

障害の重い子どものための指導法ハンドブック

モンゴル国

障害児のための教育改善プロジェクト

2019年

ННА-74.3

ДАА-371.9

X-543

ISBN: 978-9919-9519-4-8

障害の重い子どものための指導法ハンドブック

目次

はじめに	1
I. 発達課題配列表	4
II. 指導法の実例	5
1. 身辺自立	5
1-1 片付け	5
1-2 手洗い	6
2. 運動・操作	9
2-1 ボール遊び	9
2-2 型はめ	12
2-3 積木	13
2-4 容器や道具と物	15
2-5 輪とひも	17
2-6 ジッパー・ボタン・紙	20
2-7 ペグさし・シール	22
2-8 工作	24
3. 言語・認知・数	27
3-1 形・色・用途などによるマッチング・分類	27
3-2 形や文字の書き	36
3-3 文字の読み	41
3-4 数量	45
3-5 物の属性	52
3-6 物の用途	53
4. コミュニケーション・社会性	56
4-1 意思表示	56
4-2 社会的ルール	59

はじめに

1. 本書の目的

本書は、障害のある児童生徒の実態を把握し、その児童生徒に適した課題を考えるための具体的な例を記載しています。まだ文字の読み書きができない、または、数や量の概念が獲得できていない児童生徒には、本書を活用して個別教育計画を作成したり、日々の授業内容に役立てたりすることができます。

子どもの成長には個人差がありますが、その一方で子どもの発達の領域や順序性には共通点があります。しかし、実際の指導場面では、その児童生徒の実態よりも難しい課題を出していることがあります。本書では、発達の領域ごとに、レベル1からレベル5で表される発達の順序性に沿った課題を設定しています。「発達課題配列表」を参考に児童生徒ひとりひとりに合った配慮を行ってください。

2. 本書の構成

本書は「発達課題配列表」と「指導法の具体例」の2部構成となっています。発達は以下の4つの領域に分けています。この発達の領域は、個別教育計画のフォーマットにある発達の領域に対応しています。

1. 生活に必要なスキルを身に付ける「身辺自立」
2. 体全体の動きや手先の操作である「運動・操作」
3. 言葉や形、数の概念を習得する「言語・認知・数」
4. 自分の意思を伝えたり社会的なルールを身につけたりする「コミュニケーション・社会性」

また、子どもの発達には順序性があります。例えば、1の概念を理解できた子どもは、やがて5つの物を声に出して正しく数えることができるようになります。さらに、10個の物を声に出して正しく数えることができるようになります。逆に、まだ1の概念を習得していない子どもに、5つの物や10個の物を声に出して正しく数えさせるのは大変難しいことです。

知的障害のある児童生徒の場合、発達が緩やかであったり偏りがあつたりするため、在籍している学年相当の学習が難しくなります。このような児童生徒を指導する場合は発達の領域と順序性を考慮し、個々の実態に合った授業を考えることが重要です。

3. 「発達課題配列表」の使い方

まずは、あなたのクラスの児童生徒のうち、特に障害が重く特別学校のカリキュラムで学習するのは難しい子どもに対して、4ページ目の「発達課題配列表」を用いて、4つの領域に関して、どこまでできているかを確認してみましょう。できていることに○を、できてい

ないことに×を付けるとより把握しやすくなります（下図参照）。また、「発達課題配列表」は、個別教育計画を策定する時にも役立ちます。この表を用いて、対象児が今できている内容を発達領域ごとに確認し、個別教育計画の実態把握表に記載してみましょう。今できている内容の次のレベルを長期目標として設定してみましょう。

例えば、領域1の身辺自立、1-2手洗いについて、レベル2の「水道の水の流れに手を入れて手を洗う」は習得しているけれど、レベル3の「指示を受けながら手洗いのすべてのステップを行う」が習得できていない場合、このレベル3の「指示を受けながら手洗いのすべてのステップを行う」を長期目標に設定してみましょう。

領域	内容	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5									
1.身辺自立	1-1.片付け		1.課題を終えた片づける	2.食べ終わった食器などを片づける											
	1-2.手洗い		3.水道の水の流れに手を入れて手を洗う	4.指示を受けながら手洗いのすべてのステップを行う	5.一人で手洗いのすべてのステップを行う										
2.運動・操作	2-1.ボール遊び		6.目標に向かってボールを投げる	7.相手にボールを投げたり転がしたりする	8.大きめのボールを受ける	9.小さめのボールを受ける									
		10.型はめはからみ木をはずす	11.丸い形をはめる	12.すべり台をはめる											
	2-2.型はめ														
	2-3.積み木	13.両手に持った積み木を打合せせる	14.3個程度の積み木を積み木を作る	15.積み木を合わせて形を作る											
	2-4.容器や道具と物	16.容器の中のものを取り出す	17.容器に物を入れる	18.道具を使って物をすくったり、つまんだりする											
	2-5.輪とひも	19.ひもに通された輪をはずす	20.大きめの輪を太めのひもに通す	21.5個程度の大きめの輪を太めのひもに通す											
	2-6.ジッパー・ボタン・紙		22.大きめのジッパーを開け閉めする	23.大きめのボタンをはずす		24.紙を半分に折り、封筒に入れる									
	2-7.ベグさし・シール	25.ベグボタからベグをはずす	26.ベグボタンにベグをさす	27.枠の中にシールをはる											
2-8.工作		28.紙の一面に色を塗り、裏返して貼る		29.はさみで線またはカーブに沿って切る	30.はさみでカーブや角に沿って正確に切る										
3.言語・認知・数	3-1.形・色・用途などによるマッチング・分類		31.同じ色の同士をマッチング・分類する	32.同じ形の同士をマッチングする	33.同じ色の同士をマッチングする	34.同じ形の同士をマッチングする	35.実物と絵の同士をマッチングする	36.同じ色の同士をマッチング・分類する	37.同じ形同士に分類する	38.形の異なる同じ種類の物を分類する	39.物の用途で分類する				
			40.好きなように自由に描きをする	41.縦線と横線を教師のまねをして書く	42.丸を教師のまねをして書く	43.十字、四角、ななめ線を教師のまねをして書く	44.四角、丸、三角などの形や文字をペンでなぞる	45.三角形、簡単な文字を教師のまねをして書く	46.四角、丸、三角などの形や文字をペンでなぞる	47.自分の名前に入っている文字をマッチングする	48.すべての文字をマッチングする	49.すべての数字をマッチングする			
								50.4文字以下から成る単語を理解し、物品とマッチングする	51.3までの数の物同士をマッチングする	52.1の数を理解する	53.1の数を理解し、ひとつの物が残った皿を選ぶ	54.求めに応じて10個の物を渡す	55.5つの数を数えて出して正しく数える	56.求めに応じて10個の物を渡す	57.10個の物を声に出して正しく数える
	3-2.形や文字の書き														
	3-3.文字の読み														
	3-4.数量														
4.コミュニケーション・社会性	4-1.意思表示		63.2つの物からひとつを指さしたり触ったりする	64.2つの絵からひとつを指さしてほしいものを選ぶ	65.「ちょうさい」のサインまたはことを伝える	66.要求の絵を見て自分から絵を指す	67.単純な交替でできる遊びを交互に行う	68.「どうぞ」「ありがとう」「すみません」などの表現を使う							
	4-2.社会的ルール														

4. 「指導法の具体例」の使い方

「発達課題配列表」を用いて子どもの実態が把握でき、次の目標を設定することができたら、授業や個別指導の時間にどのような指導をすればよいかを考えてみましょう。本書5ページ目以降の「指導法の具体例」には、課題を学習する際に設定する場面や用意するもの、学習の手続きについての具体例を記載しています。展開例では、同じ課題であっても違う場面を設定したり、用意するものを変えたりするためのアイデアを記載しています。配慮点では、その課題を行う際に教員が留意すべきことを記載しています。

I. 発達課題配列表

領域	内容	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5	
1.身辺自立	1-1.片付け		1.課題を終えたら片づける	2.食べ終えたら食器などを片づける			
	1-2.手洗い		3.水道の水の流れに手を入れて手を洗う	4.指示を受けながら手洗いのすべてのステップを行う	5.一人で手洗いのすべてのステップを行う		
2.運動・操作	2-1.ボール遊び		6.目標に向かってボールを投げる				
			7.相手に向かってボールを投げたり転がしたりする	8.大きめのボールを受ける	9.小さめのボールを受ける		
	2-2.型はめ	10.型はめ板から丸い形をはずす	11.丸い形を入れる	12.すべての形を入れる			
	2-3.積み木	13.両手に持った積み木を打合せ	14.3個程度の積み木を積む	15.積み木を組み合わせて形を作る			
	2-4.容器や道具と物	16.容器の中の物を取り出す	17.容器に物を入れる	18.道具を使って物をすくったり、つまんだりする			
	2-5.輪とひも	19.ひもに通された輪をはずす	20.大きめの輪を太めのひもに通す	21.5個程度の大きめの輪を太めのひもに通す			
	2-6.ジッパー・ボタン・紙		22.大きめのジッパーを開け閉めする	23.大きめのボタンをはずす		24.紙を半分に折り、封筒に入れる	
	2-7.ベグさし・シール	25.ベグボードからベグをはずす	26.ベグボードにベグをさす	27.枠の中にシールをはる			
2-8.工作		28.紙の一面にのりを塗り、裏返して貼る		29.はさみで直線またはカーブに沿って切る	30.はさみでカーブや角に沿って正確に切る		
3.言語・認知・数	3-1.形・色・用途などによるマッチング・分類		31.同じもの同士をマッチング・分類する	34.同じ形同士をマッチングする	37.同じ形同士に分類する		
			32.同じ絵同士をマッチングする				
			33.同じ色同士をマッチングする	35.実物と絵とをマッチングする	38.形の異なる同じ種類の物を分類する		
	3-2.形や文字の書き		40.好きなようになぐり描きをする	41.縦線と横線を教師のまねをして書く	43.十字、四角、ななめ線を教師のまねをして書く	45.三角形、簡単な文字を教師のまねをして書く	
				42.丸を大人のまねをして書く	44.線やカーブをペンでなぞる	46.四角、丸、三角などの形や文字をペンでなぞる	
	3-3.文字の読み				47.自分の名前に入っている文字をマッチングする	48.すべての文字をマッチングする	
						49.すべての数字をマッチングする	
	3-4.数量				51.3までの同じ数の物同士をマッチングする	54.求めに応じて3個の物を渡す	56.求めに応じて10個の物を渡す
					52.1の概念を理解する	55.5つの物を声に出して正しく数える	57.10個の物を声に出して正しく数える
	3-5.物の属性				53.1の概念を理解し、ひとつの物が載った皿を選ぶ		58.5までの数字と量をマッチングする
					59.2つの同一物から大きい方・小さい方を選ぶ	60.2本の棒のから長い方を選ぶ	
3-6.物の用途					61.物の用途を表すことばを理解する	62.物の用途を説明する	
4.コミュニケーション・社会性	4-1.意思表示		63.2つの物からひとつを指さしたり触ったりして選ぶ	64.2つの絵からひとつを指さしてほしいものを選ぶ	66.要求の手立てとして自分から絵を指さす		
	4-2.社会的ルール			65.「ちょうだい」のサインまたはことばで要求を伝える	67.単純な交替でできる遊びを交互に行う	68.「どうぞ」「ありがとう」「すみません」などの表現を使う	

