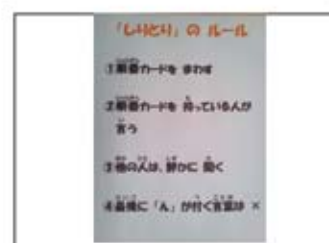
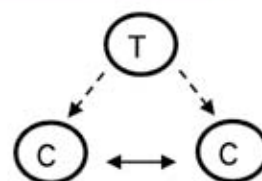
授業の目標（ねらい）

- ・文字で提示された簡単なルールを守ってゲームに参加する。
- ・自分の順番や友達の順番が分かり、ゲームのルールに沿って行動する。
- ・友達の言動に注目し、人からの働きかけを受けて自ら行動する。

<主な活動>

生徒の学習	支援
①教員の示した「お題」を聞き、言葉の最後の音を理解する。 ※最後に「ん」がつかない言葉を選ぶ。 ※「順番です」カードを渡された人が発言する。	・「しりとり」のやり方やルールを視覚的に提示する。 ・実際に行動しながら、ルールに応じる経験をする。 ・順番提示を行う。 ・「順番です」ツールを受け取った人が発言する。
②「順番です」の手掛かりカードを受け取り、「しりとり」をする。	・他の人は、必要に応じて「待って」カードを提示する。
③発言された言葉を受けて、それぞれがシートに記入する。	・友達に聞いたり、用紙を見せてもらったりしながら進める。
④「順番です」カードを友達にまわし、発言を待つ。	・カード提示で、友達の順番で自分の発言の場ではないこと、友達の発言を待つことを意識できるようにする。
⑤示されたシートの枠、全てが埋められたら終わり。	・終わりが分かるシートを使用する。

指導形態Ⅲ



<授業の成果・期待される効果>

提示されたルールを見て、その通りにゲームを進めることができるようになっている。また、ルール通りに行動できなかったときは、再度ルールを確認することで行動を修正したり、調整したりしながら活動に参加することができている。

「家庭生活」

2 3 活動名「物を整理して片付ける学習」

生徒の困難や課題

社会的な慣習や状況に沿って、日常生活や旅行等で、荷物や洋服を片付けることができず、散らかしてしまう。(マナーの課題) また、ぐしゃぐしゃに詰め込んでしまい、次に使う時に、どこにあるのか分からなくなってしまう。

障害特性から推測される理由

注目すべき刺激を適切に選ぶことの困難さ
曖昧な判断の理解をすることの困難さ

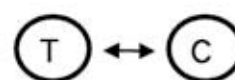
授業の目標 (ねらい)

・洋服を種類ごとに整理して片付ける。

<主な活動>

生徒の学習	支援
①洋服やエプロンの種類を教師と一緒に確認する。 (半袖、ズボン、作業エプロンなど)	・視覚支援(写真や文字)と音声言語を合わせて、教師と一緒に確認する。
②写真や文字で示されているカゴの中に、洋服類を片付ける。	・手元にある視覚支援(写真や文字)と同じところに分類するように指さしや音声言語で確認する。
③示された通りのカゴに片付けることができたか、確認する。	・示された写真や文字と実物が同じであったか指さし確認をする。 ・片付けるカゴが間違っていたら、正しい写真や文字を示して修正するよう促す。

指導形態 I



<授業の成果・期待される効果>

文字や写真で片付ける場所を示すことで、学校の様々な授業場面で、自ら使用するものを示されたカゴに正確に片付けることができるようになってきている。また、移動教室で荷物を片付ける際にもマナーよく、整理できるようになった。

「家庭生活」

2 4 活動名「自分の物を認識し、種類ごとに整理する学習」

生徒の困難や課題

自分の物と他人の物の区別が明確ではなく、他の人の物を持ち帰ってしまったりする。

障害特性から推測される理由

複数の刺激があると正しい選択をすることが難しい。
自ら見通しをもって行動することが難しい。

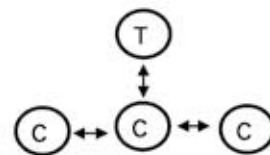
授業の目標

・写真カードで提示された物を持ってこることができるようになる。

<主な活動>

生徒の学習	支援
①授業の内容と必要な道具を知る。	・今から取りくむ活動はなにかを説明し、そのために必要な道具を写真カードを使って提示する。(床を拭くので、「雑巾」と「バケツ」など)
②少しかだけ離れたところから必要な道具を一つずつ持ってくる。	・もってくるものは一つずつ提示し、2～3種類から始める。 必要な道具は分かりやすく置いておく。 ・初めは余分なものや足りないものがないように用意しておく。 ・具体物のそばに写真カードと同じ写真を提示して、分かりやすくする。
③そろえた道具で活動に取り組む。	

