

集団づくりと個に応じた指導・支援

子どもが居場所を感じながら自分らしく学び、成長していくためには、「集団づくり」と「個に応じた指導・支援」の両立が必要不可欠です。学級（ホームルーム）には、様々な個性や背景を持つ子どもが在籍しており、個々の違いを理解し、互いを認め合う環境を整えることが、全ての子どもにとって安心できる居場所づくりにつながります。そのためには、特別支援教育の視点に立った「集団づくり」が欠かせません。「集団づくり」によって、子どもが安心して過ごせる環境や互いを認め合う関係が整い、学びの基盤が形成されます。

また、「個に応じた指導・支援」は、子ども一人一人の特性や教育的ニーズに応じた学びを保障するために重要です。子どもが自分に合った方法で学習にアクセスできるようになることは、全ての子どもの学びの改善につながり、全体の学びの質を高めることにつながります。そのためには、子どもの発達段階や認知特性などに応じた柔軟な対応が必要です。こうした指導・支援を行うことで、学習上の困難さを軽減し、子どもが自分の力を発揮できる環境が整えられます。

つまり、「集団づくり」によって形成された学びの基盤が、「個に応じた指導・支援」を効果的に機能させ、個別最適な学びの実現につながります。そのためには、子どもの多様性や一人一人の教育的ニーズの捉え方を理解し、特別支援教育の視点に立った学級（ホームルーム）経営や学習評価を行うことが大切です。



7-1 指導・支援の考え方

- 教室の中にある多様性
- 重層的な指導・支援
- 子どもの言動の捉え方
- 特別支援教育の視点に立った「個別最適な学び」
- 個に応じた学びのスタイル
- 子どもの学びのスタイルと教師の学びのスタイル
- 段階的な支援で「自分でできる力」に変える

 [「指導・支援の考え方」](#)

7-2 学級（ホームページ）経営

- 学級（ホームルーム）経営の充実と児童生徒の発達を支える指導の充実
- 学級（ホームルーム）経営におけるルールの視点
- 学級（ホームルーム）経営におけるリレーションの視点

 [「学級（ホームページ）経営」](#)

7-3 学習評価

- 特別な教育的ニーズのある子どもの学習評価の考え方
- 特別支援教育の視点からの学習評価のポイント
- 多様な評価方法の例
- テストや定期考査等における合理的配慮
- 個別最適な学びの視点からの自己評価「自ら学習を調整する」

 [「学習評価」](#)

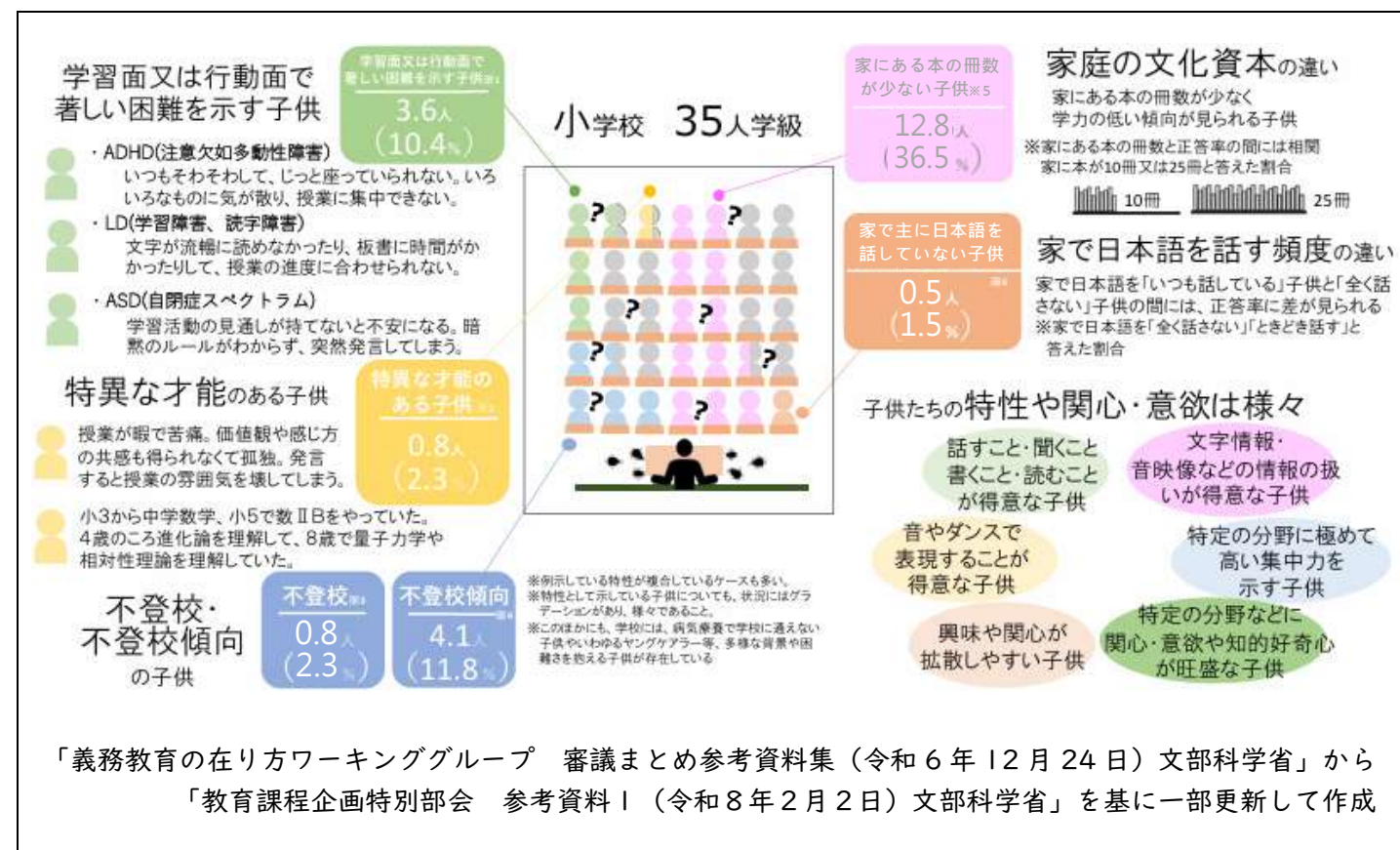
7-4 困難さの背景及び実態例と支援方法

- 困難さの背景と支援方法
 - ・聞くことの困難さ
 - ・話すことの困難さ
 - ・読むことの困難さ
 - ・書くことの困難さ
 - ・計算することの困難さ
 - ・推論することの困難さ
 - ・粗大運動（大まかな動き）の苦手さ
 - ・微細運動（細かな動き）の苦手さ
 - ・日常生活場面での困難さ
 - ・不注意
 - ・多動による困難さ
 - ・対人面の困難さ
 - ・こだわりによる困難さ
- 使いやすい文房具・特性に応じた支援グッズ

 [「困難さの背景及び実態例と支援方法」](#)

教室の中にある多様性

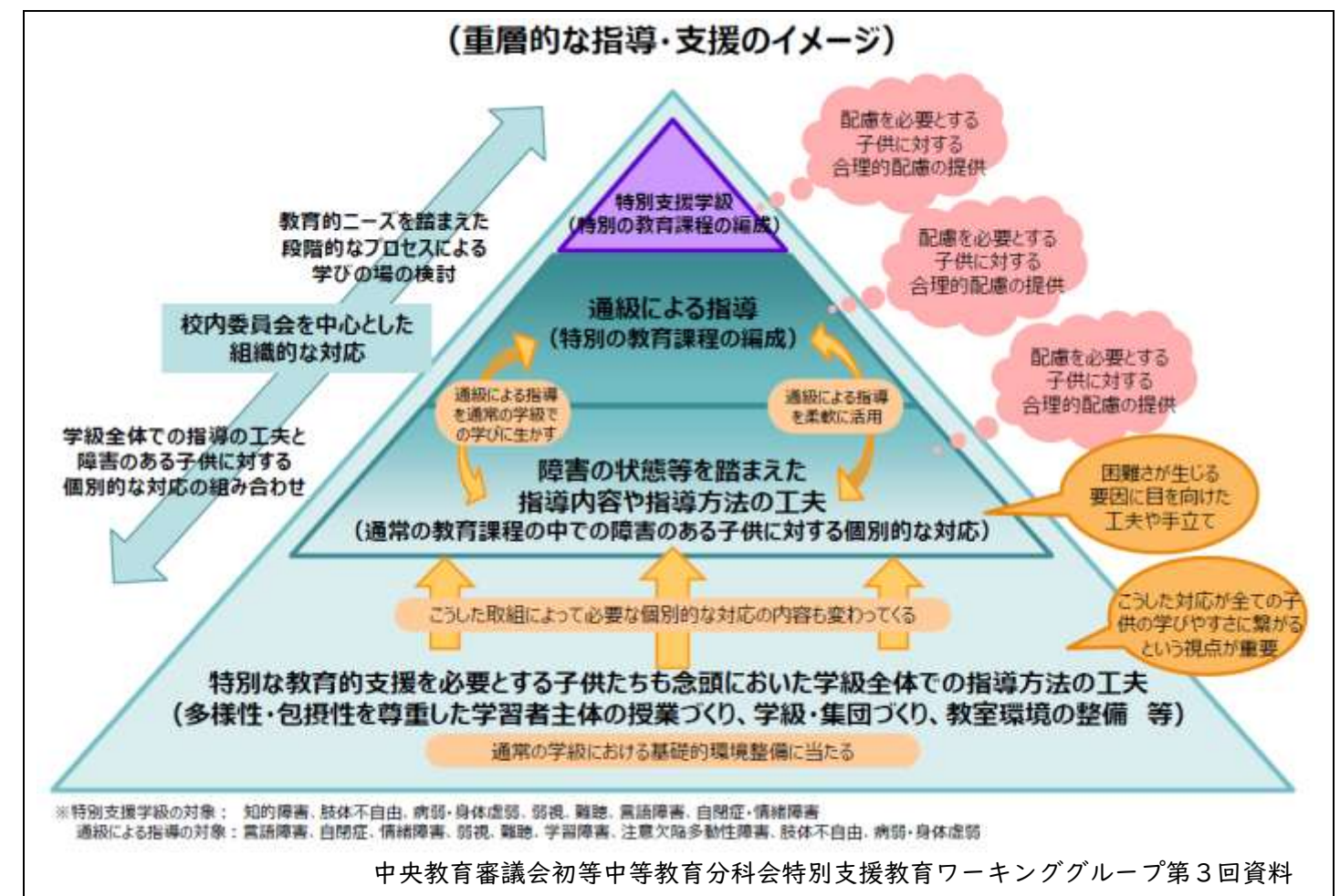
教室の中には、文化や言語、価値観、興味・関心、得意・不得意、学び方、感じ方、さらには発達の特性など、様々な個性や背景を持つ子どもが集まっています。これを、「教室の中にある多様性」と言います。「多様性（ダイバーシティ）」とは、一人一人が違うことを認め合い、その違いを価値として生かすことを指します。子どもは、互いの違いに気づきそれを受けとめることで、安心して自分らしくいられるようになります。また、自分とは異なる考え方や感じ方に触れることで、視野が広がり、他者理解や共感する力も育ちます。さらに、得意なことが異なる子どもが協力し合い、協働的な学びを進めることで、学びの深まりにもつながります。



「教室の中にある多様性」を生かすためには、こうした多様性を前提に、環境調整や教材の工夫、個に応じた支援、様々な学習方法の提案など、柔軟な指導・支援を組み合わせることが大切です。「誰にとっても分かりやすい環境」を整えることが、多様な子どもたちが安心して学習できる学級（ホームルーム）づくりにつながります。また、子ども一人一人が自分に合った方法で学習にアクセスできるようになることは、全ての子どもの学びの改善につながり、学級全体の学習の質を高めることにもつながります。「教室の中にある多様性」を踏まえた指導・支援は、全ての子どもに学びの機会を保障するとともに、全ての子どもが成長する土台をつくるものであり、「誰一人取り残さない学校」の実現に欠かせない取り組みです。

重層的な指導・支援

「誰一人取り残さない学校」を実現するためには、「教室の中にある多様性」を踏まえた指導・支援が必要不可欠です。障がいの有無に関わらず、様々な面で配慮を必要とする子どもが在籍していることを前提として、全ての子どもに対する多様性・包摂性を尊重した学習者主体の授業づくり、学級・集団づくりの取組を進めること、つまり、集団指導を工夫することが大切です。学級（ホームルーム）が落ち着いた雰囲気、学習や行動のルールが明示され、子どもたち全員が意欲的に学習に取り組んでいる学級（ホームルーム）では、どの子どもも安心して過ごすことができ、適切な行動を身に付けやすくなります。集団指導の工夫は、個に応じた支援の効果を上げるための土台であり、特別な教育的ニーズのある子どもへの支援に際しても、この土台作りが第1ステップとなります。このような集団指導の工夫を踏まえた上で、特別な教育的ニーズのある子どもに対して、特性や困難さの背景等を踏まえた個別的な支援としての指導内容や指導方法の工夫に取り組むことが必要です。その上で、障がいの状態等を踏まえ、通級による指導や特別支援学級などを学びの場とするといった教育的ニーズを踏まえた段階的な検討のプロセスが必要です。



！ 多様性・包摂性を尊重した学習者主体の授業づくり、学級・集団づくりの上に、子ども一人一人の教育的ニーズに応じた個別的な対応を組み合わせることで特別な教育的ニーズのある子どもの学習活動を充実し、更に必要がある場合には通級による指導を行う、特別支援学級を学びの場とするといった、重層的な指導・支援の考え方が重要です。

子どもの言動の捉え方

個に応じた指導・支援を行うためには、子どもの的確な実態把握が欠かせません。そのためには、表面に見えている言動は、「子ども自身が困っていること」が表れたものであると捉えることが大切です。また、子どもの学習上又は生活上のつまずきや困難さの理由は、表面に見えている行動だけでは、的確に捉えることができません。子どもの行動の背景には、認知特性や衝動性、不注意傾向などの本人要因に関するだけでなく、環境要因や家庭要因、文化的背景など、様々な要因があります。こうした背景に目を向け、的確に捉えることで、子どもの実態に応じた適切な支援になります。さらに、困難さの背景を踏まえた支援は、困難さを軽減するだけでなく、子どもの強みを生かすことにもつながります。



表面に見えている言動や困難さ

- 背景にあるもの**
- ①本人要因：子ども自身の発達特性や心身の状態によるもの
→認知特性／衝動性／多動性／不注意傾向／こだわり／読み書き等の困難／社会性の困難／コミュニケーションの困難／感覚特性／健康状態 など
 - ②環境要因：学校や授業、集団などの環境によるもの
→集団のざわつき／刺激が多い／友人関係／一律のルールが強く求められる／気温 など
 - ③支援要因：教職員や周囲の人の関わり方によるもの
→指示の分かりにくさ／周囲の接し方／周囲の話し方／授業のつまらなさ／実態に合わない関わり方 など
 - ④家庭要因：家庭環境や養育常体の影響によるもの
→暴力・暴言／ネグレクト／家族の関わり方／生活リズムや食生活の乱れ／経済的困難／家族の介護／多言語環境 など
 - ⑤地域・社会要因：社会的環境の影響
→発達特性への偏見や誤解／周囲の「みんなと同じに」という価値観の強さ など

子どもの困難さの背景にある要因は、相互に影響し合っています。複数の要因が組み合わさることで、子どもの困難さが増し、行動がより複雑に大きく表れることがあります。そのため、困難さの背景を、多角的な視点で捉えることが大切です。また、失敗経験やうまくできない経験を重ねることによって苦手意識が生じ、活動への意欲を持ちにくくなる場合があります。「やろうとしない」と捉えるのではなく、子どもが「できる！」と思える環境を整えることが大切です。

- 複数の要因が影響し合った例**
- 本人要因が特性に合わない環境にぶつかったときに行動として表れる
「多動性（本人要因）」＋「言語指示中心（支援要因）」＋「教室が騒がしい（環境要因）」
→離席が多くなる
 - 複数の要因が重なることで、行動が増幅される
「不安の強さ（本人要因）」＋「友達とのトラブル（環境要因）」＋「見通しの立ちにくさ（支援要因）」→朝起きられなくなり、欠席が増える

特別支援教育の視点に立った「個別最適な学び」

教室には多様な背景や学び方を持つ子どもが在籍しており、特定の指導方法や学習方法を一律に適用しても、全ての子どもの学びを「主体的・対話的で深い学び」につなげられるとは限りません。そのため、子ども一人一人の興味・関心や学習特性を踏まえながら、学びを実現していくことが重要です。「個別最適な学び」は、こうした多様な子どもが誰一人取り残されることなく、「主体的・対話的で深い学び」を通じて資質・能力を身に付けられるようにするための視点であり、学習指導要領の目指す学びを実現するための具体的な改善方向として位置付けられています。

「個に応じた指導」を学習者視点から整理した概念である「個別最適な学び」は、「指導の個別化」と「学習の個性化」の視点で整理されます。

個別最適な学び【学習者視点】（＝個に応じた指導【教師視点】）

＼子供が自己調整しながら学習を進めていく／

指導の個別化

- ✓ 子供一人一人の**特性・学習進度・学習到達度等**に応じ、
- ✓ 教師は**必要に応じた重点的な指導や指導方法・教材等の工夫**を行う

→ **一定の目標を全ての子供が達成することを目指し、異なる方法等で学習を進める**

学習の個性化

- ✓ 子供一人一人の**興味・関心・キャリア形成の方向性等**に応じ、
- ✓ 教師は**一人一人に応じた学習活動や課題に取り組む機会の提供**を行う

→ **異なる目標に向けて、学習を深め、広げる**

中央教育審議会「『令和の日本型学校教育』の構築を目指して（答申）」【総論解説】

特別支援教育の視点に立った「個別最適な学び」を実現するためには、特別な教育的ニーズのある子ども一人一人の特性や学習進度、学習到達度等に応じて、指導方法や教材、学習時間などを柔軟に提供、設定するなど、「指導の個別化」の充実を図ることが大切です。また、子ども一人一人が自分に合った学習方法を選び、必要な学びを自らつくり出す「個別最適な学び」を自己調整しながら進める力を育むためには、子どもの教育的ニーズに応じた多様な選択肢を用意し、それぞれのペースで个性的に取り組めるように工夫する必要があります。さらに、学習スタイルが異なっても、目指す教科の目標や育成すべき資質・能力は全ての子どもに共通です。そのため、多様な子どもの学び方に配慮しながら、共通の目標に向かって確実に学びを深められるよう支援していくことが重要です。



特別支援教育の視点に立った「個別最適な学び」のイメージ

個に応じた学びのスタイル

子どもは、学びに関わる認知の特性も様々で、聞くこと・話すこと・書くこと・読むことなどに得意・不得意があります。また、「音やダンスで表現することが得意」「特定の分野に極めて高い集中力を示す」「文字情報の扱いが苦手」「興味や関心が拡散しやすい」など、様々な子どもがいます。そのため、子どもの得意・不得意に合わせた学習方法を選べること、つまり、誰もが「自分にとって最も学びやすい学習方法」を選んで学べることが大切です。これは、「個別最適な学び」を実現するための重要な視点です。

認知特性

認知特性とは、視覚や聴覚などの感覚器官を通じて受け取った情報を、脳内で「整理」「記憶」「理解」する能力です。人にはそれぞれ得意な認知特性があり、同じ情報を受け取っても、処理の仕方や理解の仕方が異なることがあります。

○視覚優位型：見た情報の処理が得意

- ・見て理解することが得意
- ・図やグラフ、色分け、写真、動画、マインドマップなどを活用すると、理解しやすい
- 例：地図を見た方が道順を理解しやすい／黒板の内容を視覚的に把握しやすい

○聴覚優位型：聞いた情報の処理が得意

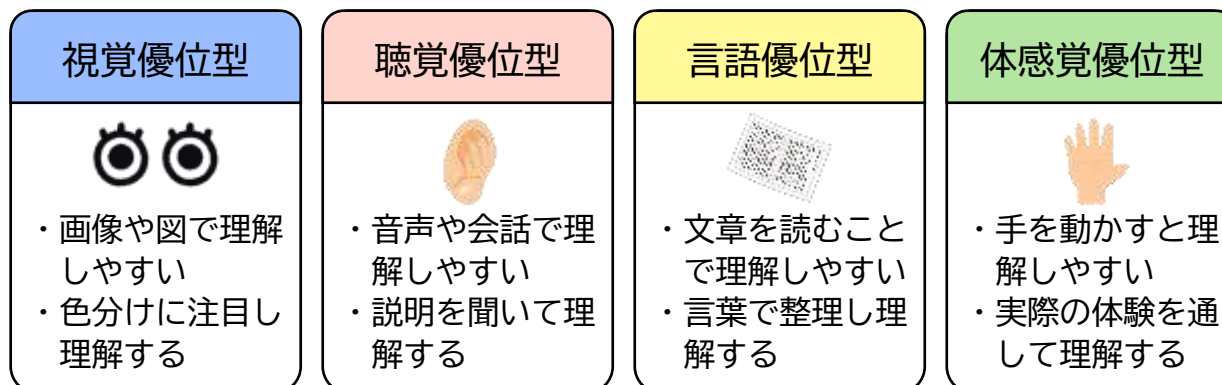
- ・聞いて理解することが得意
- ・説明を聞いたり、音声を聞いたりして学ぶと、理解しやすい
- 例：口頭説明の方が頭に入りやすい／長文の読解より説明を聞く方が理解しやすい

○言語優位型：読んだ情報の処理が得意

- ・言葉（文章・語彙・説明）を使って理解することが得意
- ・文章を読んだり、自分の言葉で整理したりすると理解しやすい
- 例：概念を言葉で整理すると理解しやすい
- 図解より文章で説明される方が理解しやすい

○体感覚優位型：体験した情報の処理が得意

- ・実際に体験することで理解する
- ・手を動かしたり、体で感じたりすると定着しやすい
- 例：実験で理解が深まる／歩きながらだと考えがまとまる



情報処理スタイル

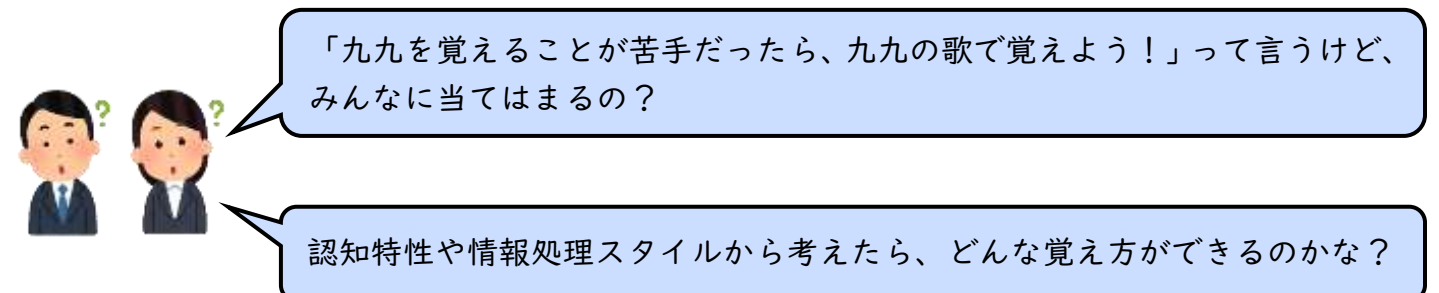
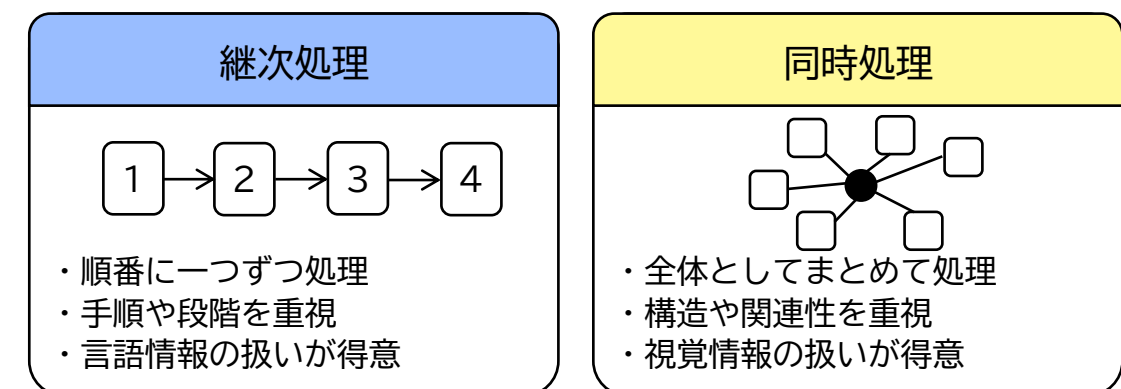
情報処理スタイルとは、視覚・聴覚などを通じて受け取った情報を、どのような順序・方法で「理解」「整理」「判断」していくかという、思考の進め方の傾向です。人にはそれぞれ得意な情報処理スタイルがあり、同じ情報を受け取っても、着目するポイントや理解の進み方、処理の仕方が異なることがあります。

○継次処理：情報を一つずつ順番に処理するスタイル

- ・手順や段階を重視し、論理的に積み上げて理解する
- ・時系列や順序に沿って考える
- ・部分から全体への方向性を踏まえる
- ・聴覚情報や言語情報（文章、説明）を扱うことが得意
- ・計画的に進めることを好む
- 例：学習手順をリスト化して、順番に進める
- 文章での説明を読み、要点を順序立ててノートにまとめる
- 手順書を使って、流れを確認しながら学ぶ

○同時処理：情報を全体として捉え、パターンや関係性を見出すスタイル

- ・複数の用紙を同時に関連付けて理解する
- ・全体の構成やパターン、関連性を把握する
- ・全体から部分への方向性を踏まえる
- ・視覚情報（図、イメージ）や運動的手掛かりを扱うことが得意
- ・空間的な関係や概念のつながりを重視
- 例：マインドマップや概念図を使って全体の関係を視覚化する
- 図・表・イメージを先に見て、全体像を把握してから細部に進む
- 色分け・図形・矢印などで、概念同士のつながりを整理しながら学ぶ

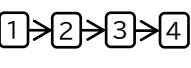
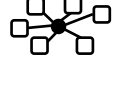


★得意を生かした覚え方（例）★

得意な認知特性を生かした九九の覚え方

視覚優位型 	・九九表を色分けして見る（段ごと・答えごと・対角線で対称など） ・ブロック（$3 \times 4 = 12$ の「面積の形」）で示す ・九九のカードを図形化（2の段＝青、3の段＝緑など） ・動画でアニメーション九九（掛け合わせが視覚的に動く）
聴覚優位型 	・九九の歌（テンポをつけて覚える） ・リズム九九（手拍子を合わせて「さんし12!」） ・読み上げアプリでの反復 ・教師や家族と掛け合い形式の音読
言語優位型 	・九九を文章で説明する 例：3×4 は「3 が 4 個集まったもの」 ・自分で九九のストーリーを作る 例：$3 \times 5 = 15$ は「3 人グループが 5 つで 15 人集まった」
体感覚優位型 	・具体物を並べて数える（積み木・ビーズ・消しゴム） ・カードを床に並べて踏みながら答える九九ゲーム ・おはじきやマグネットで「3×4 の面積」を作る ・「3の段は3回たたく」など、動作化する

得意な情報処理スタイルを生かした漢字の覚え方

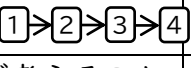
継次処理 	・書き順を声に出しながら覚える ・画数を数えながら空書することから始め、なぞり書き、視写の順に段階的に覚える ・書き取りを段階的に増やす 例：形をなぞる→視写→手本を見ずに書く ・漢字の成り立ちをストーリーにして覚える 例：「木→大きくなって林→もっと増えたら森」
同時処理 	・漢字をイラストにして覚える 例：「休→人が木に寄りかかっている絵」 ・へんやつくりを分け、組み合わせながら形の位置関係や構成を覚える ・似た漢字をグループにして、間違い探しや共通点探しをする 例：晴・清・情（青へん／さんずい／りっしんべんの違い） 休・体・本（木が入っている仲間） ・絵やシンボルと関連付ける

子どもの学びのスタイルと教師の学びのスタイル

人にはそれぞれ、得意な認知特性と情報処理スタイルがあります。これは、子どもだけでなく教師も同じです。そのため、教師自身にとって分かりやすい説明や示し方が、子どもにとっても分かりやすいとは限りません。そのため、認知特性の違いと情報処理スタイルの違いを理解し、双方の視点から伝え方や学び方を工夫することが必要です。

認知特性×情報処理スタイル

認知特性と情報処理スタイルは、「どの感覚で情報を受け取り、どのように理解を進めるか」という学び方の特徴を示します。これらは子どもによって異なるため、両方を組み合わせて学習方法を考えることで、その子どもにとって理解しやすく、負担の少ない効果的な学び方を選ぶことにつながります。

	継次処理 	同時処理 
視覚優位型 	見て理解でき、順番・手順で考えることが得意 ・手順を図解した「ステップ式の図」を用意する ・図や表を左から右へ順番に並べて表示する ・プロセスをフローチャートで段階的に示す	見て理解でき、全体像・パターンを捉えることが得意 ・マインドマップで全体を視覚化する ・色分けやアイコンで概念同士の関係を示す ・図やイラストを使って「全体→細部」の順に学ぶ
聴覚優位型 	聞いた情報が入りやすく、順序立てて理解することが得意 ・段階的に解説された音声教材を使う ・手順を声に出しながら確認する ・「① → ② → ③」と口頭でプロセスを整理する	聞いた情報を基に全体像をつかむことが得意 ・始めに全体説明を音声で聞いてから細部に進む ・録音した内容を聞きながら全体の関係をつかむ ・聞いた話をテーマごとに口頭でまとめ直す
言語優位型 	言葉で理解し、文章を順序立てて処理することが得意 ・文章の要点を順番に箇条書きにまとめる ・「テキスト→要約→手順化」の流れで学ぶ ・説明文を「導入→理由→結論」の順に整理する	言葉を使って全体の構造・概念を捉えることが得意 ・文章の「全体構造」を先に把握する ・概念図を文章で説明しながら理解する ・キーワード同士をつなげる語句マップを作る
体感覚優位型 	手を動かしながら、順序に沿って取り組むと理解しやすい ・作業手順を一つずつ実際に動かしながら確認する ・実験的活動をステップごとに進める ・物を扱いながら順序立てて学習する	体験を通して全体像をつかむことが得意 ・全体の流れが理解できる活動を通して学ぶ ・模型・ブロック・立体物を使って全体と部分を同時に把握しながら学ぶ ・実際に体を使いながら複数要素を関連付ける



子どもの得意な学び方がありますね！方法は違っても、「九九を覚える」という目標が達成できたら、覚え方は違っていいですね！

段階的な支援で「自分でできる力」に変える

特別な教育的ニーズのある子どもには、実態に応じた適切な支援を行うことが大切です。同時に、「子ども自身が困ったときに、自分で対処する力」を、徐々に身に付けていくことも重要です。子どもは、教職員の適切な支援を受けることによって、自分の困難さを補う手立てを知ります。そして、教職員のサポートを受けながら、その手立てを自分で活用できるようにし、「自分でできる力」を身に付けるとともに、困ったときに周囲に援助を求める力を身に付けていくことが大切です。

「自分でできる力」を身に付ける意義

「自分でできる力」を身に付けることは、子どもが将来にわたって安心して学び、生活していくための土台になります。困ったときに自分で対処できる方法を知り、選び、使えるようになることで、子どもは自信を持ち、より主体的に行動できるようになります。また、困ったときに周囲に援助を求める力が、合理的配慮を求める「意思の表明」につながります。

段階的な支援

「自分でできる力」を育てるためには、徐々に子ども自身が行うことを増やしていく段階的な支援が必要です。教職員がサポートする部分と子どもが自分で行う部分を調整しながら支援することで、子どもは困ったときに使える方法を学び、やがて自分一人で活用できるようになります。

①教職員がサポートし、安心して学べる環境や活動できる環境を整える

- ・つまずきの場면을予測して支援する
- ・手順を示す、選択肢を減らす、視覚支援を使う など

②教職員が全てを行わず、一緒に行いながら段階的に子ども自身が行うことを増やす

- ・自分でできたところは任せる
- ・難しい部分だけ教職員が一時的にサポートする など

③子ども自身が困ったときに使える「自分の作戦」を持てるよう、自分で調整する力を育てる

- ・ICT機器を自分で操作して、音声入力をする
- ・文章を読むときは指でなぞる
- ・分からないときは「ここが分からない」と伝える など

「苦手さを補う」+「強みを生かす」+「力を伸ばす」

①苦手さを補う：困難さを軽減するための支援

特別な教育的ニーズのある子どもは、認知特性や感覚特性、学習方法の違いなどから、特定の場面でつまずきやすかったり、活動そのものに大きな負担を感じたりすることがあります。そのままにしておくと、「分からない」「できない」経験が積み重なることによって、活動への意欲が低下したり、自信を失いやすくなったりします。そのため、苦手さによる困難さを軽減する工夫や手段を講じることが大切です。

