

**学習及び行動において
指導上特別な配慮を要する児童生徒の
実態把握表**

長崎県教育センター

児童生徒氏名 _____

性 別 _____

学 校 名 _____

学 年 ・ 組 _____

記 入 日 _____

記 入 者 _____

聞く・話す		点数
1	人の話している言葉が理解できない。 (特に、指示語や単語など)	
2	(因果関係など)少し複雑な会話の理解が困難である。	
3	集団の中での指示理解が困難である。	
4	聞き逃しが多く、すぐに忘れる。	
5	話し方に不自然さがある。 (早口、独特のイントネーション、言葉がこもるなど)	
6	単語や2語文・3語文の単純な文章だけで話す。	
7	話すとき文法的なまちがいが目立つ。 (主述関係、テニヨハ等の助詞、代名詞など)	
8	人が聞いて分かるように話をする ことができない。(事柄や順序を整理して話すことが苦手、 経験したことやものの説明をすることが苦手など)	

点数の小計() 2点をつけた項目数()

< 記入上の注意 >

このテストは、**全般的な発達に遅れはないが**、学習及び行動面に指導上特別な配慮を要する児童生徒に対して、より適切な教育を行うための情報を得ることを目的に行うものです。
このテストは、次のような児童生徒を対象としています。

視覚障害、聴覚障害、肢体不自由、明らかな知的障害、明らかな自閉症等の障害がない(と思われる)が
 学習面で何らかのつまずきがある児童生徒
 行動の自己調整ができなかったり、対人関係に問題がある児童生徒

このテストは、日頃から対象児と接し、よく観察している人が行ってください。
*できるだけ対象児とかかわりのある複数の人で行ってください。

このテストは、5領域に分かれており、各領域ごとに8項目、全部で40項目あります。

聞く・話す	読む・書く	計算する・推論する
動作・生活	自己調整・対人関係	

評価は、対象児の行動を類推するのではなく、あくまでもその児童生徒の実態を正しくとらえて行ってください。

評価は全項目行ってください。ただし「計算する・推論する」の領域については、小学校低学年、小学校中学年、小学校高学年以上ごとに分かれていますので、対象学年の箇所について行ってください。

評価方法は以下の通りです。**同年齢の児童生徒の実態と比較して**、対象児の実態を点数で記入してください。

よくある・・・・・・・・・・	2点
ときどきある・・・・・・・・	1点
年齢相当である・・・・・・・・	0点

読む・書く		点数
1	形の似た文字を読みまちがえることが多い。(「ね」と「わ」,「め」と「ぬ」等)	
2	単語を一語のまとまりとして読めない。拗音や長音を一音として読めない。(例:「ちようちよう」「ち・よう・ち・よう」)	
3	文章を読むとき,文字や行をとばすことが多い。	
4	文章の内容を読み取ることが,特に苦手である。	
5	「く」と「へ」,「し」と「つ」などをまちがえて書く。 へんとつくりが逆の文字を書く。	
6	文字を書くと,枠から極端にはみ出す。	
7	文字を視写するのが苦手である。 (時間がかかる,黒板の文字の視写ができないなど)	
8	話し言葉をそのまま文章で記述することが苦手である。または,書くことを極端にいやがる。	

点数の小計() 2点をつけた項目数()

計算する・推論する(小低学年)		点数
1	数唱はできるが,1つずつの数の対応ができない。	
2	数字を読めるが,その大小関係をとらえられない。	
3	具体物や指を使っても,計算ができない。	
4	長さ,広さ,かさの大小がとらえられない。	
5	などの簡単な図形の違いが理解できない。	
6	簡単な線を引いたり,などを描いたりすることができない。	
7	時計が読めない。 (~時,~時半)	
8	文章題を読んで,立式できない。	

点数の小計() 2点をつけた項目数()

計算する・推論する(小中学年)		点数
1	基本的な数概念ができていない。 (10までの数,大小など)	
2	九九の記憶ができない。	
3	具体物や指を使わないと,計算ができない。	
4	筆算が苦手である。 (位をそろえて表記できない繰り上がりや繰り下がりのミスが多いなど)	
5	既習の図形の分類ができない。 (やのなかまなど)	
6	定規で線を引いたり図形を描くことが苦手である。	
7	時計が読めない。あるいは時計は読めるがその意味は理解できていない。	
8	文章題を読んで,立式できない。 または,適当に立式する。 (たし算やひき算を使う問題)	

点数の小計() 2点をつけた項目数()

計算する・推論する(小高学年以上)		点数
1	日常生活に必要な程度の長さや重さ,時間,金額等の概念ができていない。 (10分間の予測や,1000円で買える物の予測が極端にずれるなど)	
2	九九を唱えられるが,具体的な計算処理に使えない。	
3	暗算が苦手である。 (具体物や指を使わないと,計算ができない。時間がかかるなど)	
4	筆算が苦手である。 (位をそろえて表記できない繰り上がりや繰り下がりのミスが多いなど)	
5	既習の平面図形の概念が理解できていない。	
6	定規で線を引いたり図形を描くことが苦手である。コンパスや分度器などを使うのが苦手である。	
7	棒グラフや折れ線グラフを読みとることができない。	
8	文章題を読んで,立式できない。 または,適当に立式する。	

点数の小計() 2点をつけた項目数()

動作・生活		点数
1	歩・走・跳の運動などの動きがギクシャクしていて、なめらかさに欠ける。 (手足の動きが不自然、スキップができないなど)	
2	ボール運動が苦手である。 (キャッチボールができない、はずむボールをつかめないなど)	
3	バランスをとる運動が苦手である。 (つま先立ちや片足立ちができない、すぐにフラフラするなど)	
4	ダンスや体操などを、模倣したり覚えたりすることが苦手である。	
5	楽器の演奏や音楽の拍子をとるのが苦手である。	
6	手先を使う動作が苦手である。(はさみの使用、ボタンのかけはずし、ひも結び、のりをつけて張る、著の操作など)	
7	方向や場所の概念ができあがっていない。 (前後左右をまちがえる、道順や机・ロッカーの位置をまちがえるなど)	
8	整理整頓が苦手である。(机の中や自分の持ち物の整理整頓ができない、身なりを整えることに無頓着であるなど)	

