

## “ICTや便利な道具”を活用する際の視点の抽出と整理の試み



— 香川県立高松支援学校での実践を通して —

はじめに



「ICTの活用場面を、児童生徒一人につき一枚ずつください」ということで取り組みを始め、4年が過ぎました。(工夫している場面であればICTでなくてもOK!としました。)

たくさん写真が集まりましたので、整理をすることにしました。せっかくなら新しい視点が欲しいということで、カテゴリーを始めに準備することは止めて、写真と写真が引き合うように仲間分けをしていきました。いくつかグループができましたので、校内の勉強会も利用しながら整理を進め、何度か構成を検討しながら、現在の資料に至ります。

この資料は、香川県立高松支援学校の教育をICTの切り口できりとった一面、その一面の一部を示したものにすぎないかもしれません。実践、カテゴリ、その説明には不十分で至らないところもたくさんあります。

ただ、それでも公開したいと思ったのは、このような勉強や活動に取り組んでいる児童生徒がいるということ。それを知っていただきたいと思ったからです。子どもたちの姿についてこの資料を基に想像していただき、卒業する私たちの教え子を受け止めてくだされば幸いです。

## 資料の構成

Back	Back	Back	Back	Back	Back
微細な動きで表現しながら学習する子の支援 <ul style="list-style-type: none"> <li>●コミュニケーションの基本</li> <li>●最もシンプルなやりとり</li> <li>●読み取りの精度を上げる</li> <li>●「定位反応」を知る</li> <li>●「定位反応」の発達</li> <li>●「定位反応以外」を知る</li> <li>●「イメージする力」を知る</li> <li>●「再認」の学習</li> <li>●「予測と確認」</li> <li>●環境を作る</li> </ul>	物に手を伸ばして学習する子の支援 <ul style="list-style-type: none"> <li>●「再認」の学習</li> <li>●「注意の移動」の学習</li> <li>●「目的→手段」の学習</li> <li>●「直接行動」を引き出す</li> <li>●「間接行動」を引き出す</li> <li>●「選択行動」を引き出す</li> <li>●「写真カード」を活用する</li> <li>●「シンボル」を活用する</li> <li>●「スキャン式」で選択する</li> </ul>	文字を学び始めた子どもたちの支援 <ul style="list-style-type: none"> <li>●文字の読み書きの発達</li> <li>●写真・シンボルと音</li> <li>●形を見分ける</li> <li>●形を捉える</li> <li>●文字と音を一致させる</li> <li>●文字をつなぐ</li> <li>●50音表の活用</li> </ul>	読み書きの負担を減らして学習する子の支援 <ul style="list-style-type: none"> <li>●視覚認知困難</li> <li>●音韻意識困難</li> <li>●「読むこと」の支援</li> <li>●「書くこと」の支援</li> <li>●「書くプロセス」の支援</li> <li>●設計された活動で学ぶ</li> <li>●日常生活での応用</li> </ul>	教科学習の下支えを受けて学習する子の支援 <ul style="list-style-type: none"> <li>●教科とは</li> <li>●知的障害がある子の教科</li> <li>●合わせた指導</li> <li>●知識及び技能</li> <li>●思考力判断力表現力</li> <li>●学びに向かう力、人間性</li> </ul>	様々な活動に参加を促す支援 <ul style="list-style-type: none"> <li>●できることを拡大する</li> <li>●困難さを支援する</li> <li>●活動の仕組みを変換する</li> <li>●移動の支援</li> <li>●姿勢の支援</li> </ul>

6つのカテゴリに分類したものを、一覧にしています。文字のところにはリンクも貼っています。

視点の説明 → 事例群の紹介 → 個々の事例となるよう並べています。

発達や子どもの能力についての資料を参考にしていますが、子どもの発達や能力の順番で整理したわけではありません。私たち支援者が子どもたちと関わっていくときの『実践の順番』を想像しながら並べていきました。

個々の事例のページでは『タイトル 事例の説明文 補足情報』を示しています。

補足情報を示す付箋の役割は、

アプリ・ソフト名

機能や設定

機器・道具名

です。

## 微細な動きで表現しながら 学習する子の支援

- コミュニケーションの基本
- 最もシンプルなやりとり
- 読み取りの精度を上げる
- 「定位反応」を知る
- 「定位反応」の発達
- 「定位反応以外」を知る
- 「イメージする力」を知る
- 「再認」の学習
- 「予測と確認」
- 環境を作る

## 物に手を伸ばして 学習する子の支援

- 「再認」の学習
- 「注意の移動」の学習
- 「目的→手段」の学習
- 「直接行動」を引き出す
- 「間接行動」を引き出す
- 「選択行動」を引き出す
- 「写真カード」を活用する
- 「シンボル」を活用する
- 「スキャン式」で選択する

## 文字を学び始めた 子どもたちの支援

- 文字の読み書きの発達
- 写真・シンボルと音
- 形を見分ける
- 形を捉える
- 文字と音を一致させる
- 文字をつなぐ
- 50音表の活用

## 読み書きの 負担を減らして 学習する子の支援

- 視覚認知困難説
- 音韻意識困難説
- 「読むこと」の支援
- 「書くこと」の支援
- 「書くプロセス」の支援
- 設計された活動で学ぶ
- 日常生活での応用

## 教科学習の 下支えを受けて 学習する子の支援

- 教科とは
- 知的障害がある子の教科
- 合わせた指導
- 知識及び技能
- 思考力判断力表現力
- 学びに向かう力、人間性

## 様々な活動に 参加を促す支援

- できることを拡大する
- 困難さを支援する
- 活動の仕組みを変換する
- 移動の支援
- 姿勢の支援

微細な動きで表現しながら  
学習する子の支援

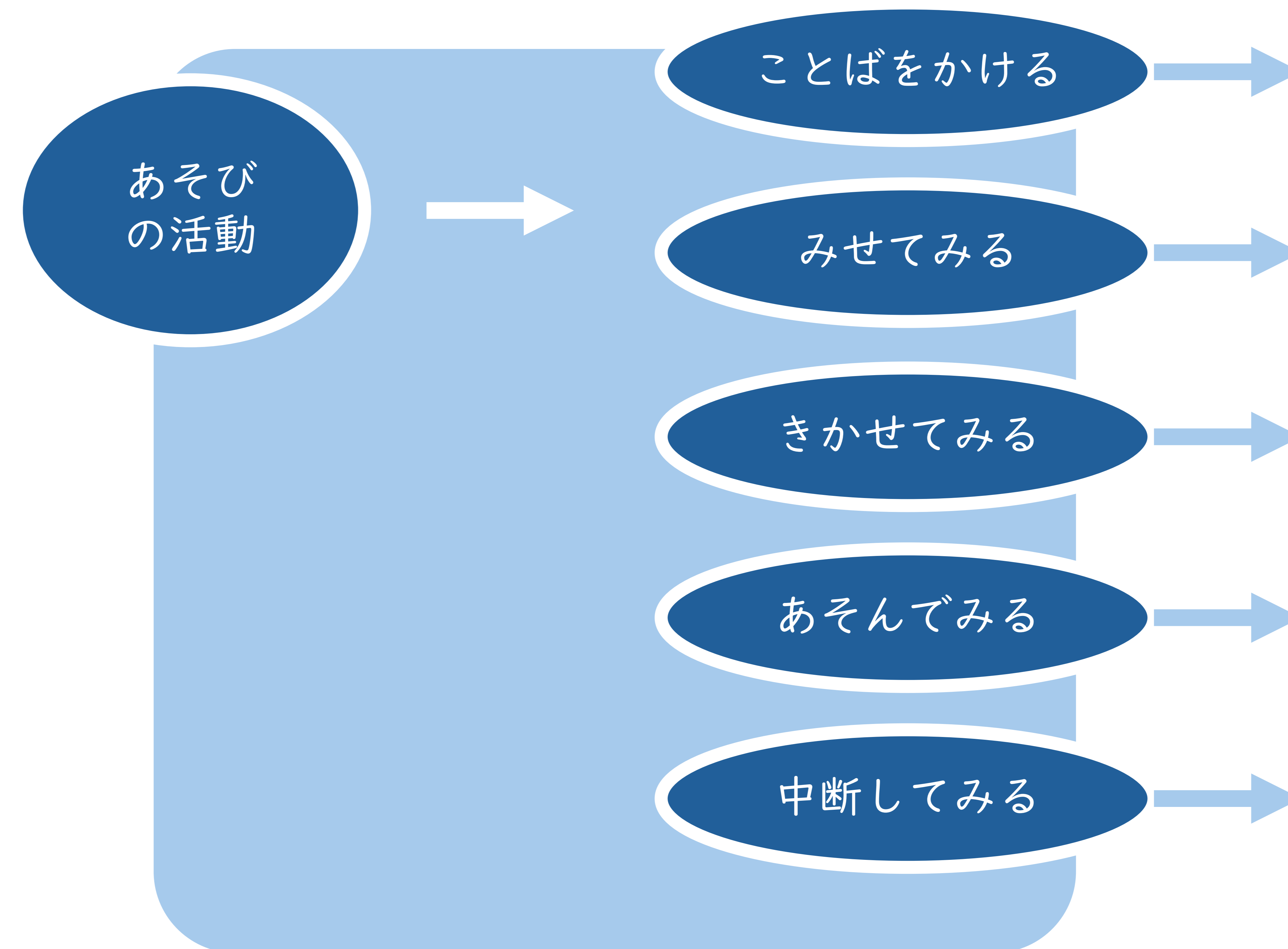
微細な動きで表現しながら  
学習する子の支援

# 1-1

## コミュニケーションの 取り方の基本 “分解する”

- コミュニケーション
- 最もシンプルな
- 読み取り
- 「定位反
- 「定位反
- 「定位反
- 「イメージ
- 「再認」の
- 「予測と破
- 環境を作

活動を分解し、一つ一つの働きかけに対する反応を待つことがコミュニケーションの取り方の基本です



そのときの子どもの表現が  
どのようなものかを読み取り  
遊びのなかで  
自然に返していきましょう

# 微細な動きで表現しながら活動する子の支援

## コミュニケーションを分解して組み立てる

- コミュニケーション
- 最もシンプルな
- 読み取り
- 「定位反
- 「定位反
- 「定位反
- 「イメージ
- 「再認」の
- 「予測と研
- 環境を作

### “あいさつ”を分解して組み立てる

追視や反応が出るかわりを組み合わせて あいさつをしている事例。

カメラ/写真



おはようと声をかけながら目を合わせる  
少し自分の顔をずらし、目がもう一度合うのをまつ  
目があったら、声をかけて左手をトントン、とする  
表情の変化や首の動きを観察し、声をかける

### “物との出会いの活動”を分解して組み立てる

『目的の音を聞く→体に触れる→体を誘導する→iPadの画面に触る→音が出る→待つ』と手順を整理している事例



#### 活動の順番や動き

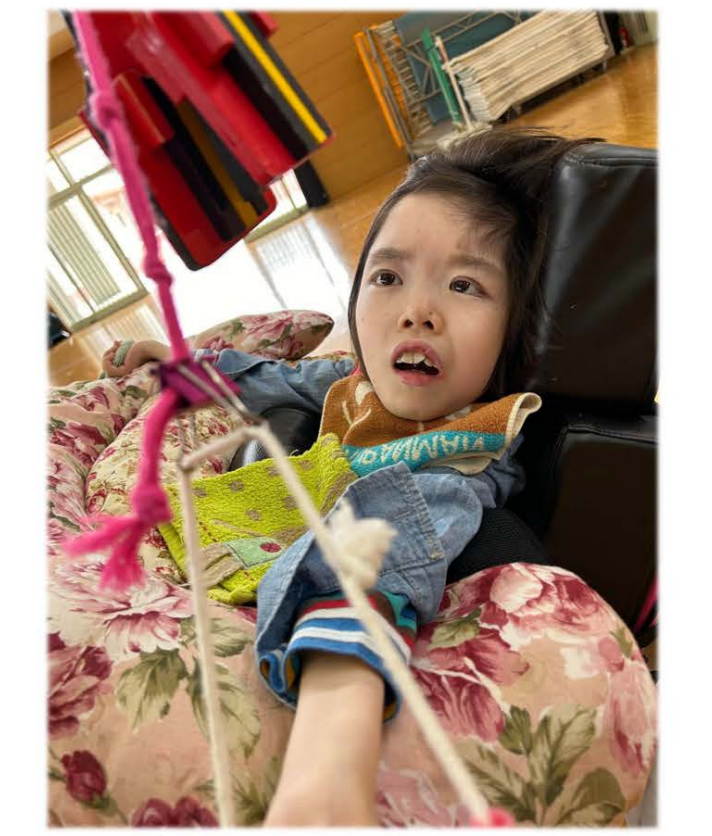
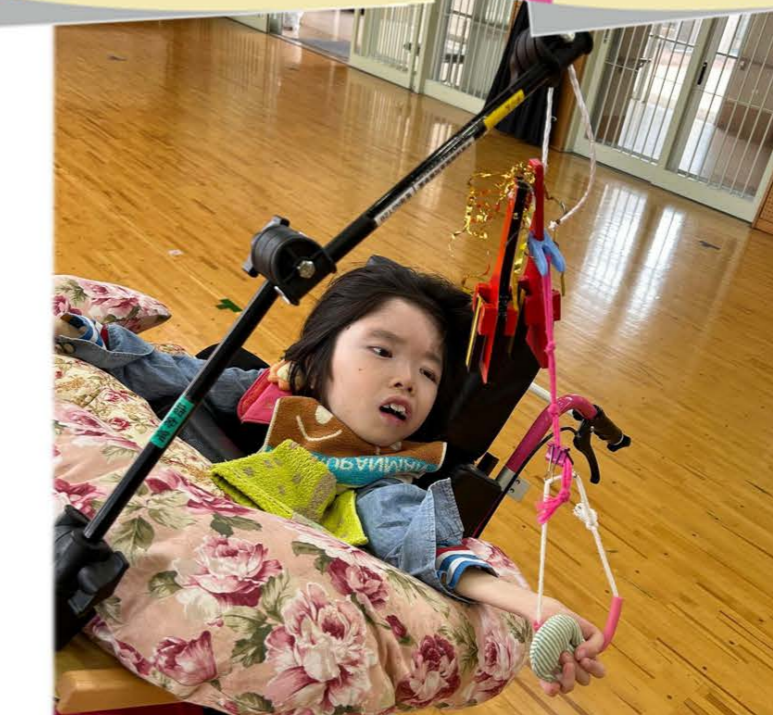
- ・iPadの音を聞かせる
- ・肩をトントン、と触る
- ・肘までトントン、をおろしていく
- ・手をトントン、と触る
- ・そこから手を前に誘導する
- ・手がiPadと出会うのを待つ
- ・音が出てそれを聞いている様子を観察する
- ・指先の動きが出たらその様子を観察する

### “鳴子を一緒に鳴らす活動”を分解して組み立てる

先生が手をトントンしたら、なるこが動く仕組み。

カメラ/写真

タイムラプス機能



### “ベッドの周りを動きながら遊ぶ活動”を分解して組み立てる

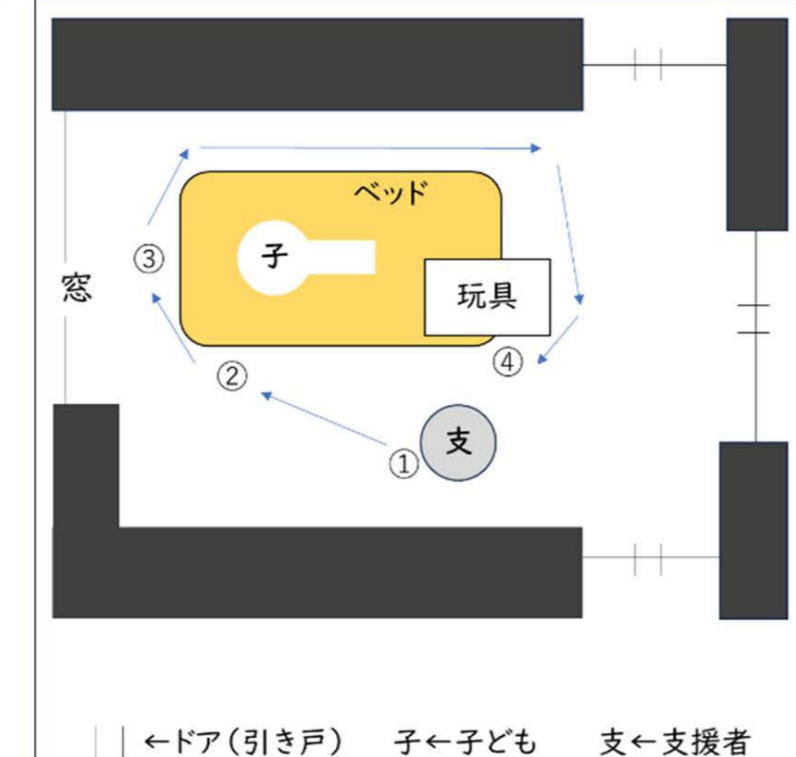
首のゆらゆらの動きを引き出しやすい姿勢と先生のかかわる位置を工夫しながら、気持ちいいときの反応がどのように出るかを探している事例。

カメラ/写真

タイムラプス機能



#### 空間のレイアウト



#### 活動の順番や動き

- ・①の場所で声をかける
- ・②に足音を立てながら近づく
- ・③の場所で声をかける
- ・③の場所へゆっくり移動する
- ・子の頭の近くでベッドに優しく触れる
- ・子の頭に優しく触れる
- ・声をかける
- ・子の頭の下に手を置く
- ・その目の頭の動きや目の動きを感じる
- ・子が頭を動かしたら、手を動かして応える
- ・④に足音を立てながら近づく
- ・玩具の音を聞かせる
- ・⑤に近づいて玩具の音を聞かせる
- ・左の左手を子の頭の下に置き、右手で玩具を操作する
- ・頭の動きや目の動きを感じる
- ・子が頭を動かしたら、玩具を動かして応える

### “受付係”を分解して組み立てる

目を合わせてから左手にタッチして入場してください、という窓口係。

この会場には  
人数制限があります。

受付をしますから  
僕と目を合わせてから  
左手をタッチして  
入場してください。



### “遊びの活動を分解し、みんなで試してみる

玩具の音を聞く → 音を鳴らしながら近づく → 目の前で待つ → 遊んでみる → 遠ざかってみる → 様子を見る という手順で遊ばす



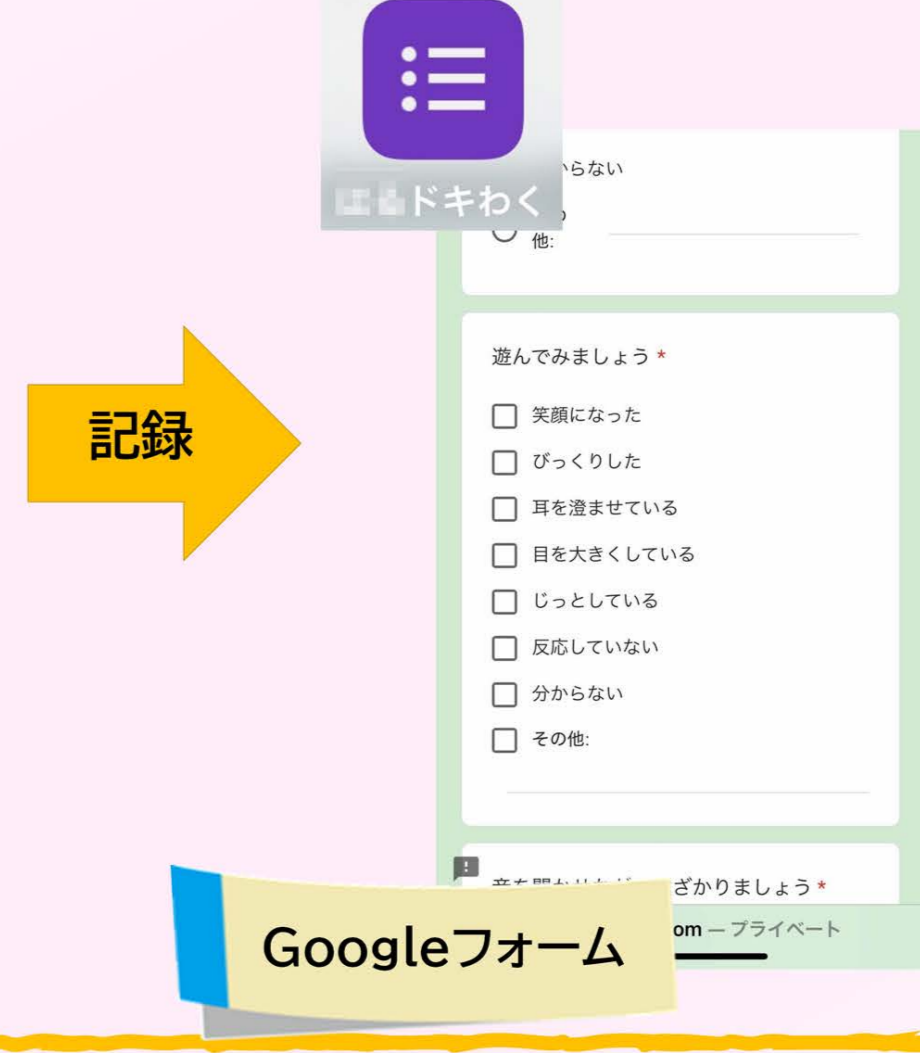
お母さんと



お父さんと



先生と



Googleフォーム



## “あいさつ”を分解して組み立てる

追視や反応が出るかかわりを組み合わせて あいさつをしている事例。

カメラ／写真



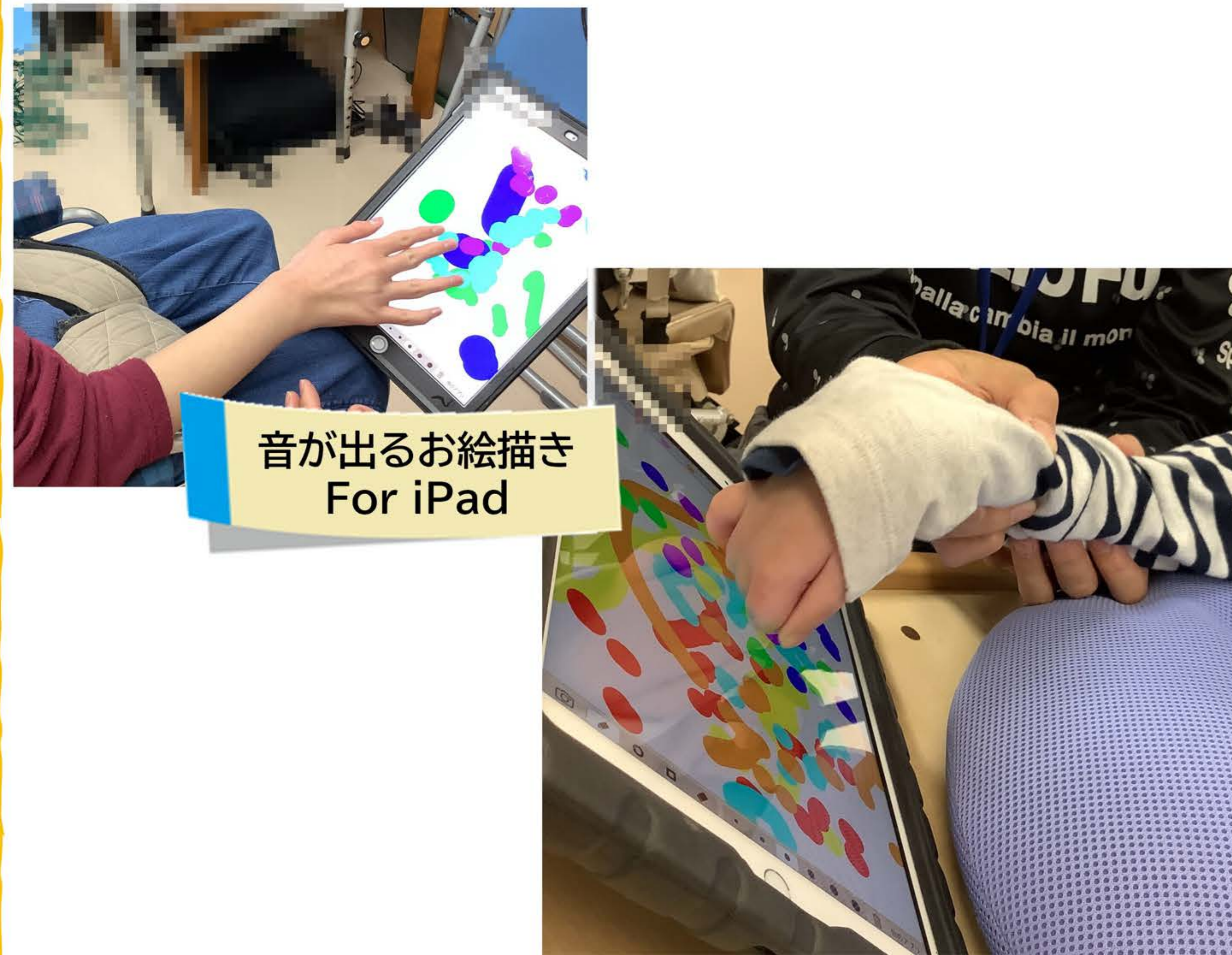
おはようと声をかけながら目を合わせる  
少し自分の顔をずらし、目がもう一度合うのをまつ  
目があったら、声をかけて左手をトントン、とする  
表情の変化や首の動きを観察し、声をかける

- コミュニケーション
- 最もシンプルな
- 読み取り
- 「定位反
- 「定位反
- 「定位反
- 「イメージ
- 「再認」の
- 「予測と研
- 環境を作



## “物との出会いの活動”を分解して組み立てる

『目的の音を聞く→体に触れる→体を誘導する→iPadの画面に触る  
→音が出る→待つ』と手順を整理している事例



### 活動の順番や動き

- ・iPadの音を聞かせる
- ・肩をトントン、と触る
- ・肘までトントン、をおろしていく
- ・手をトントン、と触る
- ・そこから手を前に誘導する
- ・手がiPadと出会うのを待つ
- ・音が出てそれを聞いている様子を観察する
- ・指先の動きが出たらその様子を観察する

- コミ
- 最もシン
- 読み取り
- 「定位反
- 「定位反
- 「定位反
- 「イメージ
- 「再認」の
- 「予測と研
- 環境を作

- コミュニケーション
- 最もシンプルな
- 読み取り
- 「定位反
- 「定位反
- 「定位反
- 「イメージ
- 「再認」の
- 「予測と破
- 環境を作

## “鳴子と一緒に鳴らす活動”を分解して組み立てる

先生が手をトントンしたら、なるこが動く仕組み。

カメラ/写真



吊るしたなるこに  
ひもをつけて持つ

タイムラプス  
機能



近づいて  
手をトントン



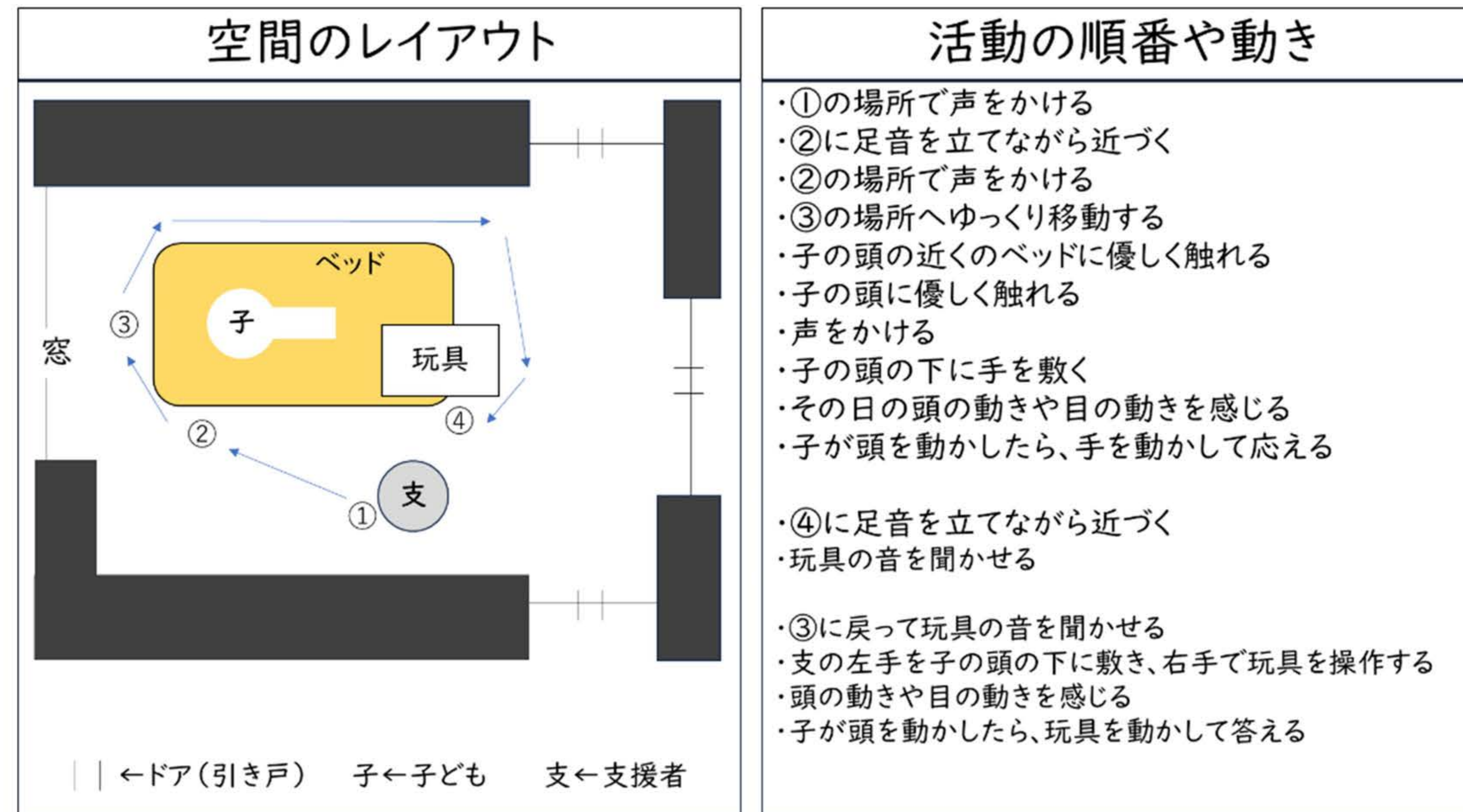
すると  
なるこも動く

“ベッドの周りを動きながら遊ぶ活動”を分解して組み立てる  
 首のゆらゆらの動きを引き出しやすい姿勢と先生のかかわる位置を工夫しながら、気持ちいいときの反応がどのように出るかを探している事例。