「苦手さを補う」ことが、安心して活動に参加できる土台づくりにつながります。

②強みを生かす：強み・得意なスタイルを活用する

子どもは誰でも、不得意な部分がある一方で、強みや得意なことが必ずあります。そして、その強みは、認知特性や感覚の使い方にも深く関係します。

好きな活動や関心を教材づくりに取り入れたり、子どもが理解しやすい学び方で学習できるようにしたりするなど、子どもの強みを生かすことで、活動への意欲や自信が高まり、更には学習の質の向上につながります。

③力を伸ばす：苦手な力も育てる

「苦手なことは全部避ける」という対応では、その力が育つ機会がなくなってしまう。そこで、子どものペースに合わせて、「できる範囲から少しずつステップを積み上げていく」という発達支援の視点が必要です。大切なのは、「苦手を克服する」のではなく、「少しずつ伸ばす」という考え方です。

苦手な力も育て、子どもが「できた」という経験を積み重ねることで、社会参加に必要なスキルを身に付けることや、将来の生活の幅を広げるにつながります。

「どれか」ではなく「全部」

特別な教育的ニーズのある子どもへの支援は、一つの視点だけでは不十分です。

①苦手さを補う→安心して活動に参加できる土台づくり

②強みを生かす→自信と意欲を高める

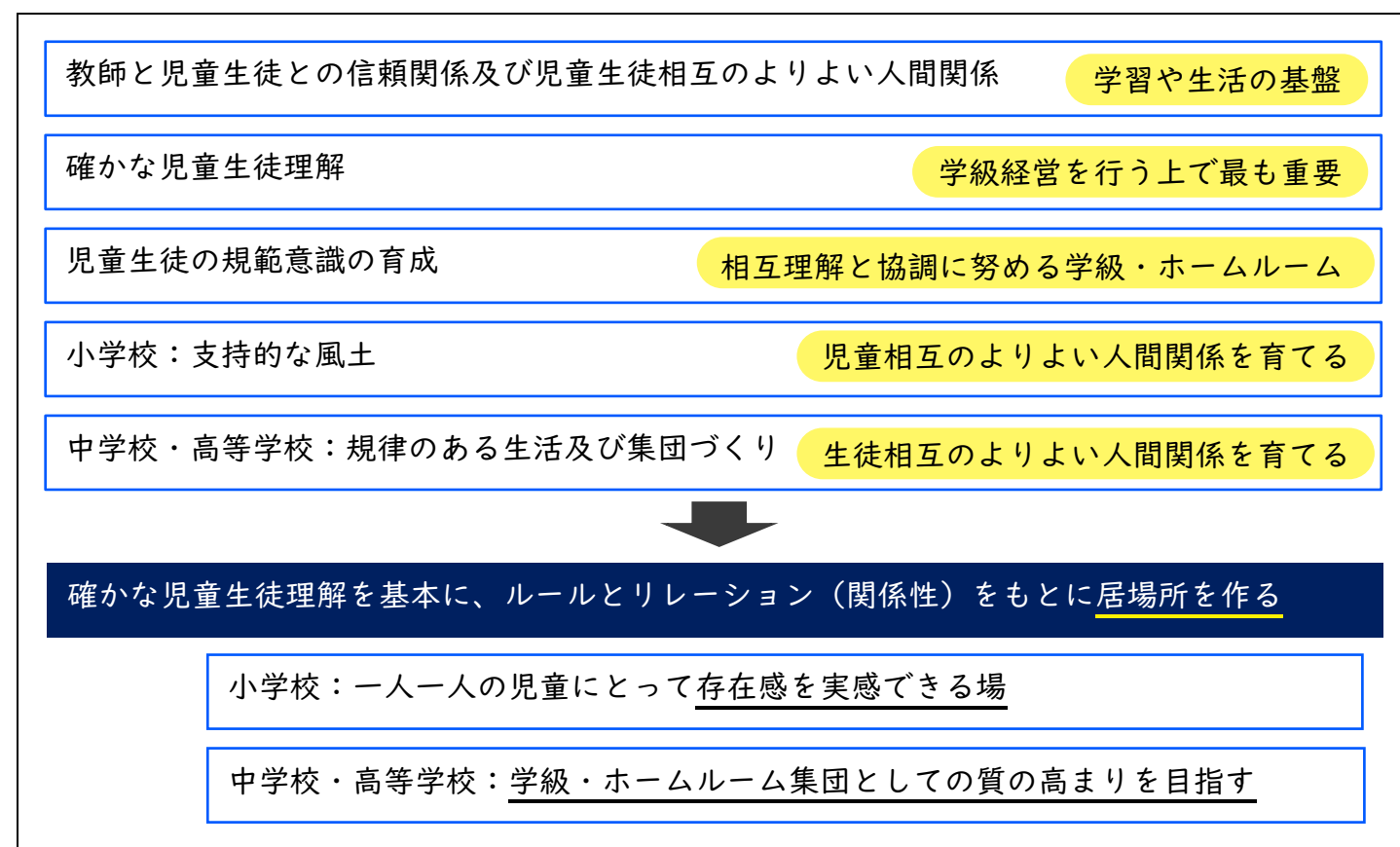
③力を伸ばす →将来の可能性を広げる

この三つの視点がそろうことで、「子どもが安心して活動に参加し、「できた！」が増えて意欲が高まる。さらに少しずつできることが増えることで、成長を実感する」という好循環が生まれ、子どもの成長を支えます。



学級（ホームルーム）経営の充実と子どもの発達を支える指導の充実

学習指導要領では、「学習や生活の基盤として、教師と児童生徒との信頼関係及び児童生徒相互のよりよい人間関係を育てるため、日頃から学級経営・ホームルーム経営の充実を図ること。また、主に集団の場面で必要な指導や援助を行うガイダンスと、個々の児童生徒の多様な実態を踏まえ、一人一人が抱える課題に個別に対応した指導を行うカウンセリングの双方により、児童生徒の発達を支援すること。」と示されています。



学習指導要領では、学級（ホームルーム）経営について「教師と児童生徒との信頼関係及び児童生徒相互のよりよい人間関係」「確かな児童生徒理解」「児童生徒の規範意識の育成」、小学校においては「支持的な風土」、中学校及び高等学校においては「規律ある生活及び集団づくり」が大切であると示されています。つまり、確かな児童生徒理解を基本に、ルールとリレーションをもとに居場所を作ることが重要であり、小学校においては、学級が一人一人の児童にとって存在感を実感できる場であること、中学校及び高等学校においては、学級（ホームルーム）経営を通して学級・ホームルーム集団としての質の高まりを目指すことが大切です。

また、全ての子どもが学校や学級（ホームルーム）の生活によりよく適応すること、豊かな人間関係の中で有意義な生活を築くこと、一人一人の興味や関心、発達や学習の課題等を踏まえ、子どもの発達を支え、資質・能力を高めていくことが重要です。さらに、共に学び、活動することを通して存在感や自己実現の喜びの感じられる生活を築く中で、よりよい発達を促すことも大切です。

学級（ホームルーム）経営における
ルールの視点

ルールとは、「集団内の規律、共有された行動様式」です。誰もが生活や学習がしやすくなるための、環境整備の土台になります。

ルールの視覚化と明示

ルールを明確に示すことは、互いを認め合う場や落ち着いて過ごせる環境の整備につながります。

①ルールの統一（教科間・学年・学校内）

□教科間や学年、学校内で、ルールを統一する

②授業中のルール（発言の仕方・聞き方・言葉遣いなど）

□ルールを視覚的に示す（肯定的な表現で）

□授業中のルールを自己評価できる工夫をする

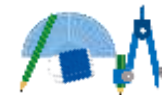
□忘れ物の伝え方を統一する

「忘れ物をしたときは、授業の前に教師に伝える」など

□忘れ物への対処方法を決めておく



ノートを忘れたときは、ノートの代わりになるプリントを渡す



貸し出しができる文房具を決めておき、忘れた子どもに貸し出す

□適切な言葉遣いを意識付ける



「絶対にしてはいけないことを子どもたちに伝えて、一貫した指導をしています。」

教室環境（学習環境）の整備

①視覚的な刺激の軽減（前方掲示）

□年間を通じて貼り替えないものに絞る

□掲示物の色合いに配慮する

・刺激の強さを調整する

→・原色や蛍光色の多用は過剰刺激になりやすく、集中を妨げることがある

・色を使い過ぎると混乱することがあるため、色数は3～4色程度にする

・背景と文字のコントラストを確保する

・色覚多様性に配慮する

〔注意したい色の組合せ（見分けにくい色の組合せ）〕



赤と緑



橙と黄緑



茶と緑



緑と灰色



青と紫



ピンクと灰色



ピンクと水色



赤と黒

□常に必要な情報以外は、後方掲示等を活用する

□授業に関係するもののみ、黒板等にかいたり貼ったりする

②聴覚的な刺激の軽減（教室全体）

□不必要な音を軽減する（机や椅子が床とこすれる音など）

□机や椅子は持ち上げて運ぶ

□チャイムが鳴っている間は、説明をしないで待つ

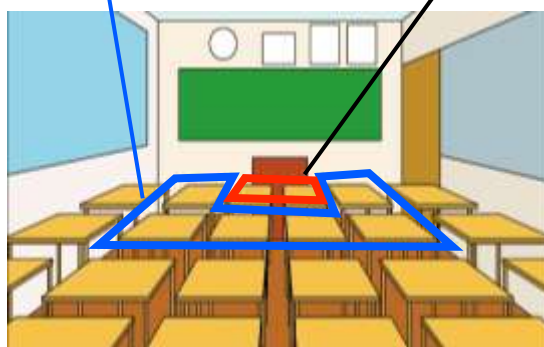
□教室全体が静かになってから授業を始める



③人的な刺激の軽減（座席）

- 教職員の支援を受けやすい座席にする
- 常に同じ座席になりがちな子どもの心理面に配慮する
- モデルになる子どもが近くにいる座席にする
- 学習内容や活動内容に応じてレイアウトを変更する

指示を聞きやすく、周りに見本となる子どもがいる

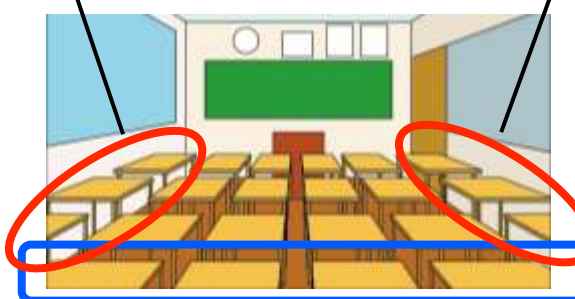


多動傾向のある子どもの場合、ほかの子どもへの刺激になりやすい

- 感覚の過敏さや刺激への弱さを考慮する

聴覚に過敏さのある子どもには不向き

外の様子や外から聞こえてくる音が不要な刺激になりやすい



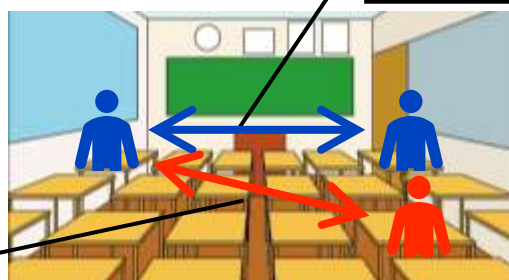
廊下を通る人や聞こえてくる音が不要な刺激になりやすい

視覚に過敏さのある子どもには不向き

人の動きや動くもの、きらきら光るものなどが不要な刺激になりやすい

- 互いに刺激となる子ども同士の座席に配慮する

互いの視界に入りづらい平行の位置関係にする



二人のうち、多動傾向の少ない子どもを、後ろの位置関係にする

④落ち着いた学習環境の確保（机回り・ロッカー・清掃用具など）

- 机の列を揃える（距離を具体的に示す）
- 机間指導や子どもの移動がしやすいよう通路のスペースを確保する
- 授業に必要なものだけを準備し、置き場所を具体的に示す
- 自分で確認できるように、整理の仕方を写真やイラストで分かりやすく示す
- ファイルや教科書を置く場合は、背表紙が見えるように、縦置きする
- 朝、教室に入ったときにごみが落ちていない
- 教室の棚や掲示物が整理されている（教職員の物も）
- 壊れやすいものやはがれかけた掲示物がない
- 危険なものは、片付けられている



「落ち着いた学習環境が、集中のしやすさにつながっています。」
「環境を整えることで、学級内のトラブルが減りました。」

⑤活動への見通しの提供（予定（スケジュール）・後方掲示）

- 一週間や一日の予定（スケジュール）を簡潔に示す
- 準備物や移動教室等の指示を視覚的に示す
- 予定（スケジュール）の変更を視覚的に示す
- 登校後の活動など、一つの活動の流れを視覚的に示す
- 必要な情報を探しやすいように、分野ごとに掲示する場所を決める
- 提出物や課題の期限を確認しやすいように、整理する

国	教 p. 45～47	漢字練習①～③	14日(火)
社	ワーク p. 55	地図問題①～⑤	17日(金)
数	教 p. 72～74	問題 5～7	15日(水)
理	タブレット	実験レポート	20日(月)
英	プリント	Workbook Q1-5	15日(水)

13	月		
14	火	①教 p. 45～47	漢字練習①～③
15	水	②教 p. 72～74 ③プリント	問題 5～7 Workbook Q1-5
16	木		
17	金	④ワーク p. 55	地図問題①～⑤
20	月	⑤タブレット	実験レポート

- 探しやすいように、見出しを付ける



「視覚的に理解しやすい掲示の工夫をしています。」
「何をするか、全員が見て共通理解を図ることができるようにしています。」

⑥当番や係活動への見通しの提供

- 当番や係活動の内容や方法を、視覚的に示す

係	主な活動内容
掃除係	黒板をきれいに消す
給食係	給食の配膳・片付け
図書係	図書の貸出・返却
花壇係	花だんやはち植の水やり

生活委員	出欠黒板の記入／連絡プリントの配布／服装確認
保健委員	健康観察／衛生管理／手洗い啓発
図書委員	図書の貸出／返却管理／図書室の整頓／読書推進
放送委員	校内放送の運営／昼休みや行事のアナウンス
環境委員	校内美化活動／花壇の手入れ／ゴミ分別の啓発

学級（ホームルーム）経営におけるリレーションの視点

確かな児童生徒理解

- 本人の意思や気持ち
- 成育歴や家庭環境
- 障がい特性や発達の状況
- 保護者や関係機関、教職員間の連携 など

！ リレーションとは、「内面的な関わりを含む親和的な人間関係」です。**友達と関わる楽しさや仲間意識、認められている安心感**がある人間関係です。

一人一人の子どもについて、客観的かつ総合的に認識を深めることが大切

違いを認め合う場の重視

- 肯定的雰囲気：間違いや分からなさを否定的に見ない雰囲気
→間違いや分からないことが、悪いことでも恥ずかしいことでもなく、それを通じて人は成長していくという考え方が、学級（ホームルーム）全体で共有されていることが大切
教職員が考え方を体現する
- 共感的雰囲気：失敗に共感できる雰囲気
→失敗に共感して、一緒に考え、支えられる集団づくりが大切であり、日常的な場面で子ども同士の関わりによる他者の困難さを共有する感性や、寄り添う気持ちを育むことが大切
教職員の積極的な働き掛けが重要
- 支持的風土：互いの個性や考え方、良さを認め合い、支え合う人間関係のある環境
→人によって物事の感じ方や考え方に違いがあることを知り、その上で、互いに認め合える関係性を築くことが大切。自分とは違う考え方や意見を知ることは、自己理解を進めるためにも重要であり、困っている子どもに対する「困った人」「変わった人」などの見方や、相手の行動への否定的な環境をつくらないことが必要
教職員がモデルになる



「一人一人の個性を生かした役割を持つよう工夫しています。」
「フォローし合える雰囲気づくりを図っています。」

自己理解の促進

環境の変化を子どもの新たな一面への気づきのきっかけと捉えて、教職員の児童生徒理解、子どもの自己理解を図ることが大切です。

- 人間関係のトラブルなど集団場面の活用
→・教職員が間を取り持ちながら「折り合いをつけるポイント」を探る
・両者が納得しながら問題を解決できるように努めることで、それぞれの子どもにとって必要な力を育成することにつながる
- 子ども同士での気づき合い
→・他者の困難さやつまづきを、自己理解のきっかけとして活用
・自分に置き換えて考え、自己理解を図る
・互いに理解を深められる環境づくり
・自己理解を深める過程で、自分が頑張れていることや、他人の良いところに気付くことが大切

「ボトムアップ」と「トップダウン」

特別な教育的ニーズのある子どもの目標設定において、「ボトムアップ」と「トップダウン」の視点が必要です。小学校低学年では「ボトムアップ」が中心となり、年齢が上がるにつれて「トップダウン」を重視します。

- ボトムアップ：子どもの実態を丁寧に把握し、段階的な目標を設定する
小学校低学年の子どもは、基礎的な力を積み上げる学び（ボトムアップ）が必要不可欠です。
特に、小学校低学年の段階では、生活や学習に必要な基礎的スキルを着実に身に付けることが、将来の土台になります。
- トップダウン：子どもの「目指す姿」「未来の可能性」を描き、目標を設定する
年齢が上がるにつれ、「何のために？」を理解しながら学ぶ（トップダウン）のアプローチが重要になっていきます。
特に、高校生段階では、進路選択が現実的になり、「将来どんな生活をしたいか」「どんな力が必要か」「そのために何を身に付けるべきか」といった長期的な視点を持つことが大切です。

比重の変化

「ボトムアップ」と「トップダウン」の視点は、年齢によって切り替わるものではありません。常に両方の視点が必要です。発達段階や個々の実態を踏まえた上で、年齢とともに比重が変化していくと考えることが大切です。

例：書くことに困難さのある子ども

- 小学校低学年→文字を書くための基礎的な力の育成（ボトムアップ）に比重を置く。
しかし、記述課題を選択式にしたり口頭で説明したりするなど、「自分の考えを伝えるため」に、今できる方法で表現すること（トップダウン）を並行して学習参加を保证する
- 高等学校→「職業生活において求められる文書作成の力を身に付けるため」に、キーボード入力や音声入力を活用し、レポート等を作成すること（トップダウン）に比重を置く。併せて、文の基本構造（主語・述語・接続詞）を意識して適切な文章を書く力を育成（ボトムアップ）する



特別な教育的ニーズのある子どもの学習評価の考え方

学習評価とは、学校における教育活動に関し、子どもの学習状況を評価するものです。「子どもに、こういった力が身に付いたか」という学習の成果を、的確に捉えることが必要です。また、学習評価に関する基本的な考え方は、全ての学校種において、子どもの障がいの有無に関係なく、共通です。



特別な教育的ニーズがあり、指導方法を工夫した場合、どのように評価すればいいの？

評価方法を工夫し、各教科等における子どもの学習状況を評価することが必要です。また、試験等において、合理的配慮の提供を受けたことを理由に、学習評価の対象から外さないようにする必要があります。



子ども一人一人の教育的ニーズに応じた**指導内容や指導方法の工夫を行った上で、評価方法を工夫し、観点別学習状況を踏まえた評価を適切に行う**ことが大切です。

特別支援教育の視点からの学習評価のポイント

①個別の目標設定

子どもの実態に応じた個別の教育目標を設定します。個別の教育支援計画及び個別の指導計画を作成している場合は、両計画に基づいて評価します。

- ・書くことの困難さがある子どもの漢字学習では、読みの理解を中心に評価する
- ・計算することの困難さがある子どもの文章題では、正しく立式しているかどうかを評価する
- ・話すことの困難さがある子どもの外国語では、単語の意味理解を中心に評価する
- ・粗大運動の苦手さがある子どもの体育では、ルールを理解しているかどうかを評価する
- ・推論することの困難さがある子どもの情報（プログラミング）では、具体的な操作を中心に評価する など

②合理的配慮を踏まえた評価

実態に応じて、評価方法や環境を調整します。

- ・読むことの困難さがある子どものテストや考査試験等では、別室で問題文を読み上げる
- ・話すことの困難さがある子どもの発表では、紙やICT機器を使って発表する
- ・書くことの困難さのある子どもの観察記録では、写真や絵で提出する
- ・微細運動の苦手さがある子どもの美術作品では、ICT機器を使って制作する
- ・人前で話すことが苦手な子どもの歌唱テストでは、録音して提出する など

③学習環境との関連を考慮した評価

教材や支援機器、人的支援などによって可能になった学びも、評価対象とします。

- ・ICT機器を使って課題に取り組んだ成果
- ・学習支援員から支援を受けながら、自分で考えたこと
- ・息漏れしにくく穴をふさぎやすい補助機能付きリコーダーを使った演奏
- ・嗅覚の過敏さがあるため、理科の実験を動画で代替し学んだこと
- ・大問単位で個別のシートにして受けたテストの結果 など

④多様な評価方法の活用

テストや定期考査等だけでなく、観察、ポートフォリオ、自己評価など、様々な評価方法を組み合わせます。

- ・書くことの困難さがある子どもの場合、口頭での説明や写真・動画などによる記録で評価する
- ・歴史上の出来事や地理情報をまとめて、ポスターや新聞形式で提出する
- ・微細運動の苦手さがある子どもの技術の場合、作業手順や工夫点を文章で提出する
- ・人前での活動が苦手な場合、家庭や個別スペースで撮影した運動（ランニング、跳躍など）の動画を提出する
- ・スケッチや構想メモ、完成作品の写真をまとめ、ポートフォリオを活用して、テーマ設定から制作過程、表現方法までを総合的に評価する など

⑤プロセス重視の評価

結果だけでなく、学習への取り組み方や工夫、努力などの過程を評価します。

- ・課題に取り組む姿勢や集中時間の変化
- ・支援を受けながら自立的に行動したことや考えたこと
- ・数学において、複数の解法を試したこと
- ・図画工作や美術における制作中の様子や発言
- ・人前で話すことが苦手な子どもの場合、発表内容のメモやスライドの作成など、準備への積極的に取り組む姿勢 など



「体育では、技術面以外についても称賛しています。」

⑥肯定的なフィードバック

学習過程において頑張ったことや良かったことなどを、具体的に伝えます。

- ・「自分で時間を意識して、行動したね。」（具体的に伝える）
- ・「調べた資料のまとめ方が分かりやすいね。」（具体的に伝える）
- ・「友達に積極的に声を掛けて、協力して取り組んだことがすばらしい。」（過程を認める）
- ・「練習したから、リコーダーの音がきれいになったね。」（努力と成果を結び付ける）
- ・「自分で一番うまくできたと思うところはどこ？」（自己評価を促す） など



学習評価の工夫について、**個別の教育支援計画及び個別の指導計画に明記しておくことで、教職員間の共通理解を図ったり、必要な支援を確実に引き継いだりすることにつながります。**

多様な評価方法の例

国 語	・書くことの困難さがある場合、口頭で説明したことを評価する ・読書後の感想を絵や短文で表現したものを評価する ・音声読み上げ機能を使って本を読んで（聞いて）、書いた感想を評価する ・話す力や聞く力を会話の中で確認し評価する
社 会	・地図記号や歴史人物について、文字カードと記号カードや絵カードのマッチングを通して評価する ・調べ学習の成果を絵や写真、映像でまとめたものを評価する ・地理や歴史で学んだことを絵で表現したものを評価する
算 数 数 学	・ブロックや図形を使って操作している様子を評価する ・計算の手順や考え方を、言葉で説明する ・タブレット端末で計算したり、図形を操作したり、関数をグラフソフトで表現する様子を評価する
理 科	・観察結果を絵や写真で表現したものを評価する ・実験では、手順の理解や道具の扱い方を評価する ・実験過程を動画で提出したものを評価する ・観察や実験が難しい場合の代替としてICT機器を用いたシミュレーションによって学習をした成果を評価する
外国語	・読むことの困難さがある場合、聞いて発音ができるかを評価する ・単語カードの並べ替えで文構造を理解しているかどうか評価する ・ペアワークでの対話の流れや発音を評価する ・グループディスカッションの代わりに、個別インタビューをして評価する
その他	・道具の使い方や手順の正確さを評価する ・グループ活動や共同作業での友達との協力の様子を評価する ・補助具を使用したときの様子を評価する ・テニスのサーブや野球のバッティングなど、素振りを動画で撮影し、フォームを評価する ・どのようにプログラミングしたいかを、言葉やイラストなどで表現したことを基に評価する ・集団場面が苦手な場合、教師と一対一で行い、評価する



テストや定期考査等における合理的配慮

テストや定期考査等における合理的配慮は、子どもが学びにアクセスし、学びの成果を公平に示すことができる（結果の評価が不当な差別なく行われる）環境を確保するために、必要不可欠です。つまり、単にテストや定期考査等を受ける場があることではなく、合理的配慮を行った上で、子どもの学びの成果を正確に把握し、学習到達度を公正（個々に応じて適切）に評価することが、大切です。

テストや定期考査等における合理的配慮の基本的な考え方

- 目的は、「学習到達度を正しく評価する条件を整えること」
- 子どもが学習の成果を発揮するために、環境や方法の障壁を取り除く
- 子ども自身が必要とする支援を行う
- 子ども及び保護者と支援方法を相談して、決める

★学習到達度を正しく評価する条件を整えるとは★

学習到達度とは、子どもが「何を理解し、どのくらいできるようになったか」という学習の成果です。合理的配慮の目的は、特性や困難さによって本来の力が正しく測れなくなる要因を取り除き、学習内容そのものの理解度を評価できるようにすることです。

例えば…

- ・読むことに困難さのある子どもが、文章を読むスピードが遅いことで、「内容を理解していない」と判断されるのは不公平です。読む時間が十分にあれば、結果が変わる可能性があります。
- ・注意集中の困難さのある子どもが、集中が途切れやすい環境でテストを受けると、身に付けた力を発揮しにくくなります。

このような場合、評価したいことは「学習内容の理解」であるにも関わらず、測定方法が「読む速さ」や「集中力」に左右されてしまいます。そのため、子どもの特性によって不利になる要因を取り除く工夫が必要であり、その工夫が合理的配慮です。教科等の目標や評価規準に基づき、何を評価したいのかを明確にした上で合理的配慮を提供し、評価する条件を整えることで、子どもの持っている本来の力を正しく評価することができます。

テストや定期考査等における合理的配慮の提供の流れ

- ☐ 個別の教育支援計画及び個別の指導計画を活用した子どもの実態やこれまでの実績の確認
- ☐ 学習上の困難さや日頃の取組状況の把握
- ☐ 学習上の困難さと配慮内容の整合性
- ☐ 本人及び保護者との配慮内容の確認
- ☐ 教職員間での配慮内容に関する事前の情報共有
- ☐ 実施場所等、実施に関する具体的な計画
- ☐ 教職員間の役割分担
- ☐ 確実な実施
- ☐ 本人及び保護者との配慮の効果に対する評価
- ☐ 配慮内容の記録と教職員間での情報共有

テストや定期考査等における合理的配慮（例）

①問題形式の工夫

- 記述問題を選択肢形式に変更する
- 穴埋め問題にして書く量を減らす
- 問題文を代読する
- ICT機器を活用し問題文を読み上げる
- 問題文の漢字にルビを振る
- 図や写真を使って視覚的に分かりやすくする
- 短い文章で質問し、推論を減らす

など

高校入試や大学入試において、実際に行われている合理的配慮を多く示しています。

②解答方法の柔軟化

- 口頭による解答にする
- ICT機器を活用し音声入力をする
- タブレット端末で文字入力する
- 途中式や過程を評価する（答えが間違っている場合でも加点するなど）

など

③時間・量の調整

- 時間延長（通常より+1.5倍など）
- 重要問題に絞るなど、問題量を調整する

など

④解答用紙の工夫

- 文字のサイズを大きくする
- 読みやすい文字フォントにする
- 問題用紙や解答用紙を拡大する
- 色分けや強調表示で問題を見やすくする
- 子どもが考えを書き留められるよう、余白を十分に取る
- 子どもが考えを整理するための白紙の用紙を配布する

「算数は、ます付きのノートやプリントを使っているの、テストもます付きにしています。」

⑤環境設定

- 個別ブースや別室を活用する
- 刺激の少ない座席位置にする

など



校内でのテストや定期考査等において合理的配慮を行い、**評価や実績を積み重ねるとともに、個別の教育支援計画及び個別の指導計画に明記する**ことが、高校入試や大学入試での合理的配慮の申請につながります。

[＜愛媛県立高等学校入学者選抜における特別措置について＞](#)



[大学入学共通テスト | 独立行政法人大学入試センター](#)



個別最適な学びの視点からの自己評価「自ら学習を調整する」

「自ら学習を調整する」とは、子どもが、様々な学習の方法を自ら使えるように身に付け、どのように学習を進めることが効果的であるかを学び、「自分に合った学び方やペースに合わせて、学習方法や取り組み方を変えること」です。

子ども自身が調整する力を身に付けられるよう、始めは、教師と一緒に調整の仕方を練習しながら取り組みます。

「自己の学びを調整する」ための自己評価の流れ

①学び方を振り返る

- 「どんな方法で学んだか」を確認する
例：音読、動画、図解、実物の使用

など

○学び方を選び直す

例：本を読むのが難しかった→動画や絵で学ぶ方法を試した→本を読むより動画で見た方が分かりやすかった→次も動画を選ぶ
本を読むのが難しかった→音声読み上げ機能を試した→分かりやすかった
絵や図を使うと理解できた→ノートに絵を描く
操作するものが多いと、楽しい。分かる→体験的な活動を取り入れる

など

○ペースを調整する

例：一度に10問解くと、授業のペースから遅れる→主要な問題に絞る／3問ずつに分ける

など

○環境を工夫する

例：いろいろな音が聞こえると集中しづらい→耳栓やイヤーマフを使う／教室の隅の席にする

など

②効果を評価する

- 「その方法で理解できたか」を評価する
例：テストや練習問題が解けたか
説明できるか

など

③負担感や気持ちを確認する

- 「疲れなかったか」「安心してできたか」を振り返る

など

④次の学びに生かす

- 自分で選べる仕組みを作る
例：「次もこの方法でやりたい？」「別の方法を試したい？」

など



子どもが主体的に学習を調整するためには、単に子どもに任せるのではなく、**①一人一人の子どもが自ら学びに向かおうとしているか、②様々な学習の方法を自ら使えるように身に付けているか、③その学びを意味付け・価値付けできる振り返りの場を用意しているか**などの視点に立って、**教師が学習環境を適切に整えていく**ことが大切です。

困難さの背景と支援方法

個別最適な学びを実現するためには、特別な教育的ニーズのある子どもの困難さに気づき、その背景を的確に把握して、背景に応じた適切な指導・支援を行うことが大切です。

そこで、子どもの困難さの背景と、困難さが表れた子どもの具体的な姿、背景に対応する具体的な支援方法をまとめています。また、「推論すること」など、困難さの背景を明確に示すことが難しいものについては、そのために必要な力と実態、具体的な支援方法を、例とともに示しています。

困難さの背景と具体的な支援方法	必要な力と具体的な支援方法
○聞くこと ○話すこと ○読むこと ○書くこと ○計算すること ○日常生活場面 ○多動 ○対人面 ○こだわり	○推論すること ○粗大運動 ○微細運動 ○不注意



子どもの困難さが同じだったら、支援の方法も同じでいいのかな？

例えば、同じ「聞くことの困難さ」がある子どもでも、「聞いたことを基に、内容をイメージすることが苦手」な子どもと「聞いたことを一時的に記憶しておくことが苦手」な子どもでは、実態が異なり、必要な支援には違いがあります。そのため、困難さの背景を考えることが大切です。そして、その背景に応じた具体的な支援方法を考え実施することで、子どもの困難さの軽減につながります。