II. 指導法の具体例

1. 身辺自立

1-1 片付け

番号1	1. 身辺自立	1-1. 片付け	レベル2
課題	課題を終えたら片づける		
場面	教材（回収するもの）が机上有り、その教材を使った課題や授業が終了した場面。		
用意するもの	教材・教材を入れる箱など		
手続き	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教員は箱を子どもに渡す。（あらかじめ片付け用の箱を机上に置いておいてもよい。） 2. 子どもは教材を箱に入れ、教員に渡す。 3. 教員は、子どもが自分で片づけて、教員に渡したことをほめる。 		



終わった教材を箱に入れる。



できたらほめる。

番号2	1. 身辺自立	1-1. 片付け	レベル3
課題	食べ終わったら食器などを片づける		
場面	給食の後		
用意するもの	コップやお椀、スプーンなどの食器、食器を入れるかご		
手続き	<ol style="list-style-type: none"> 1. 給食が終わったら、自分の食器などを前のテーブルに運ぶように促す。 <ul style="list-style-type: none"> ● 何回かに分けて運んでもよい。 ● 食器などを置く場所（例：かごの中）を明確にしておく。 2. 運ぶことができたならほめる。 		



給食などを食べる。



食べ終わったら片付ける。

<展開例>

A 自分のものを自分のカバンに入れる（片づける）。

- ・車の絵や羊の絵など、自分のマークを決めて、自他の区別が付きやすいようにしておく。

B 教室の備品や教具を用意したり、所定の場所に片づけたりする。

- ・教室環境として置く場所を決めて、写真などでマッチングして片づけやすいようにする。

A と B どちらも、指導の手順は以下のようにして、どの段階でもできたときにほめる。

1. 一連の行動を教員と一緒にできるようにする。
2. 手助けが必要であっても、最後の部分（物を入れる、置く）は、支援なしに本人だけで行うようさせる。
3. 少しずつ一連の動きのはじめの方だけを支援するようにして、手助けを少なくしていく。
4. 手助けなしに、一つ一つの動きに言葉かけだけを行い、一連の片づけをするよう促す。
5. クラス全体の中で指示し、片づけをするよう促す。

1-2 手洗い

番号3	1. 身辺自立	1-2. 手洗い	レベル2
課題	水道の水の流れに手を入れて手を洗う		
場面	手洗い		
用意するもの	タオル		
手続き	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教員は水を流し、子どもに手を洗うよう促す。 2. 洗えたらハンカチ（タオル）を渡し、手をふくように促す。 3. できたらほめる。 		



水道の水に手を入れる。



教員がハンカチを渡し、ハンカチで手を拭く。

番号 4	1. 身辺自立	1-2. 手洗い	レベル 3
課題	指示を受けながら手洗いのすべてのステップを行う		
場面	手洗い		
用意するもの	手洗いの順番を示したカード、ハンドソープ、タオル		
手続き	<p>1. 教員は、水道の蛇口を開ける、手をこすって洗う、手を乾かすという一つ一つのステップについてことばかけをして、子どもに手を洗うよう促す。(蛇口を閉めるというステップを加えてもよい。)</p> <p>2. 教員は、次第にことばかけを少なくして、子どもが自分でできるようにする。</p> <p>一つ一つのステップを絵に描いて、子どもは絵を見ながら手洗いを行ってもよい。</p>		



手洗いの絵を見て順番を説明する。



イラストを見ながら手を洗う。

番号5	1. 身辺自立	1-2. 手洗い	レベル4
課題	一人で手洗いのすべてのステップを行う		
場面	手洗い		
用意するもの	手洗いの順番を示したカード、ハンドソープ、タオル		
手続き	<ol style="list-style-type: none"> 1. 手洗いのすべてのステップを子どもが一人で行うよう促す。 2. 一つ一つのステップを絵に描いて、子どもは絵を見ながら手洗いを行ってもよい。 		



手洗いの順番が書かれたイラストを見ながら手を洗う



自らタオルで手を拭く。

<展開例>

- 手洗いの指導の最初は、支援をうけながら汲み置きの水の中に手を入れ、一連の動きをすることを理解させる。
- 手洗いの動きの指導は、動作の最後の部分から段階的に補助を外していく。そのときに「ソープをつける」など、動作についてのことばを繰り返して与える。

<配慮点>

- 片づけの課題と関連させて、ごみや食べこぼしを拾って片づけた際に手が汚れた後、手を洗うように促す。

2. 運動・操作

2-1 ボール遊び

番号 6	2. 運動・操作	2-1. ボール遊び	レベル 2
課題	目標に向かってボールを投げる		
場面	遊びや体育の時間など		
用意するもの	大き目のボール、ボールが入るくらいの大きさの箱		
手続き	<ol style="list-style-type: none"> 1. 子どもから 30cm～1m ほど離して置かれた箱の中にボールを投げ入れるように子どもに促す。投げ入れることができればほめて一緒に喜ぶ。 2. 箱の位置を少しずつ遠くにする。遠くに投げ入れることだけが目標ではなく、箱に入れる目的意識をもつことや、入ったときに教員の反応を期待することも目標となる。 		



少し離れたところにボールを入れるかごをおく。



ボールをかごに投げ入れる。

番号 7	2. 運動・操作	2-1. ボール遊び	レベル 2
課題	相手に向かってボールを投げたり転がしたりする		
場面	遊びや体育の時間など		
用意するもの	大きめ（直径 20 cm くらい）のボール		
手続き	<ol style="list-style-type: none"> 1. 子どもにボールを手渡す。 2. 教員は子どもから少し離れた所に立ち、ボールを投げたり転がしたりするように求める。教員の方向に転がす（投げる）ことができたらほめる。 3. 二人の距離を変えて繰り返す。子どもが相手に注目していることをほめる。 		



大きめのボールを転がす。

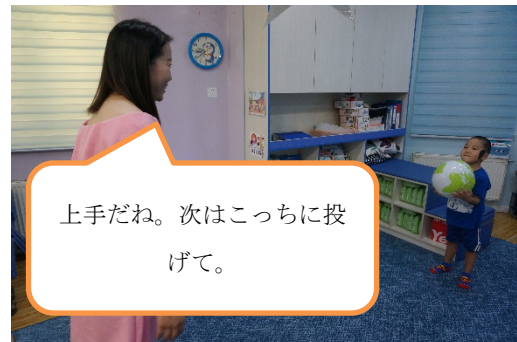


大きめのボールを投げる。

番号 8	2. 運動・操作	2-1. ボール遊び	レベル 3
課題	大きめのボールを受け取る		
場面	遊びや体育の時間など		
用意するもの	大きめのボール		
手続き	<ol style="list-style-type: none"> 1. 子どもの注意を引いて、子どもにボールを投げる。 2. 子どもが受け取ったら、教員に投げたり転がしたりして返すように求める。教員の方向に転がす（投げる）ことができたならほめる。 3. ボールの速さや投げ方（バウンド有り無しなど）、二人の距離を変えて繰り返す。子どもが相手に注目していることをほめる。 		



教員は子どもにむかってボールを投げ、子どもはボールを受け取る。



子どもがボールを受け取ったら、教員はまた投げ返すように促す。

番号9	2. 運動・操作	2-1. ボール遊び	レベル4
課題	小さめのボールを受ける		
場面	遊びや体育の時間など		
用意するもの	レベル3よりも小さいボール		
手続き	<ol style="list-style-type: none"> 1. 子どもの注意を引いて、子どもにボールを投げる。 2. 子どもが受け取ったら、教員に投げて返すように求める。教員の方向に投げることができたらほめる。 3. ボールの速さや高さ、二人の距離を変えて繰り返す。子どもが相手に注目していることをほめる。 		



教員が小さめのボールを子どもに向かって投げる。



子どもがボールを受け取る。

<配慮点>

- ボール遊びの課題に関しては授業だけでなく、家庭や地域の中でボール遊びの機会を多く持つように促す。
- 子どもの実態をしっかり把握し、無理のない課題設定をする。最初の段階ではいろいろな柔らかさのボールを用意して、当たったときに痛い思いをさせないようにする。風船やビーチボールなど、軽くゆっくりとしたスピードで投げたり、とったりできるものも用意する。

<展開例>

体育の授業で球技を取り入れる。子どもの実態にあったルールや球の種類を選び、レベルに応じてゲームを計画する。

2-2 型はめ

番号 10	2. 運動・操作	2-2. 型はめ	レベル 1
課題	型はめ板から丸い形をはずす		
場面	算数や国語の授業、個別の指導の時間など		
用意するもの	型はめ板		
手続き	<ol style="list-style-type: none"> 1. 型はめの枠を机上に置き、教員は板を一枚ずつはめて見せる。 2. 教員は子どもに板を外すように促す。 3. 外すことができればほめる。 4. 外した板を教員に渡すよう促し、渡してくれればほめる。 		

番号 11	2. 運動・操作	2-2. 型はめ	レベル 2
課題	丸い形を入れる		
場面	算数や国語の授業、個別の指導の時間など		
用意するもの	型はめ板		
手続き	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教員が丸の板を子どもに渡し、どこに入れるかは教えずに、はめるように促す。試行錯誤してよい。 2. はめることができればほめる。 		



番号 10：型はめの枠から丸い形をはずす。



番号 11：型はめの枠に丸い形を入れる。

番号 12	2. 運動・操作	2-2. 型はめ	レベル 3
課題	すべての形を入れる		
場面	算数や国語の授業、個別の指導の時間など		
用意するもの	型はめ板		
手続き	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教員が円・正方形・三角形の板を机の上に置き、どこに入れるかは教えずに、はめるように促す。試行錯誤してよい。 2. はめることができればほめる。 試行錯誤して入れる段階から、はめ板と穴の形を見比べて、試行錯誤せずに入れられる段階までがある。子どもの様子を観察して、子どもがどの段階にいるのかを評価する。 		



型はめに四角形を入れる。



型はめに三角形を入れる。

2-3 積木

番号 13	2. 運動・操作	2-3. 積木	レベル 1
課題	両手に持った積み木を打合せる		
場面	算数や国語の授業、個別の指導の時間など		
用意するもの	小さめの積み木 4 個		
手続き	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教員は両手に積み木をひとつずつ持って見せ、子どもにも同じように両手に持つよう促す。 2. 教員は2つの積み木を打合せ、子どもにもまねるよう促し、できればほめる。 3. 教員は打つ回数を変えながら子どもと模倣し合う。 		