自己調整・対人関係		点数
1	授業中、机やいすをガタガタさせたり席を離れるなど落ち着きがない。	
2	まわりのちょっとした音やものに対して過剰に反応し、課題に集中することができない。	
3	授業中、長い時間ぼんやりしていることが多い。	
4	結果を考えずに危険な行動をしがちである。(物をふりまわす、高いところの上る、飛び降りるなど)	
5	乱暴な行動が多く、友達とのトラブルを起こしやすい。	
6	ゲームに負けるなどいやなことがあると、席を離れたたりすねたりする。	
7	他人の思いや感情を考えて行動することが難しい。(人のいやがることをしたり言ったりする、ちょっかいを出す、一方的な会話が多いなど)	
8	場にそぐわない行動が見られる。 (初めて会う人や目上の人に対して思いがけないなれなれしさで接する、やたらにはしゃいだり大笑いするなど)	

点数の小計 () 2点をつけた項目数 ()

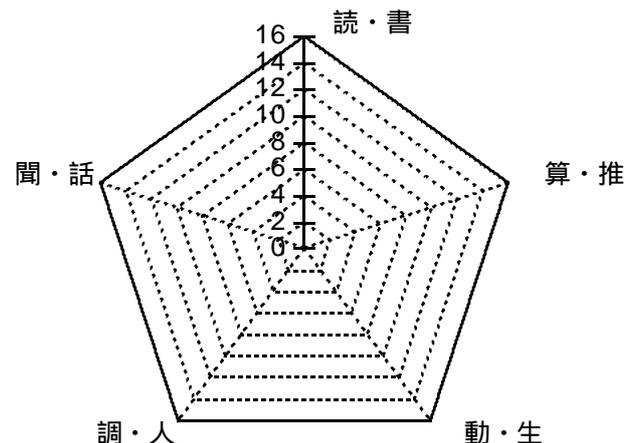
点数の小計 () 2点をつけた項目数 ()

< 評価方法 >

評価点・・・各領域の点数の小計
 ポイント・・・16点から評価点を引いた点数
 2点項目・・・各領域の中で2点をつけた項目数

領域ごとのポイントを線でつないでプロフィールを作成してください。

領域	評価点	ポイント	2点項目
聞く・話す			
読む・書く			
計算・推論			
動作・生活			
自己調整・対人関係			



領域ごとのポイントのプロフィールから対象児の特性をとらえることができます。
 対象児の特性に応じて、「特性に対する支援ヒント集」の指導事例をご参照ください。
 必要に応じて、県教育センターでの教育相談もご検討ください。

＜特性に対する支援ヒント集＞

「特性に対する支援ヒント集」の見方

「実態把握表」に示す5領域ごとに構成しています。

実態の欄は、「実態把握表」の各領域ごとに示される項目以外にも、普段、教室などで見られる児童生徒の具体的な様子を取り上げて、その特性ごとに＜（見出し）＞をつけてまとめています。

支援方法の欄は、手だて及び配慮事項で構成しています。

- ・ここに示す支援方法はあくまでも例なので、対象児の実態や特性等を考慮して工夫をしてください。
- ・＜（見出し）＞ごとに支援方法を示していますが、実際には他の＜見出し＞の支援方法と重なる部分もあるので、その場合、「＜（見出し）＞の支援方法を試みる」として表しています。
- ・児童生徒にとっては、「できなかった」経験より「できた」という成功経験を積むことが大切です。そのためにも、児童生徒の状態を把握し、その児童生徒にとって適切な指導内容や量を調節することが大切です。

通級指導教室や盲・ろう・養護学校などと連携を図りながら、指導を進めていきましょう。

	実 態	支 援 方 法
聞 く	＜内容の理解(聴覚認知)＞ <ul style="list-style-type: none"> ・単語や指示語などを聞いただけでは内容を理解することが難しい。 ・複雑な内容の会話を理解することが難しい。 	教師が要点を簡潔にまとめて提示する。 <ul style="list-style-type: none"> ・具体的なことばで、短くはっきりと指示を出すようにし、一度に多くのことを指示することは避ける。 日常生活の中でいろいろな経験をさせる。 <ul style="list-style-type: none"> ・実際の遊びや手伝いなどの体験の中で、ことばと行動等を結びつけさせる。 目からの情報などを活用しながら、その背景にある意味や関係を理解させる。 <ul style="list-style-type: none"> ・実物や実際の動作、写真・絵などをことばと結びつけさせる。 ・経験したことを絵に描かせたり、写真や絵などを見て言葉で表現させたりする。 ・身近なできごとや4コマ漫画などを用いて、前後の因果関係の理解を図る。
	＜注意の集中＞ <ul style="list-style-type: none"> ・集団の中で指示や注意が理解できない。 ・話を聞くととき注意を集中する時間が短い。 	教師は児童生徒の注意を引きつけてから話し始める。 <ul style="list-style-type: none"> ・最初は、特定の人が児童生徒の正面から、目の高さで呼びかける。慣れてきたら呼びかける人や児童生徒との距離を徐々に広げていく。 ・興味・関心のある話題や、肩に手を置くなどの身体接触で児童生徒の注意を引きつける。 目からの情報をプラスして話しかける。 <ul style="list-style-type: none"> ・絵や写真、プリント、板書、カードなどの視覚的情報を用いる。
	＜短期記憶＞ <ul style="list-style-type: none"> ・聞いたことをすぐに忘れる。 ・何度も聞き返す。 ・複数の用事を行うことが難しい。 	＜注意の集中＞の支援方法を試みる。 <ul style="list-style-type: none"> ・具体的なことばで、短くはっきりと指示を出すようにし、一度に多くのことを指示することは避ける。 聞いた内容を復唱し、メモをとる習慣をつけさせる。 <ul style="list-style-type: none"> ・メモを利用した聞き取りゲームや伝言ゲームなどで、楽しみながらメモをとる習慣をつけさせる。 ・家庭でも、おつかいや電話取次等にメモをとる習慣をつけさせる。
話 す	＜発音＞ <ul style="list-style-type: none"> ・幼児音が残っている。 ・発音できない音がある。 ・音が抜ける。 ・特定の発音に歪みがある。 ・独特のイントネーションで話す。 	＜短期記憶＞の支援方法を試みる。 <ul style="list-style-type: none"> ・短期記憶に課題があると、聞き取った言葉をまとまりとして記憶する力が弱くなり、発音不明瞭や不自然な話し方になりやすい。正しい発音を繰り返し聞かせる。 ・ゆっくり話しかけ、正しい音を記憶させる。 ・発音のまちがいの傾向を見つけ、指導の手がかりにする。