カメラ／写真



タイムラプス機能



- コミュニケーション
- 最もシンプルな
- 読み取り
- 「定位反
- 「定位反
- 「定位反
- 「イメージ
- 「再認」の
- 「予測と研
- 環境を作

## “受付係”を分解して組み立てる

目を合わせてから左手にタッチして入場してください、という窓口係。

この会場には  
人数制限があります。

受付をしますから  
僕と目を合わせてから  
左手をタッチして  
入場してください。



- コミュニケーション
- 最もシンプルな
- 読み取り
- 「定位反
- 「定位反
- 「定位反
- 「イメージ
- 「再認」の
- 「予測と研
- 環境を作

- コミュニケーション
- 最もシンプルな
- 読み取り
- 「定位反
- 「定位反
- 「定位反
- 「イメージ
- 「再認」の
- 「予測と研
- 環境を作

## “遊びの活動を分解し、みんなで試してみる

玩具の音を聞く → 音を鳴らしながら近づく → 目の前で待つ  
 → 遊んでみる → 遠ざかってみる → 様子を見る という手順で遊びます



お母さんと



お父さんと

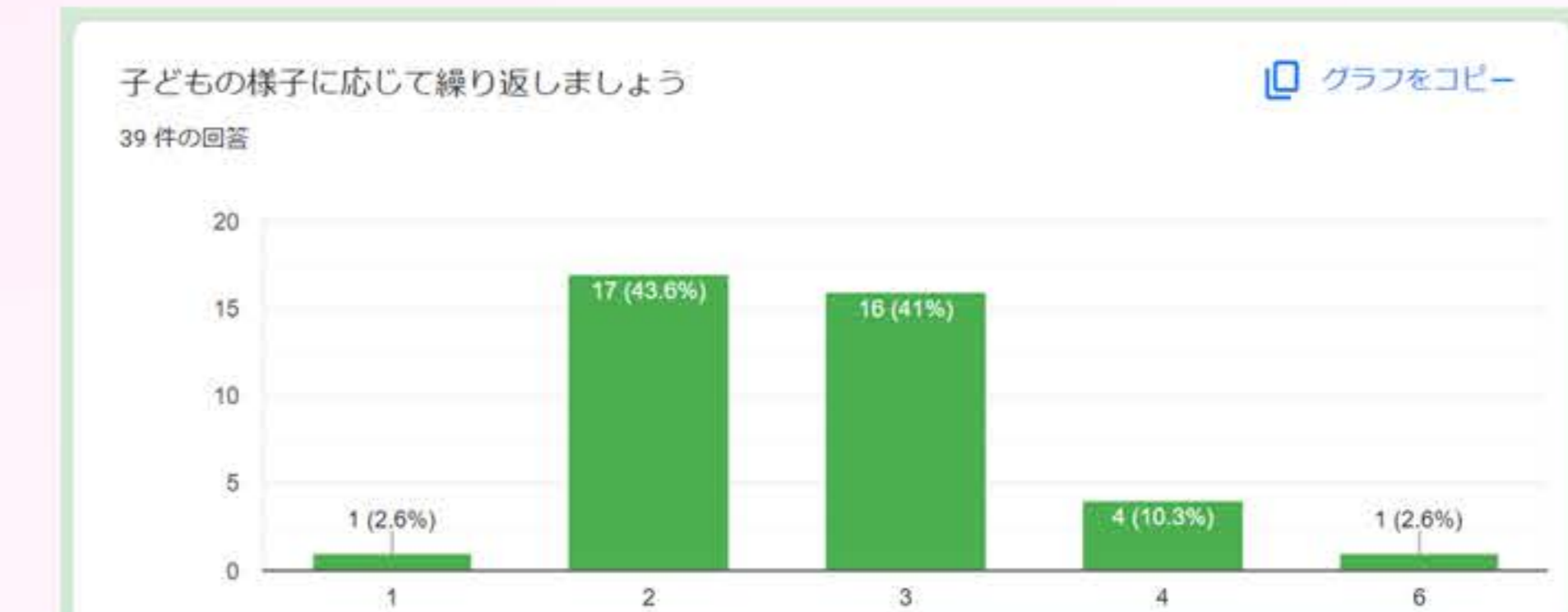
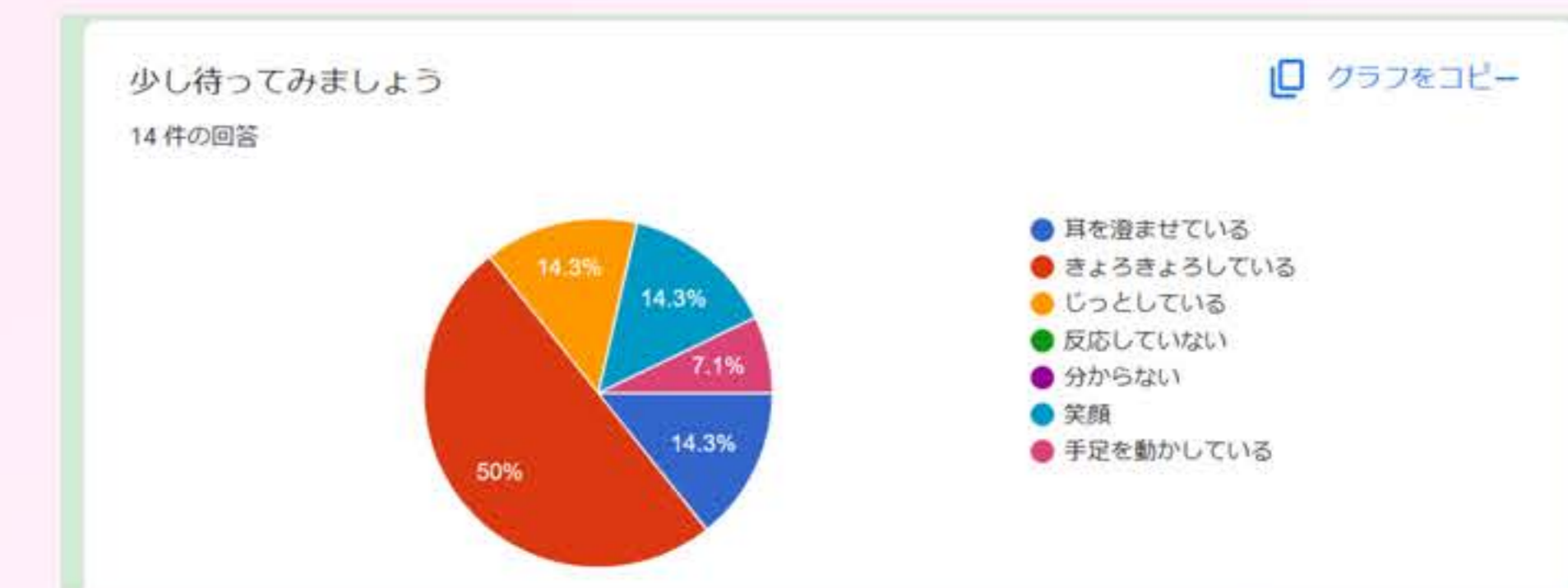
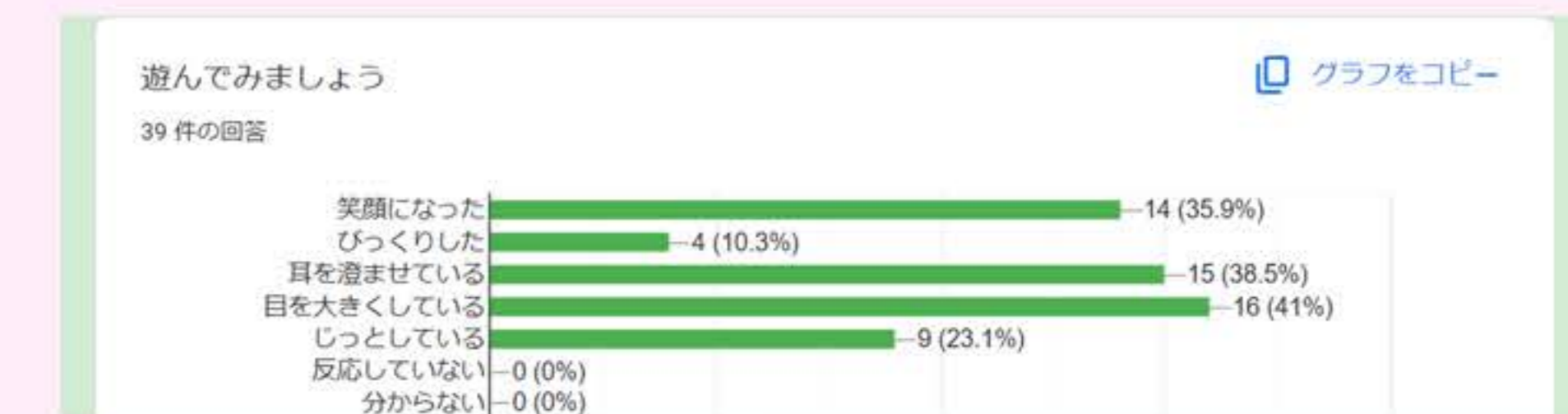


先生と

記録

Googleフォーム

集約



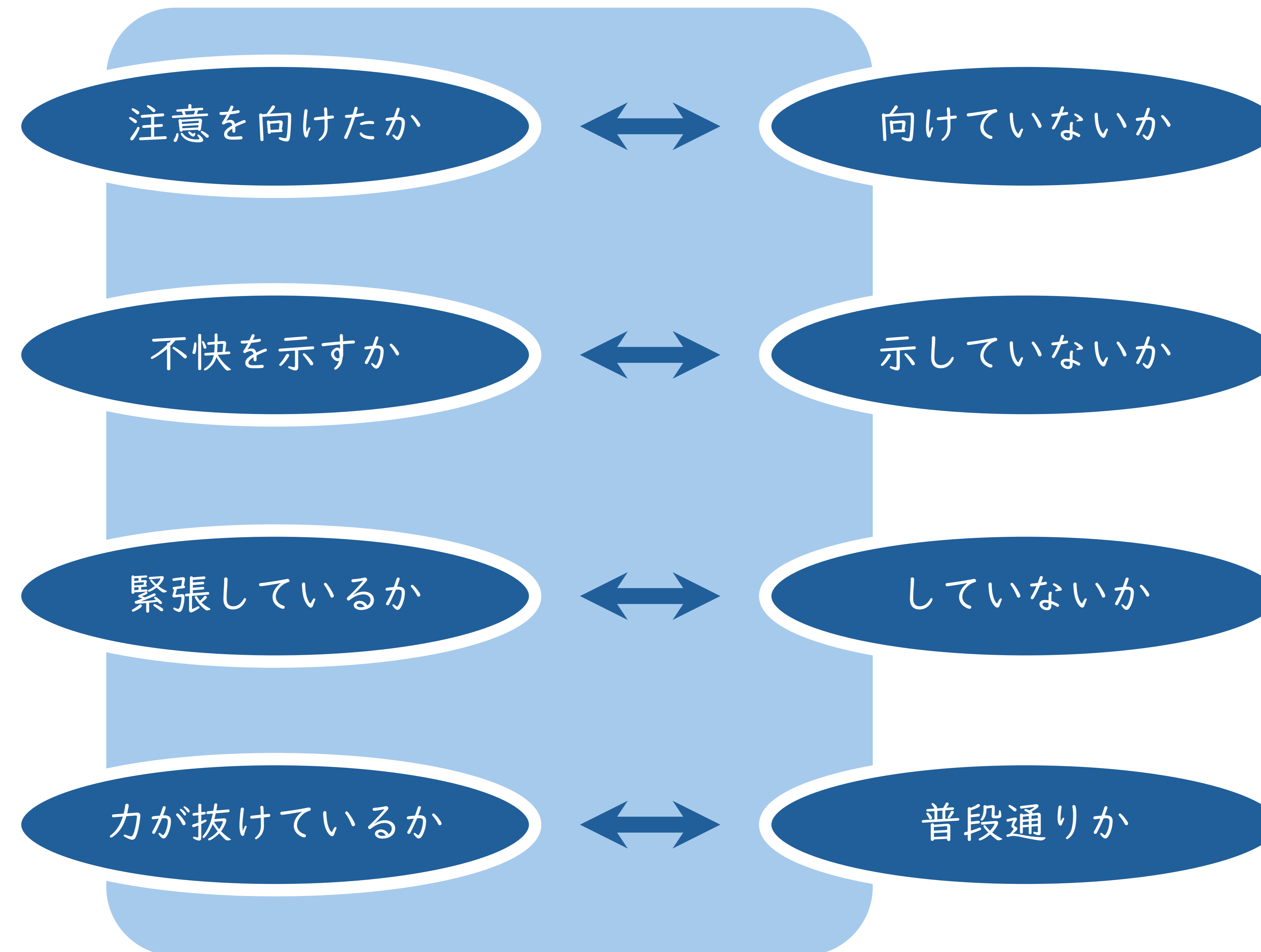
微細な動きで表現しながら  
学習する子の支援

## 1-2

最もシンプルなやりとり

“注意を向けたか —  
向けていないか“

子どもの注意が“何に対してどのように”向いているのか  
ということを想像し、それに返していくようにすることで  
コミュニケーションが取りやすくなります



子どもの反応が一つでも  
感じられるようになれば  
やりとりは成立します

シンプルに、自然に  
組み立てましょう

# 微細な動きで表現しながら活動する子の支援

## 注意を向けたか — 向けていないか

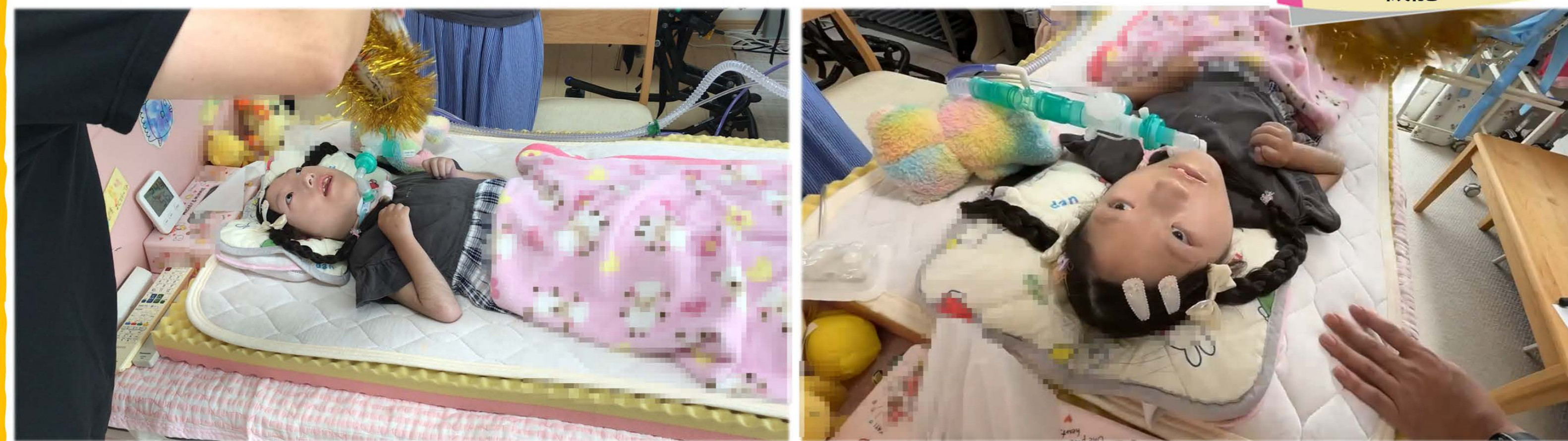
- コミュニケ
- 最も
- 読み取り
- 「定位反
- 「定位反
- 「定位反
- 「イメージ
- 「再認」の
- 「予測と研
- 環境を作

### 注意を向けたか — 向けていないか (うちわ)

うちわをパタパタさせながら近づけ、生徒の顔の前で待ち、うちわであおぐ、という活動を繰り返している事例

カメラ/写真

タイムラプス機能

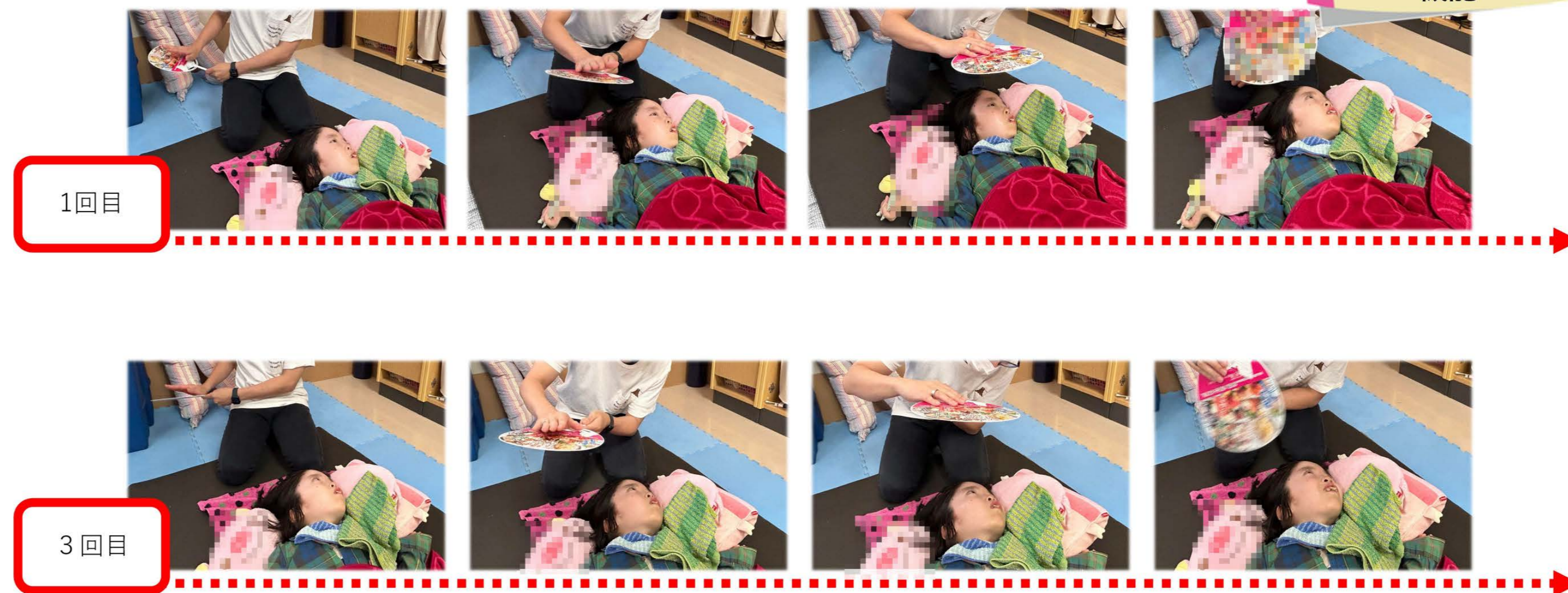


### 注意を向けたか — 向けていないか (うちわ)

うちわをパタパタさせながら近づけ、生徒の顔の前で待ち、うちわであおぐ、という活動を繰り返している事例

カメラ/写真

タイムラプス機能



### 力が抜けているか — 抜けていないか (お肌ケア)

先生のかかわる位置や、活動の内容を工夫し“お肌ケア”“頭皮マッサージ”の活動に取り組んでいる事例



カメラ/写真

タイムラプス機能

## 注意を向けたか ー 向けていないか (うちわ)

うちわをパタパタさせながら近づけ、生徒の顔の前で待ち、うちわであおぐ、という活動を繰り返している事例

カメラ/写真

タイムラプス  
機能



- コミュニケ
- 最も
- 読み取り
- 「定位反
- 「定位反
- 「定位反
- 「イメージ
- 「再認」の
- 「予測と研
- 環境を作



- コミュニケ
- 最も
- 読み取り
- 「定位反
- 「定位反
- 「定位反
- 「イメージ
- 「再認」の
- 「予測と研
- 環境を作

## 注意を向けたか 一向けていないか (うちわ)

うちわをパタパタさせながら近づけ、生徒の顔の前で待ち、うちわであおぐ、という活動を繰り返している事例

カメラ/写真

タイムラプス  
機能

1回目



3回目



## 力が抜けているか — 抜けていないか（お肌ケア）

先生のかかわる位置や、活動の内容を工夫し“お肌ケア”“頭皮マッサージ”の活動に取り組んでいる事例



カメラ／写真

タイムラプス  
機能

- コミュニケ
- 最も
- 読み取り
- 「定位反
- 「定位反
- 「定位反
- 「イメージ
- 「再認」の
- 「予測と研
- 環境を作

微細な動きで表現しながら  
学習する子の支援

# 1-3

子どもの表現を  
読み取る“私たちの”  
精度を上げるには？

子どもの動きは「波」のように生じています。  
「普段の波」の上に「重要な変化の波」が重なって生じます。

〇〇さんがもっている動きの例



重なっている部分を含めて  
子どもの表現を整理すれば  
私たちの読み取りの  
精度が高まります

動きの変化のなかで  
捉えようとしていくことが  
とても大切です

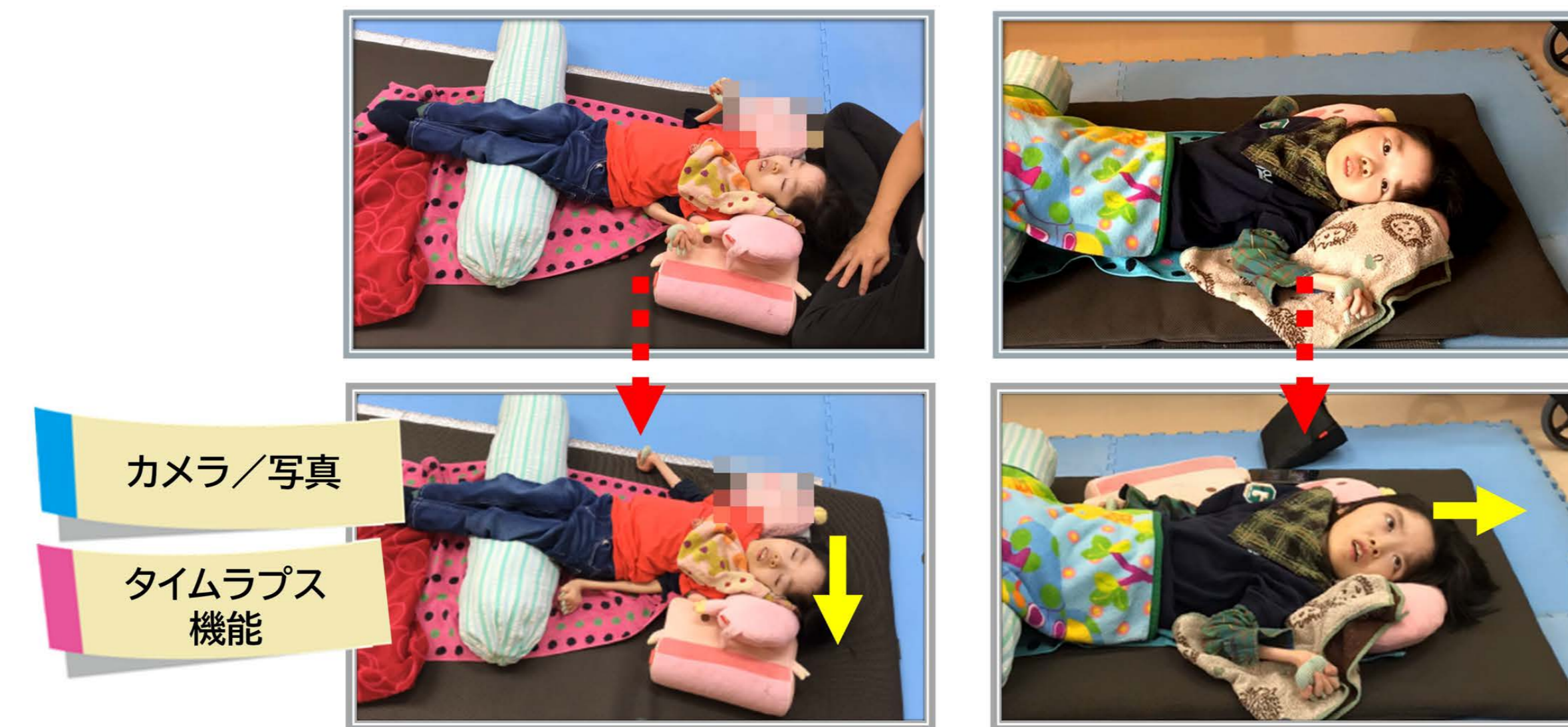
# 微細な動きで表現しながら活動する子の支援

## 読み取りの精度を上げる

- コミュニケ
- 最もシン
- 読み
- 「定位反
- 「定位反
- 「定位反
- 「イメージ
- 「再認」の
- 「予測と研
- 環境を作

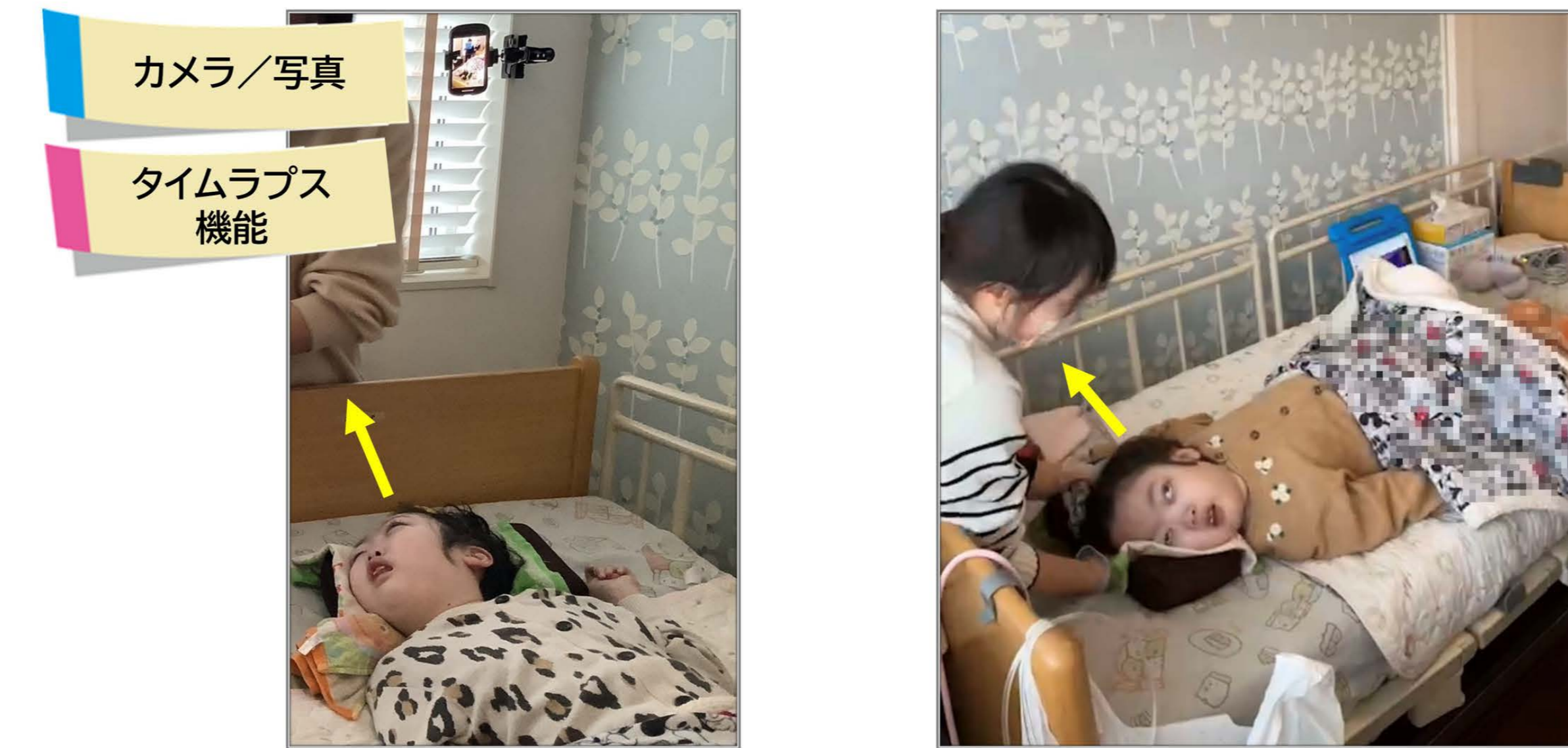
### タブレット端末の早回し録画機能を使って観察する

一定時間観察時間を確保することが重要です。  
左に捻るような力が入ってしまう不随意的な動きと、  
頭の上方向への人の動きに対する随意的な動きがあることを発見した事例



### 長い時間の中での身体の動きの様子を観察する

首を左右に揺らしていることが多いが  
その動きと重なるように人の方向へ向かう動きもあることを発見した事例



### 気になる反応を観察する

目を見開くような動きが気になる、ということで  
記録にとってみると「耳を澄ませている時かも」  
となった事例



修学旅行のアトラクション入口

体育館のステージ上に上がったとき

遠足でスクールバスにのったとき

普段静かな会議室の隣の部屋から  
先生たちの声が聞こえたとき

静かな教室で遠くの音楽室の歌が  
聞こえてきたとき

体育祭練習の体育館に行ったとき

### 気になる反応を観察する(筋緊張の亢進)

コミュニケーションに使いたくなる動きだが、観察してみると筋緊張の亢進や  
不安の表れの可能性が高い、と判断される場合がある。

この動きを拾って  
スイッチの活動  
しても良いの？



## タブレット端末の早回し録画機能を使って観察する

一定時間観察時間を確保することが重要です。  
左に捻るような力が入ってしまう不随意的な動きと、  
頭の上方向への人の動きに対する随意的な動きがあることを発見した事例



カメラ／写真

タイムラプス  
機能

- コミュニケ
- 最もシン
- 読み
- 「定位反
- 「定位反
- 「定位反
- 「イメージ
- 「再認」の
- 「予測と研
- 環境を作

微細な動きで表現しながら活動する子の支援

読み取りの精度を上げる

## 長い時間の中での身体の動きの様子を観察する

首を左右に揺らしていることが多いが  
その動きと重なるように人の方向へ向かう動きもあることを発見した事例

カメラ/写真

タイムラプス  
機能



- コミュニケ
- 最もシン
- 読み
- 「定位反
- 「定位反
- 「定位反
- 「イメージ
- 「再認」の
- 「予測と研
- 環境を作

## 気になる反応を観察する

目を見開くような動きが気になる、ということで記録にとってみると「耳を澄ませている時かも」となった事例

カメラ／写真



修学旅行のアトラクション入口

体育館のステージ上に上がったとき

遠足でスクールバスにのったとき

普段静かな会議室の隣の部屋から先生たちの声が聞こえたとき

静かな教室で遠くの音楽室の歌が聞こえてきたとき

体育祭練習の体育館に行ったとき

- コミュニケ
- 最もシン
- 読み
- 「定位反
- 「定位反
- 「定位反
- 「イメージ
- 「再認」の
- 「予測と研
- 環境を作

- コミュニケ
- 最もシン
- 読み
- 「定位反
- 「定位反
- 「定位反
- 「イメージ
- 「再認」の
- 「予測と研
- 環境を作

## 気になる反応を観察する(筋緊張の亢進)

コミュニケーションに使いたくなる動きだが、観察してみると筋緊張の亢進や不安の表れの可能性が高い、と判断される場合がある。

この動きを拾って  
スイッチの活動  
しても良いの？





微細な動きで表現しながら  
学習する子の支援

# 1-4

最も大切にしたい反応

“定位反応”

定位反応の特徴を知ることが  
“自然なコミュニケーション” への実感につながります

おや、なんだ反応

← 「原初的な学習の反応」と言われる

- ・ 外界のものに注意を向け、注意を維持する反応のこと  
→ 「記憶、イメージ、予測、好き嫌い」の基となる

刺激が繰り返されると

→ 反応の出方が弱くなる（馴化）

刺激が切り替わるか  
時間を空けるかすると

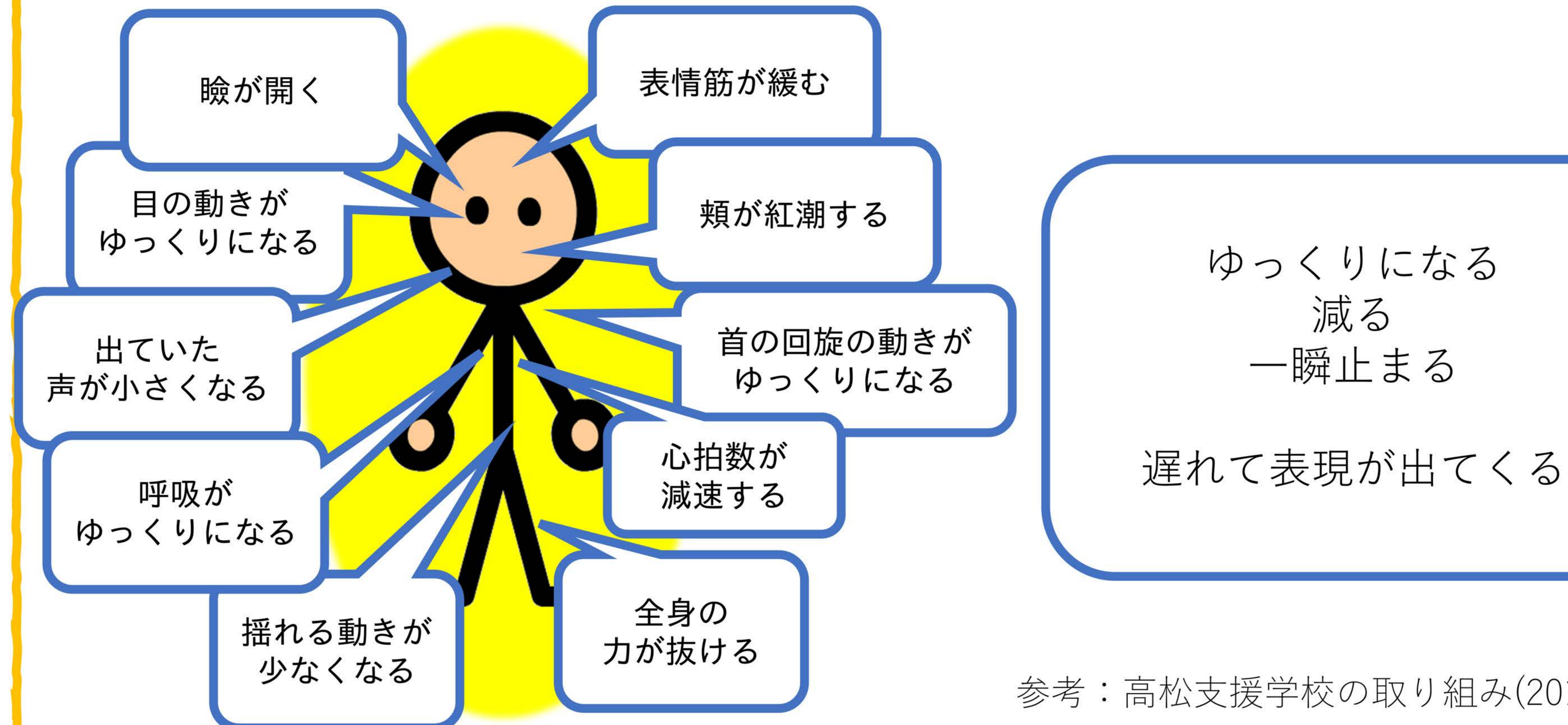
→ 反応の出方が基に戻る（脱馴化）

定位反応に続く形で「探索反応」「期待反応」が出てくると考えられています。

参考：片桐ら（2000） 重症心身障害児の認知発達とその援助



## 定位反応の表れかもしれない微細な動きの変化



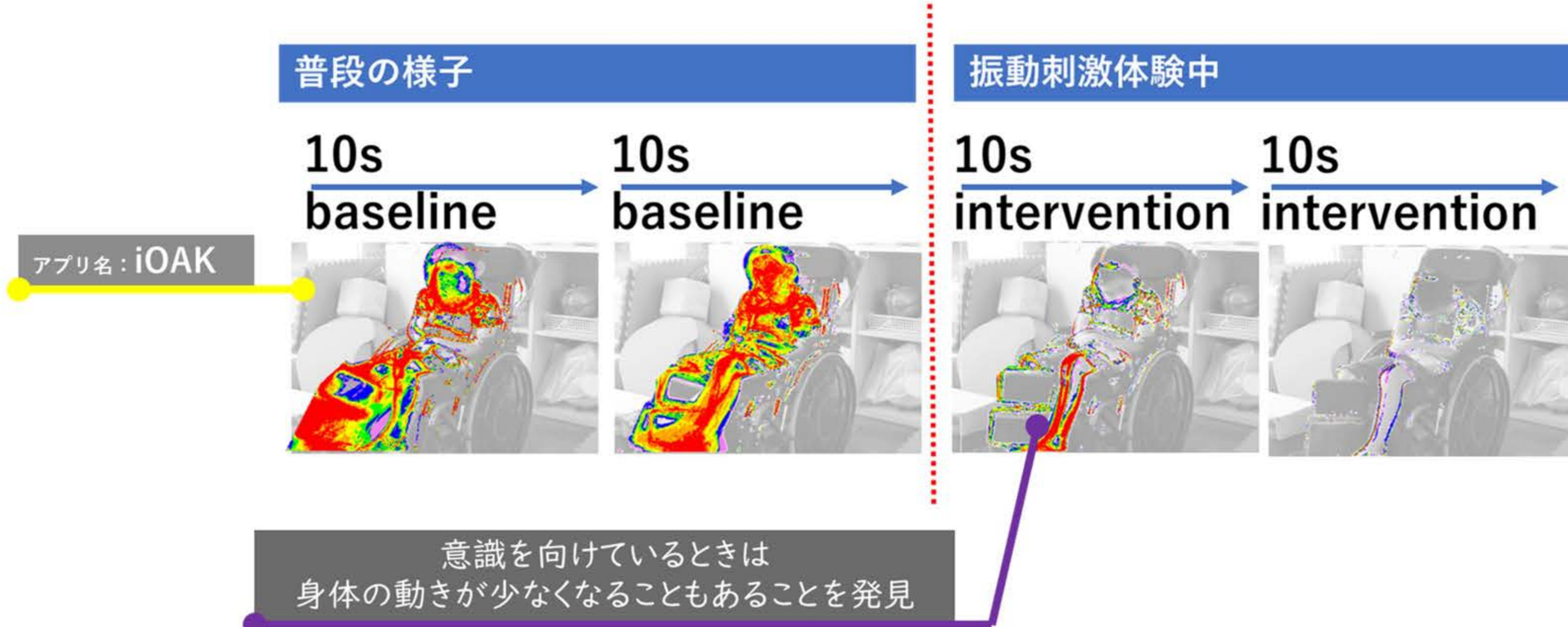
参考：高松支援学校の取り組み(2013)