指導形態 II



<授業の成果・期待される効果>

帰りの身支度の場面でも写真カードをみて一人で間違えずに帰る用意ができるようになり、家庭でも次の日の支度が自分のできるようになるのではないかと期待している。

「家庭生活」

25 活動名「季節や気候に合った服を選択する学習」

生徒の困難や課題

気候や季節に合わせて、自ら服を選ぶことができず、特定の服を着ようとしたり、季節や気候に応じた服を選ぶことができない。社会的な慣習から、変わっていると思われてしまう。

障害特性から推測される理由

社会的状況の理解の困難さ
曖昧な判断の理解をすることの困難さ

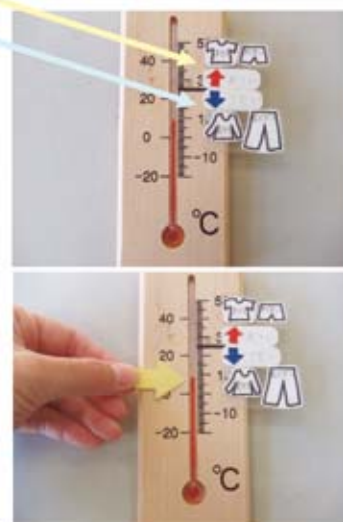
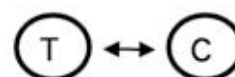
授業の目標（ねらい）

- ・（気候や季節の判断は難しいので）気温に合わせて、その日に着る服を自ら選ぶことができる。
- ・温度計を自ら手掛かりにすることができる。

<主な活動>

生徒の学習	支援
①温度計の今日の気温の部分に、矢印を動かす。	・温度計の気温部分に注目するよう、指さし等を行う。
②矢印をつけた気温は、半袖なのか長袖なのかを確認する。	・25度以上は半袖、ハーフパンツ。25度以下は長袖、長ズボンと示された温度計を見て、矢印のついているのがどこのか指差しをして確認する。
③温度計で確認した服（半袖など）を選ぶ。	・温度計を手掛かりに服を選ぶよう、必要に応じて指差し等を行う。
④正しく選んでいるか確認する。	・温度計を見ながら指差しと音声言語で確認する。

指導形態 I



<授業の成果・期待される効果>

温度計の見方が分かったことで、温度計を手掛かりにして服を選ぶことができるようになった。日常生活場面では、朝の着替えの際に自分が今日着る服を選択しているが温度計を指差すことで、気温の確認をすることに気付き、温度計を手掛かりにして服を選んで着ることができるようになってきている。

視点：「家庭生活」

2.6 活動名「余暇・休憩時間の過ごし方を学ぶ学習」

生徒の困難や課題

休憩時間に一人でいるときに何をすればよいか分からずに困ってしまう。

障害特性から推測される理由

活動の見通しをもつことの困難さ
想像することの困難さ

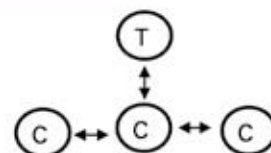
授業の目標

・休憩できる時間や場所に適した過ごし方ができる。

<主な活動>

生徒の学習	支援
①授業の主な活動の終わりに、御褒美として自分の好きなことができる。 ②各自が好きな活動に数分間程度取り組む。	・授業の初めに「最後に好きなことができる」ことを伝えておく。 ・用意する活動のバリエーションを増やし、取り組む中で生徒が好きなことを見つけていく。 ・生徒の実態に応じて以下の段階を設定する。 ・過ごし方が分からない生徒については、用意された活動に取り組む。 ・いくつかの選択肢から活動を選ぶ。 ・好きなことに自分から取り組む。 ・タイマーを活用し、時間が終わったことを示す。
③約束の時間がきたら終了	

