

小学校特別支援学級における勝敗
に関わらず,望ましい言動ができる
ようにするための指導・支援

児童の実態

B児（自閉症・情緒障がい学級）

- 負けそうになると、「もう一回始めからしよう。」と言ったり、あからさまに嫌な態度をとったりする。
- 負けた時には、気分が落ち込み、次の活動が手につかない。
- 勝った時には、自分勝手にゲームを終わらせたり、勝ったことを相手に何度も主張したりする。

家庭での様子

ゲームで1番になれないと、
怒ったり拗ねたりしている。



保護者の願い

「負けても、怒らないでほしい。」

担任の願い

「友達と仲良く, 楽しく活動してほしい」

「勝敗に関わらず, 望ましい言動をしてほしい」



アドバイザーからの助言

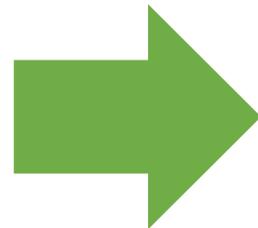
- ゲーム後に, 望ましい行動ができるように習慣化していき, できたことを認める。
- 活動の振り返りでは, 「負けたけど, 楽しかった」と思えるように指導・支援していく。



目標

- ① 気持ちが落ち込んだときには、できるだけ短い時間で切り替えることができる。
- ② 勝敗に関わらず、相手を思いやる言葉かけを習慣付けることができる。

減らしたい行動を
注意する



望ましい言動を
増やす

取組内容

- ①記録方法の整理
- ②望ましい言葉かけリストの作成
- ③気持ちの振り返りシート

①記録方法の整理

ゲーム中, 勝敗に応じて望ましい言動がみられた回数と不適切な言動がみられた回数を記録する

記録用紙					
日付	不適切な行動・言動	回数	適切な行動・言動	回数	ゲーム後, 気持ちを切り替えられた時間
月 日 じゃんけん・カード ボール・その他 ()	舌打ち()・不適切な発言() (「止める」含む) 握りこぶし()・ 殴く() ズルをする()・その他()		勝ち: 遊んでくれてありがとう() 次は勝てるといいね () 次も勝負しようね () 負け: 次はがんばるぞ () 次は負けない ()		※〇分以内 15分・30分・45分
月 日 じゃんけん・カード ボール・その他 ()	舌打ち()・不適切な発言() (「止める」含む) 握りこぶし()・ 殴く() ズルをする()・その他()		勝ち: 遊んでくれてありがとう() 次は勝てるといいね () 次も勝負しようね () 負け: 次はがんばるぞ () 次は負けない ()		※〇分以内 15分・30分・45分
月 日 じゃんけん・カード ボール・その他 ()	舌打ち()・不適切な発言() (「止める」含む) 握りこぶし()・ 殴く() ズルをする()・その他()		勝ち: 遊んでくれてありがとう() 次は勝てるといいね () 次も勝負しようね () 負け: 次はがんばるぞ () 次は負けない ()		※〇分以内 15分・30分・45分
月 日 じゃんけん・カード ボール・その他 ()	舌打ち()・不適切な発言() (「止める」含む) 握りこぶし()・ 殴く() ズルをする()・その他()		勝ち: 遊んでくれてありがとう() 次は勝てるといいね () 次も勝負しようね () 負け: 次はがんばるぞ () 次は負けない ()		※〇分以内 15分・30分・45分
月 日 じゃんけん・カード ボール・その他 ()	舌打ち()・不適切な発言() (「止める」含む) 握りこぶし()・ 殴く() ズルをする()・その他()		勝ち: 遊んでくれてありがとう() 次は勝てるといいね () 次も勝負しようね () 負け: 次はがんばるぞ () 次は負けない ()		※〇分以内 15分・30分・45分

①記録方法の整理

日付	不適切な行動・言動	回数
月 日	舌打ち() ・ 不適切な発言() (「止める」含む)	
じゃんけん・カード・ ボール・その他 ()	握りこぶし() ・ 泣く() ズルをする() ・ その他()	
	適切な行動・言動	回数
	勝ち: 遊んでくれてありがとう() 次は勝てるといいね () 次も勝負しようね ()	
	負け: 次はがんばるぞ () 次は負けない ()	