- コミュニケ
- 最もシン
- 読み取り
- 「定位
- 「定位反
- 「定位反
- 「イメージ
- 「再認」の
- 「予測と研
- 環境を作

- コミュニケ
- 最もシン
- 読み取り
- 「定位
- 「定位反
- 「定位反
- 「イメージ
- 「再認」の
- 「予測と研
- 環境を作

# 長い時間の中での身体の動きの様子を観察する(動きの変化)

普段は体を左右に揺らしているが  
話しかけられると体の揺れが少なくなることがあることを発見した事例



微細な動きで表現しながら活動する子の支援

最も大切にしたい “定位反応”

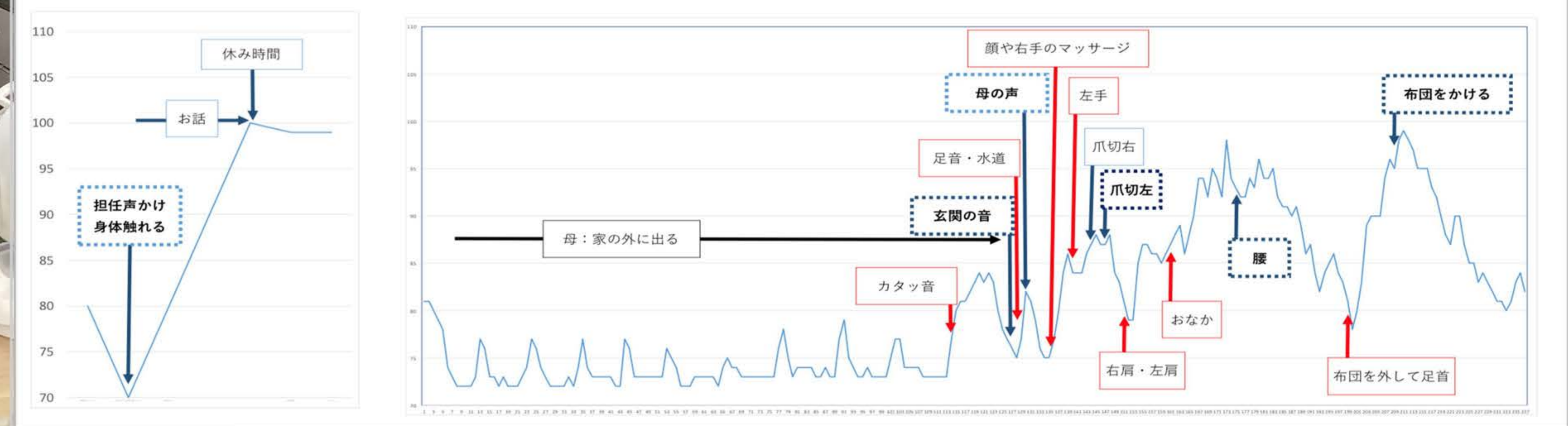
## かかわり方を変えて、心拍の変化の様子を観察する

心拍の加速は 防衛や緊張の反映の可能性、  
心拍の減速は 定位や集中の反映の可能性、があるということをヒントに

カメラ/写真



3 心拍モニタから



- コミュニケ
- 最もシン
- 読み取り
- 「定位
- 「定位反
- 「定位反
- 「イメージ
- 「再認」の
- 「予測と研
- 環境を作

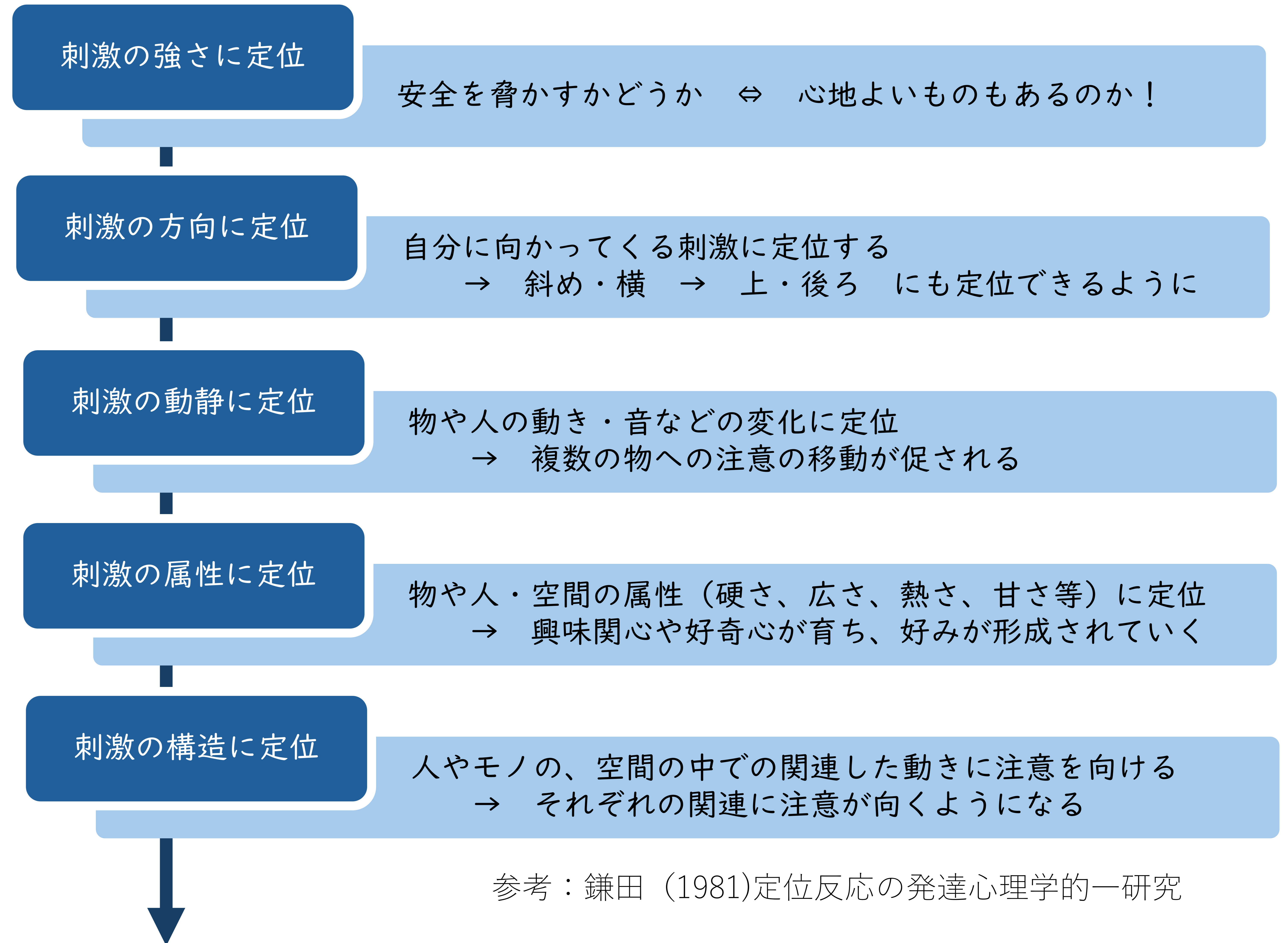
微細な動きで表現しながら  
学習する子の支援

# 1-5

## “定位反応”の発達

- コミュニケーション
- 最もシンプルな
- 読み取り
- 「定位反
- 「定位
- 「定位反
- 「イメージ
- 「再認」の
- 「予測と研
- 環境を作

## “定位反応”の発達 ≡ 「どのように世界を拡げていくのか」



# 微細な動きで表現しながら活動する子の支援

何に対して定位反応が出ているか = 何に興味があるか

- コミュニケーション
- 最もシンプル
- 読み取り
- 「定位反応」
- 「定位反応」
- 「定位反応」
- 「イメージ」
- 「再認」の
- 「予測と研
- 環境を作

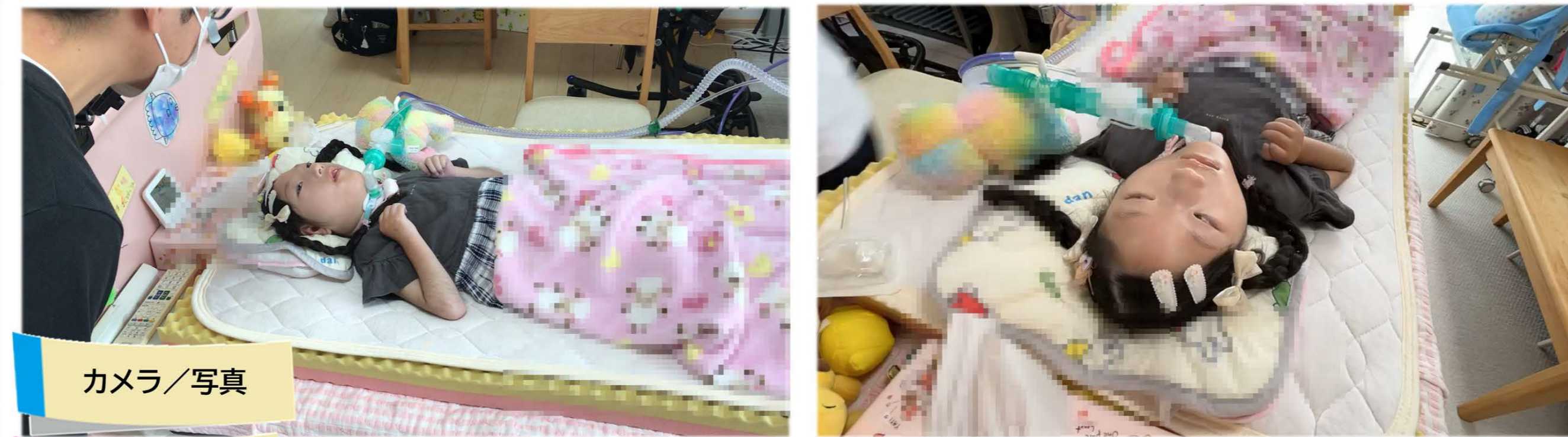
## 人が近づいてくることに対して

足音を聞いているか どの距離で目を使って把握できるか  
追視のスピードはどれくらいか、などを把握できた事例



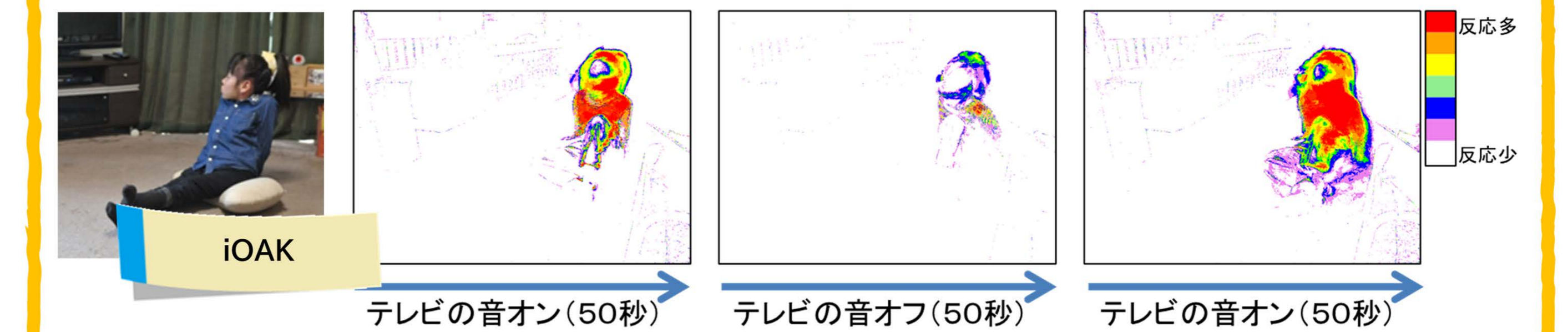
## 人が右から、左から話しかけることに対して

人に向かう首の動きがあることを発見できた事例



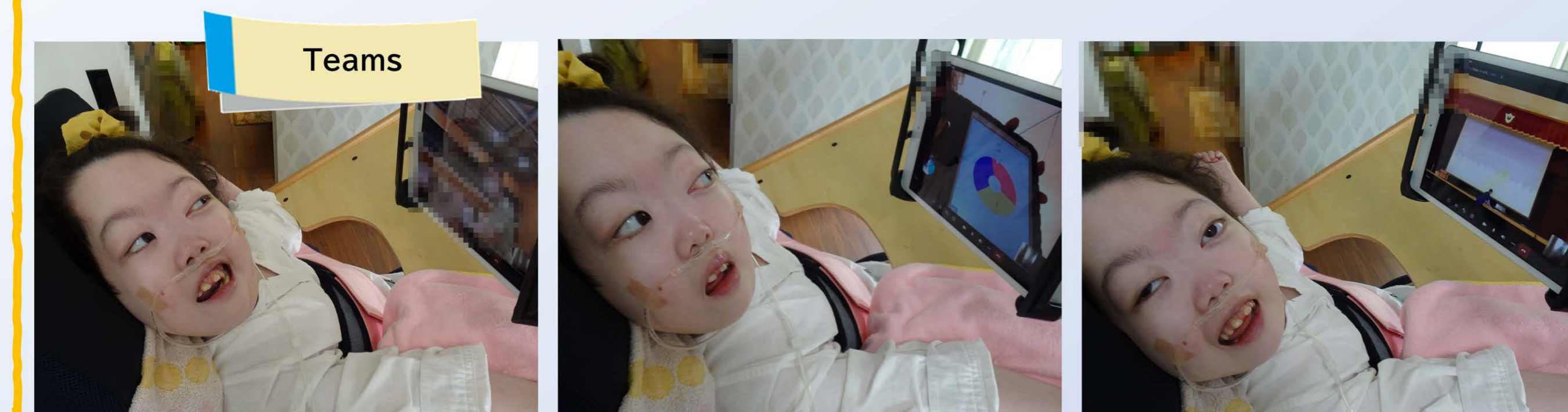
## テレビの音を消したら周りの音に集中している

テレビの音を消すと、その変化に意識を向けていることが分かった事例。  
お出かけの準備の様子などが気になるのかもしれない、という気づきに。  
外出時の「音」をどう聞いてもらうか?という実践につながった事例。



## 集団活動の声/声の変化/声の中断

定期的にオンラインで学習に参加しています。宿泊学習のゲーム活動では、  
先生や友達の声、ゲームの様子、活動の区切りでいろんな表情が見られました。



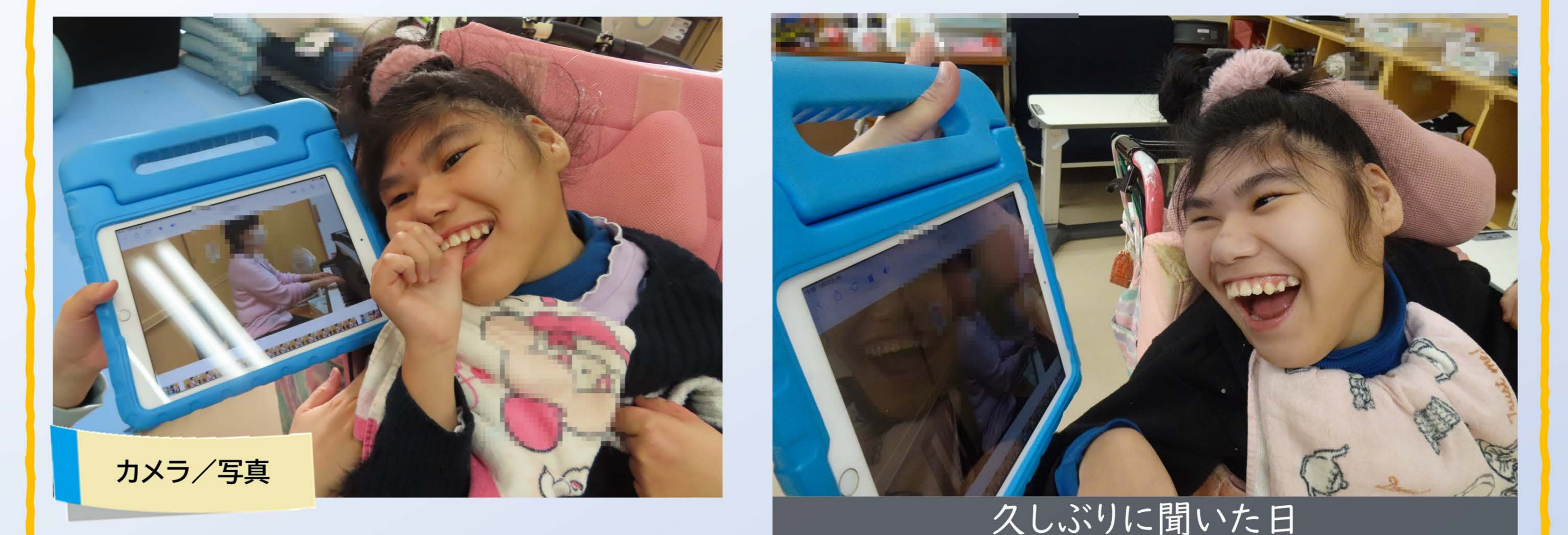
## 調理の様子音(ASMR)を聞く

好きな食べ物というテーマでいろいろな動画を見ている様子。  
ロールケーキよりハンバーグ。映像よりも焼ける音が好きなよう。



## 歌の展開/呼名の予測

4月から始めて10月頃に変化が見られ始めました。  
繰り返し、人や物の動き、曲の展開、をヒントに予測できているのかな?



## 人が近づいてくることに対して

足音を聞いているか どの距離で目を使って把握できるか  
追視のスピードはどれくらいか、などを把握できた事例



- コミュニケ
- 最もシン
- 読み取り
- 「定位反
- 「定位
- 「定位反
- 「イメージ
- 「再認」の
- 「予測と研
- 環境を作



微細な動きで表現しながら活動する子の支援

何に対して定位反応が出ているか = 何に興味があるか

## 人が右から、左から話しかけることに対して 人に向かう首の動きがあることを発見できた事例



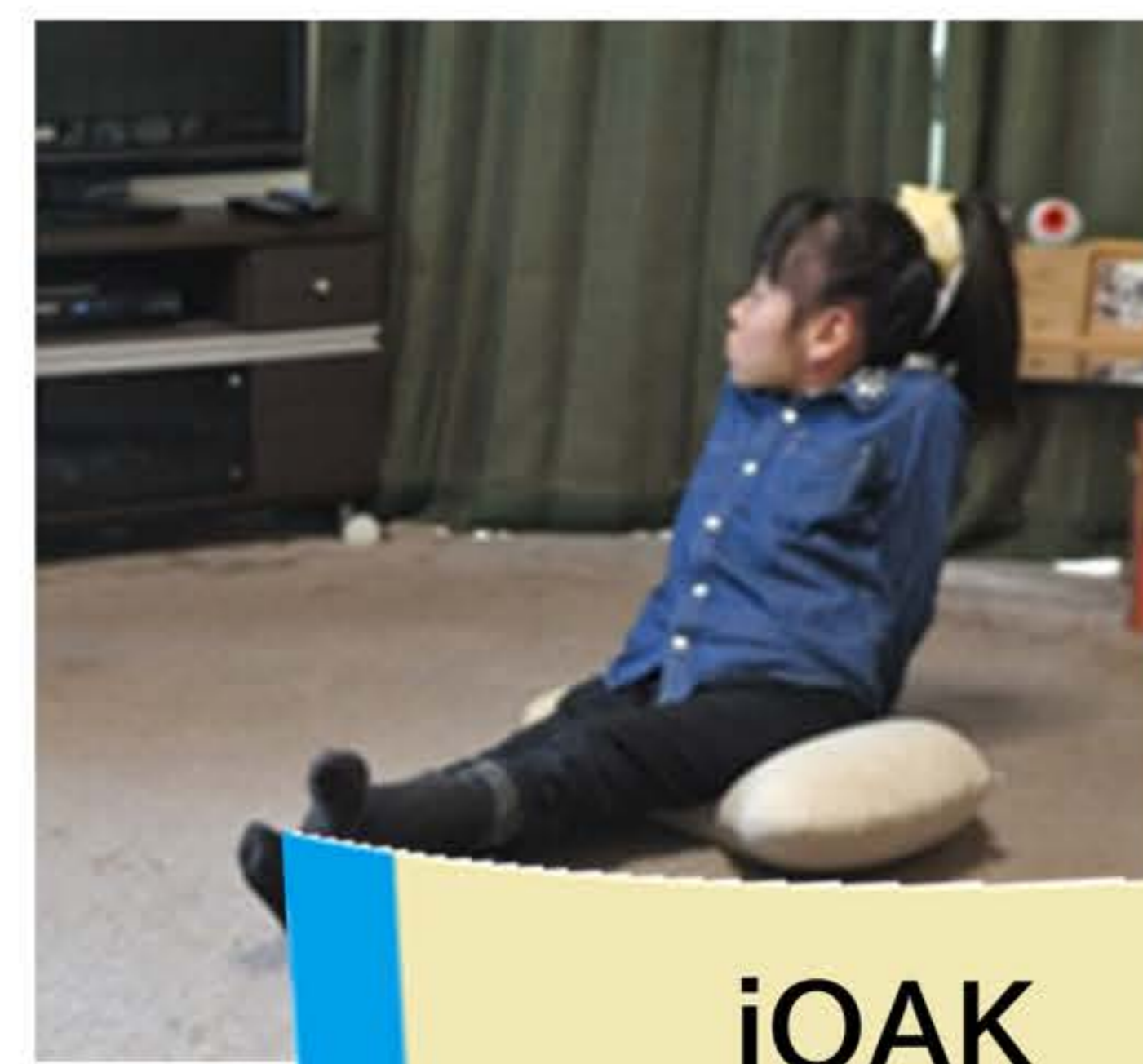
カメラ/写真

タイムラプス  
機能

- コミュニケ
- 最もシン
- 読み取り
- 「定位反
- 「定位
- 「定位反
- 「イメージ
- 「再認」の
- 「予測と研
- 環境を作

## テレビの音を消したら周りの音に集中している

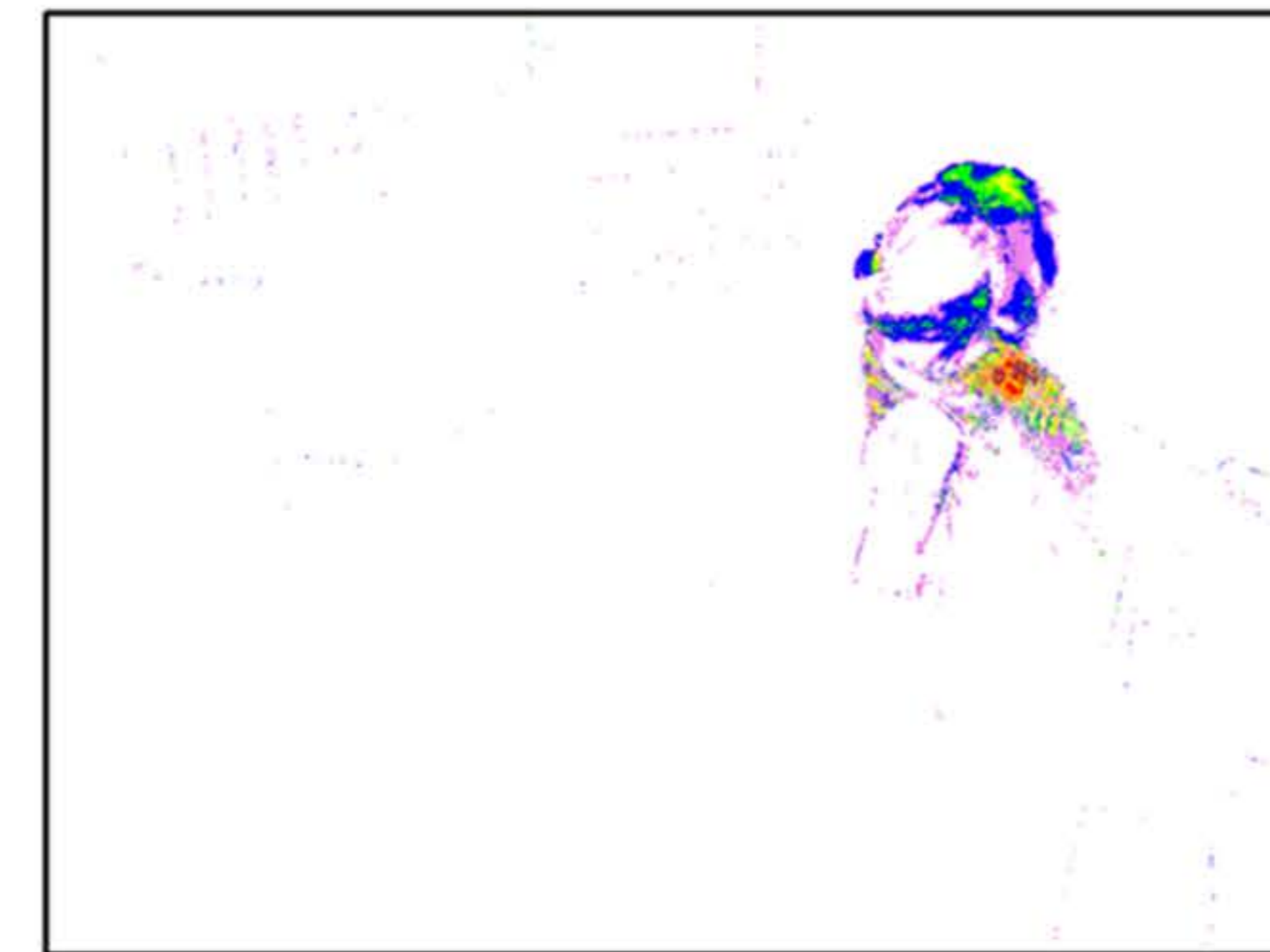
テレビの音を消すと、その変化に意識を向けていることが分かった事例。  
お出かけの準備の様子などが気になるのかもしれない、という気づきに。  
外出時の「音」をどう聞いてもらうか?という実践につながった事例。



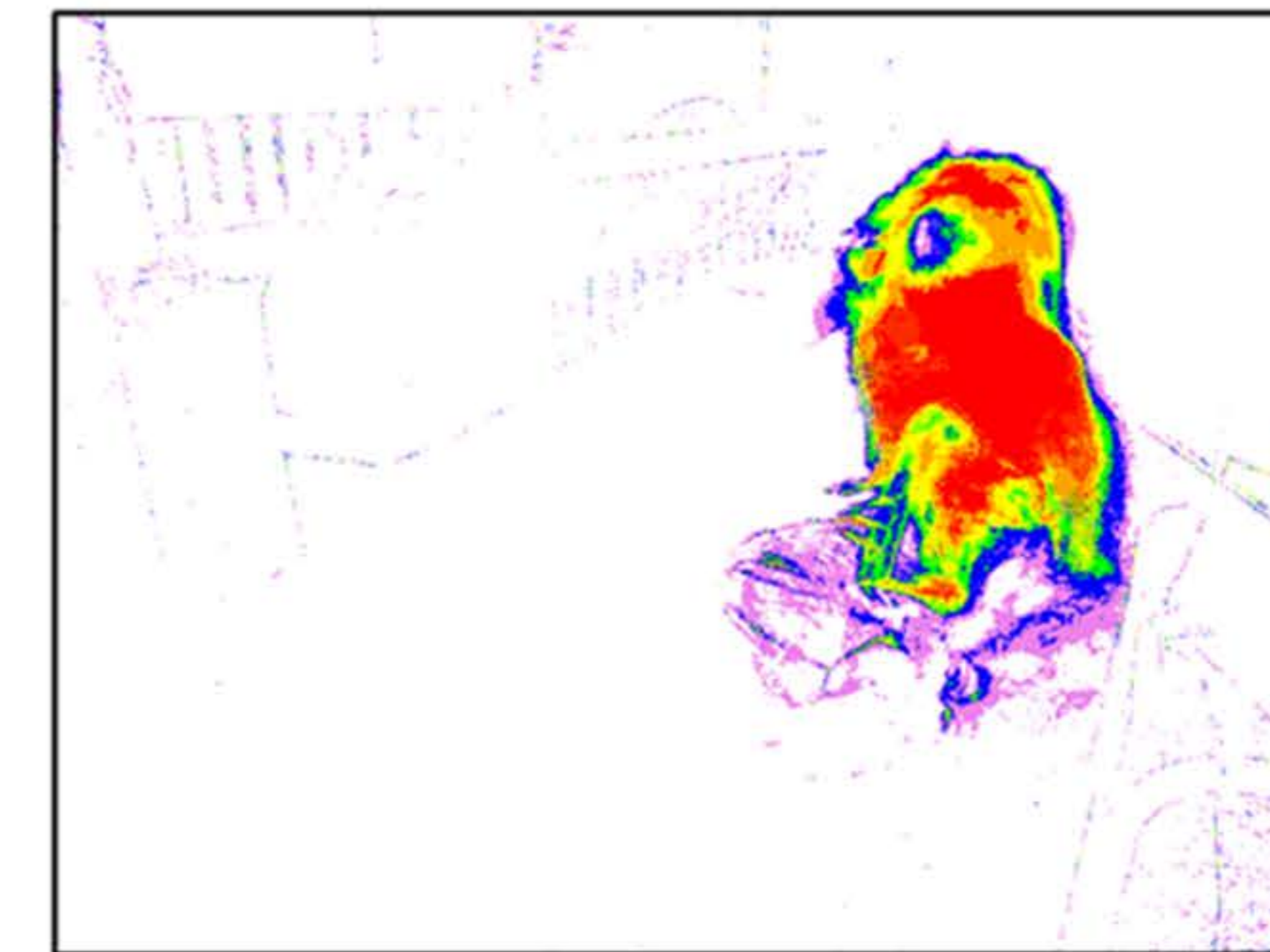
iOAK



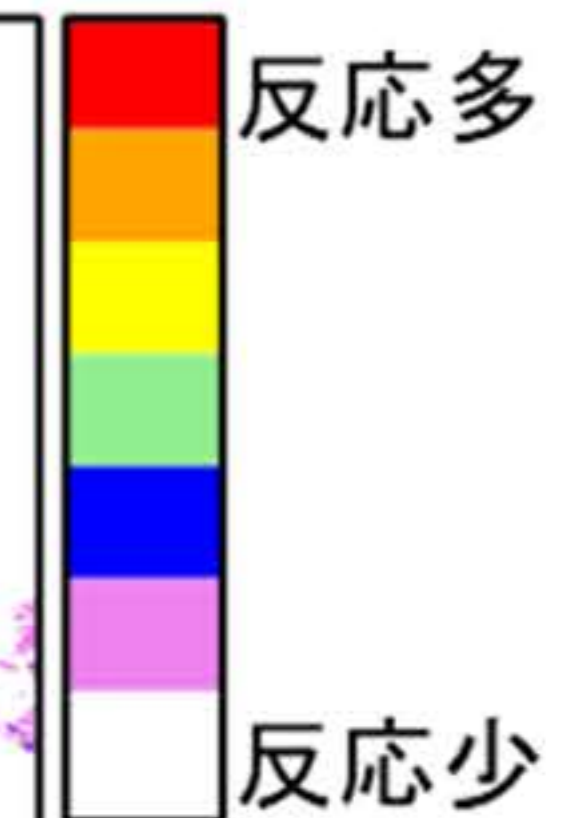
テレビの音オン(50秒)