	<ul style="list-style-type: none"> ・ことばがこもる。 	<p>音を正しく聞き分ける活動に取り組みさせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・歌遊びやゲームなどを用いて楽しみながら取り組みさせるように工夫する。 <p>音を正しく発音する活動に取り組みさせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・児童生徒の発音をテープに録って本人に聞かせ、誤りに気づかせる。 ・単音の発音練習から単語の発音練習へと段階的に進めていく。 <p>* 本人が発音を気にしすぎるあまり、話す意欲の減退につながらないよう配慮する。</p>
話	<p><文で話す力></p> <ul style="list-style-type: none"> ・単語しか話さない。 ・2～3語文しか話さない。 ・主語，述語，目的語を使うことが難しい。 ・「テニヲハ」等，簡単な助詞を間違える。 	<p>具体的な絵や動作とことばとを結びつけながら，文で話すことに慣れさせる。</p> <p>朝の会等を利用して話す機会を設け，文を意識させながら話をさせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・好きなもの，昨日のことなど，できるだけ話しやすい話題を取り上げる。 ・児童生徒の話の内容を聞き取って，足りない要素を補いながら，繰り返し話をさせる。 ・文章に書いたものを記憶させ，正しい文で話をさせる。
す	<p><会話></p> <ul style="list-style-type: none"> ・「はい，いいえ」の意思表示が難しい。 ・会話が一方的で話題がとびやすい。 ・「だれが，いつ，どこで，なにを，どうした」の基本的な要素が抜ける。 	<p>話をするとき，最小限の文章で問いかけながら，意思を伝えさせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・十分に時間をとって聞くようにする。 <p>会話のやりとりの形式の練習をさせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・児童生徒に「<input type="text"/>について話します」と，まず，話題を言わせてから話をさせ，話題がずれてきたらその都度確認をする。 ・児童生徒の話かけに対し，あいづちをうったり，抜けた要素について問いかけたりして，会話の形式を覚えさせる。 <p><過剰なおしゃべり> <話を最後まで聞く>の支援を参考にする。</p> <p>* 大人が聞き上手になり，話そうとする気持ちを失わせないように留意する。</p>
	<p><説明する力></p> <ul style="list-style-type: none"> ・人が聞いて分かるように話すことが難しい。 ・脈絡のない話し方になってしまう。 	<p>実物や写真，絵などを手がかりにして，経験したことやものの説明をさせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・話し始めや途中で話に詰まったときは，教師がことばを付け加えたり，足りない要素を補ったりする。 <p>カード等を用いて，話の内容の整理や順番を意識した話し方に慣れさせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・時間や番号を示したカードを並び替えさせながら，話をまとめさせる。 ・「はじめに」「次に」「最後に」などの話し方のパターンを練習させる。 <p>* 話すことに自信をなくさないために，「笑わない」「途中で口をはさまない」「尋ねたいことは話し終わってから」など，周囲の児童生徒の指導にも配慮する。</p>
読む	<p><文字の読み></p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分の名前が読めない。 ・平仮名が読めない。 ・形がよく似た文字を混同しやすい。 ・単語を一語として読めない。 ・拗音や長音を一音として読 	<p><形の弁別>の支援方法を試みる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・児童生徒の名前などを書いたカードを目につくところに張り文字に慣れさせる。 ・『「ぬ」は「め」にしっぽがくるりん』など，形がよく似た文字の違いを言葉で話させ，意識づけるようにする。 <p>文字や文を順に目で追って読むことに慣れさせる。</p>

読む	<p>めない。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・読める文字を中心にしながら，最初は単語から始め，徐々に文へ移行していく。 ・「きりんのき」などのように単語の意味と単語を構成する一文字ずつを結びつけながら意識させるようにする。 ・文を短く切って，文字を指で押さえながら読ませるようにする。
	<p><音読></p> <ul style="list-style-type: none"> ・文節読みができない。 ・文字や行をとばして読む。 ・助詞や文末を読み間違える。 ・音読を嫌がる。 	<p>カードを使って一目読みの練習をさせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・フラッシュカードを使って，単語をすばやく読みとる練習をする。 ・視覚的な補助手段を活用し，読む所に注目させながら音読をさせる。 ・文字が大きく，文字数の少ない文章で，文節ごとに分けて書いてある本を読ませる。 ・1行だけ見えるページカバー（厚紙等で作成）など，読む部分だけが見えるような教材を使用したり，ラインを引かせたりして強調する。 ・文字を指で追わせながら読ませる。 ・一文読みから二・三文読みへと少しずつ長文に導くようにする。 <p>聴覚的な補助手段を活用し，読む所に注目させながら音読をさせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・児童生徒の読みに合わせて指導者が追読したり，範読に合わせて読ませたりして，読みに変化を持たせる。 ・テープを聞かせながら一緒に音読をさせる。 <p>*音読のまずさを指導するよりも内容理解に指導の重点をおく。</p>
	<p><文章の内容理解></p> <ul style="list-style-type: none"> ・内容を尋ねても答えられない。 ・文章の内容について「なぜ，どうして」と理由を問われると答えられない。 ・読むことに集中しすぎて，内容理解が難しい。 	<p><音読>の支援方法を試みる。</p> <p>視覚的，聴覚的補助手段を取り入れて文章の内容理解を促す。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・児童生徒に身近な内容の本を選んで興味・関心を向ける。 ・絵を見せたり，範読したりして内容理解をより分かりやすくする。 ・読み取った内容を実行させたり，絵に描かせたりして，文章のイメージ化を図りやすいようにする。 ・「言葉が書いてある2つのカードから正しい方を選ぶゲーム」「指示文のとおり実行すると，宝が見つかるゲーム」「指示文に従って料理や工作をする活動」など，文章を読む動機付けを工夫する。
書く	<p><形の弁別></p> <ul style="list-style-type: none"> ・同じ形の物（ や ）が選べない。 ・「く」と「し」，「し」と「つ」などを間違えて書く（鏡文字）。 ・書き順を間違える。 ・へんやつくりを逆に書く。 	<p>形の弁別を含む遊びを経験させる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・型はめパズルなどを行う。 <p>位置の弁別を含む遊びを経験させる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・手本のとおりにペグさしなどをさせる。 <p>文字の正誤の弁別をさせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・文章の中に課題となる文字を入れて，意識させる機会を増やす。 ・文字の形の違いや，へんやつくりを指でなぞらせたり，筆順を手を取って教えたりする。 <p>*手本を見せるときは，横に置くよりも，上に置いた方が文字の形を捉えやすい。</p>
	<p><目と手の協調></p> <ul style="list-style-type: none"> ・太い線や点線のなぞり書きが難しい。 ・枠の中に文字が書けずにはみ出す。 ・文字の端を止められない。 ・小さな文字が書けない。 	<p>輪抜き，スイッチを押しておもちゃを動かすなどの注視を促す活動に取り組みさせる。</p> <p>直線や曲線のふちどりをさせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・指でなぞらせることから始め，徐々に鉛筆で書くことへと移行していく。 ・「道からはみ出さないように線を引く」などの活動では，ふちどりの幅を少しずつ狭くしていく。その際，ふちどりに蛍光ペンを用いると視覚的にも引きつけられてよい。 ・起筆と終筆の目印を用いて，筆をしっかりと止めることを知らせる。