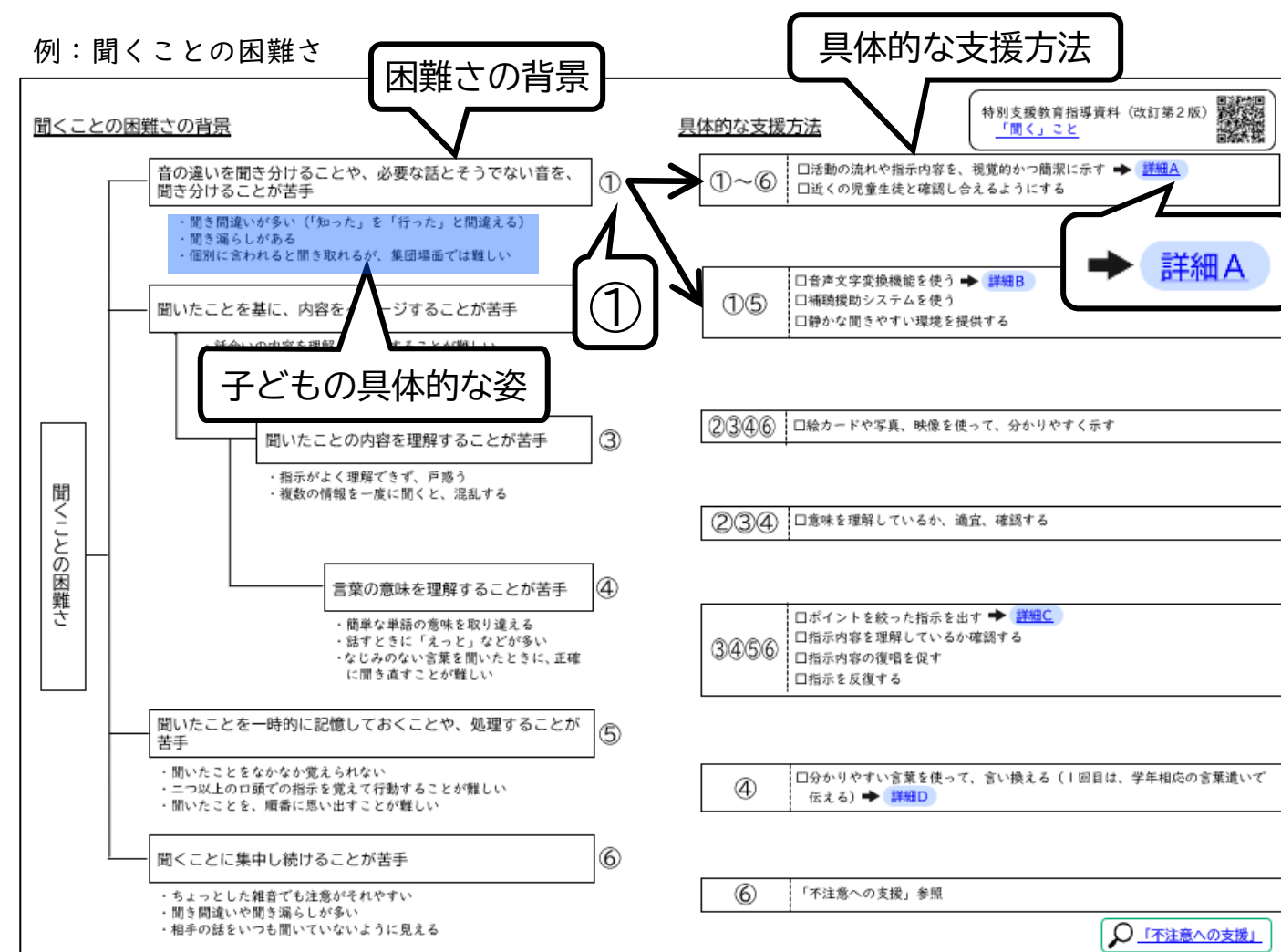


同じ困難さでも子どもによって背景が違うことがあるんですね。困難さだけに目を向けるのではなく、困難さの背景を考え、その背景に応じた適切な指導・支援を行うことが大切ですね！

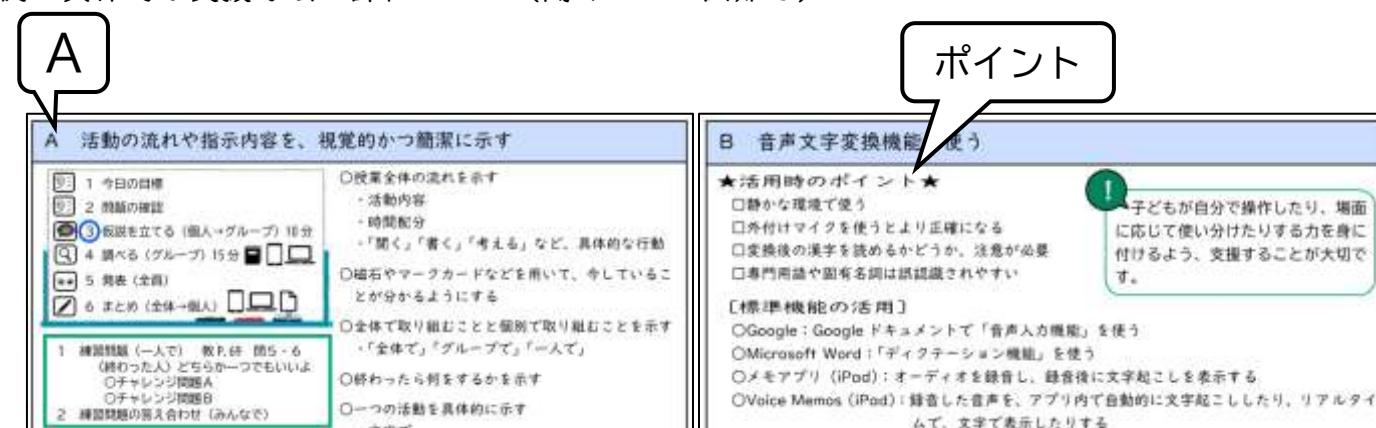
困難さの背景と具体的な支援方法

困難さの背景を7項目程度に整理し、それぞれの背景に、困難さが表れた子どもの具体的な姿を示しています。また、背景に応じた支援方法を選択できるよう、背景に番号を付け、対応する支援方法を分かりやすく示しています。さらに、言葉による説明だけではイメージしづらいものや具体例を必要とするものについては、詳細な支援方法を示しています。

例：聞くことの困難さ



例：具体的な支援方法の詳細ページ（聞くことの困難さ）



！ 支援のポイントや注意点、支援方法を選択する際に配慮すること、子どもが自ら活用できるようになるための視点を示しています。

必要な力と具体的な支援方法

「推論すること」「粗大運動」「微細運動」「不注意」は、困難さの背景を明確に示すことが難しいものです。そのため、必要な力と各教科や学校生活における困難さの表れた子どもの具体的な姿を示しています。

また、「困難さの背景と具体的な支援方法」と同じように、具体的な支援方法を示しています。

例：推論することの困難さへの支援

必要な力

推論することの困難さへの支援

「推論すること」とは、「目の前にある情報（事実）を手掛かりにして、事象の因果関係に着目し、事実から結果を予測したり、結果から原因を推測したりすること」です。

〔推論することに関連する力〕

言語理解力：言葉の意味や使い方を正しく理解する力

単語だけでなく、文の構造や言い回し、比喻なども含めて理解する必要がある

例：「雨が降っているから傘を持っていこう」という文を読んだときに、「雨」「傘」「持っていく」の意味を理解し、全体として何を伝えたいのかを把握する

文脈把握力：言葉や出来事の前後関係を踏まえて、意味を正しく読み取る力

例：「彼は泣いていた。試験に落ちたからだ。」など、後の文で説明されている「泣いていた理由」を読み取る
「冷たい人＝感情が薄い」「冷たい水＝温度が低い」など、同じ言葉でも文脈によって意味が変わることを理解し読み取る

抽象的思考力：目に見えない概念や、具体的にないものについて考える力

例：「自由」「正義」などの抽象的な言葉の意味を考えたり、それらを使って議論したりする
「リンゴとオレンジはどちらも果物」など、共通点を見付けて分類する

実態例
(子どもの
具体的な姿)

推論することが苦手な子どもの実態（例）

国語	○「雨が降っていたので、傘をさした」という文から、雨が強いことや屋外であると推測することが難しいなど、場面の状況を把握することや、登場人物の気持ち、言葉の意味などを文脈から推測することが難しい ○「空は高く澄み渡り、彼の心もまた晴れやかだった」などの抽象的な描写から、心情の変化を読み取ることや、筆者が直接書いている意見や立場、論理展開や主張の背景などを読み取ることが難しい
社会	○「雪が多い地域ではどんな工夫をしているか」という問いに対して、住宅や交通の工夫を想像するなど、地理的条件と生活の関係を推測することや、地理的なデータを読み取ること、地理的な因果関係を分析することが難しい ○「鎌倉幕府が成立した背景には何があるか」という問いに対して、武士の台頭や政治の混乱などを関連付けて考えるなど、歴史的因果関係を理解することや、歴史的な背景を理解することが難しい
算数・数学	○「りんごが3個ありました。2個買ってきました。全部で何個ですか」という問題で、「全部で」という言葉から足し算が必要だと気付くなど、問題文を理解することや、式を立てるための論理的な推論が難しい ○表やグラフから法則性を見付けることや、規則性を見付けることが難しい

具体的な支援方法

具体的な支援方法

特別支援教育指導資料（改訂第2版）
「算数（数学）における推論すること」



☐ 視覚的に分かりやすくなるよう、図を示す → [詳細A](#)

☐ ヒントカードを使う → [詳細B](#)



個別の教育支援計画及び個別の指導計画の作成時など、子どもの実態把握を行うときや支援の方法を考えるとときに活用することができます。

- 「具体的な子どもの姿」「実態例」を参考に、子どもの困難さに気付く
- 「困難さの背景」「必要な力」を参考に、背景（困難さが生じる要因）や困難さに影響する力を把握する
- 「具体的な支援方法」を参考に、背景に応じた支援方法を考える



「書くこと」の困難さが「不注意」による影響を受けているなど、子どもの困難さの背景が相互に影響し合っている場合もあります。そのため、異なる困難さへの支援方法も参考になります。

具体的な支援方法は、一例です。実際の子どもの姿と照らし合わせて、支援方法を組み合わせたり変更したりするなど、アレンジすることが大切です。

なお、具体的な支援方法では、愛媛県内の小学校、中学校、高等学校等における実践事例を掲載しています。



使いやすい文房具の工夫

特別な教育的ニーズのある子どもは、感覚や運動などの特性から、鉛筆を持ちにくい、紙の白さがまぶしいなど、学習する上で困難さを感じる場合があります。そのため、文房具を工夫することで負担を軽減し、学習への集中や意欲を高めることにつながります。例えば、太めで握りやすい鉛筆を使うと、手先の力が弱い子どもでも書きやすくなります。色付きのノートを使うと、まぶしさを感じにくくなります。文房具のちょっとした工夫が、学習のしやすさやストレス軽減につながり、子どもの「できる！」を支える手段になります。



[「使いやすい文房具」](#)

感覚の過敏さと鈍麻

特別な教育的ニーズのある子どもの多くが、感覚の過敏さや鈍麻などの感覚特性を持っています。また、感覚特性は、個人差が大きく、生活に支障を来すケースも多いとされています。

感覚過敏とは

→特定の感覚刺激（音・光・触覚・味覚・嗅覚など）に対して過剰に反応してしまう特性を指します。そのため、日常生活で生じる音が「うるさい」と感じたり、蛍光灯の光が「まぶしすぎる」と感じたりすることがあります。衣服のタグや特定の素材が強い不快感を引き起こす場合もあります。こうした刺激は本人にとって強いストレスとなり、集中力の低下や回避行動（耳をふさぐ、目を閉じる、服を脱ぎたがる）につながることがあります。感覚過敏は、学習環境や日常生活で疲労や不安を感じやすく、授業中の聴覚刺激や視覚刺激が学習の妨げになることもあります。

感覚鈍麻とは

→特定の感覚刺激（主に触覚・痛覚・温度）に対する反応が著しく低下する特性を指します。そのため、熱いものに触れても気付くのが遅れたり、けがや痛み鈍感で対応が遅れたりすることがあります。また、暑さや寒さを感じにくく、衣服で温度調整が難しい場合もあります。刺激への反応が弱いため、強い刺激を求めることがあり、強く足踏みをする、体を揺らすなどの行動が見られることもあります。感覚鈍麻は、学習環境や日常生活で周囲の刺激に気付きにくく、指示や情報を取りこぼしたり、強い刺激を求める行動が学習の妨げになったりすることがあります。

感覚の過敏さによる学習面の困難さ（例）

○視覚過敏による困難さ

- ・ノートやホワイトボードの白さがまぶしく、文字が見づらい
- ・蛍光灯やプロジェクターの光が強過ぎて目が痛い
- ・教室の掲示物やカラフルな教材が刺激になり、集中しづらい
- ・電子黒板やタブレット端末の画面のちらつきで不快感や吐き気がする

○聴覚過敏による困難さ

- ・教室で生じる音（話し声、椅子の移動音）が苦痛に感じる
- ・チャイムやピストルの音が強いストレスになる
- ・大きな声やスピーカーを通した音を不快に感じる
- ・鉛筆の音や紙をめくる音が気になり、集中しづらい

○触覚過敏による困難さ

- ・制服や衣服のタグ・素材が不快で授業に集中しづらい
- ・教材（粘土、絵の具、紙）の感触が嫌で活動に参加しづらい
- ・ほかの子どもとの接触（肩が触れる、手をつなぐ）が強いストレスになる

○嗅覚過敏による困難さ

- ・給食や教室の匂いが強いストレスになり、不快感や吐き気がする
- ・理科の実験の薬品臭に耐えられず、実験に参加しづらい

場面かん黙とは

「場面かん黙」とは、「ほかの状況で話しているにも関わらず、特定の社会的状況において、話すことが一貫してできない」症状が続く状態をいいます。例えば、「家庭では普通に話すのに、学校では声を出したり話したりすることができない」などです。場面とは、「場所」「（そこにいる）人」「活動内容」の三つの要素で決まります。また、自分の意思で「話さない」わけではなく、「話したいのに話せない」「話そうとすると強い不安や緊張を感じてしまう」という状態です。小学校を対象にした大規模調査（2019年：梶・藤田）では、およそ500人に1人の割合で場面かん黙症が存在することが報告されています。

これまで、「場面かん黙は、大人になれば治るもの」と考えられてきました。しかし、適切な支援がなく学校生活を過ごした場合、長期にわたるストレス状況から、うつ症状や不登校などの二次的な問題へとつながるケースも見られます。そのため、早期からの適切な対応が大切です。

基本的な対応

基本的な対応としては、「話せないのは、本人のせいではない」ことを理解し、教職員間で共通理解を図ることが大切です。また、本人のペースに合わせて、安心できる環境を整えることが大切です。

- 無理に話させようとしない
- 「話さない」こと自体を問題視しない
- 「話せた」ときに過剰に反応しない（さりげなく肯定的なフィードバックをする）
- 安心して過ごせる場を作る
- 非言語コミュニケーションを活用する
- 一対一で関わる時間を設ける
- 話せる相手と話せない相手がいることを理解する

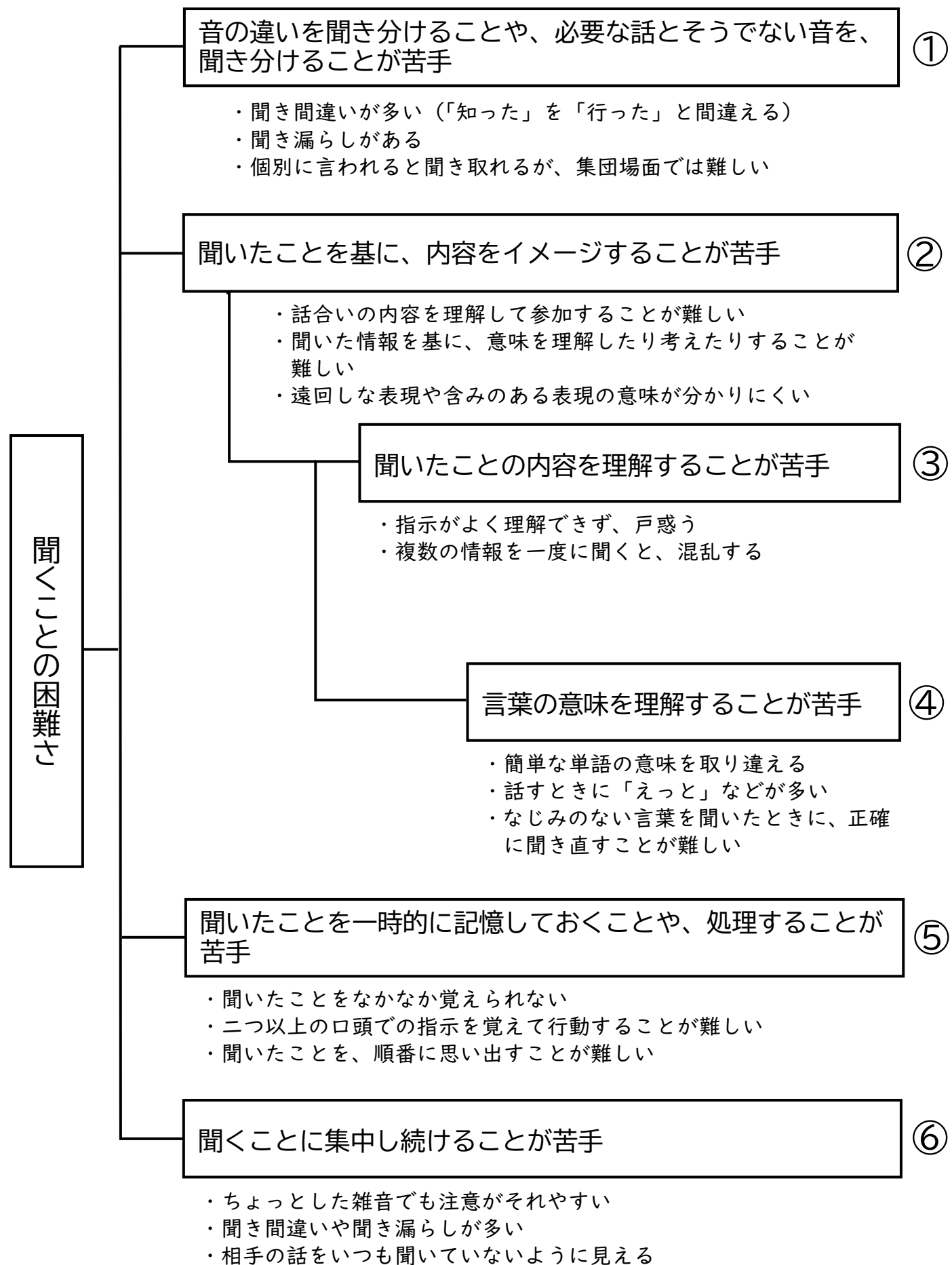
場面かん黙の子どもが学校で困難なことは、発話に限りません。発話ばかりに注目せず、動作や非言語の表出について十分な支援を行うことが必要です。どのような支援があればその動作や行動ができそうか、どのような環境であれば活動に参加できそうかなど、子どもに合った方法を検討し、子どもに選択肢を提案します。その中から、子ども自身が選んでチャレンジすることが大切です。

また、「自発的な発話ができない」という状態像のみに注目し、「自発的に話せるようになる」ことを目的とするのではなく、その背景にある「不安」に対応するスキルを身に付けることが、場面かん黙の改善に有効であると考えられています。

[かんもくネット](#)



聞くことの困難さの背景



具体的な支援方法

特別支援教育指導資料（改訂第2版）

[「聞く」こと](#)



①～⑥

- ☐ 活動の流れや指示内容を、視覚的かつ簡潔に示す ➡ [詳細A](#)
- ☐ 近くの子とも確認し合えるようにする

①⑤

- ☐ 音声文字変換機能を使う ➡ [詳細B](#)
- ☐ 補聴援助システムを使う
- ☐ 静かな聞きやすい環境を提供する

②③④⑥

- ☐ 絵カードや写真、映像を使って、分かりやすく示す

②③④

- ☐ 意味を理解しているか、適宜、確認する

③④⑤⑥

- ☐ ポイントを絞った指示を出す ➡ [詳細C](#)
- ☐ 指示内容を理解しているか確認する
- ☐ 指示内容の復唱を促す
- ☐ 指示を反復する

④

- ☐ 分かりやすい言葉を使って、言い換える（1回目は、学年相応の言葉遣いで伝える） ➡ [詳細D](#)

⑥

- ☐ 「不注意への支援」参照

[「不注意への支援」](#)

A 活動の流れや指示内容を、視覚的かつ簡潔に示す

① 1 今日の目標

② 2 問題の確認

③ 3 仮説を立てる（個人→グループ）10分

④ 4 調べる（グループ）15分

⑤ 5 発表（全員）

⑥ 6 まとめ（全体→個人）

1 練習問題（一人で） 教P.69 問5・6
〈終わった人〉どちらか一つでもいいよ
○チャレンジ問題A
○チャレンジ問題B

2 練習問題の答え合わせ（みんなで）



○授業全体の流れを示す

- ・活動内容
- ・時間配分
- ・「聞く」「書く」「考える」など、具体的な行動

○磁石やマークカードなどを用いて、今していることが分かるようにする

○全体で取り組むことと個別で取り組むことを示す

- ・「全体で」「グループで」「一人で」

○終わったら何をするかを示す

○一つの活動を具体的に示す

- ・文字で
- ・イラストや写真付きで

○子どもの実態に合わせた提示の仕方をする

- ・黒板やホワイトボード
- ・ミニホワイトボード
- ・プリント

B 音声文字変換機能を使う

★活用時のポイント★

- 静かな環境で使う
- 外付けマイクを使うとより正確になる
- 変換後の漢字を読めるかどうか、注意が必要
- 専門用語や固有名詞は誤認識されやすい

！ 子どもが自分で操作したり、場面に応じて使い分けたりする力を身に付けるよう、支援することが大切です。

〔標準機能の活用〕

- Google : Google ドキュメントで「音声入力機能」を使う
- Microsoft Word : 「ディクテーション機能」を使う
- メモアプリ (iPad) : オーディオを録音し、録音後に文字起こしを表示する
- Voice Memos (iPad) : 録音した音声を、アプリ内で自動的に文字起こししたり、リアルタイムで、文字で表示したりする

- Microsoft PowerPoint : 「字幕機能」を使って、全体に提示する

〔アプリ等〕

- AmiVoice (アミボイス) : 日本語に特化した高精度の音声認識システム
- Speechy Lite / Speechy Pro (iOS アプリ) : シンプルな UI で、録音と文字起こしが同時にできる
- OUD トーク : 会話をリアルタイムで文字に変換。学年指定で、該当学年前の漢字を使用

C ポイントを絞った指示を出す

★ポイント★

- 一度に伝える指示は一つずつ
- 一つの指示に対して、一つの行動を示す
- できたことを確認してから、次の指示を出す
- 順番を明確にする
- 「いつ・どこで・なにを・どうする」などを明確にする
- 何について話すのか、キーワードを伝えてから、指示を出す
例 : 「今から、町探検のグループ分けの説明をします。」
- 抽象的な表現（曖昧な表現 : 「ちゃんと」「きれいに」など）を使わず、具体的に伝える
- 抽象的な表現で伝わりにくい場合は、具体的な言葉を添えて伝える

今からすることを、順番に三つ言います。
1 プリントするか、タブレット端末するか、選びます。
2 問題1と2を解きます。
3 終わったら、挙手をして知らせます。
では、始めましょう。



安全に気を付けてみましょう。薬品を使うときは、必ず手袋をします。

ちゃんと片付けてね。
はさみは、青い箱に入れます。



分かりにくい表現

○指示語

これ運んで

具体的で肯定的な表現

机を〇〇室まで運んで

○抽象的な表現（曖昧な表現）

真面目にやって

黙ってしまおう

○言葉の省略

早くやって

〇時〇分までに終わらせよう

○否定形

ドアを開けっ放しにしない

ドアを閉めましょう

○反語的な表現

そんなことしていいと思っているの

〇〇をしては、いけません。△△をします

○本当の思いと言葉のギャップ

勝手にしなさい

〇〇をします

D 分かりやすい言葉を使って、言い換える

締切は、〇日厳守です。



「厳守」の意味、分かったかな。

締切は、〇日です。
必ず守りましょう。

○聞き慣れない言葉や熟語の意味を、分かりやすい表現にする

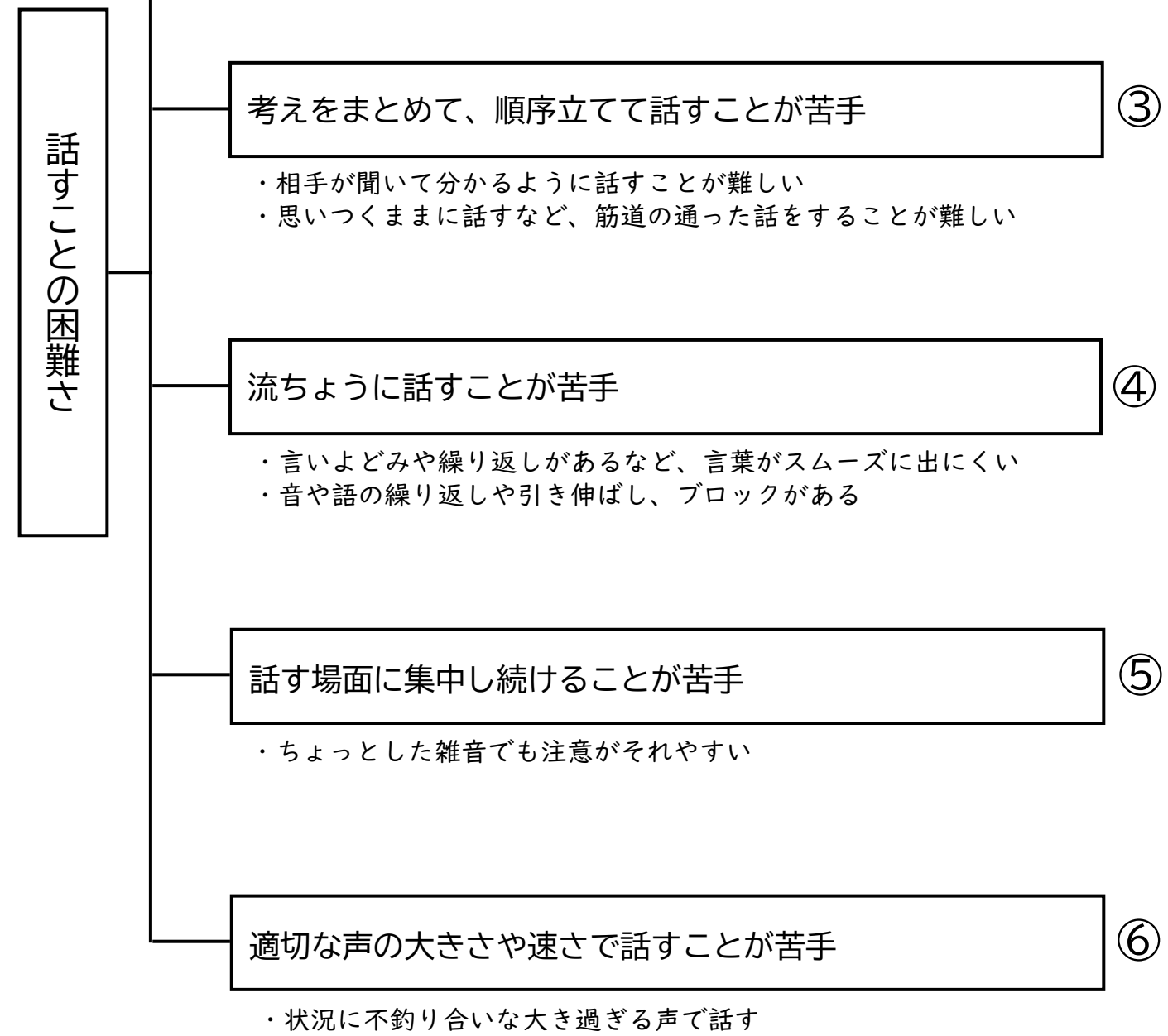
例 : 「集合」→「集まる」／「厳守」→「必ず守る」
「提出」→「渡す」／「省略」→「とばす」

○抽象的な言葉の意味を、全体で確認する

例 : 「みんなで協力しましょう。係を分担して、全員で取り組みます。」

！ 最初は、学年相応の言葉遣いで伝えて、子どもの反応を見ながら、言い換えます。

話すことの困難さの背景



具体的な支援方法

特別支援教育指導資料（改訂第2版）
「話す」こと



①	☐ 絵や文字などで示す ☐ 自分の考えに近いものを選択できるよう、言葉を言い換えたり例を示したりする ☐ コミュニケーション支援アプリを使う → 詳細A
①③⑤	☐ 話型を示す → 詳細B ☐ 発表や話合いの流れを示す → 詳細C ☐ 発表の仕方をパターン化する
①③	☐ 的確な言葉が見付けやすくなるよう、単語や例文を示す
②	☐ 発音で気を付ける言葉に○を付ける ☐ 教職員が模範を示す
③	☐ 教職員がモデルとなり、発表の仕方を具体的に示す ☐ 子どもの考え（発言）を文字で示しながら、考えをまとめたり文の構成を考えたりする
③④	☐ ワークシートやロイロノートで意見を提出する
④	☐ ジェスチャーや筆談で返答を求める（吃音） ☐ 促音や長音を、手の動きと関連付けながら話すようにする → 詳細D
⑤	「不注意への支援」参照
⑥	☐ 適切な声の大きさかどうか、周囲に確認する ☐ 声の大きさを数値化しながら練習する → 詳細E

🔍 「不注意への支援」

🔍 吃音 → 「コラム：吃音とは 基本的な対応」

🔍 場面かん黙 → 「対人面の困難さ」
「コラム：場面かん黙とは 基本的な対応」

C 発表や話合いの流れを示す

○発表会など、学級（ホームルーム）全体での活動の流れを示す

発表会の流れ

- 1 始めのあいさつ（司会）
「これから〇〇についての発表会を始めます。」
- 2 発表の順番（司会）
例：「1 番目は A 班、2 番目は B 班…です。」
- 3 発表（各グループ約〇分）
・あいさつ → 発表 → まとめ → あいさつ
・A 班 → B 班 → C 班 → D 班
- 4 質問タイム（グループごと／最後にまとめて）
「質問がある人は、手を挙げてください。」
- 5 終わりのあいさつ（司会）
「みなさん、ありがとうございました。」
「これで発表会を終わります。」

！ 発表や話合いの流れを示すことは、活動への見通しを立てることに、つながります。

！ 子どもの集中や注意が途切れたとき、活動に戻るための手掛かりになります。

○個人やグループでの発表の仕方

発表の仕方

- 1 あいさつ
「よろしくお願いします。」
- 2 テーマ
「〇〇について発表します。」
- 3 内容
・ポイントを一つずつ話す
・ゆっくり話す
・カードやメモを見ても OK
- 4 あいさつ
「終わります。」
「ありがとうございました。」

発表の仕方

- 1 挨拶
- 2 テーマ
- 3 調べた理由 「このテーマを選んだ理由は、…。」
例：「〇〇に興味があったから」
「授業で取り上げられたから」
- 4 調べたこと
・ポイントを三つ程度に絞る
・順番に話す
例：①〇〇とは何か ②〇〇の特徴 ③〇〇の問題点
・メモやスライドを見ても OK
- 5 自分の考えや感想
例：調べて分かったこと／驚いたこと／自分の意見
- 6 挨拶

！ 発表の内容を考える際の手掛かりとしても、活用できます。

○グループで発表をするときは、司会・発表・補助の役割を決め、役割ごとに支援カードを作成する

・朝の会や終わりの会の司会など、日常的な活動における役割の支援カードを作成する



司会

- 1 テーマの確認
「今日は、〇〇について話し合います。」
- 2 自分の考えのまとめ（5 分間）
「自分の考えをまとめましょう。」
- 3 グループでの話し合い（〇分間）
「今から各グループで話し合いをします。」
- 4 全体での話し合い
「各グループの考えを発表してください。」
・「質問は、ありませんか？」
・「ほかに、意見はありませんか？」
- 5 まとめ
「みんなの意見をまとめると、〇〇です。」
「どうですか？」
- 6 あいさつ
「これで、話し合いを終わります。」

発表：実験結果担当者用

- 1 挨拶（進行： □□さん ）
- 2 実験の目的（ ○〇さん ）
- 3 実験の方法（ △△さん ）
- 4 実験結果

「私たちが得た結果について説明します。」
「実験を行ったところ、以下のようなデータが得られました。」
・データを提示する
・結果の特徴を説明
「以上が私たちの実験結果です。これらを基に、次のように、考察しました。」