テレビの音オフ(50秒)



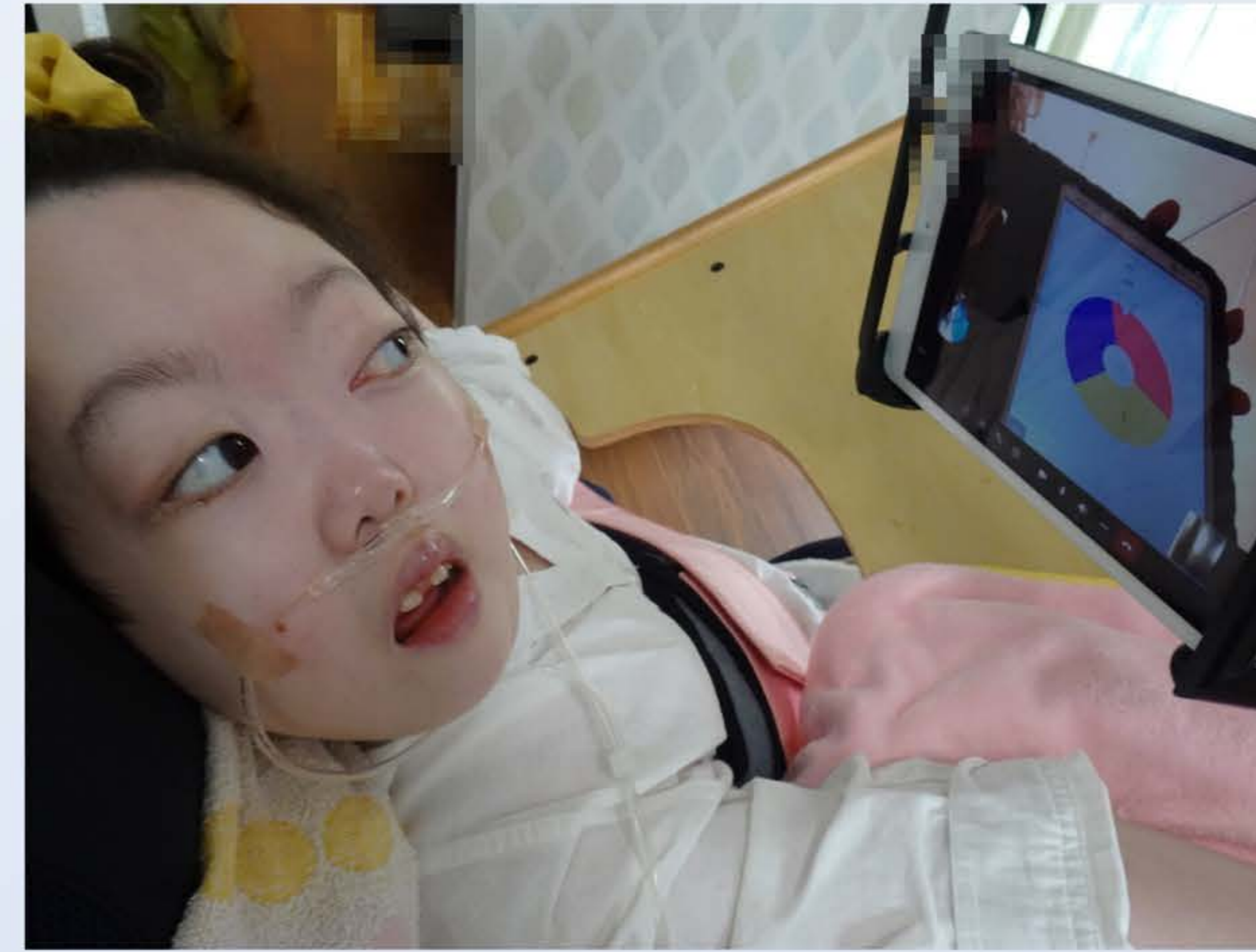
テレビの音オン(50秒)



## 集団活動の声／声の変化／声の中断

定期的にオンラインで学習に参加しています。宿泊学習のゲーム活動では、先生や友達の声、ゲームの様子、活動の区切りでいろいろな表情が見られました。

Teams



- コミュニケ
- 最もシン
- 読み取り
- 「定位反
- 「定位
- 「定位反
- 「イメージ
- 「再認」の
- 「予測と研
- 環境を作

微細な動きで表現しながら活動する子の支援

何に対して定位反応が出ているか = 何に興味があるか

- コミュニケ
- 最もシン
- 読み取り
- 「定位反
- 「定位
- 「定位反
- 「イメージ
- 「再認」の
- 「予測と研
- 環境を作

## 調理の様子之音(ASMR)を聞く

好きな食べ物というテーマでいろいろな動画を見ている様子。  
ロールケーキよりハンバーグ。映像よりも焼ける音が好きなよう。



YouTube

微細な動きで表現しながら活動する子の支援

何に対して定位反応が出ているか = 何に興味があるか

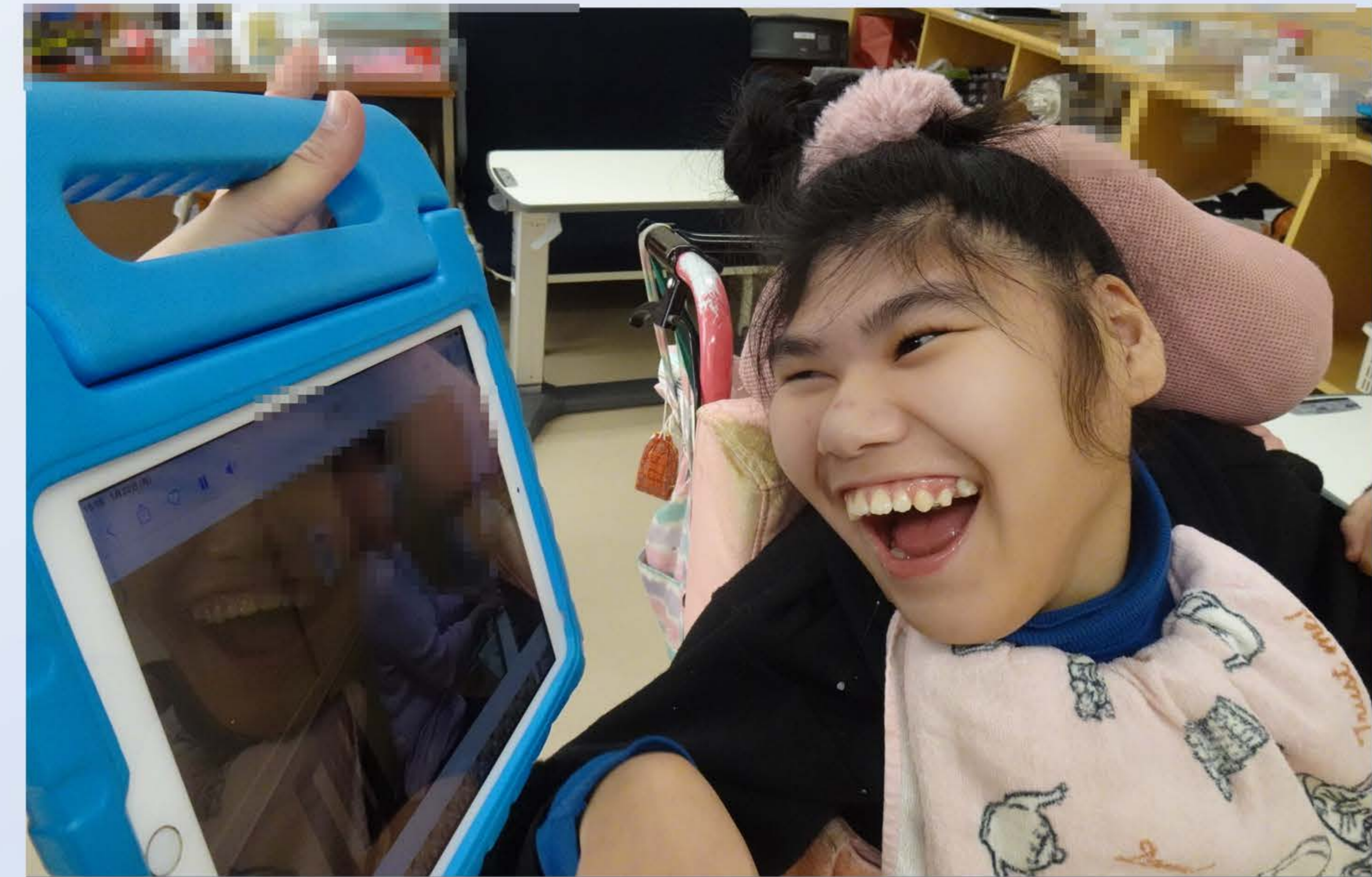
- コミュニケ
- 最もシン
- 読み取り
- 「定位反
- 「定位
- 「定位反
- 「イメージ
- 「再認」の
- 「予測と研
- 環境を作

## 歌の展開／呼名の予測

4月から始めて10月頃に変化が見られ始めました。  
繰り返し、人や物の動き、曲の展開、をヒントに予測できているのかな？



カメラ／写真



久しぶりに聞いた日

微細な動きで表現しながら  
学習する子の支援

# 1-6

## 知っておけば役立つ 定位反応以外の 反応

## 定位反応の後で生じてくる様々な反応 まずは知っておいてください

反応の種類	解釈例
定位反応	その刺激に注意を向けている
探索反応	その刺激が動いている様子や変化している様子に対して注意を向けている
受け入れ	その刺激を受け入れている
防衛反応	その刺激は ドキドキする／不快である／取り込みたくない
心地よさの表出	その刺激は 心地よい／快適である／取り込みたい
違和感への定位	慣れない刺激が提供されたことに対して注意を向けている
中断への定位	刺激が中断されたことに対して注意を向けている
中断への不快	刺激が中断されたことに対して 不快感／不安感 を示している
予測	次の刺激の提供を予測して待っている
予測(不安)	次の刺激が提供されることは分かるが、ドキドキしている
予測(期待)	次の刺激が提供されることが分かり、ワクワクしている
再現の期待	同じ刺激が提供されることに対して期待している
再現の要求	その身体の動きは、同じ刺激を提供して欲しいということである

参考：高松養護学校での観察の取り組み（2013）

微細な動きで表現しながら活動する子の支援

定位反応以外の反応

- コミュニケ
- 最もシン
- 読み取り
- 「定位反
- 「定位反
- 「定位
- 「イメージ
- 「再認」の
- 「予測と研
- 環境を作

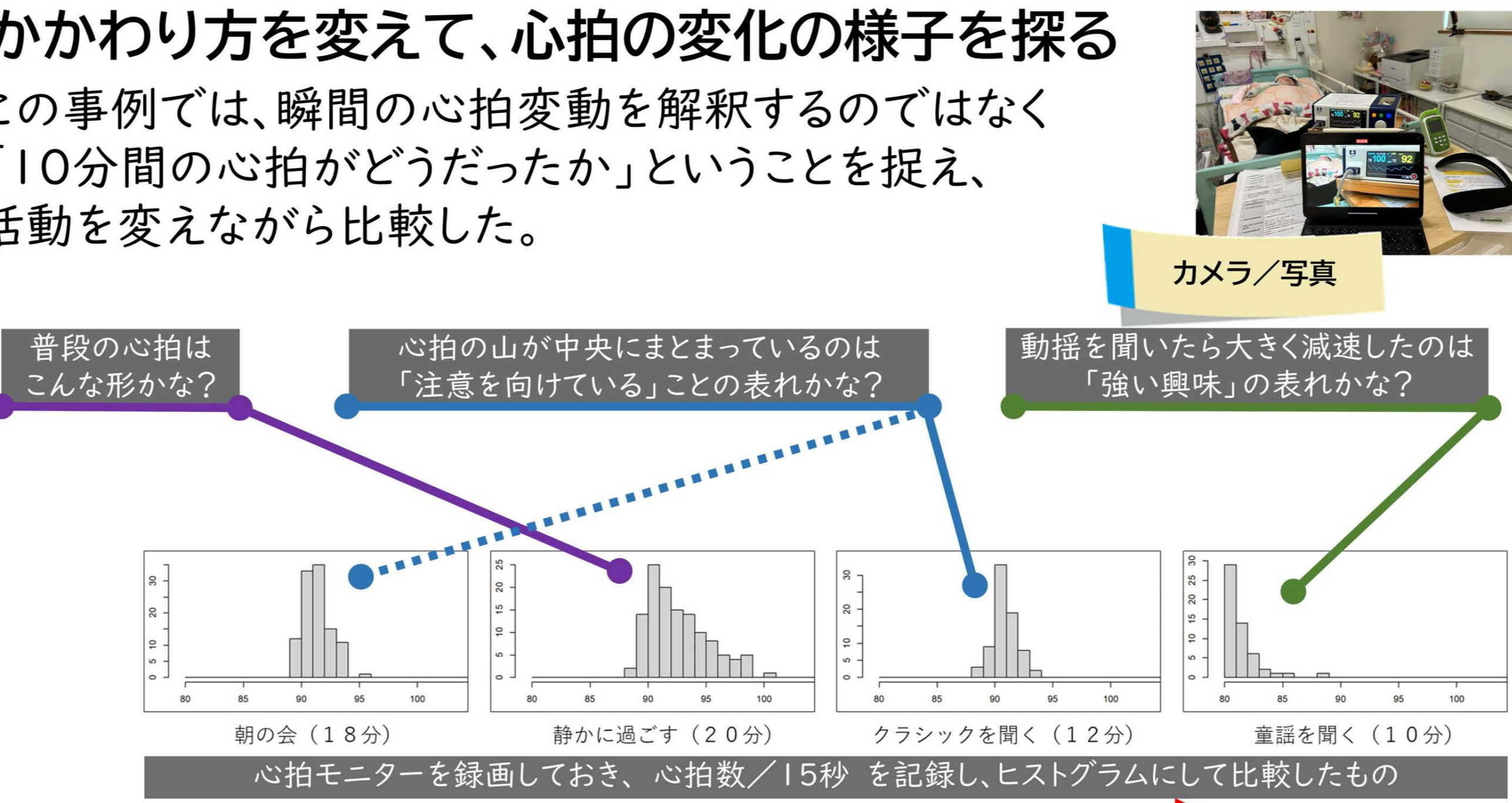
気持ちいい→目を閉じる どうしたの?→顔を探す




各種美肌グッズ

かわり方を変えて、心拍の変化の様子を探る

この事例では、瞬間の心拍変動を解釈するのではなく「10分間の心拍がどうだったか」ということを捉え、活動を変えながら比較した。



カメラ/写真

普段の心拍はこんな形かな?

心拍の山が中央にまとまっているのは「注意を向けている」ことの表れかな?

動揺を聞いたら大きく減速したのは「強い興味」の表れかな?

朝の会 (18分) 静かに過ごす (20分) クラシックを聞く (12分) 童話を聞く (10分)

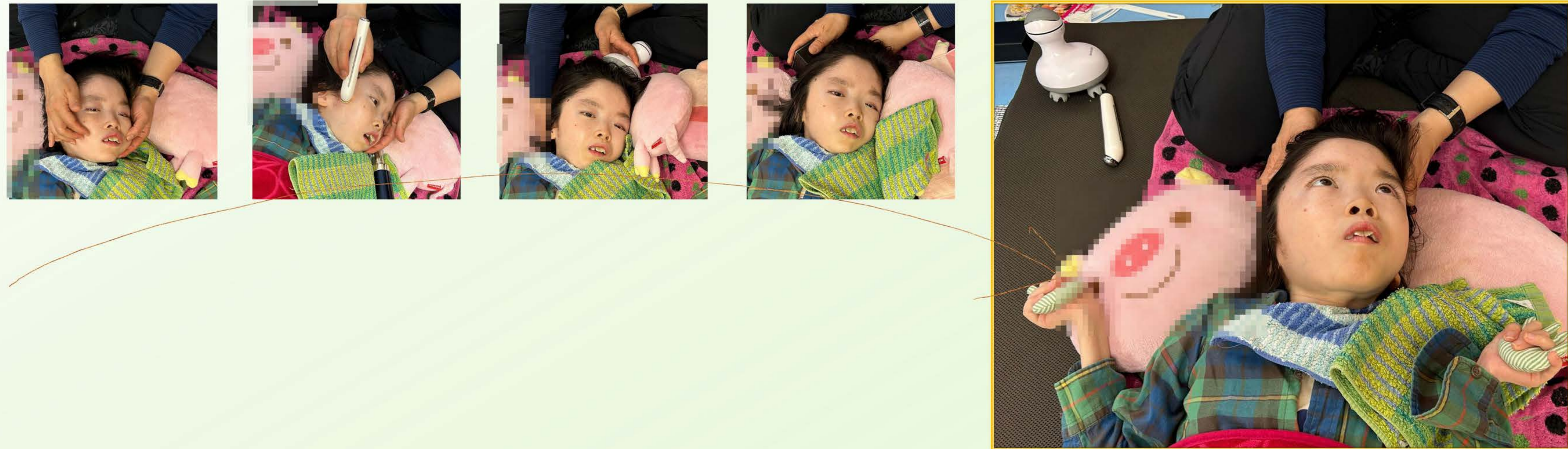
心拍モニターを録画しておき、心拍数/15秒を記録し、ヒストグラムにして比較したもの

微細な動きで表現しながら活動する子の支援

定位反応以外の反応

- コミュニケ
- 最もシン
- 読み取り
- 「定位反
- 「定位反
- 「定位
- 「イメージ
- 「再認」の
- 「予測と研
- 環境を作

気持ちいい→目を閉じる どうしたの?→顔を探す



各種  
美肌グッズ



## かかわり方を変えて、心拍の変化の様子を探る

この事例では、瞬間の心拍変動を解釈するのではなく「10分間の心拍がどうだったか」ということを捉え、活動を変えながら比較した。

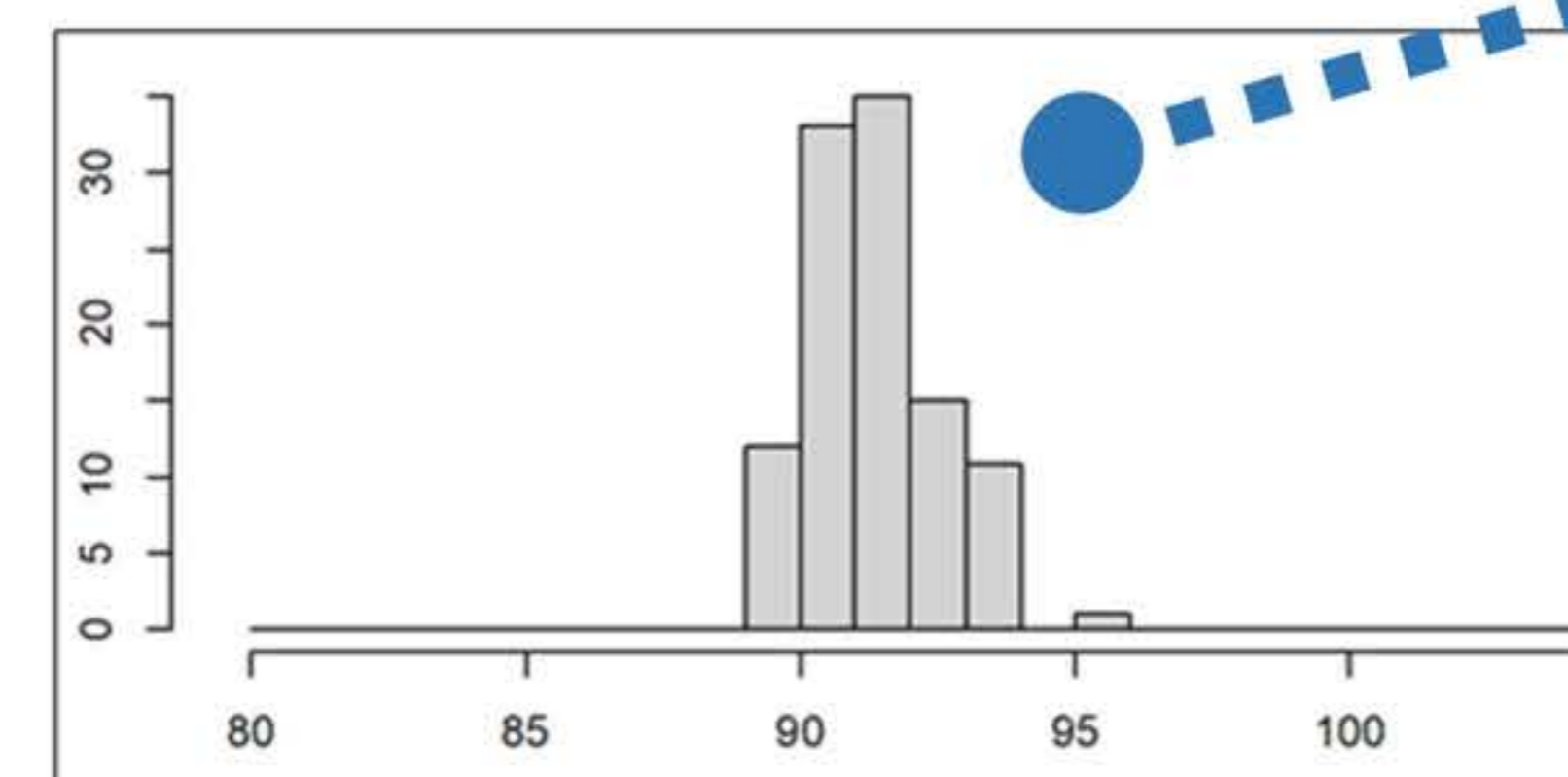


カメラ／写真

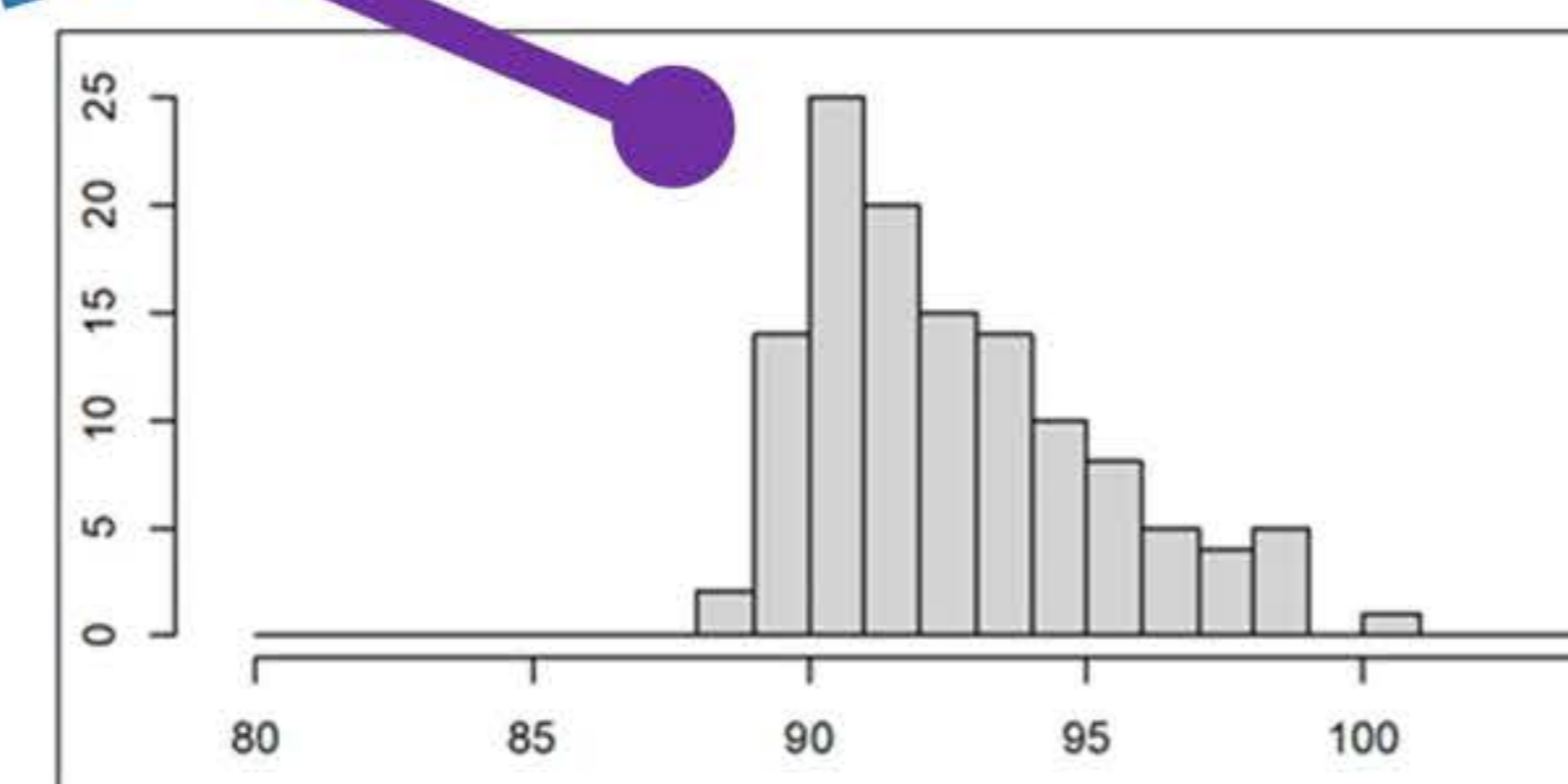
普段の心拍は  
こんな形かな？

心拍の山が中央にまよまっているのは  
「注意を向けている」ことの表れかな？

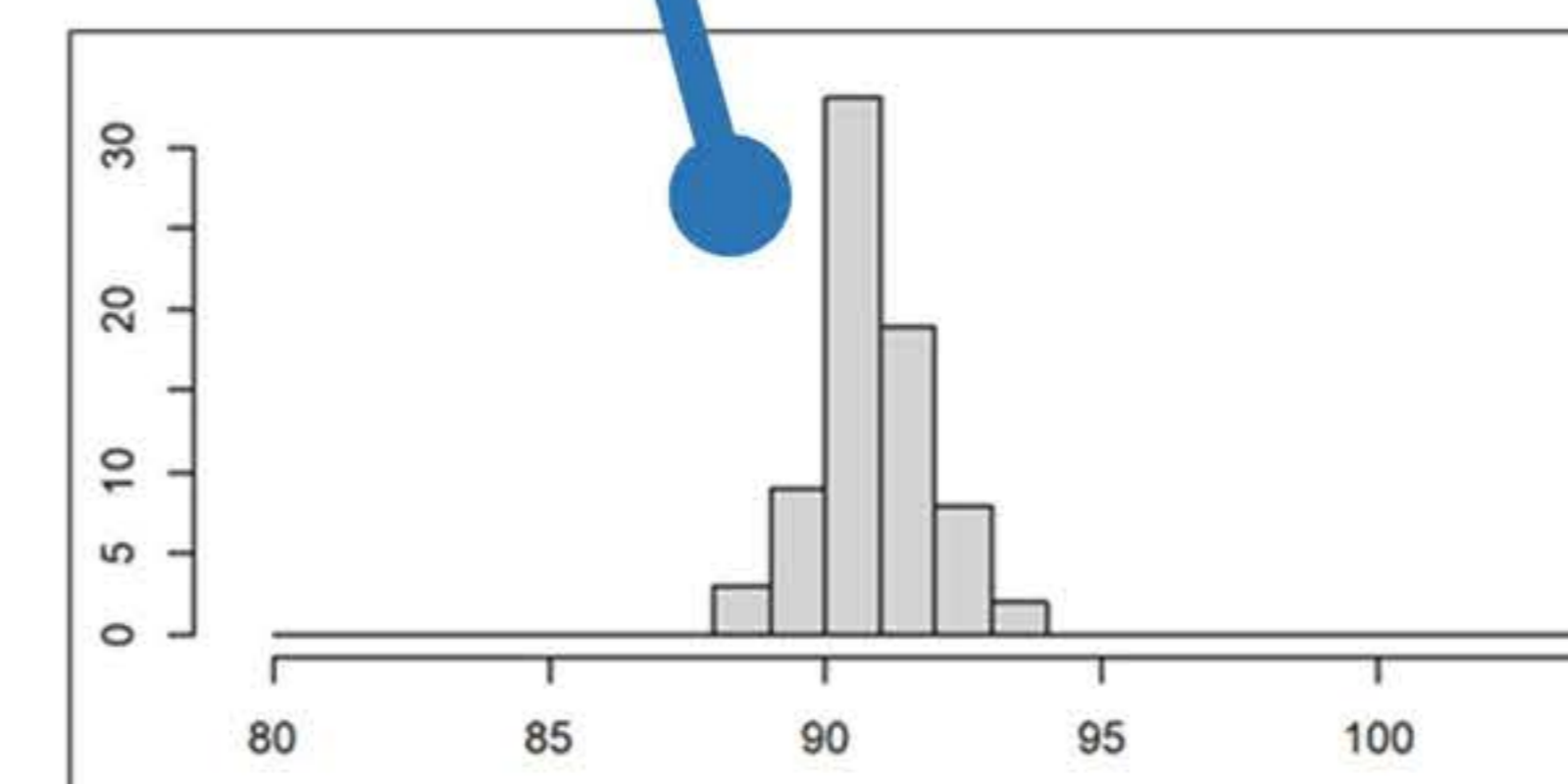
動揺を聞いたら大きく減速したのは  
「強い興味」の表れかな？



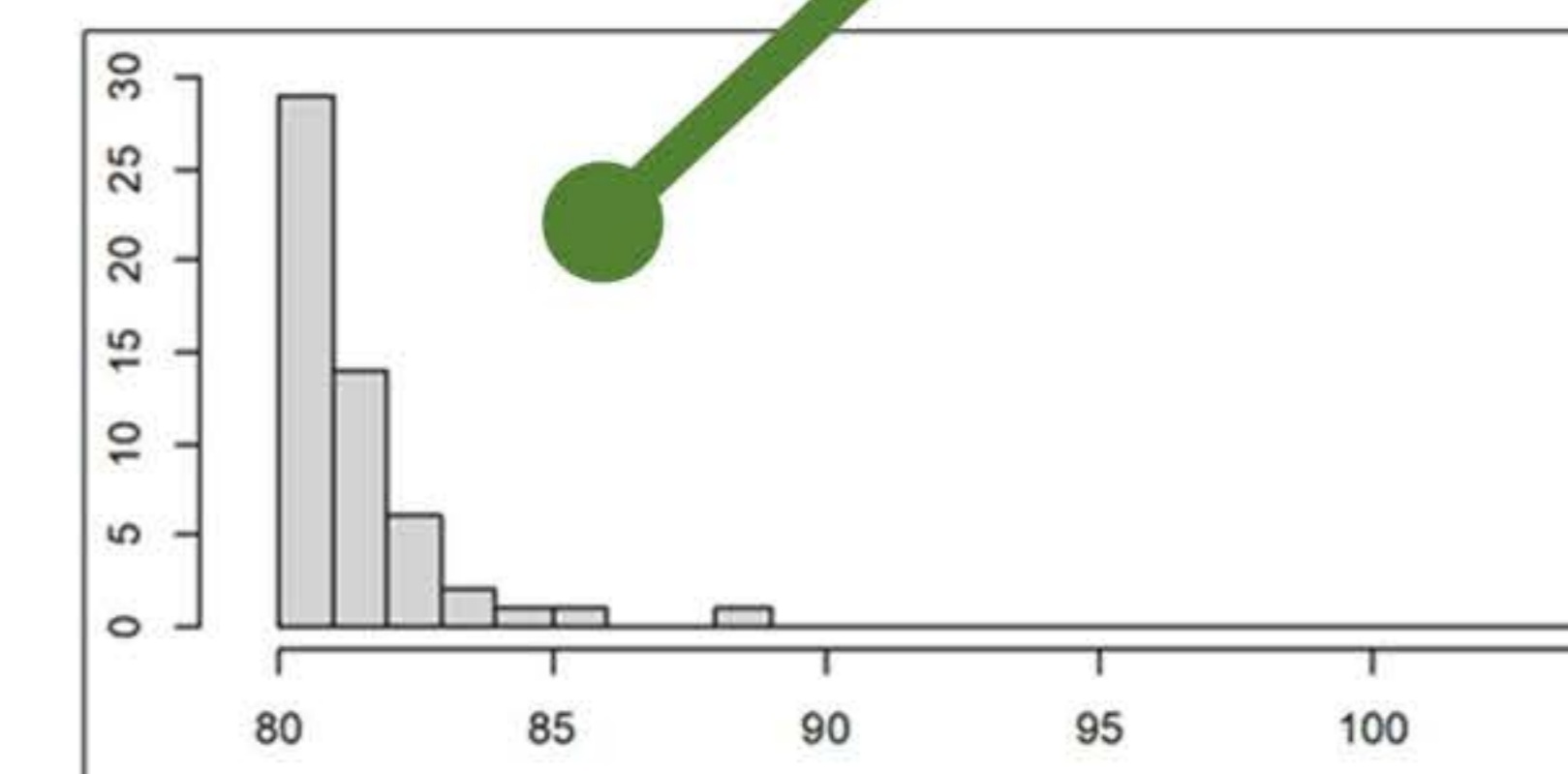
朝の会 (18分)



