



## 人とのかかわりの レベルシートについて

この「人とのかかわりのレベルシート」は  
保育の現場で発達障害の行動特徴を見せている  
子どもたちの人とのかかわりの力を育てるため  
に作られました。

子どもたちの人とのかかわりの力を評価して  
保育の「めあて」を設定するときにぜひご利用  
ください。

### 使用されるとき の注意点

このレベルシートは、観察して話し合いながらつけていきます。  
その結果をもとに、手続きにしたがって子どもの保育のめあてを  
設定していきます。めあてやその後の手立てが子どもにうまく合うよ  
うに作るには、実践後もう1度評価し、そのめあてを作り直していく  
過程が必要でとても大切です。

またこれは、子どもの人とかかわる力を知り、無理なく育てていくた  
めに使われるシートです。保育において伸ばすということだけにとら  
われすぎないようにしましょう。

日々の保育の中で、子どもがより人と楽しめるようになっているか  
を見ていくことも大切です。

幼児の人とかかわる力には発達段階があります。  
それは以下の5つの段階です。

**何にも専念していない行動**

ぶらぶらした行動（何もしていない）・・特に何かで遊ぶこともなく、何もしないで歩き回ったり、部屋の中を見回したりしている行動。



**傍観遊び**

他児と関係を持たず、自分だけの遊びをしている状態。他の子どもが遊んでいるのを見て、質問したり、遊びに口出ししたりもするが、遊びに加わらない。



**並行遊び（2，3歳から）**

他の子どものそばで、同じような遊び（積み木遊びなど）をしているが、相互に干渉したりしない。



**連合あそび（2，3歳から）**

他の子どもといっしょに1つの遊びをし、おもちゃの貸し借りがみられる。しかし分業などはみられず、組織化されていない。トラブル多発期



**協同遊び（3，4歳から急激に出現）**

何かをつくるとか、ある一定の目的のためにいっしょに遊ぶ。役割分担や組織化がなされ、リーダーの役割を取る子どもが現れる。

パーテン（Parten,M）（1932）より

人とかかわりのレベルシートはノースカロライナ大学元 TEACCH 部ディレクター ジャック・ウォール氏の社会性の評価の表と上記の資料を参考にしています。そして人とかかわりのレベルシートは発達障害幼児の遊びの段階をよりの確に把握できるように、それぞれのあそびの段階をさらに細かく 10 段階に分けて作成されています。

『人とのかかわりレベルシート』の使い方は以下のとおりです。

### 1) 対象児の選定

保育所、幼稚園の言葉を発する年中、年長児で発達障害の行動特徴をいくつか見せている子ども

### 2) チェックする場面

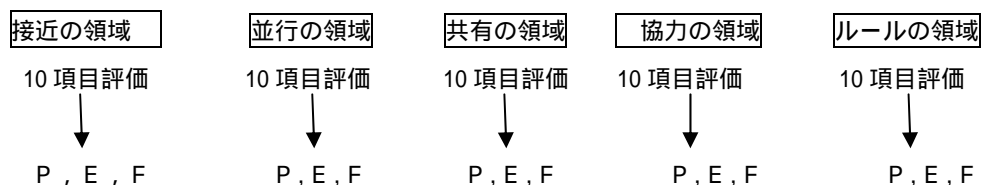
「自由あそび」あるいは「集団あそび」場面の観察および過去2週間のそれらの場面をふりかえって記入していく。

### 3) チェックする方法

- ・ レベルシートにそって50項目全てについてチェックします。
- ・ そのときは、担任の主観的判断にとらわれないように「園長、主任保育士、幼稚園教員、加配保育士、巡回相談員」など必ず3人以上で実施します。
- ・ 過去2週間を振り返る場合は、こんな感じという評価ではなく、「こういうことをしてたよね」などと話しあい、具体的なエピソードをもとに実施します。
- ・ シートに記入するときは記入マニュアルを参考にチェックしてください。シートは合格P・めばえE・不合格Fの3段階で評価します。

#### チェックの手順

#### 5つの領域で評価



子どもの人かかわりの力を領域ごとに評価し、それをまとめてその子自身のかかわりの力の全体像を折れ線グラフから把握する。

### 4) 人とのかかわりの折れ線グラフ作成

人とのかかわりの力のシート評価後、合格とめばえの力ををグラフに記入する。

### 5) 個別の保育の支援計画を作成

- ・ レベルシートと4)の折れ線グラフから、その子どもの人とのかかわりの力に関する全体的な力を把握する。  
その後、そこから手続きにそって個別の支援計画を作成していく。
- ・ 3) 4) 5) はだいたい4か月をめでに評価 計画 実践と繰り返す。

# 人とのかかわりレベルシート 記入マニュアル

## 「評価する方法」

3段階（P・E・F）で評価します。

合格 P・・・その姿を**確実に**見せている

めばえ E・・・そのような行動が**できる場合とできない場合がある  
特定の人とならば**できる場合も含める。

不合格 F・・・まったく**見られない**

内容の欄には、そのときに見せたエピソードを書いてください。

このレベルシートは必ず全部をチェックしてください。たとえば項目1が不合格になってもあとの項目がすべて不合格になるわけではありません。

## 接近の領域とは・・・

人との距離のもち方や同じ部屋あるいは同じ空間にいることができる力を見る領域です。

たとえば、集団場面においてもいつのまにか人から離れていたり、人との接近距離が狭くなるとまた自分から距離をあけたりしている子ども、あるいは、距離は広げないけれども実は我慢をしていて、人が多いとしだいに機嫌が悪くなってくる子どもたちのその実際の場面で子どもが保っている距離を観察します。遊びの発達段階「何にも専念していない行動」の時期はこの領域にあてはまります。

つまり、子どもがどの程度の距離なら安定していられるかを見る領域です。

以下に接近の項目10ケについて、1つずつ解説していきます。



**\*項目1.**

**自分のまわり(1~2m内)にいる人に気づいている**

**気づく 何度か視線をむける様子があること。あるいは何度も見る。**

人がいるほうをチラリとみたりして、存在にまったくの無関心ではない。

チラリと見ても合格。まったく人の存在を意識していないのは不合格。人が近づいてきたということにたまに気づく場合はめばえ。

人が1~2m以上近寄ると自分から距離を開けているような様子が見られることもきづくとする。まだ自分から人へ向けて距離を縮めることはしない。

**\*項目2.**

**自分のまわりに人がいても耐えられる**

本人の状態にかかわらず1~2mの距離ならば近づいていても逃げ出さない。しかし喜んで安定して1~2mの距離にいるわけではない。その距離に人がいることに少し(1分~5分くらい)の間は耐えられるようになっている様子。