教員も子どもも積み木を両手に
ひとつずつ持つ。



教員は2つの積み木を打合せて見せ、
子どもにも同じことをするように促す。

<展開例>

音楽のリズム学習などで、タンバリンを使って、教員の真似をしてリズムを打つように促す。

番号 14	2. 運動・操作	2-3. 積み木	レベル 2
課題	3 個程度の積み木を積む		
場面	算数や国語の授業、個別の指導の時間など		
用意するもの	数個の小さめの積み木		
手続き	1. 教員は積み木をいくつか積んで見せ、子どもにも同じように積むよう促す。自分で積むのが難しければ、教員は積み木をひとつずつ子どもに手渡して、積むように促す。2 個または 3 個程度しか積めなくても、子どもが自分で積めたことをほめる。 2. 何回か繰り返すが、子どもが飽きたら別の課題に移る。		



子どもは教員が積み木を積む様子を
観察する。



子どもは教員が積んだものと同じように
積み木を積む。

番号 15	2. 運動・操作	2-3. 積木	レベル 3
課題	積み木を組み合わせて形を作る		
場面	算数や国語の授業、個別の指導の時間など		
用意するもの	数個の小さめの積み木		
手続き	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教員は積み木をいくつか積んだり、横に並べたり、少し離して置いた2つの積み木の上に積み木を橋のように載せたりして見せ、子どもにも同じように積むよう促す。教員は積み木をひとつずつ子どもに手渡して、まねするよう促してもよい。 2. 形を変えて何回か繰り返すが、子どもが飽きたら別の課題に移る。 		



子どもは教員が積み木を積む様子を観察する。



子どもは教員が積んだものと同じように積み木を積む。

2-4 容器や道具と物

番号 16	2. 運動・操作	2-4. 容器や道具と物	レベル 1
課題	容器の中の物を取り出す		
場面	算数や国語の授業、個別の指導の時間など		
用意するもの	箱や缶などの容器、子どもが好きな物品		
手続き	<ol style="list-style-type: none"> 1. 子どもの前で容器の中に物品を入れて見せる。容器をひっくり返して、手を使って中の物を取り出すよう促す。 2. 取り出すことができたなら、その物で少しの間遊ばせて、容器に別の物を入れる。再び、取り出すよう促す。 3. 教員が入れたものを出すという流れをゲームとして楽しむことができる子どもであれば、何度か繰り返す。 		



子どもは教員が容器の中に物を入れる様子を観察する。



子どもが容器の中のものを取り出す。

番号 17	2. 運動・操作	2-4. 容器や道具と物	レベル 2
課題	容器に物を入れる		
場面	算数や国語の授業、個別の指導の時間など		
用意するもの	箱や缶などの容器、数個の物品		
手続き	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教員は子どもの前で容器の中に物品を入れて、容器を振り、中に物が入っていることを一緒に確認する。 2. 中の物を取り出して子どもに渡し、同じように入れるよう促す。子どもが入れることができれば、ほめて、一緒に物が入っていることを確認する。 3. いくつかの物品で何度か繰り返す。 		



教員は物が入った容器を振り、何が入っているのか注目させ、中の物を一緒に取り出す。



子どもは中のものを容器に入れる。入れることができたならほめる。

<展開例>

容器や道具と物の課題は、番号 1 の教材の箱から取り出したりしまったりするときの活動とあわせて取り組むことができる。

番号 18	2. 運動・操作	2-4. 容器や道具と物	レベル 3
課題	道具を使って物をすくったり、つまんだりする		
場面	算数や国語の授業、個別の指導の時間など		
用意するもの	大きめのスプーン、トング、スプーンの上に乗る大きさのボタンや小さめの積み木など、皿 2 枚		
手続き	<ol style="list-style-type: none"> 1. 1 枚の皿の上にボタンや積み木などをいくつか載せておく。 2. 子どもにスプーンやトングを使って、それらをもう 1 枚の皿に移すように促す。 3. うまく運べたらほめる。運びやすいように物の大きさや形を調整する。 		



スプーンを使って物を別のお皿に移す。



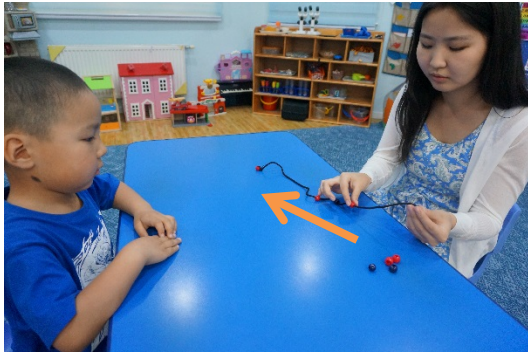
トングを使って物を別のお皿に移す。

<配慮点>

家庭の中で、食事の時に自分で自分のお皿に道具を使って食物をのせる経験を積むことができるよう家族の協力を要請する。

2-5 輪とひも

番号 19	2. 運動・操作	2-5. 輪とひも	レベル 1
課題	ひもに通された輪をはずす		
場面	算数や国語の授業、個別の指導の時間など		
用意するもの	いくつかの大きめのビーズ、パスタ、小さめの輪など；太めのひも		
手続き	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教員はビーズなどをひもに通して見せる。 2. 子どもの前に置き、輪をひもからはずすように促す。 3. 難しければ、輪をはずす手本を子どもに見せて、まねをするように促す。はずすことができればほめる。 		



教員がビーズをひもに通す。

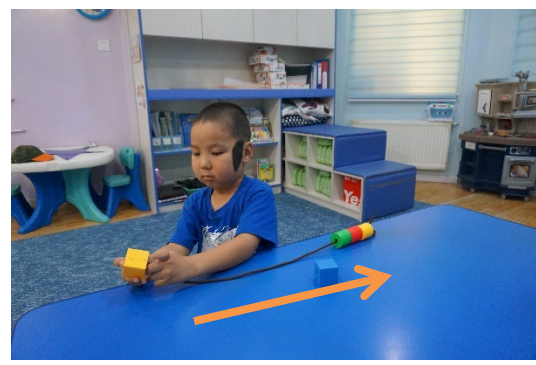


子どもがビーズをはずす。

番号 20	2. 運動・操作	2-5. 輪とひも	レベル 2
課題	大きめの輪を太めのひもに通す		
場面	算数や国語の授業、個別の指導の時間など		
用意するもの	いくつかの大きめのビーズ、パスタ、小さめの輪など；太めのひも		
手続き	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教員は3個のビーズなどをひもに通して見せる。 2. 子どもにも輪とひもを両手に持たせて、輪をひもに通すよう促す。 3. 通すことができればほめる。難しければ、子どもの手を支えてあげてもよいが、なるべく子どもに主導権を与えて、好きなように試す機会を与える。 		



教員が大きめのビーズをひもに通す。

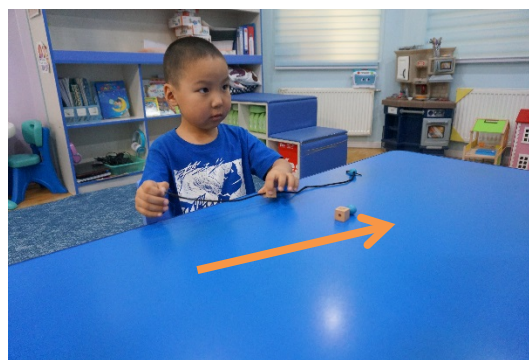


子どもは教員が通したものと同じようにひもに通す。

番号 21	2. 運動・操作	2-5. 輪とひも	レベル 3
課題	5 個程度の大きめの輪を太めのひもに通す		
場面	算数や国語の授業、個別の指導の時間など		
用意するもの	5 個程度の大きめのビーズ、パスタ、小さめの輪など；太めのひも		
手続き	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教員は3 個のビーズなどをひもに通して見せ、子どもにも輪をひもに通すよう促す。通すことができればほめ、5 個程度通すことを目指す。 2. 教員は形の異なる輪を通して見せる（大ー小ー大ー小ー大など）。同じ並びで通すように子どもに促す。 3. 子どもが作ったものと教員の見本とを並べて比べ、同じかどうか、どこが違うかなどに注目させる。必要に応じて、もう一度繰り返させる。 		



子どもは教員が形の異なるビーズを通して
いるところを観察する。



子どもは同じようにビーズを通す。

<展開例>

- 図工のビーズを使った作品作りなどをする際、子どもたちの実態や能力に合わせながら、共同で作品をつくるようにすれば、クラス全体で学習活動を行うことができる。また、作品を教室の入り口や教室内に飾ることで、子どもの意欲にもつながる。
- また、番号 29 と番号 30 のハサミを使う課題や輪かざりを作る課題と関連させることができる。
- 軽度の子どもたちには、いろいろな色、形、大きさのものを見本通りに作ることを促す。

2-6 ジッパー・ボタン・紙

番号 22	2. 運動・操作	2-6. ジッパー・ボタン・紙	レベル 2
課題	大きめのジッパーを開け閉めする		
場面	算数や国語の授業、個別の指導の時間など		
用意するもの	大き目のジッパーがついた袋、子どもが好む活動で使う物品（積木、パズル、ペンなど）		
手続き	<ol style="list-style-type: none"> 1. 袋の中に物品を入れておく。 2. 子どもに袋を触らせて、中に物が入っていることを感じさせる。ジッパーをあけて袋から取り出すように促す。 3. 物品を出すことができたならそれを使って活動させる。その後、袋の中に使い終わった物を片付け、ジッパーを閉めるように求める。 4. 洋服のジッパーなどの開け閉めも自分で行えるようにする。 		



ジッパーを開けて中の物を取り出す。



袋の中に物を入れてジッパーを閉める。

<展開例>

日常生活で防寒着のジッパー（ファスナー）を操作する機会が多い。ジッパーのつまみ（スライダ）がつかみにくいこともあるので、そこに、ひもでリングを作り、つままなくても、引き上げ、引き下げができるように工夫する。

番号 23	2. 運動・操作	2-6. ジッパー・ボタン・紙	レベル 3
課題	大きめのボタンをはずす		
場面	算数や国語の授業、個別の指導の時間など		
用意するもの	出し入れする口に大き目のボタンがついた袋、子どもが好む活動で使う物品（積木、パズル、ペンなど）		
手続き	<ol style="list-style-type: none"> 1. 袋の中に物品を入れておく。 2. 子どもに袋を触らせて、中に物が入っていることを感じさせる。ボタンをはずして袋から取り出すように促す。 		

	<p>3. 物品を出すことができたならそれを使って活動させる。その後、袋の中に使い終わった物を片付ける。(ボタンをはめるのは教員が行って構わない。)</p> <p>● 洋服のボタンも自分ではずすようにする。</p>
--	---



子どもは袋の中に何が入っているか確認する。



子どもがボタンをはずして中の物を取り出す。

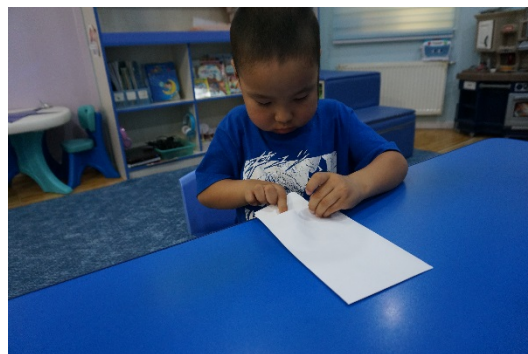
<展開例>

- 洋服や、自分のカバンのボタンの留め外しは日々繰り返して練習できる。洋服を選ぶときも、子どもの発達段階を考えてボタンの大きさを選ぶ。
- 布バックなどの持ち物を作る際には、子どもが操作しやすいように、ボタン穴の形状（横穴、縦穴）やボタンの糸足（ボタンと布の間の糸の長さ）に手を加える。少しの努力で自分で操作できるようなものにする。