静かに過ごす (20分)



クラシックを聞く (12分)



童謡を聞く (10分)

心拍モニターを録画しておき、心拍数／15秒 を記録し、ヒストグラムにして比較したもの



- コミュニケ
- 最もシン
- 読み取り
- 「定位反
- 「定位反
- 「定位
- 「イメージ
- 「再認」の
- 「予測と研
- 環境を作

微細な動きで表現しながら  
学習する子の支援

1-7

物との出会いを支援する

“イメージする力”

- コミュニケーション
- 最もシンプルな
- 読み取り
- 「定位反
- 「定位反
- 「定位反
- 「イメ
- 「再認」の
- 「予測と確
- 環境を作

## “イメージする力”の“3つの段階”

“目の前のモノ”  
をイメージする力

例) リンゴを見て、においや味をイメージする

リンゴには、「見た目」「重さ」「かたさ」「噛み応え」「匂い」「味」など  
様々な情報があります。それらの情報の一部から、  
他の情報を関連付けて想起できる力のことです。

見て分かるか  
聞いて分かるか  
匂って分かるか  
飲んでわかるか

ここでは、  
「目の前のものからイメージすることに困難さをもつ子どもが多くいる」  
と捉えていることに特徴があります。

“目の前にないモノ”  
をイメージする力

例) 自分がいる部屋の外にあるものをイメージする

“別形態のモノ”  
からイメージする力

例) 写真や文字など  
実物とは異なる別形態の情報からイメージする力

## 微細な動きで表現しながら活動する子の支援

## 物との出会いを支援する “イメージする力”

- コミュニケーション
- 最もシンプルな
- 読み取り
- 「定位反
- 「定位反
- 「定位反
- 「イメージ
- 「再認
- 「予測と破
- 環境を作

見て、匂って、一口飲んで、次の一口をイメージする

飲み物は手続きを整えやすい活動です。

みせる→あける→匂う→注ぐ→準備する→飲む→口元で待つ



## 見て、匂って、一口飲んで、次の一口をイメージする

飲み物は手続きを整えやすい活動です。

みせる→あける→匂う→注ぐ→準備する→飲む→口元で待つ



- コミュニケーション
- 最もシンプルな
- 読み取り
- 「定位反
- 「定位反
- 「定位反
- 「イメ
- 「再認」の
- 「予測と研
- 環境を作

微細な動きで表現しながら  
学習する子の支援

# 1-8

## 物との出会いを支援する “再認”の学習

- コミュニケーション
- 最もシンプルな
- 読み取り
- 「定位反
- 「定位反
- 「定位反
- 「イメージ
- 「再認
- 「予測と確
- 環境を作

再認  
の学習

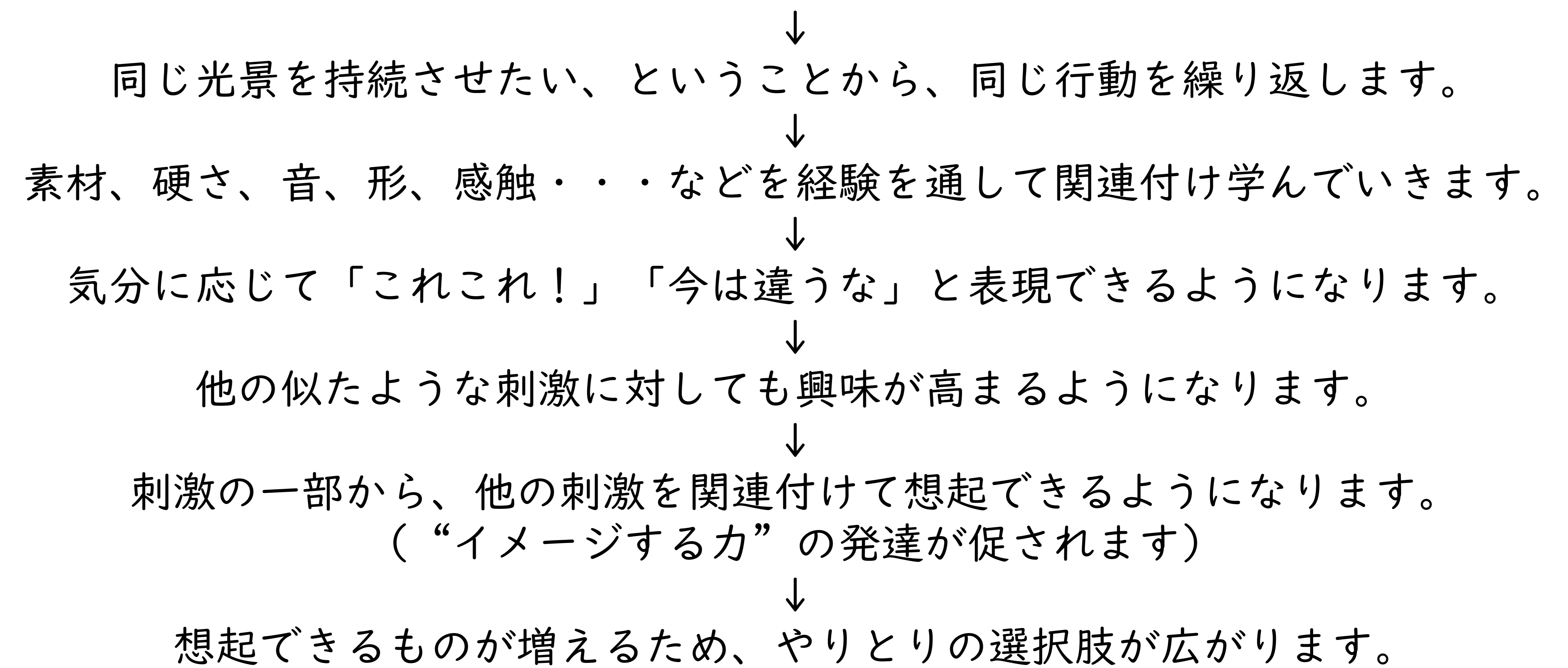
調節  
の学習

試行錯誤  
の学習

“再認の学習” = たまたま出会った興味ある刺激を  
持続させたいと思う子どもの気持ちのこと

### 再認の学習

きっかけは、“たまたまの刺激との出会い”



### ≠ 調節の学習

欲する刺激を求めて身体の動きを調節します。  
これができる場合は、学習目標は“調節”になります。

### ≠ 試行錯誤の学習

欲する刺激を入手するために方法を思いつく力のこと。  
どのようにすれば入手できるのかを学べる段階です。

# 微細な動きで表現しながら活動する子の支援

## 物との出会いを支援する “再認” の学習

- コミュニケ
- 最もシン
- 読み取り
- 「定位反
- 「定位反
- 「定位反
- 「イメージ
- 「再認
- 「予測と研
- 環境を作

### 身体の周りの物を探索している様子を把握する

タイムラプス機能を用いて30分程度録画することで、床面を探索している様子を把握できた事例



カメラ/写真

タイムラプス機能

### 再認の行動を引き出す(iPad)

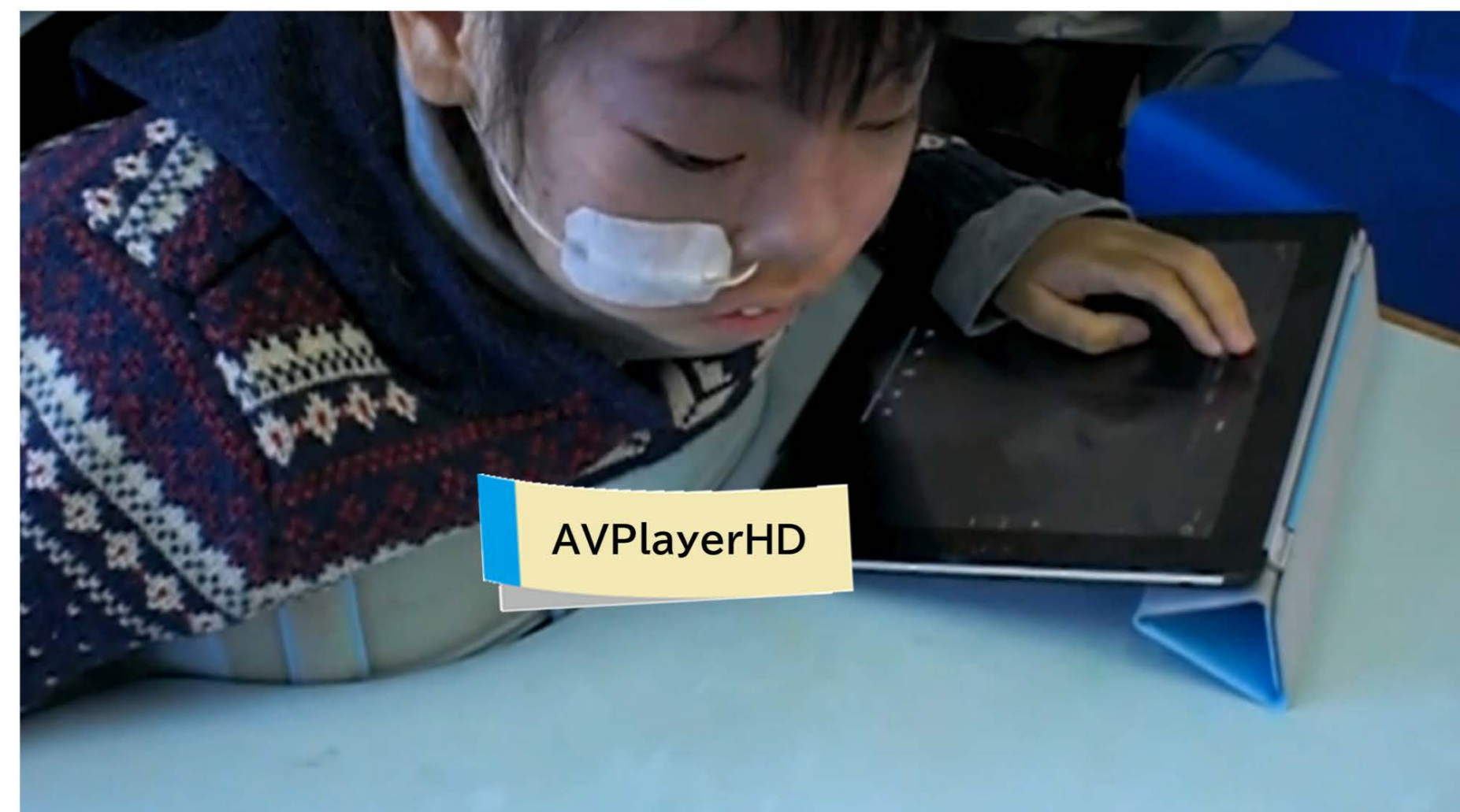
たまたまiPadに触れると、クラシック音楽の再生が進むアプリを利用し再認の行動を引き出している事例



Magic Piano

### 再認の行動を引き出す(iPad)

画面を「とんとん」とすると、音楽が再生されたり／一時停止したりする



AVPlayerHD

### 再認の行動と中断への定位を引き出す(iPad)

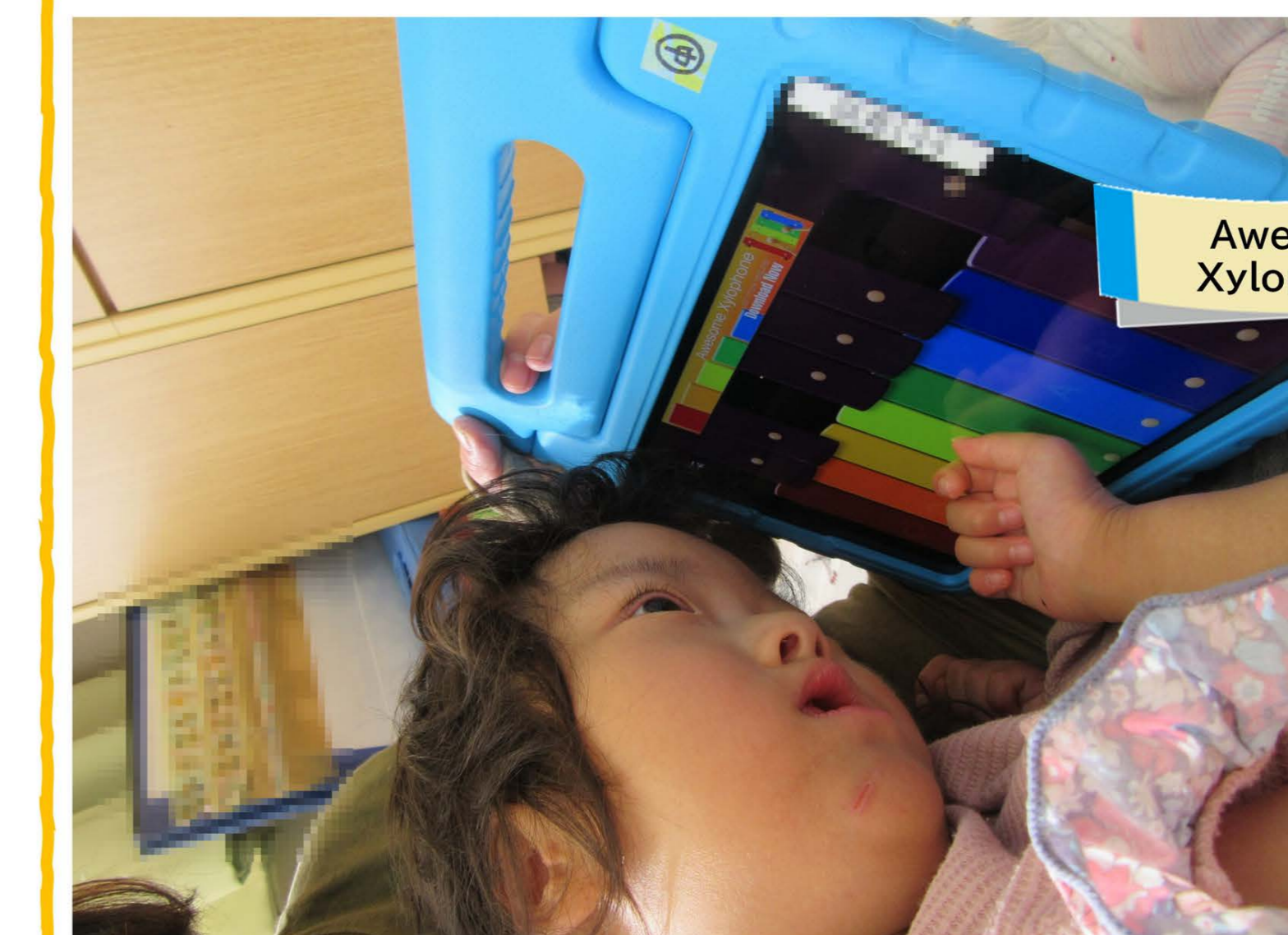
たまたまiPadに触れると優しい音がでるアプリを体験している様子。音をじっくりと聞き、音が止まると「おや？」と注意が向いている事例。



色彩玉時計

### 再認の行動を引き出す(iPad)

楽器の音が鳴るアプリを利用し再認の行動を引き出している事例



Awesome Xylophone

# 微細な動きで表現しながら活動する子の支援

## 物との出会いを支援する “再認” の学習

- コミュニケ
- 最もシン
- 読み取り
- 「定位反
- 「定位反
- 「定位反
- 「イメージ
- 「再認
- 「予測と研
- 環境を作

### 再認の行動を引き出す(触覚、聴覚)

滑り止めシートを置いたスイッチの上に自然と指先が触れるように教師が支援し、感触の違いを感じて手が動くようにしている事例



### おや？なんだろう？もう一回やってみようかな



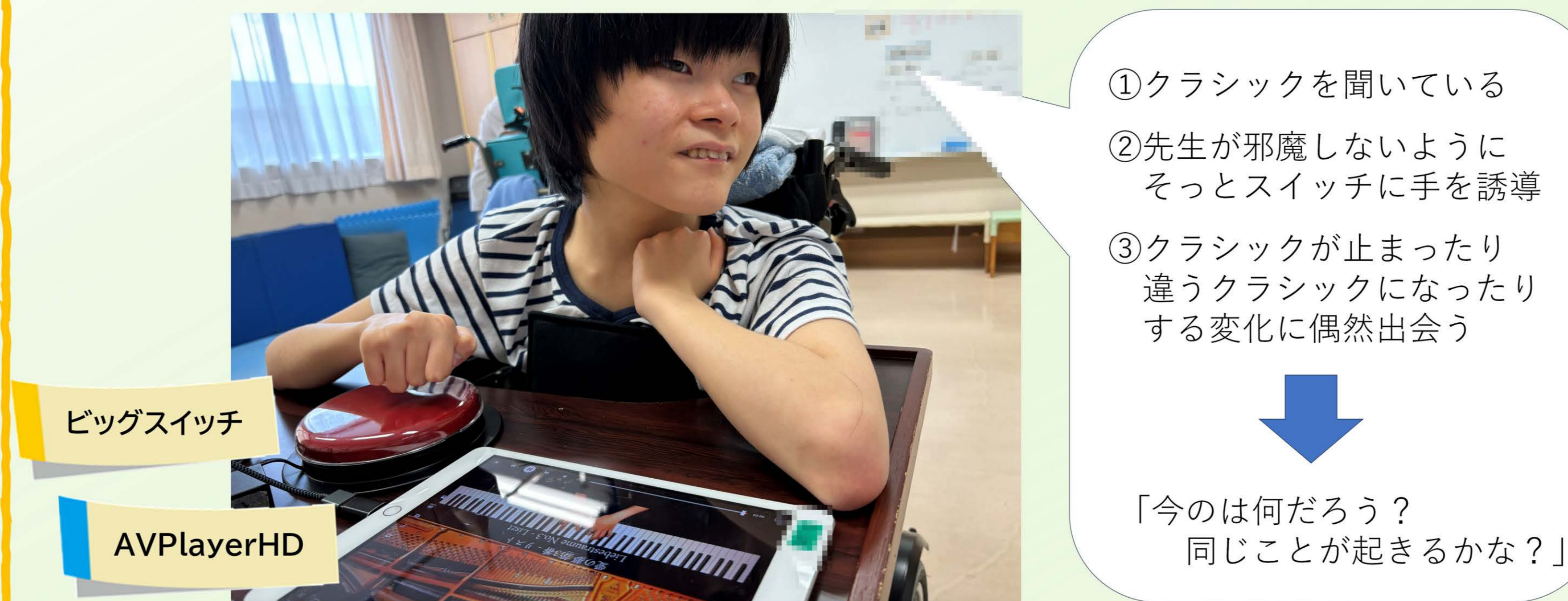
### 再認の行動を引き出す(スイッチ/教室閉店の音楽係)

たまたま口元にあるスイッチに触れると、音楽が一時停止したり再生したりする仕組みを準備し、帰り支度が終了したら取り組んでもらっている事例。



### 再認の行動を引き出す(聴覚、音楽の変化)

クラシックにしっかり集中しているときに、“たまたま音楽が変化する”ということに出会う環境作りが最も重要です。



## 身体の周りの物を探索している様子を把握する

タイムラプス機能を用いて30分程度録画することで、  
床面を探索している様子を把握できた事例



カメラ／写真



タイムラプス  
機能

- コミュニケーション
- 最もシンプルな
- 読み取り
- 「定位反
- 「定位反
- 「定位反
- 「イメージ
- 「再認
- 「予測と研
- 環境を作



## 再認の行動を引き出す(iPad)

たまたまiPadに触れると、クラシック音楽の再生が進むアプリを利用し再認の行動を引き出している事例



Magic Piano

彼のもつ自発の動き（トントン）で操作できるようにiPadを調整して置きます

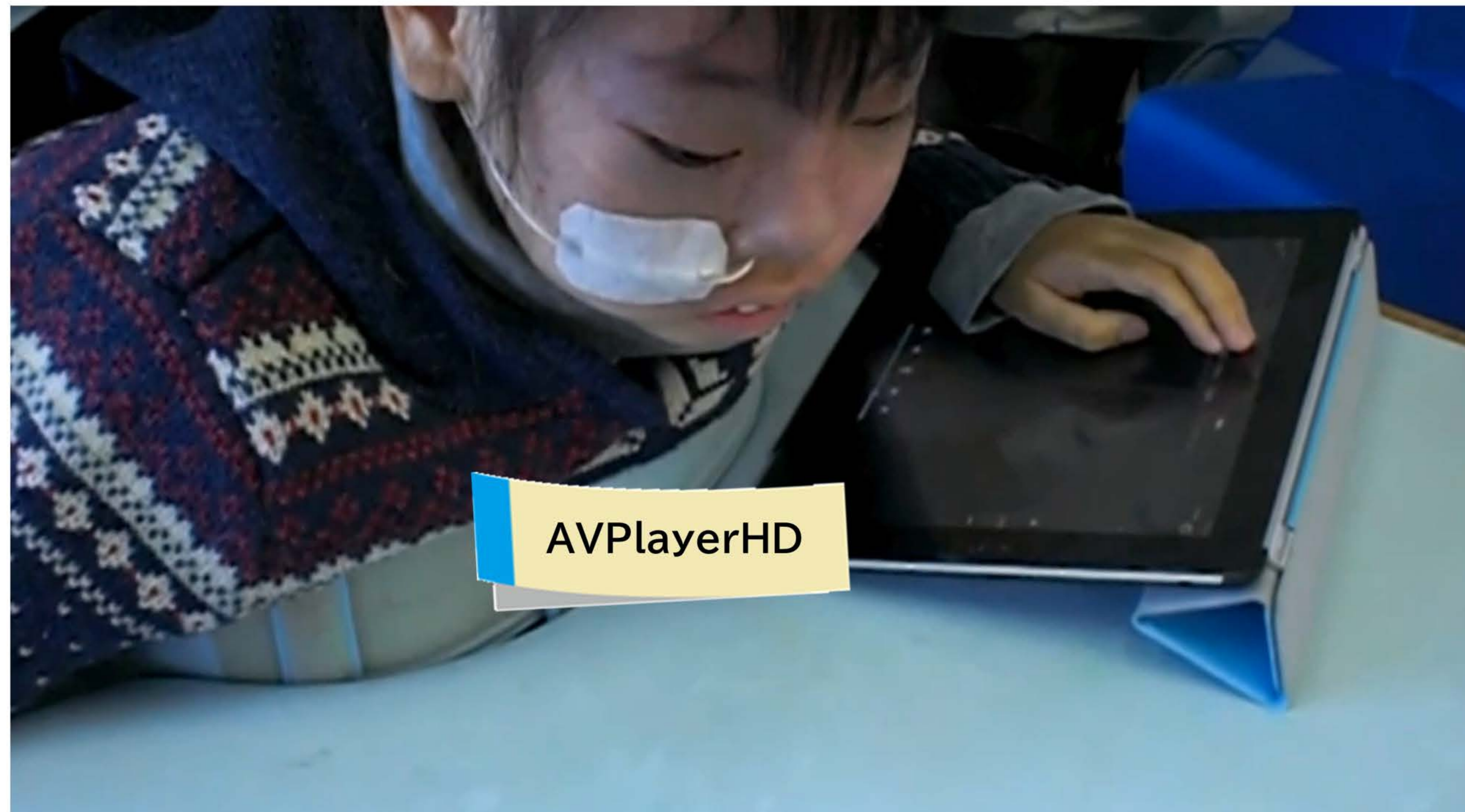
- コミュニケーション
- 最もシンプルな
- 読み取り
- 「定位反
- 「定位反
- 「定位反
- 「イメージ
- 「再認
- 「予測と研
- 環境を作

微細な動きで表現しながら活動する子の支援

物との出会いを支援する “再認” の学習

## 再認の行動を引き出す(iPad)

画面を「とんとん」とすると、音楽が再生されたり／一時停止したりする



AVPlayerHD

- コミュニケーション
- 最もシンプルな
- 読み取り
- 「定位反
- 「定位反
- 「定位反
- 「イメージ
- 「再認
- 「予測と研
- 環境を作

## 再認の行動と中断への定位を引き出す(iPad)

たまたまiPadに触れると優しい音がでるアプリを体験している様子。  
音をじっくりと聞き、音が止まると「おや？」と注意が向いている事例。

色彩玉時計



- コミュニケ
- 最もシン
- 読み取り
- 「定位反
- 「定位反
- 「定位反
- 「イメージ
- 「再認
- 「予測と研
- 環境を作

微細な動きで表現しながら活動する子の支援

物との出会いを支援する “再認” の学習

- コミュニケ
- 最もシン
- 読み取り
- 「定位反
- 「定位反
- 「定位反
- 「イメージ
- 「再認
- 「予測と研
- 環境を作

## 再認の行動を引き出す(iPad)

楽器の音が鳴るアプリを利用し再認の行動を引き出している事例



## 再認の行動を引き出す(触覚、聴覚)

滑り止めシートを置いたスイッチの上に自然と指先が触れるように  
教師が支援し、感触の違いを感じて手が動くようにしている事例



滑り止めシート

ビッグスイッチ

スイッチ  
インターフェース

DropTalk

- コミュニケーション
- 最もシンプルな
- 読み取り
- 「定位反
- 「定位反
- 「定位反
- 「イメージ
- 「再認
- 「予測と研
- 環境を作

微細な動きで表現しながら活動する子の支援

物との出会いを支援する “再認” の学習

- コミュニケ
- 最もシン
- 読み取り
- 「定位反
- 「定位反
- 「定位反
- 「イメージ
- 「再認
- 「予測と研
- 環境を作

# おや？なんだろう？もう一回やってみようかな



スイッチ  
インターフェース



YouTube

おやっ？



振動スピーカー



ジェリービーン  
スイッチ

## 再認の行動を引き出す(スイッチ/教室閉店の音楽係)

たまたま口元にあるスイッチに触れると、音楽が一時停止したり再生したりする仕組みを準備し、帰り支度が終了したら取り組んでもらっている事例。



ジェリービーン  
スイッチ

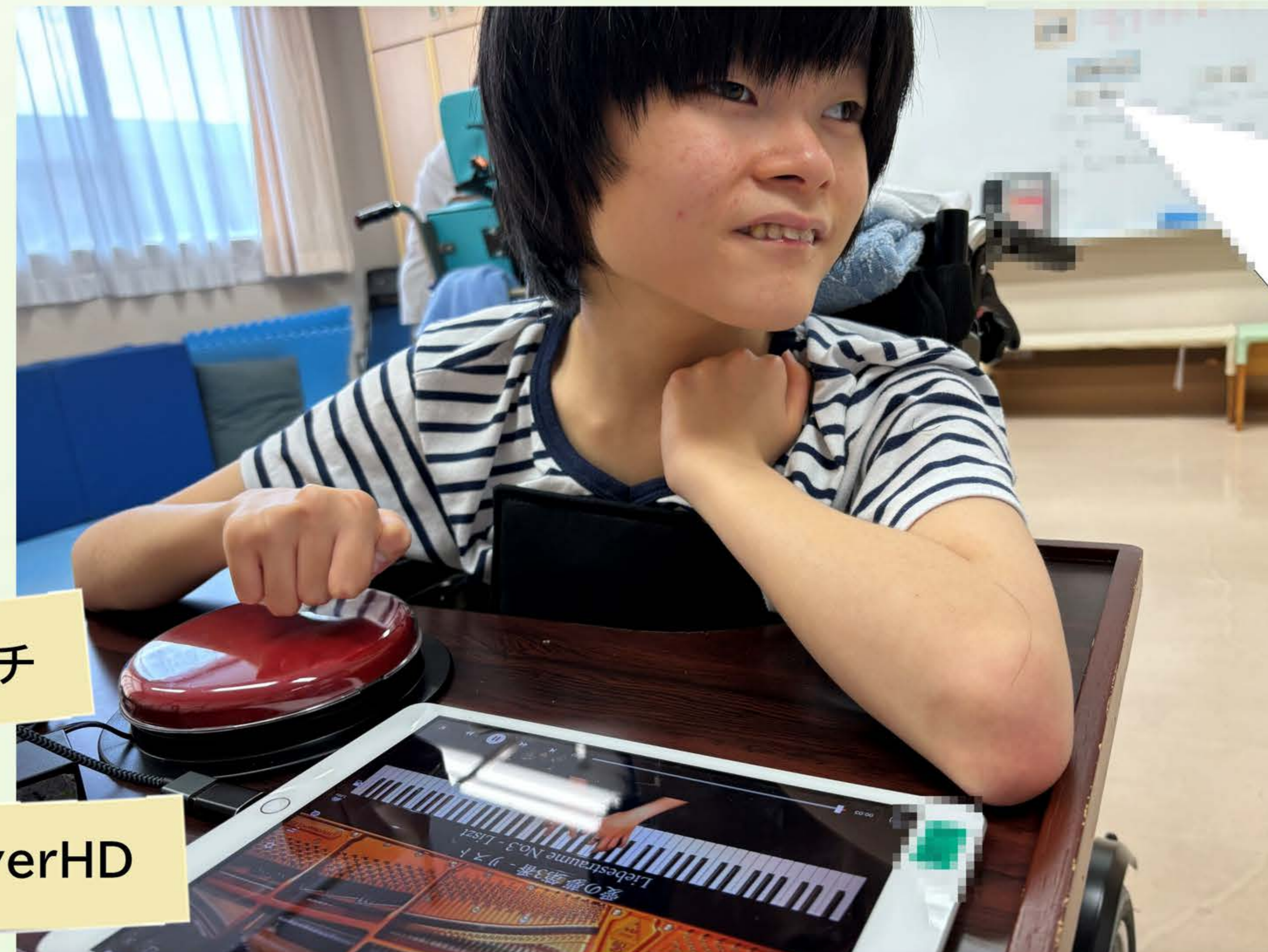
YouTube

スイッチ  
インターフェース

- コミュニケーション
- 最もシンプルな
- 読み取り
- 「定位反
- 「定位反
- 「定位反
- 「イメージ
- 「再認
- 「予測と研
- 環境を作

## 再認の行動を引き出す(聴覚、音楽の変化)

クラシックにしっかり集中しているときに、“たまたま音楽が変化する”ということに出会う環境作りが最も重要です。



- ①クラシックを聞いている
- ②先生が邪魔しないようにそっとスイッチに手を誘導
- ③クラシックが止まったり違うクラシックになったりする変化に偶然出会う



「今のは何だろう？  
同じことが起きるかな？」

- コミュニケーション
- 最もシンド
- 読み取り
- 「定位反
- 「定位反
- 「定位反
- 「イメージ
- 「再認
- 「予測と研
- 環境を作



微細な動きで表現しながら  
学習する子の支援

1-9

因果関係理解を促す

“予測と確認”