- 5 考察（ ○〇さん ）
- 6 質疑応答（ □□さん ）
- 7 挨拶（進行： □□さん ）

D 促音や長音を、手の動きと関連付けながら話そうにする

○促音の支援：手を後ろに引いて「ぴたっ」と止めるなど、「止まる」や「一瞬の間」を表す

例：カスタネット



・手をたたき、音韻数や語調を確認しながら行う
例：カスタネット



○長音の支援：手を横に「すー」と伸ばすなど「伸ばす」や「ゆっくり続ける」を表す

・縦書きのときは、縦（下）に動かす
・横書きのときは、横（左）に動かす

例：ノート



○共通の工夫

・手の動きは、「はっきり」→視覚的に分かりやすくする
・声と動きを同時に→音の長さや間を体感できるようにする
語調に合わせる

E 声の大きさを数値化しながら練習する

○場面に応じた大きさをイメージしやすい表し方をする



一つずつカードにして、場面に応じた声の大きさを提示する

○どのくらいの声の大きさが、どの数値に該当する大きさなのか、

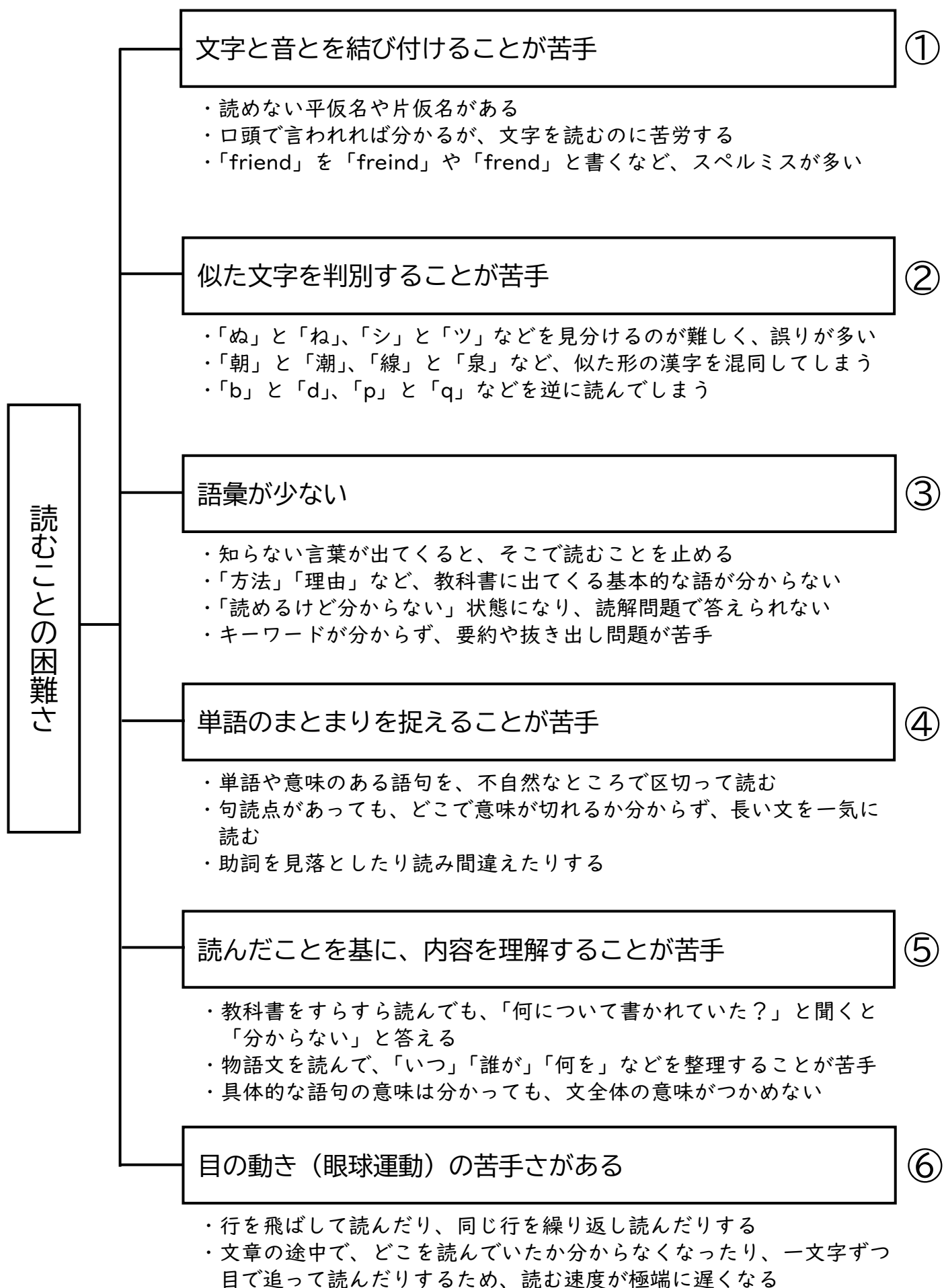
子どもと一緒に確認し、声の大きさと数値のすり合わせを行う

○友達など周囲の人と、その大きさでいいか確認する

○アプリ（「ボイスルーラー」「声の大きさ練習アプリ」など）やソフト（「音量チェッカー」など）を使って、声の大きさを確認する



読むことの困難さの背景



具体的な支援方法

特別支援教育指導資料（改訂第2版）

[「読む」こと](#)



①～⑥	☐ デジタル教科書や音声教材を使う ➡ 詳細A ☐ 読み上げ機能を使う ➡ 詳細B ☐ 教職員や友達が読み聞かせる
①②	☐ ルビ付きの教材を使う ・教科書やワークシート、定期テストなど ☐ 読み間違いやすい文字に○を付ける ☐ 平仮名や片仮名の五十音表を使う ・文字のみ ・イラスト付き ☐ 平仮名や片仮名のフラッシュカードを活用する
①②③	☐ 五十音表やカードを使った言葉遊びをする ➡ 詳細C ☐ イラスト付きのかるたやドリルを使って音読をする ☐ イラスト付きの単語のフラッシュカードを使う
①②⑥	☐ 電子黒板などに教科書を映し、指し示しながら音読する ☐ 教職員や友達と一緒に音読したり、教職員の模読に続いて音読したりする
②⑥	☐ 読みやすいレイアウトにする ➡ 詳細D
③⑤	☐ 文章の要約を伝える ☐ 具体例を挙げながら、かみ砕いて説明する ☐ 絵を描いて説明する ☐ 生活場面に置き換えて説明する
④	☐ 手をたたいてリズムを取りながら読む ➡ 詳細E
④⑥	☐ 音読時に文字を指でなぞりながら読む ☐ 文節ごとに斜線を引いて区切る
⑤	☐ マーカーで大切なところに線を引く
⑥	☐ リーディングトラッカーを使う ➡ 詳細F ☐ 行に印を付ける

A デジタル教科書や音声教材を使う

○読み上げの速さや声質、縦書き・横書き、背景色、ハイライトの有無などを、子どもと聞きやすさや見やすさを確認しながら調整する



子どもと一緒に聞き取りやすさや見やすさを確認しながら調整することが大切です。

★ポイント★

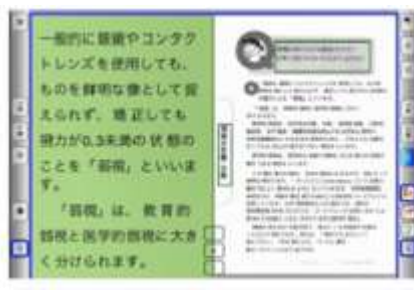
- 子どもの実態に応じて、デジタル教科書や音声教材を選択する
- 事前に操作練習をして、子どもが自分で扱えるようにする
- 「読む練習」ではなく「内容理解」を目的に使用する
- 必要に応じて、イヤホンを使う
- 疲れやすい場合は休憩を挟む

デジタル教科書と音声教材の違い

デジタル教科書：紙の教科書と同等の内容を、電子的な形式で提供する教材
学習者がPCやタブレット端末で閲覧でき、文字・図・写真などを含む
紙の教科書の代替として、ICTを活用した学習を促進

音声教材：教科書の本文や補足資料を音声化した教材
視覚障がい者や読字困難な児童生徒の学習支援が目的
文字情報を音声で提供し、アクセシビリティを確保

音声教材

マルチメディアデジ教科書 公益財団法人 日本障害者リハビリテーション協会	AccessReading 東京大学先端科学技術研究センター	音声教材 BEAM NPO 法人エッジ
		 MP3形式
ペンでタッチすると読める 音声付教科書 茨城大学	文字・画像付き音声教材 UD-Book 広島大学	UNLOCK 愛媛大学
		

「音声教材普及推進会議資料」文部科学省

音声教材：文部科学省



B 読み上げ機能を使う

★ポイント★

- スピード調整：子どもの実態に合わせて、「ゆっくり」「普通」「速い」を選べるようにする
- 声の種類や音質：聞きやすい声を選択できると安心感が増す
- 操作の簡単さ：ワンタップやショートカットで起動できるようにする
- ハイライト表示：読み上げている箇所を画面で強調すると、視覚と聴覚の両方で理解しやすい。子どもと一緒に見やすさを確認する
- プライバシー及び周囲への配慮：公共の場で使う場合はイヤホンを使う

〔標準機能の活用〕

- Microsoft Immersive Reader：Word、OneNote、Teamsなどで利用可能
- Microsoft Edge の音声読み上げ機能
- iOS/iPadOS：VoiceOver／スピーチ（選択項目の読み上げ）／カメラアプリ＋読み上げ機能
メモアプリ
- Windows：Narrator（Ctrl＋Windowsキー＋Enterで起動）
- Google：Google Text-to-Speech／TalkBack（スクリーンリーダー）／Google Lens

〔アプリ等〕

- Voice Dream Reader（Voice Dream LLC）：テキストやPDF、ウェブページなどを音声で読み上げる（有料）
- UDブラウザ（Climb App）：ウェブページの文字サイズや配色を調整したり、音声で読み上げたりできるアクセシビリティ機能対応のウェブブラウザ（無料）
- もじソナ（株式会社Nanka）：教材をカメラで撮影した写真やPDFデータなどで教材を取り込むと、AIが内容を解析し、文章を音声で読み上げる学習支援サービス（有料）

〔読み上げ機能付きペン型スキャナー・翻訳機〕

- Allingo-X ペン型スキャナー翻訳機（Allingo）：縦書きにも対応。オフラインモードあり
- サンワダイレクト ペン型スキャナー（サンワサプライ）：縦書きにも対応
- ペン型スキャナー翻訳機（NEWYES）：縦書きにも対応。オフラインモードあり



テストにおける音声読み上げ機能の活用

- 読むことが困難な子どもへの支援を目的として、テストの問題文を音声で読み上げる「音声読み上げサービス」を提供している教材会社もあります。
- 高等学校入試や大学入試において、合理的配慮として「タブレット端末を活用した音声読み上げ」が実施された事例が、多く報告されています。

読書における音声読み上げ機能の活用

読書感想文にも使えます！

- デジ図書：小学校の国語の教科書で推薦している児童書を中心に、デジタル図書のマルチメディアデジ図書にして提供（個人申請が必要）
- サピエ図書館：視覚障がい者を始め、目で文字を読むことが困難な方々に対して、様々な情報を点字や音声データなどで提供するネットワーク（利用登録が必要）
- しゃべる図書館「Chatty Library」：読むことに困難がある人たちのための、読み上げ音声付き電子図書のオンライン電子図書館（利用登録が必要）
- わいわい文庫：CDまたはDVDに収録されたマルチメディアデジ図書形式で提供する電子図書サービス（学校による利用申請が必要）
- オーディブル、オーディオブック等
 - ・Audible (Amazon Japan 合同会社)
 - ・himalaya (ヒマラヤジャパン株式会社)
 - ・Google Play ブックス (Google)
 - ・青空朗読 (青空文庫を利用した朗読サービス。完全無料)
 - ・みいみ (株式会社オトバンク)：絵本読み聞かせアプリ
 - ・絵本アプリ PIBO (株式会社エバーセンス)：絵本読み聞かせアプリ
 - ・audiobook.jp (株式会社オトバンク)
 - ・Kikubon (株式会社オトバンク)
 - ・Apple Books (Apple Inc.)

C 五十音表やカードを使った言葉遊びをする

★ポイント★

- 視覚＋音声＋動作を組み合わせる（指差し、発音、書く）
- 短時間で達成感を得られるルールにする

- 「音と文字を結び付ける」ことをねらう遊び
 - ・あいうえお探しゲーム：五十音表を見て、教職員が言った音を探して指差す
 - ・音あてクイズ：教職員が「き」「け」など似た音を発音し、子どもが五十音表から選ぶ
- 「似た文字を判別する」ことをねらう遊び
 - ・間違い探し：五十音表の中に、似た文字（例：「ぬ」と「め」）を混ぜて提示し、子どもが間違いを探す
- 「語彙を増やす」ことをねらう遊び
 - ・あいうえお言葉集め：五十音表の「か」行なら「かえる」「かさ」など、知っている言葉を挙げる
 - ・五十音ビンゴ：ビンゴカードに平仮名を配置し、教職員が言った音でますを埋める

言葉遊びカードゲーム（例）

休み時間の遊びとして使えます！

- もじぴったん (MegaHouse)
- ワードスナイパーキッズ (リゴレ)
- ひらがなトランプ (DAWNPLAN)
- ひらがな麻雀 ひらがじゃん (Edison Brain)
- ワード大富豪 (学研)
- ミツカルタ (JELLYJELLYGAMES)
- しりとりカードゲーム ワードバスケット ジュニア (幻冬舎)

D 読みやすいレイアウトにする

- 情報の分け方の工夫
 - ・短い文や箇条書き
 - ・1ページに詰め込み過ぎない（情報量を減らす）
 - ・見出しを付ける
- 視覚的なサポート
 - ・図や写真を文字（説明）の近くに配置
 - ・問題番号や指示を目立たせる
 - ・キーワードを囲む、下線を引く
 - ・イラストやアイコンで意味を補う
 - ・1ページに複数のフォントや色を使い過ぎない
- 余白の活用
 - ・周囲に十分な余白を取る
 - ・問題と解答欄の間にスペースを確保する
- 文字・フォントの工夫
 - ・大きめの文字サイズ
 - ・ゴシック体など、線がはっきりしたフォントを使用
 - ・行間を広めに設定
 - ・単語のまとまりを意識して改行（単語の途中で改行しない）
 - ・1行の文字数を少なくして、短い文で改行
 - ・手元で見るか、遠くから見るかに応じて、検討（遠くから見るものは、明朝体よりもゴシック体が見やすい）
- 色と背景の工夫
 - ・背景色と文字色のコントラストを付ける
→白黒コピーをしても読めるようにする
 - ・見分けやすい色の組合せを使う
 - ・強調部分は色や太字で示す
 - ・背景に模様は避ける
- 文字の配置
 - ・中央ぞろえは避け、左ぞろえなど、一文字目の位置をそろえる
- 文字方向
 - ・子どもの読みやすさに応じて、「縦書きを横書きに」「横書きを縦書きに」変更する
- 音声教材やデジタル教科書、デジタル図書を使用し、読みやすい画面に調整する
- アプリ「UDブラウザ」で、フォントサイズや背景色、行間などを読みやすく調整する
- アクセシビリティ機能のズームやカメラアプリを使って、画面を拡大して文字を大きくする

！ 文字の大きさやフォントなどは、子どもと一緒に見やすさを確認しながら選択することが大切です。

〔フォントによる見やすさの違い〕
 フォントによる違い (MS 明朝)
 フォントによる違い (MS ゴシック)
 フォントによる違い (HG 丸ゴシック)
 フォントによる違い (教科書体)
 フォントによる違い (メイリオ)
 フォントによる違い (UD デジタル教科書体)
 フォントによる違い (UD ゴシック)

〔黒板とチョークの色〕
 白いチョーク 青いチョーク
 赤いチョーク 緑のチョーク
 黄色いチョーク

〔コントラストによる見やすさの違い〕
 読める？ 読める？
 読める？ 読める！
 白黒コピー

〔○見分けやすい色の組合せ（例）〕
 ・白と青 ・黄色と青
 ・白と緑 ・黄色と黒
 ・白と赤 ・緑の明暗
 〔△見分けにくい色の組合せ（例）〕
 ・白と黄色 ・赤と黒
 ・赤と緑 ・赤と紫
 ・緑と茶色 ・濃い青と黒

！ 子どもが自分で操作して、読みやすくするスキルを身に付けるよう、支援することが大切です。

書くことの困難さの背景

書くことの困難さの背景

- ①
文字と音とを結び付けることが苦手
・ 書けない平仮名や片仮名がある
・ 促音や拗音を書き間違える
・ 音を頼りに書こうとすると、音が似ている文字と間違える
- ②
語彙が少なかったり助詞の働きに対する理解が難しかったりする
・ 作文で、「楽しかった」「うれしかった」など限られた語を使い、内容が単調になる
・ 「すごい」「すごかった」「すごくて」など、同じ形容詞ばかり使う
・ 助詞を間違えたり、接続詞を適切に使用することが難しかったりする
- ③
一度に覚えている量が少ない
・ 一文字ずつ黒板を見ながら板書する
・ 文章を口頭で聞いても、すぐに忘れてしまい書き取ることが難しい
・ 文の構成を考えながら書くことが難しく、短い文になる
- ④
文字の形を捉えることが苦手
・ 文字の形が崩れてしまい、読めない字になる
・ ます目の中に文字を収めることが難しく、はみ出したり偏ったりする
・ 「語」を書こうとして、「言」「五」「口」の位置や大きさがばらばらになり、正しい形にならない
- ⑤
鉛筆を持つ、文字を書くなどの手の動きの困難さがある
・ 筆圧が極端に弱かったり強かったりする
・ 「し」「つ」「く」などの曲線がうまく書けず、文字の形が崩れる
・ 文字の形を頭では分かっているが、形が崩れる
- ⑥
書くときの姿勢を保持することが苦手
・ 書いている途中で体が前に倒れたり、片肘をついたりする
・ 机と体の距離が一定せず、紙に顔を近づけ過ぎたり、遠ざけ過ぎたりする
・ 片手で紙を押さえることができず、紙が動いてしまう

具体的な支援方法

特別支援教育指導資料（改訂第2版）
「書く」こと



- ①～⑥
□書く量を調整する
・ 必要な内容やキーワードのみ書き写すようにしたり、重要な項目だけを色分けして、その部分のみ書き写すようにしたりする
・ 板書とリンクした穴埋め式ワークシートを用意する
・ 板書量を減らし、ワークシートやタブレット端末での学習量を増やす
□アプリやデジタルワークシートなどを活用し、タブレット端末上でノートをまとめる ➡ 詳細A
□板書を写真に撮り、ノートに印刷した写真を貼る
□板書を写真に撮り、タブレット端末上でいつでも見られるようにする
□教職員が話を聞き、一緒にまとめながら書く
□教職員が話を聞き、代筆する
□子どものノートのます目を意識して、板書する
□音声文字変換機能を使う ➡ 詳細B
- ①
□促音や長音を動作化して覚える ➡ 詳細C
- ①④
□いつでも確認できるように、平仮名表や片仮名表を置く
- ①④⑤
□文字をなぞる
- ②⑤
□口頭で答えた内容をタブレット端末で録音し、後で文章に起こす
- ③
□考えをまとめやすいように、ワークシートに使用する語句を示す
□板書をタブレット端末で撮影し、写真を見ながら書く
□教職員用の板書ノートを手元に置き、手本として使う
- ④⑤
□書きやすいノートやワークシートなどを使う ➡ 詳細D
□様々な幅の罫線やます目入りなど、使いやすいワークシートを数種類用意し、選択する
□文字の大きさがそろうよう、ガイドとなる線を引く
□文字の形への注目を促す ➡ 詳細E
□解答枠（解答欄）付きのワークシートを使う
□解答欄を大きくする
- ⑤
□補助具を使う ➡ 詳細F
□使いやすい文房具を使う
- ⑥
□姿勢保持の補助具を使う ➡ 詳細G

A アプリやデジタルワークシートなどを活用し、タブレット端末上でノートをとめる

★ポイント★

□入力方法の選択肢を広げる

- ・手書きだけでなく、音声入力やキーボード入力を併用
- ・スタイラスペン（タブレット端末やノートパソコンの画面に文字などを書くためのペン）と手書き補助機能（予測変換）を活用
- ・画面キーボードを活用：ローマ字入力／かな入力／フリック入力

□認知負荷を減らす

- ・シンプルな画面構成
- ・大き目のフォントサイズ
- ・広めの行間設定
- ・色分けやアイコンによる視覚的な整理

□操作のしやすさ

- ・タップ領域を広く設定
- ・誤操作防止のため、不要な機能を非表示

□データの保存と共有

- ・自動保存機能をオンにし、クラウド同期で紛失を防止
- ・教員や保護者と共有できる設定

□音声読み上げによる確認

- ・アクセシビリティ機能の活用

○文字の候補が出るので、確認しながら入力できる
○入力したい文字がどの段なのかが分かれば、入力できる

★実践の流れ（例）★

- ①ワークシートをPDFで配布
- ②タブレットに取り込み
- ③アプリで開き、スタイラスペンや手書きで書き込み
- ④読み上げ機能で確認
- ⑤誤りを訂正
- ⑥クラウドに自動保存
- ⑦教員や保護者と共有



[アプリ等]

○書き込みが可能：カメラアプリ

→①ワークシートや教材をカメラアプリで撮影

②手書きモードやテキスト入力を活用して、写真に答え等を書き込む

③写真を保存

○ノートまとめに使える：Google ドキュメント／OneNote／GoodNotes／Notability

→手書き＋音声録音＋画像挿入が可能

Google Keep→音声入力でメモ、写真の添付が可能

ロイロノート→音声入力も可能

○PDFに直接書き込みが可能：Adobe Acrobat Reader／ギャラリー／kami／おたすけっち（東京書籍）

B 音声文字変換機能を使う

[標準機能の活用]

○Microsoft Word／PowerPoint：「ディクテーション機能」を使う

○iOS：音声コントロール／キーボード音声入力（キーボードのマイクアイコン）／Siri

メモアプリ→オーディオを録音し、録音後に文字起こしを表示する

Voice Memos→録音した音声を、アプリ内で自動的に文字起こししたり、リアルタイムで、文字で表示したりする

○Google：Google ドキュメントで「音声入力機能」を使う

Google Docsで「音声入力」をする

[アプリ等]

○UDトーク（コネクティック）：リアルタイムで文字に変換。学年指定で、該当学年前の漢字を使用

○ロイロノート（LoiLo）：録音機能を使用

○Speechnotes（WellSource - Empowering You）：音声入力をリアルタイムでテキスト化する

★活用例★

○教員の指示や連絡事項のメモ：口頭指示を音声入力で記録

○行事の感想：運動会や遠足の感想文等の作成

○個別の学習記録：学習の様子や感想のまとめ

○自己評価・振り返り：「分かったこと」「頑張ったこと」を音声で記録

○調べ学習のまとめ：調べた内容を音声で入力し、レポートにまとめる

○観察記録：理科の実験や観察結果を音声で記録する

○グループ発表の原稿作成：話しながら原稿を作る

○宿題の提出：音声で答えや感想を入力して提出

！ 音声入力は「書く負担を減らす」だけでなく、「思考を止めずに表現できる」ことも、メリットの一つです。

★ポイント★

□音声で入力し、後で文章に整える

→音声入力は口語（話し言葉）になりやすいため、文章を整える（書き言葉に直す）

□誤変換を修正する

□「書きたいことがある」「書くことが（ある程度）決まっている」ことが前提になる

→書く内容が浮かばない場合は、失敗体験になりやすかったり、「何を話すか考える」＋「話す」＋「確認する」という複数の作業が同時に発生し、負担が大きくなったりする

C 促音や長音を動作化して覚える

○書く前に、動作を付けて促音（手を後ろに引いて「ぴたっ」と止める）や長音（指を横に「すー」と動かす）を確認してから書く

○促音のところで、手を「ぐっと握る」動作などをしながら書く

○長音のところで、反対の手で「腕を伸ばす」動作をしながら線を書く

！ 最初は教師と一緒に確認し、徐々に子ども一人で確認するよう、段階的に取り組むことが大切です。

「読み」と「書き」の関係

- 読む力と書く力は「順序」と「相互作用」があり、どちらかが弱いともう一方にも影響します。
- 書く力は、読む力や話す力を土台にして育ちます。読むことで言葉の意味や文の形を理解し、次に、話すことで表現する練習をして、書くことでその表現を定着させていきます。
- 読むことで語彙や文の構造を学び、書く力の土台ができます。書くことで、自分の文章を読み返し、文法や構成に注意するため、読む力も強化されます。つまり、読むことと書くことは循環しながら、両方を伸ばす力になっています。

D 書きやすいノートやワークシートなどを使う

- 記入量を減らす
 - ・長文記述を避け、短文記入を中心にする
 - ・選択肢やチェックボックスにする
 - ・「○で囲む」「線で結ぶ」「色を塗る」などにする
- 視覚的な手掛かりを増やす
 - ・アイコンやイラストで意味を補強する
 - ・色分けでカテゴリーを明確にする
 - ・キーワードの提示
 - ・書き込む場所を枠囲みや色付けて明確にする
- レイアウトをシンプルにする
 - ・1ページに詰め込み過ぎない
 - ・行間や余白を広めに設定する
- 解答用紙をA4サイズからA3サイズに、拡大コピーする
- フォントと文字サイズを調整する
 - ・本人が読みやすいフォントと文字サイズにする
- 縦書きから横書きへに、横書きから縦書きに変更する
- 書きやすいノートを使う

★ノート選びのポイント★

- ☐ ます目の大きさ
- ☐ 行間の広さ
- ☐ ます目のガイドラインの有無
- ☐ 太めの罫線や色付きの罫線
- ☐ 紙質と色
 - ・ざらざらした紙質が向いている子ども：筆圧が弱い／手指の力が弱い速く書き過ぎて字が乱れる
 - ・滑らかな紙質が向いている子ども：筆圧が強過ぎる／不器用さがあり手の動きがぎこちない

！ノートを選ぶ際は、教師や保護者が「良いと思うもの」を用意するだけでは不十分です。子ども自身の感覚によるため、子どもが選ぶことが大切です。

E 文字の形への注目を促す

- 漢字の構成要素（へんとつくり）を色分けして示す



- 漢字を部首やパーツに分解する

・分解カード

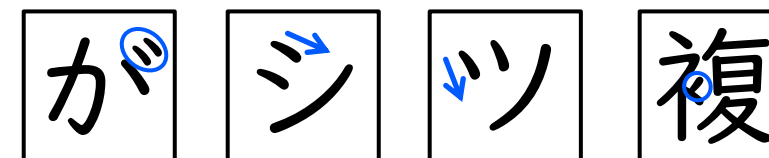


・色分け

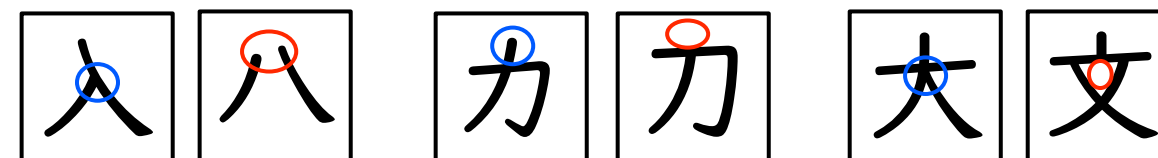


- 間違いやすいポイントに印を付ける

・点の位置や向き



・点画の接し方や交わり方（突き出すか突き出さないか）



- 似ている文字を並べて、違いを探す

例：「め」と「ぬ」／「シ」と「ツ」／「決」と「快」／「a」と「d」／「p」と「q」など

- アニメーションで書き順を表示し、書きながら形の変化を確認する

- ・新・筆順辞典（NOWPRODUCTION）：筆順アニメーションとなぞり機能。音声入力にも対応
- ・筆順漢字辞典（Flipout LLC）：漢字の筆順をアニメーションで表示。なぞり書きも可能
- ・小学生かんじ：ゆびドリル（NEXT BOOK）：字の書き順判定機能あり。正しい順で書くと音でフィードバック
- ・Oska Writing Lite（無料版）：平仮名、片仮名、小1の漢字の構造理解＋書き順サポート。視覚的ガイドあり
- ・Oska Writing（有料版）：小1～中学卒業までの漢字2136字、平仮名、片仮名

- モールやフェルト、紙やすりなどを使って文字を立体的に作り、触って形を確認する



F 補助具を使う

○筆記具の工夫

- ・太めの軸や三角軸の鉛筆
- ・芯が柔らかい 6B、4B の鉛筆→筆圧が弱い子ども向き
- ・芯が硬い H、2H の鉛筆→筆圧が強い子ども向き
- ・シャープペンより摩擦の少ないジェルペンやボールペン
- ・芯折れ防止機能付きのシャープペン→筆圧が強い子ども向き
- ・鉛筆グリップを使って、握りやすく、指の位置を安定させる

○下敷きの工夫

- ・滑り止め付き下敷きを使って、紙が動かないようにする
- ・柔らかい下敷きを使う
→筆圧が安定しにくい子ども向き
- ・硬い下敷きを使う
→手指の力が弱い子ども向き
- ・ざらざらとした下敷きを使う
→鉛筆の動きが振動になって手や脳に強く伝わり、頭の中でイメージしている文字と手の動きが一致しやすくなるため、文字の形を取りやすくなる
- ・紙やすりを使う
→ざらざらした下敷きの代わりに使う。子どもの実態に合わせて、紙やすりの目の大きさを選択する
- ・文字を書くときと、計算をするときで、柔らかい下敷きと硬い下敷きを使い分ける
→文字を書くとき：柔らかい下敷き
計算するとき：硬い下敷き（筆圧が不安定になりやすいので、注意が必要）

○消しゴムの工夫

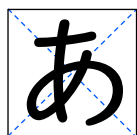
- ・鉛筆と同じ持ち方で使えて、細かい部分を消しやすいスティック型やペン型の消しゴムや、角の多い消しゴム
→ピンポイントで消すことができ、間違えた部分だけを消すことができるため、書き直す量が減る
- ・柔らかい消しゴム→軽い力で消せるため、摩擦が少なく紙を傷めにくい

○ガイドシートの活用

- ・行の幅を示すシート：透明の下敷きに「基準線」「中央線」「上限線」など、必要なガイドラインを、色分けして引く



- ・ますの斜め線ガイドシート：透明の下敷きに斜め線を入れたますを書く



←文字に含まれる斜めの線が
苦手な子ども向き



「使いやすい文房具」



下敷きを使ったときの書き心地を、
子どもと一緒に確認しながら選ぶこ
とが大切です。

G 姿勢保持の補助具を使う

○姿勢を整え、視線が下がり過ぎないようにする

- ・書見台（ブックスタンド）やタブレットスタンド
- ・傾斜台（斜めのデスク）やスロープボード



○姿勢保持用の椅子を使う

- ・バランスチェア：フラチェアー（パシフィックサプライ）／バランスイージー学校用（バランスラボ） など
- ・肘付き椅子→肘が当たると刺激になり、姿勢が崩れたことに気づきやすい

○骨盤の安定や足の安定性を確保する

- ・クッションシート：カガック（丸菱工業）／ムービングクッション（ギムニク）／凸凹いすシートセット（ウチダ）／P!NTSCHOOL (p!nt) など
- ・座面の滑り止め：椅子ずれ防止シート（一歩） など
- ・フットレスト

○背中を支えるクッションで疲労を軽減する

○手首の安定性のサポートで疲労を軽減する

- ・手首を支えるパッドや手首用のクッションなど
- ・アームサポート（机の端に取り付けて、腕全体を支える補助具）

○集中して取り組むための感覚刺激を目的とするクッションや膝掛などを使用する

- ・重みがある膝掛：重いひざかけ（たーとるういず）／ウエイトブランケット（Harkla）
- ・バランスクッション
- ・バランスボード（足踏みタイプ）
- ・ふみおくん（TOSS 教材）
- ・フットローラー（足裏刺激ローラー）
- ・センサリーフットパッド：センサリーパズルマット（ORTOTO）／指圧フットマット（YJSD）
- ・竹踏みや足つぼマット
- ・クッションの中に、スーパーボールを入れて代用