番号 24	2. 運動・操作	2-6. ジッパー・ボタン・紙	レベル 5
課題	紙を半分に折り、封筒に入れる		
場面	算数や国語の授業、個別の指導の時間など		
用意するもの	小さめの紙、封筒		
手続き	<ol style="list-style-type: none"> 1. 紙に何か好きな形や絵や字などを書く。 2. 教員は別の紙を半分に折って見せ、同じように子どものもっている紙を半分に折るように促す。はじめは正確に半分でなくてもよいが、慣れてきたら、紙の端をそろえて折るように促す。 3. 半分に折ったら、封筒の中に入れるよう促す。 		



子どもは紙を半分に折る。



半分に折った紙を封筒に入れる。

2-7 ペグさし・シール

番号 25	2. 運動・操作	2-7. ペグさし・シール	レベル 1
課題	ペグボードからペグを外す		
場面	算数や国語の授業、個別の指導の時間など		
用意するもの	ペグボード		
手続き	<ol style="list-style-type: none"> 1. ペグ差しの台を机の上に置き、教員はペグを数本入れて見せる。 2. 教員は子どもにペグを外すように促す。 3. 外すことができればほめる。 		



教員がペグを指しているところを見せる。



子どもがペグをはずす。

番号 26	2. 運動・操作	2-7. ペグさし・シール	レベル 2
課題	ペグボードにペグをさす		
場面	算数や国語の授業、個別の指導の時間など		
用意するもの	ペグボード		
手続き	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教員は子どもにペグを1本渡し、ボードにさすように促す。 2. 入れることができれば、机上に数本ペグを置き、すべて入れるように促す。 3. 入れることができればほめる。 		

番号 27	2. 運動・操作	2-7. ペグさし・シール	レベル 3
課題	枠の中にシールをはる		
場面	算数や国語の授業、個別の指導の時間など		
用意するもの	何枚かのシールとシールを貼る台紙		
手続き	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教員はシールの大きさに合わせて、あらかじめ紙にいくつかの枠を書いておく。 2. シールを一枚枠の中に貼って見せ、子どもにまねをするように促す。 3. 子どものレベルに合わせて、枠を大きめに書いたり、シールの大きさを大きめのものから、小さめのシールに変えるなど、難しさを調整したりする。貼ることができればほめる。 		



子どもが大きめのシールを
枠に合わせて貼る。



子どもが小さめのシール
を枠に合わせて貼る。

<展開例>

- 日常的に、授業の開始前に出席カードにその日のシールを貼り、暦の意識や、学校へ通う意欲を持たせる。
- 算数の数の指導のときに、台紙の○の数に合わせて、シールを貼って対応させたり、数唱させたりする。数量の課題とも関連させて指導する。

2-8 工作

番号 28	2. 運動・操作	2-8. 工作	レベル 2
課題	紙の一面にのりを塗り、裏返して貼る		
場面	貼り絵活動		
用意するもの	のり、ある形に切り抜いた紙、台紙		
手続き	<ol style="list-style-type: none"> 1. 形の一面にのりを塗り、裏返して台紙に貼ることができればほめる。 2. 子どもの能力や興味に応じて、1) 自動車や花の形に切り抜いた形を貼る、2) 自動車の車輪や花の花びらといった部分を正しい位置に貼る、3) 線で枠を描いておき枠の中に形を貼る、などの目標を立てる。 		



子どもが紙の一面にのりを塗る。



子どもが裏返して台紙に貼る。

<配慮点>

のりが紙にきれいについたかどうか分かるように、でんぷんのりなどに水彩絵の具を混ぜて色のついたのりを用意する。指にのりを付けにくい子にはスティックのりを利用する。

<展開例>

- 図工の時間は、この課題を行うのに適している。ハサミできったり、のりで貼ったりする活動の楽しさや、作品の面白さを感じさせるような教材となるよう工夫する。
- 他の教科などでの指導でも、学習内容の紙の資料や教材プリントをノートに貼る活動を取り入れる。

番号 29	2. 運動・操作	2-8. 工作	レベル 4
課題	はさみで直線またはカーブに沿って切る		
場面	図工の時間や個別の指導の時間など		
用意するもの	直線、ゆるい曲線を書いた紙、はさみ		
手続き	<ol style="list-style-type: none"> 1. 子どもにはさみと線を書いた紙を渡し、線に沿って切るように求める。 2. 線から外れていても、線を意識して切ろうとしていればよい。 3. 切り取った形を子どもに見せてほめる。 		

番号 30	2. 運動・操作	2-8. 工作	レベル 5
課題	はさみでカーブや角に沿って正確に切る		
場面	図工の時間や個別の指導の時間など		
用意するもの	ゆるい曲線、四角、三角など大きめで単純な形を書いた紙、はさみ		
手続き	<ol style="list-style-type: none"> 1. 子どもにはさみと線を書いた紙を渡し、線に沿って切るように求める。 2. 線から外れていても、線を意識して切ろうとしていればよい。 3. 切り取った形を子どもに見せてほめる。 		



番号 29：直線に沿って紙を切る。



番号 30：三角形を線に沿って切る。

<配慮点>

ハサミの大きさ、使いやすさ、安全を考慮する。短冊など、一度で切り離せるものを切って、切る動きを十分身に付けてさせる。

<展開例>

様々な色の色紙を使い、決められた線に沿って切り取り、のりで貼り、輪飾りをつくって楽しんだり、飾り物に活用できるように工夫する（同じ長さ、太さでなくても、輪飾りはそれなりにでき面白い）。



3. 言語・認知・数

3-1 形・色・用途などによるマッチング・分類

番号 31	3. 言語・認知・数	3-1. 形・色・用途などによるマッチング・分類	レベル 2
課題	同じもの同士をマッチング・分類する		
場面	算数や国語の授業、個別の指導の時間など		
用意するもの	2つの箱（または2枚の皿）、1組の同じ形のくるぶし2個、1組の同じ色・形の積み木2個、1組の同じ棒2本、1組の同じボタン2個など		
手続き	<ol style="list-style-type: none"> 2つの箱（または皿）を置き、教員はそれぞれに異なる物品をひとつずつ入れる。そのほかの物は箱（皿）の外に置く。 同じものを選んで、箱（皿）の中に入れるよう促す（マッチング）。 同じもの同士を入れることができればほめて、「同じ」ということばを聞かせる。別の物品に替えて同様のマッチングを求める。難しい場合には、机の上に置く選択肢の数を減らす。 上記3ができれば、2組の同じ物を箱（皿）の外に置き、同じ物同士を見つけて一緒に箱（皿）に入れるように促す（分類）。 		



教員は2つの異なるものを皿に入れる、それぞれのペアとなるものを皿の外に置く。



子どもが同じものを選んで一緒に皿に入れる。

<展開例>

- この課題に取り組む子ども（A）に、積み木、ボタン、棒を持たせる。積み木をもったクラスメート（B）、ボタンをもったクラスメート（C）、棒を持ったクラスメート（D）に対して、AがBには積み木、Cにはボタン、Dには棒を配るようにさせる（マッチング）。この課題は、算数の数の学習で多く使える。
- いろいろな自分の持ち物に自分のマークをつけて、その持ち物を使うときにそのマークに着目させ、「同じ」という言葉を与え、その言葉に多く触れさせる。

番号 32	3. 言語・認知・数	3-1. 形・色・用途などによるマッチング・分類	レベル 2
課題	同じ絵同士をマッチングする		
場面	算数や国語の授業、個別の指導の時間など		
用意するもの	2つの箱（または2枚の皿）、同じ絵カードのペアを数組		
手続き	<ol style="list-style-type: none"> 1. 2つの箱（または皿）を置き、教員はそれぞれに異なる絵カードを一枚ずつ入れる。そのほかの絵カードは箱（皿）の外に置く。 2. 同じものを選んで、箱（皿）の中に入れるよう促す（マッチング）。 3. 同じもの同士を入れることができればほめて、「同じ」ということばを聞かせる。別の絵カードに替えて同様のマッチングを求める。難しい場合には、机の上に置く選択肢の数を減らす。 4. 上記3ができれば、2組の同じ絵カードを箱（皿）の外に置き、同じカード同士を見つけて一緒に箱（皿）に入れるように促す（分類）。 		



異なる絵カードを2枚の皿に別々に載せる。それぞれのペアとなる絵カードを皿の外に置く。



子どもが同じものを皿に入れてマッチングする。



子どもは2つの同じ絵カードを合わせて皿に入れる（分類）。



教員はほめ言葉をかけ、絵カードを見せながら「同じだね」と確認する。

<展開例>

- 自分のマーク（本人の好きなもの、なじみのあるもの）を決めて自分のもの入れや持ち物に付けて、片づけなどで対応させる。最初はマークの大きさをそろえるが、段階を経て、大きさが異なってもできるように指導する。

<さらに発展させた展開例>

- カードゲームにして遊びながら、形や絵のマッチング、分類の課題に触れさせる。
○、△、□が描かれたカード（場の札）を用意する。同じ形が描かれたカード（山札）を多数裏にしておいて置く。子どもは、順番に山札をめくり、場の札の上に合わせたら、引いた山札は自分のものになる。山札がなくなった場合は、教員や理解している子が補充する。最後にとった札を○、△、□に分類する。カードの数を数える課題を持つ子どももいてもよい。
- 絵カードや色のマッチングでも同じような展開が可能である。

番号 33	3. 言語・認知・数	3-1. 形・色・用途などによるマッチング・分類	レベル 2
課題	同じ色同士をマッチングする		
場面	算数や国語の授業、個別の指導の時間など		
用意するもの	2つの箱（または2枚の皿）、同じ色のカードのペアを数組（赤のカードを2枚、青のカードを2枚、黄色のカードを2枚など）		
手続き	<ol style="list-style-type: none"> 2つの箱（または皿）を机の上に置き、教員はそれぞれの箱（皿）にカードを一枚ずつ入れる。 「同じ色のカードを入れて」と言う（マッチング）。同じ色同士をマッチングできればほめて、「赤（または青・黄）と赤（または青・黄）。同じ」と聞かせる。 上記2ができれば、2組の同じ色のカードを箱（皿）の外に置き、同じ色カード同士を見つけて一緒に箱（皿）に入れるように促す（分類）。難しければ、1に戻り、はじめてひとつずつ箱（皿）に入れておく。色で分類できればほめて、色の名称（赤・青・黄）を聞かせる。 		