指導形態 II



選択肢は、休憩できる場所と時間に適したものを提示する。

<授業の成果・期待される効果>

休憩時間にふらついてしまう生徒については、過ごし方の手順を提示したことで、その活動に取り組めた。また昼休み等に、経験した活動に自分から取り組むようになった。今後、活動のバリエーションを広げ、自分で選んで取り組めるようにしていく。

「地域生活」
27 活動名「欲しいものを選ぶ学習」

生徒の困難や課題

ファーストフード店で、母親から「好きなものを選んでいいよ」と言われたが、何を選んでよいかわからず、レジの前で長い時間を取ってしまう。

障害特性から推測される理由

言葉の理解の困難さ
他者の気持ち等を理解する困難さ
曖昧な判断の理解をすることの困難さ

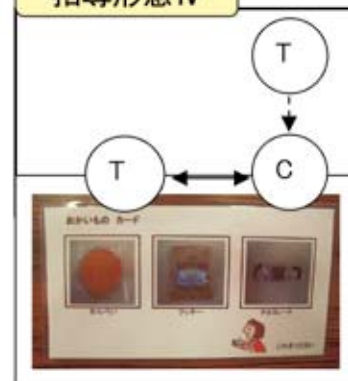
授業の目標

- ・店舗でマナーのよい振る舞いや支払方法を身に付ける。
- ・限られた選択肢の中から、欲しいものを選ぶ力を身に付ける。
- ・選択肢が増えても、選択できる力を身に付ける。

<主な活動>

生徒の学習	支援
①お店でのマナーを示したビデオの鑑賞とマナーカードを見て、店舗でのよい振る舞いを知る。	・毎時授業の初めに鑑賞し、視覚的に理解できるようにする。 ・マナーカードを用意し、店でのルールを分かりやすく示す。
②財布を持ち、教室内に作った仮店舗に行く。	・生徒の実態に合わせ、指さし、言語等で店員に伝える。 ・授業が進むごとに選択肢を増やしていく。
③カウンターの選択シートの中から欲しい商品を選び、店員に伝える。	・財布の中の支払いカードにマッチングさせる形で、求められた金額を支払う。
④提示された金額を、支払いカードを利用して支払う。	
⑤商品とおつり・レシートを受け取り、自席に戻る。	
⑥全員の活動が終わったところで購入したものを飲食する。	

指導形態Ⅳ



<授業の成果・期待される効果>

ファーストフード店等で、スムーズに選択・購入できる生徒が増えた。支払いカードを用いることで、財布の中からいくら出せばよいかを理解できるようになり、一人で活動できる生徒が増えた。

「地域生活」

28 活動名「欲しいものを買う学習」

生徒の困難や課題

パン屋で、母親から「好きなものを買っていいよ」と言われたので、好きなパンを手でつかんだら店員に叱られ、どうしていいか困ってしまう。

障害特性から推測される理由

社会的状況の理解の困難さ
活動のルールを理解することの困難さ

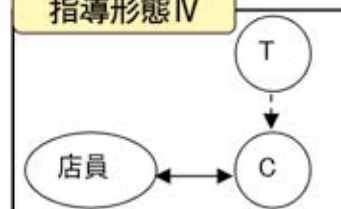
授業の目標

- ・欲しいものを選択・決定する。
- ・店舗における適切な振る舞いを身に付ける。(なにが不適切なのか知る。)
- ・購入に関わる言葉や金銭のやり取りを身に付ける。

<主な活動>

生徒の学習	支援
①正しい買い物の仕方のビデオを鑑賞し、店舗でのよい振る舞いやパンを扱う際のマナーやルールを知る。	・毎時授業の初めに鑑賞し、視覚的に理解できるようにする。
②財布を持ち、パン屋に行く。	
③陳列棚から欲しいパンを選び、 tongue でトレーに乗せる。	・不適切な行動があれば、その場でポータブル機器を用い再度ビデオを見せ、修正をする。
④列に並ぶ。	・財布の中の支払カードにマッチングさせる形で、求められた金額を支払う。
⑤レジにて提示された金額を、支払カードを利用して支払う。	
⑥商品とおつり・レシートを受け取り、イートインスペースに座る。	
⑦全員の活動が終わったところで購入したものを飲食する。	