		<p>枠の中に書かれた文字のなぞり書きをさせる。 ・「すうっと引く」「ぎゅっと止める」など、言葉で表現させながら書かせる。</p> <p>* 書く分量を少なめにして、課題への抵抗感を減らす。</p>
書	<p><見て書く力></p> <ul style="list-style-type: none"> ・簡単な形を見て書くことが難しい。 ・黒板の書き写しが難しい。 ・文章を書き写すが脱字が多い。 	<p><形の弁別> <目と手の協調>の支援方法を試みる。 「<input type="checkbox"/>」や「<input type="checkbox"/>」の手本に、トレーシングペーパーなどの薄い紙をのせて形をなぞらせる。 黒板の文章と同じ手本を手元で見て書かせる。 ・遠くの黒板よりも手元で見た方が書きやすいので、板書計画と同じようなワークシートを準備する。 黒板・教科書の文章を声に出して読みながら書かせる。</p>
く	<p><文章を書く力></p> <ul style="list-style-type: none"> ・話したいことや伝えたいことを文章で書くのが苦手である。 ・作文や日記を書くことを極端に嫌がる。 	<p>文字を書くことに対しては、<目と手の協調>の支援方法を試みる。 児童生徒が話したことを、教師が聞き取って文章にさせる。 ・児童生徒が話した中から、情景などを上手に聞き出し、文章に構成できる順序などで話を聞いていく。 ・徐々に手伝う分量を少なくしていく。 文のモデルを示し、それを参考にしながら書かせる。 ・書く内容を声に出して確認させてから書かせる。</p> <p>* 書いたものを発表するときは、事前にアドバイスをを行い、安心して発表でき、成功経験が自信につながるように留意する。</p>
計 算 ・ 推 論	<p><数の概念></p> <ul style="list-style-type: none"> ・数唱はできるが1対1対応ができない。 ・1桁の二つの数の大小比較が難しい。 ・5までの数唱はできるが集合数の3の理解が難しい。 ・2桁の数の大小を理解するのが難しい。 ・位取りを理解することが難しい。 ・繰り上がり、繰り下がりの意味が分からない。 	<p>具体物や半具体物の操作をさせながら、二つの数の大小や多少を見比べさせる。 ・大きな差のある二つの集合数を見せ、どちらが多いか当てさせる。 ・具体物や半具体物の比較ができるようになったら数字でも取り組ませる。 ・両者の差を徐々に小さくしていく。 体験をとおして数の概念を理解させる。 ・具体物や半具体物を数えるときに、1個、2個、3個と集合数をつくりながら数えさせる。 ・「一人に一個ずつ」「初めはお父さん、次が...、3番目が...、」とおやつや物を配らせる。</p> <p>* 手伝いなどの生活経験をとおして、数の基礎を育てる。</p>
	<p><計算></p> <ul style="list-style-type: none"> ・具体物や指を使っても計算が難しい。 ・たし算やひき算の計算を間違えやすい。 ・暗算ができない。 ・筆算の桁がずれやすい。 ・繰り上がりや繰り下がりの間違いが多い。 	<p><数の概念> <形の弁別> <目と手の協調> <短期記憶>の支援方法を試みる。 具体物や半具体物の操作をとおして「たす」「ひく」の意味を理解させ、計算の手順に即した数処理に慣れさせる。 ・具体物や半具体物の一つずつ指で押さえながら数えさせる。 ・計算の仕方を言葉で言わせながら計算をさせる。 (例) $15 - 8$。これは引き算。5から8は引けないので隣から10もらう。1を消す。10から8を引いて2。... 書きやすいノートやプリントを用いながら、数字の計算による数処理に慣れさせる。 ・マス目の入ったノートなど、枠を引いて桁を揃えるようにする。 ・赤ペンなどで繰り上がりや繰り下がりの数を書き込み、再確認させる。</p>

	<p>* 児童生徒に負担をかけないように、1枚のプリントの問題数を少なくするなどして、じっくりと問題に取り組めるような配慮をする。</p>
<p><九九> ・九九を唱えられるが、具体的な計算処理が難しい。</p>	<p><数の概念> <計算>が確実にできているかを再度見直す。</p> <p>* 手伝いなどを通して、例えば、食事をつぎ分けたり、配ったりしながら、かけ算につながる力を育てていく。</p>
<p><図形> ・簡単な図形の違いを理解するのが難しい。 ・ などの仲間分けが難しい。 ・ 図形の特徴や概念がつかめていない。 ・ コンパスや分度器を使うのが苦手である。</p>	<p><形の弁別>の支援方法を試みる。 身近な物や場所などの形に気づかせ、いろいろな感覚を使って形の違いを体感させる。 ・ 棒を使っていろいろな形を作り、辺や頂点に注目させる。 「 」などのカードを使って、仲間分けやいくつかを組み合わせて別の形を作るゲームなどをする。 ・ 色の違いや大きさの違いなど使用するカードの属性に変化をもたせながら取り組ませる。 定規やコンパス、分度器などは、長さや大きさの違うものを試させながら、本人が一番使いやすいものを選ばせる。 ・ 道具を使うときのコツを「針をしっかりさす。右手で上のつまみを持って…」などと分かりやすいことばで話す。 ・ コンパスや分度器の使い方を簡潔にまとめて提示する。</p>
<p><時計> ・ 数字は読めるが、時計の見方が難しい。 ・ 「時」は分かるが「分」を見るのが難しい。 ・ 「時30分」の「時」を見るのが難しい。</p>	<p>時計盤などを使い「時」「分」「時分」の見方に慣れさせる。 ・ 時計盤を12色に色分けし、まずは短針のみを置いて、色を手がかりにしながらか、 「時」を確認させる。見方に慣れてきたら、徐々に時計盤の色を無くしていく。 ・ 時計盤に1～60分までのシールを張り、長針のみを置いて「分」を確認させる。0(基点)が確認しやすいように、「12」に色を変えたシールを張るなどの工夫をする。 ・ 時計盤に長針と短針を置き、「時分」の見方に慣れさせる。その際、短針から置くことで、短針 長針の順で見ること気づかせる。</p> <p>* 教師が操作するだけでなく、児童生徒にも操作をさせながら活動に取り組ませる。 * 室内にある時計にも時計盤と同じような色分けやシールなどの工夫を行う。 * どうしてもアナログ時計が難しい児童生徒に対しては、デジタル時計を活用する。 * 例えば、児童生徒の好きなテレビ番組の始まりと、時計の針の位置に目を向けさせるなどして、生活の中でも自然に時計を意識できるような工夫をする。 * 「ちょっと待って」とか「もう少し」という抽象的な指示ではなく、「〇時〇分まで」「10分間休憩」などと、時間を意識させる声かけも大切である。</p>
<p><算数の文章題> ・ 問題の意味を理解し、立式するのが難しい。 ・ 「より多い、少ない」の理解が難しい。 ・ 長い問題文や2～3段階の思考を必要とする問題が難しい。</p>	<p>文章表現の内容を具体物の操作をさせたり、図・絵におきかえさせたりして、問題文の内容を再現させる。 ・ 再現する際には、自分の言葉で説明させるようにして、さらに内容の理解を助ける。 ・ 複雑な問題文は短く簡単な文になおしたり、考えやすいように内容を整理して示したりして、理解を助ける。 ・ 「のこりは」という言葉があったらひき算などといったように、文章問題をパターン化して取り組ませることも効果的である。</p>

