

實踐編

1 「聞く」ことが苦手な子ども

子どもの様子

- 聞き直しをしたり、同じことを何回も聞いたりする。
- 長い語句が聞きとりにくい。
- 促音、拗音などの特殊音節(「ゃ」「ゅ」「ょ」「っ」、のばす音など)や音の似ている語を正確に聞き取れない。
- 話し手に注意を向けられない。
- 一斉の指示ではうまく聞きとれず、集団行動がとりにくい。
- 口頭で説明されただけでは内容を理解しづらい。

困難さのものは

- ことばの一音一音の聞き分けが難しかったり、音の似たことばを混同したりする。
 - 聞いたことばから、具体的なイメージを頭の中に思い浮かべることが難しい。
 - 聞いたことを記憶する力が弱い。
 - 必要な音と必要でない音とを聞き分ける力が弱い。
 - 注意の集中が難しい。
 - 学級全体への指示を、自分に対しても向けられていると気づかない。
- ※聴力に問題がある場合もある。

指導・支援のポイント

集団での指導

次々ページの<教材1>を参照！

- 教室の雑音を少なくし、集中しやすい座席の位置を選ぶ。 →<教1>
- 話を聞く時のルールを明確にする。 →<教2>
- 教員や話をする子どもは、ゆっくり、はっきり、適切な音量で、わかりやすく簡潔に話するように配慮する。
- 話し始める前に話し手に注目させたり、正面から子どもの名前を呼びかけたりして、集中して聞けるようにする。
- 集中できる時間に配慮しながら話す。
- 前もって、聞き取る内容の数を知らせ、見通しをもって聞けるようにする。
- キーワードを板書したり、カードやメモを活用したりする。
- 絵や写真、手順や方法を示したプリントを使って、ことばの意味や内容を理解させる。
- 短文の聞き取りトレーニングをする。(読み上げられた短文をノートに書く。伝言ゲーム)

個別的な指導

- 音の似ている語や同音異義語の聞き取り練習をする。 →<教3>
- 聞いた内容を復唱させて確かめる。(指示は具体的に、短い言葉で行う。)
- 楽しい活動(しりとり、なぞなぞ、カルタなど)を通して聞く力を育てる。 →<教3～7>
- 状況をイメージ化できるように、身近な出来事や4コマ漫画などを使って、ストーリーの展開を追うことで前後の因果関係が理解できるようにする。

聞くことができるようになってきたAさん(小3)

児童の実態

- 教員やクラスの子どもが話し始めた時は聞いているが、途中から手遊びをしたり鉛筆や消しゴムをさわったりする。
- 話を聞いている途中で勝手に話し始める。
- 話の最初の内容を忘れてしまうことが多い。
- 指示が終わって活動を始める頃に、周りの様子を見て行動し始める。

長期目標

- ア. 集中を持続させて、話を最後まで聞くことができる。
- イ. 話を聞いて内容を概ね理解することができる。

短 期 目 標	指導内容・方法
①話が始めると、注意を向けることができる。 長期目標アに対応 → (長ア)	・一斉授業の場合、話を聞く時は作業を止めさせて、話者に注意を向ける。
②ことばを集中して聞く。 (長ア)(長イ)	・本人に意味がわかりにくそうなことばは、その都度説明をして、語いを増やすようにする。 ・教員は、子どもたちが聞き取りやすいように、短い文で話すことを心がける。
③見通しをもち、注意を持続させて、話を最後まで聞くことができる。 (長ア)	・大事な事柄やことばを覚えにくい時は、メモを取るようにさせる。(他の児童にもメモを取る機会を設ける。) ・最初に、話の項目がいくつなのか、どの程度の長さの話なのかを知らせる。 ・話が聞けている状態の時に「Aさん、よく聞けているね。」と声をかけ、聞く意欲を高める。 ・注意がそれた時は近くに行って、ジェスチャーで注意を向けさせる。 ・話の途中で話し始めたAさんに、ルールの確認をして、人の話を聞かなくてはならないという意識を高める。 ・ゲームを通じて、話を最後まで聞く力を育てる。
④ことばを正確に聞き取ることができる。(長イ)	・キーワードを板書して、理解しやすくする。 ・なぞなぞや聞き取りゲーム等で、聞き取る力を高める。 →〈教3～7〉

指導の結果

- ・座席を前方(黒板が見やすく、教師が声をかけたりノートを確認したりしやすい席)にしたので、他からの刺激を受けにくくなり、より集中して話を聞くことができるようになった。短期目標①②に対応 → (短①②)
- ・話を聞こうと注意を向けている時にほめるようにし、Aさんが自分の行動をより意識できるようにしたので、自分から話を聞こうとする回数が増えた。(短③)
- ・見通しがもて、視覚的に理解しやすいように板書したことで、最後まで聞こうとする態度が見られるようになった。(短③)

<教材5> しりとり

○前の人と言ったことばの最後の音を聞き取り、その音から始まることばを言う。

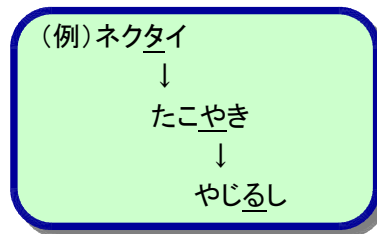
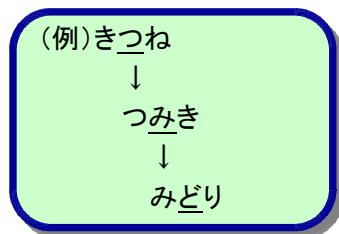
(普通のしりとり)

(例)きつね→ねこ→こま→まど→…

○真ん中のことばしりとり

前の人と言った3文字のことばの真ん中の音を聞き取り、その音から始まる3文字のことばを言う。2番目のことば、3番目のことばしりとりなどでもできる。

※ことばを音の集まりとして認識し、1つ1つの音に分けて聞き取る練習になる。



<教材6> 社長さんの命令ゲーム

「社長さん」のことばを聞いて、指示に従うゲームである。(「所長さん」、「車掌さん」など、「社長さん」以外の指示には従ってはいけないというゲームのルールを事前に説明する。)

※よく似た音の聞き分けの練習になる。

(例)

「社長さんの命令です。〇〇をきなさい」と言われたときは、指示に従う。

「所長さんの命令です。〇〇をきなさい」と言われたときは、指示に従ってはいけない。

<教材7> 「よく聞いて覚えよう」ゲーム

- ①絵カードをたくさん用意しておき、しりとりのできで、交互に絵カードを順に並べあう。
 - ②何枚か続けた後、子どもに目をつぶらせ、教員が絵カードを読み上げる。
 - ③子どもが、読み上げられたことばを順に言う。
- ※ことばの聞き取りや記憶の練習になる。



2 「話す」ことが苦手な子ども

子どもの様子

- 正しく発音できない音がある。発音が全体的に不明瞭である。
- 長い文で話せない。(1～2文節程度の発話が多い。)
- 使える語いが限られている。指示代名詞が多い。(例:「あれが、こうなって…」)
- 文法(主語・述語・目的語の関係、助詞など)や語の使い方に誤りがある。
- 会話が一方的である。話題がとんでしまいやすい。
- 事柄を整理して、筋道を立てて話すのが苦手である。
- 文脈や相手の心情に応じて、会話を進めることが苦手である。
- 適切な声の大きさで話すこと、相手との距離の取り方などが苦手である。

困難さのものは

- 語いが乏しかったり、想起力の弱さ(適切なことばを思い出せない)がある場合、相手に伝わりやすい表現で話すことが難しい。
- ことばの聞き取りや意味の理解が弱く、相手に尋ねられたことや会話の内容が理解できにくいため、その場での適切な応答が難しい。
- 衝動性の高さや自己コントロールの弱さから、思いついたことをすぐ口にしてしまう。また、話題が次々とそれてしまう。
- 相手の表情や心情の読み取りが苦手で、会話の中の暗黙のルール(たとえば事実でも、口に出さないほうがよいことがある等)も理解しにくいため、スムーズに会話を進めることが困難である。
- ※口腔機能の弱さが、発音の誤りや不明瞭さに関係していることもある。

指導・支援のポイント

集団での指導

- 朝の会等を利用して、話す機会を日常的に設ける。その際、話す形式を提示するなどして、不安を取り除く。(「ぼくはこれから～のことを話します。…」)
- 朝の会や帰りの会の司会のための台本を用意する等、学級の全員が安心して話せる工夫をする。→〈教1〉
- 「ぼくは～と思います。」「そのわけは～だからです。」など、発表のパターンを提示する。
- 学級全体のルールとして「最後まで話を聞く(笑ったりしない)」等を徹底する。
- 「声のものさし」を掲示し、場面や目的に応じた適度な声の大きさを意識させる。→〈教2〉
- 音読の際などに、はっきりとした発音で声を出すよう意識づけをする。→〈教3〉

個別的な指導

- 発音の誤りや不明瞭さについては、適切な指導により短期間で改善することがある一方、聴力や構音器官に問題がある可能性があるため、ろう学校や「ことばの教室」等に相談するとよい。
- 個別的にじっくりと会話の時間をとって、話すことへの意欲を高める。そのなかで、語の使い方や文法の誤りを指導・修正したり、適切なモデルを示したりする。
- 絵や写真を活用して、構文練習を行ったり、場面や状況の理解・適切な表現のしかたについて学習する。→〈教4〉
- スリーヒントクイズ、「私はだれでしょう」やなぞなぞ作り、カルタ作り、4コマ漫画を活用した教材などの楽しい活動を通して、言語表現力を伸ばす。→〈教5～8〉

できごとや思いをことばで伝える力が伸びてきたBさん(小1)

児童の実態	○言動が幼く、自分の思ったことをそのまま行動に移すので、周りの子どもたちとのトラブルが絶えない。自分の気持ちや主張をことばで表現するのが苦手で、結局、先に手や足が出てしまう。 ○トラブルの経緯を教師が尋ねても筋道を立てて話せず、助詞の用い方に誤りが目立ち、指示代名詞が多いこともあって、その時の状況がよく分かりにくい。 ○日常的な会話では、的はずれな答えが返ってくることが多い。
--------------	--

長期目標	○できごとや自分の思いを、相手に伝わりやすいように適切なことばで話すことができる。
-------------	---

短 期 目 標	指導内容・方法
①基本的な語いを身につける。	・どの程度の単語を理解し、使用しているかを確認する。 ・しりとり、なぞなぞ、スリーヒントクイズ、クロスワードパズルなどのことば遊びをする。 →〈教5〉 ・名詞だけでなく、動詞や形容詞なども多く習得させる。
②助詞の用い方を意識して文を組み立てることができる。	・絵や動作を文で表したり、逆に文を動作化させたりする。 →〈教6〉 ・能動・受動の表現、主語・述語の関係などをていねいに指導する。
③5W1Hの要素を意識して話すことができる。	・「だれが」「いつ」「どこで」といった内容を書きとめながら、くわしく伝わりやすい文を作る練習をする。 ・学級での発表の際にも、話す形式を用意する。
④時間の順序に従ってできごとを話すことができる。	・配列絵カードや4コマまんがなどを利用して、できごとを順序よく言語化する練習をする。 →〈教8〉 ・実際の体験を思い出させ、聞き取りながら一緒に文章化する作業を行う。その際、写真や絵など視覚的な情報を活用する。 ・大人がメモをとって、一緒に内容を整理しながら会話を進める。
⑤状況に応じたことばによる表現ができる。	・絵カードやロールプレイなどを通して、自分の立場や相手の心情をふまえた表現ができるようにする。 →〈教4〉 ・できるだけ日常生活の実際の場面において、あいさつ、お礼、尋ねる、お願いするなどの場面での適切な表現を考えさせる。