同じ色のカードを皿の上ののせる
(マッチング)。



同じ色のカードを別々の皿に載せる
(分類)。

番号 34	3. 言語・認知・数	3-1. 形・色・用途などによるマッチング・分類	レベル 3
課題	同じ形同士をマッチングする		
場面	算数や国語の授業、個別の指導の時間など		
用意するもの	3つの箱（または3枚の皿）、丸、三角、四角に切り抜いたカードそれぞれ5枚		
手続き	<ol style="list-style-type: none"> 3つの箱（または皿）のそれぞれに丸、三角、四角のカードを一枚ずつ子どもに見せながら入れる。そのほかの形は箱（皿）の外に置く。 同じ形を選んで、箱（皿）の中に入れるよう促す。 		

	3. 同じものを入れることができればほめて、「同じ」ということばを聞かせる。新たなカードを机の上に置き同様のマッチングを求める。
--	--



同じ形のカードを皿の上にのせる
(マッチング)。



教員はマッチングした形を見せて
「同じだね」と確認する。

<配慮点>

1. 最初は形のカードの色は共通にする。
2. カードの色を変えて形の課題をさせることで形の概念を明確にしていく。

番号 35	3. 言語・認知・数	3-1. 形・色・用途などによるマッチング・分類	レベル 3
課題	実物と絵とをマッチングする		
場面	算数や国語の授業、個別の指導の時間など		
用意するもの	スプーンとスプーンの絵カード、ボタンとボタンの絵カード、積み木と積み木の絵カードなど、具体物とそれを描いた絵カードを数組		
手続き	<ol style="list-style-type: none"> 1. 絵カード3枚程度を少しずつ離して机の上に並べる。物品を子どもに渡し、「同じのはどれ?」と同じ絵の上に載せるように促す。 2. 同じものでできればほめて、「同じ」ということばを聞かせる。新たなカードを机の上に置き、同様の分類を求める。 		



教員はイラストカードを皿の前に置き、イラストと同じ実物を子どもに渡す。



子どもは受け取った実物と同じイラストがある皿に実物を置く。

<展開例>

- 自分の机のペンを置くところにペンの絵を貼ったり、自分の所定のカバン掛け、コートかけなどにその絵を貼ったりして、片づけさせながらマッチングをする。
- 道具などを使う授業ではその道具の絵カードを用意しておき、それを提示してその道具（実物）を用意してマッチングを図る。

番号 36	3. 言語・認知・数	3-1. 形・色・用途などによるマッチング・分類	レベル 3
課題	同じ色の物同士をマッチング・分類する		
場面	算数や国語の授業、個別の指導の時間など		
用意するもの	赤い積木 2 個と同じ形の青い積木 2 個、黄色のクレヨン 2 本と緑のクレヨン 2 本など、色が異なる物品のペアを数組、2 個の箱（または 2 枚の皿）		
手続き	<ol style="list-style-type: none"> 1. 2 つの箱（皿）を少しずつ離して置き、教員はそれぞれの箱に異なる色の同じ種類の物品をひとつずつ入れる（ひとつの箱には赤い積木 1 個、もうひとつの箱には青い積木 1 個など）。残りの積み木を箱（皿）の外に置く。 2. 子どもに同じ色の物が入った箱（皿）に入れるように促す。できればほめて、「同じ」ということばを聞かせる。別の物品でも同様のマッチングを行う。 3. 上記 2 ができれば、2 つの箱（皿）を机上に置き、箱（皿）の外に 2 種類の色の 4 つの物品（赤い積木 2 個と同じ形の青い積木 2 個など）をばらばらに子どもの近くに置く。同じ色同士の物を箱（皿）に分けて入れるように促す。できればほめて、別の物品でも同様の分類を行う。 難しければ、1.に戻り、はじめに例としてひとつずつ箱（皿）に入れておく。 		



皿に色の異なる同じものを置く（写真では赤と黄色の積み木）。皿にあるものとは違うもので、同じ色のものをマッチングする（写真では赤と黄色のカード）。



異なる実物で、同じ色を分類して皿に載せる（写真ではカードと積み木）。

<展開例>

- 家庭の協力を得て、手袋を鮮やかな単色の色で用意する。日常生活の中で、右と左を合わせて「同じ色」と言いながら着脱することを通して、色のマッチングに至る経験を与える。
- 分かるようになったら、手袋の片方を選ばせて、同じ色のもう片方の手袋を取らせる。（手袋の代わりに靴下にしてもよい。）

番号 37	3. 言語・認知・数	3-1. 形・色・用途などによるマッチング・分類	レベル 4
課題	同じ形同士に分類する		
場面	算数や国語の授業、個別の指導の時間など		
用意するもの	3つの箱（または3枚の皿）、丸、三角、四角に切り抜いたカードそれぞれ5枚		
手続き	<ol style="list-style-type: none"> 1. 3つの箱（または皿）と丸、三角、四角のカード数枚ずつを机の上に置く。（箱・皿の中には教員は何も入れない。） 2. 同じ形を選んで、箱（皿）の中に入れるよう促す。分類ができればほめる。 		



教員が丸・三角・四角のカードをばらばらに机の上に置く。 子どもは同じ形のカードを集めて皿に置く(分類)。

<配慮点>

1. 最初は形のカードの色は共通にする。
2. カードの色を変えて形の課題をさせることで形の概念を明確にしていく。

番号 38	3. 言語・認知・数	3-1. 形・色・用途などによるマッピング・分類	レベル 4
課題	形の異なる同じ種類の物を分類する		
場面	算数や国語の授業、個別の指導の時間など		
用意するもの	長さや形の異なるスプーン、色や長さの異なるえんぴつ、色・大きさ・形の異なるボタン、色・大きさ・形の異なる積木をそれぞれ数個、2個または3個の箱(皿)		
手続き	<ol style="list-style-type: none"> 1. 2つの箱(皿)を少しずつ離して置き、箱(皿)の外にスプーンとえんぴつそれぞれ数本ずつをばらばらに置く。 2. 子どもに「仲間同士を箱(皿)に入れて」と促す。できればほめて、「こちらはスプーン、こちらはえんぴつ」などと、正しい理由を聞かせる。 <div style="margin-left: 2em;">難しい場合には、「スプーンはどれ？」などとヒントを与える</div> 3. 分類させるものを変えたり、3個の箱に分類するよう求めたりする。 		



教員は色や素材の違うもの（写真はスプーンとボタン）を机の上に置く。



子どもは同じ種類のものを1つの皿の上のせる（スプーンとボタンに分類する）。

番号 39	3. 言語・認知・数	3-1. 形・色・用途などによるマッチング・分類	レベル 4
課題	物の用途で分類する		
場面	算数や国語の授業、個別の指導の時間など		
用意するもの	スプーン、フォーク、えんぴつ、ペン、くつした、手袋（またはこれらの絵カード）、2個または3個の箱（皿）		
手続き	<ol style="list-style-type: none"> 2つの箱（皿）を少しずつ離して置き、箱（皿）の外にスプーン、フォーク、えんぴつ、ペンをばらばらに置く。 子どもに「仲間同士を箱（皿）に入れて」と促す。できればほめて、「スプーンで食べる、フォークで食べる」「えんぴつで書く、ペンで書く」などと、正しい理由を聞かせる。 難しい場合には、「食べるものはどれ？」などとヒントを与える 分類させるものを変えたり、3個の箱に分類するよう求めたりする。 		



教員は用途が一緒のものを机の上におく
(写真は食べるもの(スプーンとフォーク)と書くもの(鉛筆とマーカー))



子どもは用途が同じものを皿の上ののせる。正解したら、ほめて「フォークで食べる、スプーンで食べる」と同じ用途であることを聞かせる。

<配慮点>

生活の中で、ものを使う経験を十分にしておく。「同じ」、「仲間」などの言葉掛けも行う。

<展開例>

絵カードで仲間集めのゲームをする。絵カードには、用途が推測できる共通の絵印が隅に小さく描いてあり(例えば、スプーン、フォークなどの食事用具だったら、お皿と、カップなどをそれぞれ付けて)、それを最初は手掛かりにして集められるようにする。遊びながら、「〇〇だから、仲間だね」といった声掛けをして用途の内容が理解できるようにする。

3-2 形や文字の書き

番号 40	3. 言語・認知・数	3-2. 形や文字の書き	レベル 2
課題	好きなようになぐり描きをする		
場面	図工の時間、算数や国語の時間、個別の指導の時間など		
用意するもの	紙とマーカー、クレヨンなど		
手続き	1. 教員がなぐり描きをしてみせ、子どもに「好きなように描いてごらん」と言う。 2. 子どもが何かを描くことができればほめて、レベル3に進む。		

<配慮点>

- 様々な色を用意しておく。力があまり入らなくても、描くことができる本人の手にあった太さを考えて、筆記用具を与える。
- 他人の物や公共物に落書きしないように(叱られて、描かなくなってしまうたり、他の面で悪影響をあたえる)、筆記用具を管理して描く場面を設定する。

番号 41	3. 言語・認知・数	3-2. 形や文字の書き	レベル 3
課題	縦線と横線を教員のまねをして書く		
場面	図工の時間、算数や国語の時間、個別の指導の時間など		
用意するもの	紙とマーカー、クレヨンなど		
手続き	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教員が縦線を2本書いてみせ、子どもに「同じように書いてごらん」と言う。 2. 子どもが線を書くことができればほめて、同様に横線も書くように促す。 		



番号 40：子どもは好きなようになぐり書きをする。



番号 41：子どもは教員が書いた線をまねして書く。

<配慮点>

少し、腕に手を添えて動きを導くような支援を最初は与え、段階的に支援を無くす。

番号 42	3. 言語・認知・数	3-2. 形や文字の書き	レベル 3
課題	丸を教員のまねをして書く		
場面	図工の時間、算数や国語の時間、個別の指導の時間など		
用意するもの	紙とマーカー、クレヨンなど		
手続き	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教員が丸を大きく書いてみせ、子どもに「同じように書いてごらん」と言う。 2. 子どもが丸を書くことができればほめて、教員と子どもが丸を書くやり取りを楽しむ。 		



教員は丸を描いて見せる。

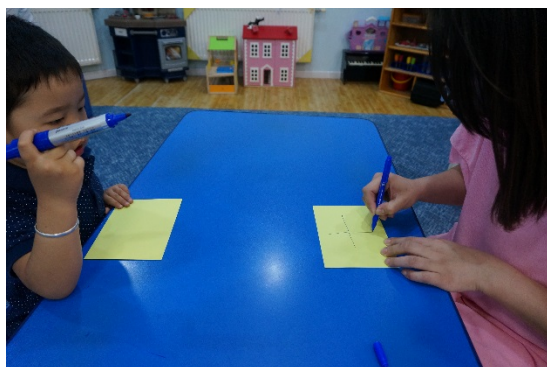


子どもは同じようにまねをして丸を描く。

<配慮点>

この前段階として丸の形のスタンプを使い、押して模様をつくる遊びを楽しませる。

番号 43	3. 言語・認知・数	3-2. 形や文字の書き	レベル 4
課題	十字、四角、ななめ線を教員のまねをして書く		
場面	図工の時間、算数や国語の時間、個別の指導の時間など		
用意するもの	紙とマーカー、クレヨンなど		
手続き	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教員が十字を書いてみせ、子どもに「同じように書いてごらん」と言う。 2. 子どもが十字を書くことができればほめて、同様に四角形、ななめ線を書くように促す。 3. これらを書くことができれば、見本となる十字、四角形、ななめ線を書いたカードを見せて、カードだけを見て同じ形を書くように促す。 		