**\*項目3**

**自分のまわりにいる人といっしょにその場にいられる(項目2よりも時間が長い状態)**

1~2mのあいだに人がいても、その場に居続ける。しかし、活動の間はその距離を保つことで人の近くにいることがようやくできるという状態。

**\*項目4**

**自分のまわりに人がいても安定している**

1~2mの距離に人がいても、拒否せず表情も安定している。人がまわりにいることに気づくが、ふだんと様子は変わらない。しかし人との距離はこれ以上縮むと安定しない様子がみられる。

\***項目 5**

**自分のそば（手の届く距離 50 cm くらい）に人がいることに気づいている**

人がそばにくると、チラリとみる。

それ以上近くなるとそこからまた距離をあけていってしまうような状態。

\***項目 6**

**自分のそばに人がいても耐えられる**

人がそばにきたことに気づいても自分から距離をあけることはない。その距離に人がいることを

少し（5分くらい）耐えられるようになっている状態

\***項目 7**

**自分のそばにいる人といっしょにその場にいられる**

人がそばにいても、そこに一緒にいることができる。（項目 6 よりも時間が長い状態）  
まだ、安定しているというほどではない。

\***項目 8**

**自分のそばに人がいても安定している（ふだんと変わらない）**

そばに人がいても、ふだんと表情や行動は変わらない。人が手の届く距離にいてもその距離は受け入れている。

\***項目 9**

**自分のそばにいる人が少し距離を縮めても、すぐに距離をもとにもどさずに安定している**

そばにいる人が自分の肩がふれるくらいに距離を縮めてきても、その距離に平気であり、いつものように安定してひとりで遊んでいる。

\***項目 10**

**自分のほうから、人がいる一定のエリアに入ることができる。**

数人の子どもが遊んでいる中に、自分から入って行って座るといような姿がみえる。

## 並行の領域とは・・・

並行遊びの段階のことである

他の人のそばで、同じような遊びをしているが、相互に干渉したりはしていない。あるいは他児とおなじ部屋で同じおもちゃで遊んでいても、いっしょに遊ぶのではなく一人で遊んでいる状態。

傍観遊びの時期もこの領域にあてはめている。

以下に並行の領域の項目 10 個について 1 つずつ解説します。



### \*項目 1

#### 自分のそばにいる人の活動にまれに注意をむける

自分のそばで他の子どもが遊んでいるのを見て、その子どもがしている活動や顔に注意をむける。ずっと見ていなくてもよい。チラチラ見るという姿でも合格とする。

### \*項目 2

#### 自分のそばにいる人の活動をしばしば注意をむける

自分のそばで他の子どもが遊んでいるのを、しばしば視線を向けて見ることがある。項目 1 より頻度が高く注意をむける。

### \*項目 3

#### 自分のそばにいる人の活動をときおりじっと見る。

自分のそばで他の子どもが遊んでいるのを、視線を向けてじっと見ることがある。見るけれども自分からは、行動の発信はしない。

### \*項目 4

#### 今、自分の使っているおもちゃと同じおもちゃで遊んでいることに気づく

自分のそばで遊んでいる子どもを見て、自分と同じおもちゃで遊んでいることに気づく。同じ遊びをしていて気づいて「あー、粘土！」などと発声があることもある。遊んでいる人よりも同じおもちゃに気づいていると言う時期。  
同じ遊びを続けながら何度もそのおもちゃに視線をむける。

\* **項目 5**

自分と同じおもちゃで遊んでいる子どもに気づき、その子に注意を向けて相手を観察し、同じようなおもちゃで遊んでいる人に関心を示し(嫌がる場合もありとする)ている様子が見え始める。立ち止まって見ているが、そのまま、また行ってしまう。あるいは気づいてとても嫌がり、遊ぶことをやめたり、怒ったりする。

\* **項目 6**

人の遊び場面に自分から近づいて見ている(やり方などがわからず近づくのみ)。自分のそばにいる子どもがしている遊びに気づく。ブロック遊びや大型ブロック渡り、新聞マント遊びなどで遊んでいる様子を見て、その道具で遊ぼうとして活動場面に自分から近づいていく。(まだその遊び方がわからずそのまま見ている場合も合格とする)。

\* **項目 7**

人の遊び場面に自分から近づいていき、その人の遊びとは違う自分の遊びをする。自分も遊ぼうとして近づいていく。が自分の遊びをするのみ。遊びのやり方や内容は違うが、何かを始める。(野菜のおもちゃをきざむ遊びをしている子どもの横で、自動車を動かしてあそぶ)

\* **項目 8**

人の遊び場面に自分から近づいていき、同じようなおもちゃを使って遊ぶ。自分も遊ぼうとしてそばで同じようなおもちゃを使って遊ぶ。ここではまだ、かかわりも共有も模倣もなく合格とする。同じようなおもちゃだが使い方は違っている。(野菜をきざむままごとをしている子どものそばでコンロを使って遊んでいる)

\* **項目 9**

自分のそばで遊んでいる人と同じものを使って遊ぶが、相互のかかわりはない。遊ぶ目的は同じでもかかわりがない。たとえば同じブロックを使って遊んでいて、ブロックを高く積み上げている子どものそばで、自分でも高く積み上げる。じゃらじゃらと広げて遊ぶなどの様子が見られる。本項目では関わり合いの有無は求めない。



**\*項目10**

**自分のそばで遊んでいる人に自分からかかわろうとする。(発信のみ)**

自分の横で同じおもちゃで同じように遊んでいる子どもに、コメントしたり、自分からアクションをおこしたりする。人へのかかわりの発信の始まりの姿がみえる。しかし、そのかかわりは発信で終わる。例えば車の場合、「ここが駐車場だよ」と他の子どもに言ったりするが**かかわりは発信のみで終わる**。あるいは、同じおもちゃで遊んでいて「おう!」「やあ!」の発声を一方通行で相手にむける。

## 共有の領域とは・・・

子どもはおもちゃや道具を自分だけでなく、他の人が使っていることに気づく時期。たくさんある道具は自分以外の人も同時に使うことを許容できるようになる時期。また自分が使ったあとに人がその道具を使うことも許せる時期。「かわりばんこ」や「貸して」の意味を理解し始める時期でもある。