<体全体の運動>

- ・歩く，走る，跳ぶなどの動きがぎこちない。
- ・スキップや縄跳びが難しい。
- ・ボール運動が苦手である。
- ・ダンスや体操などを模倣することが苦手である。
- ・手足の動きが不自然である。

遊具に合わせていろいろな身体の動かし方を体験させる。

- ・サーキット（平均台，トンネル，はしご，マットなど）運動で，歩く・走る・またぐ・くぐる・跳ぶ・転がるなどの粗大運動をさせる。

回転・加速度・揺れ・上下の動きを感じさせたり，触覚を刺激したりするような遊びを体験させる。

身体感覚を高める遊びやゲームをさせる。

- ・ボールの代わりに風船を使って，身体のいろいろな部分で運んだり突いたりする。
- ・ボールの弾みに合わせて体を動かす。
- ・人のポーズや姿勢のまねっこ遊びをする。
- ・音楽に合わせた姿勢の変換遊びをする（リトミック）。

- * 過度な刺激は避け，顔色等の体調の変化に十分留意する。
- * 身体の動きをことばで言わせて意識させたり，動かす部位を考えさせたりする。
- * 小さな進歩を認めて，自信と意欲を持たせる。

<音楽・リズム>

- ・音楽の拍子をとるのが苦手である。
- ・器楽演奏が苦手である。

<体全体の運動>の「身体感覚を高める遊びやゲームをさせる」部分の支援方法を試みる。

- ・体の動きを言葉で言わせ意識させる。
- ・リズムを口で言わせる。

児童生徒の興味のある曲で練習をさせる。演奏することへの苦手意識を軽減しながら，楽しんで演奏できるようにする。

楽器に階名を記し，目で見て分かりやすくする。

手本となる人と一緒に活動する。

- ・近くに仲の良い友達やリーダー的な児童生徒を座らせる。

<平衡感覚>

- ・でんぐり返りや片足とびが難しい。
- ・階段を一段一足の交差パターンで降りることが難しい。
- ・片足立ちを5秒以上することが難しい。
- ・ブランコの立ちこぎが難しい。
- ・線上を歩いたり，走ったりが難しい。
- ・器械運動が苦手である。

<体全体の運動>の支援方法を試みながら，自分の身体の大きさを感じ取らせる。

- ・小さくなって鉄棒の下をくぐったり，ものをよけて進んだりするゲームをさせる。

大玉乗り，ハンモックなどをして，高さや不安定な位置での活動に慣れさせる。

- ・最初は床に近い位置，足がつく程度の位置から始める。

回転したり，激しく動いたりした後で，身体のバランスが保てるようにする。

- ・不安がないようにまずは教師とのふれあい遊びから始め，徐々にトランポリンなどの遊具遊びへと広げていく。

平均台や，床においたロープに沿って歩かせることで，平衡感覚を養わせる。

- ・2本の線の間や1本の線の上というふうに，さまざまな変化をつけながら歩かせる。

<手指の操作>

- ・小さな物を指先で摘めない。
- ・閉じた丸を書くのが難しい。
- ・ボタンが留められない。
- ・はし，鉛筆，はさみ等が使えない。
- ・ひも結びが苦手である。

<身体全体の運動> <目と手の協調>などの支援方法を試みながら，まずは身体全体の大きな動きの中で手や指を多く使う体験をさせる。

指遊びや粘土，積み木など，手や指を使う遊びを多く体験させる。

- ・ピンのふたの開け閉めや折り紙など，いろいろな方向や細かい手や指の動きに広げるようにする。

利き手と調整手との使い分けができるような活動を多く体験させる。

- ・いろいろな形の線をはさみ等で切る。

<p style="writing-mode: vertical-rl; text-orientation: upright;">動作・生活</p>	<p><方向感覚></p> <ul style="list-style-type: none"> ・迷子になりやすい。 ・自分の机やロッカーをなかなか覚えるのが難しい。 ・自分の教室やよく使う教室の場所や行き方をなかなか覚えられない。 	<p>* 家庭でも遊びや手伝いをとおして、買い物の荷物持ちや食器洗い、洗濯たたみなど、手や指を使う活動を多く取り入れてもらう。</p> <p>マークを手がかりに、自分の机やロッカーを見つけることに慣れさせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・児童生徒が分かりやすく、興味関心のあるマークを用いる。 ・慣れてきたら、本人とマーク変更を共に理解し合った上で、なるべく目立たないものへ変えていく。 <p>マークや案内板を使って、自分で目的地まで移動できるように練習させる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・教室ごとの案内カードを利用させる。 ・曲がり角では、進行方向に向かって配置図を回すことで見やすくなることも意識させる。 ・最初から一人でさせるのではなく、まずは教師や友達と一緒に、オリエンテーリングのようにゲーム的要素を盛り込みながら楽しく取り組ませる。
	<p style="writing-mode: vertical-rl; text-orientation: upright;">自己調整・対人関係</p>	<p><離席></p> <ul style="list-style-type: none"> ・勉強や食事中にすぐに席を離れる。 ・授業中でも教室から飛び出してどこかに行ってしまう。
<p><過剰な動き></p> <ul style="list-style-type: none"> ・時や場をわきまえず、走り回ったり、高いところに上がったたりする。 ・授業中に一人だけ教室を歩き回る。 ・着席していてもいすをがたがたさせたり、物をもてあそんだりして落ち着かない。 		<p>余分なエネルギーを発散させたり、覚醒レベルを上げさせたりする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1日の生活が始まる前や授業の前に、トランポリンなどで思い切り遊ぶ時間を設ける。 <p>着席時間の目標を決めさせ、守らせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・達成できたらシールなどの褒美を与え、何枚かたまったら好きな遊びができるなどの特典を約束する。 ・机の中や上に必要なもの以外を置かないようにする。 ・片づけるときには、児童生徒と一緒にいき、授業に備えることの意識化を図る。 <p>授業中や授業の合間に係活動をさせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・黒板消しやプリント配布、教師のおつかいなど体を動かす機会を