教員は十字を書いてみせる。



子どもはまねをして十字をかく。

<配慮点>

1. 子どもが書く際は、教員は腕に手を添えて動きを促す。
2. 教員は、書き始めの始点と終点を示し、点線で示されたものをなぞる練習を促す。
3. 十字、四角、斜め線を書くための枠を使用し、子どもにとって描く動きや形が分かりやすいようにする。

番号 44	3. 言語・認知・数	3-2. 形や文字の書き	レベル 4
課題	線やカーブをペンでなぞる		
場面	図工の時間、算数や国語の時間、個別の指導の時間など		
用意するもの	紙と鉛筆、ペンなど		
手続き	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教員が直線やカーブを書いてみせ、子どもにその上をなぞり書きをするように促す。 2. 子どもがなぞり書きをすることができればほめて、教員と子どもがなぞり書きのやり取りを楽しみながら、少しずつ難しい曲線にしていく。 		



教員はカーブや直線を書いてみせる。



子どもは教員が書いた線をなぞり書きする。

番号 45	3. 言語・認知・数	3-2. 形や文字の書き	レベル 5
課題	三角形、簡単な文字を教員のまねをして書く		
場面	図工の時間、算数や国語の時間、個別の指導の時間など		
用意するもの	紙と鉛筆、ペンなど		
手続き	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教員が三角形を書いてみせ、子どもに「同じように書いてごらん」と言う。 2. 子どもが三角形を書くことができればほめて、同様に簡単な文字をひとつ例示し、まねをして書くように促す。 3. これらを書くことができれば、見本となる三角形や文字を書いたカードを見せて、カードだけを見て同じ形や文字を書くように促す。 		



教員は三角形を書いてみせる。



子どもが同じように三角形を書く。

<配慮点>

1. 本人が運筆しやすい大きさに課題を与える。
2. 三角形の溝が彫られた板を作り、そこを鉛筆などでなぞらせる。
3. 点線で示されたものをなぞらせる。

番号 46	3. 言語・認知・数	3-2. 形や文字の書き	レベル 5
課題	四角、丸、三角などの形や文字をペンでなぞる		
場面	図工の時間、算数や国語の時間、個別の指導の時間など		
用意するもの	紙と鉛筆、ペンなど		
手続き	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教員が四角、丸、三角などの形を書いてみせ、子どもにその上をなぞり書きをするように促す。 2. 子どもがなぞり書きをすることができればほめて、教員と子どもがなぞり書きのやり取りを楽しみながら、簡単な文字のなぞり書きへと移行していく。 		



教員が細めのペンなどで四角形を書く。



子どもが、教員が書いた四角形をマーカーでなぞる。

<配慮点>

- 導入時に教員が書く線は、黒などのはっきりした色を用い、なぞっているところが子どもに見えるようにする。子どもには、なぞりやすいように太いフェルトペンを使うよう促す。
- 教員はまず始点を示し、なぞるところを指で誘導しながら動きを声かけて（スーッとまっすぐ、ピタッと止まるなどの）、励まして書かせる。終点を示し、運筆を止めさせ、ほめる。
- 本人が握りやすく、描きやすい筆記用具を検討し、適切な用具を選びながら始める。

3-3 文字の読み

番号 47	3. 言語・認知・数	3-3. 文字の読み	レベル 4
課題	自分の名前に入っている文字をマッチングする		
場面	算数や国語の時間、個別の指導の時間など		
用意するもの	子どもの名前に入っている文字のカードを2枚ずつ数組		
手続き	<ol style="list-style-type: none"> 1. 机の上に数枚の異なる文字のカードを並べる。 2. 教員は文字カードを一枚机の上に置き、同じ文字のカードを選ぶように促す。 3. 正しく選ぶことができれば、その文字の読み方を聞かせる。 4. 別の文字カードでも同様にマッチングを行う。 		



教員は机の上に異なる文字カードを数枚並べる。

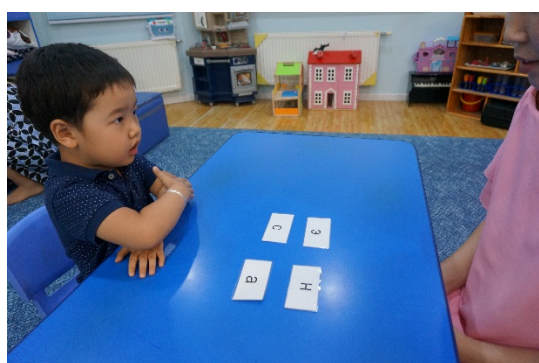


教員は子どもの名前に入っている文字カードを見せ、同じカードを選ぶように促す。

<配慮点>

- 自分の衣服や持ち物には名前を書いておく。名前の横に自分のマークをつけるとよい。日頃、本人がそれに注目した際「〇〇ちゃんのだね」と声をかけ意識づける。
- 教室での授業時に、本人の顔写真と名前を併記したカードで出席をとったり、呼びかけたりする。また、作品の黒板掲示のときなどに多く使うようにし、自分や友達の名前の文字に親しませる。

番号 48	3. 言語・認知・数	3-3. 文字の読み	レベル 5
課題	すべての文字をマッチングする		
場面	算数や国語の時間、個別の指導の時間など		
用意するもの	一文字ごとのカードを 2 枚ずつ		
手続き	<ol style="list-style-type: none"> 1. 机の上に数枚の異なる文字のカードを並べる。 2. 教員は文字カードを一枚机の上に置き、同じ文字のカードを選ぶように促す。正しく選ぶことができれば、その文字の読み方を聞かせる。別の文字カードでも同様にマッチングを行う。 3. 教員は「～はどれ？」と文字の名称を聞かせ、その文字を選ぶように求める。難しい場合には、もう一枚の文字カードを見せて、同じ文字カードを選ぶように促す。 		



教員は机の上に異なる文字カードを数枚並べる。



教員は文字カードを一枚見せ、同じカードを選ぶように促す。

<展開例>

グループで絵・文字かるた取りをする。

例えば、

1. 文字とその文字が頭につく身近なものの絵が描かれたカードを 2 枚ずつ作る。
2. 始めは絵を手掛かりにマッチングしてカードをとることを促すが、徐々に併記された文字を意識させる。
3. 教員は、同じ字だということを示し、文字同士のマッチングにつなげる。
4. 次に文字だけが書かれたカードを用いてカード取りをする。

番号 49	3. 言語・認知・数	3-3. 文字の読み	レベル 5
課題	すべての数字をマッチングする		
場面	算数や国語の時間、個別の指導の時間など		
用意するもの	一枚ごとに「1」「2」「3」「4」「5」などと「9」までの数字が書かれたカードを2枚ずつ。 1個から9個の丸が書かれた9枚のカード。		
手続き	<ol style="list-style-type: none"> 1. 机の上に数枚の異なる数字のカードを並べる。 2. 教員は○の書かれたカードを一枚机の上に置き、同じ数字のカードを選ぶように促す。子どもが正しく選ぶことができれば、教員はその数字の読み方を聞かせ、数字に対応した丸が書かれたカードを見せ、ひとつずつ丸を指さしながら数える。別の数字カードでも同様に行う。 3. 教員は「～はどれ？」と数字を言い、その数字カードを選ぶよう求める。難しい場合には、もう一枚の数字カードを見せて、同じ数字カードを選ぶよう促す。 		



教員は数字カードを机の上に並べる。数字カードを1枚子どもに見せ、同じカードを選ぶように促す。



教員は「～はどれ？」と数字を言い、その数字カードを選ぶように促す。

<展開例>

- カードゲームとして展開する。場の札を1から9までの順番に並ばせる。山札の数は、参加人数によって調整する。できるだけ、一人がいろいろな数をひいてマッチングできるようにする。
 1. 順番に山札をひいて、出た数字と場の札の数字を合わせ、そのカードを自分のものにする。
 2. 教員やリーダーの子どもは、場の札の補給を行う。数字を読みあげる役もする。
 3. 教員は、最後に取ったカードを数えさせ、一番多い人が勝ちだと知らせる。
- 取ったカードと同じ数のおはじきを与え、数えてもよい。その場合は、最後におはじきの数の多さを比べて、ゲームの勝敗を知らせる。

番号 50	3. 言語・認知・数	3-3. 文字の読み	レベル 5
課題	4 文字以下から成る単語を理解し、物品とマッチングする		
場面	算数や国語の時間、個別の指導の時間など		
用意するもの	4 文字以下から成る身近な物の名前とその実物数組		
手続き	<ol style="list-style-type: none"> 1. 机の上に物品をいくつか並べる。 2. 単語カードを子どもに見せ、カードに書かれている物を選ぶように促す。読むことが難しければ、カードに書かれている名称の始めの部分だけを読んで聞かせる。 3. それでも難しければ、単語を聞かせる。別の単語カードでも同様にマッチングを行う。 		



教員は机の上に実物をいくつか並べる
(写真はりんごと牛乳)。
その実物の単語カードを子どもに見せ、同
じものを選ぶように促す。



選べたら、単語カードを見ながら
発音する。

<配慮点>

身近なものは、子どもが名前を聞けばそれ（具体物）を指差したり取ったりできるものを選ぶ。普段から家庭と協力して、意識的にその言葉とものを結びつけられるように、その言葉をよく聞かせるようにする。

<展開例>

1. 始めは具体物から始めても良いが、徐々に具体物の写真や絵を貼っているカードを用いるようにする。
2. 山札に単語カードを置いて順番にめくらせる。単語カード読むように促す（段階的な支援を受けて、口声模倣も含める）。
3. 場のカードと合わせる。山札は自分のものにさせる。

他の人がカードを引いた場合でも、一緒に単語を読ませるようにする。絵カードは複数用意し、一つの絵カードだけではなく、複数の絵カードを取ることができるように促す。また、その単語の意味を一緒に確認することで、言葉の定着化を図る。

3-4 数量

番号 51	3. 言語・認知・数	3-4. 数量	レベル 3
課題	3までの同じ数の物同士をマッチングする		
場面	算数や国語の時間、個別の指導の時間など		
用意するもの	1つの丸が書かれたカード (1)、2つの丸が書かれたカード (2)、3つの丸が書かれたカード (3) それぞれ数枚ずつ		
手続き	<ol style="list-style-type: none"> (1) (2) (3) それぞれ1枚ずつを机の上に置く。教員はこれらとは別に、1つの丸が書かれたカード (1) を子どもに見せ、「1」と言いながら、同じものを3つのカードの中から見つけるように促す。もしも間違えたら、2枚のカードを並べて見せ、丸の数が違うことに気づかせる。 子どもに見せるカードを変えて、その数を言いながら、同様に、同じ数の丸が書かれているカードを集めていく。 		