他の子どもといっしょに1つの遊びをするが、分業はみられず、組織化されていない。**連合遊び**はこの領域にあてはめている。



以下に共有の領域の10ケの項目について1つずつ解説していきます。

**\*項目1**

**園のおもちゃ（みんなで使って遊んでいるおもちゃ）を自分も使うことができる。**  
他の子どもが何度も使っているおもちゃを自分も使って遊ぶことに抵抗がない。しかし、自分が使いたいときにないときや、自分の分が足りなくてないことが許せない。

**\*項目2**

**園のおもちゃを、自分が使っていないときに他の人が使うことに耐えられる。**  
自分もかつて使った園のおもちゃ（みんなで使うおもちゃ）を他の子どもが遊んで使っても、おもちゃや道具をすべて渡さなくてもよいときは我慢する。先生の説得があれば他の子どもが使うことに耐えられる。

**\*項目3**

**園のおもちゃを、他の人が使って遊ぶことを快く許す。**  
園のおもちゃは自分も使い、他の人も使うということがわかり、待てるようになる。

**\*項目4**

**園のおもちゃは自分のものではないと理解している**  
園の中には、自分の物もあるがみんなで使うおもちゃというものもあることを理解している。実際に「これだれの？」と聞いてみると「みんなのだよ！」と答えことができる。

**\*項目5**

**1つの入れ物に入っているものを共有してつかう。**  
みんなで遊んでいるとき、他の子どもが使っても自分の遊びの妨げにならない範囲で共同で使うことが許せるようになっている。  
1つのクレヨンのセット、1枚の大きな画用紙、1箱のたくさんの折り紙、1つのセロテープ台などを他の子どもと共有して使うことができる。他の子どもがその材料を使っても自分のしたいことがし続けられると知って安定している。

**\*項目6**

**許可を得てから人の使っているおもちゃで遊ぶ。**  
(例)「かして」と言ってからそのおもちゃをもっていく。  
おもちゃを使っている人に気づき、使っていることに(使用中に)気づき、貸してもらえることにも気づきだしている。貸してほしいときには、相手の存在をみとめて「かして」が言える

**\*項目7**

**自分の使っているものを、人に1部を渡すことができる（表情は不服そう）**

自分が今使っているものだが、すぐにもどしてくれる（直近未来）が理解できていやいやながら、貸してあげることができる。このときは渡せることさえできれば合格とする。

**\*項目8**

**自分の使っているものを、（快く）人に渡すことができる**

「かして」の意味を理解して、ともだちにおもちゃを渡すことができる。強く怒らない場合は、合格として良い。

**\*項目9**

**人と1つのおもちゃを使って遊ぶ、過ごすことができる。**

1つのおもちゃを2人で遊んだり、使うことができる。どんな方法であれ、同じおもちゃを使えていればよい。

例：ボールをころがすなど（一部にわずかながら、交替がみられるかもしれない）

**\*項目10**

**同じおもちゃを使いながら、相手の様子を見ることができる。**

同じおもちゃを使っている相手を見ることができる。

おもちゃを貸した相手が遊ぶ姿をみながら、おもちゃを返してくれるのを待つ。例えばいっしょにままごと遊びをしている相手の様子を見て待っている。包丁をきりおわったらもどってくるのを待っているなどの短い間に様子を見ている。

## 協力の領域とは・・・

ある目的にむかって、いっしょに行動することができるようになる時期。

何かを作るとか、ある一定の目的のためにいっしょに遊ぶことができ、役割分担や組織化がなされ、リーダーの役割をとる子どもが現れはじめる。**協同遊び**の時期はこの領域にあてはまる。



以下に協力の領域の 10 ケの項目について 1 つずつ解説します。

**\*項目 1**

**人との接触を持ちたがる（そばへ寄る、ついて行く、ついて歩く）**

1 回、あるいは少し、ちょっと程度のニュアンスで合格とする。

**\*項目 2**

**人と長い間接触を持ちたがる**

ほんの短い間ではなく、人と接触をもとうとする。そのためにそばによる、横にいる、服をもつなどある一定時間（15 分以下）かかわることができる。

**\*項目 3**

**人に何かの活動を誘いかける**

「 ちゃん、～しよう」と誘いのことばやアクションを出すことができる。

2 人以上の人、2 つ以上の場面でできる場合に合格とする。（特定の相手や場所に限定される場合は、芽生えとする）

**\*項目 4**

**人の誘いに応じることができる**

「～しよう」と誘われたら、誘われた遊びをし始めることができる。

**\*項目 5**

**共通の目的をもって 1 つのものを作ることができる。**

1 つのものを（素材）を皆で飾りつけたり、完成させたりすることができる。

クリスマスツリーのかざりつけや、1 つの山を作る、大きなあなをみんなでほるなどの活動を行うことができる。

**\*項目6**

**ある目的を達成するために、道具を人と共有できる。**

砂場で穴をほる、山を作るなどのときに、シャベルやバケツを渡しあってみんなで使うことができる。みんなでゆうぎ室のブロックや積み木などをいっしょにを使って家やお城などをつくることができる。

**\*項目7**

**何かの活動をする時に、必要な人とのやりとりをする**

砂場で山をつくる時、ゆうぎ室でお家をつくる時など、「～ちゃん、 を取って来て」「～もってて」「ここに砂かけるよ」「はい、どうぞ！」などと言葉や動作(指さし等を含む)で発信をしたり、それに応答したりすることができ始める。

**\*項目8**

**ある活動のために、役割を分担できる**

砂場で山を作るときなどに、砂を運ぶ役をしたり、スコップですくう役をしたりと仕事を分担しあって遊ぶことができる。

**\*項目9**

**目標達成の喜びを共有できる**

積み木を目標のところまでみんなで積みあげることができて喜んだり、みんなで大きな怪獣をつくりあげて喜んだり、競争をしたときにみんなで協力して勝ったことに喜ぶことができる。

**\*項目10**

**協力することと指示することの違いに気づいている**

協力していっしょに活動することを楽しめている。その楽しさは、指示して自分の思いどおり人を動かし、目的を達成することではないとわかっている。

みんなに了解を求めることができる。また了解が得られなかったものについても受け入れることができる。(了解が得られないのに押し通してしまう場合には、芽生えとする。)自分で判断をして同意見のときには、応じて動くことができている。

## ルール遊びの領域とは・・・

遊びのなかの順番交代や役割の分担、やり方（やる方法順）がわかり、そのイメージをみんなで共通に持ち遊ぶことができる時期。



以下にルール遊びの領域の10ケの項目について1つずつ解説します。

### \*項目1

**2人で活動している時に、順番が待てる**

2人だったら、次の順番がくるまで理解してわかり待つことができる。

### \*項目2

**3～4人の活動をしている時に、順番がわかり待てる**

3～4人のあそび場面で今、どのあたりかわかり順番を待つことができる

### \*項目3

**順番がきたことを人に伝えることができる**

次のひとに～ちゃんの番だよと伝えることができる。「～ちゃんじゃなあい？」と聞く、尋ねることができる。

### \*項目4

**遊びの中で役割交替を理解する**

鬼ごっこで鬼の役の交替を理解することができる。お店やさんごっこをしてお客さんとお店の人と役割交替ができる。のりものごっこで運転手さんとお客さん、おままごとで赤ちゃんとお母さんなどの役を交替して遊ぶことができる。