指導の結果	・普段の会話の場面では、意識してことばを選びながら、文法的にも誤りの少ない表現で、話ができるようになってきた。 (短①②③) ・トラブルが起こった場面で、ことばよりも先に手や足が出るのが随分改善されてきた。(学級担任がじっくりと状況や気持ちを聞きながら、話の内容を整理するという作業をていねいにくり返してきた結果と考えられる。) (短④⑤) ・会話における内容の問題は、理解力の弱さが影響していると思われる。今後の課題としては、文章の読み取りも含め、ことばの意味理解を伸ばしていくことが挙げられる。
--------------	---

教材・教具等

＜教材1＞ 司会のための台本

- ・朝の会や終わりの会のプログラム(項目)のみを掲示するのが一般的であるが、この掲示例では日直が司会をするための台詞が記されている。
- ・話すのが苦手な子どもたちにとっても、安心して司会をすることができる。



＜教材2＞ 声のものさし

- ・教室に掲示し、自分の声の大きさをコントロールすることを意識させる。
- ・場面や目的に応じた適度な声の大きさを、「班で話し合うときは、ボリューム2の声の大きさで。」というように伝えることができる。



＜教材3＞ 口の形をはっきりと！

- ・明瞭な発音で、はっきりと聞き取りやすく話すためには、口形(特に母音ごとの口の開け方)を意識させることが重要である。
- ・この掲示は、口の開け方を果物の形で分かりやすく示している。



＜教材4＞ 「なんて言ってるの？」

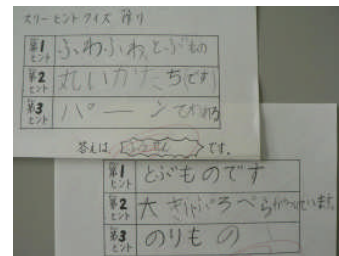
- ・状況や人物の表情に着目しながら、人物のことはを考えてふきだしに書き込ませる。
- ・人物の年齢や性別などから見て、できるだけ自然な表現になるよう、指導者もいろいろなモデルを示す。

参考:「ことばをさがす絵本 なんていってるの？」
五味太郎作 チャイルド本社



<教材5> スリーヒントクイズ「私はだれでしょう？」

- ・3つのヒントからことばをあてるゲームである。
- ・答えそのものを言ってしまうないように、また3つのヒントで答えが確定できるように、ヒントを考えさせる。
- ・できるだけ聞き手を意識しながらヒントを考えさせるようにする。



<教材6> 「追いかけるのはどっち？」

- ・指示通りにぬいぐるみを操作させたり、ぬいぐるみの動きを文で表現させたりする。
- 「犬がライオンを追いかける」「犬にライオンが追いかけられる」など、同じ内容を表す文が、助詞の使い方や受動・能動、文節の順序によって何通りもできることに気づかせる。
- ・「追いかける」以外に「つかまえる」「たたく」「助ける」などの動作も用いる。三者の関係にひろげる。



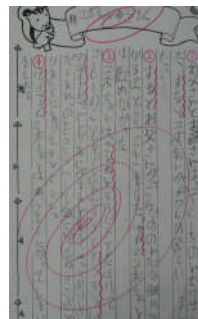
<教材7> 「お話しころ」

- ・さいころを振り、出た目に書かれているテーマについて話をする。
- ・できれば何種類か用意して、その子の興味等に合わせた使うとよい。
- ・少人数のグループ学習や、学級での班学習でも使える。
- ・他の子が話した内容が分かりにくい時や詳しく知りたい時には、質問をして確かめることも練習する。



<教材8> 4コマ漫画の活用

- ・漫画を見て、状況や因果関係を理解する、人物の気持ちを考える、話の内容を順序立てて文章で表現するなど、様々なねらいで教材として活用できる。
- ・4つのコマをバラバラにしておき、正しく並び替えさせるのもおもしろい。
- ・小学生には、「コボちゃん」(植田さとし著、蒼鷹社)などの4コマ漫画が理解しやすい。



3 「読む」ことが苦手な子ども

子どもの様子

- 形の似た字を読み誤る。(「さ」↔「き」、「ア」↔「マ」、「氷」↔「永」など)
- 促音、拗音などの特殊音節(「ゃ」「ゅ」「ょ」「っ」、のぼす音など)の読み方が覚えられない。
- 逐次読み(一文字一文字の拾い読み)になり、読むのに時間がかかる。単語や文節を正しく区切って読むことが難しい。
- 行をとばしたり、単語や助詞、文末などを勝手に読み替えたりする。
- 漢字の読みが覚えられない。
- 音読み・訓読みなどを読み間違ふ。(「山」は読めるが「登山」は読めないなど)
- 文章は読めても、内容を理解することが困難である。

困難さのものは

- 形を正確にとらえることが難しい。
- 文字を音に置き換えるのに時間がかかる。
- 複数の読み(音読み・訓読みなど)を覚えられない。
- 読むべき所だけを選んで見る力(図と地の弁別)が弱い。
- 字間や行間が狭いと、周りの文字と混同してしまう。
- 視点の移動や、注意集中に課題がある。
- 語いが少ない、文の構造(修飾・被修飾の関係など)がわかりにくいなどのため、ことばや文章の意味理解が難しい。
- 指示語の理解が苦手である。
- 主人公の気持ちや周りの状況を推測することが苦手である。
- 前時までの学習内容を覚えておいて読み進めることが難しい。

指導・支援のポイント

集団での指導

- 単語のまとまりごとに指で追いながら教師の範読を聞き、追読みをする。
- 難しい語句は、意味と結び付けながらていねいに説明する。
- ことばの途中で改行した場合、つながりがわかるように印を付ける。
- 色付きの半透明シート、紙製の枠、ものさしなどを利用し、前後の行に目がいかにようにする。
- ペーパーサートや劇などで、文章の内容と対応させながら、読み取る。
- 挿絵を参考にしたり、文章に関係のある絵や写真を用いて読み取りを進める。→〈教1〉

個別的な指導

- 形を見分けるために、点つなぎやまちがい探しなどを取り入れる。→〈教5・6〉
- 絵カードと文字のマッチングや、かるた作りなどで読めるひらがなを増やす。→〈教9・10〉
- フラッシュカード、漢字カードなどで単語として読むことに慣れる。→〈教2・10〉
- 読み誤りやすいことばには色を付けたり、単語や文節の区切りに／を入れたりする。
- 文章の行間を広げる、分かち書きにする、漢字にふりがなを付ける、類似文字の書体を変えるなどの工夫をする。
- 事前に読む練習をする。
- 短い文の読み取りから練習し、「いつ」「どこで」「だれが」「何をした」などの質問に答える。
- 内容に応じて、写真や挿絵を順番に並べたり、キーワードを抜き出したりして、読み取る。

ひらがなが読めるようになってきたCさん(小2)

児童の実態

- 「ぬ・の・め」、「ち・さ・き」、「よ・む」、「そ・ん」など、形の似通った部分を持つ文字がなかなか覚えられない。
- ことばのまとまりで読むことが難しい。
- 特殊音節(「ゃ」「ゅ」「ょ」「っ」、のばす音など)を含んだことばを正確に読むことが困難である。

長期目標

- ア. 形を弁別する力をつける。
- イ. ひらがなの清音や濁音、半濁音、特殊音節の入ったことばを読むことができる。
- ウ. 語いを増やす。

短 期 目 標	指導内容・方法
①形の似た文字が読める。 (長ア)(長イ)	・形の弁別を行うとともに、まちがい探しや点つなぎ、よく似た文字の迷路などで学習する。 →<u>〈教5～7〉</u> ・フラッシュカードを使って読む。 ・粘土文字、文字なぞりなどで苦手な文字の特徴を覚える。 →<u>〈教8〉</u>
②生活に関係した語いを増やす。 (長イ)(長ウ)	・動物、食物、文房具など、身の回りの物の名前が言えるようにする。 ・絵カード、なぞなぞ、しりとりなどを通して、楽しみながら語いを増やす。 →<u>〈教9、10〉</u> ・語頭音からことばを想起し、ことば集めを行う。(「こ」で始まることばを探す等)
③単語のまとまりを意識して読める。 (長イ)(長ウ)	・日常生活で触れることばが読めるように、絵カードや写真と文字のマッチングを行う。 ・ひらがなのフラッシュカードを読む。 →<u>〈教11〉</u> ・なぞなぞの答えの文字探しや短文読みをする。 →<u>〈教12〉</u>
④特殊音節を含んだことばが読める。 (長イ)	・●や●などで、文字の大きさを視覚的に捉える。 →<u>〈教13〉</u> ・特殊音節を含む身近なことばから読む練習を始め、文字を覚える。 ・カルタとりやことば集めを行う。

指導の結果

- ・単語や文の中で、形の似た文字や清音・濁音・半濁音を混同させないで、正確に読めるようになってきた。 (短①)
- ・語いが増えることにより、耳から入って来たことばも、意味や実物のイメージと結びつけることができるようになってきた。 (短②)
- ・単語のまとまりで読めるようになり、文章の読みがスムーズになった。 (短③)
- ・拗長音(「ちょうちょ」等)・拗促音(「しゅっぱつ」等)は難しいが、他のひらがなが読めるようになったことで、その文字を含んだ単語も少しずつ読めるようになってきた。(短④)

教材・教具等

<教材1> 読み取りをすすめるための手描きの挿絵



補助教材として、イメージしやすい絵を作る。

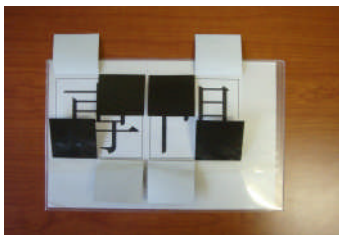
紙芝居としても使える。(左は紙芝居の表紙)

<教材2> 何という字？



1枚めくって当てたら3点、2枚なら2点という具合にゲーム的に漢字の読みを定着させる。

熟語版



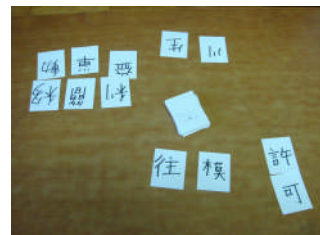
熟語の読みの学習。

<教材3> 漢字を作ろう



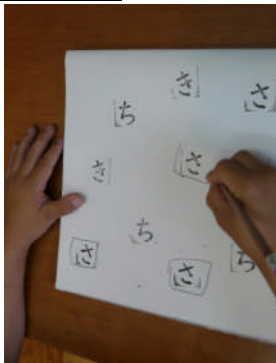
「へん」「つくり」など、パーツを組み合わせて漢字を作る。

<教材4> 熟語を作ろう



カードをめくって、熟語ができれば読んでいく。

<教材5> 同じのど〜れ



形に注目して同じ文字を探す。

<教材6> ひらがなめいろ



同じ文字をたどってゴールをめざす。

<教材7> いくつよめたかな



苦手な文字・読める文字を取り混ぜて木の形の台紙に書いてある。読めたらシールを貼る。

<教材8> 粘土文字



特徴を確認しながら、文字を作る。

<教材9> おみせやさん



- ①お店(写真や絵)と看板(ことば)をマッチングさせる。
- ②読みが安定してくると、1文字ずつ文字カードを選んで看板を作る。

<教材10> 絵カード



- ①絵をヒントに読む。
- ②次は絵を半分隠して。
- ③最後は絵を全部隠して、文字だけで読む。

<教材11> 平仮名フラッシュカード



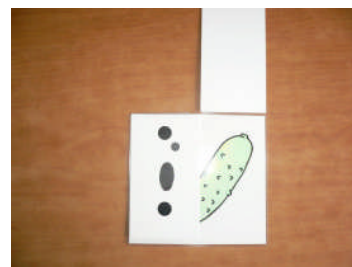
表には平仮名、裏には絵が書いてある。

<教材12> 短文読みカード



名詞の部分の色分けし、教師と二人で読む。

<教材13> 特殊音節練習用



カード

●の大きさがヒントになる。読めたら、上のカードをめくって、答えを絵で確かめる。読めるようになったら、今度は絵を見ながら、●の大きさをヒントに書く練習もできる。

4 「書く」ことが苦手な子ども

子どもの様子

- 鏡文字になる。「さ」「き」「ま」「つ」などの文字が左右逆になる。
- 漢字のへんやつくりが逆になる。
- 漢字の細部を書き間違える。「刀」→「力」、「自分」→「白分」など
- 終筆(止め、はね、はらい)が正しくできない。
- 枠やマスの中に文字が入りづらい。字の形や大きさが整いにくい。
- 特殊音節のあることばを書き間違える。「きゅうり」→「きゅり」等
- 文字を覚えることが困難である。
- 黒板や教科書の文字を視写するのに時間がかかる。
- 作文を書くことが苦手である。
- 黒板や教科書の文字を視写するのに時間がかかる。