教員は1つの○が書かれたカード、2つの○が書かれたカード、3つの○が書かれたカードを机の上に置く。教員は3つの○が書かれたカードを子どもに見せ、同じ数のカードを選ぶよう促す。



正しいカードを選べたら、両方のカードを見せて「同じだね」と一緒に確認する。

<展開例>

上記の丸を身近な物の絵に変え同じ活動をさせる。これが成立したら、異なる絵で同じ数のカードを用いてマッチングさせる。

番号 52	3. 言語・認知・数	3-4. 数量	レベル 3
課題	1 の概念を理解する		
場面	算数や国語の時間、個別の指導の時間など		
用意するもの	1つの丸が書かれたカード (1)、2つの丸が書かれたカード (2)、3つの丸が書かれたカード (3)		
手続き	<p>1. (1) (2) (3) それぞれ1枚ずつを机の上に置く。</p> <p>2. 教員は「1をちょうだい」と言う。子どもが1つの丸が書かれたカード (1) を選ぶことができれば、あらかじめ用意した別の (1) のカードと同じであることを確認し、ほめる。</p> <p>もしも間違えたら、教員のカードと子どものカードを並べて見せ、丸の数が違うことに気づかせる。</p>		



子どもは、1つの○が書かれたカードを選ぶ。



教員は、1つの○が書かれたもう1枚のカードを見せ、同じであることを確認する。

番号 53	3. 言語・認知・数	3-4. 数量	レベル 3
課題	1 の概念を理解し、ひとつの物が載った皿を選ぶ		
場面	算数や国語の時間、個別の指導の時間など		
用意するもの	1つの物が載った皿 (1)、2つの同じ物が載った皿 (2)、3つの同じ物が載った皿 (3)、丸が書かれたカード		
手続き	<p>1. (1) (2) (3) それぞれ1枚ずつを机の上に置く。</p> <p>2. 教員は「1個の物をちょうだい」と言う。子どもが (1) を選ぶことができれば、丸が書かれたカードと数が同じであることを確認し、ほめる。</p> <p>もしも間違えたら、教員のカードと子どもが選んだ皿の上の物を並べて見せ、数が違うことに気づかせる。</p>		



1つの積み木の皿、2つの積み木の皿、3つの積み木の皿を机の上に置く。教員は○の書かれたカードを見せて、同じ数の積み木が乗った皿を選ぶよう促す。



正解できたら、カードと積み木を見比べさせて、同じであることを確認する。

番号 54	3. 言語・認知・数	3-4. 数量	レベル 4
課題	求めに応じて3個の物を渡す		
場面	算数や国語の時間、個別の指導の時間など		
用意するもの	5つの同じ大きさ・色・形の積み木、3つの丸が書かれたカード		
手続き	<ol style="list-style-type: none"> 5つの積み木を並べないでばらばらに机の上に置く。 教員は「3個ちょうだい」と言う。 子どもが3個を教員に渡すことができれば、3つの丸が書かれたカードと数が同じであることを確認し、ほめる。 「数字のマッチング（課題49）」ができる子どもは、「3」の数字を一緒に見せても良い。 もしも間違えたら、教員のカードと子どものカードを並べて見せ、丸の数が違うことに気づかせる。 再度行っても難しい場合は、5個の積み木を1列に並べて机の上に置き、数えやすいようにしておく。 		



教員は5つの積み木を机の上に置き、「○個頂戴」と言う。



子どもは言われた数の積み木を教員に渡す。教員は3つの○が書かれたカードと積み木の数が同じであることを確認し、よくできたことをほめる。

<展開例>

クラスメートにそれぞれ3個ずつ配るような場面を設定する。複数ある物の中から3個とって配るようにさせる。

番号 55	3. 言語・認知・数	3-4. 数量	レベル 4
課題	5つの物を声に出して正しく数える		
場面	算数や国語の時間、個別の指導の時間など		
用意するもの	5つの同じ大きさ・色・形の積み木、5つの異なる種類の物（色や形の異なる積木、色や大きさの異なるボタンなど）		
手続き	<p>1. 5つの同じ積み木を並べて机の上に置き、ひとつずつ指をあてて数えるように促す。子どもが正しく数えることができればほめる。</p> <p>「数字のマッチング（課題 49）」ができる子どもは、子どもが正しく数えた後で「5」の数字を見せても良い。</p> <p>もしも間違えたら、教員は手本を見せて、真似するように促す。</p> <p>2. 上記1ができれば、5つの異なる種類の物を机の上にばらばらに置き、声に出して数えるように促す。子どもは自分で一列に並べなおしても良い。</p>		



教員は机の上に積み木を5個並べる。子どもはひとつずつ指をあてて数える。



教員は5つの異なる種類のものを机の上ののせる。子どもはひとつずつ指をあてて数える。

番号 56	3. 言語・認知・数	3-4. 数量	レベル 5
課題	求めに応じて10個の物を渡す		
場面	算数や国語の時間、個別の指導の時間など		
用意するもの	13個の同じ大きさ・色・形の積み木、10個の丸が書かれたカード		
手続き	<ol style="list-style-type: none"> 1. 13個の積み木をばらばらに机の上に置く。 2. 教員は「10個ちょうだい」と言う。 3. 子どもが10個を教員に渡すことができれば、10個の丸が書かれたカードと数が同じであることを確認し、ほめる。 「数字のマッチング（課題 49）」ができる子どもは、子どもが正しく数えた後で「10」の数字を見せても良い。 もしも間違えたら、13個の積み木を一行に並べ、数えやすくして再度行う。 		



教員は積み木13個を並べないで机の上に置く。子どもに積み木を10個お皿の上に置くように促す。



子どもは言われた数の積み木をお皿の上に置く。正しい数を置くことができたなら、10個の○の書かれたカードを見せて、同じであることを確認する。

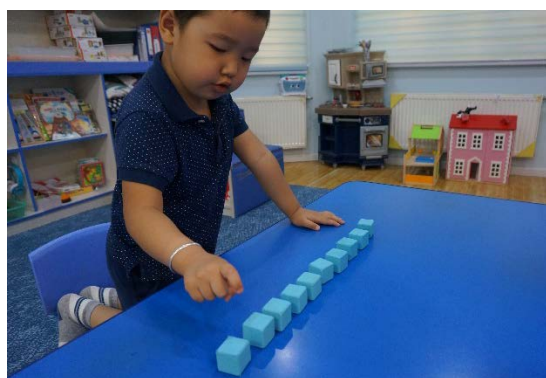
<配慮点>

- 日常の中で 10 までの数の数唱ができるようにしておく。
- 物に対応して数えられるように、横一列順番に並んだものを一つひとつ指で触り、数を唱えるような指導をしておく。
- 最後に指さし、唱えた数が「〇、全部で〇個」と応えられるようにしておく。

<展開例> 算数の時間（数を数える課題のとき）

10 個までの製氷皿を使って、その中の一つずつ積み木を入れるように促す。一つずつ数えさせ 10 までの数を確認させる。

番号 57	3. 言語・認知・数	3-4. 数量	レベル 5
課題	10 個の物を声に出して正しく数える		
場面	算数や国語の時間、個別の指導の時間など		
用意するもの	10 個の同じ大きさ・色・形の積み木、5 つの異なる種類の物（色や形の異なる積み木、色や大きさの異なるボタンなど）		
手続き	<p>1. 10 個の同じ積み木を並べて机の上に置き、ひとつずつ指をあてて数えるように促す。子どもが正しく数えることができればほめる。 もしも間違えたら、教員は手本を見せて、真似するように促す。</p> <p>2. 上記 1 ができれば、10 個の異なる種類の物を机の上にばらばらに置き、声に出して数えるように促す。子どもは自分で一列に並べなおしても良い。</p>		



教員は机の上に積み木を 10 個並べる。子どもはひとつずつ指をあてて数える。



教員は 10 の異なる種類のものを机の上ののせる。子どもはひとつずつ指をあて数える。

<配慮点>

- 日常の中で 10 までの数の数唱ができるようにしておく。
- 障害の程度、学習の到達度によって、上記の内容を個別に振り分けることで、同じ授業の中で指導を進めることができる。それぞれの段階に沿った教材を作成する。

番号 58	3. 言語・認知・数	3-4. 数量	レベル 5
課題	5 までの数字と量をマッチングする		
場面	算数や国語の時間、個別の指導の時間など		
用意するもの	一枚ごとに「1」「2」「3」「4」「5」のいずれかの数字が書かれた 5 枚のカード。1 個から 5 個の丸が書かれた 5 枚のカード。5 つの同じ大きさ・色・形の積み木		
手続き	<ol style="list-style-type: none"> 1. 5 つの同じ積み木を並べて机の上に置く。1 枚の数字カードを子どもに見せ、「この数の積み木をちょうだい」と言う。子どもが正しく教員に渡すことができればほめる。 もしも間違えたら、教員は数字が示す数の丸が書かれたカードを数字カードと並べて見せて、「同じ数をちょうだい」と再度促す。 2. 上記 1 ができれば、別の数字カードで同様の手続きを繰り返す。 3. 上記 2 ができれば、物をばらばらに置いたり、異なる種類の物を使ったりして 5 つの異なる種類の物（色や形の異なる積み木、色や大きさの異なるボタンなど）を使って、同様の課題を行う。 		



教員は机に 5 つの積み木を並べて、1～5 までの○が書かれたカードを見せる。



子どもはカードに書かれた○の数だけ積み木を渡す。

<配慮点>

- 数量の課題は、算数の数の学習と関連付けて行う。
- 障害の程度、学習の到達度によって、上記の内容を個別に振り分けることで、同じ授業の中で指導を進めることができる。
- それぞれの段階に沿った教材を作成する。

3-5 物の属性

番号 59	3. 言語・認知・数	3-5. 物の属性	レベル 4
課題	2つの同一物から大きい方・小さい方を選ぶ		
場面	算数や国語の時間、個別の指導の時間など		
用意するもの	大小の同じ物（大小の積み木、大小のボタン、大小のスプーンなど）		
手続き	<p>1. 大小の物を並べて置き、「大きいのをちょうだい」と言う。正しく選ぶことができればほめる。</p> <p>間違えたら、教員は別の大小の物品を見せ、「これが大きい」と大きい方を示したうえで、もう一度「大きいのをちょうだい」と促す。</p> <p>2. 上記1ができれば、別の物のペアでも同様に行う。</p> <p>3. 上記2ができれば、同様の手続きで、「小さいのをちょうだい」と言い、小さい方を選ぶよう促す。</p>		

<展開例>

- 大きいものと小さいものを配る場面をつくる。例えば、大人用の大きなお椀、大きなスプーン、子ども用の小さいお椀、小さいスプーンなどを用いて、大きい方を先生に、小さい方は友達に配ることを促す。

<展開例>

大中小と大きさの異なる○が描いてあるカードを用意する。3つのカードのうち、大と中を比べ、次に中と小を比べる課題に発展させる。中の大きさのカードは大と比べると小さい方になり、小と比べると大きい方になることを理解させ、「大きい、小さい」の概念形成を図ることにつなげる。