なぞり書きをするときのちょっとした配慮

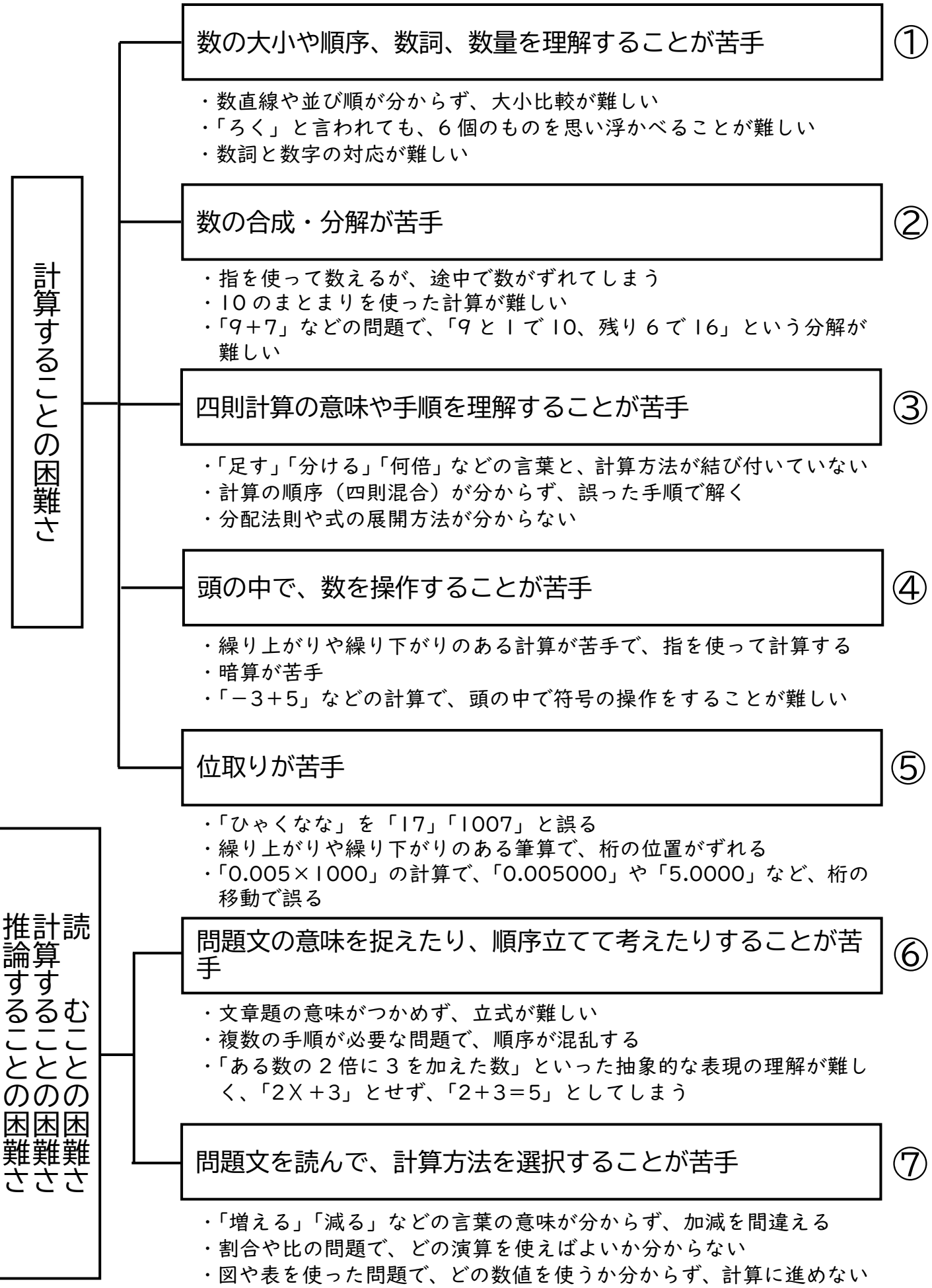
- 手本の文字を薄いグレーで書くと目立たず、子どもが書いた文字が、はっきりと見えます。
- 薄いグレーや薄いパールオレンジ、ピンクのペンで書くと、コピーしたときに色が消えやすくなり、子どもの書いた文字だけが残ります。掲示物として使用する際は、注意したいポイントです。



マインドマップで「書くこと」×「考えをまとめること」の支援

- 伝えたいことはたくさんあっても、なかなか考えがまとまらない子どもに、マインドマップを使ってみませんか？子どもの言葉をキーワードとして示し、関連付けながら視覚的に整理することで、考えをまとめることの支援につながります。
- マインドマップでまとめたものを、生成AIを活用して文章にしてから、子どもの思いに合うように校正することで、書くことの支援にもつながります。

計算することの困難さの背景



A ヒントカードを使う

○視覚的に分かりやすくする

- ・イラストや色分けて「足す」「引く」を示す
- ・色分けに意味を持たせる

(例：係数＝青、変数＝緑)

○手順を簡潔に示す

○情報量を減らす

○「確認できる」目的で使用する

○自分で確認できるようにする

〔ヒントカードの例〕

○数概念

○計算の手順

○九九表

○四則計算を表す言葉

○公式

など

わり算のひっ算			
①たてる	②	③ひく	④おろす
⑤たてる	⑥	⑦ひく	

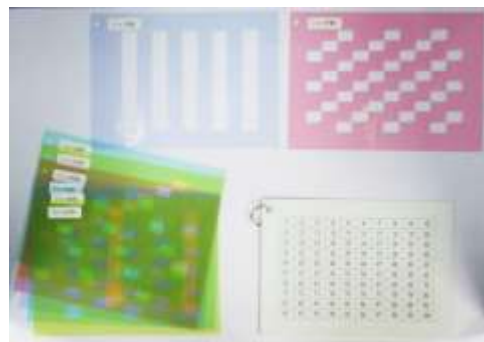
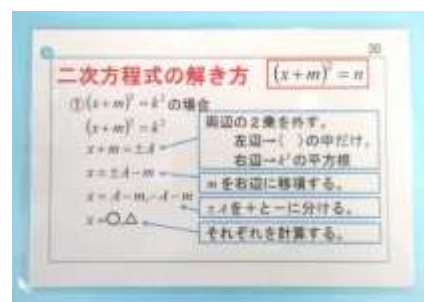
たす +とおなじいみのことば
あわせて ぜんぶで みんなで ふえると もらうと くと(来る) など
ひく -とおなじいみのことば
のこりは へると あと なくなると ちがいは あげると つかうと など

計算の決まり
①左から右へ、順番にする。
②() があるときは、() を先にする。 $(\bigcirc + \Delta) - \square$ $\bigcirc \times (\Delta - \square)$
③+と-がまじった式と、 $\times$ と+がまじった式は、左から右へ順番にする。 $\bigcirc + \Delta - \square$ $\bigcirc \times \Delta + \square$
④+・-と $\times$ ・+がまじった式は、 $\times$ ・+を先にする。 $\bigcirc \times \Delta - \square$ $\bigcirc + \Delta \times \square$ $\bigcirc \div \Delta + \square$ $\bigcirc - \Delta \div \square$

「方程式のチェック」カード

- ☒ () をはずした？
- ☒ 符号を確認した？
- ☒ 移項はした？
- ☒ 符号を確認した？
- ☒ 両辺を割った？

「かけ算をつかうとき」と「わり算をつかうとき」
かけ算をつかうとき：1あたりの数 $\times$ いくつ分＝全体の数
わり算をつかうとき：全体の数 $\div$ いくつ分＝1あたりの数
※「全体の数」が分かっているときは、「わり算」をつかうよ！

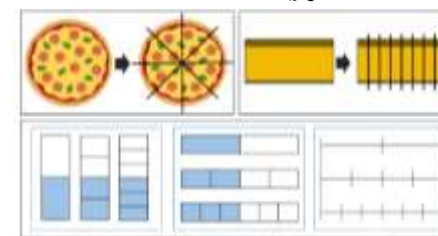


↑ 倍数、公倍数、約数、公約数の確認に使えるカード

B 分かりやすくなるようワークシートを工夫する

○子どもがイメージしやすいイラストを使う

例：分数の表し方



！ 子どもが自分にとって分かりやすいものを選ぶよう、いろいろな表し方をした複数のワークシートを作成することで、誰にとっても分かりやすい授業づくりにつながります。

○絵や図、色分けて数の関係を可視化する

○枠や色で「係数」「変数」を分けるなど、式の構造を可視化する

○位取りが分かりやすくなるよう、線や色で位を分かりやすくする

○まず目付き計算用紙に位を記入する

○1問を複数のステップに分ける

○文章題では、「分かっていること」「求めること」を書く欄を設ける

○問題文を簡潔にし、余計な情報を減らす

○問題量を減らす

○空白を広く取り、途中式を書く欄を確保する

○公式や定義を欄外に記載する

○ワークシートと数え棒、ブロックを併用する

C 計算物差しを使う

○数字の方向を確認する：左から右へ進むと「増える」、右から左へ進むと「減る」

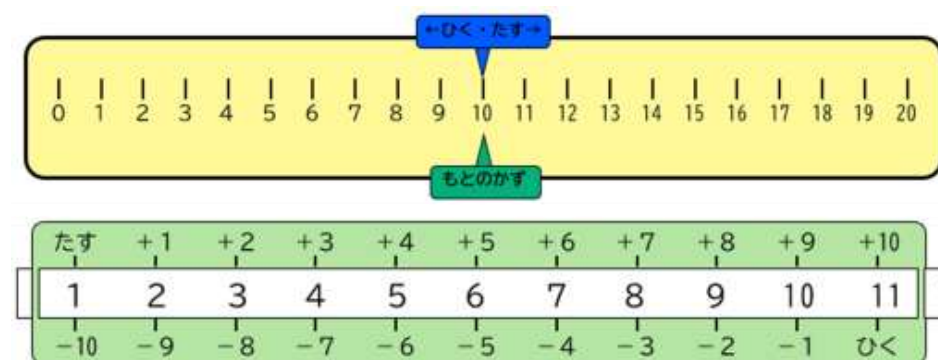
○目盛りの読み間違い防止：細かすぎる目盛りは避ける／色分けやイラストで区切りを強調

○動かす意味の理解：「動かす＝足す／引く」という動作と計算の関係を確認

○確認の習慣：スライダーや指で動かした後、目盛りにしっかり合わせているか確認

○学習段階に合わせる：掛け算や割り算は、慣れてから別の物差しや工夫を追加

○数直線に移行する：計算物差しに慣れたら、数直線への移行を図る



- ↑ ①「たす」「ひく」に元の数を合わせる
- ②「足す数」「引く数」だけ、左右に進む
- ③答えの数を確認する

← 負の数に加え、正の数・負の数の加減法に活用

D 計算記号の意味理解を助ける、動画教材等を使う

- かみ砕いた言葉で説明したり、図や絵で説明したりすることに加えて、動画を活用してイメージしやすくすることで、意味理解を促す
- デジタル教科書の動画を見ながら計算する

〔教材提供・映像コンテンツ集〕

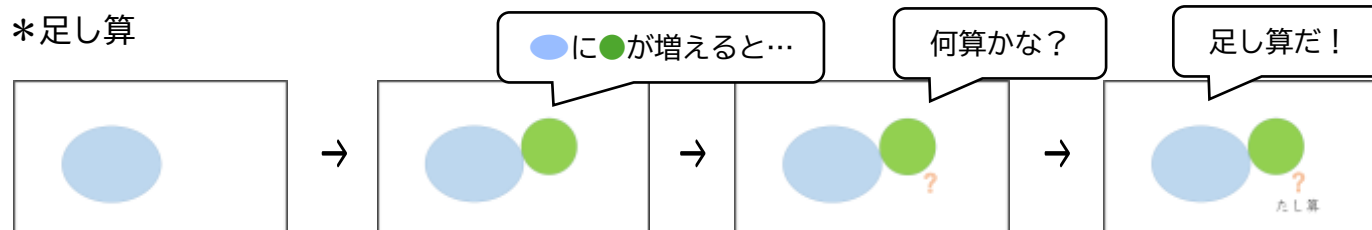
- 啓林館「あかねこ計算スキル」シリーズ（算数計算解説動画）：学年別の動画解説あり
- 大日本図書「算数イメージ動画集」（文部科学省委託）：公式や定理を30秒前後のクリップで説明
- 文溪堂「さんすうらんど（まなびじゅある）」：おはじきやブロックなどを使った動画や教材
- ロイロノート・スクール「素材ライブラリ」：位取りカードや数え棒の画像素材を提供

〔自作動画の例〕

計算の意味をイメージする自作動画

！
子どもの実態に応じて、分かりやすい説明を加えながら使用します。また、伝えたい計算方法（考え方）に応じたイメージになるよう工夫します。

*足し算



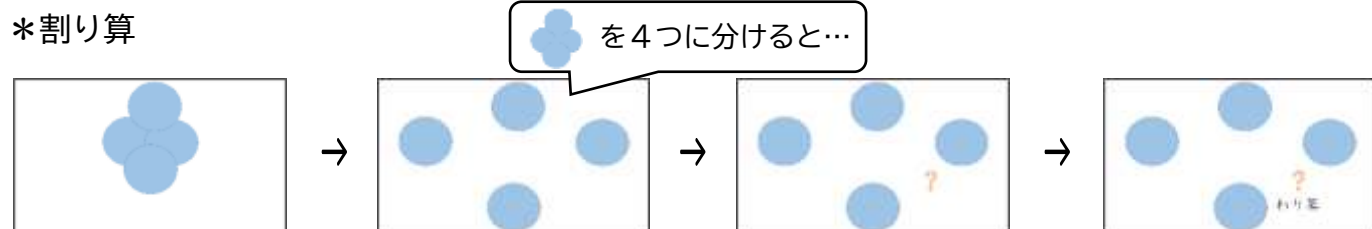
*引き算



*掛け算



*割り算



[4つの計算をイメージしよう](#)

[小学校の先生から御提供いただきました]



E 位取りがしやすいよう、補助線を引いたり補助具を使ったりする

○位取り板や位取り表を使う

- ・直接書き込める位取り表や位取り物差しを使う
- ・位取り板のますの大きさを、ノートのますの大きさに合わせる



○位取り板と位取りができるアプリを提示して、子どもがアナログかデジタルかを選択できるようにする

- ・ロイロノート・スクール「素材ライブラリ」：位取りカード
- ・特別支援教材開発研究所：位取りアプリ（無料）

○位取りがしやすくなるよう枠を記載したワークシートと、各位の単位（大きさ）を表すブロックやタイルを併用する

		100			1
		100		10	1
		100		10	1
1000	100	100	10		1
1000	100	100	10	1	1
千の位	百の位	十の位	一の位		
2	7	4	6		

○一の位から4桁ごとに「/」の補助線を引き、読みやすくする

3 6 5 / 9 1 0 4 / 2 9 8 4

○色付箋を縦に貼り、位の位置を示す



推論することの困難さへの支援

「推論する」とは、「目の前にある情報（事実）を手掛かりにして、事象の因果関係に着目し、事実から結果を予測したり、結果から原因を推測したりすること」です。

〔推論することに関連する力〕

言語理解力：言葉の意味や使い方を正しく理解する力 単語だけでなく、文の構造や言い回し、比喩なども含めて理解する必要がある
例：「雨が降っているから傘を持っていこう」という文を読んだときに、「雨」「傘」「持っていく」の意味を理解し、全体として何を伝えたいのかを把握する
文脈把握力：言葉や出来事の前後関係を踏まえて、意味を正しく読み取る力
例：「彼は泣いていた。試験に落ちたからだ。」など、後の文で説明されている「泣いていた理由」を読み取る 「冷たい人＝感情が薄い」「冷たい水＝温度が低い」など、同じ言葉でも文脈によって意味が変わることを理解し読み取る
抽象的思考力：目に見えない概念や、具体的にないものについて考える力
例：「自由」「正義」などの抽象的な言葉の意味を考えたり、それらを使って議論したりする 「リンゴとオレンジはどちらも果物」など、共通点を見付けて分類する

推論することが苦手な子どもの実態（例）

国語	○「雨が降っていたので、傘をさした」という文から、雨が強いことや屋外であると推測することが難しいなど、場面の状況を把握することや、登場人物の気持ち、言葉の意味などを文脈から推測することが難しい ○「空は高く澄み渡り、彼の心もまた晴れやかだった」などの抽象的な描写から、心情の変化を読み取ることや、筆者が直接書いていない意見や立場、論理展開や主張の背景などを読み取ることが難しい
社会	○「雪が多い地域ではどんな工夫をしているか」という問いに対して、住宅や交通の工夫を想像するなど、地理的条件と生活の関係を推測することや、地理的なデータを読み取ること、地理的な因果関係を分析することが難しい ○「鎌倉幕府が成立した背景には何があるか」という問いに対して、武士の台頭や政治の混乱などを関連付けて考えるなど、歴史的因果関係を理解することや、歴史的な背景を理解することが難しい
算数・数学	○「りんごが3個ありました。2個買ってきました。全部で何個ですか」という問題で、「全部で」という言葉から足し算が必要だと気付くなど、問題文を理解することや、式を立てるための論理的な推論が難しい ○表やグラフから法則性を見付けることや、規則性を見付けることが難しい

算数・数学	○「この形を折り畳むとどうなるか」という空間認識を伴う問題で、結果を予測することが難しい ○証明問題において、どの情報を使ってどのように論理を組み立てればいいかが分からない
理科	○「葉がしおれているから、水が足りない」など、観察結果から原因を推測することや、実験結果を解釈すること、実験の結果から法則を導くことが難しい ○「昼と夜があるのはなぜ」という問いに対して、地球の自転という見えない要因を推測するなど、自然現象の因果関係を理解することや、生物の仕組みの因果関係などを理解することが難しい
外国語	○「Can you help me?」という表現がお願いであることを質問と捉えてしまうなど、会話の意図を理解することや、間接的な表現を理解することが難しい ○「This is my dog. He is very cute.」の「He」が「dog」を指しているなど、指示語を理解することや、文脈から語彙の意味を推測することが難しい ○「He brought a dozen roses to apologize.」という文で、バラの花が謝罪の象徴であることを文化的に推測するなど、文化的な背景を踏まえて理解することが難しい
音楽	○「この曲はどのような気持ちになるか」など、音の高低やリズムの違いを聴き分けて、感情を推測することや曲の雰囲気や推測することが難しい ○「なぜこの部分でテンポが変わるのか」など、楽曲の構成や作曲者の意図を読み取ることが難しい ○ジャズや民族音楽などの背景を踏まえた解釈など、音楽史や文化的背景から楽曲の意味を推測することが難しい
図画工作・美術	○「この絵は何を表しているか」など、色や形から意味を推測することや、作品の意図やテーマを読み取ることが難しい ○「なぜ作者がこの角度から描いたのか」「なぜこの色を使ったのか」など、構図や技法の選択理由を考えることが難しい ○印象派や抽象画など、時代背景や思想を踏まえた解釈など、美術史や社会的背景から作品の意味を読み取ることが難しい
体育	○「なぜ準備運動が必要か」「なぜルールがあるか」など、動きの目的やルールの意味を理解することが難しい ○「なぜこのタイミングでパスを出したのか」「なぜ守備の位置を変えたのか」など、戦術やチームプレーの意図を読み取ることが難しい ○「フォームの改善がなぜ記録向上につながるのか」など、身体の動きと効果の関係を論理的に考えることが難しい
技術・家庭	○「なぜバランスの良い食事が必要なのか」など、生活の工夫や選択の理由を考えることが難しい ○「なぜこの材料を使うのか」「なぜこの順番で調理するのか」など、技術的な手順や生活設計の意図を理解することが難しい ○省エネ設計や持続可能な生活の必要性を、環境や社会の視点から考えるなど、社会的・経済的背景から生活や技術の選択を推測することが難しい

具体的な支援方法

特別支援教育指導資料（改訂第2版）
「算数（数学）における推論する」こと



□視覚的に分かりやすくなるよう、図を示す ➡ 詳細A

□ヒントカードを使う ➡ 詳細B

□見本の提示や部分的、段階的な補助をする

- ・ なぞり書きや視写をする
- ・ 補助的な点や線を示す
- ・ 途中まで図形を描き、続きを描く
- ・ 部分的なトレースや方眼紙を使う
- ・ 形の模写を簡単なワークシートから始める

□実物や具体物を使って、操作や体験を加える ➡ 詳細C

□動画教材やアプリを使う ➡ 詳細D

□関係性を読み取るポイントを示す ➡ 詳細E

□学習内容と日常生活を結び付ける

- ・ 身の回りの時間やお金
- ・ 物の大きさや距離
- ・ 子どもの経験に基づく場面
- ・ 子どもの興味のある題材 など

A 視覚的に分かりやすくなるよう、図を示す

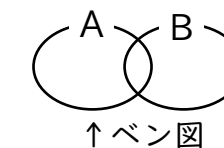
★ポイント★

- 数を丸で表す、文章題を絵にするなど、抽象的なものを具体的なものに近づける
- 手順を示す
- 色で意味分けする（増える＝青、減る＝赤など）
- 色の使い過ぎに注意する（3色程度）
- 意味が分かる配置にする（左右・上下の関連を意識）
- 情報を精選し、シンプルな図にする
- 同じ形式の図を繰り返し使う

！子どもが自分でイメージしやすい絵を描きながら考える方法や、絵や図を描くことが難しい場合に、数種類の絵カードから、問題文に合ったものを選ぶ方法もあります。

〔示し方の例〕

- 矢印図（原因→結果）
- 線分図（大小・差）
- 位置関係図（左右・上下）
- ベン図（共通点・違い）
- 時系列図（前→今→後）

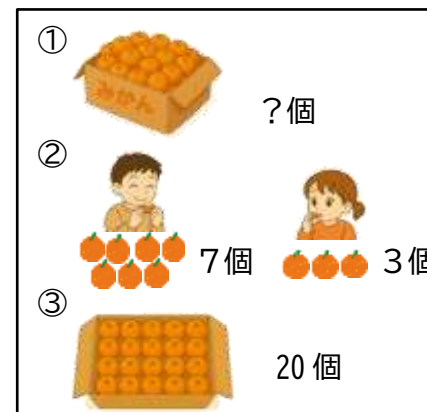


〔各教科の例〕

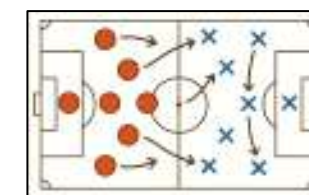
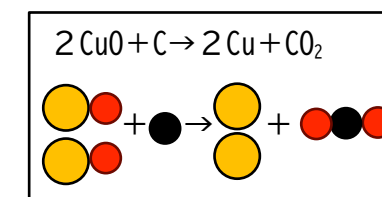
- 国語：登場人物関係図
場面の舞台図や物語の場面構成フローチャート
文の構造（主語・述語）を色分けした図
行動と気持ちを左右に並べた対比図
文章構造のツリー図：序論→本論→結論／主張→根拠→例→結論
- 社会：地理の産業・気候区分を色分けしたマップ
歴史の流れを年代軸で整理した図や昔の暮らし、道具の変化を示す時系列の図
三権分立の図や国際機関の役割をまとめた関係図
流通（生産→流通→販売→消費）や経済（政府・企業・家計の相互関係）の流れを示す図
- 算数・数学：等分図・包含図（割り算の「分ける／いくつ分」）
文章題の絵図や線分図、関係図
→段階に分けて示すと、分かりやすい

例：①みかんが、段ボールに入っていました。
②兄が7個、食べました。妹も3個食べました。
③のこりが、20個になりました。
はじめに、みかんは何個ありましたか。

グラフと表の対応を矢印で示す
関数の変化を矢印で示す
確率の樹形図



- 理科：植物の成長の様子段階図
太陽の動きと影の長さの関係
天気の変化を前線の模式図で整理
水の三態変化（固体⇔液体⇔気体）の模式図
電子配置図や化学平衡の模式図、力の分解図、回路図
力のつり合いを矢印で表す図
- 体育：ゲームのポジションなどチーム配置図
バスケットボール・サッカーなどの作戦ボード
- 技術・家庭：プログラムのフローチャート
アルゴリズムのフローチャート／ネットワーク図
栄養バランスを食品群ごとに色分け
- 英語：文の語順カード（S+V+O+場所+時）
時制の時間軸（過去→現在→未来）
長文の段落構造



B ヒントカードを使う

★ポイント★

- 子どもが自分で選んで使えるようにする
- 授業後も、子どもが自分で使えるようにする
- 何を考えるためのかを明確にする
→「考える視点」を明確にする

例：「理由を探すときは「なぜなら」「そのため」をチェック」

「主張・理由・具体例を3色でマークしよう」

「分かっている数字を○で囲む」

- 図や記号・色分けで示す
- 図はシンプルにする
- 色は意味を持たせて使う
- 「なぜ？」より「どうやって？」を示す
- 考える手順を段階的に示す

例：①問題を分類する

②図に写す

③式を決める

- 情報は最小限にし、ポイントを端的に示す
- 教科が違っても「カードのルール」は共通にする

例：手順は必ず「①→②→③」で、同じ色分け、同じアイコン

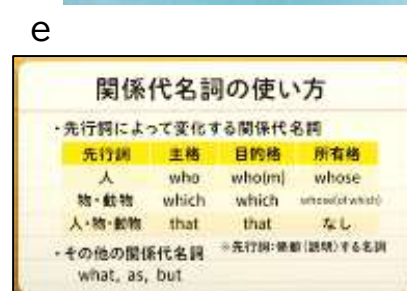
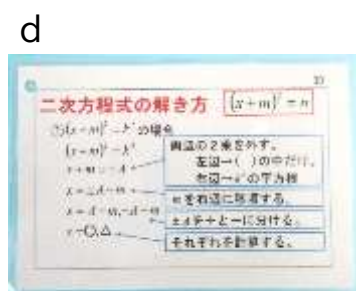
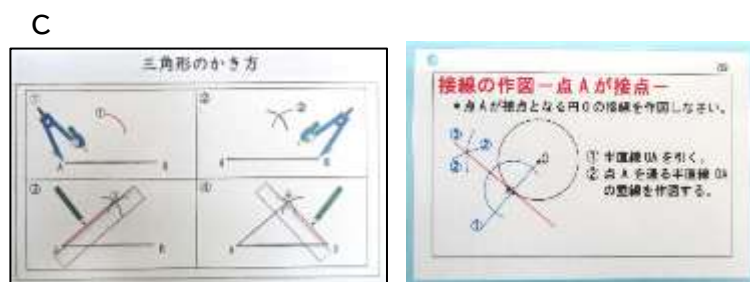
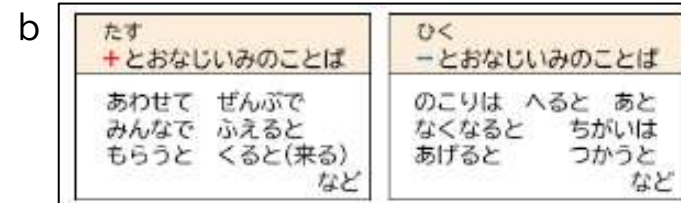
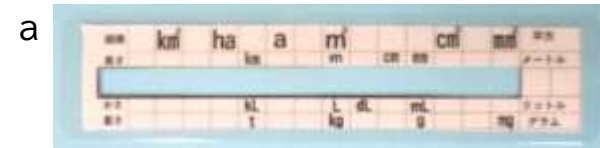
- 具体例を入れる

〔ヒントカードの例〕

- 敬語の種類分類図（尊敬語・謙譲語・丁寧語）
- 古典文法の活用表
- 地図記号の一覧表と実際の写真の対応図
- 単位換算表（a）
- 計算を表す言葉（b）
- 作図の仕方（c）
- 三角形・四角形の分類表
- 立体の展開図と完成図
- 定義や公式（d）
- 生態系の食物網の図
- 化学反応の模式図
（原子モデルを丸で示す）
- 人体の器官相関図（血液の流れ）
- 比較級・最上級の構造
- 関係代名詞・分詞構文の構造図（e）

！ 始めは、教師と一緒に使いながら、使い方や使う場面などを身に付けていきます。徐々に教師の支援を減らしながら、子ども自身で使えるようにします。

！ 子どもにとって見やすいもの、活用しやすいものにすることが大切です。どのような示し方が分かりやすいか、子どもに確認しながら作成します。



C 実物や具体物を使って、操作や体験を加える

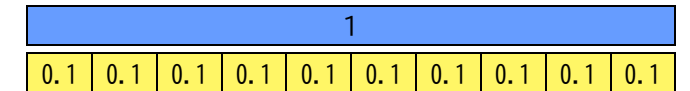
★ポイント★

- 段階的な支援を行う：①実物／②具体物（模型・図・カードなど）／③半具体物（表・概念図など）／④抽象（文章・思考・推論）

- 「比べる」「並べる」「分類する」などの操作を伴う
- 複数の感覚（視覚・触覚・聴覚）を使う
- 結果が見えるようにする
- やり直せるようにする

〔各教科の例〕

- 国語：登場人物の表情イラストや「気持ちカード」を並べて選ぶ
場面ごとに絵カードを並べて、順序を確認する
主張・理由・例を色分けカードで机の上に並べる
文章の段落ごとに内容をまとめた付箋を貼り、並べ替えて要約する
- 社会：模型ブロックで町を再現し、地図と比較する
歴史上の出来事カードを時系列に並べ、矢印で因果関係を表す
気候区分カードを地図に貼り付けて比較する
模擬投票を実施する
- 算数・数学：小数の学習で、0.1の紙テープをつないで1にする



分数の学習で、ピザ模型や折り紙で「分ける」操作をする

図形の学習で、立体模型を使う



！ 身近にある物を使うとことで、完成のイメージを持ちやすくなります。

↑お菓子の箱を切り分け、展開図の学習に使う

かさの学習で、1L容器と1dL容器を使って、水を入れたり分けたりする

比例・比率の学習で、水の量を変えたペットボトルを比較する

グラフの学習で、ブロックを積み上げて確認してから棒グラフにする

確率の学習で、実際にサイコロやカードを使って結果を記録する

- 理科：化学反応の様子を、原子模型（球）で反応前後を組み替えて確認する

骨格模型や臓器模型を触って位置関係を確認する

ペットボトルと風船で肺の模型を作り、動きを体験する

- 図画工作・美術：絵の具を実際に混ぜて結果を確認する

写真カードを並べてバランスを確認し、構図を考える

- 体育：骨格模型を触って動きを確認する

- 家庭：食品カードを分類して栄養バランスを確認する

- 英語：時間軸カードに動詞カードを置いて、時制の変化を確認する

ロールプレイで実際にやり取りを体験する

単語カードを並べ替えて文を作る

操作を伴う学習に使える教材

- 日本地図パズル
- 世界地図パズル
- 数字ブロック
- 100玉そろばん
- 分数パズル
 - ・はじめての分数パズル（くもん出版）
 - ・ラーニング分数パズル（チャイルド社）
 - ・算数ブロック（キアーズ）
 - ・分数パズル 分数タイルセット（HST factory）
- 立体模型
 - ・いろいろな三角形と四角形（ヒシエス誠文社）

など

D 動画教材やアプリを使う

- 学校教育用れきはく動画コンテンツ（国立歴史民俗博物館）
- GeoGebro：計算や数直線・図形の操作、グラフを作成するアプリ
- Desmos：無料のウェブ関数電卓
- 電卓（無料のウェブ電卓）
- PhET Interactive Simulations：物理、化学、生物、地球科学、数学で使えるシミュレーションアプリ
- Teach U（特別支援教育のデジタル教材サイト）
- ONITS（教職員支援機構）・動画教材リンク集



E 関係性を読み取るポイントを示す

★ポイント★

- 何と何の関係を示すかを、明確にする
例：主語と述語／人物の心情／状態の変化 など
- 文章の中の「手掛かり」を色分けする
例：量／時間 など
- 関係を表す言葉を示す
 - ・原因・結果：～ため／～ので／～だから
 - ・比較：～より／～と比べて
 - ・時間：前に／後に
 - ・構造：分けると
 - ・全体：まとめると
- 関係性を読み取る時の思考の流れを可視化する
例：文章題→①登場人物・物を囲む
②関係の種類カードを選ぶ
③図に表す（線・丸・矢印）
④図を見て答える

理科→①変化したものは？

②変化した理由は？

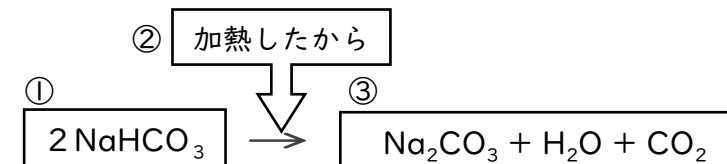
③その結果どうなった？

例：化学分解（炭酸水素ナトリウムの加熱）

①変化したものは？

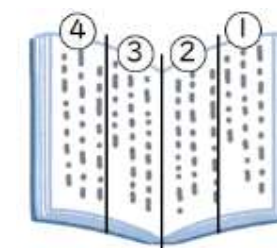
②変化した理由は？

③その結果どうなった？



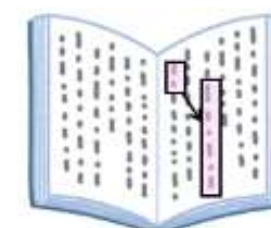
〔文の意味処理の支援例〕

- 文の一部を5W1Hに置き換えた質問をする
- 主語と述語を入れ替えた質問をする
- おおまかな意味のまとまりを示す
→・段落ではなく、文章量を基準にする
- それぞれのまとまりについて、要点を5W1Hに置き換えた質問をする
「○○は、何で、どんな△△ですか？」



〔文と文のつながりの理解の支援例〕

- 代名詞・指示代名詞の示す言葉を把握する
→・「近く」から「遠く」へ
・「単語」から「文」へ
- 離れたところにある主語と述語の関係を示す
→・マーカーや囲み線で視覚的に示す
・色や線を使い分けて示す
- 原因と結果を示す文や、意味と意味のつながりがある文の推論過程を示す