指導形態Ⅳ



<授業の成果・期待される効果>

店頭販売店舗等で、社会慣習を守り、選択・購入できる生徒が増えた。支払カードを用いることで、財布の中からいくら出せばよいかを理解できるようになり、一人で活動できる生徒が増えた。

「地域生活」

29 活動名「店舗での適切なやり取り学習」

生徒の困難や課題

買い物（買い物学習）で、スーパーマーケット等に行き、自分の欲しい品物（若しくは、頼まれた品物）のある商品棚が分からない時、店員に尋ねることができずに迷ったり、探したりしているうちに混乱してしまう。

障害特性からの推測される理由

場に応じたコミュニケーションをすることの困難さ

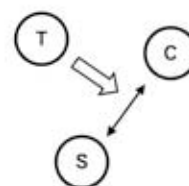
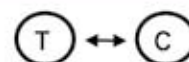
授業の目標

・リマインダー（台本）を活用して、探している商品を店員に尋ねる方法を身に付け、お店でも落ち着いて商品を探し、買い物ができる。

<主な活動>

生徒の学習	支援
<p>(1) 家庭等から、買い物を依頼してもらう。(初めて買う商品)</p> <p>(2) 買い物メモに、事前に記入する。</p> <p>(3) 台本カードを活用して、頼まれた品物がどこにあるか店員に尋ねる。</p> <p>①すみません</p> <p>②〇〇はどこですか。</p> <p>(4) 棚まで案内してもらい、商品を探す。</p> <p>☆事前にスーパーの店員に、この学習の主旨と協力を依頼しておく効果的である。また、生徒と店員のやり取りの状況を、聴き取ることも事後の学習に有効である(地域社会との連携の観点が重要)。</p>	<p>・商品の写真カード、買う個数などを提示し、見通しをもてるようにする。</p> <p>・生徒が台本カード(リマインダー)を使うように、指さしや言葉の指示で支援する。</p>

指導形態 I・IV



台本カード

- ①すみません
- ②〇〇は、どこですか。
- ③ありがとうございました。

<授業の成果・期待される成果>

スーパーで商品がすぐに見つからない時に、最初は、台本カードを見るように促されていた生徒が、店員に自分で「すみません。〇〇どこですか」と尋ねることができるようになり、落ち着いて買い物ができるようになった。

「地域生活」

30 活動名「人から頼まれた時の行動を理解する学習」

生徒の困難や課題

物事の因果関係が分からず、例えば、日常生活の中で相手に「手伝ってください」と言われても、どう対応して良いのか分からずに見て見ぬ振りをするか、見過ごしてしまうため、他者からの誤解を受けやすい。

障害特性からの推測される理由

場に応じたコミュニケーションをすることの困難さ
他者の気持ち等を理解する困難さ
他者との協調的に活動することの困難さ

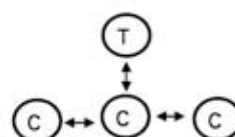
授業の目標

- ・紙芝居を見て、簡単な社会的な因果関係が分かる。
- ・活動の因果関係を理解する。

<主な活動>

生徒の学習	支援
<p>①困った人が、周りの人に「手伝ってください」と伝え、言われた人はその人の作業を手伝うという簡単な状況の紙芝居を見聞きする。</p> <p>②「こんなときどうする？」 紙芝居に出てきた困った時は「手伝ってください」と相手に伝え、言われた相手と一緒に手伝うという内容を振り返りながら、場面に応じた行動をとる。</p> <p>例) 荷物を運ぼうとしたが、その荷物が重くて一人では運べない・・・「どうしよう」</p>	<ul style="list-style-type: none">・紙芝居の登場人物を身近な大人(担任)にし、分かりやすくする。・これから学習することが分かるように、授業に沿った内容にする。・生徒の行動を待ち、必要な時にだけ視覚支援教材を提示する。

指導形態Ⅱ



<授業の成果・期待される効果>

紙芝居の登場人物を身近な大人(担任)にしたことにより、紙芝居をよく見ていた。そのため、簡単な流れを理解する生徒が多かった。

簡単なストーリーを理解し、紙芝居を見た後に紙芝居と同じ展開の場面を実際にロールプレイングすることでイメージできたようである。「困った～」「大変… どうしよう」の表情をして、行動するようになってきた。