- コミュニケーション
- 最もシンプルな
- 読み取り
- 「定位反
- 「定位反
- 「定位反
- 「イメージ
- 「再認」の
- 「予測
- 環境を作

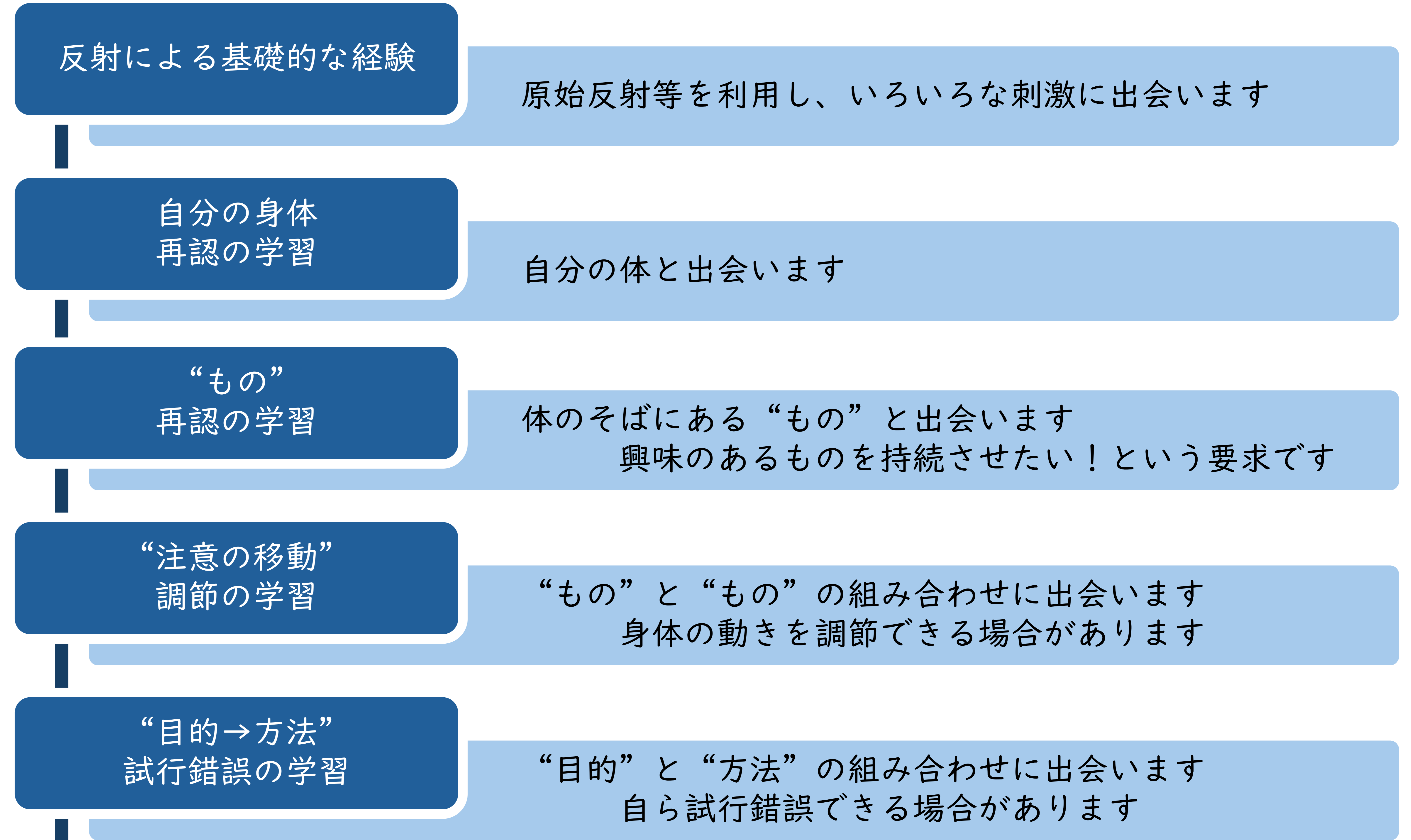
再認  
の学習

調節  
の学習

試行錯誤  
の学習

“予測と確認” = 環境の理解を深め、環境への興味を高める  
ために子どもができる学びのこと

子どもが外界の理解を高めていく道筋について、  
ピアジェの説明をもとに、本校の事例と照らし整理してみました。



このような道筋で、随意的な運動と因果関係理解を発達されていくと考えられます。  
“予測と確認”の対象が広がっていく過程だと説明する人もいます。

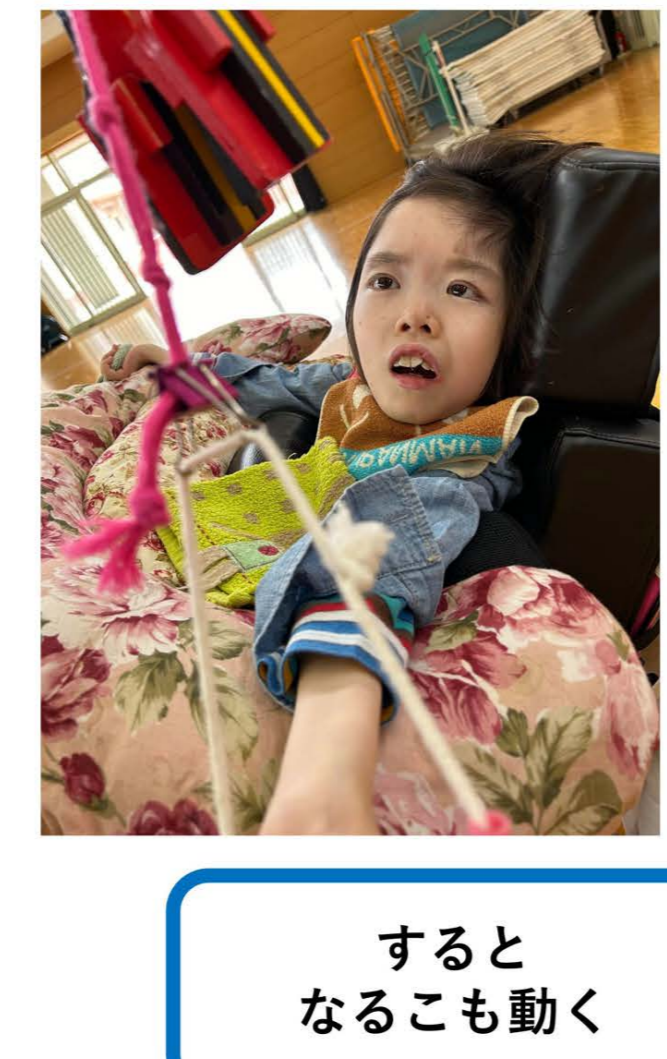
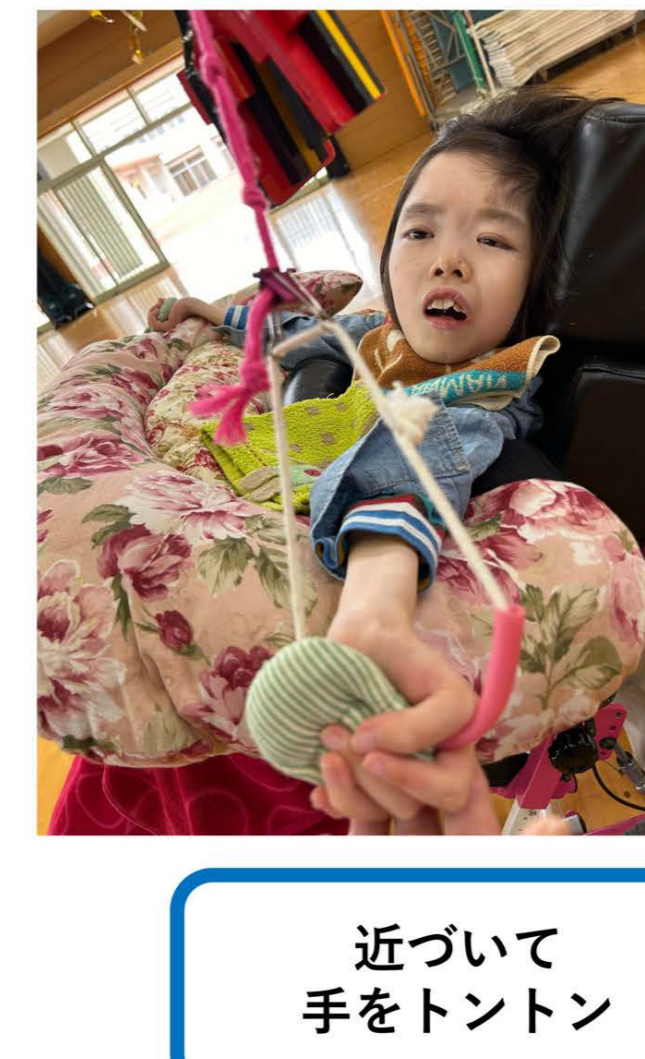
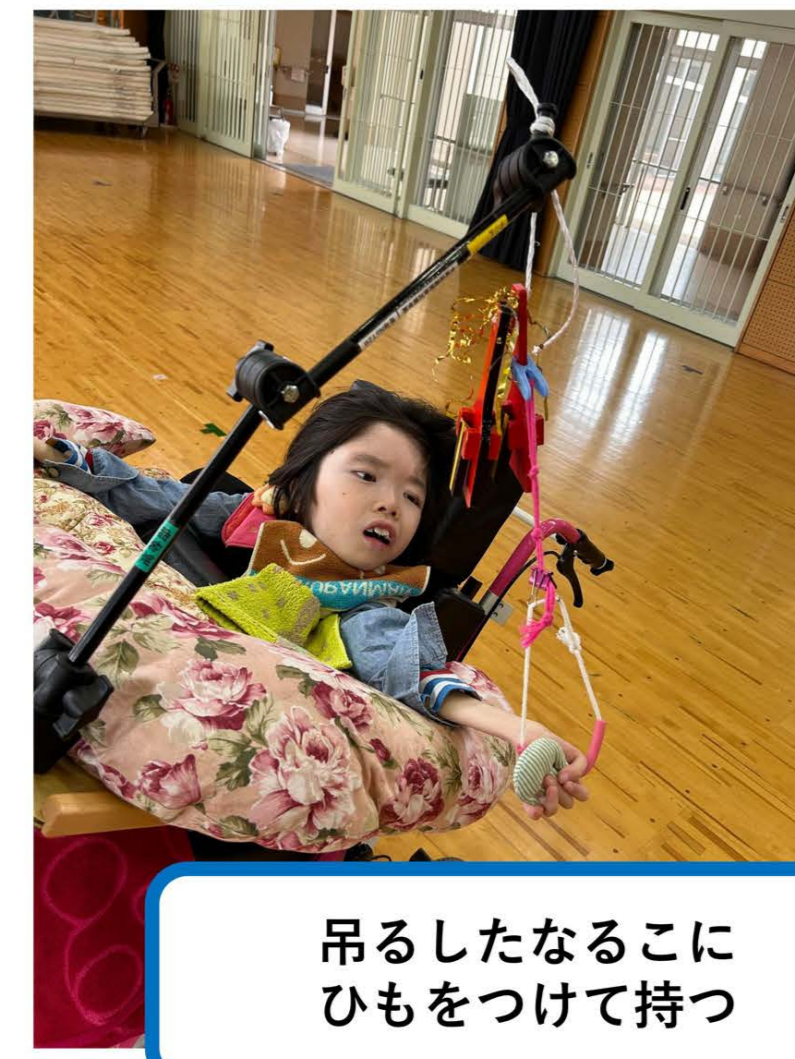
# 微細な動きで表現しながら活動する子の支援

## 因果関係理解を促す 注意の移動を引き出す

- コミュニケ
- 最もシン
- 読み取り
- 「定位反
- 「定位反
- 「定位反
- 「イメージ
- 「再認」の
- 「予測
- 環境を作

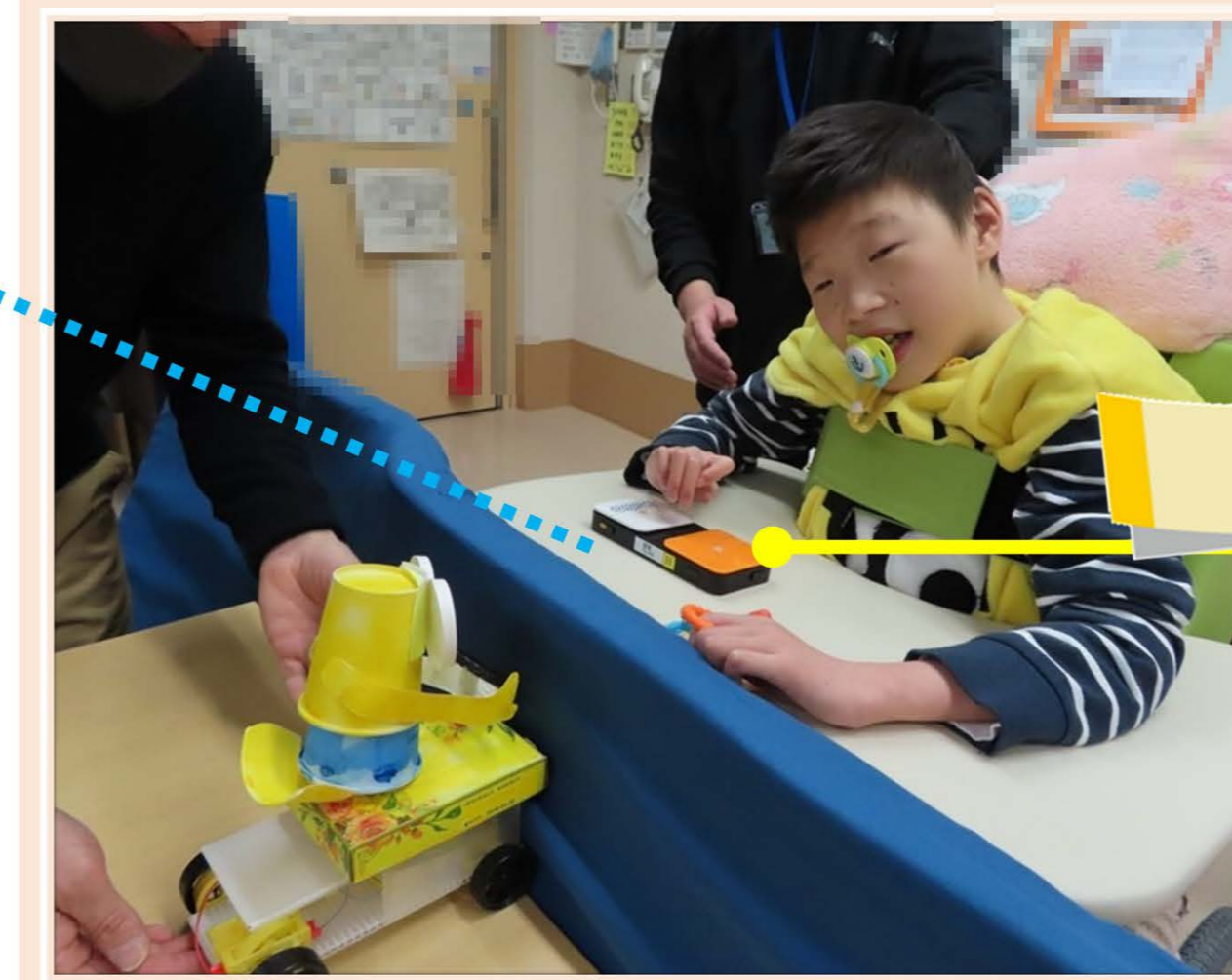
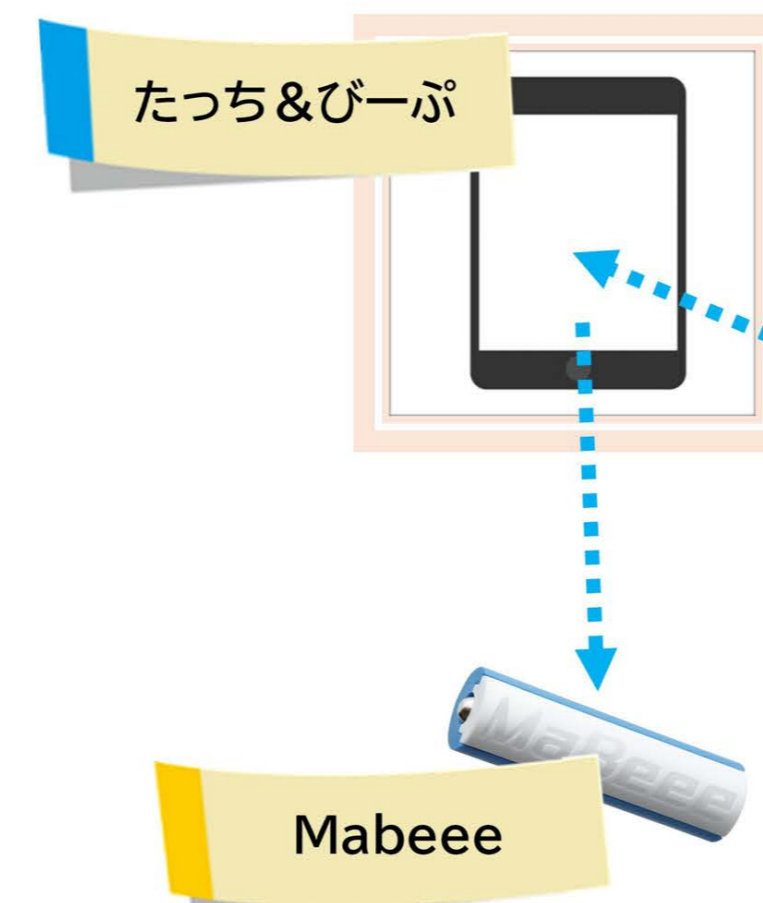
### 注意の移動を引き出す(手をトントン→なるこが動く)

先生が手をトントンしたら、なるこが動く仕組み。



### 注意の移動を引き出す(スイッチ→車の玩具)

スイッチを押したら、車の玩具が自分に向かって走ってくるという仕組み。



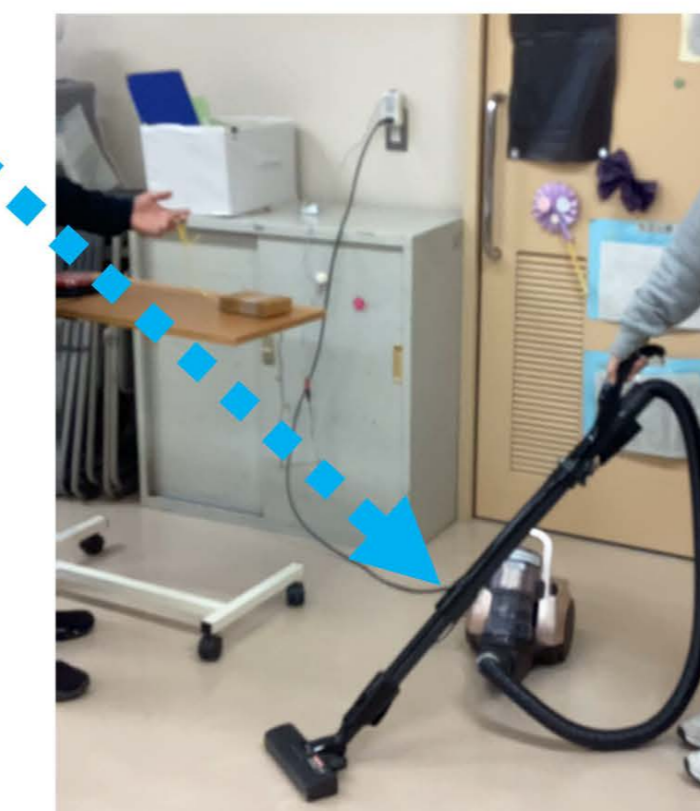
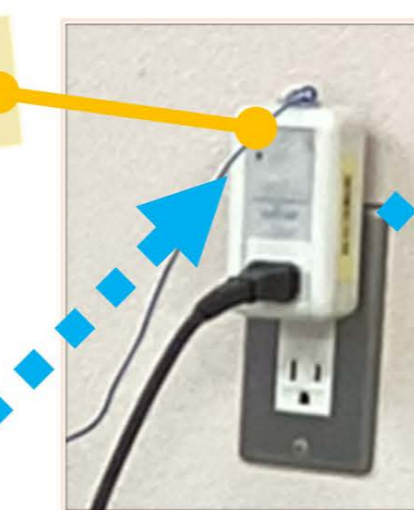
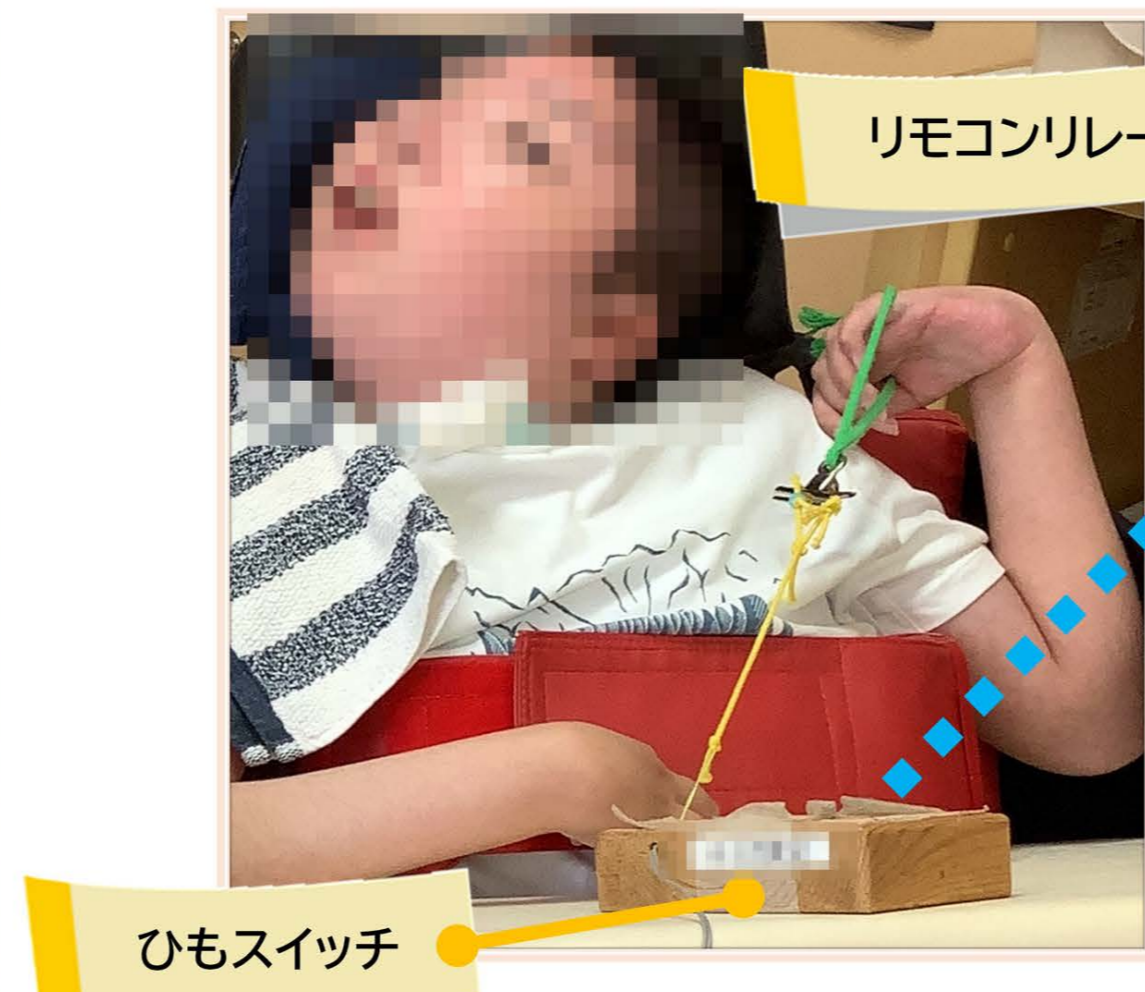
### 注意の移動を引き出す(サンタ→VOCA→サンタ)

大好きなサンタを題材にしたデジタル絵本を作成し、やりとりの活動に取り組んでいる事例



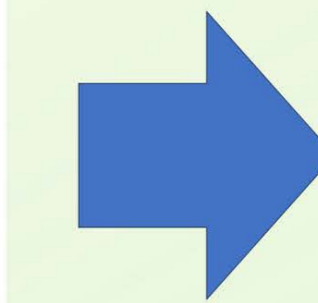
### 注意の移動を引き出す(スイッチ→掃除機)

スイッチを引っ張ったら、掃除機がオン。



### 注意の移動を引き出す(スイッチ→大音量→先生の掛け声)

7月 セタ「学校祭に行きたいな」  
11月 実現! 学校祭で音楽係を担当しました!



ドンドンドンドン♪  
レッツゴー  
ドーナチャース!

微細な動きで表現しながら活動する子の支援

因果関係理解を促す 注意の移動を引き出す

## 注意の移動を引き出す(手をトントン→なるこが動く)

先生が手をトントンしたら、なるこが動く仕組み。



吊るしたなるこに  
ひもをつけて持つ



近づいて  
手をトントン



すると  
なるこも動く

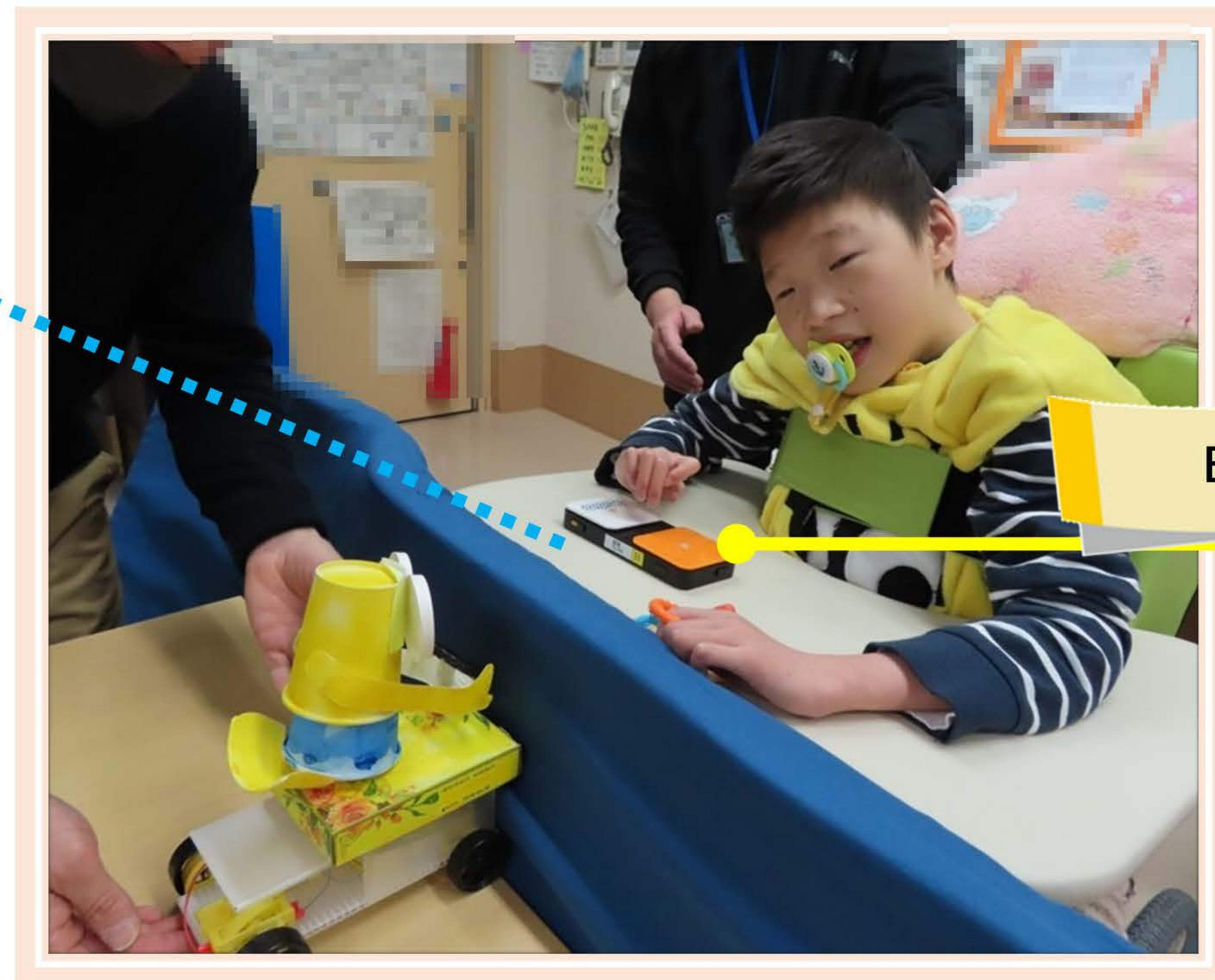
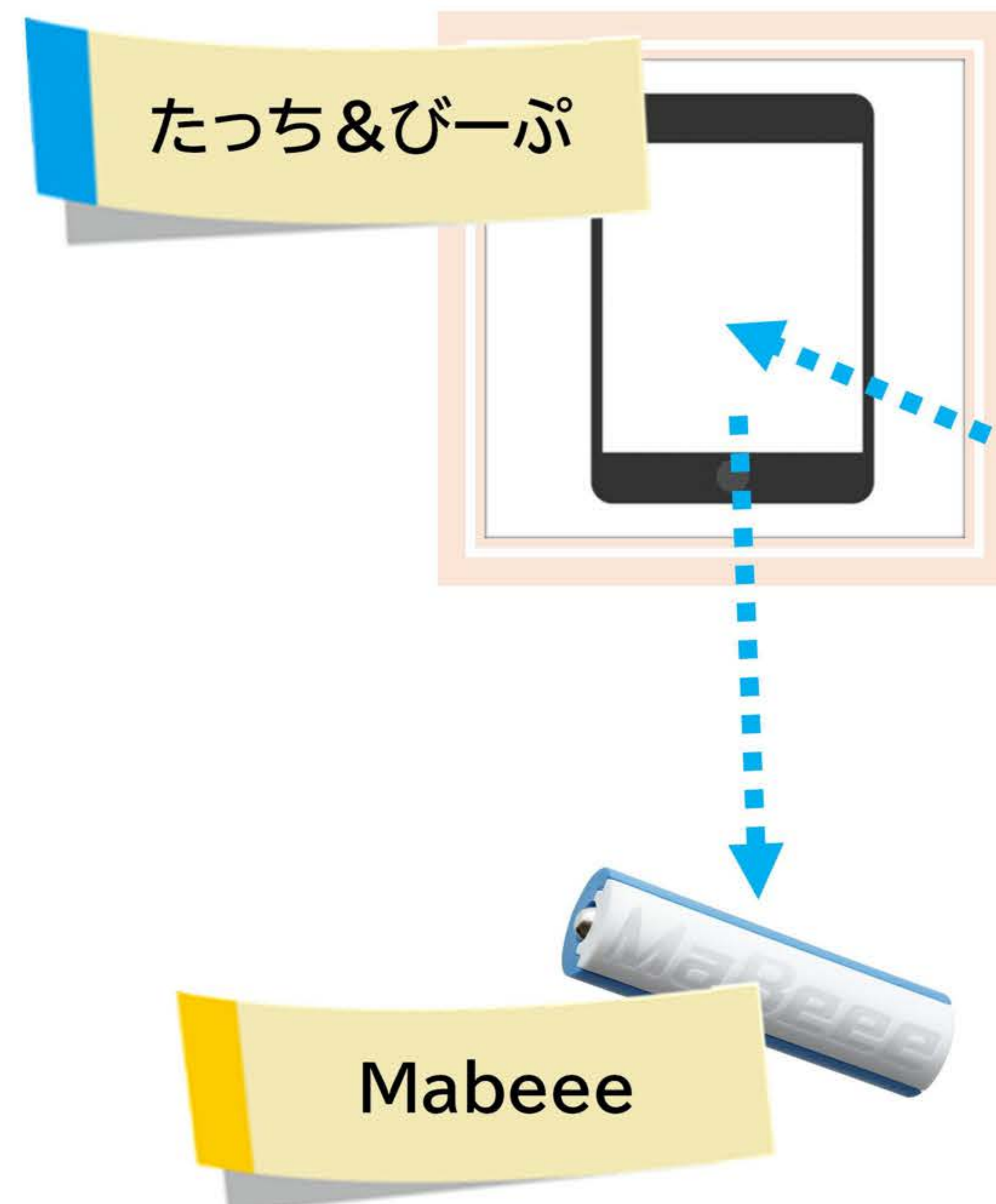
- コミュニケーション
- 最もシンプルな
- 読み取り
- 「定位反
- 「定位反
- 「定位反
- 「イメージ
- 「再認」の
- 「予測
- 環境を作

微細な動きで表現しながら活動する子の支援

因果関係理解を促す 注意の移動を引き出す

## 注意の移動を引き出す(スイッチ→車の玩具)

スイッチを押したら、車の玩具が自分に向かって走ってくるという仕組み。



- コミュニケーション
- 最もシンプルな
- 読み取り
- 「定位反
- 「定位反
- 「定位反
- 「イメージ
- 「再認」の
- 「予測
- 環境を作

微細な動きで表現しながら活動する子の支援

因果関係理解を促す 注意の移動を引き出す

## 注意の移動を引き出す(サンタ→VOCA→サンタ)

大好きなサンタを題材にしたデジタル絵本を作成し、やりとりの活動に取り組んでいる事例



PowerPoint

iMovie

- コミュニケーション
- 最もシンプルな
- 読み取り
- 「定位反
- 「定位反
- 「定位反
- 「イメージ
- 「再認」の
- 「予測
- 環境を作

微細な動きで表現しながら活動する子の支援

因果関係理解を促す 注意の移動を引き出す

## 注意の移動を引き出す(スイッチ→掃除機)

スイッチを引っ張ったら、掃除機がオン。



ひもスイッチ

リモコンリレー



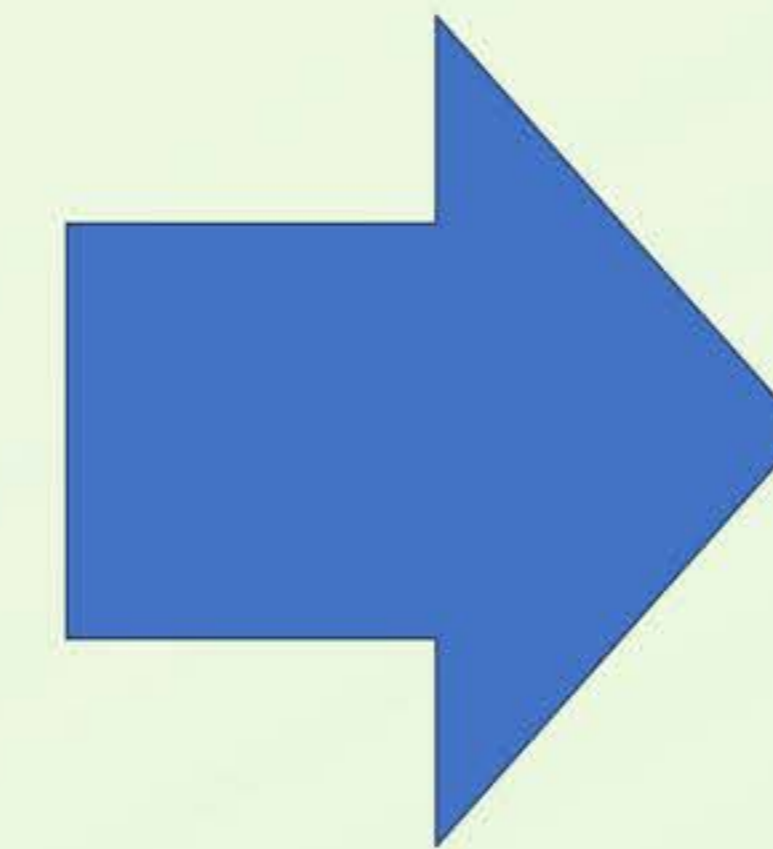
- コミュニケーション
- 最もシンプルな
- 読み取り
- 「定位反
- 「定位反
- 「定位反
- 「イメージ
- 「再認」の
- 「予測
- 環境を作

- コミュニケ
- 最もシン
- 読み取り
- 「定位反
- 「定位反
- 「定位反
- 「イメージ
- 「再認」の
- 「予測
- 環境を作

## 注意の移動を引き出す(スイッチ→大音量→先生の掛け声)

7月 七夕「学校祭に行きたいな」

11月 実現! 学校祭で音楽係を担当しました!