困難さのものは

- 文字の形を捉えたり見分けたりする力が弱い。物の位置関係(上下・左右・縦横・交叉)、物と物との距離をつかむことなどに課題がある。
- 文字の細部にまで注意が向かない。
- 鉛筆を持った時の力の入れ方と動きのコントロールが苦手である。手先が不器用である。
- 音を文字に置き換える事が苦手である。
- 黒板や教科書を見てから、書くまでの間に字の形やことばを忘れてしまう。
- 書いている途中で集中が途切れ、文字や単語が抜ける。
- 助詞や修飾語の使い方など、文法的な理解が苦手である。語いが少ない。
- 順序立てて整理することや気持ちを書くことが苦手である。

指導・支援のポイント

集団での指導

- 視覚的な手がかりを与える。(図・絵・五十音表などを拡大掲示する。)
- 板書は色チョークで写す所を明示する。ワークシートを用いて書く量を調節する。
- 部首色分けカード・書き順カード・途中まで文字を書いたヒントカードを活用する。→〈教1〉
- 枠や中心線のあるマス目に書かせたり、書き込み欄を大きくしたりして書きやすくする。

個別的な指導

- 基盤目を使って特殊音節の小さな文字の位置、漢字のパーツの位置を理解しやすくする。→〈教2〉
- 始筆や終筆、誤りやすい難しい筆順にマークを付ける。
- 漢字をへんやつくりなどのパーツに分けて書き、漢字の構成を意識する。また漢字を分解し再構成する。「日」+「青」=晴 等) →〈教3〉
- 文字の形・パーツ・運筆を言語化して覚える。→〈教4〉
- 文字のイメージを絵にして絵カードと文字のマッチングで定着を図る。→〈教5〉
- 特殊音節を含んだことばが正しく書けるように音と文字の対応を学習する。→〈教6〉
(次ページ短期目標②参照)
- 細部に注目し弁別する力を高める。注意を集中して見る練習を行う。(点つなぎ・迷路・まちがい探しなど) →〈教7〉
- 左右・上下を意識させるように大きな運筆で文字(ひらがな・漢字)をゆっくり書く。→〈教8〉
白抜き漢字を絵手紙用の色筆や蛍光ペンでなぞる。
- 文字のまちがいは、間違えたところだけを直し、正しい文字との違いをわかりやすくする。

書くことに意欲的になってきたDさん(小3)

児童の実態

- ひらがなや漢字を正確に視写することが困難である。
- ひらがなや漢字がなかなか覚えられない。(書けない)
- 覚えてもすぐに忘れてしまう。
- 聞いて書く時は、記憶をたどりながら声に出し、思い出すまでに時間がかかる。
「そ?そ...そ...そ...そ...あっ『そら』の『そ』か...思い出した!」
- 筆順は正しく書こうという意識を持っているが、「口」等は、一筆で書いてしまう。
- ひらがなや漢字を使って文字を写すことはできるが正確には書けない。
- 書くときはていねいに書くが、時間がかかる。

長期目標

- ひらがな(清音・濁音・半濁音・特殊音節など)や漢字(1年生の漢字)を正確に書くことができる。

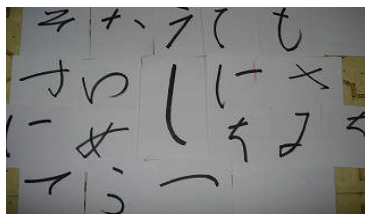
短期目標	指導内容・方法
①全体や部分に注目できる絵を手がかりに文字を覚えることができる。	・文字の特徴を絵で表した「ひらがなカード・漢字カード」を作成し、カードのフレーズを口ずさみながら文字の定着をはかる。 (「ひ」は「ひげ」の「ひ」・草が化けて「花」になるなど等。) ヒントカード・絵カード。 → <u>〈教1・4・5〉</u>
②促音や拗音を含んだことばを正しく書くことができる。	・ことばの拍に合わせて手を叩く時、促音「っ」では片手を「っ」の形にして叩き、「っ」の位置を確認する。さいころパズルで「ねこ」と「ねっこ」の読みや書きの違いを比べ、「っ」の文字が必要なことを確かめる。特殊音節を体で表現(「ゃ」で腕は上、「ゅ」で腕は胸、「ょ」で腕は下にする。)した後マス目プリントに書く。 → <u>〈教6〉</u>
③見たり聞いたりして物の名前を書くことができる。	・好きなアニメ・食べ物・動物・文房具等身の回りの名前を書く。「こす〇す」等、文字を埋めるための〇を書く。 → <u>〈教9〉</u>
④漢字を正確に書くことができる。	・漢字のパーツに注目させる。(「田」+「力」で「男」等)パーツを組み合わせる漢字を作る。漢字パズル・漢字クイズ。→ <u>〈教3〉</u> ・筆順や画数を声に出し確認しながら毛筆で漢字を大きく書く。 → <u>〈教8〉</u>
⑤簡単な文を作ることができる。	・「すいか〇食べる」等、助詞のない文に正しい助詞を入れる練習をする。「だれが」「いつ」「どこで」「だれと」など短冊に書き、組み合わせる文を作る。 → <u>〈教10〉</u>

指導の結果

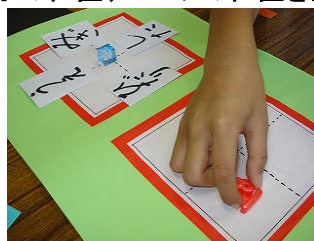
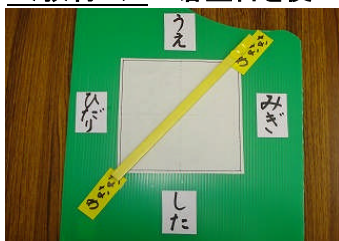
- ・促音や拗音を含んだことばを書くことができるようになった。拗長音「しょうたいじょう」、拗促音「しよっき」等は今後の課題である。(短①～③)
- ・文字を忘れることが減ってきている。(短①～④)
- ・漢字に興味を持ち、次は2年生の漢字を書きたいと意欲的である。(短④)
- ・「すらすらと本読みができ、ひらがなや漢字を使って字を書く事がうれしい。」と、D児が学習の喜びを話している。(短⑤)
- ※漢字やひらがなが記憶に残りやすいようにことばで言い換えたり、絵にしたりしながら学習を進めた結果、自信を失わずに学習できたと考えられる。

教材・教具等

<教材1> 途中まで文字を書いた「ヒントカード」



<教材2> 基盤目を使い文字の位置、パーツの位置を確認



・「っ」「や」「ゆ」「ゝ」「ゑ」はどこ？ ・文字の位置を確かめる。

<教材3> 漢字のへんや、つくり、パーツに注目



・漢字パズル



・木＋公＝松



・漢字の分解・組み立て

<教材4> 文字の形・パーツ・運筆を言いやすいことばに置き換え、文字の定着を図る



「薬」・・・草から薬に薬ができた。
「花」・・・草が化けて花になる。
「春」・・・三人で日なたぼっこ春が来た。
「砂」・・・石が少なくて砂になる。

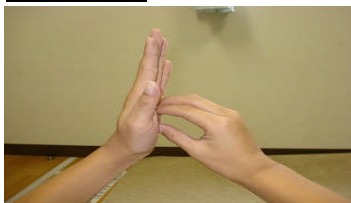
参考：下村昇著 「唱えておぼえる漢字の本」 偕成社

<教材5> 文字のイメージを絵にし、絵カードと文字のマッチングで定着



「ひ」は「ひげ」の
「ひ」だよ。

<教材6> 特殊音節を含んだことばが正しく書けるように、音と文字の対応をさせる



ことばに合わせて手をたたく。
促音「っ」は片手が「つ」の形。

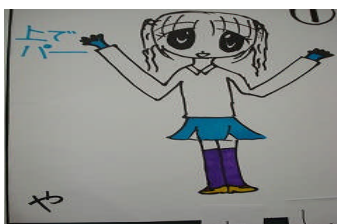


さいころパズル
「っ」がなかったら「ねこ」になる。

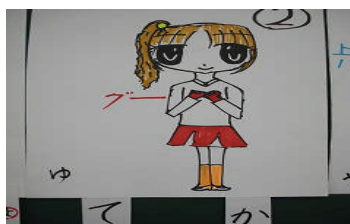


横に読もう。

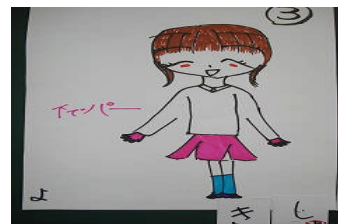
特殊音節を動作であらわす



や・・・「手を上でパー」



ゆ・・・「手を胸でグー」



よ・・・「手は下でパー」

<教材7> 細部に注目し弁別する力を高める



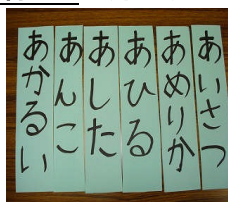
「どこか変だな漢字」

<教材8> 大きな運筆でゆっくり書く

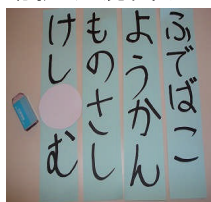


位置や筆順に気をつけながら書こう。

<教材9> 好きなアニメ・食べ物・動物・文房具など身の回りの物の名前を書く



・「あ」のつくことばを書こう。



・抜けている文字を書き入れよう。

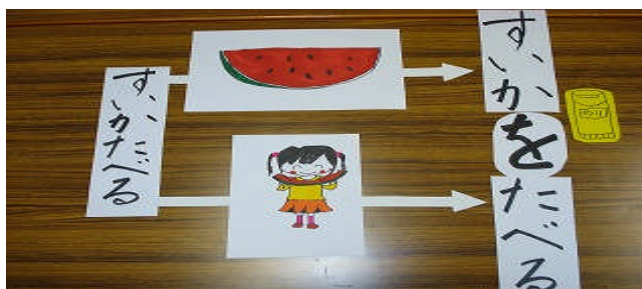


<教材10> 助詞のない文に助詞を入れ、ことばをつなぎ簡単な文を作る

助詞「を」を貼る。横にのりの絵を貼り、「を」の役割を理解しやすくする。
「誰が?」「いつ?」「どこで?」と、ことばを短冊に書いて並べていく。

参考: 栗原光世『助詞「は」「へ」「を」の指導の工夫』

明治図書「特別支援教育の実践情報」No123



5 「計算」が苦手な子ども

子どもの様子

- 数の大小、順序関係、合成・分解などを理解しにくい。
- 位数の大きい数を正しく読んだり、書いたりすることが苦手である。
- 九九を十分に覚えられない。
- 簡単な計算でも暗算ですることが苦手である。
- 繰り上がりや繰り下がり の計算が苦手である。

困難さのものは

- 数概念の理解が難しい。
- 短期記憶(特に聴覚的な記憶)が弱いため、九九を暗唱したり、計算途中で操作している数を忘れてしまったりしてしまう。
- 注意力の弱さがあるため、数字の見誤りや書き誤りなどのケアレスミスが多い。
- 空間の位置関係の把握が難しく、筆算の表記や位取りなどで混乱してしまう。