**\*項目5**

**簡単なルール（単純な活動の繰り返しなど）がわかって従える**

順番に並ぶことができ、なおかつボールを落としていく場所が決まっているとその場所に落とすことができるなど、みんなでルールを守って遊ぶことができる。

例：じゃんけんタイヤ渡り、だるまさんがころんだ、花いちもんめ、いすとりゲーム、じゃんけん列車

**\*項目6**

**複雑なルールがわかって従える**

その時々でルールや役割が変わる遊びに参加ができる。

例えばドッジボール、ままごと遊び、だるまさんがころんだなど役割が変わる遊びができる。またストーリーにそって遊ぶごっこ遊びや劇遊び、フルーツバスケット（役がみえるカードの助けのない）などをして一緒にあそぶことができる。

**\*項目7**

**複雑なやりとりのある遊びができる**

複雑なやりとりや臨機応変な判断が必要な遊びに参加する。または見通しが明確でなく、その時々状況に応じて変化するストーリーのある遊びに参加することができる。全くストーリーがないごっこ遊びで状況に応じて遊ぶことができる。（まわりを自分の思いに添わせようとせずに参加できること）

**\*項目8**

**人はルールに従うものだ知っている。（ルール自体の意味理解は不完全）**

人はルールを守らないといけないと知っていて、守らない人を注意したりする。

**\*項目9**

**自分もルールに従うべきだとわかっている**

自分もルールは守っているが、守らないといけないという意味がわかって守っている。

**\*項目10**

**フェアな条件のもとでルールの変化を理解する。**

公平の意味がわかり、みんなが公平になるためにルールがあるということを理解している。そのためにルール変更が必要ならば理解し、理解することができる。たとえば、人数が増えたためにチームを2つに分けることを理解するなど。

## 人とのかかわりの力の折れ線グラフ作成のしかた

### 1. まず人とのかかわりのレベルシートの全領域を評価します。

#### 接近の領域の評価した記入例

接近の領域	P 合格			E めばえ		F 不合格	内容
	P	E	F				
1 自分のまわり(1～2m内)にいる人に気づいている							
2 自分のまわりに人がいても耐えられる							
3 自分のまわりにいる人と一緒にその場にいられる							
4 自分のまわりに人がいても安定している							
5 自分のそば(50cmくらい)に人がいることに気づいている							
6 自分のそばに人がいても耐えられる						人による	
7 自分のそばにいる人と一緒にその場にいられる						その場から出ることも多い	
8 自分のそばに人がいても安定している							
9 人のそばにいる人が少し距離を縮めても、すぐに距離をもどさずに安定している							
10 自分のほうから人がいる一定のエリアに入ることができる。							

### 2. P合格、E めばえの数を領域ごとに数え、その数を表 に記入します。

上の表の場合、接近の領域は P合格は5個 E めばえは2個となります。

### 3. 2. で出した数字をもとに領域ごとに合格の数をグラフにとり、**赤い実践**でつないで折れ線グラフにします。(合格の折れ線グラフ)

### 4. 次はめばえの点をグラフに表します。

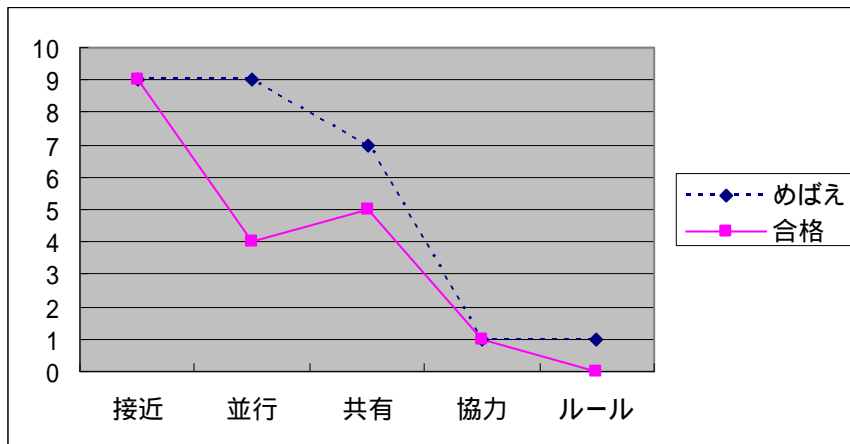
領域ごとに合格の個数にめばえの数を足した数(合計数+めばえ数)をグラフにとり、それを**青い破線**でつなぎ折れ線グラフにします。(めばえの折れ線グラフ)



## 折れ線グラフの記入例.

(例)

	接近	並行	共有	協力	ルール
合格	9	4	5	1	0
めばえ	0	5	2	0	1
合格+めばえ	9	9	7	1	1



### 人とのかかわりの折れ線グラフが作れたら

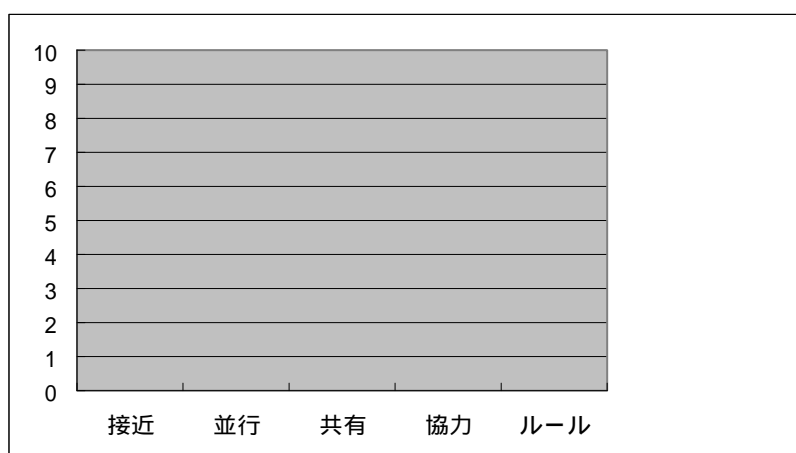
このグラフから対象児の人とのかかわりの力が5つの領域においてどうなっているかが見てとれます。この資料をもとに対象児の学習特徴の情報を参考にして、人とのかかわりの力を伸ばせるよう保育のめあてについて話あっていきます。

資料 1 .