粗大運動（大まかな動き）の苦手さへの支援

〔粗大運動に必要な力〕

①身体を支える力や長時間動く力（筋力・持久力）
身体を支える力（姿勢保持・安定性）：立つ、座る、しゃがむなどの姿勢を安定して保つ力 長時間動く力（持久力・筋持久力）：一定時間動き続けるための体力や筋力
②両手・両足を連携させて動かす力（協調運動）
例：ボール投げ→片手でボールを持ち、反対の手でバランスを取る（両手の連携） 腕を振る動作と足の踏み込みのタイミングを合わせる（腕と足の連携） 目目的を見ながら手を動かす（目と腕の連携）
③静止・動的な姿勢保持の力（バランス力）
静止姿勢保持の力：動かずに同じ姿勢を保つ力。体幹や筋力、バランス感覚が関係 動的姿勢保持の力：動いている最中に体がぐらぐらしないように、バランスを保つ力
④素早く動く、タイミングよく動く力
素早く動く力：すぐに体を動かす反応の速さや、瞬間的に力を出す能力 タイミングよく動く力：「今だ！」という瞬間に合わせて体を動かす力。リズム感や予測力も関係
⑤体の傾きや回転を感じる力（平衡感覚）
平衡感覚：体がどの方向に動いているか、傾いているか、回っているかを感じて、転ばないように体を支える力。体がぐらぐらしないように、自分で気付いて調整する力
⑥関節や筋肉の動きを感じる力（固有感覚）
固有感覚：目で見なくても「今、腕が上がっている」「足が曲がっている」と自分の体の動きを感じ取る力。自分の体がどう動いているかを、体の中で感じる力
⑦目で見た情報を使って身体を動かす力（視覚と運動の協応）
視覚と運動の協応：見たものに合わせて、体をちょうどよく動かす力。「見る→考える→動かす」の流れがスムーズにできる力 例：ボールをキャッチする→目でボールの位置や速さを見る 脳が「どこに来るか」を予測する 腕や手をちょうどいいタイミングで動かす
⑧先を予測して、どのように動けばよいかを考える力（予測的運動計画）
予測的運動計画：これから何が起こるかを予想して、体の動きを準備する力 目で見た情報や過去の経験を基に、「次にどう動けばいいか」を頭の中でシミュレーションして、体を動かす準備をする力
⑨自分の身体の位置や動きを空間の中で把握する力（空間認知能力）
空間認知能力：自分の体が今どこにあって、どんなふうに動いているかを感じる力 目で見た情報や体の感覚を使って、「体の位置・向き・動き」を頭の中でイメージする力

粗大運動が苦手な子どもの実態（例）

教 科 学 習	○ボールを投げる、キャッチする、跳び箱を跳ぶ、縄跳びなどが苦手 ○バスケットボール、陸上競技などのより高度な運動が苦手 ○マット運び、器具設置などの準備作業で、動きがぎこちない ○ダンス、手拍子など、リズムに合わせて体を動かす活動が難しい ○チームプレーが難しく、仲間との協力がうまくいかないことがある ○合奏や合唱での立ち位置移動、指揮に合わせた動きが苦手 ○大きな紙に描く、立体作品を作るなど、体全体を使う作業が苦手 ○虫取りなど、外での観察活動や体験学習で動きがぎこちない ○工具の扱いやミシン操作など、手と体の連動が必要な作業が難しい ○くわを使うなどの畑作業が苦手 ○美術、書道、家庭などの選択科目では、大きな動作を伴う作業が難しい ○ドリルやハンマーなどを使う際に、力が入り過ぎたり足りなかったりする ○プレゼンテーションや発表で、立って話す、指し棒を使うなどの動作が不自然になる ○職場体験やインターンシップで、体を使う作業に不安がある
学 級 活 動 ホームルーム活動 委員会活動 部活動 等	○文化祭や行事の準備で、大道具の運搬や装飾の設置が難しい ○体育祭や合唱コンクールなど、集団での動きが求められる場面であまりうまく動くことが難しい ○校外学習など集団での整列や移動の際に、列を乱してしまうことがある ○校外学習や宿泊行事での荷物の持ち運びや集団行動が負担になる ○運動部への参加が難しい
日 常 生 活	○鬼ごっこやドッジボールなど、運動量の多い遊びに参加しづらい ○椅子にじっと座っているのが難しく、集中力が途切れやすい ○教室内の移動で、机や椅子にぶつかりやすい ○転びやすい ○階段の昇降が不安定。荷物を持った状態だと特に不安定になる ○上靴の履き替えでバランスを崩しやすく、時間を要する ○制服の着脱（スカート、ズボン、ネクタイなど）でバランスを崩しやすい ○トイレの出入りでドアの開閉や衣服の操作に苦勞する ○校舎内の移動（階段、廊下）で、スピードについていけず、遅れがちになる ○自転車でバランスを取ることが難しい
朝 の 準 備 帰りの支度	○ランドセルの持ち運びが重くてバランスを崩しやすい ○ロッカーや棚の出し入れて、物を落としたり、ぶつけたりすることがある
清 掃 係 活 動	○机や椅子の移動が不安定で、周囲にぶつけてしまうことがある ○モップやほうきなどの清掃用具の扱いでは、力加減が難しい ○掲示物の貼り替えなど高い場所の作業でバランスを崩しやすい
給 食 昼 食	○配膳の際にトレーを持つ動作が不安定で、こぼしてしまうことがある ○食器の片付けで、運搬中に落とすことがある

具体的な支援方法

特別支援教育指導資料（改訂第2版）
「運動」



□動画を使う ➡ 詳細A

□動きやリズムを言葉で説明する ➡ 詳細B

□動きを分解し、スモールステップで練習する ➡ 詳細C

□補助具を使う ➡ 詳細D

□恐怖心がなくなるような環境を設定する

- ・安全な床材を使用（マットやクッションで転倒時の痛みを軽減）
- ・段差や高さを低く設定（跳び箱や平均台は低めからスタート）
- ・広いスペースを確保（周囲に障害物を置かない）
- ・視覚的な安心感を与える（境界線をテープで明示、色分け）
- ・時間の確保（本人のペースで取り組める時間を確保）
- ・サポート役を配置（教職員が近くで見守り、必要時に支える）

□実態に応じた課題を設定する

- ・レベル別に挑戦できる場の設定
- ・ダンスの動きの単純化
- ・個別の到達目標の設定

□見本となる友達と一緒に練習する（子ども同士の支え合いや励まし合い）

□休み時間に友達と遊びながら練習する

□ゲームやゲーム感覚で取り組める活動を設定したり遊びの中に運動を取り入れたりする

□いろいろな運動ができる場や個々の技能に応じて楽しむ時間を設定する

□モチベーションを高めるよう、技能面以外のことを称賛する

A 動画を使う

★作成時のポイント★

□動きのポイントが伝わりやすい方向から撮影する

例：跳び箱→手をつく位置が分かるように、横から撮影する

脚の開き方が分かるように、前から撮影する



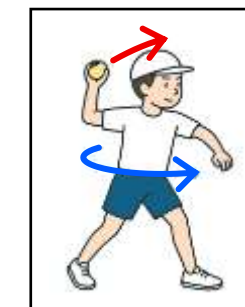
□「どこに注目すればいいか」が分かりやすい短い動画を使う

□言葉による説明を加える

□体の軌道や視線の向きを「線」で示す

例：ボール投げ→腕や体の動き、ボールの軌道を矢印や点線で示す

投げる方向に矢印を付ける



□「どこをどう動かしているか」が分かるように、前・横・後ろなど複数の角度から撮影する

例：縄跳び→横（腕の振り）＋前（跳ぶリズム）

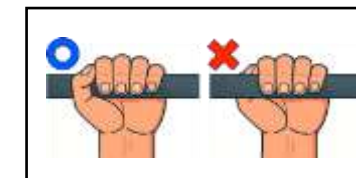
マット運動→横（体の曲げ）＋後ろ（足の動き）

□良い例と悪い例の両方を撮影する

例：跳び箱や走り幅跳び→良い踏み切りと悪い踏み切り

鉄棒→正しい握り方と誤った握り方

福祉科の介護実習→良い姿勢と悪い姿勢



□模倣しやすくする

→・部屋や体育館の背景をシンプルにする

・動作を大きく、ゆっくり、分かりやすく示す

□動きの「目的」も短い説明や字幕で示す

例：「ボールを前に投げるために、腕を後ろに引くよ」

「バランスを取るために、手を広げるよ」

★活用時のポイント★

□授業中に、自分で何度も見ることができるようにする

□必要なタイミングで一時停止して、説明する

□一時停止しながら動きを一つずつ区切って示す

□スロー再生やコマ送りをを使う

□繰り返し視聴できるようにする

→・タブレットに動画を入れて、練習の前に必ず確認

・家庭学習でも視聴できるように共有

□補助線や印などを付けた静止画像を併用し、動きのポイントを分かりやすく伝える

〔活用場面〕

○見本

○振り返り（全体で・個別で）

！ 子ども自身の動きを撮影して、練習や振り返りなどに活用することも効果的です。

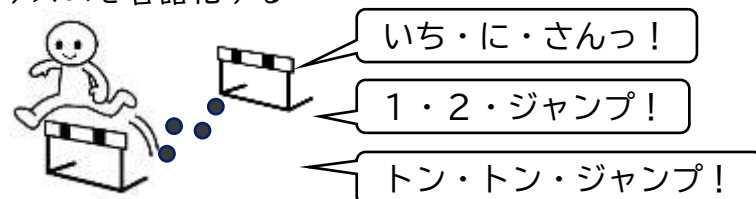
B 動きやリズムを言葉で説明する

★ポイント★

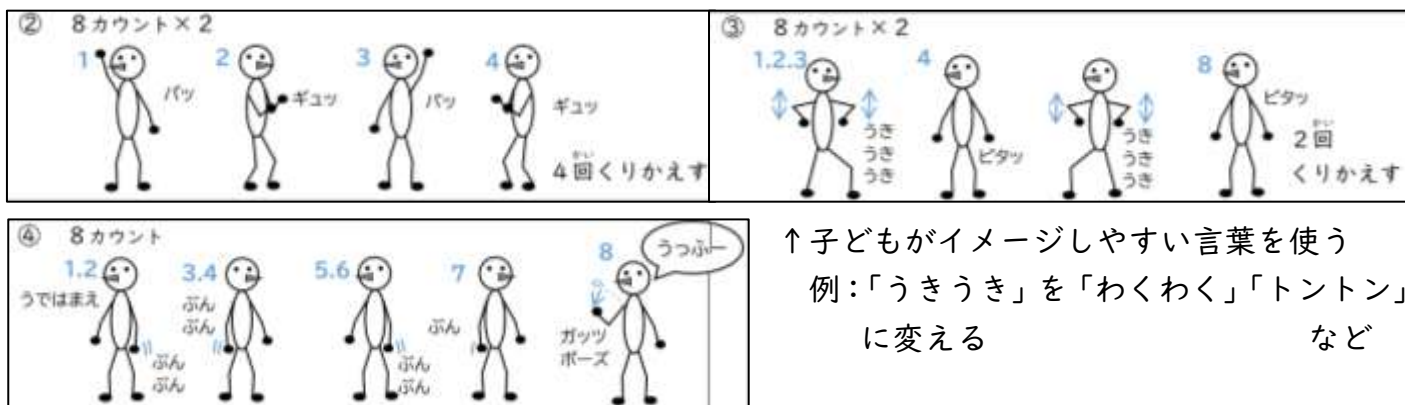
□子どもが動きをイメージしやすい言葉を使う：動きに擬音語や擬態語を付ける
動きやリズムに名前を付ける

- 子どもが自分で言いやすい表現にする
- 言葉は短く・単語で・一定のリズムにする
- 動きに合わせて声を出す
- 動作を「分けて」言語化する

○ハードルの例：リズムを言語化する



○ダンスの例：動作を「分けて」言語化する



↑子どもがイメージしやすい言葉を使う
例：「うきうき」を「わくわく」「トントン」
に変える など

C 動きを分解し、スモールステップで練習する

- 簡単な動作から始める
- 子どもが覚えやすいパートから練習する
- 手の動き、足の動きなど、部分に分けて練習する
- スモールステップで練習できる表を作成する

！「B 動きやリズムを言葉で説明する」と組み合わせると、効果的です。



←前奏・Aメロ・Bメロ・Cメロに分け、言葉での説明を加える

↓足の動かし方に絞る



D 補助具を使う

★ポイント★

- 補助具の目的を明確にする
例：踏む場所を分かりやすくするために黄色マットを使う
足を置く順番を見えるようにするためにマーカーコーンを置く
転んでも痛くないようにクッションを敷く
- 補助具を子どもが選べるようにする
例：「黄色と赤、どちらのマットが分かりやすい？」
「丸マーカーと矢印、どちらが使いやすい？」
「今日はラダーにする？マーカーにする？」
- 使い方のモデルを示す
- 動作を分割して補助具を配置する
例：跳び箱→助走のライン+印付き踏切板+手をつく位置
- 視覚的に分かりやすい色や形を使う
例：踏む場所は黄色、止まる場所は赤
足置きマーカーは丸、方向は矢印
手をつく位置には大きな×や□を置く
- 安全に使用できる補助具を選ぶ
- 補助具を段階的に外す
例：跳び箱→印付き踏切板→テープの印→印なしで挑戦
- 補助具と「言葉のリズム」を組み合わせる
例：色付き踏み切りマットを踏む瞬間に「トン！」
カラーマーカーの横で「いち・に・さん！」



〔補助具等の例〕

- バランス・姿勢を安定させる補助具：バランスクッション（ディスク）／バランスボード
- 跳び箱に使える補助具：ソフト跳び箱（ウレタン製）／印付き踏切板
スロープ型マット
- ハードル走に使える補助具：ミニハードル／軽量ハードル
- ダンス・リズム遊びに使える補助具：リズムスティック（棒）／カラーリボン
→手の動きの方向性（上・横・回す）が見える
- ボール運動に使える補助具：スポンジ製ソフトボール／低反発ボール
- 鉄棒に使える補助具：鉄棒くるりんベルト（TOSS 教材）／鉄棒補助パッド（エバニュー）
逆上がり練習補助ベルト（TOEL LIGHT）／逆上がり補助板（TOEL LIGHT）
- 身体の動きを整理しやすくする補助具：ミラーボード（鏡）／ラダー（ステップ用はしご）
カラーテープ（床に貼る線）
- 安心感を高める補助具：滑り止め付き軍手や手袋／クッションマット
- 学校生活場面における工夫
 - ・給食で食缶などを運ぶときに、手に力が入れやすいよう、滑り止めシートを小さく切ったもので食缶の持ち手を包む
 - ・落としやすいものは、籠の中に入れて運ぶ



微細運動（細かな動き）の苦手さへの支援

〔微細運動に必要な力〕

①物に触った感触に気付く力（触覚）
触覚：手や指で感じる感覚。手で触ったときに、硬い・柔らかい・ざらざら・つるつるなどの違いに気付く力 影響すること：物をちょうど良い力加減で持つ／手元を見なくても、触っただけで形や素材が分かる／細かい作業で、指先の動きを調整するなど
②手や指の動きや位置を感じる力（固有感覚）
固有感覚：今、自分の手や指がどこにあって、どう動いているかを感じる力 手や指の位置、動き、力の入れ具合を、目で見なくても感じ取る力 影響すること：手元を見なくてもスムーズに動かす／力加減をうまく調整する／細かい作業を正確にする／作業のスピードと集中力／姿勢の安定 など
③手や腕の力
細かい作業を正確に、安定して行うための基礎的な筋力。手先を動かすときに、ちょうど良い力で動かせるように支える力
④利き手を安定して使う力
手先の細かい作業をスムーズに行うための「主役の手」をしっかりと使える力。いつも使う手（利き手）を、ぶれずに、正確に動かせる力
⑤スムーズに指先を細かく動かす力
指先の動きをコントロールする力。指を思った通りに、滑らかに、正確に動かす力 影響すること：指を速く、ゆっくり、強く、弱くというように、細かく調整して動かす 目で見た情報や、触った感覚、手の位置の感覚などと連携して動く 細かい作業をスムーズに、疲れず行う など
⑥見たものに合わせて手を動かす力（目と手の協応）
目と手の協応：目で見た情報を基に、手や指をちょうど良く動かす力。目で見た位置や形、動きなどの情報を脳で処理して、手や指を正確に動かす力
⑦どのように動かすかを考え、順序立てて実行する力（運動計画／実行機能）
運動計画／実行機能：どのように動かすかを頭で考えて、順番に手や指を動かす力 「何をするか」「どう動かすか」「どの順番ですか」を頭の中でイメージして、実際に手を動かす力 目で見た情報や、過去の経験を基に、動きを計画して実行する力
⑧文字の配置など、紙面上での位置関係や形を理解する力（視空間認知）
視空間認知：見たものを正確に再現する力 目で見た情報を基に、形や位置、向き、間隔などを頭の中でイメージして、手を動かす力

微細運動が苦手な子どもの実態（例）

教 科 学 習	○鉛筆の持ち方が不安定 ○漢字練習や計算ドリルで、まずに収めて書くのが難しい ○はさみやのり、テープ、絵の具の筆などの道具をうまく使えない ○折り紙や工作などの活動で、細かい折り目や切り取りが難しい ○細かい描写や色塗りが苦手 ○鍵盤ハーモニカやリコーダーの指使いが難しい ○楽器演奏で指の動きが追いつかず、リズムがずれる ○試験管、ピンセットなど実験器具の扱いが不安定 ○釘打ちやミシン操作、包丁の使い方などが難しい ○タブレットの操作が苦手で、ＩＣＴ活用に遅れが出る ○筆箱の整理や文房具の扱いが苦手で、授業中に物を落とすことが多い ○ネジ締め、はんだ付け、配線作業などで手先がうまく動かない ○図面通りに部品を配置、加工することが苦手 ○種まきや苗の植え付けで、種をこぼしたり苗を傷付けてしまったりする ○職場体験で、レジ操作や書類記入などの細かい作業に苦勞する ○職場体験で、手順通りにきれいに貼る、詰めるなど、ラベル貼りや袋詰め作業が苦手
学 級 活 動 ホームルーム活動 委員会活動 部活動 等	○掲示物の作成やプリントの配布、記録係などでの細かい作業が苦手 ○学級日誌の記入や黒板の文字を書くなどの場面で、字が読みにくくなる ○文化祭や体育祭の準備で、装飾づくりや道具の組み立てなどの細かい作業が難しい ○運動会で、鉢巻きがうまく結べない ○係活動で、掲示物の作成や配布物の折り畳みなどがうまくできない
日 常 生 活	○上靴や靴の履き替えに時間を要し、移動が遅れる ○靴ひも結ぶことが難しい ○名札やボタンの付け外しが難しい ○教科書やノートの整理が苦手で、必要なものをすぐに取り出せない
朝 の 準 備 帰りの支度	○連絡帳の記入や提出物の準備に時間を要し、教員の指示に追いつけない ○ランドセルの開け閉めが苦手 ○持ち物の整理やかばんへの収納が苦手
清 掃	○雑巾を絞る、机を拭く、ほうきを使うなどの作業が苦手 ○掲示物の貼り替えや配布物の折り畳みなど、細かい作業が苦手
給 食 昼 食	○配膳で、お玉やトングをうまく使えない ○箸やスプーンの使い方が不安定で、食べるのに時間を要する ○牛乳パックを開ける、ストローを挿すなどの動作が難しい ○食器やトレイの持ち方が不安定で、こぼしてしまうことがある ○弁当の包みを開けることや、食べ終わった後に包むことが苦手

具体的な支援方法

特別支援教育指導資料（改訂第2版）

[「動作」](#)



□使いやすい道具を使う ➡ [詳細A](#)

□デジタル教材を使う ➡ [詳細B](#)

□課題の提示方法を工夫する ➡ [詳細C](#)

□スモールステップで取り組む

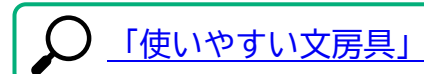
- ・はさみ：はさみの使い方を細分化して教える／線の色や太さを変える
- ・靴ひも：ひもを変えて手順を示しながら練習する
- ・ボタン：大きいボタンを使う／ボタンと穴の色をそろえ、視覚的に分かりやすくする
- ・折り紙：大きい紙を使って折り紙の練習をし、慣れたら通常の大きさにする など

□ゲーム感覚で取り組んだり、遊びを通して練習したりするなど、機会を確保する

□子ども同士でフォローし合う活動にしたり、助け合う環境づくりをしたりする

A 使いやすい道具を使う

○ユニバーサルデザインのはさみや定規、コンパス、分度器などを使う



○定規を磁石や耐震マット（ゲル）を使って、軽い力でも固定できるようにする

○箸の代わりにスプーンやフォーク、ばね箸を使う

○結ばなくてもよい靴ひもやマジックテープの靴を使う

○ピンセットや tong で代用する

○大きめの針を使う

○自動糸通し器や糸通しが不要な針を使う

○穴をふさぎやすいリコーダーを使う：Recorder+（Nuvo） など

○リコーダーの穴をふさぎやすくする

- ・ソプラノリコーダー用演奏補助シール ふえピタ（アイデア・パーク）
- ・魚の目保護用パッドを貼る
- ・穴の周りを木工用ボンドで囲む（乾くと厚みが出る）



B デジタル教材を使う

★ポイント★

□最初は「タップだけ」でできる教材から始め、タップ→ドラッグ→スワイプ→ピンチ操作の順で難易度を上げる

□ボタンやタッチ領域が「大きく・見やすい」教材を選ぶ

例：大きなタッチボタン／色分けされていて押す場所が明確／画面上の余白が多いデザイン

□タブレット端末の設定を調整し、操作ミスを防ぐ

例：タップミスが起きやすい場合は、タッチ感度を調整する

画面回転を防ぐため、ローテーションロックをオンにする

□タブレット端末の置き方を工夫する

例：スタンドを使って、手首を机につけたまま動かせる傾きにする

滑り止めマットを敷く

□子どもが、操作が難しい場合は、教職員が操作することで、操作することと理解することを分ける

・教職員が操作し、子どもは観察する。その後で、子どもが操作して再現する

・操作が難しい場合は、教職員が代わりに操作して、子どもに答えだけ言ってもらう

□画面内の情報量を精選する：画面をスライド表示／手順を一つずつ見せる

□教科書やノートを使う場合は、タブレットと重ならない配置にする

□実物教具での補助と組み合わせる

□「紙の作業」への移行を支援する

例：デジタル教材を活用し、紙媒体で1問だけチャレンジ

図形の確認をデジタル、作図は紙で、などの役割分担

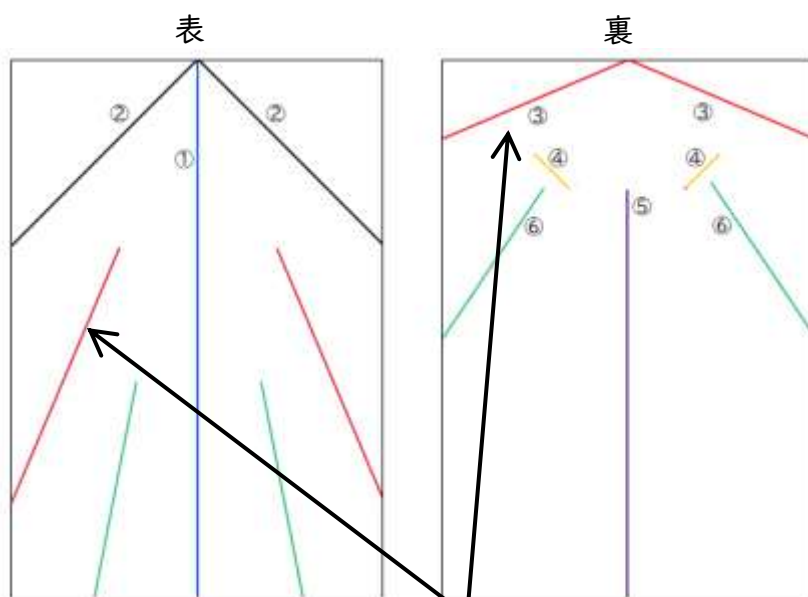
□使う時間の長さを調節する

例：図形操作（展開図の回転など）は、「見て学ぶ時間」を入れる

C 課題の提示方法を工夫する

- 実態に合わせて作業を設定する
- 順番や場所が分かりやすいよう、記号を使う
- 色分けで手順を示す（赤→青→緑の順で貼るなど）
- 課題を分割する
- 切る場所が分かりやすいよう、折り目を付けたり、補助線を引いたりする
- そのままノートに貼れるサイズにするなど、切る必要をなくす
- 切る作業を簡単にする
 - ・あらかじめ切り込みを入れておく
 - ・厚紙ではなく薄い紙を使う
 - ・切る部分を色で強調する（視覚的手掛かり）
- 貼る位置にガイド線や枠を印刷しておく

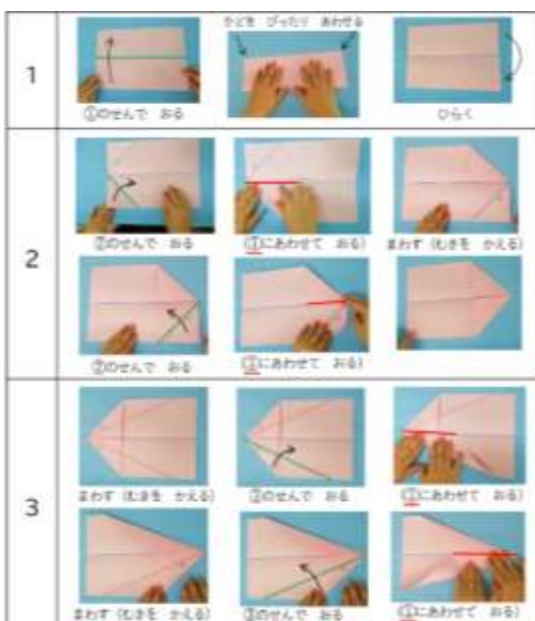
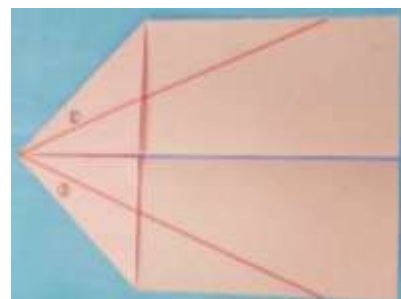
〔紙飛行機の作り方の例〕



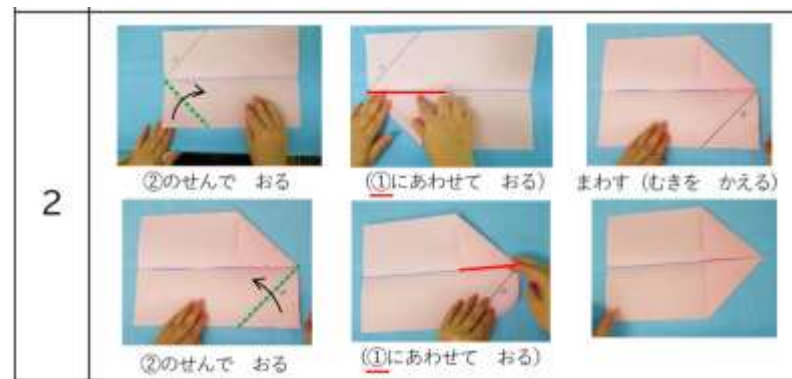
②を折ったら、表と裏の赤のガイドライン③がつながる→

工夫した点

- 全て谷折りにする
- 色分けで手順を示し、番号を付ける
→番号は、出来上がったときに見えなくなる位置に付ける
- 折り目にガイド線を引く
→折ったときに、ガイド線がつながるようにする



- ガイド線を印刷した用紙を使って手順書を作る
- 「回す（向きを変える）」「裏返す」など、詳細に示す



- 作り方動画と組み合わせて使う

[紙飛行機の折り方](#)



「ユニバーサルデザイン」と「インクルーシブデザイン」

ユニバーサルデザインは、1990年代から「誰もが使いやすいこと」を目指す考え方として広く浸透してきました。しかし近年では、多様性への理解が進み、製品づくりの早い段階から当事者の声を取り入れるインクルーシブデザインが注目されるようになっていきます。ユニバーサルデザインが社会の基本として定着したことで、「使いやすさ」を一方向的に想定するのではなく、「多様な人と共に作る」段階へと発展してきました。

- ユニバーサルデザイン：最初から、できるだけ多くの人が使いやすいようにするデザイン。年齢や性別、国籍、障がいの有無を問わず、誰にとっても「公平で、分かりやすい」ことを目指す

例：ノンステップバス

シャンプー・リンスのボトルのぎざぎざ状のきざみ（触覚記号）

自動販売機の低い位置のボタンや投入口

ピクトグラム

お札の識別マークや数字のフォント

など

- インクルーシブデザイン：デザインプロセスの段階から、多様な当事者を巻き込み、一緒に作り上げるデザイン。障がいのある人や高齢者、子育て中の人など「多様なユーザーの参加」がポイントとなり、作る方法に重点が置かれる

例：異なる肌の色に対応する絆創膏（BAND-AID：ジョンソン・エンド・ジョンソン）

片手で操作できるノズル式の洗剤ボトル（アタック ZERO：花王）

手を使わずに履けるスニーカー（ゴー フライーズ：NIKE など）

触って時間を知る時計（AC2200-55E：シチズン）

裏表も前後もなく着られる服（「裏表のない世界」シリーズ：フェリシモ「オールライト研究所」）

宗教の違いに合わせたキャラクター（キューピーマヨネーズ：キューピー）

など



日常生活場面での困難さの背景

日常生活場面の困難さ

① 見通しを立てることが苦手

- ・「今日のうちにやっておこうね」と言われても、「後でやる」と言って忘れてしまう
- ・テスト勉強の計画が立てられず、直前に焦る

② 行動の切り替えが苦手

- ・休み時間が終わっても遊びを続けてしまう
- ・気持ちの切り替えができず、失敗を引きずってしまう
- ・予定変更に対応できず、混乱する

③ 日常生活上のルールを理解することが苦手

- ・給食やトイレの順番で割り込んでしまい、友達とトラブルになる
- ・場面に応じた言葉遣いや態度が分からず、誤解される
- ・SNSやネット上のマナーが分からず、トラブルに発展する

④ 必要な情報に注意を向けることが苦手

- ・周囲の動きに気付かず、列に並ぶ・移動するなどの場面で遅れる
- ・注意がそれやすく、道路の飛び出しや危険な場所に近づくことがある
- ・板書を写しながら話を聞く、複数の教科の予定を把握するなどが苦手

⑤ 基本的生活習慣の意味や目的を理解することが苦手

- ・手洗いや歯磨きの意味が分からず、形だけで済ませてしまう
- ・制服の着方や髪型など、学校生活にふさわしい格好が分からない
- ・生活習慣を自分で整える力が弱く、遅刻や欠席が増える

⑥ ボタンを留める、歯を磨くなどの微細運動が苦手

- ・鉛筆の持ち方が不安定で、箸やスプーンの使い方がぎこちない
- ・指先の動きがぎこちなく、タブレットの操作に時間を要する
- ・楽器演奏で、手先の動きがうまく連動しない

⑦ 衣服の着脱やトイレ動作などの粗大運動が苦手

- ・跳び箱、マット運動、ボール投げなどが苦手
- ・バランスを崩しやすく、転びやすい
- ・自転車の操作や長距離の徒歩が苦手

⑧ 触覚や音、においなど、感覚の過敏さや鈍麻がある

- ・服のタグや縫い目が気になったり、手が汚れる活動を避けたりする
- ・チャイムや救急車の音に驚いて耳をふさぐ
- ・転んでも痛みを訴えず、けがに気付かない

具体的な支援方法

特別支援教育指導資料（改訂第2版）
「生活スキル」



①～⑧

- 目標を設定し、達成したら称賛する
- 設定した目標を達成したときや約束を守れたときに、シールを貼るなど、視覚的に成果を示す ➡ [詳細A](#)
- できたことを視覚化し、スモールステップで指導する

①②③④

- することやルールを視覚的に示す ➡ [詳細B](#)
- タイマーやタイムタイマーを使用し、時間を可視化する ➡ [詳細C](#)
- 学級全体で音楽を掛け、音楽が終わるまでに終わることを目標する
- 友達と一緒に整理するようにする
- 手本となる友達のまねをしながら取り組めるようにする

①③⑤

- 1日のタイムスケジュールを可視化し、適切な就寝時刻や起床時刻を示す

③⑤

- 登校時刻や睡眠時間など、数値化できるものを生活日記などに記入し、教職員が毎日チェックする
- 身だしなみの重要性を説明する ➡ [詳細D](#)
- 絵本やNHK for schoolの動画を使う

⑥

「微細運動の苦手さ」参照



[「微細運動の苦手さへの支援」](#)

⑦

「粗大運動の苦手さ」参照



[「粗大運動の苦手さへの支援」](#)

⑧

- 給食は、食べられる量に調整する



[「使いやすい文房具・特性に応じた支援グッズ」](#)



[「困難さの背景と支援方法：感覚の過敏さと鈍麻」](#)

A 設定した目標を達成したときや約束を守れたときに、シールを貼るなど、視覚的に成果を示す

★ポイント★

- 個人の成長を評価する仕組みとし、ほかの子とも比べない
- 個別に記録し、活用する
- 自分で目標を決めたり選択したりする
- 目標設定は具体的で達成可能なものにする
 - 例：「宿題を全部する」→「宿題の1ページをする」など
- 子どもが目標を意識し、自己評価できるようにする
- 達成の積み重ねを可視化し、自己効力感や自己肯定感の向上につなげる
- 連続して達成した結果が視覚的に分かるのを活用し、習慣化につなげる
- シールの意味を明確にする
 - ・「できたことを認める」ためのものとして使い、行動の価値が理解できるようにする
 - ・単なる御褒美にならないようにする
 - ・シールが目的にならないよう、「できたことを褒める言葉」もセットで伝える
- 達成したらすぐにシールを貼ることで、行動と結果を結び付けるよう、即時性を重視する
- 失敗時の対応を考える
 - ・できなかったときに責めず、「次はこうしてみよう」と前向きな言葉掛けをする
 - ・シールが貼れないことがストレスにならないよう配慮する
- ゲーム感覚で取り組めるようにするなど、工夫する