指導・支援のポイント

集団での指導

- 量を表す時、動作を入れたり、具体物で数を表したりする。 →〈教1〉
- 順唱、逆唱がすらすら言え、2ずつ、5ずつ、10ずつの固まりの数概念が十分理解できるように、繰り返し練習をさせたり具体物で示したりする。
- 10までの数の合成、分解が正確にできるように、繰り返し練習をさせたり、問題の出し合いやゲームなどをさせたりする。 →〈教2・6〉
- 九九の仕組みや、かけられる数とかける数の関係を十分理解できるように具体物で示す。
- 聞いたことを目でも確かめられるように数字を書きおき、理解を助ける。 →〈教3〉
- 筆算で、繰り上がり、繰り下がりの数を書くことができるように、四角のマスを作っておく。 →〈教4〉

個別的な指導

- 10までの数の大小(多少)を具体物で示し、ゲームなどで楽しみながら理解を促す。
- 4と7などの聞き誤りはないか、数唱と個数が一致しているかなどを確認する。
- 繰り下がりのあるひき算では、自分のやりやすい計算の方法を選択させ、定着させていく。
- 繰り上がり、繰り下がりの数やひいた残りの数のたし忘れがないか注意させるようにする。
- 位取りが誤っていないか確認する。(筆算の場合は、位分けの線を引かせる。)
- 九九の定着が難しい場合は、自分用の九九の表を利用させるようにする。 →〈教5〉

かけ算の筆算ができるようになってきたEさん(4年)

児童の実態

- 話しかけると返事などの応答はできるが、形式的になりがちである。
- 数を用いた学習に苦手意識をもっている。
- 20までの数のたし算、ひき算は、おおむね80%の正答率である。
- お金を用いた計算はできる。
- 九九の暗記は十分できていない。
- 数と量が一致しないときがある。
- 作業などは順序よくしていくことができる。手指の巧緻性は低い。
- 聴覚的短期記憶がやや弱い。

長期目標

- ア. 100までの数の序列と大きさ(多少)、量が分かる。
- イ. 九九を正確に暗唱できる。
- ウ. 二位数が繰り上がる筆算の計算ができる。

短 期 目 標	指導内容・方法
①100までの数の数詞と数の一致ができる。 (長ア)	・100玉そろばんで数の当てっこをしたり、答えの数だけ示したりする。 ・数詞で表す。お金で示す。数の大小クイズ。 →〈教1〉
②九九の仕組みを理解し、覚えることができる。 (長イ)	・何が何個分あるか実際に目で確かめたり、たし算をさせたりしながら進める。 ・九九の表を作り、覚える。 →〈教5〉
③二位数と一位数の筆算で、繰り上がりのある計算ができる。 (長ウ)	・繰り上がりの数が書ける口を入れた枠を作り計算させる。 ・九九が記憶できていない場合は、表を参考にさせる。 →〈教5〉
④二位数と二位数の筆算で、繰り上がりのある計算ができる。 (長ウ)	・繰り上がりの数が書ける口を入れた枠を作り計算させる。 ・計算ミスがないか確かめさせる。

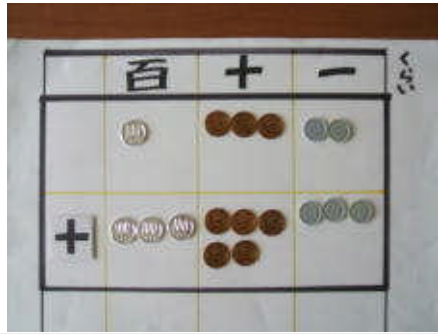
指導の結果

- ・100までの数の操作は、抵抗なくできるようになった。(短①)
- ・九九の仕組みを理解し、ほぼ記憶できてきた。(短②)
- ・二位数かける一位数の筆算は、さほど抵抗なくできるようになった。(短③)
- ・二位数かける二位数の筆算は、九九の表を見るなどしながらするようになった。多くの数のかけ算の筆算にも興味をもち、計算していこうとする態度が出てきた。(短④)
- ・日々の生活の中の計算を、筆算で行うようになった。
- ・かけ算の筆算ができるようになってきたという、自信がつつつつある。
- ・たし忘れや九九の誤りを自分で気づくことは、まだ難しい。
- ・数を用いた学習に対する苦手意識はまだ続いており、今後の課題である。

教材・教具等

<教材1> 具体物を使用

数をお金で表したり、言わせたりする。



<教材2> ボウリングゲーム

ボウリングを楽しみながら、倒したピンの数や残りの数を数える。

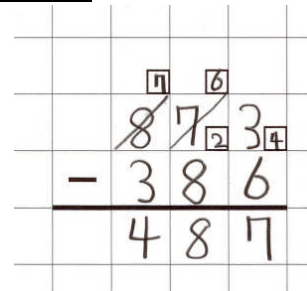


<教材3> リットル升

単位がついても計算がしやすいようにする。小数の目盛りもつけている。



<教材4> 筆算の枠



記憶の苦手な児童には、覚える数を書いておく口を作る。

かけ算の筆算にも使うと計算がしやすい。

<教材5> 「九九早わかりボード」

表に九九を、裏に答えを書いている。
カードの両端をゴムで止めているので、ひっくり返しやすい。



＜教材6＞ 数の箱

箱は、中央でしきりを入れており、玉が左右に往き来できるようにしている。

玉の数を変えて、合成、分解の指導ができる。問題を出す人、答える人を決め、ゲームのようにすると楽しく学習できる。

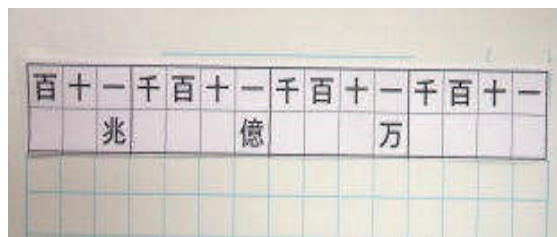
(箱の半分を隠すようにしておく。)



＜教材7＞ 大きい数の位取り

数字を読んでノートに書くとき、位取りを書いたカードを貼ると書きやすくなる。

低学年で大きい数の学習をするときは、ノートに数字を書き、その数字を模型のお金で表す作業を入れると、より具体的で分かりやすく、次学年での学習の理解を得やすい。



＜教材8＞ 玉入れ

一人、10回ずつ玉入れをする。表を作っておき、穴の中に入ったら○をしていく。

○の点数を1点として数え、合計点で順位を決める。

○の点数を2点や5点などとすれば、それぞれの数の数え方の練習もできる。

数人で遊びながら数の勉強ができる



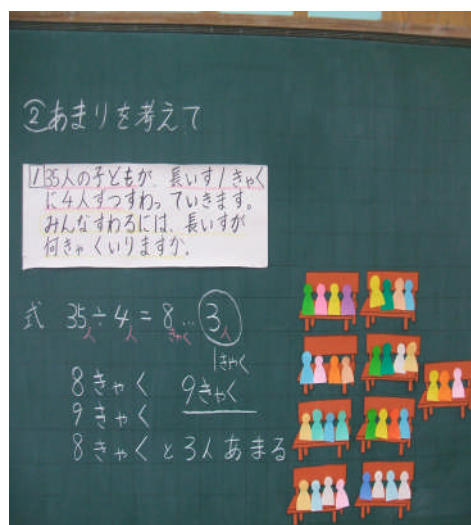
＜教材9＞ 「余りを考えて」(3年生)

35人の子どもが、1脚に4人ずつ座ると、いすは何脚いるかという問題。

実際に子どもの絵を貼って示すと4人座るいすは8脚で、残った3人の分の椅子1脚も欲しいということが、目でも確かめることができる。

※このようにして目で確かめる活動を入れていくと、一斉指導の場での児童の理解を得やすい。

また、同様の問題が出たときの応用力にもつながっていく。



6 「文章題」が苦手な子ども

子どもの様子

- 計算はできるが、文章題を解くことが極端に苦手である。
- 文章は読めるが、文章題の意味を理解することが苦手である。
- 文章の内容を具体的にイメージしづらい。
- 数量を関係づけて図や絵に表すことがうまくいかない。
- 適切な演算方法を選んで、式を立てることが苦手である。

困難さのものは

- 注意集中に課題があり、意味を考えながら最後まで文章を読むことが難しい。
- 短期記憶が弱いと、全体の意味を把握することが難しい。
- 文章題で用いられることばの表現を理解することが難しい。
- 文章の中から問題を解くために必要なことば(要素)を抜き出すことが難しい。
- 要素の関係を順序立てて整理することが難しい。
- 要素の関係を理解し、まとめ上げていくことが難しい。
- 既習事項を思い出し、問題を解くために有効な方法を選ぶことが難しい。
- 見通しを立てて、解法を考えることが難しい。

指導・支援のポイント

集団での指導

- 課題文の内容が把握しやすいように、日常生活で経験している事柄を課題に用いる。
- 1文ずつ提示し、読む場所がわかりやすいようにする。→〈教材1〉
- 声に出して読むなど、聴覚からの刺激も利用するようにする。
- 全体指導の中で、場面を把握する時間をとる。(動作を取り入れると把握しやすくなる。)
- 具体物(おはじきなど)を使って操作をし、操作したことを自分で絵や図に表す。→〈教材2〉
- 友だちが黒板に示した絵や図、式などを見ながら説明や考えを聞く。
- 文章題の大事な要素が「絵や図・式」のどの部分につながっているかを集団で考える。
- 場面にあった絵などの掲示物を操作する。→ 〈教材2〉

個別的な指導

- 問題文の内容が理解できているか、質問をするなどして確かめる。
- 具体物(おはじきなど)を使ったり、絵や図で表したりして大事な要素が把握できているか確かめる。→ 〈教材2〉
- 板書されていることと自分の考えを比べて、似ているところや違うところが分かるように気づかせる。

文章題ができるようになってきたFさん(小3)

児童の実態

- 興味のあることには集中できる。
- 文章を読むことはできるが、内容把握が難しい。
- 注意が持続しにくい。
- 1桁のたし算であれば指を使ってできる。
- 集団指導では指示が通りにく、気がそれると学習に参加しづらくなる。

長期目標

- ア. 文章を読んで場面を理解することができる。
- イ. 場面の通りに操作をすることができる。
- ウ. 操作から式を立てることができる。

短 期 目 標	指導内容・方法
①文章題を最後まで自分で読むことができる。 (長ア)	・文を1文ずつ出し、読むところがどこか分かりやすいようにする。 ・自分で読みたくなるように、文章題を身近な話や分かりやすい内容にする。
②文章題の内容を理解できる。 (長ア)	・一斉指導で、何人かの子どもに文章の内容を話させたあと、本人が話せるようであれば発言をさせて、興味が持続するようにする。
③文章題に沿って算数的な操作ができる。 (長イ)	・1文ずつ、話の通りに具体物や半具体物を操作する。 → <u>〈教1〉</u> ・机間指導で声かけをしながら、できているか確かめる。
④操作したことを絵や図に表すことができる。 (長イ)	・操作を1つずつ順番に思い出させながら、ノートに描く。 ・操作した場면을思い出しにくい時は、教師が支援をする。
⑤絵や図から式を立てることができる。(長ウ)	・自分が描いた絵や図を見て、文章題と合っているか確かめる。 ・式を立てる。 ・板書の具体物と見比べるように声かけをする。

指導の結果

- ・興味が持続できるように、声かけやほめることを意識して取り入れた。その結果、時間中、授業に参加できた。
- ・文章題を短く区切って提示することで、スムーズに読むことができるようになった。
(短①)
- ・友だちの前で発言や操作をする場面を取り入れたので、学習意欲につながった。
(短②)
- ・読んだところと対応して操作させたので、操作の視点がはっきりとした。
(短③)
- ・操作したことを絵や図で表すことで、自分がしてきたことを振り返ることができた。
(短④)
- ・文章題の文意と絵や図や黑板での操作等が結びつき、解決の糸口を複数見つけることができた。また、同じことを違う方法で何度か繰り返して活動させたり、板書された友だちの解き方などを確認させることで、学習が定着するようになった。
(短⑤)