### 記入用 人とのかかわりの折れ線グラフ

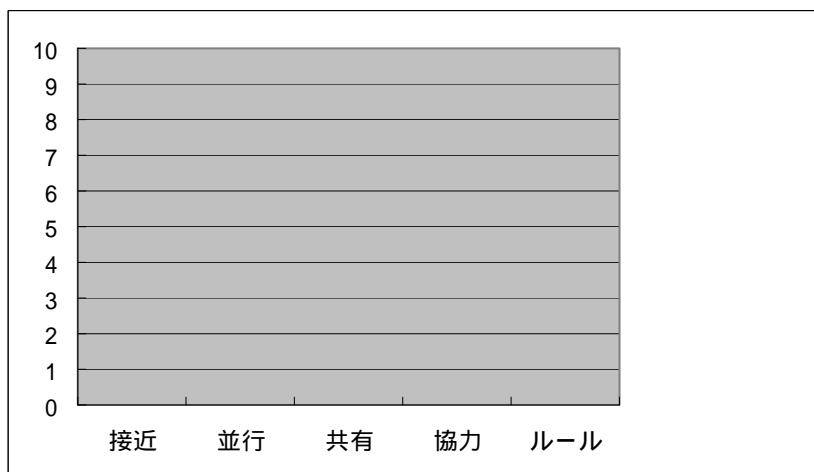
( 月 )

	接近	並行	共有	協力	ルール
合格					
めばえ					
合格+めばえ					



( 月 )

	接近	並行	共有	協力	ルール
合格					
めばえ					
合格+めばえ					



# 人とのかかわりのレベルシート

09'モデル事業

氏名 \_\_\_\_\_ 記入者 \_\_\_\_\_ 平成 \_\_\_\_\_ 年 \_\_\_\_\_ 月 \_\_\_\_\_ 日

P 合格    E めばえ    F 不合格

接近の領域		P	E	F	内容
1	自分のまわり(1～2m内)にいる人に気づいている				
2	自分のまわりに人がいても耐えられる				
3	自分のまわりにいる人と一緒にその場にいられる				
4	自分のまわりに人がいても安定している				
5	自分のそば(50cmくらい)に人がいることに気づいている				
6	自分のそばに人がいても耐えられる				
7	自分のそばにいる人と一緒にその場にいられる				
8	自分のそばに人がいても安定している				
9	人のそばにいる人が少し距離を縮めても、すぐに距離をもどさずに安定している				
10	自分のほうから人がいる一定のエリアに入ることができる。				

並行の領域		P	E	F	内容
1	自分のそばにいる人の活動にまれに注意をむける				
2	自分のそばにいる人の活動にしばしば注意をむける				
3	自分のそばにいる人が遊んでいる活動を時おりじっと見る				
4	今自分使っているおもちゃと、同じおもちゃで遊んでいることに気づく				
5	自分と同じようなおもちゃであそんでいる人に関心を示す(嫌がる場合もあり)				
6	人の遊び場面に自分から近づいて見ている				
7	人の遊びに自分から近づき、その人とは違う遊びをする				
8	人の遊び場面に自分から近づいていき、同じようなおもちゃを使って遊ぶ				
9	自分のそばで遊んでいる人と、同じものを使って遊ぶ(相互のかかわりはない)				
10	自分のそばで遊んでいる人に自分からかかわろうとする(発信のみ)				

共有の領域		P	E	F	内容
1	園のおもちゃを自分も使うことができる				
2	園のおもちゃを自分が使っていないときに他の人が使うことに耐えられる				
3	園のおもちゃを他の人が使って遊ぶことを快く許す				
4	園内のおもちゃは自分のものでないと理解している				
5	1つの入れ物に入っているものを共有して使う				
6	許可を得てから人の使っているおもちゃで遊ぶ				
7	自分の使っているものを、人に1部を渡すことができる				
8	自分の使っているものを、快く人に貸すことができる				
9	人と1つのおもちゃを使って遊ぶ、過ごす				
10	同じおもちゃを使いながら相手の様子を見ることができる				

協力関係の領域		P	E	F	内容
1	人との接触を持ちたがる(そばへ寄るなど)				
2	人と長い間、接触を持ちたがる				
3	人に何かの活動を誘いかける				
4	人の誘いに応じることができる				
5	共通の目的をもって1つのものを作ることができる				
6	ある目的を達成するために、道具を人と共有できる				
7	何かの活動をする時に、必要な人とのやり取りをする				
8	ある活動のために、役割を分担できる				
9	目標達成の喜びを共有できる				
10	協力することと指示することの違いに気づいている				

ルール遊びの領域		P	E	F	内容
1	2人で活動をしている時に、順番が待てる				
2	3～4人の活動をしている時に、順番がわかり待てる				
3	順番がきたことを人に伝えることができる				
4	遊びの中での役割交替を理解する				
5	簡単なルールがわかって従える				
6	複雑なルールがわかって従える				
7	複雑な、やりとりのある遊びができる				
8	人はルールに従うものだ知っている(意味理解は不完全)				
9	自分もルールに従うべきだと分かっている				
10	フェアな条件のもとでルールの変化を理解する				

## 人とのかかわりの力を伸ばすための保育のめあて作成手順

集める情報

- ・人とのかかわりのレベルシート（5領域）の情報
- ・人とのかかわりの折れ線グラフの情報
- ・園生活のエピソード
- ・学習特徴（専門機関より）

1

支援する  
人とのかかわり  
の領域を決定  
する

本人の最高に高い領域を目標にするのではなく、より低い、今取り組むことでできそうな領域の力を伸ばすことを目指す。

そのため「芽生え」の評価が多い領域や項目から支援領域・項目を決定する。

2

支援する  
項目を決定

支援する保育  
のめあてを  
決定

決定した項目内容を次の保育のめあてにする  
この保育のめあてを実現させるために具体的な  
指導内容を、専門機関や園の担当者らで学習特  
徴を押さえて話し合い保育のめあてを作成す  
る。

具体的な指導内容・方法は以下の4点をおさえて考える。

活動の選定    環境の構成    人的配慮    視覚的支援

## かかわりのレベルシートを用いて支援した事例

### プロフィール

平成15年生まれ。

在籍：S幼稚園 現在年長児クラス。担任保育士1名。加配保育士はない。

### 生育歴：

1歳半健診順調、3歳児健診では、会場を走り回ってあまり母のそばにいない、子どもと遊ばないという姿があったが健診結果は順調となる。

年少組に入園し、集団活動になると場面から黙っていなくなる、活動の切り替えができてくれないなどむずかしさが見えてくる。年少時の運動会では泣き続けて母から離れられず最後まで参加できなかった。本児の誕生月のお誕生会も舞台に上げられず、母も参加されていたがその部屋の中をずっと走り回っていた。緊張のためか帰宅後はそのまま3時間眠ったという。保護者と相談を継続し、年中児4月よりデイサービスに通室になった。