	<p>設ける。</p> <p>今から自分がしようとする行動を言葉で表現する習慣をつけさせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分が何をしようとしているのかを繰り返し言葉に出して表現させることで行動をコントロールさせる。 <p>(例)「ぼくは、パンを持ってきます。」</p>
<p><作業や課題への持続した取組></p> <ul style="list-style-type: none"> ・外部刺激に反応しやすく、目の前の一つのことに集中することが困難である。 ・作業や課題への取りかかりが遅くすべきことを完成できない。 ・最後まで仕上げないうちに他のことを始めてしまう。 	<p>余分な刺激を減らして集中できる環境を整える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・教室では窓側を避けて担任の近くにするなど座席の配慮をする。 ・音や掲示物などの外からの刺激を可能な限り取り除く。 ・注意が他のものに移ったときに児童生徒の体に触れると注意を喚起しやすい。 <p>短い注意集中でも達成可能な量の作業や課題に取り組みさせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・作業や課題は小さなまとまりに分け、児童生徒が「できる」と見通しを立てられる量にしばる。 <p>(活動例)プリント1枚につき10問 2問ずつ5枚に分ける。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・初めから手順の多い作業に取りかからせるのではなく、手順が少なく単純なものから徐々に慣れさせる。 ・注意集中が途切れたときは、無理に席や作業に戻らせるのではなく、「5分」等の時間を決めてリラックスする時間を設ける。
<p><活動への意欲的な取組></p> <ul style="list-style-type: none"> ・勉強や宿題をするのを避ける、嫌う。 ・難しい課題はすぐにあきらめてしない。 ・計算ドリルなどコツコツする課題は苦手である。 	<p>常に他の児童生徒と同じことを求めず、できる内容・量を提示し、徐々に全体に合わせていくようにしていく。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・課題がたくさんある場合は、一度に提示するのではなく、小分けして提示し、少しずつ済ませるようにする。 <p>新しい課題に入る前に前課題の復習をし、「できる」という気持ちをもたせる。</p> <p>複数の中で順番に課題をする場合は、できるだけ本人の順番を終わりの方にして、課題の仕方を理解させるとともに、自分もできるという意欲を持たせる。</p>
<p><指示に対する行動></p> <ul style="list-style-type: none"> ・指示したことを忘れてしまう。 ・言われたとおりのことをしない。 	<p>指示は要点だけを簡潔に伝える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・指示を復唱させたり、途中で指示の確認をしたりする。 ・他の児童生徒の活動の様子等を見せて、活動の仕方を理解させる。 ・必要に応じて、他の児童生徒に誘わせて、一緒に取り組ませる。 <p>作業手順表や準備品の項目表などを利用する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・活動や行動ごとに「すること」を簡潔に、分かりやすく示し、目にとまりやすい場所に張って、児童生徒自身に確認させたり、教師が言葉で促したりする。 ・言葉や文字だけでなく、絵・動作なども利用する。 <p>メモを活用させる。</p>
<p><日課や生活の流れに沿った行動></p> <ul style="list-style-type: none"> ・毎日の日課である歯磨きや手洗い等を忘れる。 ・授業の前なのに準備をしないでぼんやりしている。 ・学校であったことや直前のことを忘れる。 ・授業の前なのに教室移動などを覚えられない。 ・翌日の準備物を覚えていない。 	<p>絵カード等を利用し、次にすることや準備物を意識させる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・個人用の小黒板などに日課や活動、準備物などを絵カードで張らせ、一つの活動が終わるたびに取り外したり、「 」をつけたりして準備、確認をさせる。 ・学校の係で「日課連絡係」といった役を与え、みんなに時間割等を伝えることで、児童生徒自身の注意も喚起できるようにする。 <p>マークや案内板を使って校内の各教室の場所を捉えやすくしながら、自分で移動できるようにする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・特別教室等を示す絵カードを個人用の時間割表及び各特別教室の入り口に張り、移動の際は、時間割の絵カードや簡単な絵地図を手がかりにさせる。 <p>友達や周囲の人に助けを求めることも方法として理解させる。</p> <p>連絡帳に必要な出来事や日課、準備物等を書かせて、意識させる。</p>