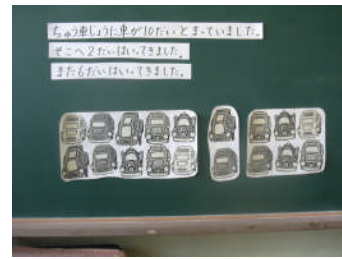
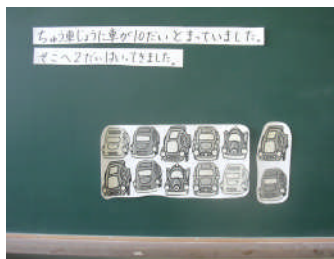
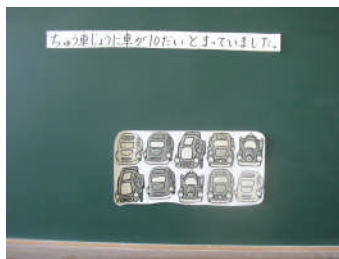
教材・教具等

2年生「文章題」(啓林館)の指導

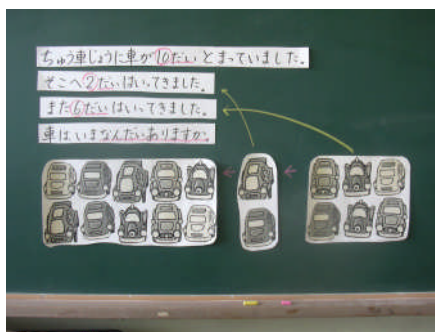
ちゅう車じょうに 車が 10だい とまっていたました。
 そこへ 2だい はいって きました。
 また 6だい はいって きました。
 車は いま なんだい ありますか。

<教材1> 「場面が分かるように問題文を1文ずつ提示し、具体物を場面にあわせて掲示する」

①問題文を読む。



②問題文と具体物をつなぐ



- ・10台、2台、6台など、大事な要素に印を付ける。
- ・たずねられていることに波線を引く。
- ・問題文と具体物をつなぐ。
- ・式に結びつけて板書に残す。

<教材2> 「問題文、具体物や半具体物、式を結びつけて考える」

子どもにとってブロックに置きかえて考えることが難しいので、半具体物に戻して考えられるようにする。



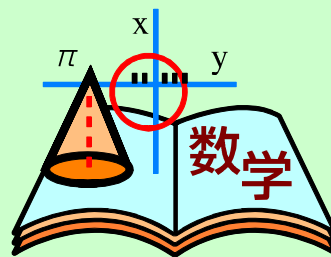
→



授業終了後も、教室側に掲示し、確かめられるようにする。

文章題の解決過程について

算数の文章題の解決過程には、理解過程（変換・統合）と実行過程（計画・実行）があると言われています（伊藤、2008）。文章題が苦手な子どもの場合には、上記のどの過程につまずきがあるかを把握して指導や支援をすることが重要です。



ここでは、教材・教具等のコーナーで紹介した文章題「ちゅう車じょうに 車が 10 だい とまっていた。そこへ 2 だい はいって きました。また 6 だい はいって きました。車は いま なんだい ありますか。」を例にして、文章題の解決過程を見ていくことにします。

【理解過程】

変換 まず、一文ずつ読み、文章を理解していきます。このとき「10 だい」などの数量の理解とともに、「はいって きました」は車の台数が増えることを意味するといった数量的知識（単位など）や言語的知識が必要となります。

統合 統合段階では、変換段階で理解した一文ずつの内容や問われていることは何かといったことを統合し、全体的な理解を行います。そのために問題解決に必要な情報を抽出していき、数量関係を把握することが必要です。この文章題の場合は、問題解決するために直接には必要がない「ちゅう車じょう」などの言葉は除くとともに、「そこへ」「また」という言葉などから文と文を関連させていきます。次に、時間の流れにそって「10 だい」から順に「2 だい」「6 だい」と車の数を加えていく方法や増えた車の台数「2 だい」と「6 だい」を合わせてから一度に「10 だい」に加える方法などをイメージすることになります。

【実行過程】

計画 計画段階では、統合段階でまとめられた考えから演算方法として決定し、立式していきます。この文章題では、 $10 + 2 + 6$ 、 $10 + (2 + 6)$ などが考えられます。

実行 計算をして答えを出します。ここでつまずきが見られる場合は、計算の困難として把握していく必要があります（「計算が苦手な子ども」の項を参照）。



紹介した例では、まず一斉指導において、一文ずつ内容を確認したり、絵やタイルを用いて、操作させたりすることで、児童の理解過程を支援し、実行過程（立式等）につなげています。

参考：

伊藤一美（2008）：算数のアセスメントの検討。

LD（学習障害）－研究と実践－、17(3) pp. 295-302.

7 「図形」が苦手な子ども

子どもの様子

- 身の回りのものから、三角形や四角形などの形を見つけることが苦手である。
- 図形の特徴をとらえ、仲間分けをすることが難しい。
- 辺・面・頂点などの関係が分かりにくい。(平行・垂直)
- 図形の向きや大小、位置が変わると、元の図形との関係がわかりにくい。
- 立体図形の見取り図が描けない。
- 点と点を直線(縦・横・斜め)で結ぶことが苦手である。
- 定規やコンパスなどの道具を使って、直線や円を描くことが苦手である。

困難さのものは

- 視覚的な刺激に過剰に反応してしまうため、必要な情報だけを取り出して考えにくい。
- 視覚認知が弱いため、線のつながり方や交わり方をとらえにくい。
- 視覚的な短期記憶が弱いため、描き写すときなどに元の図形を覚えておくことが難しい。
- 空間認知が弱いため、見取り図等を見て立体をイメージしにくい。
- 手指の巧緻性の弱さから、コンパスや定規がうまく使えなかったり、絵や図を正しく描けなかったりする。

指導・支援のポイント

集団での指導

- 図形の導入時には、図形の本質や特徴を直感でつかませるように教材を工夫する。
→〈教1〉
- 立体図形をいつでも触れられるように身近に置いておく。
- 平面図形や立体図形の「辺」「頂点」「面」について、辺は「指先でなぞる」、頂点は「指先でつつく」、「面」は「手のひらでなでる」など手指を使って意識づける。
(垂直、平行も同じように指や手のひらを使って体感させる。)
→〈教4〉
- 学習した図形を身の回りで探す学習などを取り入れて、身の回りのものを図形に関連づけて見ようとする機会を増やすことで、図形が身近なものとして親しみやすくする。
- 定規や分度器は、キャラクターなどで、気が散ったり、目盛りが見えにくかったりするものではなく、シンプルなものを用いるように指導する。

個別的な指導

- 図形移動や拡大、縮小、回転などで元の図形が残らないときは、手がかりとして元の形を切り取ったものを用意しておく。
→〈教3〉
- 作図の時、位置関係が分かりにくく同じ形が描けないときは、ドットを打ったプリントを用意しておく。
→〈教2〉
- 道具(定規やコンパス等)の使い方、押さえ方などの指導を徹底する。

図形の弁別ができるようになってきたGさん(小2)

児童の実態

- 集中して学習できる時間が5～10分と短い。
- 集団ではあまり話が聞けず、指示が通らないことが頻繁にある。
- 分からないとすぐにあきらめてしまい、考えようとしなない。
- 図形の弁別のとき、細かいところまで見るができないために正しく弁別できない。
- 定規を使って直線をうまく引けない。(定規を片手で押さえておく事ができない。)
- 図形の描き始めや描き終わりが分かりにくい。

長期目標

- ア. 三角形・四角形の弁別が正しくできる。
- イ. 三角形・四角形を正確に描くことができる。

短 期 目 標	指導内容・方法
①三角形・四角形の定義が分かる。 (長ア)	・割り箸3本、4本を使って、三角形や四角形を作る。 → <u>〈教1〉</u> ・直線で隙間なく囲まれていることを確認する。 ・「三角形」「四角形」の名前を知る。
②三角形・四角形が弁別できる。 (長ア)	・いくつかの形から、三角形、四角形を選び出す。 ・「三角形」「四角形」でない理由も考える。 例:「隙間がある。」「曲線がある。」など
③身の回りのものから三角形・四角形を見つけることができる。(長ア)	・身の回りにあるもので、三角形、四角形を探す。 ・見つけた形をなぞる。 ・三角形、四角形であることを確かめる。
④定規を使って直線が引ける。 (長イ)	・点と点を結ぶ練習をする。(点と点の間を長くしていく。) ・定規を点の位置に持っていく練習をする。
⑤ドット等を手がかりにして、図形が正しく描ける。 (長イ)	・ドットのある紙に3点、4点の印をつける。 ・印のあるドットを線でつなぐ練習をする。

指導の結果

- ・具体物を使って三角形や四角形を作った。平面を割り箸で区切るにより「直線で」「囲まれている(隙間があってはいけない)」ことを印象づけることができるようになった。(短①)
- ・「このところがあいているから三角形ではない。つなげないといけない。」と言って図を直す姿も見られた。「三角形」「四角形」でない理由も自分で表現できるようになった。(短②)
- ・運動場に出ると「あれは三角形」「あれは四角形」ということができた。日常生活の中でも、色や大きさ・位置に関係なく形を見られるように、機会を見つけて、声かけをしていくことが大切である。これから学習する図形についても、身近なものとして感じられるように支援が必要である。(短③)
- ・点と点を結ぶ練習は、今後も続けていく必要がある。

教材・教具等

＜教材1＞ 具体物を使う

「三角形と四角形」の指導

割り箸がはみ出ていることで直線が強調される。
実際に割り箸3本で三角形を作ること、「3本の直線で」、「囲まれている」ことを体感することができる。

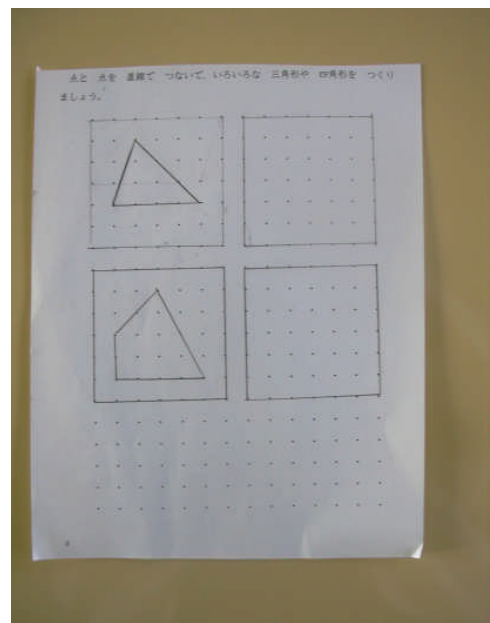


授業中に使ったチャートを授業後教室掲示に残しておく、学習の足跡が見えて、次時の学習に使いやすい



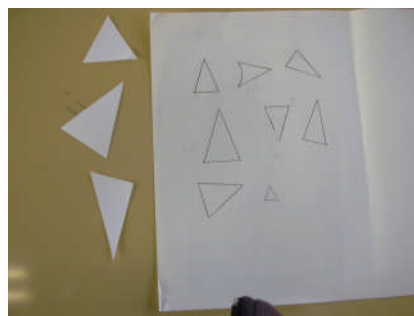
＜教材2＞ 図形を作図する時、位置関係がわかりやすいようにドットを打ったプリントを用意しておく

- ・図形を四角形で囲っておく。
- ・同じ四角形を書いておく。(どの位置のドットを頂点にすると良いかわかりやすくなる)