### フォーマルアセスメント：

PARS: 回顧得点 10点 現在得点 5点

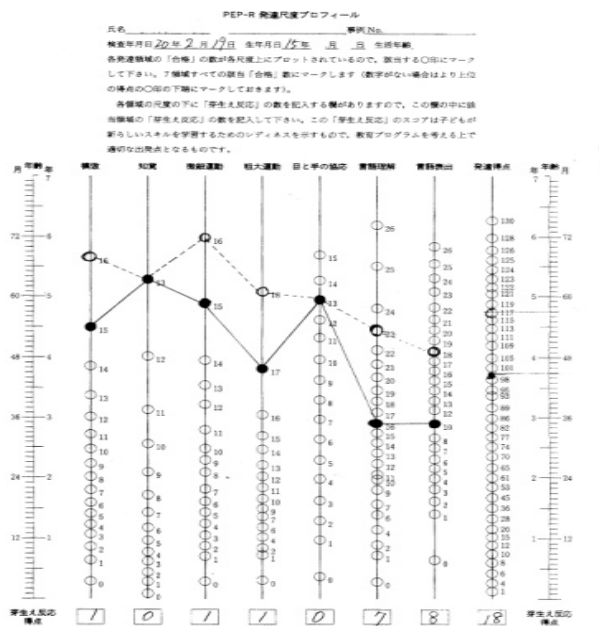
田中ビネー：IQ 111 生活年齢 4歳6ヶ月 精神年齢 5歳0ヶ月

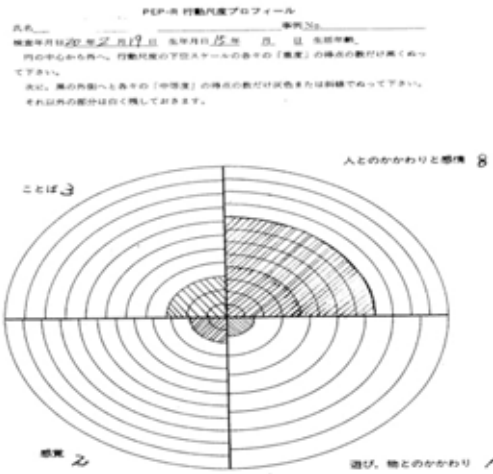
(検査中、字義通りにとって答える場面や紐通しの玉の間隔をきにする姿あり)

PEP-R: 生活年齢 4歳2ヶ月

総合発達年齢 3歳9ヶ月

芽生え年齢 4歳10ヶ月





### インフォーマルアセスメント

S 幼稚園での行動観察：(平成 20 年 6 月)

行動の時に自発語が少なく、見て意味を取り込む力はとても強いのだが言葉を聞く力になるととても弱い。そのため言葉だけで指示をされると、ほとんどわかって行動していない。指示された言葉の意味がわからない時は、一見黙って指示を無視しているように見える。視覚的サポートがあると意味がよく伝わり行動している。見ることによってやり方を学ぼうと子どもの動きをととてもよく見ている。しかし、判断や程度の理解になると同年齢のようにはできていない。(理解が限局的)。話を 1 対 1 でするときはよくその人へ注意を向けているが、全体への指示になると周りを見ていて指示を聞いていない。好きなことや好きな人にはいくらでもしゃべるが、その逆になるとまったく無言になり反応しないことも多い。遊びはマイペース、自分でしきって遊びたがる。

### 担任保育士から見た集団での様子

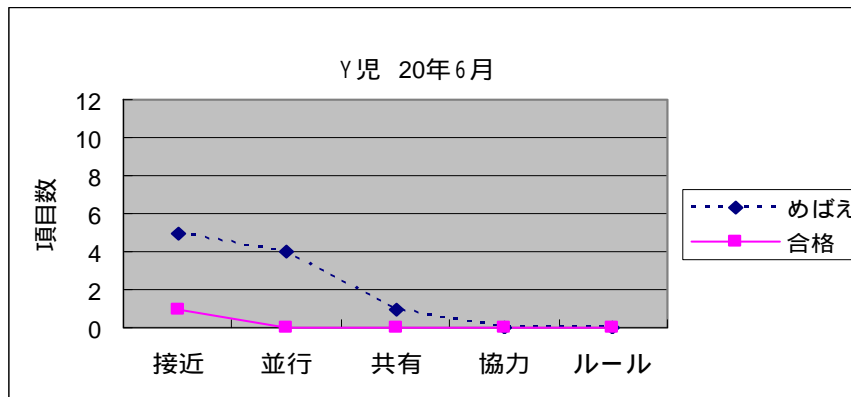
1. 集団の流れに乗る	2. まあなんとか流れにのる	. 指示を聞くことはできるが時々集団から離れる。	4. 指示を聞いて動くことはできない。	5. まったく指示が入らず集団に入れない。
-------------	----------------	--------------------------	---------------------	-----------------------

## 療育指導を行っているデイサービスから渡したY児の学習特徴シート

陽なたより学習の特徴											
<b>認知・学習スタイル</b>											
見せて伝えるものを添えると必ずよくわかる											
活動のおわりをどうするか予告しておく切り替えがいい											
集団活動の次には楽しいものが待っているということをいつも伝えていく (そういう予定に組んでおく)。											
事前に伝える見通しは視覚的なものでも5ヶまで。											
モデル行動を見せてさせる時は、普通の反応よりワンテンポ遅れて出てくるので待てばよい。											
次することをいつも用意しておく											
<b>感覚</b>											
ざわめきや 大きい音は 苦手											
<b>感情</b>											
困惑や不安の表出がうまくできず、甘えや怒り となって違う方法でだしやすい。											
感情表出の種類が少ない (ころんでも痛いと言けない) 表情の使い方が少し 違う。おすまし顔は 実はとても嬉しい時											
<b>コミュニケーション・言語</b>											
言えているほどにはわかっていない											
表出に使えることばが少なく、固くつきなりやすい											
ことばのみのやりとりは2～3語文まで											
聞いて意味をくみとることはうまくない											
彼のことばを聞き取るとはとても喜ぶ											
困っていることは表出できないので活動から離れるときは 注意して支援を渡す											



## \* かかわりの折れ線グラフで評価した結果



(話しあった内容)