①記録方法の整理

日付	不適切な行動・言動	回数
月 日	舌打ち() ・ 不適切な発言() (「止める」含む)	
じゃんけん・カード・ ボール・その他 ()	握りこぶし() ・ 泣く()	
	ズルをする() ・ その他()	
	適切な行動・言動	回数
	勝ち: 遊んでくれてありがとう()	
	次は勝てるといいね ()	
	次も勝負しようね ()	
	負け: 次はがんばるぞ ()	
	次は負けない ()	

よく見られる
具体的な様子を記載

①記録方法の整理

日付	不適切な行動・言動	回数
月 日	舌打ち() ・ 不適切な発言() (「止める」含む)	
じゃんけん・カード・ ボール・その他 ()	握りこぶし() ・ 泣く()	
	ズルをする() ・ その他()	

予想される行動を記載

適切な行動・言動	回数
勝ち：遊んでくれてありがとう()	
次は勝てるといいね ()	
次も勝負しようね ()	
負け：次はがんばるぞ ()	
次は負けない ()	

①記録方法の整理

- ・ゲーム後, 気持ちの切り替えができた時間
→ 15分以内, 30分以内, 45分以内 で計測する

ゲーム後, 気持ちを 切り替えられた時間
※○分以内
15分 ・ 30分 ・ 45分

②望ましい言葉かけリストの作成

勝ったとき

おめでとう、おめでとう、ありがとう。

- またおめでとうね。
- つぎもしょうい、しょうね。
つぎはうてるといいね

負けたとき

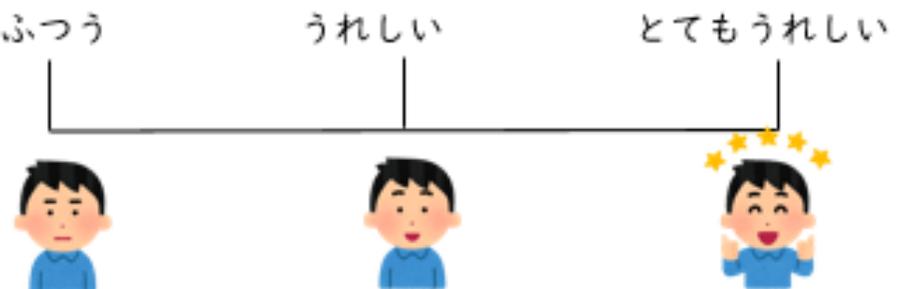
まけたけど、つぎはがんばるよ。
つぎはまけんよ。

普段から
目につくところへ

③振り返りシート

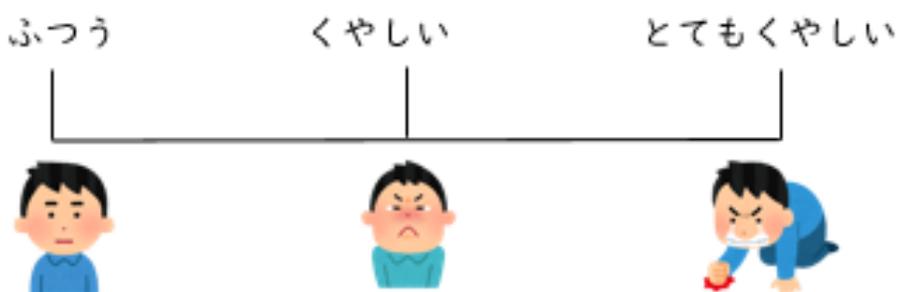
① うれしかった

ふつう うれしい とてもうれしい



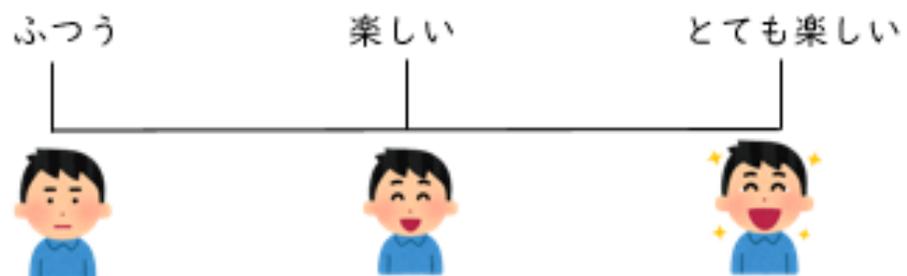
② くやしかった

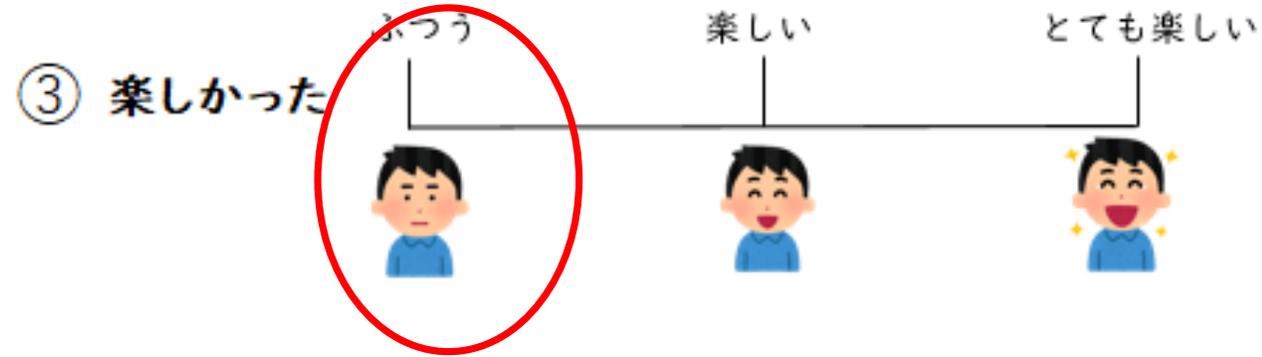
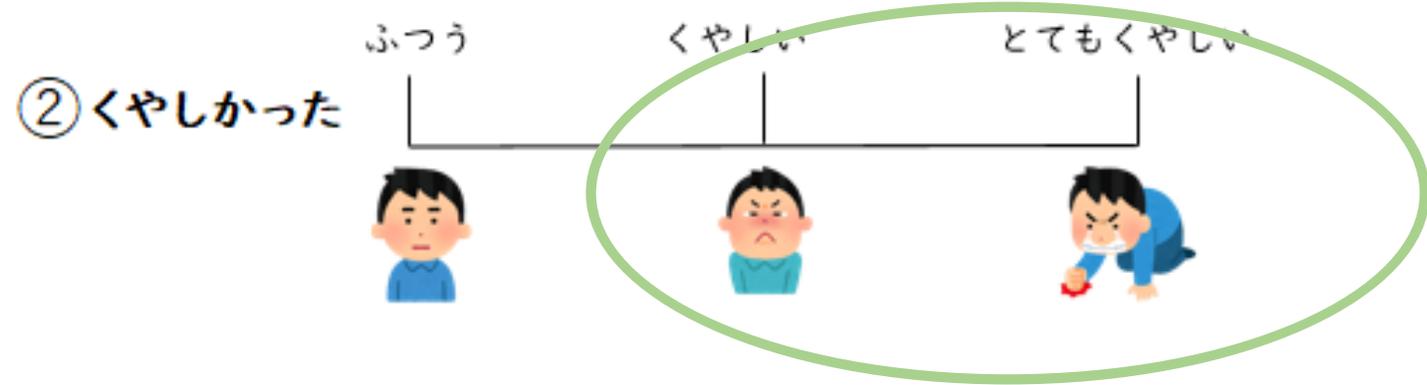
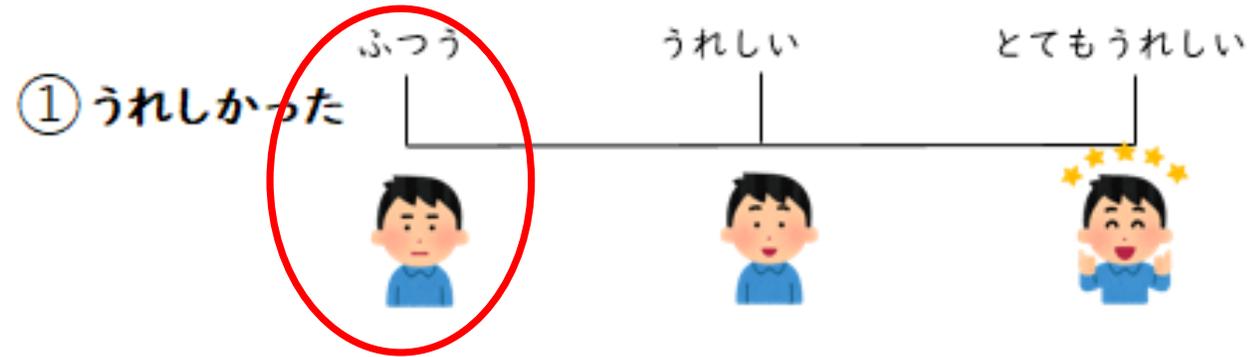
ふつう くやしい とてもくやしい