★実践例★

- 目標達成表：目標を達成したら、好きなシールを貼る
- 約束カレンダー：達成した日にシールを貼ったり、スタンプを押したりする
- 週間チャレンジ表：1週間単位で目標を設定し、達成したかどうか確認する

目標check表		1:とても良かった 2:よかった 3:もう少し						
	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
毎朝歯を磨く	①23	①23	①23	①23	①23	①23	①23	①23
毎朝歯を磨く	①23	①23	①23	①23	①23	①23	①23	①23
毎朝歯を磨く	①23	①23	①23	①23	①23	①23	①23	①23

！ 始めは教師と一緒に振り返りを行い、徐々に子ども自身が自己評価できるようにします。

- 目標すごろく：目標を達成するたびに、キャラクターを1マス進める



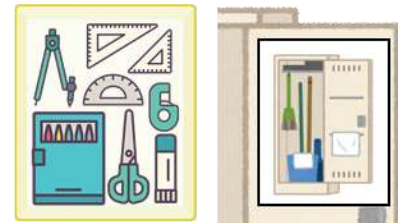
←通過したマスにシールを貼ったりスタンプを押したりして、達成の積み重ねが分かるようにする



- 歯磨きで星を集めよう：歯磨きをしたら、ケースに星を入れる

B することやルールを視覚的に示す

- 登校後の荷物の片付けや下校準備の流れを示す
- 机の中や清掃用具入れの片付けの仕方を示す



↑ 小学校の実践 [小学校から御提供いただきました]

- 提出物や提出期限を示す

- ・教科別に示す

国語	社会	数学
・漢字プリント…8日 ・語句調べ…8日	・ワーク P.24…10日	・教 P.53 問4 ・ワーク P.36…10日
理科	英語	その他
・ワーク P.32…10日 ・復習プリント…9日	・リスニング…10日 ・小テスト対策…9日	・音：リコーダー練習

！ 上に紙を貼り重ねる

- ・一覧表にする

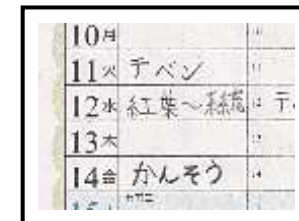
課題・提出物一覧		
教科等	内 容	締切
英語	スピーチ原稿	6/16
数 I	復習プリント	6/17
HR	進路希望調査	6/20

！ 終わったら消す

- ・カレンダー（週・月）を活用する

→ブロックタイプ、ガンチャートタイプ、バーチャルタイプなど、子どもに合ったものを使う

月	火	水	木	金	土	日
	1	2	3	4	5	6
7	8 数ワーク	9	10 数ワーク提出	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25 英レポート	26	27
28	29	30	31 英レポート提出			



！ カレンダーアプリやリマインド機能を併用することも、効果的です。

- 日常生活のルール（SNSなど）を具体的に書いて示す

SNSのルール

しても大丈夫なこと	してはいけないこと
○自分の趣味や活動を安全に発信する ・絵や写真（個人情報がないもの） ・ゲームの感想 ・ペットや風景 ・勉強や部活の成果（人物なし） ○友達同士で励まし合う・情報を共有する ・勉強のコツの共有 ・部活の大会情報 ・互いの頑張りを称えるコメント（相手が嫌がる内容でないことが条件） ・ネガティブな投稿は控え、ポジティブな発信を心掛ける ○公式アカウントをフォローして情報を得る ・学校、自治体、ニュースの公式発信など ・部活動や趣味の公式アカウント ○相手を尊重したやり取り ・丁寧な言葉遣い ・相手を傷付けないメッセージ	✗個人情報公開する ・住所や電話番号、学校名、クラス ・顔写真や制服姿、家の場所が特定できる画像 ・位置情報（GPS）はオフにする ✗ほかの人を傷付ける投稿（厳禁！） ・誹謗中傷や友達、先生の悪口 ・嘘の噂や不確かな情報を広める ✗無断で人を撮って投稿する ・友達の顔写真を勝手にアップ ・他人の動画を撮影して投稿 ✗著作権・ルールの無視 ・アニメ画像・有料音源を勝手に使用 ・人の文章や作品をそのまま貼り付ける ✗その場のノリで過激な行動を投稿 ・炎上を狙った行為 ・危険なチャレンジ動画 ・お店や公共物への迷惑行為 ✗出会い目的のアカウントと関わる ・DMで知らない人とやり取りする ・会おうと言われて応じる

C タイマーやタイムタイマーを使用し、時間を可視化する

★ポイント★

- 子どものペースに合わせて目標時間を設定する
- 視覚的に分かりやすく示す
- アラーム音が苦手な子どもには、光などの視覚情報やバイブレーションで知らせるなど、音の刺激に配慮する
- 慣れるまでは、言葉での予告をセットで行う
- タイマーを、子どもを急がせるための道具にせず、「時間を意識するための道具」として使う
- タイマーを設定したらすぐに活動を開始し、即時性を重視する
- 見える位置に置く
- タイマーとスケジュール表を組み合わせる
- 最初は、教職員が設定するなど慣れるまでサポートし、徐々に子ども自身で設定するようにする
- 短時間で達成できる課題から始め、成功体験を積む

！
子どもが見通しを持つためのツールとして使うことが大切です。

★活用例★

- 授業の終わりまでの時間を設定し、残り時間を示す
- 「あと3分で片付け」など、活動の終わりを予告する
- グループ活動の際に、「話し合い8分」「まとめ4分」など目安を示す
- 「問題A→7分／問題B→5分」など、課題の時間配分を示す
- プレゼンやディスカッションで、「発表5分／質疑3分」などを示し、時間管理をする

〔いろいろな示し方〕



タイムタイマー



パソコン版
タイムタイマー



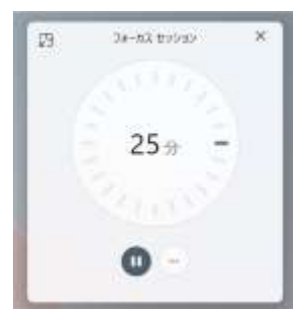
キッチンタイマー
デジタルタイマー



砂時計



アナログ時計



Windows クロック
フォーカスセッション



Windows クロック
タイマー



ウェブサイト
タイマー



お便利ツール.com
【ウェブツール】
簡単タイマー

○Google chrome:「タイマー」と検索するとタイマーが表示される

D 身だしなみの重要性を説明する

〔小学校の例〕

- 重要性：清潔にすることは気持ち良く過ごすために大切
- 内容：顔を洗う、歯を磨く、服をきれいにする、髪を整える など
- 伝え方の工夫
 - ・「友達と楽しく過ごすための準備」というポジティブな意味付けをする
 - ・「なぜ必要か」を簡単に説明する
例：「服がきれいだと気持ちいいね」
 - ・絵カードや写真で「良い例・困る例」を示す
 - ・「服を畳もう」「歯を磨こう」など、短い言葉で具体的に伝える
 - ・「恥ずかしい」「汚い」など、否定的な言葉は避ける
 - ・ゲーム感覚を取り入れたチェックリストなどで確認できるようにする
 - ・褒めるタイミングを増やす
例：「今日シャツきれいだね！」

〔中学校の例〕

- 重要性：身だしなみは自分を大切にすること
- 内容：制服の着方（清潔＋整理整頓＋場に合った服装など）
においや髪型など、思春期特有の課題にも触れる
- 伝え方の工夫
 - ・「自分のため」「周りのため」の両面から、「なぜ必要か」を簡単に説明する
例：「制服が整っていると、信頼してもらいやすくなる。相手にも不快な思いをさせず、安心感を与えるから制服を整える」
 - ・羞恥心など、思春期であることに配慮する
 - ・「みんなしているから」より「あなたに合った方法」を強調する
 - ・「髪を整える方法は三つある」など、選択肢を提示し、子ども自身が選べるようにする
 - ・自己評価ができるように、動画や写真でビフォー・アフターを示す

〔高等学校の例〕

- 重要性：身だしなみは信頼や印象に関わる
- 内容：社会に出る準備としての服装・清潔感／TPO（時と場所と場合）に応じた服装
- 伝え方の工夫
 - ・実践場面や将来（就職・進学）と結び付ける
例：アルバイト面接や入試の面接での服装チェック
 - ・チェックリストなどを活用し、自己評価する
例：今日の身だしなみ点検
 - ・動画教材を使う
 - ・個性を否定せず、「身だしなみ＝自己表現」も認める

！
子ども同士で話し合う中で、意義を確認することが大切です。

不注意への支援

〔注意の持続に必要な力〕

①一定時間、課題に集中し続ける力（持続的注意）	
持続的注意：最初から最後まで、気持ちをそらさずに取り組む力 周りに気を取られず、すべきことに集中し続ける力 影響すること：話を最後まで聞く／テストで問題を読み飛ばさずに解く／清掃や係の仕事を最後までやり切る／途中で気が散らず、予定通りに行動する など	
②必要な情報に注意を向け、不要な情報を無視する力（選択的注意）	
選択的注意：周りにいろいろな音や動きがあっても、必要なことだけに集中する力 いろいろな情報の中から、大事なものを選んで気を付ける力 影響すること：周りの音や動きに気を取られず、必要な話を聞き取る／板書やプリントのどこに注目すればいいかを選ぶ／関係ない話に流されず、テーマに沿って話す など	
③複数の情報や作業に同時に注意を向ける力（分散的注意）	
分散的注意：複数のことを同時にしながら、それぞれに注意を向ける力 それぞれの作業をバランスよくこなす力 影響すること：話を聞きながらノートを取る／作業（活動）しながら周囲の様子を見る／作業しながら時間や場所を意識する など	
④ある対象から別の対象へ注意を切り替える力（注意の切り替え）	
注意の切り替え：一つのこと集中していた状態から、別のことに素早く注意を向ける力 今していることから、次にやることへスムーズに気持ちを移す力 影響すること：授業中に活動が変わるときの対応／遊びから学習への切り替え／間違えたときや失敗したときの気持ちの切り替え／トラブル後の気持ちの切り替え など	
⑤指示を覚えて実行するなど、一時的に記憶したことを基に行動する力（作業記憶）	
作業記憶：今していることに必要な情報を、頭の中に一時的に覚えておいて使う力 頭の中で考えながら、同時に作業を進める力 影響すること：指示を覚えて行動する／問題文を読みながら考える／計算途中の数字を覚えておく／友達の話聞いて自分の考えをまとめる／持ち物や予定を覚えて行動する など	
⑥好きなこと以外にも注意を向ける力（目標志向性・抑制機能）	
目標志向性：興味がないことでも、目的のために頑張りが続ける力 途中で飽きたり、気が散ったりしても、目標を思い出してやり遂げる力 影響すること：宿題や課題をやり遂げる／テスト勉強を計画的に続ける／自分の役割をやり遂げる予定やスケジュールを守って行動する など	
抑制機能：気になることや思い付いたことがあっても、今やるべきことを優先する力 周りの刺激に反応し過ぎず、自分の行動をコントロールする力 影響すること：ルールを守って遊ぶ（順番を待つ、勝ち負けを受け入れる）／授業中に気になることがあっても注意を戻す／休み時間から授業への切り替え など	

⑦自分の行動や集中状態に気付いて修正する力（自己モニタリング）	
自己モニタリング：自分の行動や考え方を振り返ってチェックする力 間違いや集中が切れていることに気付いて修正する力 周りの状況と自分の行動を比べて調整する力 影響すること：静かにする、手を挙げるなど、周囲の状況を見て自分の行動を変える／自分の気持ちに気づき、適切な方法で表現する／不安やいらいらを感じたときに、対処法を選ぶ／相手の反応を見て、自分の言い方や態度を調整する など	

注意集中が苦手な子どもの実態（例）

教 科 学 習	○授業中に周囲の物音や動きに気を取られて、教員の話聞き逃す ○問題文を最後まで読まずに、答える ○黒板の内容を写す途中で気が散り、ノートが不完全になる ○教科書やプリントを机の中に入れっぱなしで、次回使うときに見付からない ○宿題をしたのに提出し忘れる、又は、したこと自体を忘れる ○授業の始まりに必要な教材を準備できていない ○漢字の細かい部分（へん・つくり）を見落として間違える ○計算途中で数字を書き間違える（例：6と9を混同） ○実験の手順を聞き逃し、間違った操作をしてしまう
学 級 活 動 ホームルーム活動 委員会活動 部活動 等	○日直や係の仕事を忘れてしまい、教員に言われて初めて気付く ○話し合いの場で、話の流れを追えず、関係ないことを発言してしまう ○集合時間や場所を間違える、又は、時間に気付かず遅れる ○「次はトイレ休憩です」などの説明を聞き逃し、行動が遅れる ○運動会や体育祭で、自分の出番を忘れていて呼ばれるまで気付かない ○指導者の指示を聞き逃し、動きが遅れる ○道具やユニフォームを忘れてくることが多い
日 常 生 活	○休み時間の終わりに気付かず、教室に戻るのが遅れる ○遊びに夢中になり、次の授業の準備を忘れる ○給食後の歯磨きやトイレなど、必要な行動を後回しにしてしまう ○ほかの子が遊んでいることに気付かず、突然割り込んでしまう
朝 の 準 備 帰りの支度	○持ち物（筆箱、連絡帳、体操服など）を忘れて登校したり下校したりする ○時間ぎりぎりに登校し、朝の支度が間に合わない ○教員の話聞き漏らし、連絡事項を把握できない
清 掃	○清掃用具を取りに行く途中でほかのことに気を取られ、戻ってこない ○清掃中に遊び始めてしまい、作業が進まない ○担当場所を間違える、又は、清掃の時間を忘れてしまう
給 食 昼 食	○配膳の順番や手順を覚えられず、混乱する ○食器を落としたり、こぼしたりすることが多い ○食べることに集中できず、時間内に食べ終わらない

具体的な支援方法

特別支援教育指導資料（改訂第2版）
[「注意・集中」](#)



□片付ける場所や整頓方法を決め、写真やイラストを用いたり、色分けをしたりして示す

➡ [詳細A](#)

□片付けボックスを用意する ➡ [詳細B](#)

□メモやチェックリストを使う

- ・目に留まりやすい場所に付箋を貼る
- ・計画帳やメモに番号を付ける
- ・必要な物を写真で示す
- ・連絡帳に色を変えて書き込む
- ・課題一覧表を作成し、提出期日や提出済みかどうかを示す
- ・宿題をファイルに挟み、付箋で進捗状況を示す

□机の上に不要な物を置かないようにする

- ・置く物を限定する
- ・「出す」「片付ける」タイミングを言葉掛けする

□活動にめりはりを付ける

- ・授業中に静と動の時間を設ける
- ・集中が必要な活動は、できるだけ時間を短くし、10～15分の活動を組み合わせる
- ・メインの活動の前に短時間の活動を行い、達成感を得られやすくする
- ・グループ活動時に中間報告の時間を設ける

□スモールステップで課題を設定する ➡ [詳細C](#)

□時間を可視化する

- ・タイムタイマー
- ・キッチンタイマー
- ・砂時計
- ・時計の模型で終わりの時刻を示す など



子どもにとって、時間の感覚が分かりやすいものを使うことが大切です。



活動時間が明確になることで「活動の終わり」への見通しが立ち、集中しやすくなる子どもがいます。



[「日常生活場面での困難さ：詳細C タイマーやタイムタイマーを使用し、時間を可視化する」](#)

□良い状態を認める

- ・課題を達成したときに、称賛する
- ・シールで達成したことを可視化する

□学級（ホームルーム）全体で、定期的に整理整頓の時間を設けたり、友達とペアで確認し合ったりする

□貸出ボックスを用意する

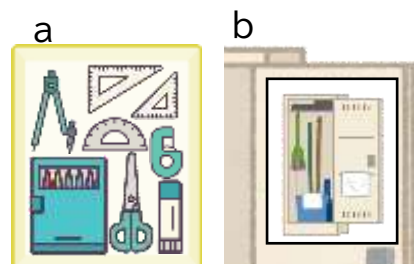


[「学級（ホームルーム）経営」](#)

A 片付ける場所や整頓方法を決め、写真やイラストを用いたり、色分けをしたりして示す

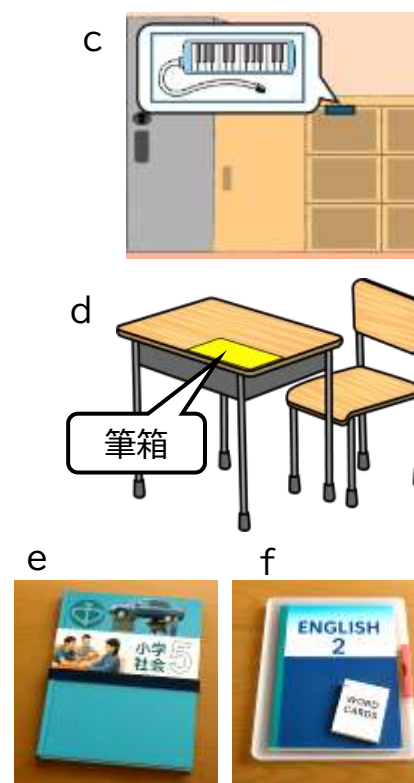
★ポイント★

- 写真やイラスト、色は、「すぐに理解できること」を優先する
 - ・写真：実物と同じなので誤解がない
 - ・イラスト／アイコン：イラストやアイコンが示すものと具体物をマッチングさせる
 - ・色分け：視覚的に判断でき、うっかりミスを防ぐ
- 写真やラベル、色分けの位置を固定する
 - ・定着するまで、貼り替えは必要最小限にする
 - ・教室移動がある場合は、持って行く物に印を付けるなどの工夫をする
- 情報は必要最小限にする
 - ・色の種類を限定する
 - ・写真やラベルが増え過ぎないように、示し方を工夫する
- 定期的に教職員と一緒に整理整頓する
 - ・1日に1回、週1回など
- 感覚（視覚・触覚）に配慮した工夫をする
 - ・触ると素材が違う「定位置シート」を使う
 - ・色の濃淡で「優先度」を可視化する
例：提出物は赤の強い色、日用品は薄い色など



○「完成例」を写真やイラストで示す

- 例：机の中の「教科書」「ノート」「筆箱」の位置
道具箱の中（a）
ランドセルの中身の「理想の状態」
清掃用具入れの「整頓された状態」（b）
サブバッグや手提げ袋の置き場所（机のフックの使い方）
- イラスト付きのラベルで、棚の片付け場所を示す（c）
- 定位置マット（物の置き場所）で、机上の使い方を示す（d）
例：机上に「筆箱マット」を置いて位置を固定
- 教科ごとに必要な物をまとめる
例：ファイルボックスに入れる
平ゴムで止める（e）
クリアファイルやボックスを用意する（f）
- 特別教室に持って行く物を、メッシュケースなどに入れておく
例：音楽→教科書、リコーダー、楽譜ファイル
外国語→教科書、ノート、単語カード など
- プリント管理用のクリアファイルを色分けする
例：提出するもの→赤／保護者に見せる→青
- 教科ごとに色を決め、教科書・ノート・学習プリント用クリアファイルの色とラベルをそろえる
例：国語→赤／社会→青／数学→黄色／理科→緑／英語→紫 など
時間割表に「持ち物リスト」を色分け表示する



B 片付けボックスを用意する

★ポイント★

- 机周りに専用ボックスを設置する
 - ・机の横のフックや棚など「子どもが手を伸ばして届く高さ」に固定する
 - ・片付けボックスの位置は動かさず固定する
 - ・籠やファイルボックス、段ボール箱など、子どもが使いやすいものを使う
- 「休み時間の片付け目標」に使う
 - ・休み時間ごとに、机上の物を全てボックスに入れるだけで良いことにする
 - ・片付けボックスの中で仕分けせず、入れるだけのルールにする
- 教職員と一緒に定期チェックをする
 - ・帰る前に教職員と一緒にボックスの中を片付ける
 - ・昼休みと終わりの会の前に、教職員と一緒にボックスの中を片付ける



！「片付けボックス」は、「物を無くしてしまう」「どこに置いたか分からなくなる」ことなどを防ぐために使います。そのため、「片付けボックス」は、とりあえず入れておく場所（一時的な置き場所）です。入れっぱなしにすることなく、整理する時間を設けることが大切です。

色覚多様性（色覚特性）とは

色覚多様性とは、人の色の見え方の多様性を表す言葉です。色覚の見え方は、多様であり、例えば、「赤と緑の色の区別が難しい」「青と黄色の区別が難しい」「全ての色が白黒に見える」など、様々です。また、日本人男性の5%が色覚特性を持つと言われています。

色覚多様性のある人は、「見る力が弱い人」ではありません。しかし、特定の見え方だけを前提にした色遣いの場合、困難さが生じることがあります。

色覚多様性に配慮したデザインとは

- 色覚多様性のある人も含め、誰にでも分かりやすくするためには、
 - 色だけに頼らない（形・線・模様も使う）
 - コントラストをはっきりする
 - 問題の出やすい色の組み合わせを避ける（例：赤×緑、水色×ピンク など）
 - 文字情報を添える（ラベルやアイコン）
- などの工夫が効果的です。

🔍 [「読むことの困難さ：詳細D 読みやすいレイアウトにする」](#)

🔍 [「学級（ホームルーム）経営」](#)

C スモールステップで課題を設定する

★ポイント★

- 行動を「最小の行動単位」に分解する
 - ・「読む」「線を引く」「1問だけ解く」などの1アクション
 - ・「単語で書く」「思ったことを一言だけ書く」など、文章にするために必要なこと
- 最初のステップは「簡単にできること」から始める
- 時間を要する活動は、「短時間+回数を増やす」ことで対応する
 - 例：10分×1回を、3分×3回にする
- 指示の出し方を統一する
 - ・一度に一つの指示だけ伝える
 - ・「今すること」「次にすること」を毎回、同じ伝え方にする
- 手順を視覚的に示す
- 視覚支援の形を揃える
 - 例：使うカードは同じデザインにする
 - 色分けの意味を統一する（青＝準備、黄＝作業、赤＝提出 など）
 - チェックリストの書式を同じにする
- 予告の仕方を統一する
 - 例：チャイム前1分で片付けなど、一定の区切り方にする
 - どの場面でも同じ伝え方をする（「あと30秒だよ。」など）
- できたことを称賛してから、次の行動を促す
- 評価（称賛の仕方）のスタイルを統一する
 - ・できたところを具体的に称賛する
 - ・結果ではなく、取り組んだ行動を称賛する
 - ・できたらチェックマークを付ける

！ スモールステップで取り組んだ結果、**子ども自身が「できた！」「自分でできた！」**と**感じられる**ことが大切です。



C スモールステップで課題を設定する（各教科等の例）

〔各教科〕

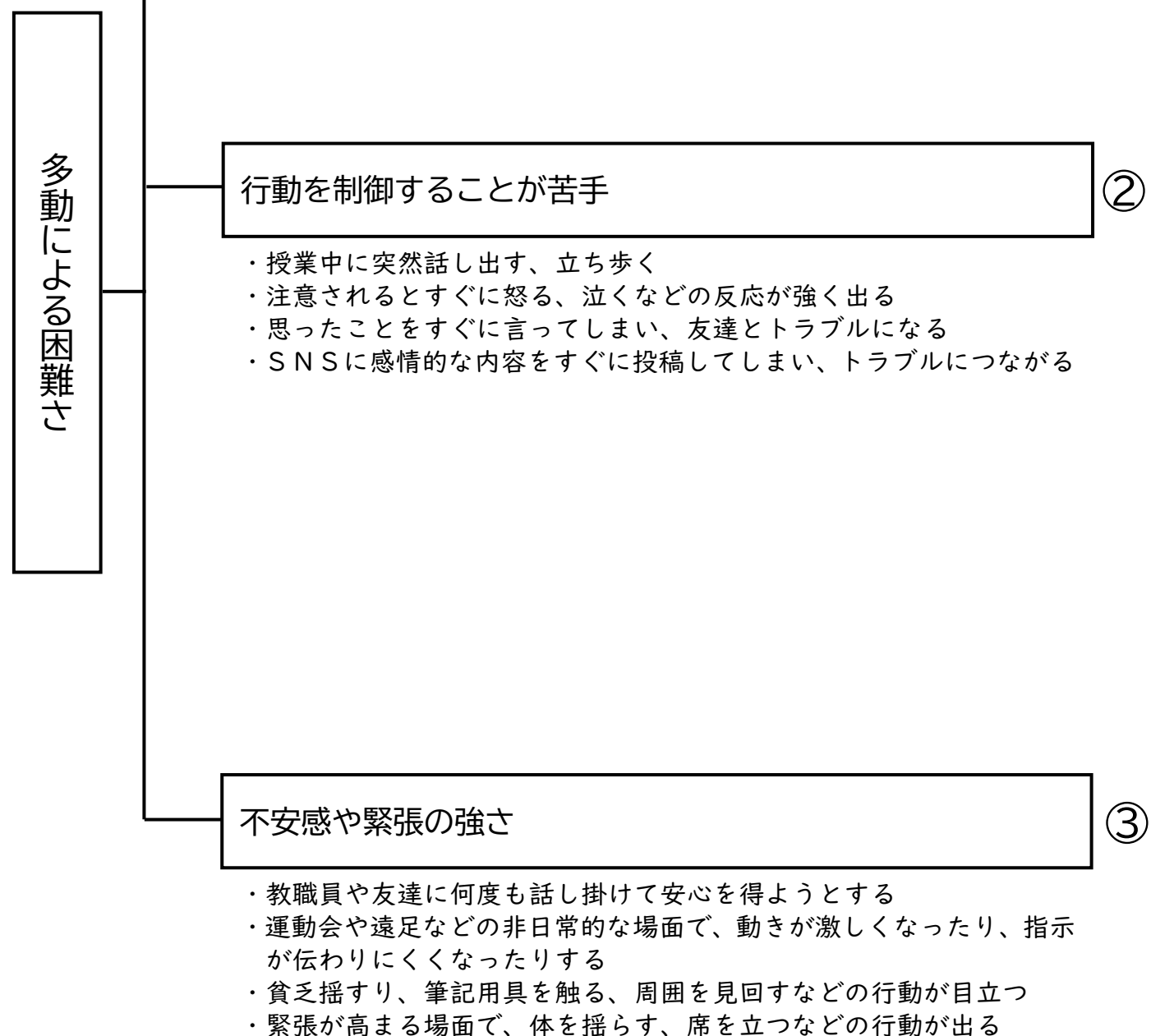
- 音読を全ページではなく「1段落ずつ」にする
- 「穴埋め一つ」→「短い文を書く」→「3行だけ書く」など、段階的に増やす
- 漢字練習は、「なぞり書き」からスタートする
 - ケアレスミスを防ぐ
 - 「できた」と実感し、課題への意欲を持つ
- 子どもの集中の継続時間に応じて課題を設定し、確認したり称賛したりしながら進める
 - 例：「冬休みの思い出」の作文→①テーマを決める
 - ②キーワードを三つ書く
 - ③キーワードごとに一文書く
 - ④文を増やす
 - ⑤つなげて文章にする（短冊に書いた文を並び変えることも）
 - ⑥読みながら句読点や漢字の間違いを確認する
- 都道府県名を、地域に分けて二つずつ覚える
- 教科書の写真から「気付いたことを一つ言う」
- 問題解決までの流れを示し、一つずつ確認しながら解く
 - 例：文章題→①文章題を読む
 - ②分かっているもの、求めるものに下線を引く
 - ③数字を丸で囲む
 - ④立式する
 - ⑤計算する
 - ⑥見直しをする
 - ⑦答えを書く
- 計算ドリルは、1ページ全てではなく、3問からスタートする
- 図形など操作がある場合は、①見本を見る、②まねして1回だけ作る、③もう1回だけやるなど、段階的に自分で操作することを増やす
- 観察カードの記入：「見る」→「気付いたことを一つ書く」→「気付いたことを文で書く」
- 実験の手順をチェックリストで示し、1工程ごとにチェックする

〔生活面〕

- 給食：「配膳台に並ぶ」→「お盆を持つ」→「1品ずつ受け取る」
- 清掃：「机を動かす」→「掃く」→「集める」
- 登校後にすること：「ランドセルを片付ける」→「宿題や提出物を出す」→「連絡帳を書く」→「朝のプリントをする」

！ 「することボード」や「チェックリスト」を作成し、することを視覚的に示すと効果的です。
自分でチェックしながら行うようにしていきます。

多動による困難さの背景



具体的な支援方法

特別支援教育指導資料（改訂第2版）

[「行動の調整」](#)



①～③

- ☐ 触ったり握ったりしてもよい物やセンサリーツールを使う → [詳細A](#)
- ☐ できている状態や頑張っていることを褒める
- ☐ ルールを設定する → [詳細B](#)
- ☐ なぜルールを守らなければならないのかを学級（ホームルーム）全体で考え、日々の生活の中で声を掛け合って守るようにする

①

- ☐ 座席を、ほかの子どもが視界に入りにくい場所にする

①②

- ☐ 授業中に体を動かす時間を意図的に設ける
 - ・前に出る
 - ・代表で話をする
 - ・友達と相談する
 - ・動きを付けて覚える
 - ・お使いに行く
- ☐ 今、何をやる時間を明確に示す → [詳細C](#)
- ☐ 話すタイミングを明確にする
 - ・話し出しても良いタイミングで合図を出す
 - ・事前に「質問は最後に聞きます」など、話すタイミングを伝える
- ☐ 全体でのルール確認後、個別に話を聞く時間を設ける
- ☐ 本題に注意を向けられるように、意図的に反応を控える

②

- ☐ 口頭指示以外で、注意を促す
 - ・肩をたたいたときは「気を付けてね」の合図
 - ・アイコンタクトやジェスチャー

②③

- ☐ 積極性を認めつつ、必要な指示をする
- ☐ 過度に話す場合、適度に話を聞いた後、静かに活動するように伝える

A 触ったり握ったりしてもよい物やセンサリーツールを使う

★センサリーツールとは、五感（視覚、聴覚、触覚、嗅覚、味覚）や身体感覚（固有感覚、前庭感覚）を適切に刺激・調整するために使われる道具やアイテムのことです。感覚を整えることで、「落ち着く」「集中する」「気持ちを切り替える」などを助けます。

★メリット★

- 脳が落ち着く感覚刺激をくれる
- 余ったエネルギーを、安全に逃がせる
- 「注意を戻すスイッチ」になる

！ 行動を止めることが目的ではなく、**子どもが自分で落ち着けるようにする力（自己調整力）**を身に付けるための道具です。

多動は、

- 感覚刺激が強過ぎて落ち着けない（過敏）
 - 刺激が足りず、体を動かして刺激を探す（刺激探求）
 - 前頭前皮質の制御機能が弱いため「止まり続けること」が難しく、落ち着きたいのに落ち着けない
 - 脳ネットワークの切り替えが苦手で、動作を止めることや注意を維持することが難しい
- など、複数の要因が重なって起こります。そのため、体の内側で「むずむず」「そわそわ」する感覚が強いことや、感覚刺激への反応が強過ぎたり弱過ぎたりすることがよくあります。その感覚のずれを整えるために、センサリーツールが役立ちます。

★ポイント★

- 「どの感覚が足りない（強過ぎる）か」で選ぶ
例：手が常に動く→触覚（スクイーズボールなど）
立ち歩く→固有覚（重り入りの膝掛けなど）
揺れたい→前庭覚（バランスクッションなど）
- 「音が出ない」「サイズが小さい」など、どこでも使えるものを選ぶ
- 子どもが判断して使えるようになること

！ **子どもが心地よく感じる刺激**を選びます。

【センサリーツール：例】

- | | |
|-----------|-----------------|
| ○スクイーズボール | ○ロッキングチェアクッション |
| ○テクスチャバンド | ○オイルタイマー |
| ○フェザーブラシ | ○柔らかい色の光るフィジエット |
| ○ハングスピナー | ○シリコン製もみもみリング |
| ○重り入りの膝掛け | ○静音タイプのスティムトイ |
| ○マジックボール | など |

【身近にある物を使う：例】

- 輪ゴムを腕に通して、パチンと弾く
 - クリップや洗濯ばさみを握ったり、クリップや洗濯ばさみで指を挟んだりする
 - 膝掛けを膝に掛けたり足に巻いたりする
 - 鉛筆に輪ゴムを巻いて、触る
 - 足元に青竹踏みやつば押しマットを置く
 - ペンのクリップ部分を押すだけで音を出さない
- など