園での行動はマイペース。活動の行動の切り替えがむずかしく集団のまわりにいるが、長くはいられずよく場面から逸脱する。集団に長くいると疲れる感じが見える。子どもたちといることを嫌がるわけではないが、知的な遅れはないにもかかわらず子どもとのかかわりがほとんど成立していないことがグラフからもよくわかった。

(話し合った結果)

1. 支援領域 接近
2. 支援項目(保育のめあて) 自分のまわりに人がいても安定している
3. 具体的な指導内容

### 活動の選定

デイサービスで行っている個別指導で少しずつできるようになったゲーム遊びを園の先生とする

### 環境設定

1日の活動予定が彼にわかるものをおく。ここをまず第一目標とする。活動コーナーをわかりやすくする。活動メンバーをわかりやすくする。活動に使う道具の位置をわかりやすくする。活動中の本人の位置はどこかわかりやすくする。(視覚的に環境設定する)

### 人的配慮

まわりを見て動けるので1対1の加配はいらない。部分的支援をする。苦手なことも逃げないでがんばったときは視覚的なものを使って母と本児につたえて本人の不全感を減らす。

彼の逸脱行動を叱らない。それをしているいいときを伝える。

## 視覚的支援

がんばったらクラスの花咲き山に花を貼っていく。(クラス全員の子どもがこれに参加しているように設定)

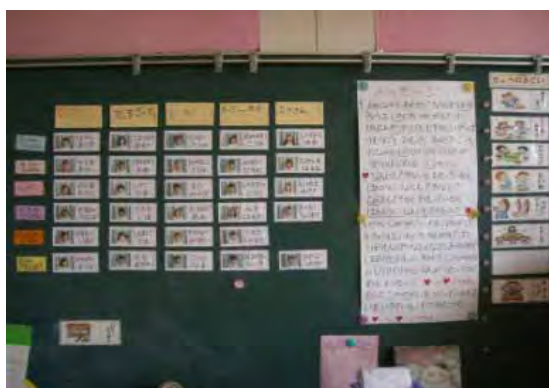
お迎えのときには必ず母に本人のその日のよいところを本児がいる前で伝える。

個別のスケジュールも場面によっては必要(特に運動会、遠足、生活発表会など社会的活動に使用。絵と写真が中心のスケジュール)

社会的活動には、かならずそれが終わると次好きなことができることをスケジュールで見せて伝える。運動会では、予定した活動が終わるとごほうびがあることをスケジュールの最後におき、視覚的に見せて伝える。

### < Y児へS園の視覚的支援の1部 >

下の3枚は本児の好みを生かした運動会のスケジュール兼トークン表である



クラス全体で使うスケジュール表と班編成の表

Y児は、皆といっしょにこれを見て動いている。



自分の活動は何をするか決めて自分のマークを貼り  
おのおの遊びに出かける

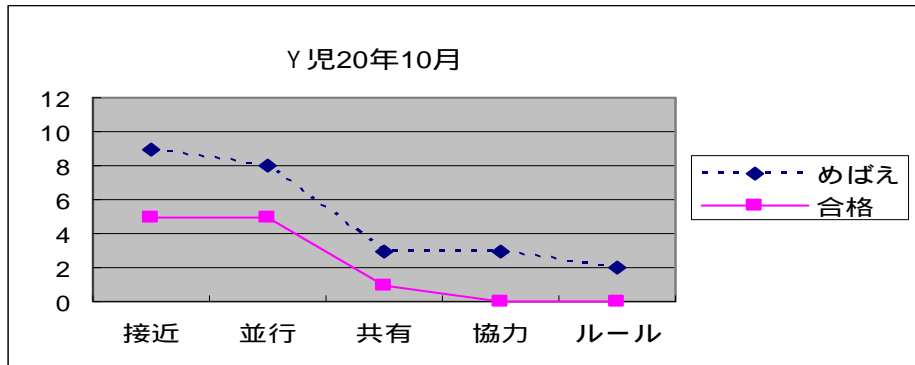


全員が自立してここへ片付けるので  
Y児へ他の子の行動モデルを見せられる。  
整理統合された場所なのでさらにY児  
の自立度を高めている



コーナーがわかりやすく仕切られている  
Y児はこれを見て動いている  
終わりの予定を示す色画用紙の時計も  
ある

Y児：4ヶ月後の評価



(話し合った内容)

活動内容がよく見えてきて遊びに参加するものが増えてきた。説明すると行動を切り替えることができるようになった。しかし、グラフをみると次のめあての領域を共有にしたくなるが、まだ共有の合格数が少ない。こういうときは並行の領域をめあての領域にして共有のめばえを増やすことをめざそう。まだいきなり育ちをもとめない。自分のペースでやっていくことを認める。一緒にやっているけど、一人でもいい！と保育士もみていくことが大事と話し合う。

まず、遊び場面で本児に安心感があることが並行遊びを十分にのばすと考えた。友だちのお隣で遊ぶ。それをじっくりしていく時期にさせようと話し合った。

(話し合った結果)

1. 支援領域 並行
2. 支援項目(保育のめあて) 自分のそばで遊んでいる人と、同じものを使って遊ぶ
3. 具体的な指導内容

活動の選定

2人で遊ぶ機会を保障する

環境設定

2人で遊ぶコーナーを決めて作り、わかりやすく見せる。

人的配慮

本児によりそってくれる子、あまり人とかかわりの少ない子を選び毎日子どもを変えずにしばらく同じ子どもと遊べるように設定する。しかし、その2人に遊ばせっぱなしにしない。先生が横にいて3人遊びのよいモデル行動を見せていく。