<教材3> 自由に動かすことができる図形を用意する

位置が変わってもその位置にあわせることができる
図形を用意しておく、自分で操作ができるので見
つけやすい



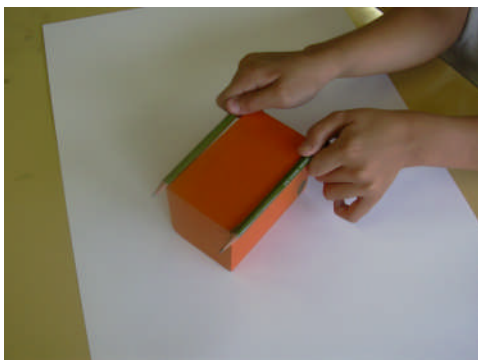
<教材4> 立体を触覚を使って体感する



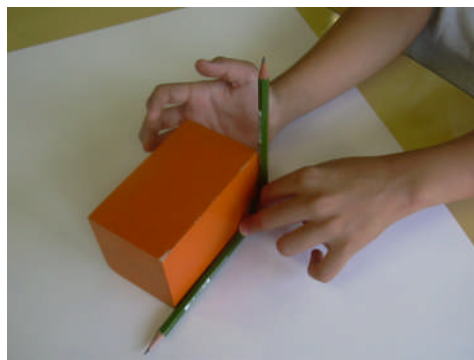
面の平行



面の垂直



辺の平行



辺の垂直



指で辺をなでて



指で頂点をつついて

8 授業中、じっとしていられない子ども

子どもの様子

A

- 座っていても、手足や体を動かしている。
- 突然、教室の外に出て行ってしまう。
- 勝手に席を立て、歩き回る。
- 隣の子に関係のない話をする。

B

- 質問が終わらないうちに出し抜けに答えてしまう。
- 順番を待つことが苦手である。
- 友だちによくちょっかいを出しに行く。

困難さのものは

- 多動性が強く、わかっていても、静かにじっとしていることができない。
- 衝動性が強く、思いついたことを、その場の状況に関係なく行動に移してしまう。
- 次は何か、どこまでできれば終了できるかなど、見通しをもって行動することが難しい。
- 言語理解や聴覚記憶の弱さがあり、指示した内容を理解することが難しい。
- 周囲の刺激に反応しやすく、集中が続かない。

指導・支援のポイント

Aの場合

- 雑音等の刺激や視覚情報をコントロールし学習環境を整える。(集団) →〈教1〉
- 授業を前半は一斉に行う内容にし、後半は個別に取り組めるように工夫する。(集団)
- 朝、縄跳びをしたり、ランニングをしたりして、身体の緊張をほぐさせ、意識と身体を覚醒させておく(個別) →〈教2〉
- やむをえず教室を出た時に、個別に対応できる場を確保しておく。また、教室を出たためにできなかった学習課題を補充する時間を設定する。(個別) →〈教4〉

Bの場合

- 「手を挙げて発表する」などの約束事の習慣化を図る。(集団) →〈教3〉
- 「読む」「操作する」「考える」「書く」などの学習活動を10分から15分程度の短い単位で授業を構成し、集中が持続するようにする。(集団)
- 授業のポイントを絵や写真を使い、目で見てわかるようにする。(集団)
- モデルになる子どものそばに座らせ、手を挙げて発言できたときはほめる。また、いきなり発言しないように、話す前に「1, 2, 3」と数えてから話し出す練習をする。(個別)
- がまんできなくなったら、手を挙げるなどのサインを決めておき、教師がそばに行って、声かけをしたり、ほめたりする。(個別)
- 立ち歩きそうな時に、窓を開ける、プリントを配る、黒板を消すなどの活動をする。(個別)

座って学習できるようになってきたHさん(小3)

児童の実態

- チャイムが鳴っても、席につけない。
- 椅子に座って、じっとしてられない。
- 手足をそわそわ動かしたり、もじもじしたりする。
- ちょっとしたきっかけで、立ち歩く。
- 鼻歌を歌い出したり、独り言を言ったりする。
- 教員の質問が終わらないうちに突然、答えを言う。
- 集中して努力を続けなければならない課題はさける。

長期目標

- 授業中、席について一定時間集中して、学習に取り組むことができる。

短 期 目 標	指導内容・方法
①チャイムが鳴ったら、席に着くことができる。	・グループで声かけをし合う。 ・お手本になる子をそばに座らせる。 ・席につくことができたときはすぐにほめる。
②椅子の音がしないように座っていることができる。	・朝の5分間に身体を動かす活動を取り入れ、身体の緊張をほぐさせ、意識と身体を覚醒させる。 →〈教2〉 ・机や椅子が身体に合うように調節し、足の置く位置を示し、正しい姿勢を指導する。座われている時にほめる。 →〈教5・6〉
③答えを突然言わずに学習ルールにそって発言できる。	・必ず、挙手し、指名されてから答えるというルールを徹底し、守れたら、ほめる。 →〈教3〉 ・カードで、その場の状況や行動を示す。 →〈教7〉
④教室で10分間、学習に取り組むことができる。	・席を前列にし、10分毎に係として窓を開けるなど、身体を動かす活動を取り入れる。 ・個別にSSTカードを使って、社会性の学習をする。 →〈教8〉

指導の結果

- ・グループ間での声かけを奨励したことで、チャイムの合図で着席できるようになってきた。 (短①)
- ・学級全体の目標として、1日の始めに運動場を3周した。カードを作り、3周したら色を塗るようにしたので、児童が意欲的に継続して取り組むことができた。 (短②)
- ・「すわる」「きく」などをカードで指示したことで、カードを意識しながら行動できるようになってきた。 (短③)
- ・10分、15分毎に係としての活動は有効であった。国語の時間は、席を立つことも多かったが、10分間は集中して課題に取り組むことができるようになってきた。
- ・算数の時間は、得意な計算を多く入れると15分間は集中してプリント学習に取り組むことができた。 (短④)
- ・午前中は、座って学習できる日が、増えてきた。 (短④)

教材・教具等

<教材1> 教室環境



全面の掲示物を制限し、興味を引くような刺激のあるものは、整理する。

黒板をすっきりさせ、授業に関係のある情報だけにする。



テレビや棚、本棚は、いつもは、見えないようにカバーをしたりカーテンをしたりしておき、必要なときに見ることができるようにする。

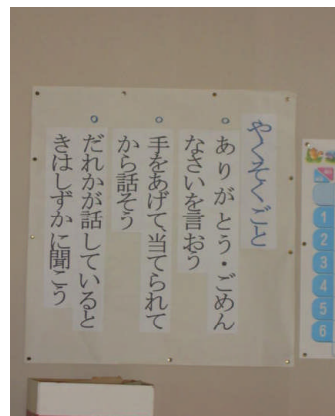
<教材2> マラソンカード

朝の始めに思いきり体を動かすことで、エネルギーを発散させたり覚醒レベルを上げたりして、学習に備える。



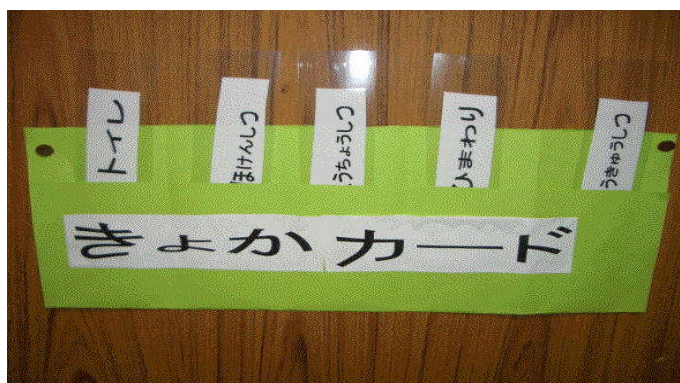
<教材3> 学級のルール

質問が終わらないうちに出し抜けに答えないように、手を挙げて当てられてから話す事を習慣化する。



<教材4> 許可カード

やむを得ず教室を出て行くときは、子どもに行き先や戻る時間を約束させる。



<教材5> 正しい姿勢

座り方は、

①背中を伸ばす。②手を膝におく。③足を下につける。④目は話をしている人を見る。

立ち方は、

①背中を伸ばす。②手は、体につけて下へ伸ばす。③足のつま先は、少し開く。④目は話をしている人を見る。



<教材6>

足の置く位置を示すことで、意識して座ることができる。



椅子の足にゴムをはめたり、布を巻いたりして音を小さくする。



<教材7> カードによる指示



視覚的な手がかりがあると、子どもは、自分の行動をうまくコントロールできる。カードを使って指示をすることで、わかりやすくなる。
※うちわを活用すると、持ちやすく、裏表が使えて便利である。

<教材8> ソーシャルスキルトレーニング (SST) 絵カード



「場面や状況にふさわしい行動」、「相手の気持ち」などを学ぶものとして用いる。

参考:ことばと発達の学習室 M 編・著

「ソーシャルスキルトレーニング絵カード」

エスコアール

9 感情のコントロールが苦手な子ども

子どもの様子

- A. 周りの言動に対して、すぐにカッとなってしまう。
- B. 周りに対してきつい言い方をしてしまう。
- C. 周りの状況に関係なく、突然怒り出す。

困難さのとは

- 感情の抑制が困難である。……………(自己調整力の弱さ、衝動性など)
- 自分の感情をうまくことばで表現できない。
……………(語いの乏しさ、言語表現力の弱さなど)
- 状況判断が困難である。……………(関係性を把握することの困難さなど)
- 表情から相手の気持ちを推し量れず、自分の言動が周囲にどう受け止められているかを理解することが困難である。
……………(気持ちの読み取り、視覚認知の弱さなど)

※自閉傾向がある子どもの場合、過去のできごとを思い出して急に怒り出すことがある。過去のこととして処理できず、現在の状況とは無関係に突然思い出してしまうため、周囲の人には理解しがたい場合がある。

指導・支援のポイント

◎困難さのもとにある「自己調整力」「状況判断力」「言語表現力」を高めるトレーニング(「教材・教具等」のページを参照)をするとともに、上記のA、B、Cのそれぞれの場合の基本的な指導・支援として、次の視点を大切にしたい。

Aの場合

- 良い行動をほめて増やす。
- できそうなことから始め、小さい努力や進歩も見つけてほめる。
- 子どもの気持ちを受け止め、クールダウンする(気持ちが落ち着く)のを待つ。
- 発達段階に応じて、自分の特性(カッとなりやすい等)と自分なりのブレーキのかけ方を理解させ、自己調整力を育てるようにする。

Bの場合

- ロールプレイをしたり状況を絵で提示したりして、自分の言動に気づかせる。
- SST(ソーシャルスキルトレーニング)カード等を使い、場の様子や人物の表情を読む練習をする。

Cの場合

- 理由を聞きながら、もめごとの関係性を図に示して、相手の気持ちや状況を説明する。
- 特定の相手に怒りが向かう場合は、お互いを守るためにも極力接点を持たせない(一定の距離を保つ)よう配慮する。

嫌なことでも怒らずに取り組めるようになってきた I さん(小3)

児童の実態

- ゲーム等で負けそうになると、すぐに怒りだしてしまう。
- 怒ったりすねたりすると、「ずるい。」「せこい。」などと言って人を責める。
- 気持ちを切り替えるのに時間がかかる。
- 自分が先に手を出していても、人にされたことへの反発のほうが大きい。
- 人の話を止めて一方的にしゃべる。

長期目標

- ア. 自己調整力をつけ、人の話を落ち着いて聞くことができる。
- イ. できごとや思ったことを適切に伝えることができる。
- ウ. 自分の言動を振り返ることができる。