B ルールを設定する

★ポイント★

- 全体のルールとして示す
- 具体的な行動を示す
- 視覚的に示し、子どもが確認できるようにする
- できている状態を称賛し、フィードバックする
- 定期的に見直す
- 個別のルールを設定するときは、どれならできそうか、相談しながら決める

！ 行動を抑えることが目的ではなく、**子どもが安心して過ごし、学びやすくするための支援としてのルール**です。環境調整とセットで行うと効果的です。

【ルールの例】

- 授業中の発言の仕方
- 休み時間の過ごし方
- 職員室への入り方
- 提出物の出し方
- 企業での実習 など

休み時間の約束

- 遊具や用具は、順番に使う
- 「貸してください。」と伝え、許可が出てから使う
- 使い終わったら用具を元の場所に片付けてから、次の遊びや場所に移る

授業のルール

- ①座る・立つの切り替えは先生の合図で
- ②どうしても離席が必要なときは、先生にサインで知らせる
- ③席の周りは使う物だけを出す
- ④話したいときは「手を挙げて、先生が指名してから話す」
- ⑤発表は、短く・ポイントを言う
- ⑥最後まで人の話を聞く
- ⑦先生の合図で発言タイム終了

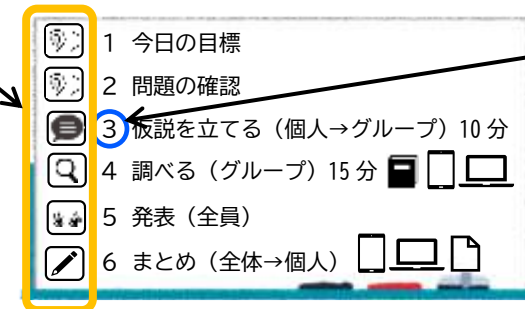
企業実習のルール

- ①作業場所から離れるときは、必ず「行き先」を伝える
例：「トイレに行きます」「道具を取りに行きます」
 - ②指示内容をメモする
 - ③指示を聞き逃した場合は「もう一度お願いします」と伝える
 - ④仕事が終わったら必ず「終わりました」と報告する
 - ⑤困ったときは相談する（5分以上そのままにしない）
 - ⑥注意されたときは「すみません」「分かりました」と答える
 - ⑦指示された順に仕事をする
- ＜言葉遣い＞
- 丁寧な言葉遣いをする
 - 返事は短く・はっきり：「はい」「分かりました」「お願いします」

C 今、何をする時間かを明確に示す

○1時間の授業の流れを示し、今しているところを、磁石を置いて示す

何をする時間か分かるように、「聞く」「書く」「考える」など、具体的な行動を視覚的に示す



今していることが分かるように、磁石などを置いて示す。学習活動の変化に合わせて、磁石を動かす

○一つの学習活動の流れを示す：グループワークや実験、作業など

- 1 道具をそろえる
- 2 枝の実の付き方を見る
- 3 大きい実を選ぶ
- 4 小さい実や形の悪い実を切る
- 5 切った実をバケツに入れる
- 6 枝全体のバランスを見る
- 7 反対側も確認する
- 8 片付ける

- | | |
|------------|--------|
| 1 ファイルを開く | →□開いた |
| 2 データを入力する | →□入力した |
| 3 合計を出す | →□計算した |
| 4 グラフを作る | →□作った |
| 5 保存する | →□保存した |
| 6 提出 | →□提出した |

←自分で確認しながら進められるように、チェック欄を加える

🔍 「不注意への支援」

① 適切なタイミングで話し掛けたり返答したりすることが苦手

- ・ 友達の話を遮って話し始めたり話し掛けられても返事が遅れたりする
- ・ 話し合いの場で、話すタイミングが分からず黙ってしまうか、急に話し出してしまう

② 自分の意見を伝えたり、自分の考えにこだわらず、相手の意見を受け入れたりすることが苦手

- ・ 嫌なことがあっても黙ってしまい、突然泣いたり怒ったりする
- ・ 自分が決めたルールを変えられず、友達とけんかになる
- ・ 自分の考えに強くこだわり、相手の意見を否定してしまう

③ 怒りや悲しみなどの感情を適切に表現することが苦手

- ・ 思い通りにならないと、急に怒鳴ったり物を投げたりする
- ・ 少し注意されただけで「もう嫌だ！」など、極端な言葉で反応する
- ・ 嫌なことがあっても我慢し過ぎて、無言になったり突然泣いたりする

④ 相手の表情や言葉から感情を読み取ったり、相手の立場や考えを想像したりすることが苦手

- ・ 「下手だね」など、思ったことをそのまま言ってしまう
- ・ 相手が怒っている理由が分からず、謝るべき場面で謝れない
- ・ 相手の気持ちを読み違えて、距離を詰め過ぎたり、逆に避けたりする

⑤ 集団の中でのルールを理解することが苦手

- ・ ゲームのルールが分からず、友達から「ずるい」と言われる
- ・ 全体への指示を「自分に言われたこと」と認識できず、行動がずれる
- ・ 話し合いや共同作業で、自分のペースで動き、仲間から不満が出る

⑥ 場面に応じた行動を選ぶことが苦手

- ・ 図書室や授業中など、場の雰囲気に気付かず大声を出してしまう
- ・ 真面目な話し合いの場で冗談を言ってしまう
- ・ 面接や進路相談で場に合わない言葉遣いをする

⑦ 対人面で過度に緊張するなど、人前で話すことが苦手

- ・ 音読や発表の時間になると、顔がこわばる
- ・ グループ活動で意見を言えず、周囲に「やる気がない」と誤解される
- ・ 言葉が出なかったり、声が小さ過ぎて聞き取れなかったりする



①～⑦

- 学習での話し合いのイメージをつかめるよう、話し合いのルールやマニュアルを作成する
- 成功体験を重ねられるよう、少しでも意識できたときを逃さずに認める
- コミュニケーションを促進するために、協力してクリアするゲームを行う
- 遊びや体育では、始めにルールを明確にする → [詳細A](#)
- ゲームをする際、全員が楽しめるように特別ルールを設定する → [詳細B](#)
- 1日の振り返りカードを用いて、できたことをシールで可視化する
- うまうまなかった場面のケースカードを作成し、振り返りを行うとともに、今後に生かすためのカードとして使う → [詳細C](#)

①②④⑦

- ペアワークやグループワークを取り入れる
- ・ 友達からの質問や感想を聞く時間の設定
- ・ スピーチの前にメモを書いて練習する

①②⑦

- 具体的な場面での声掛けの仕方を、シミュレーションする
- 話しやすい環境をつくるために、教職員から話し掛ける
- 同じ目線で話せるようにするために、共通の趣味を探る
- 全員に日記指導を行い、日記を通してコミュニケーションを取る
- 個別に交換日記を行う

②③④

- ふわふわ言葉（あったか言葉）を遣ったり集めたりして、学級全体で相手も自分もうれしくなる話し方を実践する
- 事前にミスをしたときや成功したときに掛ける言葉を決める
- 相手の感情や立場を理解しづらいときは、教職員が代弁する
- 周りの人が困惑する発言をした際、自分が言われたらどんな気持ちになるか、どうすればよかったかを一緒に考える機会を設け、次に生かす時間を確保する

②③⑦

- 1分間スピーチや「褒め言葉のシャワー」などの発表では、気を付けることを、事前に一緒に考える

③④⑤

⑥⑦

- 関係図を描き、起こった出来事や自分の気持ちを確認しながら、相手の考えや気持ちなどを説明する → [詳細D](#)
- 感情カードや表情カードを使って、自分の気持ちを表現する → [詳細E](#)
- 他者の気持ちを理解するためのソーシャルスキルトレーニングを行う

→ [詳細F](#)



「コラム：場面かん黙とは 基本的な対応」

A コミュニケーションを促進するために、協力してクリアするゲームを行う

★ゲームを考えたときのポイント★

- 協力が必須になる仕組み：個人で完結しない課題にする
例：複数人で持たないと運べない／情報を分けて持つ
- 勝敗より「達成感」を重視：ゴールは「全員でクリア」や「記録更新」
- 役割分担の明確化：それぞれが貢献できる役割を持つ
- 短時間で完結：5～15分程度で終わると集中しやすい
- 視覚的なルール提示：イラストやカードで「何をするか」「順番」を示す
- 失敗しても再挑戦できるルール：安心感を得られるよう「やり直しOK」にする

★注意点★

- 話すだけでなく、指差しやカードで伝えられる方法を用意
- チーム対チームではなく「全員で目標達成」型にする
- 感覚過敏や不安への配慮（大きな音や急な指示を避けるなど）
- 同じ子どもが「簡単な役割」ばかりにならないよう調整し、役割の偏りを防ぐ

〔ゲーム例〕

- 協力お絵描き：1枚の紙に順番に絵を描いて完成させる
- 協力パズル：グループで、一つのパズルを完成させる
- 協力しりとり（テーマ指定）：「食べ物だけ」「動物だけ」などテーマを設定して、全員で長く続けること挑戦する。1人ずつ順番に言うのではなく、誰が言っても良いことにするなど、ルールを工夫する
- ミッションビンゴ：「3人で同じポーズをする」「誰かの好きなものを聞いてますを埋める」など、協力してミッションを達成し、ビンゴを完成させる
- ブラインド構築ゲーム：指示役だけが「見本」を見て、作業役に言葉だけで説明する。作業役は教員で形を作る。（レゴやブロック、折り紙など簡単なものを使う）
- 協力スタンドアップ：教員の指示や誰かの掛け声なしで、全員が「同時に立つ」「同時に座る」を成功させる
- じゃんけん一斉ポーズ：「全員がパーを出す」など、ポーズが一致することを目指す
- タワー作り：ブロックや紙コップで「どれだけ高くできるか」をチームで挑戦する
目標の高さを決め、新聞紙とテープで、タワーを作る
- 協力影踏み：鬼から逃げるとき、全員で影をつなげて、助け合いながら逃げる
- 人間知恵の輪：みんなで手をつないで、絡まった輪をほどく
- 脱出ゲーム：謎解きを協力してクリアする
- 協力型スポーツアレンジ：バレーボールで「何回ラリーを続けられるか」に挑戦
- 無言整列ゲーム：声を出さずに、誕生日順や名前の五十音順などで一列に並ぶ
- サイレントジェスチャー協力ゲーム：ジェスチャーだけでお題を表現し、みんなで当てる



「こだわりによる困難さへの支援」

B ゲームをする際、全員が楽しめるように特別ルールを設定する

★ルール設定のポイント★

- 公平性と安心感を重視：誰かが不利にならないようにする
- 失敗してもやり直せる仕組みにする
- 個々の得意を活かせる役割を設定する
- 友達の苦手さをカバーする仕組みにする

〔具体的な特別ルール例〕

ゴール型スポーツの例

- 全員シュートチャレンジルール：全員、必ずシュートする
- パス回し必須ルール：シュート前に必ず全員にパスを回す
- ゾーン設定：「青ゾーンはゆっくりパス」などのゾーン設定をする
- 連続シュートNGルール：1人が連続で得点できないようにする
- ペアサポートルール：「パスを届ける」「シュートを補助する」など、苦手な子どもをサポートする役割を設定する
- タイムアタック協力ゲーム：制限時間内にチームで○回シュート成功を目指す。誰が決めてもよいようにする

- 応援ポイント制：応援や声掛け、ジェスチャー応援でもポイントを加算する

ネット型スポーツの例

- キャッチOKバレー：「キャッチ2秒OK」「下投げパスOK」など
- ラリー継続ボーナス

C うまくいかなかった場面のケースカードを作成し、振り返りを行うとともに、今後に生かすためのカードとして使う

★ポイント★

- ・カードの目的や使い方を説明する
目的→「失敗したことを記録する」ではなく、「次にうまくいくための作戦カードを作る」
使い方→次に同じような場面がきたときに、どうすればいいか思い出すために見る
- ・簡潔に書ける形式にする
例：「場面」「気持ち」「次にやること」の3項目に絞る
- ・タイミングに配慮：落ち着いてから振り返る
- ・肯定的な視点を入れる：「できなかったこと」だけで終わらず、どうすればいいかを具体的に示す
- ・場面を精選する：必要な場面だけに絞る
- ・言葉を選ぶときは、子どもの気持ちを尊重する
- ・実生活へのつなげ方を明確にする



★活用時の工夫★

- カードを作成して振り返った後、同じような場面でうまく対応ができたときは、カードに「できたことを示すシール」などを貼る
- 「マイルールブック」として蓄積する

D 関係図を描き、起こった出来事や自分の気持ちを確認しながら、相手の考えや気持ちなどを説明する

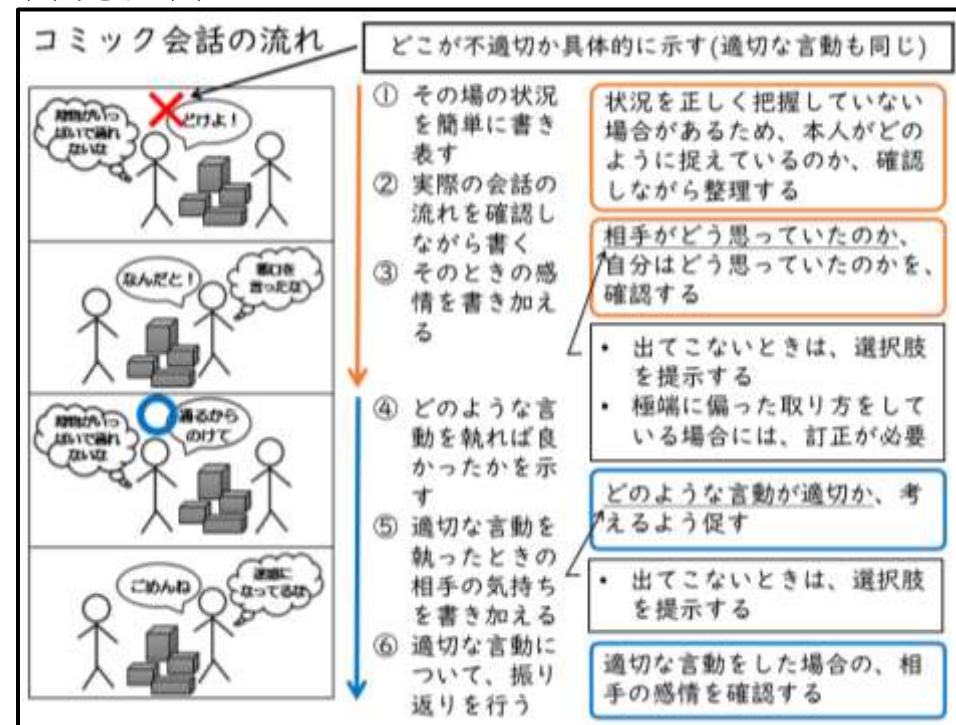
★メリット★

- 状況を客観的に整理することができる
- 他者の感情の理解につながる
- 残しておくことで、振り返りに活用できる
- 事前に起こりうるトラブルが考えられる場合は、事前に活用することで予防策となる

★ポイント★

- 本人が落ち着いている状況で行う
- 視覚的にシンプルで分かりやすく示す
- 人物や関係を線や矢印で示す
- 事実と推測を分ける：「相手が言ったこと」と「こう思っているかもしれない」を区別する
- 「うれしい」「困っている」「怒っている」など、分かりやすい言葉で示す
- 矢印や吹き出しを使って、行動と気持ちをつなげる：「〇〇をした→悲しい」など
- 本人の視点と相手の視点を両方書く
- 一方的な決めつけをしない：「こう思っているはず」ではなく「こう思っているかもしれない」
- 本人に確認する機会を設ける：「この図で合っている？」と確認しながら進める
- 否定的な表現を避ける
- 指導済みの注意は、繰り返さない

★流れ★



コミック会話と同じ流れで、子どもと一緒に整理する

コミック会話は、1994年にCarol Grayが考案した「社会理解のための視覚支援」であり、「会話や社会的状況の「見えにくい部分（気持ち、考え、意図）」を可視化するための支援」です。社会状況を理解しやすくするために、会話・行動・気持ちを描き分ける技法であり、単に吹き出しを使った漫画とは異なります。特徴：相手の感情・意図を理解しやすくするために、思考（考えていること）と発言（言ったこと）を明確に区別する

E 感情カードや表情カードを使って、自分の気持ちを表現する

★ポイント★

- イラストや表現を子どもの発達段階や生活年齢に合わせる
- 抽象的な言葉（例：「複雑」「微妙」等）は避け、分かりやすい感情語（例：「うれしい」「いらいら」）を使う
- 感情の数を絞る
- 感情に段階があることを示す
- どのようなときにどの程度の気持ちになるか、数値と感情の程度のすり合わせをする
- 自分の気持ちを表現しやすいように、安心できる雰囲気をつくる
- 強制しない：「どんな気持ち？」と聞いても答えられない場合は、選択肢を提示する
- 否定しない：子どもが選んだ感情が「違う」と感じて、「そう思ったんだね」と受け止める
- 他者の気持ちを考えるときは、段階的に考える
 - いきなり「相手の気持ちは？」ではなく、「この顔はどんな気持ち？」「こういうとき自分ならどう思う？」とステップを踏む
- 肯定的なフィードバックをする：「選べたね」「気持ちを教えてくれてありがとう」と称賛したり、正しく選択することよりも「表現できたこと」を評価したりする
- 実生活へのつなげ方を意識する：「この気持ちのとき、どうしたらいい？」と対処方法に結び付ける

例：「いらいらしたら深呼吸する」「悲しいときは先生に話す」

感情（怒り）コントロール

怒りの程度	心の状態	やること
5	・頭が真っ白になる ・怒りが爆発しそう ・もうその場にいられない	・信頼できる先生や大人に助けを求める ・「少し離れたいです」と伝えて安全な場所へ ・落ち着くまで深呼吸して過ごす
4	・強めのストレスを感じる ・つい誰かに当たりそう ・気持ちがコントロールしにくい	・その場を離れて一人になる時間をつくる ・先生に「少し距離を置きたい」と伝える ・深呼吸／水を飲む／静かな空間に移動する
3	・気分が落ち着かない ・表情や態度に出てきそう ・小さなことで反応しそう	・深呼吸をする ・水を飲む ・心の中で「大丈夫、切り替えよう」とつぶやく
2	・不快感が少しある ・集中が途切れそう ・気分が揺れる	・「まあいいか」と受け流す練習 ・その場にとどまったまま落ち着く方法を試す ・自分の気持ちを客観的に観察
1	・気持ちが安定している ・冷静に考えられる ・そのままOK	・気持ちが安定している自分を認識する ・この状態をキープ

！ 負の感情を持つことは悪いことではなく、表現方法が不適切であったことを伝えることが大切です。

！ 「詳細C うまうまかなかった場面のケースカードを作成し、振り返りを行うとともに、今後に生かすためのカードとして使う」と組み合わせると効果的です。

F 他者の気持ちを理解するためのソーシャルスキルトレーニングを行う



「ソーシャルスキルトレーニング」とは、周りの人との関わり方や生活のルールを学びながら、実生活に役立てる練習をする「社会的技能訓練」のことです。

★ソーシャルスキルトレーニングの流れ★

- ①目的：スキルの必要性を伝える。モチベーションを高める工夫をする
- ②モデリング：良い例と悪い例を示す
悪い例の方だけ強く記憶する傾向がある場合は、「良い例」を短く2回見せる
- ③リハーサル：授業で行う場合は、役割を交代したり、感想を聞いたりする
- ④スキルの活用：実生活でスキルを使う。意図的に場面設定することも効果的
- ⑤承認やアドバイス：言葉にして褒める。子ども自身の自信や意欲を高められるようにする
- ⑥フィードバック：子どもの気持ちを確認する

★ポイント★

- ☐安全・安心の確保
 - ・叱責する雰囲気は避ける
 - ・終わるタイミングや離席の合図を決めておく
- ☐目的を伝える
 - ・「使えるスキルを増やす練習をする」
 - ・「生活がちょっと楽になるコツを練習する」 など
- ☐達成しやすい行動や成功しやすい場面から行う
- ☐スモールステップで練習する
- ☐抽象的なテーマ（例：友達と仲良くする）は避け、観察できる行動にする
例：「挨拶をする」「断るときの言い方」 など
- ☐具体的な表現で伝える
 - ・「相手の顔を1秒見る」など
- ☐フィードバックは「肯定→具体→改善点を一つだけ」の順で伝える

ソーシャルスキルトレーニングに使える教材

○書籍・ワークブック教材

- ・「中高生のためのワーク 学校生活編」(学事出版)
- ・「特別支援教育をサポートするソーシャルスキルトレーニング (SST) 実践教材集」(ナツメ社)
- ・「あたまと心で考えようSSTワークシート」シリーズ(かもがわ出版) など

○ゲーム・カード教材

- ・トークンカード「きいて・はなして」(tobiraco)
- ・SSTボードゲーム「なかよしチャレンジ」(クリエーションアカデミー)
- ・五色ソーシャルスキルかるた(TOSS教材)
- ・「ソーシャルスキルトレーニング絵カード」シリーズ(株式会社エスコアール)
- ・「子どもとマスター! 心を整えるマインドフルネスカード」(合同出版) など

○無料で使えるオンライン教材

- ・やんちゃワーク「気持ちのコップ」教材
- ・ことのは教室(無料SSTプリント集)
- ・小学館教育技術「感情メーター教材」
- ・ゆた先生オリジナル教材 など



こだわりによる困難さへの支援

こだわりによる影響

① 考え方や行動を切り替えることが苦手

- ・自分が決めたルールを変えられず、友達とけんかになる
- ・工作や図工などで、教員の指示と違う方法を選び、注意されても受け入れられない
- ・授業の変更に強いストレスを感じ、行動が乱れる
- ・学校行事等で予定されていた役割が変わると、動けなくなったり、感情的になったりする

② 他者の考えや意図を理解することが苦手

- ・「それ間違ってる！」など、自分の考えにこだわって相手を否定してしまう
- ・「今すぐやって！」など、自分の都合だけで動いてしまう
- ・冗談や遠回しな表現を理解できず、真に受けてしまい傷付く
- ・友達との価値観の違いに気付かず、相手の意見を否定してしまう

③ 見通しを立てることが苦手

- ・見通しが立たないことで落ち着かず、周囲に何度も質問する
- ・活動の進行が予定と違うと、動けなくなったり怒ったりする
- ・自分の立てた計画にこだわり過ぎて、変更に対応できずストレスを感じる
- ・友達の提案に対して「でも」「それは違う」と否定的になりやすい

④ 感情をコントロールすることが苦手

- ・友達が提案したルール変更になんてできず、泣いたり怒ったりして遊びが中断する
- ・教職員に指摘されると、「もうやらない！」と怒ってしまい、活動に参加できなくなる
- ・グループ活動で意見が通らないと不機嫌になる
- ・自分の考えと違うと、「それはおかしい」と強く言い返す

⑤ 失敗や変化に対する耐性が弱く、不安感が強い

- ・間違えることを避けようとして、発表や挑戦を嫌がる
- ・新しい活動に参加することが難しい
- ・SNSの返信が遅いだけで「嫌われた」と思い込み、関係が不安定になる
- ・選択肢が多過ぎると混乱し、「間違えたらどうしよう」と決められない

具体的な支援方法

特別支援教育指導資料（改訂第2版）

[「行動の調整」](#)



①～⑤

- 自分なりの独特な日課や手順があり、変更や変化を苦手とする場合、毎日の予定の中で、自分で決めてよい時間の使い方を、なるべく多く認める

①②③⑤

- 特定の行動や考えに強くこだわる場合、本人の納得を得られるよう、個別に日常生活に支障を来している部分をかみ砕いて説明する

①②④⑤

- 落ち着いてから、状況を整理したり、気持ちを確認したりする
- 落ち着いてから、ワークシートを使って、振り返りをする

①②④

- 個別のクールダウンスペースを作ったり、落ち着ける道具（グッズ）を使ったりする → [詳細A](#)



[「多動による困難さ：詳細A 触ったり握ったりしてもよい物やセンサリーツールを使う」](#)

①③⑤

- 学級通信等を利用して、1か月ごとや1週間ごとの予定を伝える
 - ・学級通信や学年通信等の配布
 - ・ロイロノートなどでの予定の共有
- ホワイトボードなどに1日の活動の流れを示し、予定や終わった活動を明確にする
- 視覚的に確認できるよう、予定黒板にスケジュールや変更を書き加え、変更理由を説明したり、変更後の具体的な行動を示したりする → [詳細B](#)
- 変更によって不都合に感じることを、事前に確認し、本人が納得した上で活動を始める

①④⑤

- 目先を変えるために、興味のある話題や好きなものを提供する
- 学級（ホームルーム）担任以外の教職員が称賛したり、仲の良い友達や心を開いている教職員を介して指示を伝えたりするなど、対応者を変える

A 個別のクールダウンスペースを作ったり、落ち着ける道具（グッズ）を使ったりする

★クールダウンスペースを設ける際のポイント★

□人の出入りが少なく、騒音や刺激が少ない安全で落ち着ける場所

□教室の隅や別室など、視覚的にも落ち着いた環境の場所

- ・子どもによっては、教室の様子が少し見える方がいい場合もある
・子どもによっては、暗い方が落ち着く場合もある

！子どもと確認しながら調整することが大切です。

□柔らかい色合いの壁や仕切りなど、視覚的な安心感を与える工夫

□「休む場所」と分かる表示など、目的を学級内で共有する工夫

□必要なアイテムを準備

- ・時間の見通しを持つためタイマー

- ・気持ちを落ち着かせるためのクッション、ぬいぐるみ、静かな遊び（絵本、パズル）など

★使うときのポイント★

□ルールを明確にする

- 例：「落ち着くための場所」「安全に過ごす（危険な行動はしない）」「静かに過ごす（大きな音は周囲に影響するため避ける）」
使用時間や戻るタイミング など

□子どもが自分で選んで行けるようにする

- ・「行きなさい」ではなく、「行ってみる？」と提案し、強制しない

- ・子どもが行きたいときに教職員に伝えられるよう、サインなどを決めておく



↑ヘルプカードを教職員に渡す



↑ヘルプカードを机に置く



↑筆箱や消しゴムを机の端に置くことをサインにする

！子ども自身がクールダウンスペースを使うことで落ち着けると実感し、必要性を感じたときに自主的に使えるようになることが大切です。

□終わったら次に何をするかを視覚的に提示する

□使用後に「どうだった？」と簡単に振り返り、記録する

- 頻度や状況を記録し、支援に生かす

！罰として行く場所というイメージにならないよう、本人と話し合って場所やルールを決めることが大切です。

B 視覚的に確認できるよう、予定黒板にスケジュールや変更を書き加え、変更理由を説明したり、変更後の具体的な行動を示したりする

○視覚的に分かりやすくする

- ・変更箇所を色や記号で強調する

例：赤丸や矢印で「ここが変わった」と示す

○変更理由を簡潔に説明する

- ・「なぜ変わるのか」を短く具体的に

例：「雨が降ったから外遊びはできない」

- ・抽象的な理由より、見える事実を伝える

○変更後の行動を具体的に示す

- ・「次に何をするか」を視覚で提示する

- ・順序を明確に示す

○ポジティブな言葉で伝える

- ・「できない」より「これができる」を強調する

○予告と選択肢を与える

- ・できるだけ早めに予告しておく

例：「明日、雨だったら遠足は、〇日になるよ」

- ・ルールを事前に共有する

- ・選択肢を提示して安心感を確保する

○子どもの感情に寄り添う

- ・「残念だね」「やりたかったよね」などと共感する

- ・落ち着ける時間や場所を確保する

→必要ならクールダウンスペースを使う

運動場で、写生の予定でしたが、雨なので、外ではできません。図工を、体育に変えます。体育では、ボール遊びをします。体操服に着替えて、体育館に集合しましょう。

今日の予定			
時	教科	学習内容	準備物
1	国語	登場人物の気持ちを考えよう	
2	算数	分数のたし算	
3	理科	水のすがた	
4	図工	秋の葉をえがこう	着がえて体育館
5	社会	都道府県の特徴を調べよう	タブレット
6	7	クラブ	

調理室のIHコンロの一部が故障しました。点検と修理のため、今日は、調理実習ができません。豚汁の食材の栄養素についての授業をします。調理実習は、10日（水）5・6時間目にします。

今日の予定			
時	教科	学習内容	準備物
1	英	Unit 4	
2	数	連立方程式	
3	家	調理実習 豚汁	エプロン、三角巾
4	家		調理実習 10日(水)5・6時間目にします
5	国	世界の文化	
6	体	バレーボール	

公共施設でカームダウン・クールダウンスペースの設置が進んでいます

○障害者差別解消法（改正法：2024年4月施行）

→2024年4月の改正で、事業者の「合理的配慮の提供」が義務化

○ユニバーサルデザイン2020行動計画（内閣府：2017決定）

→全国でユニバーサルデザイン整備を進めるための国家計画

○交通政策基本法等

→第17条の2：旅客施設の「安心して利用できる環境」確保

○愛媛県「人にやさしいまちづくり条例」

→障がい者等が円滑に利用できる施設の整備を促進し、県民の福祉の増進に資することを目的とする



松山空港のクールダウンスペース

カームダウン（calm down）とは？

→気持ちを落ち着かせること（情緒の安定が目的）。心の状態や感覚刺激の過剰を緩やかに落ち着かせることが中心

クールダウン（cool down）とは？

→冷静になること、怒りや熱を冷ますこと（行動調整が目的）。感情や行動の高ぶりを安全に鎮めることが中心

【勝ち負けにこだわる場合】

- じゃんけんや坊主めくりなど、負けることのある遊びを通して、「負けることもある」「負けても楽しかった」という経験を重ねられるようにする
- みんなで遊ぶことの意義や一生懸命することの大切さなど、勝敗以外の目標に目を向けるよう促す
- 勝敗が付かないルールや得点方法、力が均等になるチーム分けの工夫をする
- 勝ったときや負けたときの言葉掛けや適切な態度の執り方を練習する
- 負けたときに気持ちを落ち着かせる方法を確認する

★ポイント★

□事前にルールと目的を確認

- ・「今日は、楽しく遊ぶことが一番の目的です。」
- ・「今日は、やり方（ルール）を守って遊ぶことが目的です。」
- ・「友達やチームの良いところを探そう。」 など

□負けたときの対処法を確認する

- ・悔しい気持ちを言葉で伝える（例：「悔しい！」だけでOK）
- ・相手チームに「ありがとう」や「お疲れ様」と言う。（難しい場合は会釈だけでもOK）
- ・結果より過程を重視する
- ・終わったら互いに称賛する
- ・負けても相手を認める など



子どもが選べるようにすることも、効果的です。
例：「負けたときの約束を三つから選ぼう。」

□勝ち負け以外への価値付け

- ・「協力してゴールする」「みんなで記録を伸ばす」など協働を重視した課題を設定する
- ・努力点や工夫点、協力態度などを教員が評価する

□負けたときの気持ちを言葉にする練習

- ・「悔しいね」「次はこうしてみよう」と教職員がモデルを示す

□視覚的な「気持ちの整理カード」や「次の行動カード」を使って、選択肢を提示する

- ・深呼吸をする
- ・水を飲む
- ・別の遊びをする など



【勝ち負けにこだわる場合】協力型ゲームの例

★ポイント★

□事前の環境づくり

- ・ゲームの目的は「協力」であることを最初に伝える
- ・ルールを短く、明確に、視覚化（板書・カード）して共有する
- ・見通しを持ちやすくするために、ゲームの流れを提示する
- ・相手との比較が発生しないゲーム設定にする

□ゲーム設定の工夫

- ・「敵は時間」「敵は課題」にし、人と人を競わせないルールにする
- ・予想外の失敗があっても、やり直しOKの仕組みにする
- ・失敗しても誰かの責任にならないゲームにする

□協力している姿や行動を称賛

- ・振り返りを行うときは、結果ではなく過程を称賛する



〔ゲーム例〕

○協力お絵描き：1枚の紙に順番に絵を描いて完成させる

○協力パズル：グループで、一つのパズルを完成させる

○協力しりとり

- ・「食べ物だけ」「動物だけ」などテーマを設定して、全員で長く続けることに挑戦する
- ・1人ずつ順番に言うのではなく、誰が言ってもOKにするなど、ルールを工夫する

○協カスタンドアップ：教員の指示や誰かの掛け声なしで、全員が「同時に立つ」「同時に座る」を成功させる

○じゃんけん一斉ポーズ：「全員がパーを出す」など、ポーズが一致することを目指す

○タワー作り

- ・ブロックや紙コップで「どれだけ高くできるか」をチームで挑戦する
- ・目標の高さを決め、新聞紙とテープで、タワーを作る



○協力影踏み：鬼から逃げるとき、全員で影をつなげて、助け合いながら逃げる

○人間知恵の輪：みんなで手をつないで、絡まった輪をほどく

○脱出ゲーム：謎解きを協力してクリアする

○協力型スポーツアレンジ：バレーボールで「何回ラリーを続けられるか」に挑戦する