視覚的支援

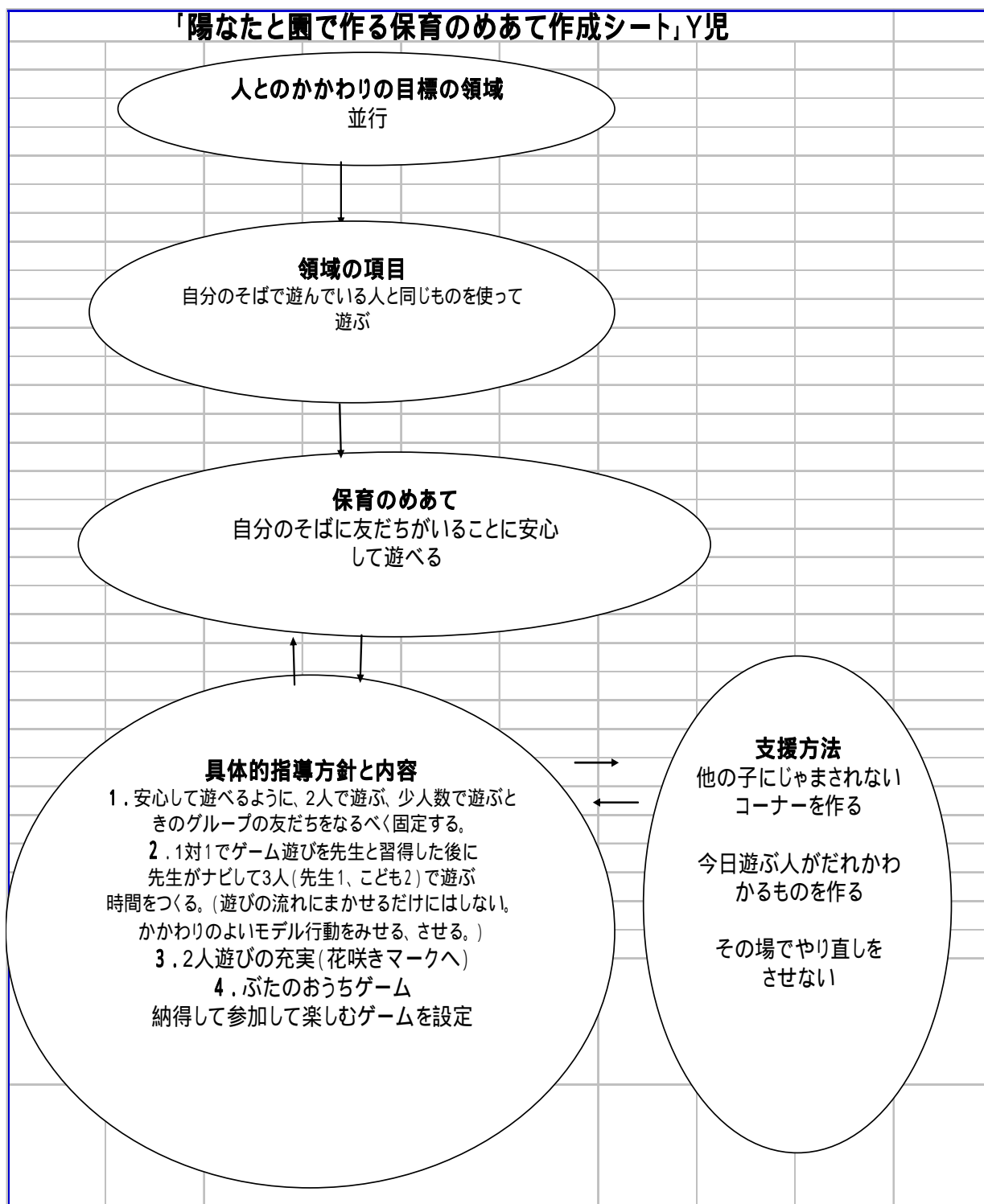
がんばったらクラスの花咲き山に花を続ける。

お迎えのときに必ず母に本人のその日のよいところを本児がいる前で伝える。継続する。

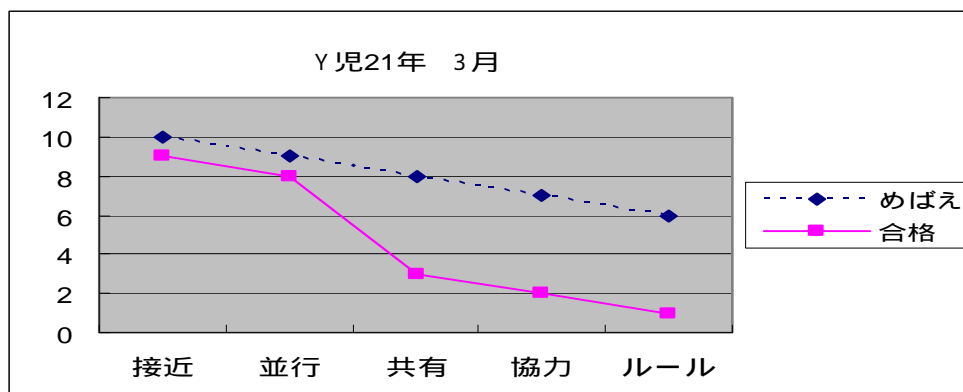
個別のスケジュールと社会的活動には、かならずそれが終わると次はきなことができるとスケジュールで見せる。継続する。

視覚的にルールを設定し、クラスの運動遊びが楽しいと経験させて、みんなと動くと楽しかったという経験を多く保障する。

今回はさらに園と話し合った内容を、以下の保育のめあて作成シートに記入して園での支援方法も視覚化して実践をおこなっていった。



#### 4 カ月後の評価



本児は集団でいることは、結果楽しいのだと経験して学び始めてからだんだん人数の多い集団遊びにも参加するという場面が増えていった。

そのため集団遊びの説明のときには、担任保育士へよく注意をむけるようになった。また園では視覚的にルールを説明して、彼にあった視覚的支援をどんどん工夫されるようになった。たとえば集団遊びのおにごっこでは生活発表会につかった3匹のこぶたの家の大道具やお面を利用し、これによって今だれがオニなのかどこに逃げ込めばセーフなのかと意味や場所をわかりやすく設定された。また、逃げる捕まえるだけのルールでなく、おおかみにつかまった友だちは、おおかみの目を盗んでぶたがおおかみの家から出せれば、セーフになるルールも新たに付け加えられていった。「Yくん、助けて！」と言われると本児もうれしくなり大いに張り切る。子ども同士での発信が自然に成功する場面となっていた。本児たちはこれを「ぶたのおうちゲーム」と呼んでとても大好きな遊びになっていたようだった。

また母と先生が自分のことを話すときは、いつも自分の今日のよくない結果を話すわけではないと知り、大人の会話する姿に不安をもたなくなったようだった。むしろ母へ、「先生たちと話しておいでよ」と本児がけしかけたりするようになった。

こうして以前は、妹のいる年少のクラスへよく息抜きに来ている姿があったが、自分のクラスが楽しくなり年少のクラスへ午前中、お昼寝中など出かけていたことがまったくなくなった。本児が楽しそうに集団あそびができることや昨年まったく参加ができなかった運動会は、今年は別人のように参加しているのを見て、保護者自身もまた子どもへの関わり方について理解がすすみ、とても明るくなられている。

今後も本児への保育支援は続いていくが、その1つにかかわりのレベルシートを使って本児の今の人とかかわる力を把握できること。また本児をともに支援する支援者同士が同じ場でシートを用いて評価することができたこと、その結果をともに共有できたことはとても本児の理解と支援に役立っていったことが実感された。