ドンドンドンドン♪  
レッツゴー  
ドーニャース!

- ジェリービーン  
スイッチ
- スイッチ  
インターフェース
- 大音量  
スピーカー

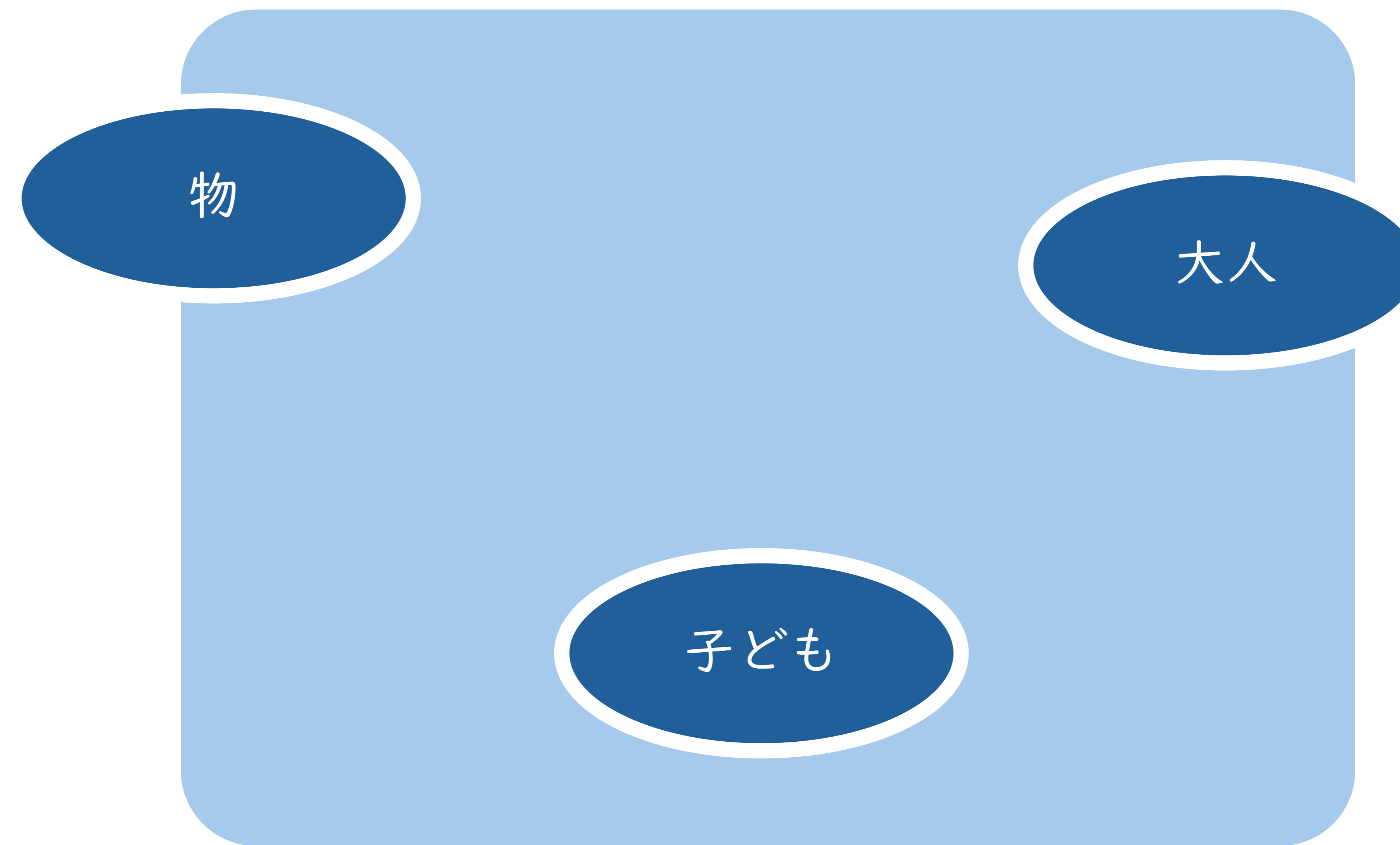
微細な動きで表現しながら  
学習する子の支援

# 1-10

学んできたことを活かし  
環境を作っていく

- コミュニケ
- 最もシン
- 読み取り
- 「定位反
- 「定位反
- 「定位反
- 「イメージ
- 「再認」の
- 「予測と確
- 環境

コミュニケーションしやすい環境  
外界の変化に気が付きやすい環境  
私たちが準備できれば子どもたちの外界への気づきは変わります



子どもの動きが  
小さいからこそ  
物の動きを分かりやすく  
人の動きを分かりやすく



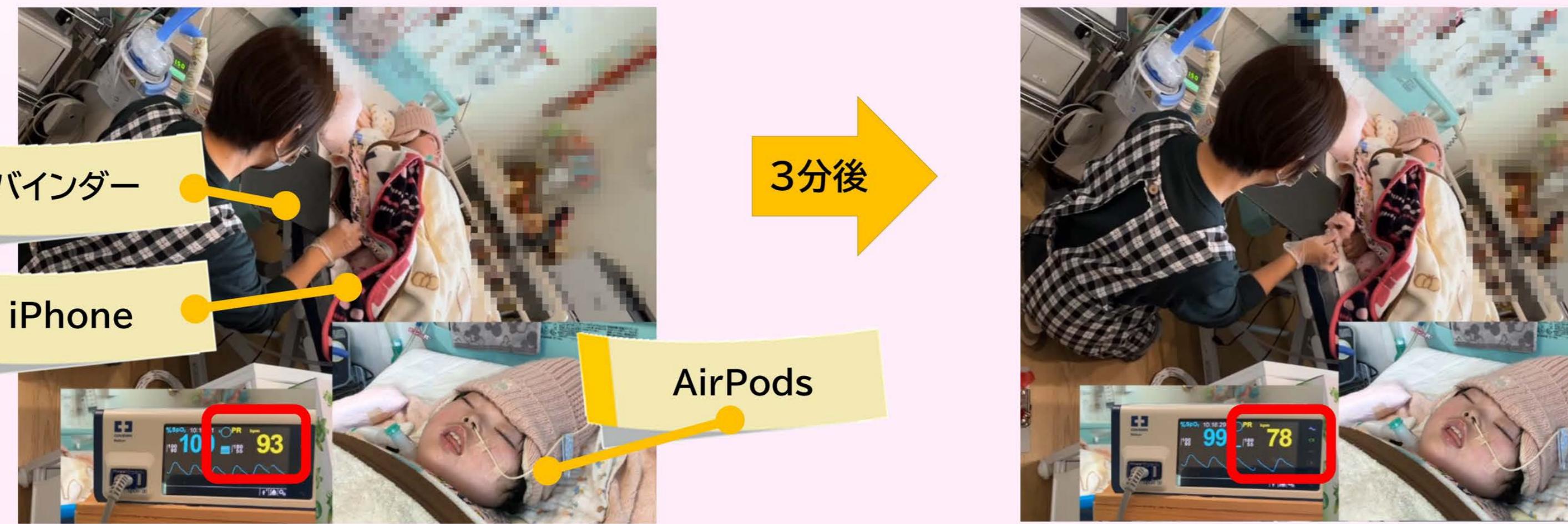
# 微細な動きで表現しながら活動する子の支援

# 学んだことを活かし環境を作っていく

- コミュニケ
- 最もシン
- 読み取り
- 「定位反
- 「定位反
- 「定位反
- 「イメージ
- 「再認」の
- 「予測と研
- 環境

## 素材との出会い方 をどのようにしたらいい？

“素材(綿、花紙、造花など)の音”を聞かせる(ライブリスニング機能で補助)  
→ 音を右手に近づける → 触ってみる



活動のはじめはちょっとどきどき?  
心拍は 83→93へ 加速

慣れてくると? 心拍は 93→78へ  
活動が変わるまで6分間キープ

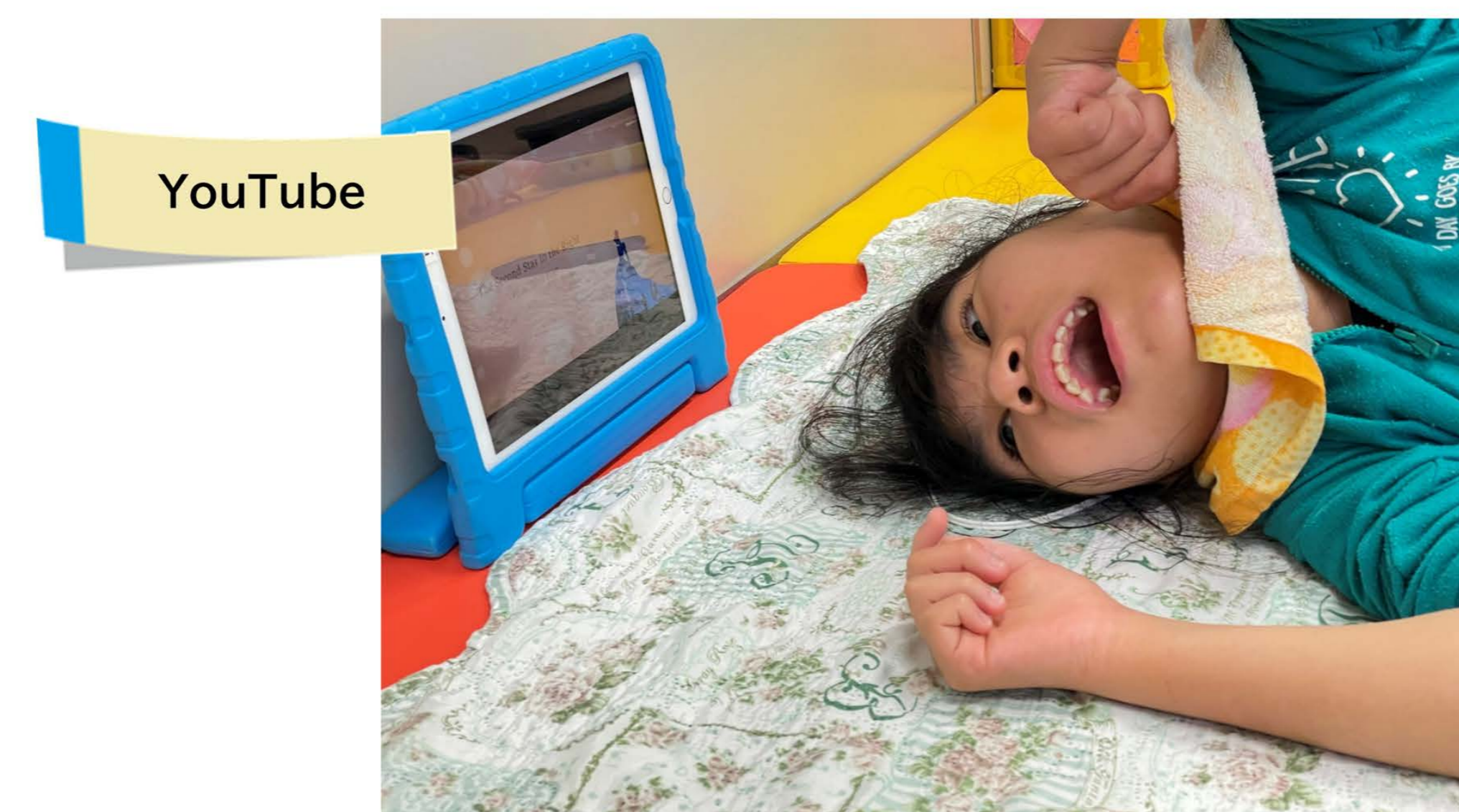
## 朝の歯磨きの環境作り

- ・ 定位置でまつ
- ・ 水道の音を聞く
- ・ 歯ブラシ・コップの音を聞く
- ・ 水道の近くに近づく
- ・ 歯ブラシがゆくり近づいてくる
- ・ 歯ブラシが口の周りにトントン
- ・ 歯を磨く
- ・ 片付けの水の音を聞く
- ・ 次の場所へ



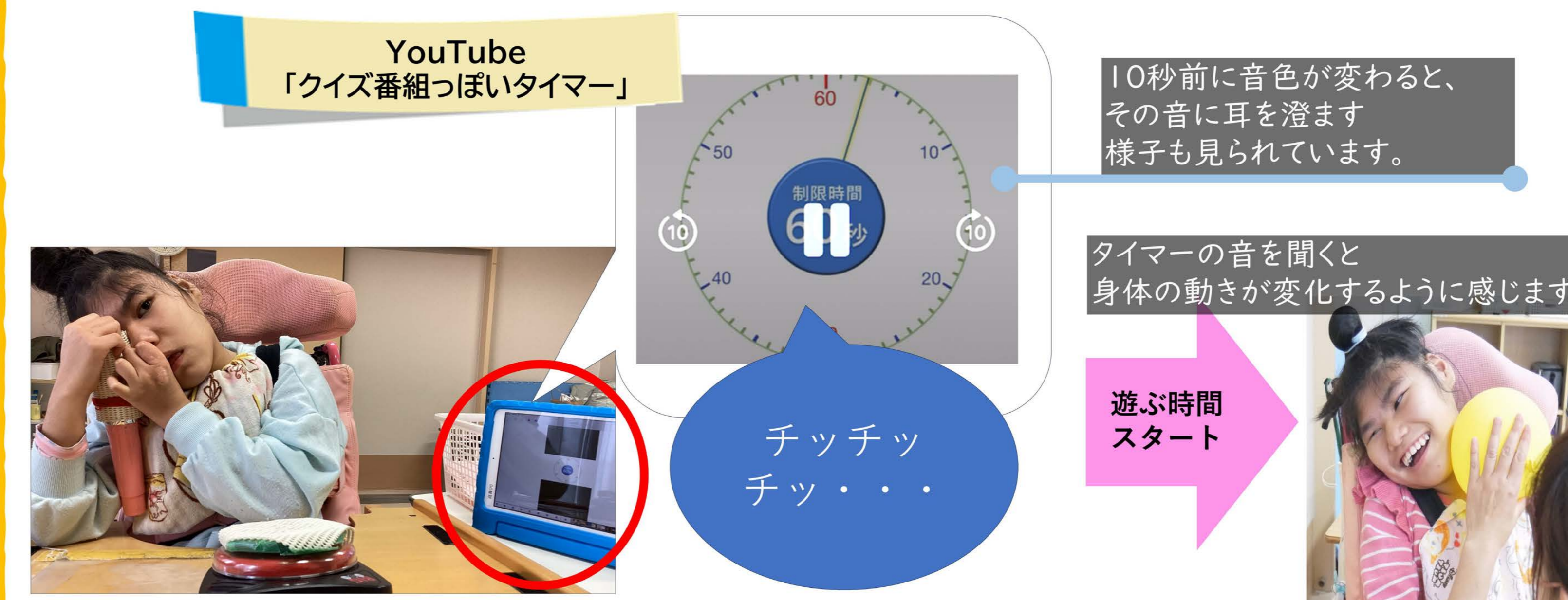
## 休み時間の過ごし方作り(休み時間の音楽→車いすから降りる)

休み時間には車いすから降りて横になり、iPadで音楽を聞いている事例。  
活動と音が一致していくように環境や活動を設計している。



## 遊びの時間の環境作り(音が鳴るタイマー→遊びの時間)

玩具で遊ぶ時間にタイマーを設置(YouTube「クイズ番組っぽいタイマー」)。  
タイマーの音が聞こえてくると身体の動きが変化するように支援者は感じている。



# 微細な動きで表現しながら活動する子の支援

## 学んだことを活かし環境を作っていく

- コミュニケ
- 最もシン
- 読み取り
- 「定位反
- 「定位反
- 「定位反
- 「イメージ
- 「再認」の
- 「予測と研
- 環境

### プライベートエリア(ツリーチャイムの音→教師がエリアに入る)

主に耳で環境を把握している生徒の、プライベートエリアに入るときにツリーチャイムを鳴らしてから、としている事例。

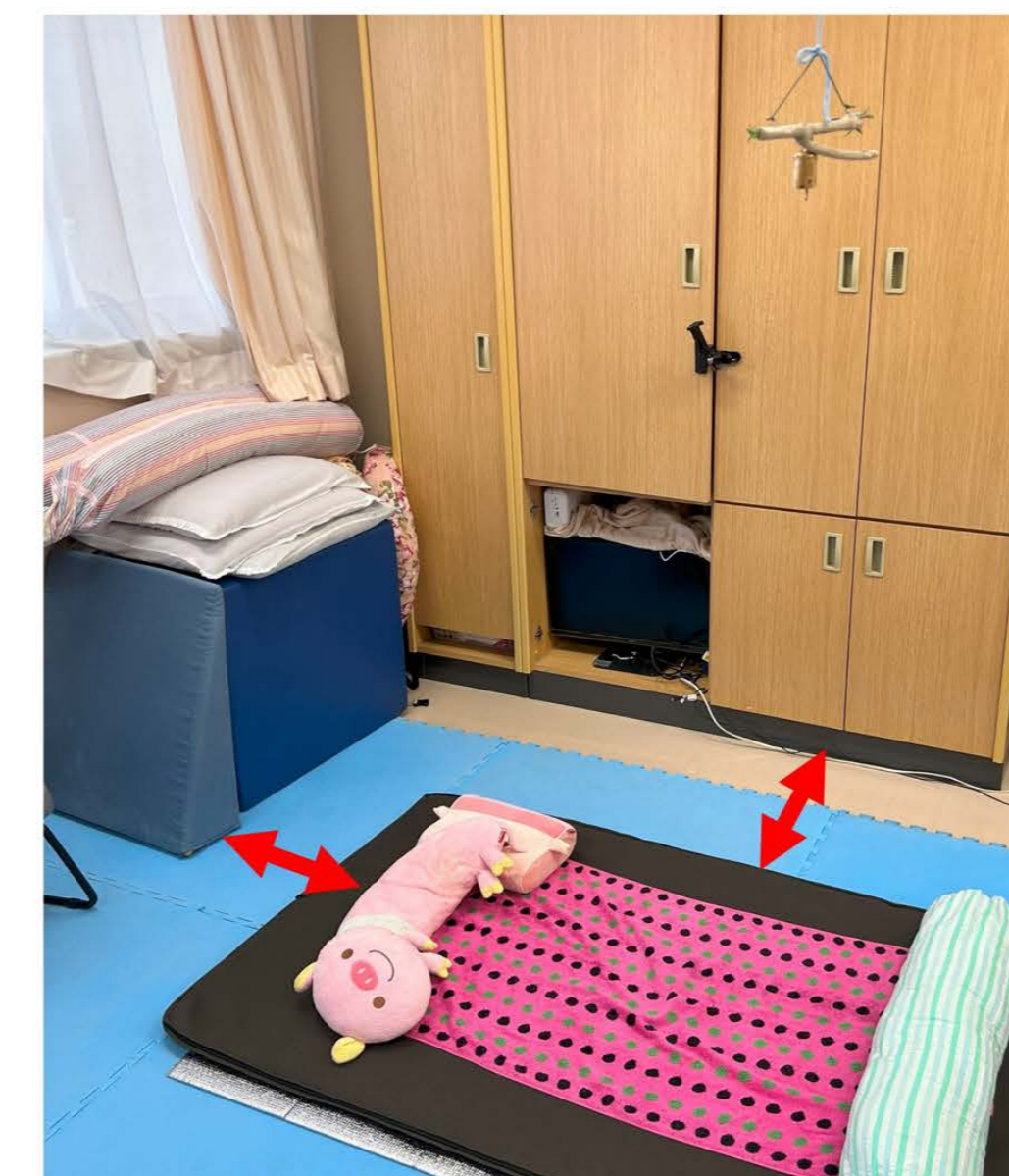


移動するとき  
身体に触れるとき  
トイレを交換するとき



### 予測しやすい環境作り(人の場所、物の場所の整理)

ロッカーの下段の扉を外し、モニターやスピーカー、個別の教材を入れている。布団の周りを支援者が移動できるようにスペースを設けている。



個別教材  
モニタ  
スピーカー

### Mくんの『遊び部屋』の変遷

冬

ふかふかの下に  
電気毛布

寝転んで触って!  
電子ドラム

手につけたままでもいいし外してもいい  
リストバンド&ゴム&鈴 の自作玩具



微細な動きで表現しながら活動する子の支援

学んだことを活かし環境を作っていく

## 素材との出会う方をどのようにしたらいい？

“素材（綿、花紙、造花など）の音”を聞かせる（ライブラリスニング機能で補助）  
→ 音を右手に近づける → 触ってみる

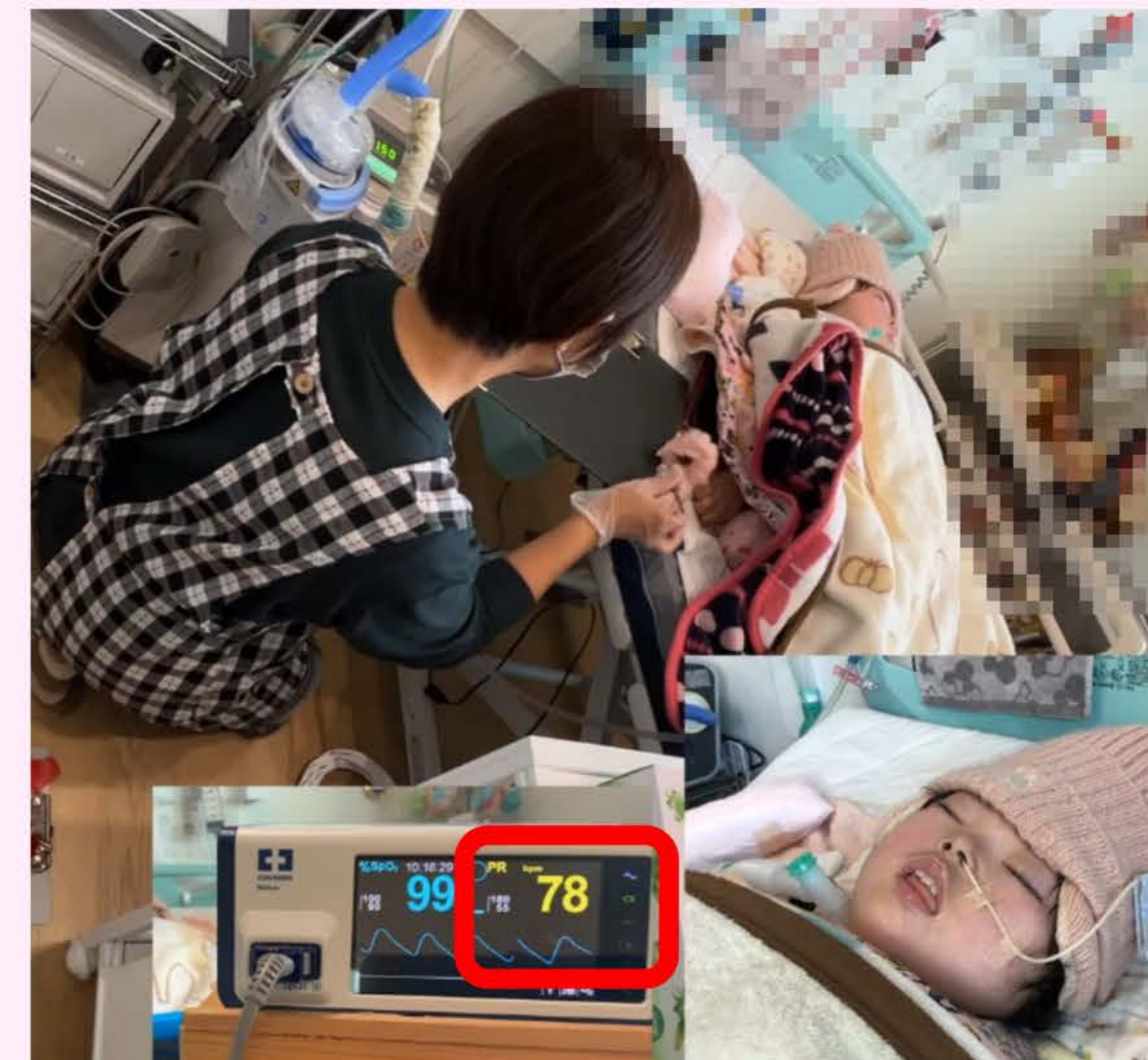


バインダー

iPhone

AirPods

3分後



活動のはじめはちょっとどきどき？  
心拍は 83→93へ 加速

慣れてくると？ 心拍は 93→78へ  
活動が変わるまで6分間キープ

- コミュニケーション
- 最もシンプルな
- 読み取り
- 「定位反
- 「定位反
- 「定位反
- 「イメージ
- 「再認」の
- 「予測と研
- 環境

## 朝の歯磨きの環境作り

- ・ 定位置でまつ
- ・ 水道の音を聞く
- ・ 歯ブラシ・コップの音を聞く
- ・ 水道の近くに近づく
- ・ 歯ブラシがゆくり近づいてくる
- ・ 歯ブラシが口の周りにトントン
- ・ 歯を磨く
- ・ 片付けの水の音を聞く
- ・ 次の場所へ



## 休み時間の過ごし方作り(休み時間の音楽→車いすから降りる)

休み時間には車いすから降りて横になり、iPadで音楽を聞いている事例。  
活動と音が一致していくように環境や活動を設計している。

YouTube

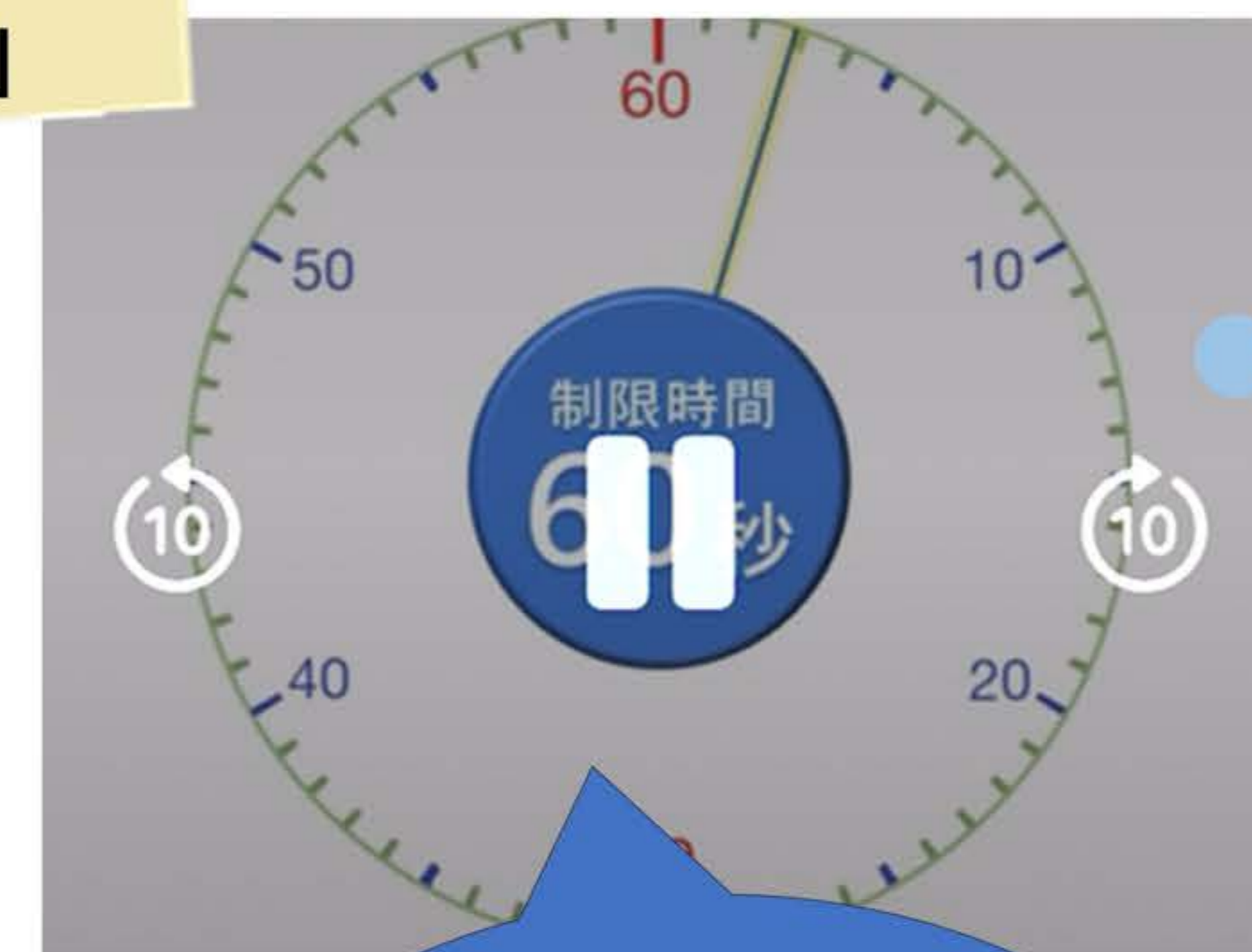


- コミュニケーション
- 最もシンプルな
- 読み取り
- 「定位反
- 「定位反
- 「定位反
- 「イメージ
- 「再認」の
- 「予測と研
- 環境

## 遊びの時間の環境作り(音が鳴るタイマー→遊びの時間)

玩具で遊ぶ時間にタイマーを設置(YouTube「クイズ番組っぽいタイマー」)。タイマーの音が聞こえてくると身体の動きが変化するように支援者は感じている。

YouTube  
「クイズ番組っぽいタイマー」



10秒前に音色が変わると、その音に耳を澄ます様子も見られています。

タイマーの音を聞くと身体の動きが変化するように感じます

遊ぶ時間  
スタート



チツチツ  
チツ・・・



- コミュニケーション
- 最もシンプルな
- 読み取り
- 「定位反
- 「定位反
- 「定位反
- 「イメージ
- 「再認」の
- 「予測と研
- 環境

## プライベートエリア(ツリーチャイムの音→教師がエリアに入る)

主に耳で環境を把握している生徒の、プライベートエリアに入るときにツリーチャイムを鳴らしてから、としている事例。



移動するとき  
身体に触れるとき  
トイレを交換するとき



- コミュニケ
- 最もシン
- 読み取り
- 「定位反
- 「定位反
- 「定位反
- 「イメージ
- 「再認」の
- 「予測と研
- 環境

- コミュニケ
- 最もシン
- 読み取り
- 「定位反
- 「定位反
- 「定位反
- 「イメージ
- 「再認」の
- 「予測と研
- 環境

## Mくんの『遊び部屋』の変遷

冬

ふかふかの下に  
電気毛布

寝転んで触って！  
電子ドラム

手につけたままでもいいし外してもいい  
リストバンド & ゴム & 鈴 の自作玩具





## 予測しやすい環境作り(人の場所、物の場所の整理)

ロッカーの下段の扉を外し、モニターやスピーカー、個別の教材を入れている。布団の周りを支援者が移動できるようにスペースを設けている。



個別教材

モニタ

スピーカー

- コミュニケ
- 最もシン
- 読み取り
- 「定位反
- 「定位反
- 「定位反
- 「イメージ
- 「再認」の
- 「予測と研
- 環境

物に手を伸ばして  
学習する子の支援

物に手を伸ばして  
学習する子の支援

## 2-1

- 「再認の学習」
- 「注意の持続」
- 「目的→行動」
- 「直接行動」
- 「間接行動」
- 「選択行動」
- 「写真カード」
- 「シンボル」
- 「スキャン」