自己調整・対人関係		<ul style="list-style-type: none"> ・ 今日あった出来事を家庭で話す機会を設けるなどの工夫を促す。 <p>* 最終的には児童生徒自身の力で行動することを目指して指導を行う。</p>
	<p>< 順番を守る ></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 列に並んで待てない。 ・ したいことはすぐにでもしようとする気持ちが高い。 ・ 割り込んでしまう。 	<p>自分の順番が来るまで、ある一定の範囲であれば歩き回ってよいことにし、徐々に範囲を狭くしていく。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ あと何人になったら戻って来るという約束をし、待つ人数を徐々に増やしていく。 ・ 友達との間で本人の順番を決めて、順番が来るまでは動いてよいことを全体で容認しあう。 <p>並ぶ場所を決めたり、フープ等を用いたりして並ぶ位置を知らせる。</p> <p>* 児童生徒の行為が乱暴になったり攻撃的になったりしたら、その場で強く短くしかる。気持ちが落ち着いたら「どうしたらよかったか」を一緒に考える。</p> <p>* 少しでも我慢して待てたら大いに褒め、少しでも長く待てるように励ます。</p>
	<p>< 協調性 ></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 活動の途中で自分のしたいことをして全体の流れを中断させる。 ・ 会話の途中で言いたいことを言って全体の流れを中断させる。 ・ 一番になりたがり、反則してでも勝とうとする。 ・ ルールを守れず、周りとのトラブルが多い。 	<p>衝動をコントロールする方法を身につけさせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 何かしたいことや言いたいことを思いついたら、手を挙げるなどして周囲の者に知らせる習慣を形成させる。 ・ 全体の流れを中断するような行為になったときには、「 をしたかったんだね」と一度共感的に気持ちを受け止めてから、「でも今はこれをしているから後で」と静かに諭す。 ・ 決して厳しい叱責を与えないが、危険な行為については強く短い叱責をする。 <p>ルールを複雑にせず、文字・絵・動作など視覚で分かりやすく提示する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ルールを自分で作らせ、納得させて始めるような活動も仕組む。
	<p>< 場面や状況の変化への適応 ></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 時間割や日課の急な変更に対応することが難しい。 ・ 初めての場所に落ち着かない。 ・ 楽しみにしていた行事や活動が中止になり、受け入れられずに興奮気味になる。 	<p>< 日課や生活の流れに沿った行動 > の支援を試みる。</p> <p>< 興奮を押さえる > の支援を試みる。</p> <p>変更や中止がある際、早めに知らせることで対応の準備をさせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 変更を受け入れることが難しいときは、急がせずに児童生徒自身が落ち着くのを待つ。 ・ 他の友達と一緒に始めることより、一緒に終わることの方を大切に「みんなと一緒に終わった」という気持ちをもたせる。 <p>* このような特性があることを教師が十分に理解した上で、変更に対する本人への連絡や確認を早めに行ったり、確実に日程などが決定してから伝えたりするなどの配慮をしていく。</p>
	<p>< 話を最後まで聞く ></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 質問が終わらないうちに、出し抜けて答えてしまう。 ・ 指名されていないのに答えを言う。 ・ 相手の話が終わる前に自分が話し始める。 ・ 自分の心に思いついた話題に次々と変える。 	<p>< 過剰なおしゃべり > の支援方法を試みる。</p> <p>児童生徒が話したい衝動をコントロールする手助けをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 担任が話す間は、児童生徒の肩に手をかけたままにして、手を離すことを合図とする。 ・ 話し始める前に「 について話します」と話題を言わせてから話し始めさせる。 ・ 話題の急激な変化については、「ちょっと待ってね」と制止し、今話題の中心は何であるかを一緒に確認させる。 ・ 出し抜けて応える回数が減ったときには、褒美のシールを張ったりなどして目に見える形で記録する。 ・ 本人をとがめるだけでなく、人の話を十分に聞く姿を、周りがまですすようにする。

	<ul style="list-style-type: none"> ・質問を最後まで聞いて挙手してから話す，という決まりを学級全体で取り組ませる。
<p><過剰なおしゃべり></p> <ul style="list-style-type: none"> ・遠慮すべきところでも，自分のペースで不適切なほどにしゃべる。 ・教師の説明の途中や友達の発言中もしゃべる。 ・授業中でもかまわずおしゃべりをする。 ・声の大きさ，話す速さを相手や場面に応じての調整が苦手。 ・初対面や目上の人に友達のような言葉遣いをする。 	<p>視覚的な補助手段を使って，声の大きさや話す速さをコントロールして話させる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「声のものさし」「おしゃべり信号機」などのカードを児童生徒と一緒に作り，相手や場面に応じた望ましい声の大きさや話す速さを意識させる。 ・リンゴを持っている人だけがしゃべってもよいというゲーム的な取り組みをさせる。 <p>教師が手をつないだり，背中をさすったりして，声の大きさや話す速さに気づかせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・担任の側に座らせるなど，座席に配慮し，突発的に話し始めたら，肩に触れたり，手をつないだりして気づかせる。 ・話し始める前に何を話すかを言わせてから，話をさせるようにする。 <p>相手や場面に応じた望ましい言葉遣いや調子を練習させる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ロールプレイなどを取り入れて，友達，年上の人，小さな子供，初めて会う人など，相手によって言葉遣いを使い分けさせる。 <p>* 休み時間や放課後等の余裕のあるときには，ゆっくり話を聞く時間を設け，話を聞いてもらえるときがあることを実感させ，話す意欲を保たせる。</p> <p>* 騒ぐことに対して，周りが必要以上にイライラしたり，同様に騒いで助長したりしない。</p>
<p><興奮></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ささいなことにすぐに反応し，泣いたり怒ったり喜んだりする。 ・気に入らないと感情的になりやすい。 ・思い通りにならないと感情的になりやすい。 ・異様にはしゃぐことが多い。 	<p>本人が興奮しやすい原因を把握し，可能な限り取り除くようにする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・特別の行事，日課表の変更は事前に説明する。 ・全校集会等では，事前に「終わりがいつか」を説明し，見通しを持たせる。 ・欲しいものが無かった場合やしたいことができなかつた場合を事前に想定させながら，その対処法などを考えさせる。 <p>いやな気持ちが起きたら，誰かに助けを求める方法を指導する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・我慢をする体験も無理のない程度に取り組ませる。 <p>いやな気持ちが起きたら，その場から離れて，あらかじめ決めておいた落ち着く場所に行かせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・興奮したときになだめると，ますます興奮しやすいため，本人の様子を見届けながら知らない振りをすることも試してみる。 <p><場面や状況の変化への対応>の方法を試みる。</p> <p>* 我慢できたら必ず褒める。</p> <p>* 落ち着いてから振り返りをさせる。その際，興奮した理由に耳を傾けて共感し，「こうしたら良かったね」といった望ましい行動について一緒に考えさせる。</p> <p>* 本人が興奮しているときは，周りの友達には，なだめたり，とめたりしないで，先生を呼ぶなど対処の仕方を指導する</p>
<p><相手の話を聞く></p> <ul style="list-style-type: none"> ・話しかけても聞いていない。 ・集団の中で話を正確に聞けない。 ・違うことをして話を聞いていない。 	<p>自分自身に指示されていることを強く印象づけさせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・教室全体に話す際，児童生徒の肩に触れたり，視線を合わせながら意識を教師や学習，説明に向けさせる。 ・教室の前や，教師の近くに座席を用意する。 ・ざわついた中での問いかけや説明は極力避け，大切な指示や説明は落ち着いた静かなときに行う。 ・指示は具体的な言葉で短く簡潔にまとめ，一度に多くの指示は出