短期目標	指導内容・方法
① 速さや声の大きさを相手に合わせて復唱したり交互読みができる。(長ア)	・詩を文節や一行ごとに区切って、復唱や交互読みをする。 ・声を合わせやすくするために拍子をとる。 → <u>〈教1〉</u>
② かけ声や手拍子に合わせて、足ふみができる。(長ア)	・「1, 2, 3, 4」のかけ声に合わせて「右足から上がって右足で下りる」「左-左」「右-左」「左-右」の4つのパターンでマットの上に昇降する。 → <u>〈教2〉</u>
③ 伝言ゲームで適切に伝えることができる。(長イ) 伝えられたとおりに組み立てることができる。(長ア)	・一人が4色2種類(正方形と長方形)の8個のブロックを組み立てながら、その手順を相手にわかりやすく伝える。 ・相手は聞き取った通りに組み立てる。 ・わからないときや聞き落としたときはたずねる。 → <u>〈教3〉</u>
④ 今日のできごとをわかりやすく話すことができる。(長イ)	・「いつ、どこで…」カードを見ながら話す。 → <u>〈教4〉</u> ・1分間スピーチで、話したいことを適切に表現する。
⑤ 「めあて」を決め、自分の言動を振り返ることができる。(長ウ)	・よく注意されることやがんばりたいと思うことを「めあて」として表に書く。(「～しない。」ではなく「○○しよう。」という表現で。) ・時間の終わりに、それをもとに振り返りシールを貼って評価する。(3～4段階で。はじめは指導者や親と一緒に振り返る。) → <u>〈教5〉</u>

指導の結果

- ・声の大きさや速さを相手に合わせられるようになってきた。(短①)
- ・4つのパターンはすぐに覚えた。急いで動いてしまいがちになったときは、注意を促すとかけ声に合わせてテンポよく動けるようになってきた。(短②)
- ・わからないときには、少しいらいらしながらもたずね返すようになってきた。(短③)
- ・何をどこから話せばいいか手がかりをつかんで話すことができた。(短④)
- ・自分で「めあて」を決めて前より少しでも良くなったことを評価するようにしたので、ふり返ることへの抵抗が少なくなり、嫌なことを避けないで最後までがんばろうとする姿が見られるようになった。(短⑤)

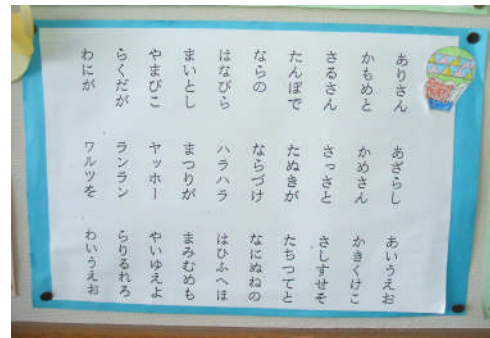
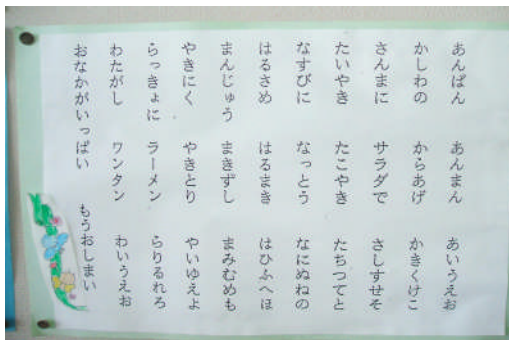
教材・教具等

<教材1> 詩の復唱・交互読み

- ねらい**
- 集中力をつける。
 - 相手に合わせて読むことができる。
(速さの調整) (「見る」「聞く」「発声する」の協応)

手順

- ①復唱…文節毎に区切り、指導者が読んだところを復唱する。
(表現、リズム、テンポを真似る。)
- ②交互読み…文節または行で交代して読む。
(注意を向けて相手の読みを聞き、テンポを合わせる。)



<教材2> 足ふみ(踏み台昇降)

- ねらい**
- 自己調整力を高める。(かけ声や手拍子に合わせる。)
 - 協応動作、左右感覚を養う。

手順

- ①右足を確認する。
- ②「一つめは」「右足から上がって」「右足で下りる」と手順を復唱しながら練習する。
- ③「1, 2, 3, 4」「2, 2, 3, 4」…のかけ声に合わせて5回連続でマットや台の上に昇降する。(「1, 2」で上がり、「3, 4」で下りる。)
- ④二つめから四つめは、「左足ー左足」「右足ー左足」「左足ー右足」を各5回ずつ行う。

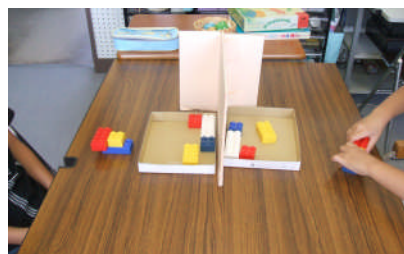
<教材3> 伝言ゲーム

ねらい ○伝える力、聞く力を育てる。(手順をわかりやすく伝えることができる。注意を集中して、聞いたとおりに組み立てることができる。)

手順 二人一組で。

○一人が4色2種類(正方形と長方形)の8個のブロックを組み立てながら、その手順をわかりやすく伝える。(折り紙でもよい。)

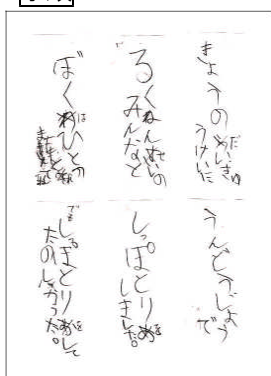
○相手は聞き取った通りに組み立てる。わからないときや聞き落としたときはたずねる。



<教材4> 作文・日記

ねらい ○書く力・話す力をつける。(順序立てて書くことができる。書いたものを読むことで、どのように話せばよいか分かる。)

手順



(カードに書いたもの)

①「いつ、どこで…」カードを提示しながら質問をし、回答をカードに書かせる。

「今日は楽しいことあった？」

「どんなことがあったの？」

「いつのこと?」「どこで?」

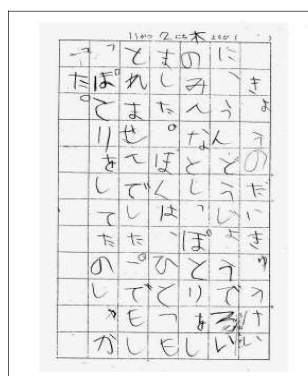
「だれと?」「あなたはどうした?」

※書くことに抵抗がある場合は、指導者が聞き取ってカードに書くようにしてもよい。

②話が続くように並べ替える。

----->

③6枚のカードをもとに作文用紙に清書する。



(清書したもの)

<教材5> 「めあて・がんばり表」

ねらい ○自分で決めた「めあて」をもとに、自分の言動を振り返ることができる。

○成功体験を増やし、自己肯定感を高める。

留意点



・「めあて」を決めるとき、はじめは大人が支援する。

・「前よりもがんばった」という評価を入れてもよい。

・「がんばりシール」は、子どもが選んだシールを使うとよい。

←上から3つは教室の約束。下の4つは子どもと母親と指導者の3人で相談して決めためあて。

(×の評価は設定していないが、自分でそう評価し、書き入れている。)

10 コミュニケーションをとることが苦手な子ども

子どもの様子

- A 適切な表現で言いたいことが伝えられなかったり、ことばをとっさに思い出せなかったりして会話が成立しない。
- B 相手のことはおかまいなしに突然話しかけたり、一方的に自分の興味のあることを話し続けたりする。
- C 相手のことばが暗に示している意図や冗談がわからない。

困難さのものは

- 聞いたことを覚えるのが苦手である。…(聴覚記憶の弱さなど)
- ことばが思い出せない。…(語い力・語想起力・表現力の弱さなど)
- ことばが正しく聞き取れない。…(言語理解の弱さや聴覚に問題があるなど)
- 相手の話が理解できない。…(言語理解の弱さなど)

- 新しく入ってきた情報に、すぐに注意が向いてしまう。
- 会話の暗黙のルールが分からない。
- 会話のルールが分かっても、衝動的にしゃべってしまう。
- 相手の表情などを読み取るのが苦手である。

- ことばの示す意図が読み取れない。

指導・支援のポイント

Aの場合

- ・SST(ソーシャル・スキル・トレーニング)により色々な場面を設定し、適切な表現方法を身に付ける。(個別) →〈教1〉
- ※(「2 『話す』ことが苦手な子ども」参照)

Bの場合

- ・会話のルールを具体的に提示する。(個別)
- ・学級の子どもたちに困難さがあることの理解を図り、適切な接し方を具体的に教える。(集団)

Cの場合

- ・ジェスチャーを取り入れたり、分かりやすい表情を示したりしながら指導する。(個別)
- ・ことばが示す意味は字義どおりだけでなく、多様であることを具体的に教える。(個別)
- ・ことばの意味理解が難しい時は、絵カードなどを使って本人に分かりやすく伝える。(個別)
- ・あいまいな表現は避け、明確な表現で指示するようにする。(個別)

自分の思いが伝えられるようになってきたJさん(小4)

児童の実態

○いつも笑顔で人と接しているが、自分の感情をうまく表情に出せない。
 ○ことばで自分の思いを表現することが難しく、友達との会話がうまくいかない。
 ○自分の思いと異なった状況を経験すると、そのストレスを家で発散させ、弟や妹にあたることもある。

長期目標

ア. 予定の変更など、予測できない出来事が生じて、柔軟に対応することができる。
 イ. 他者のペースに合わせて、コミュニケーションできる力を養う。
 ウ. 自分の気持ちを振り返り、ことばで感情を表現することができる。

短期目標	指導内容・方法
① ① どうしたらよいかわからない出来事に対して、落ち着いて行動することができる。 (長ア)	・マンガカードで場面を提示し本時のめあてを知る。モデリングで状況を示し、どうすればいいのかを考える。リハーサルをしてどうしたらよいかわからない出来事への対応スキルを身に付ける。本時の学習を振り返りカードにまとめる。 →〈教1-1〉
② ② ソーシャルワークブックや絵カードを活用して、適切な行動を考えることができる。 (長イ)	・ワークシートの絵を見て状況をつかむ。その状況の時の気持ちを考え、どうするか考える。状況の台詞の続きを考えてロールプレイをする。 →〈教1-2〉
③ ③ 作文を通して自分の行動を振り返ることができる。 (長ウ)	・原稿用紙1枚程度に、一週間のできごとの中から題材を選択して作文を書く。授業で読む場面を設定し評価する。 →〈教2〉
④ ④ 表情が示している感情を読み取ることができる。 (長イ)	・感情(気持ち)を表現することばを書き出す。表情シートと対応させる。エピソードをモデリングで示し、その時の顔の表情を表情シートの中から選ぶ。提示した場面をロールプレイして表情を練習する。 →〈教3〉
⑤ ⑤ カッとなる気持ちをおさえることができる。 (長ウ)	・自分も周りの人も気持ちよく楽しくすごせる技を磨いて仲良くなろうと目標を説明する。怒りが爆発すると、色々困ることがあることを話し合う。怒りを小さくする対処法を知る。 →〈教4〉

指導の結果

・自分の思いをことばとして表出するまでに時間がかかっていたが、徐々に短くなってきた。
(短①②)
 ・家庭で弟妹にあたることが少なくなってきた。
(短①⑤)
 ・SST(ソーシャル・スキル・トレーニング)を通して、自分の行動の振り返りや気持ちの立て直しができるようになってきた
(短①～③)
 ・放課後友だちと遊ぶなど人との関わりが多くなった。
(短①②)
 ・人と接する際に、ありがとうなどのことばがけが自分からできるようになった。
(短②)
 ・自分の行動を客観的に見ることができるようになってきた。
(短③)
 ・いつも下を向いて歩いていたが、学校での表情が明るくなり、笑顔が多く見られるようになってきた。
(短④)

教材・教具等

★SST(ソーシャルスキルトレーニング)