番号 60	3. 言語・認知・数	3-5. 物の属性	レベル 5
課題	2本の棒から長い方を選ぶ		
場面	算数や国語の時間、個別の指導の時間など		
用意するもの	長短の同じ材質の棒（長短の鉛筆など）を数種類		
手続き	<p>1. 長短の棒を並べて置き、「長いのをちょうだい」と言う。正しく選ぶことができればほめる。</p> <p>間違えたら、教員は別の長短の棒を見せ、「これが長い」と長い方を示したうえで、もう一度「長いのをちょうだい」と促す。</p> <p>2. 上記1ができれば、別のペアでも同様に行う。</p>		



番号 59：教員は大きい○と小さい○を机の上に並べ、「大きいほうをちょうだい」と子どもに言う。



番号 60：教員は長い定規と短い定規を机の上に並べ、「長いほうをちょうだい」と子どもに言う。

<展開例>

大小の展開例と同様に考えていく。

3-6 物の用途

番号 61	3. 言語・認知・数	3-6. 物の用途	レベル 4
課題	物の用途を表すことばを理解する		
場面	算数や国語の時間、個別の指導の時間など		
用意するもの	「帽子・くつ・はさみ・えんぴつ・頭（顔）・足・紙」の絵カード		
手続き	<ol style="list-style-type: none"> 「帽子」と「くつ」の絵カードを並べて置き、「頭」のカードを見せながら、「かぶるものはどちらですか？」と尋ねる。 難しければ、帽子をかぶるジェスチャーをして見せる。 帽子の絵カードを選ぶことができれば、ジェスチャーを見せながら「そうですね。帽子をかぶる」と聞かせる。選ぶことができなくても、同様に、身振りとともに「帽子をかぶる」と聞かせて帽子の絵を示す。 次に、「足」のカードを見せながら、「はくものはどちらですか？」と尋ねる。1と同様に、「くつ」の絵カードを選べるように導く。 「帽子」と「くつ」の絵カードを並べて置き、頭や足の絵カードなしに、「かぶるもの」「はくもの」ということばだけで正しいものを選ぶように導く。 難しい場合には、頭や足の絵カードや、身振りをヒントとして見せる。 同様に、「はさみ」と「えんぴつ」のカードを並べて置き、「紙」のカードを見せながら「切るのはどちらですか？」「書くのはどちらですか？」と尋ねる。 		



教員は「ぼうし」と「くつ」の絵カードを並べて机の上に置く。



「あたま」のイラストを子どもに見せながら、「あたまにかぶるものはどれ？」と聞く。正しいイラストを選択できたら、「そうだね、ぼうしをかぶる、だね」とジェスチャーと合わせて確認する。

番号 62	3. 言語・認知・数	3-6. 物の用途	レベル 5
課題	物の用途を説明する		
場面	算数や国語の時間、個別の指導の時間など		
用意するもの	「帽子・くつ・はさみ・えんぴつ・頭（顔）・足・紙」の絵カード		
手続き	<p>1. 「帽子」のカードを机の上に置き、「帽子で何をしますか？」と尋ねる。</p> <p>難しい場合には、頭の絵カードを見せたり、ジェスチャーをしてみせたりする。「かぶる」または「帽子をかぶる」という表現に導く。</p> <p>2. 同様に、「くつ」の絵カードには「はく」、「はさみ」には「切る」、「えんぴつ」には「書く」という表現を促す。</p>		



教員はぼうしの絵カードを机の上に置き、「ぼうしで何をしますか？」とたずねる。



子どもは「かぶる」と答える。

<配慮点>

日常生活の中で着替えや簡単な家事の手伝いなどの活動をさせる中で、一つ一つのものの名前や動作に言葉をつけ、十分にその言葉を聞かせる。

<展開例>

- 国語や生活オリエンテーションの授業において、この課題に関する指導の場面をつくる。
- また、子どもたちに親しみのある音楽を使い、例えば「帽子は被る、靴は履く」などの歌詞でリズムに合わせて体を動かしながら理解につなげる。

4. コミュニケーション・社会性

4-1 意思表示

番号 63	4. コミュニケーション・社会性	4-1. 意思表示	レベル 2
課題	2つの物からひとつを指さしたり触ったりして選ぶ		
場面	机上課題や遊びを行う際に、教員が一方的に課題や遊び道具を与えるのではなく、なるべく子どもに2つの選択肢から選ばせるようにする。		
用意するもの	課題や遊びを行う物品（クレヨン、パズル、積み木など）		
手続き	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教員が両手に2つの物を持って見せ、どちらをやりたいかを尋ねる。 2. 子どもが片方を指さしたり触ったりすることができれば、選んだことをほめて、その物品を渡し、課題・遊びを行わせる。 		



教員が二つの物を机の上に並べて、どちらで遊びたいかを子どもに聞く。



子どもが片方を触ったら選んだことをほめて、選んだもので遊ばせる。

<配慮点>

本人の好きなものを日常生活の中で見つけておき、選択肢の中に入れるようにする。

番号 64	4. コミュニケーション・社会性	4-1. 意思表示	レベル 3
課題	2つの絵からひとつを指さしてほしいものを選ぶ		
場面	机上課題や遊びを行う際に、教員が一方的に課題や遊び道具を与えるのではなく、なるべく子どもに2つの選択肢から選ばせるようにする。		
用意するもの	課題や遊びの内容を表す簡単な絵		
手続き	<ol style="list-style-type: none"> 1. 課題や遊びの内容が絵で書かれた2枚または3枚の絵を机上に並べ、どれをやりたいかを尋ねる。 2. 子どもが手で選ぶことができれば、その物品を渡し、課題・遊びを行わせる。（ことばで言わなくてもよい） 		



教員は塗り絵をする、歌を歌うなど課題や遊びの内容が書かれた絵カードを机の上に乗せる。



子どもはそこから自分のやりたいことの絵カードを選ぶ。

<配慮点>

この課題や遊びの内容を示す絵は、日常的に予定や活動を説明するときにも使い、見慣れてイメージを持ちやすくさせる。

番号 65	4. コミュニケーション・社会性	4-1. 意思表示	レベル 3
課題	「ちょうだい」のサインまたはことばで要求を伝える		
場面	子どもが欲しいものがあるときに、自分からサインやことばで伝えることができるようにする。		
用意するもの	子どもが好きな食べものやおもちゃ		
手続き	<ol style="list-style-type: none"> 1. 子どもが欲しいものがあると思われた場合、その物を教員がすぐに渡すのではなく、「ちょうだい」のサイン（手のひらを上に向けて、両手を重ね合わせる）をするように促す。（声を出すことが難しい子どもの場合、声を出すことは求めない。） 難しい場合は、教員が子どもの両手を取って、「ちょうだい」の形にしたり、教員がサインのモデルを見せたりする。 2. 話しができる子どもについては、サインとともに「ちょうだい」とことばで表現することも求めてもよい。声で「ちょうだい」ということを求める場合には、はじめの音「ちょ」だけを聞かせて、後を続けるように促す。 3. 子どもから表現が出た場合には、すぐに子どもが欲しいものを与えて、自分の表現が相手に通じたことを理解させる。 		



子どもは欲しいものがあるときに「ちょうだい」のサインをする。



教員は上手に言えたりサインができればほしいものをあげる。

<配慮点>

まず、頂戴サインの模倣を指導する。これが他の意思を示すサイン（トイレ、飲み物など）の獲得につながる。また、学校の中の様々な場面でサインを用いるようにさせる。

番号 66	4. コミュニケーション・社会性	4-1. 意思表示	レベル 4
課題	要求の手立てとして自分から絵を指さす		
場面	トイレに行く前、食事をする前、課題をする前など		
用意するもの	課題や遊びの内容を表す絵がいくつか並べて書かれた大きめのカード（選択用カード）		
手続き	<ol style="list-style-type: none"> 1. 子どもの机の上に「選択用カード」をあらかじめ置いておく。 2. 子どもが教員に向けて、自分から選択用カードの絵を指さして、要求を伝えることができれば、その課題・遊びを行わせる。（選択用カードに書かれるものは、課題や遊びだけでなく、「トイレ」などでもよい。指さして伝えることが目標なので、ことばで言わなくても応じてあげる。） 		



教員は机の上に「飲み物を飲む」「トイレに行く」などの絵カードを並べる。



子どもにどちらをやりたいかを聞き、子どもはやりたいほうの絵カードを選ぶ。自分の要求を伝えることができれば、その行動をさせる（写真の場合は飲み物を飲むカードを選んだので、飲み物をあげる）。

<配慮点>

この課題や遊びの内容を示す絵は、日常的に予定や活動を説明するときにも使うようにする。また、「トイレに行く」「飲み物を飲む」などの行動をしたときに、そのカードを教員が示し、「トイレに行ったね」、「飲み物を飲んだね」と言葉を掛け、絵カードと行動がつながるようにする。

4-2 社会的ルール

番号 67	4. コミュニケーション・社会性	4-2. 社会的ルール	レベル 4
課題	単純な交替でできる遊びを交互に行う		
場面	遊びの時間や個別指導の時間		
用意するもの	いくつかの積み木		
手続き	<ol style="list-style-type: none"> 1. 机の端にいくつかの積み木を置く。教員は積み木をひとつ取り、子どもの前に置き、「積み木をひとつ積んでください」と言う。 子どもが応じない場合には、子どもに積み木をひとつ手渡して、積むように促す。子どもが2つ以上の積み木を積みそうになったら、1つだけ積むように導く。 2. 教員は、「次は先生の番です」と言って、積み木をひとつ積む。 3. 「次は（子どもの名前）さんの番です」と子どもに積むように促す。子どもの番のときには子どもの名前を言ったり、子どもを指さしたりする。教員の番の場合には、「先生の番」と言ったり、自分を指さして順番を示したりする。だんだんこのようなヒントを少なくしていき、自分の順番を意識して積めるように導く。 		



子どもと教員が交互に積み木を積んでいく。

番号 68	4. コミュニケーション・社会性	4-2. 社会的ルール	レベル 5
課題	「どうぞ」「ありがとう」「すみません」などの表現を使う		
場面	他の人に順番や物を譲ったり、助けてもらったり、ほかの人に迷惑をかけた場面		
用意するもの	特になし		
手続き	1. 他の人に順番や物を譲ったり、助けてもらったり、ほかの人に迷惑をかけたときに「どうぞ」「ありがとう」「すみません」ということばを使うように促す。教員はモデルを示してまねをするように促したり、ことばの始めの音だけを言って聞かせ、その後を続けるように促したりする。子どもが適切な表現をした場合にはほめる。		

<配慮点>

日常生活の中で使う機会が多くなるように、家庭にも協力を仰ぐ。また、教員は子どもが適切なタイミングで言うことができたときには、クラスの中でほめる。

<展開例>

「どうぞ」「ありがとう」「すみません」などの表現を使っている典型的な例のビデオ教材を作り、子どもが具体的にイメージできるようにする。