	<p>さないようにする。 視覚的，触覚的な補助手段を使って話を聞かせる。 ・絵カードなどの目からの情報をプラスしながら指示を出し，必要に応じて復唱させながら，内容の理解を助ける。 ・話を聞くだけでなく，メモなどを取らせる。 学習の流れにメリハリをつける。 ・学習時間中に，体を動かす活動や，大きな声を出したり歌ったりする活動を加える。</p> <p>* 本人が指示された内容を理解できたというサインを繰り返しの練習で習慣化させる。「うなずく」「もう一度言ってください」等。 * 指示をよく聞いて行動できたときは十分賞賛する。</p>
<p><優先順位・計画性> ・作業や片づけのとき何から手をつけたらいいかわからない。 ・無理な計画を立てて，やり遂げられない。 ・活動内容をまとめたり，順序を決めたりするのが苦手である。 ・以前の経験を思い出して応用することが苦手である。</p>	<p>教師の支援を受けながら，片づけや作業の手順について自分で計画を立てさせる。 ・優先順位をつけるときのヒントになることを提示し，考えさせる。 (活動例)「片づけ」 まず，いるものといらないものを分ける。 「作業」 まず，材料を揃える。 ・一つの活動について，すべきことを箇条書きにし，取りかかる順序を考えさせる。 ・校内放送の音楽を利用し，「始まり」「変わり目」「終わり」などを意識させる。 実際にその計画に基づいて実践する体験を積ませる。 <作業や課題を仕上げられない>の支援を試みる。 <時間の感覚がつかめない>の支援を試みる。</p>
<p><忘れ物> ・必要な物を準備して学校に持っていくことが難しい。 ・宿題があることを忘れている。 ・特別教室等の移動のときに必要な物を揃えて持っていくことが難しい。</p>	<p>連絡帳の記入や確認をさせながら自分で準備して持っていさせる。 ・宿題用のチェック表を活用し，日々，宿題の内容と提出日を書き込む時間を設定する。 ・文字を書くことが苦手であったり，嫌がったりするときは，代替手段として記号(シンボルマーク)化を図ったりすることを教える。 ・書くのに時間がかかる児童生徒は，他の児童生徒たちより早めに取りかかることを認める。 教室移動に必要な学習道具のチェックリストを机の横に置き，自分でチェックさせる。 ・文字を読むのが苦手なら，特別教室や持ち物をシンボルマークや写真で示す。</p> <p>* ノートが何冊もあれば忘れやすくなるので，学校で使うノートを大きなノート1冊にして，持ち物の量が児童生徒を圧倒しないようにする。その際，教科ごとに色分けしたタグを張り見分けやすくする。 * 家庭と連携しながら取り組んでいく。</p>
<p><持ち物の管理・整理整頓> ・鉛筆・本・傘などをよくななくす。 ・何をどこに置いたかわからなくなる。 ・探している物が側にあっても目に入らない。</p>	<p>カバンや机の中に入れる物は，必要最小限にし，入れる位置を決めさせる。 ・ランドセル1個に持ち物が収まるようにして手には持たないでいいようにする。 ・ロッカーや机の引き出しボックスの中に，そこへ片づける物の絵カードを張り，道具を片づけた場所が一目で分かるようにする。 ・<忘れ物>の支援方法にあるノートの工夫を試みる。 持ち物を確認する習慣をつけさせる。 ・運動場や特別教室から戻るときに，持ち物を確認するように声をかけ，慣れるまでは一緒に行く。 ・宿題ファイルや中が見える持ち物袋を持たせる。</p>

自己調整・対人関係		<ul style="list-style-type: none"> ・筆箱などに、入っている物や個数の絵カードなどを示す。 ・自分から確認したら、たとえ不完全であっても認め、賞賛する。 <p>* 自分の持ち物には必ず名前や印を書かせたり、鍵など絶対必要な物についてはポーチなどに入れて持ち歩かせたりする。</p> <p>* 物をなくすことに、周りが必要以上にイライラせず、対処の仕方を冷静にアドバイスする。</p>
	<p><興味の違い></p> <ul style="list-style-type: none"> ・好きなことには極端に没頭する。 ・苦手なことや退屈なこと、興味のないことには集中する時間がごく短い。 	<p>苦手なことの後に好きなことができるような提示を工夫し、続けて取り組むようにさせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・まずは、児童生徒が集中できる短い時間、少なめの課題を提示し、自分にも「できる」という見通しをもたせ取り組ませる。 ・苦手な活動でも可能な限り本人の興味を活用した教材を提示したり、関心のある話題を取り入れたりする。 <p>好きなことに苦手な活動を少し加えていきながら、他の物への興味を広げていく。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・体を動かす時間や大きな声を出したり、笑ったりする時間を学習に組み込む。 <p>好きなことを続けてよい時間を約束し、時間が来たら終わる習慣を付けさせる。</p>
	<p><時間の感覚></p> <ul style="list-style-type: none"> ・時間内にできる作業量を見通す計画的な考え方が苦手である。 ・作業や課題に取り組む前に、何分くらいで終わるかを見通すことが苦手である。 ・「あとでしょうね」「少し待ってね」などの時間に関する抽象的な表現の理解が難しい。 	<p>児童生徒なりの見通しを立てさせ、実際にその計画に基づいて活動に取り組ませる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「プリント1枚 = 予想5分」「体操服への着替え = 予想3分」などと、児童生徒の予想に対して、実際に計時をしながら少しずつ所要時間の見通しの正確さを増していくようにする。 ・ストップウォッチ以外にも、視覚的に時間の経過が捉えられやすい砂時計を用いてみる。 <p>「長い針が『3』を指すまでまってね」といった視覚的にも捉えられやすい指示を与える。</p> <p><作業や課題への持続した取組>の支援を試みる。</p>
	<p><ソーシャルスキル></p> <ul style="list-style-type: none"> ・あいさつ、お礼、あやまる、許可を求める、お願いの仕方など、他の人とかかわるときに基本的な礼儀が身についていない。 ・相手が幼児でも同年齢でも大人でも、同じように話しかける。 	<p>対人関係にかかわるいろいろな場を設定して、行動の仕方を練習させ慣れさせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・あいさつをするとき、お礼を言うとき、あやまるとき、許可を求めるとき、お願いをするときなどの、基本的なことば遣いを場面ごとに教えていく。 ・絵などを見せて、どんな話し方をすればよいか考えさせる。 ・身近な場面を設定して、役割を決めて演技をさせ、具体的な行動に慣れさせる。 <p>* その場で適切に評価していくことが大切である。</p>