<教材1-1> マンガカード

～ねらい～

○状況に応じた行動がとれるようになる

留意点 子どもの実態に合わせて、十分な対応がむずかしい事柄を選ぶ。

手順

①マンガカードで場면을提示する。

「自分の思いを伝えよう」という目標を説明する。

②モデリング(※)をする。

ア 相手のしていることに対してどんな気持ちになるかを考える。

イ どうしたらいいかを考える。

※モデリング・・・モデルを見せながら指導すること。



モデリングの方法

慣れていないとき

3つのパターンを示す

モジモジ型 「・・・イライラ。」

トゲトゲ型 「いいかげんにしろ。」

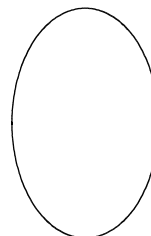
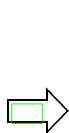
こっちに消しゴムのかすをとばすのはやめろ。」

キツパリ型 「消しゴムのかすが飛んできたよ。かすがとばないように気をつけてね。」

※キツパリ型がいいことを教える。

学習が進んだら

どうしたらいいか考えたセリフを書く。



* 画用紙を吹きだしの形に切り抜く。

③実行に移す練習をする。(リハーサル) 役を代わり合って行う。

④フィードバック 振り返りカードで自己評価する。

⑤[※]般化 チャレンジカードで毎日の生活を振り返る。(一週間単位))

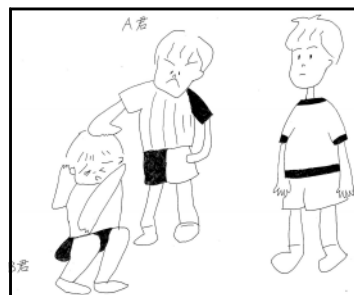
※般化・・・日常生活の中で応用できるようになること

<教材1-2> ソーシャルワークシート

手順

①絵を画用紙に大きく書いたりモデリングで状況を説明したりする。

②ワークシートの順にそって学習する



<教材2> 作文
～ねらい～ 言語表現

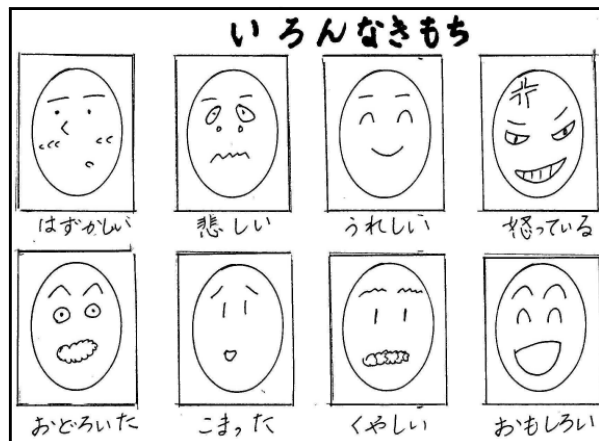
手順・留意点

- ① SSTの後、作文を書く。毎日書くことができるなら日記でもよい。
- ② 1週間のできごとの中から、心に残っていることを書く。
- ③ 授業の中で、作文を読み評価する。

<教材3> 表情カード
～ねらい～ 視点の変換

手順・留意点

- ① 気持ちを表すことばをカードに書く。
- ② 「表情シンボル」と気持ちを表すことばを対応させる。
- ③ 「急に雨が降り出した。」「さいふをおとした。」などのエピソードをモデルリグで示し、その時の顔を表情を表情シートの中から選ぶ。
- ④ 提示した場面をロールプレイし、表情を練習する。



<教材4> カッとなる気持ちをおさえる方法
～ねらい～ 感情のコントロール

手順

- ① 自分もまわりの人も気持ちよく楽しく過ごせる技を磨いて仲良くなろうと目標を説明する。
- ② 自分がカッとなった場面を再現する。
- ③ 怒りが爆発するといろいろ困ることがあることを話し合う。
- ④ 怒りを小さくする方法を知る。

参考：上野一彦・岡田智編著

「特別支援教育実践ソーシャル
 スキルマニュアル」 明治図書



11 特定のものやことに「こだわる」子ども

子どもの様子

A

- 自分なりの決まったやり方や手順があり、それをなかなか変えられない。
- 特定のものをいつもそばに置かないと安心できない。

B

- ゲームなどで負けることが許せないなど、1番になることや勝ち負けにこだわりすぎるため、対人関係をうまく築くことができない。

C

- テストなどで×をつけられること、間違ふことや失敗することを極端にいやがる。

困難さのとは

- いつものやり方と異なると、その結果が分からない状況になることへの不安感が強い。……………(見通しをつける力や想像力の弱さなど)
- 二者択一の思考(勝つか負けるか、成功か失敗かなど)に陥りがちで、失敗や負けることに対する不安感が強い。……(思考の柔軟性の弱さなど)
- 失敗した時や負けた時のいやな気持ちをうまく表現することが難しい。
……………(言語で表現する力や感情を表現する力の弱さなど)

指導・支援のポイント

Aの場合

- あらかじめ予定を知らせておく。変更のあるときは、早めに知らせる。変更した後、どうなるに至るかまで、具体的に見通しを示す。→〈教1〉
- こだわるものやことに気持ちの折り合いがつけられるように、徐々に代替物に変えていく。

Bの場合

- ゲームなどの遊びをとおして、勝つときも負けるときもあることを体験しながら楽しめるようにする。
- 自分の気持ちをうまく表現できる方法について、適切なことば等を具体的に示す。

Cの場合

- 「失敗は成功のもと」等の合い言葉なども使いながら、気持ちを切り替えるきっかけをつくる。
- 100点か0点か、○か×かという価値観ではなく、あとどれくらいがんばればいいのかというめあてを具体的に示す。

ゲームで負けても、結果を受け入れられるようになってきたKさん(小3)

児童の実態

- 自分がゲームなどで負けると、怒りだして最後まで遊べない。
- 何でも一番にならなければ気がすまない。
- 負けた時、いやな気持ちをことばでうまく表現できない。

長期目標

- 勝ち負けに対するこだわりを減らし、最後までみんなと遊ぶことができる。

短 期 目 標	指導内容・方法
①オセロやカードゲームなどの遊びを数人で楽しむことができる。	・初めは、指導者が勝敗をコントロールして、あまり負けないように配慮する。徐々に勝ち負けを経験できるようにして、「ゲームには勝つことも負けることもあるのが楽しい」という価値観を感じ取らせる。 ・同じゲームは複数回させて勝敗表をつくるなどして、勝ち負けの状況を具体的に示し、ゲームには勝つことも負けることもあるということを理解させる。 →〈教2〉
②ゲームの約束が守れたかを振り返ることができる。	・ゲームを始める際には、約束を確認する。 ・ゲームの終わりには、振り返りタイムをもち、シールなどを貼ることにより、約束が守れたことを評価し、ほめる。 →〈教3〉
③気持ちの切り替えことばを使うことができる。	・「ドンマイ」、「失敗は成功のもと」等の気持ちを切り替えるためのことばを唱えさせる。必要に応じて、それらのことばを使うことで、気持ちを切り替えるきっかけにする。 →〈教5〉
④自分が負けてくやしいなどの気持ちを相手に伝えることができる。	・負けた時に取るべき行動や態度について、具体的にモデルを示す。 ・負けたくやしさを表現することば(「くやしい」、「今度は勝ちたい」など)を言うことで、気持ちを切り替えるきっかけにする。 ・場に応じたことばを具体的に示しながら気持ちを表現させる。 →〈教4〉

指導の結果

- ・初めは、負けたことや一番になれなかったことに対して、自分の気持ちをコントロールできなかったが、徐々に気持ちに折り合いをつけて、「負け」の状況も受け入れられるようになってきた。(短①)
- ・小グループの遊びに参加できるようになったことが、自信につながった。(短①)
- ・ゲームが終わった後で振り返ることにより、自分のとった行動を少し客観的に見直せるようになった。(短②)
- ・くやしい気持ちをことばで表現できるようになり、自分で気持ちを安定させようとするが見られるようになってきた。(短④)

教材・教具等

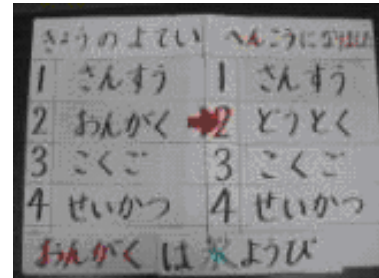
<教材1> 一日の予定表 時計(キッチンタイマー等)

～ねらい～

- 時間割の変更を受け入れられる。
- 時間の見通しをもち行動できる。
- 気持ちの折り合いがつけられる。

使い方

- 変更等、事前に分かることがあった場合、できるだけ早めに伝え、変更があったら時間割を書き換える。変更した後はどうなるのかも必ず知らせる。
- タイマーは、あとどのくらいで終わるかが分かりやすい。前もって時間を決めておくことで、先の見通しがもちやすくなる。



<教材2> 勝敗表

～ねらい～

- ゲームには勝つことも負けることもあることを視覚的に理解し、負けることも受け入れられる。

使い方

下表は、じゃんけんゲームで5回対戦したときの表である。Aさんは、2回勝ち3回負けたということが一目で分かる。(このような表は、オセロやトランプなどでも利用できる。)

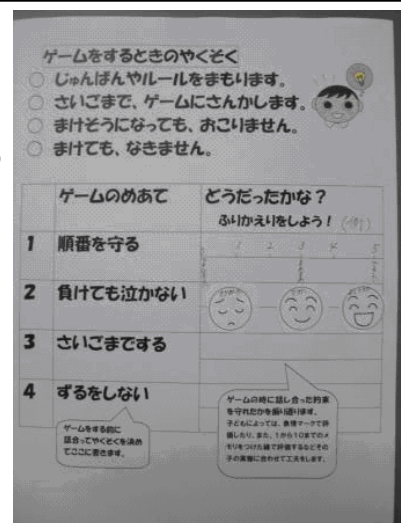
【じゃんけんゲーム勝敗表】

名前 \ 回	1	2	3	4	5	合計
A	○	×	×	×	○	2回 ○
B	×	○	○	○	×	3回 ○

<教材3> ゲームの約束と振り返り表

～ねらい～

- ゲームでの約束を決めることで自分の行動を意識する。
- 終わりの振り返りをとおして、できたことを認め、自信をつける。



<教材4> こだわりを和らげるキーワード

～ねらい～

〇腹が立った時に、気持ちを和らげられることばを使うことにより、気持ちを切り替えるきっかけをつくる。

使い方

- ・普段から、気持ちを和らげることばを合い言葉のように練習しておく。子どもの実態や興味に合わせてことばを用意する。
- ・指導者もいっしょに唱えるようにする。失敗したりうまくいかなかったりした時に、どのように行動すればいいのかのモデルも同時に示す。



「ドンマイ、ドンマイ」

「失敗は 成功のもと」

「次、 がんばればいい」

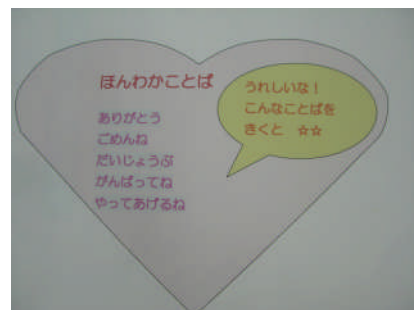
「人生、 山あり 谷あり」

<教材5> 「ちくちくことば」と「ほんわかことば」

～ねらい～ 〇場に応じたことばを使うことができる。

使い方

「ちくちくことば(いやなことば)」と「ほんわかことば(うれしい気持ちになることば)」の二つのカテゴリーに分け、ロールプレイなどにより意識化させる。適切なことばが使えた時は評価し、ほめる。家庭でも取り入れてもらい、いろいろな場面で使えること(般化)をめざす。



どんなときに、どんな気持ちになるのかを、表情絵カードを使って考えさせることもできる。