③ 楽しかった

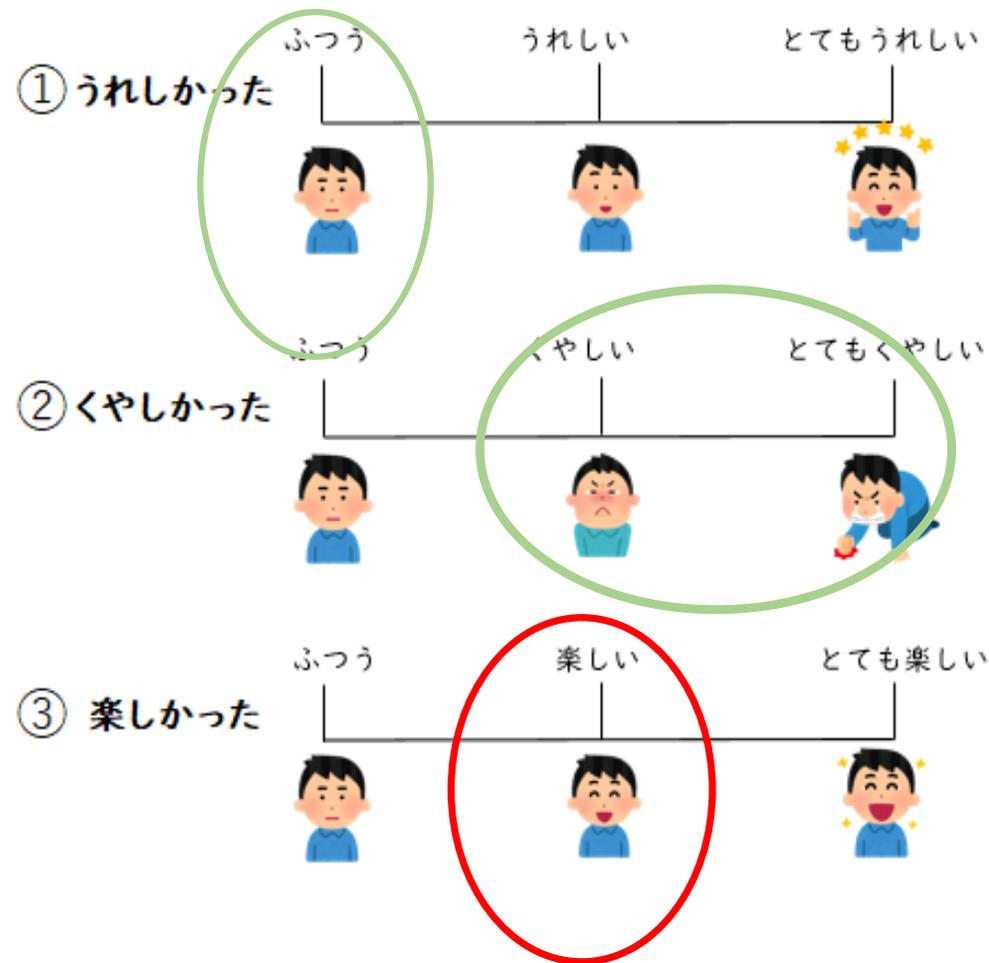
ふつう 楽しい とても楽しい





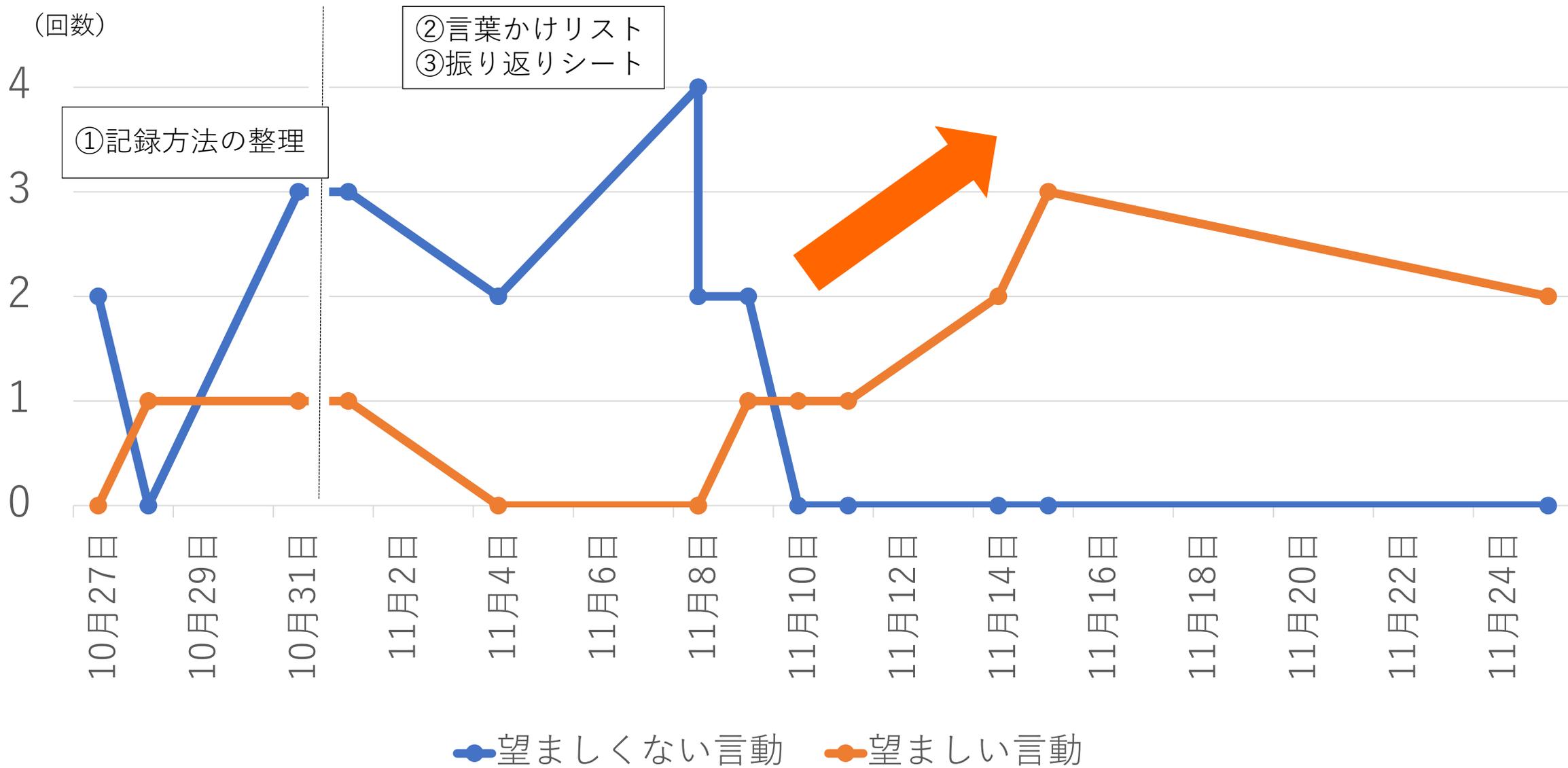
くやしい気持ちをコントロール
楽しい気持ちを感じることができる

自分の姿を客観的に振り返る



結果

勝敗に限らず望ましい言動ができる



新たな課題の設定

- ・教員の言葉かけや友達の姿を参考にすることはできていたが、負けた後の望ましい言葉かけを自分からすることはできない
- ・ゲームの場面以外(テストの点数, 活動のスピード等)で、自分と友達を比べて怒ったり, 落ち込んだりする

新たな取組内容

- ① 気持ちを表す言葉とイラストをマッチングする。
- ② ①で学習した気持ちが、どんな場面で使えそうか考える。
- ③ 日常生活の中で、自分の気持ちを表すことができれば
称賛する。



すねる



うらやましい



まずい。困った

取組のポイントと成果

- 児童と一緒に望ましい言動について考える。
→勝敗にこだわらなくなった。
「3位までは許せる」と言えるようになった。
- 言葉とイラストで振り返り
→勝ち負けのある遊びを楽しめるようになった。
- 記録をもとに教員チームで話し合う。
→新たな支援方法を見付けることができた。

コンサルをしてよかったこと

○教職員間の情報共有が活発になり、適切な支援が増えた。

交流学級の先生に、コンサルの支援方法や児童の成長を伝えることで、適切な支援や褒められる機会が増え、児童の自信につながった。

○アドバイザーの定期的な観察・具体的な助言が、客観的な評価として役立った。