因果関係理解を促す

### ① “再認”の学習

再認  
の学習

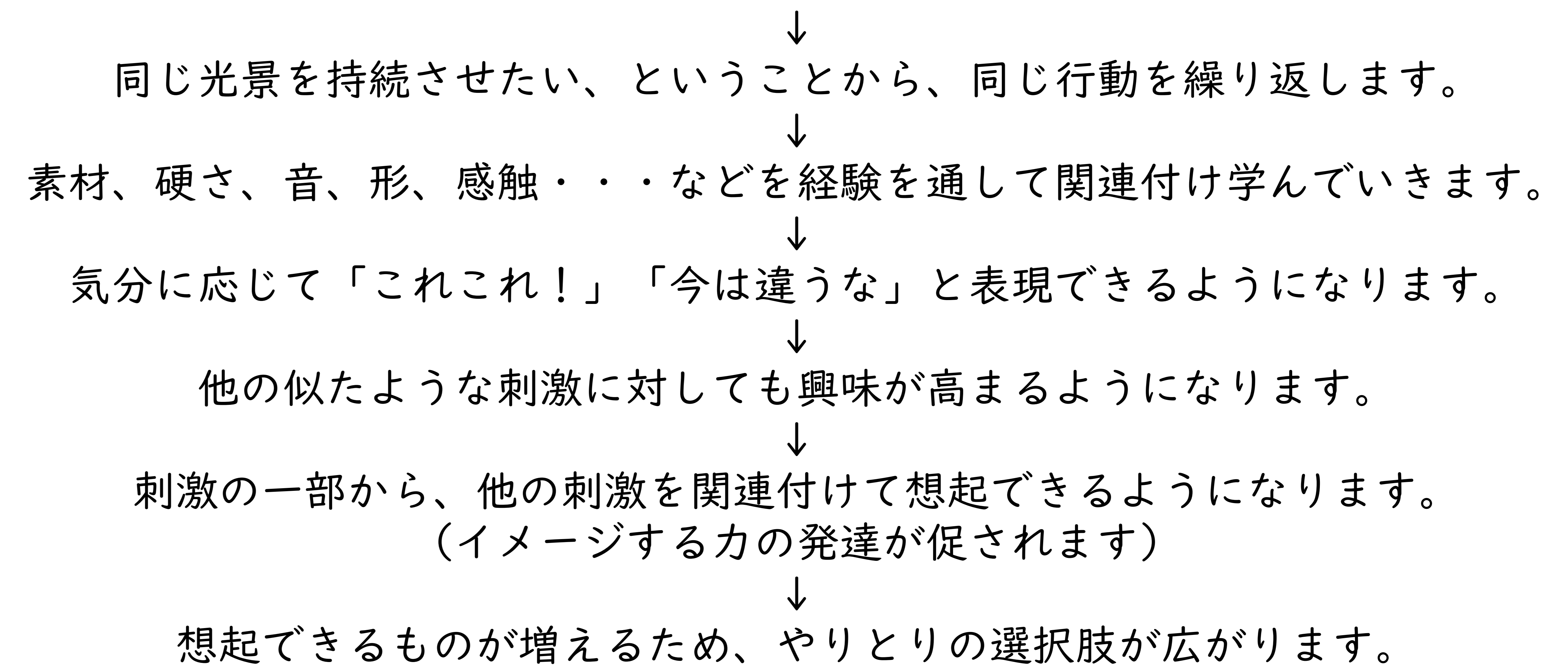
イメージ  
する力

予測  
と確認

“再認の学習” = たまたま出会った興味ある刺激を  
持続させたいと思う子どもの気持ちのこと

再認の学習

きっかけは、“たまたまの刺激との出会い”



イメージする力の発達

“もの”の様々な側面を関連付ける力のこと

“もの”の一側面の情報から想起できる  
“素材、硬さ、重さ、音、形、色、感触、匂い、噛み応え…”  
触って分かる／音を聞いて分かる／見て分かる…ようになっていくということ

## 物に手を伸ばして学習する子の支援

### 因果関係理解を促す ① 再認の学習

- 「再認
- 「注意の移
- 「目的→手
- 「直接行重
- 「間接行重
- 「選択行重
- 「写真カー
- 「シンボル
- 「スキャン

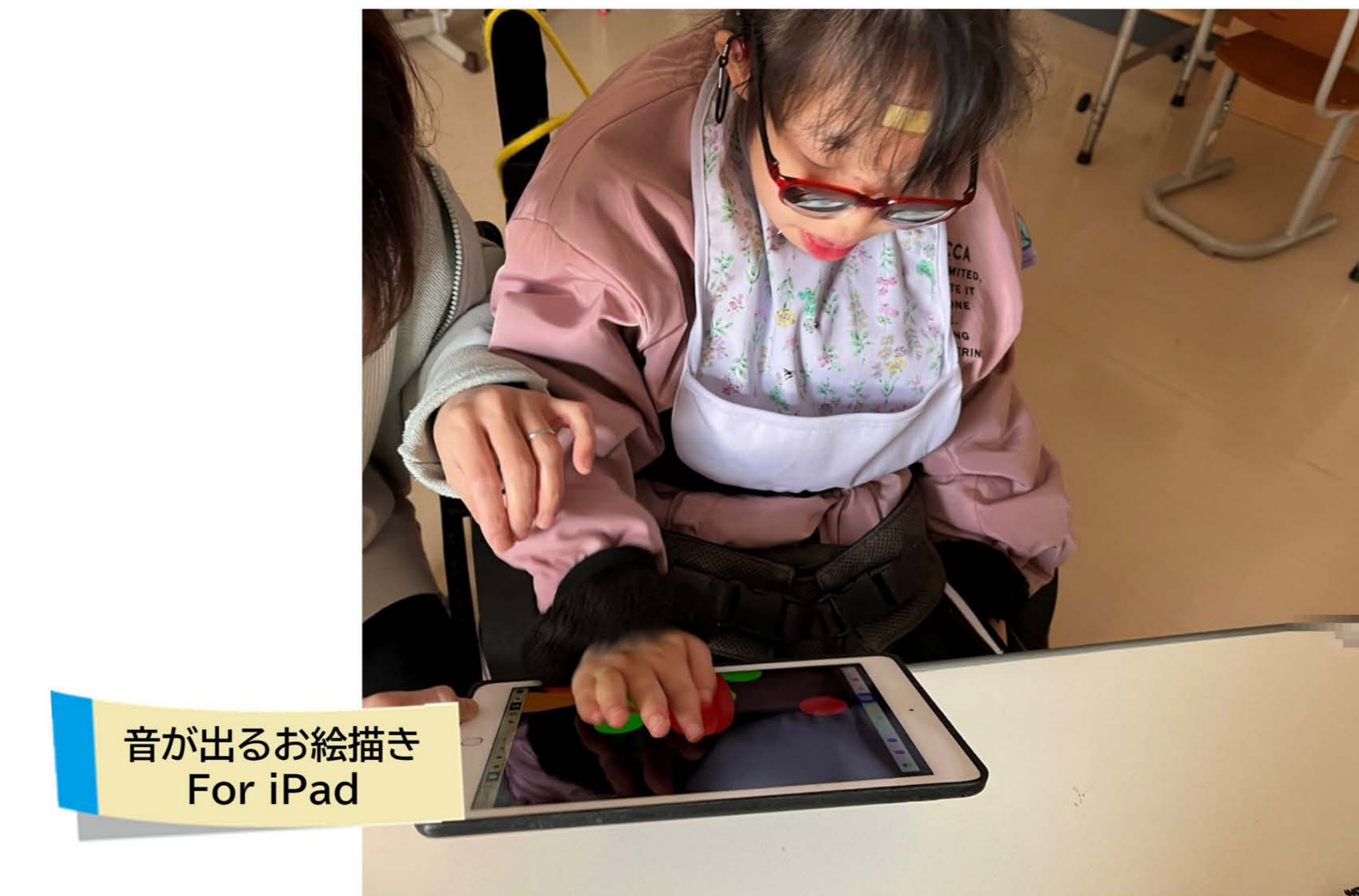
#### 手の動きを引き出す(聴覚)

VOCA自体の音(カチャカチャする音、そこに置く音)や教師の「トントン」の音を聞いて、手の動きが引き出されるよう支援している事例



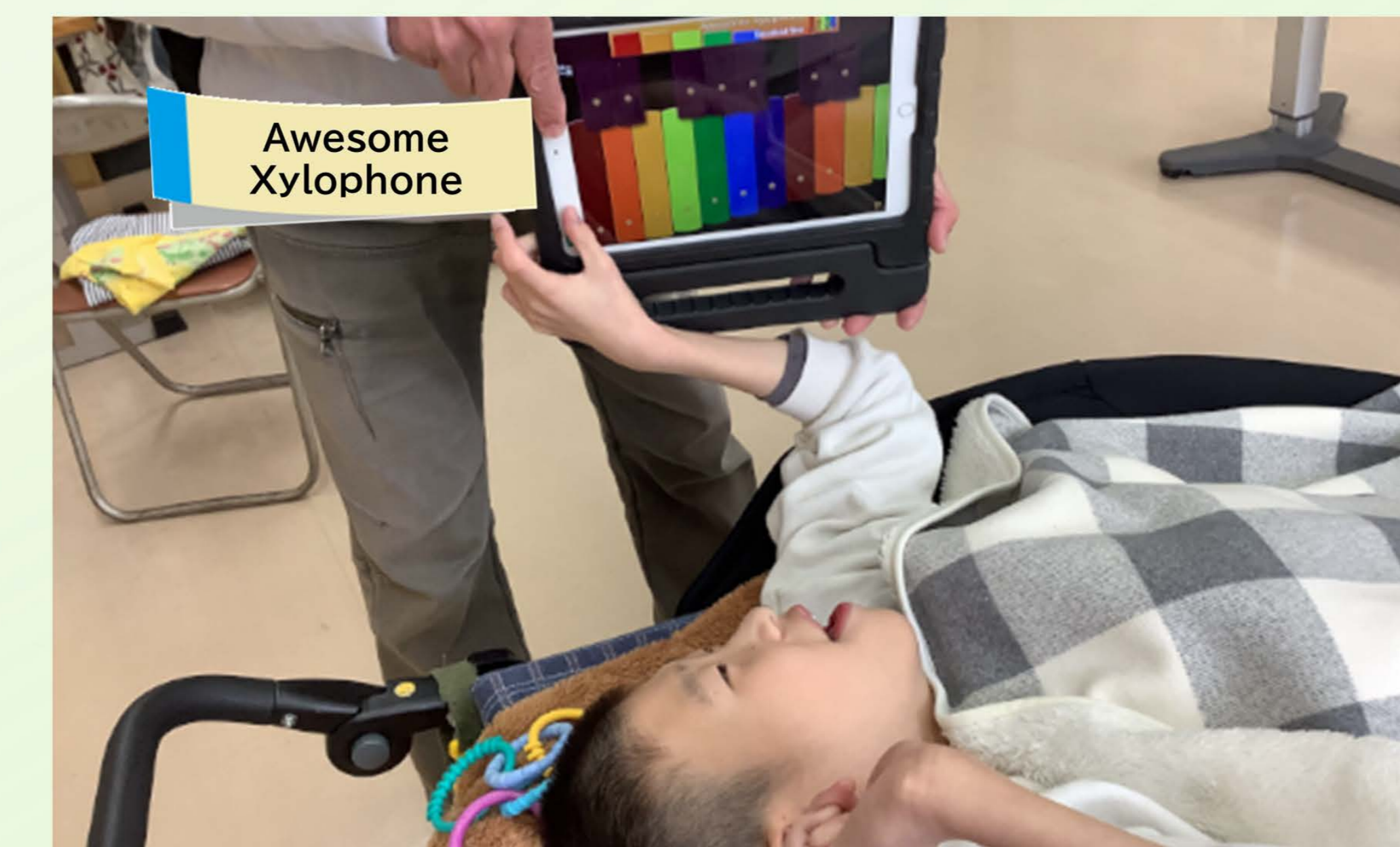
#### 手の動きを引き出す(聴覚のフィードバック)

ランダムに聴覚のフィードバックが生じるアプリを選び、iPadに触ったら音の変化があるという活動を体験している事例



#### 手の動きを引き出す(視覚/聴覚のフィードバック)

色のついた鍵盤を押すと、音が出ることに気づき、積極的に押して楽しむようになりました。



触るたびにちょっと違う音の感じになることがポイントかも

# 物に手を伸ばして学習する子の支援

## 因果関係理解を促す ① 再認の学習

- 「再認
- 「注意の利
- 「目的→手
- 「直接行重
- 「間接行重
- 「選択行重
- 「写真カー
- 「シンボル
- 「スキャン

### 手の動きを引き出す(視覚)

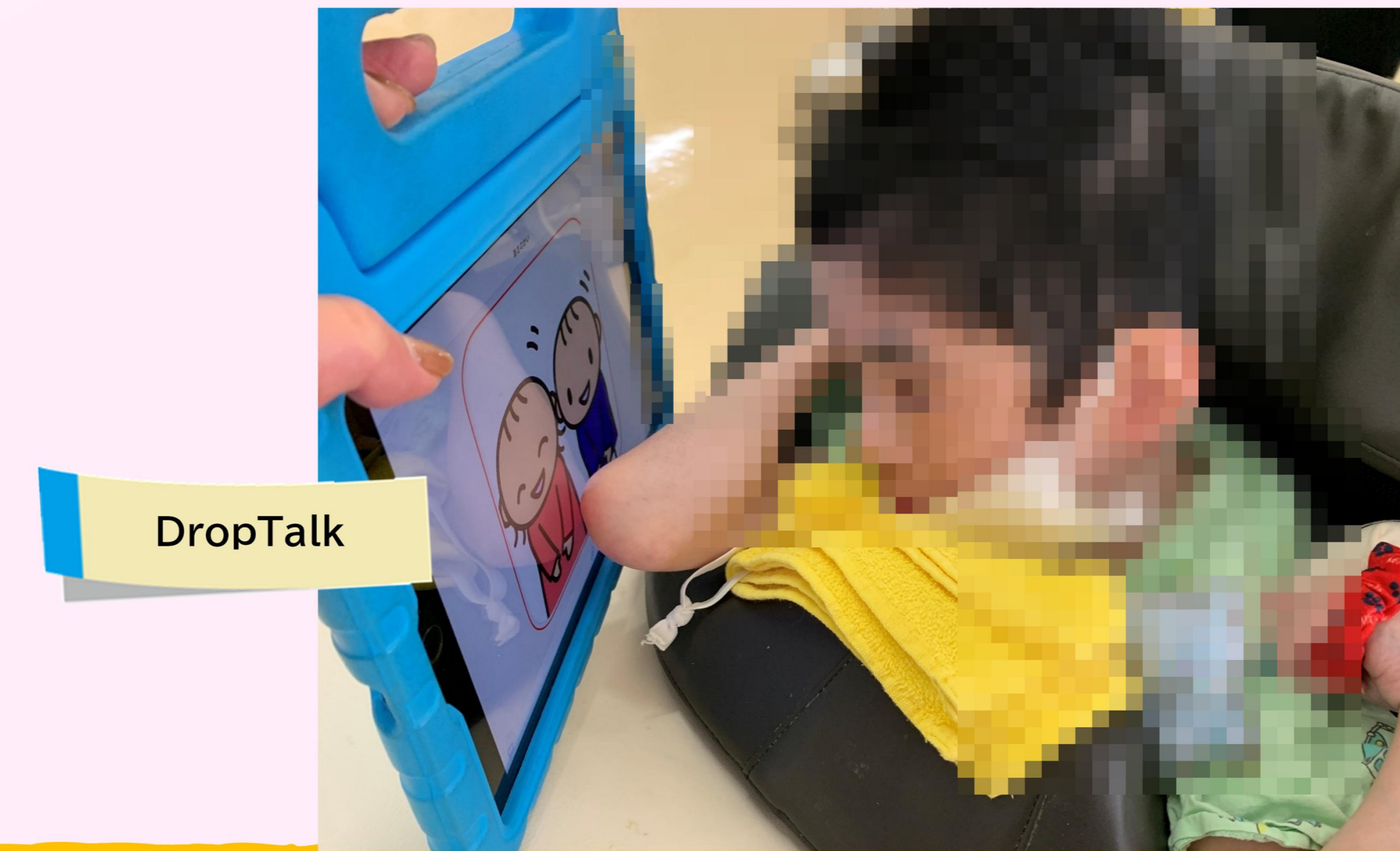
VOCAを見たら手を伸ばす、という行動を引き出すことを組み込んで挨拶の号令係をしている事例



気をつけ、礼

### 肘の動きを引き出す(視覚/聴覚のフィードバック)

iPadの画面を触ったら聴覚や視覚のフィードバックがあるアプリを選び、体の動かしやすい肘を使ってあいさつをしている事例



### 手の動きを引き出す(視覚/聴覚のフィードバック)

スイッチの上に黄色いサテン生地のを置いておくと、手の動きを引き出せます。朝の会の他にも、いろいろな活動場面で活用しています。



### 手の動きを引き出す(視覚/聴覚のフィードバック)

iPadの画面を触ったら視覚や聴覚のフィードバックがあるアプリを選び手の動きを引き出しつつ、その結果を年賀状の画像にした事例



- 「再認
- 「注意の移
- 「目的→手
- 「直接行重
- 「間接行重
- 「選択行重
- 「写真カー
- 「シンボル
- 「スキャン

## 手の動きを引き出す(聴覚)

VOCA自体の音(カチャカチャする音、そこに置く音)や教師の「トントン」の音を聞いて、手の動きが引き出されるよう支援している事例

Step by Step



- 「再認
- 「注意の利
- 「目的→手
- 「直接行重
- 「間接行重
- 「選択行重
- 「写真カー
- 「シンボル
- 「スキャン

## 手の動きを引き出す(聴覚のフィードバック)

ランダムに聴覚のフィードバックが生じるアプリを選び、iPadに触ったら音の変化があるという活動を体験している事例

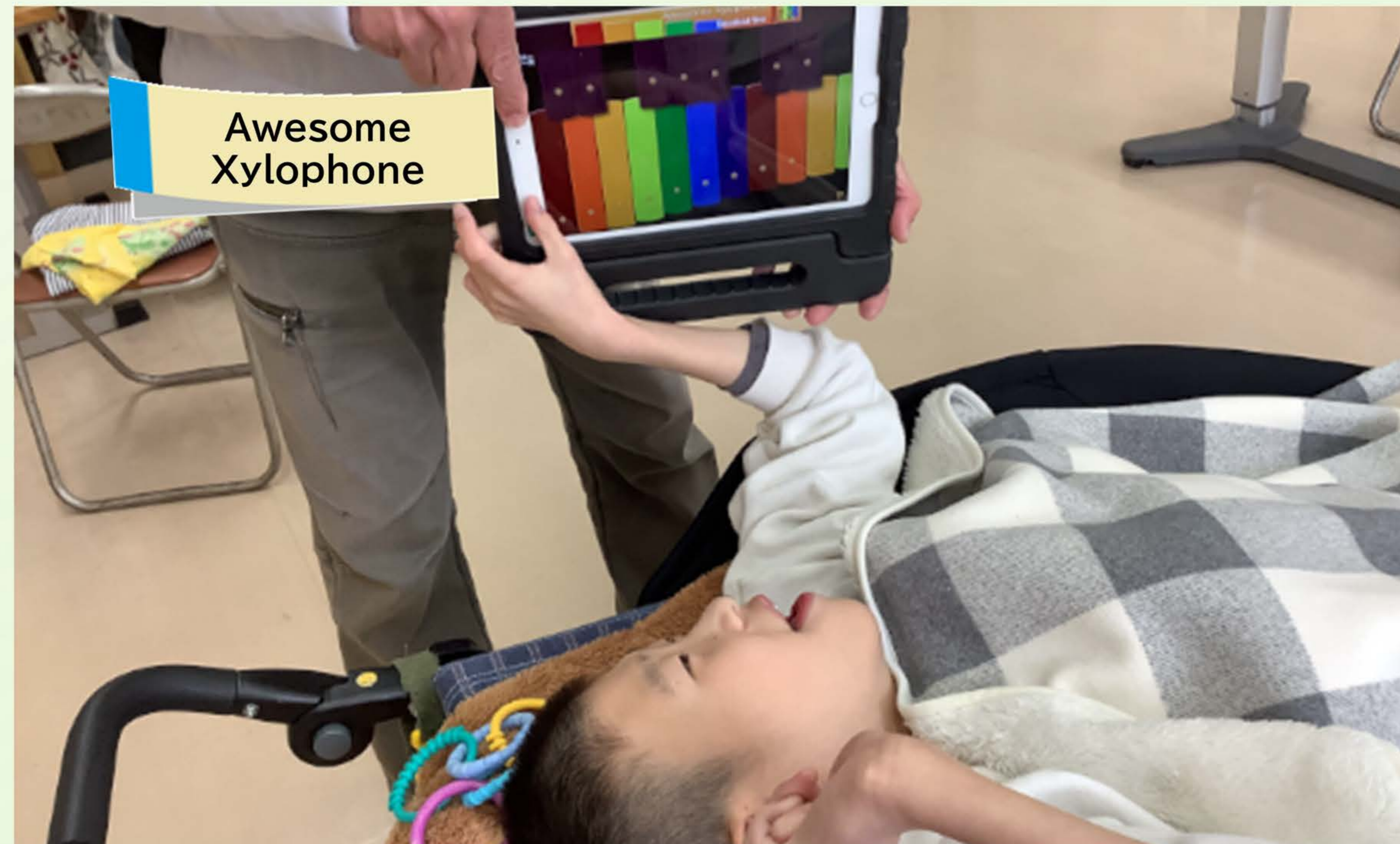


音が出るお絵描き  
For iPad

- 「再認
- 「注意の利
- 「目的→手
- 「直接行重
- 「間接行重
- 「選択行重
- 「写真カー
- 「シンボル
- 「スキャン

## 手の動きを引き出す(視覚/聴覚のフィードバック)

色のついた鍵盤を押すと、音が出ることに気づき、積極的に押して楽しむようになりました。



触るたびにちょっと違う音の感じになることがポイントかも



- 「再認
- 「注意の利
- 「目的→手
- 「直接行重
- 「間接行重
- 「選択行重
- 「写真カー
- 「シンボル
- 「スキャン

## 手の動きを引き出す(視覚)

VOCAを見たら手を伸ばす、という行動を引き出すことを組み込んで  
挨拶の号令係をしている事例



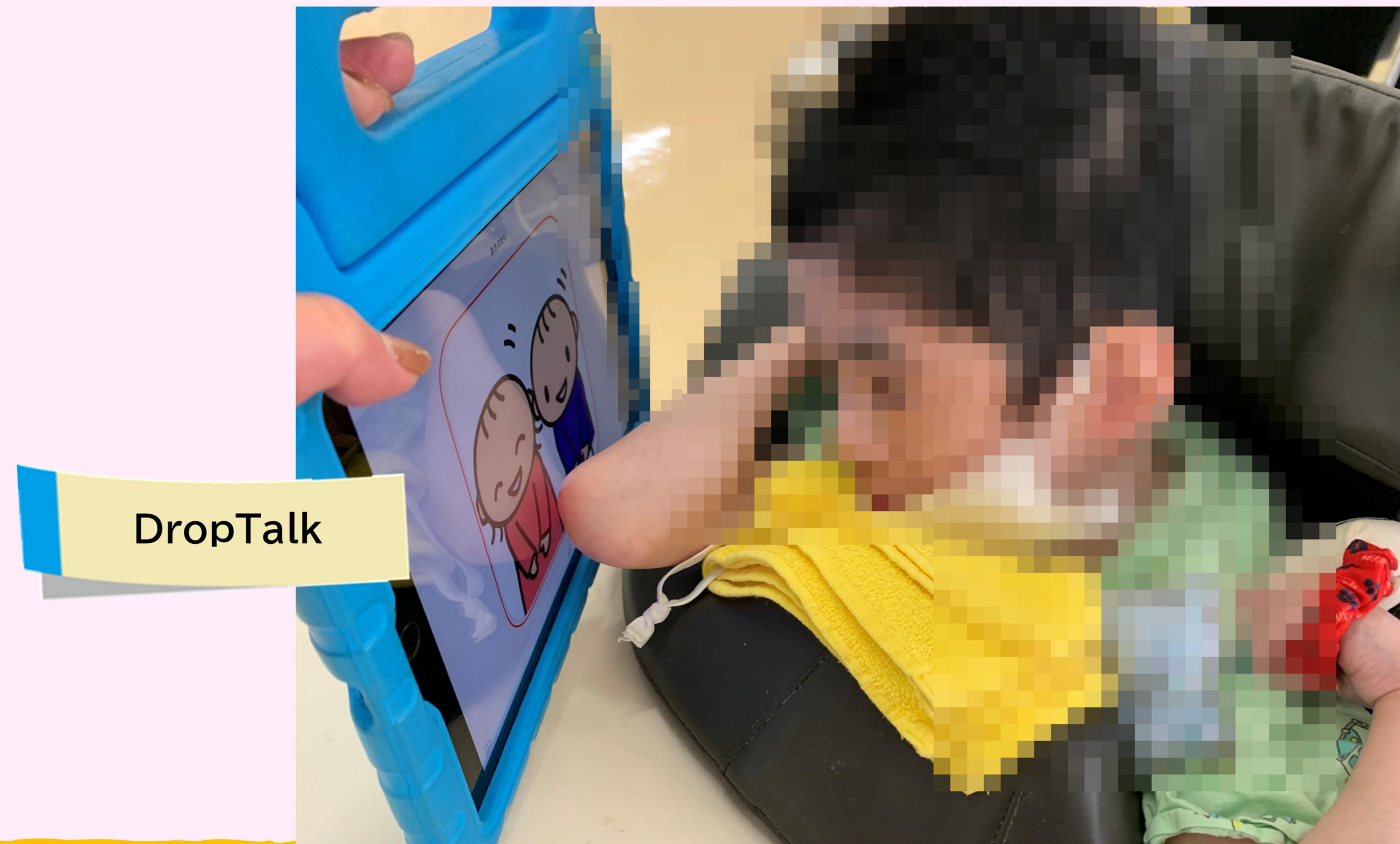
Step by Step

気をつけ、礼

- 「再認
- 「注意の移
- 「目的→手
- 「直接行重
- 「間接行重
- 「選択行重
- 「写真カー
- 「シンボル
- 「スキャン

## 肘の動きを引き出す(視覚／聴覚のフィードバック)

iPadの画面を触ったら聴覚や視覚のフィードバックがあるアプリを選び、体の動かしやすい肘を使ってあいさつをしている事例



- 「再認
- 「注意の利
- 「目的→手
- 「直接行重
- 「間接行重
- 「選択行重
- 「写真カー
- 「シンボル
- 「スキャン

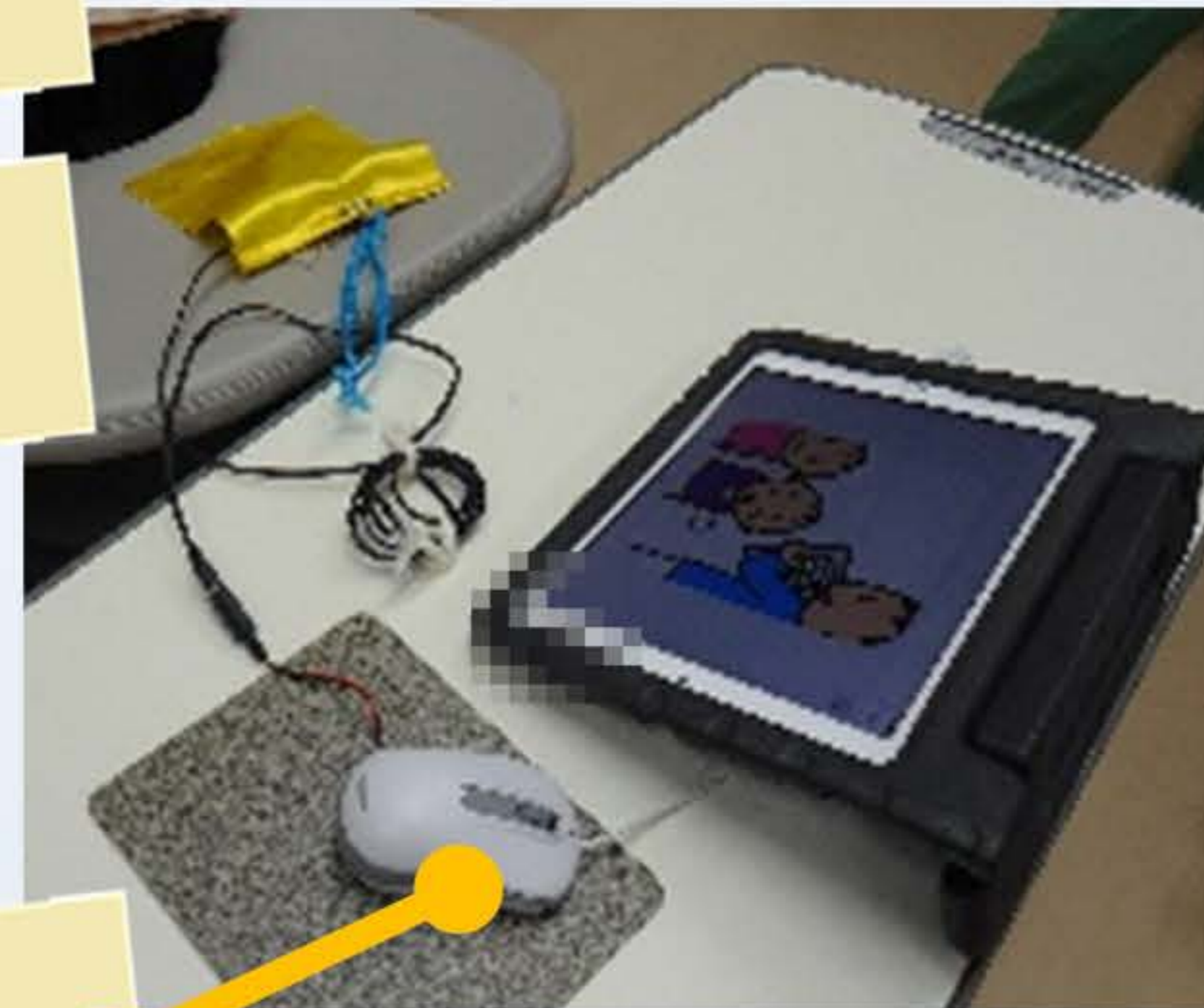
## 手の動きを引き出す(視覚/聴覚のフィードバック)

スイッチの上に黄色いサテン生地を置いておくと、手の動きを引き出せます。朝の会の他にも、いろいろな活動場面で活用しています。

黄色い布

ジェリービーン  
スイッチ

改造マウス

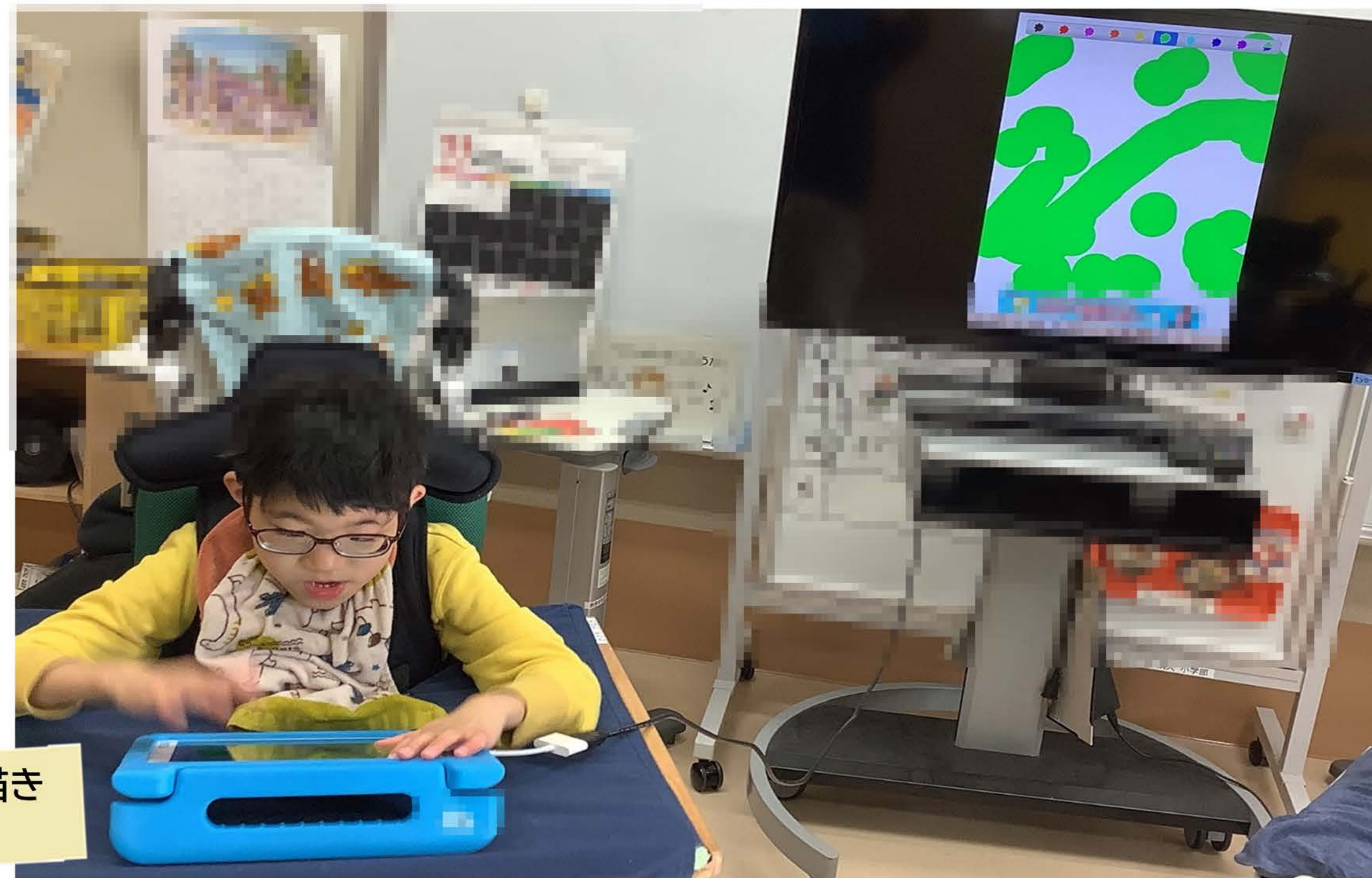


黄色い布を引く動きによってボタンを押す

- 「再認
- 「注意の利
- 「目的→手
- 「直接行重
- 「間接行重
- 「選択行重
- 「写真カー
- 「シンボル
- 「スキャン

## 手の動きを引き出す(視覚／聴覚のフィードバック)

iPadの画面を触ったら視覚や聴覚のフィードバックがあるアプリを選び  
手の動きを引き出しつつ、その結果を年賀状の画像にした事例



音が出るお絵描き  
For iPad

物に手を伸ばして  
学習する子の支援

## 2-2

因果関係理解を促す

### ② “注意の移動”

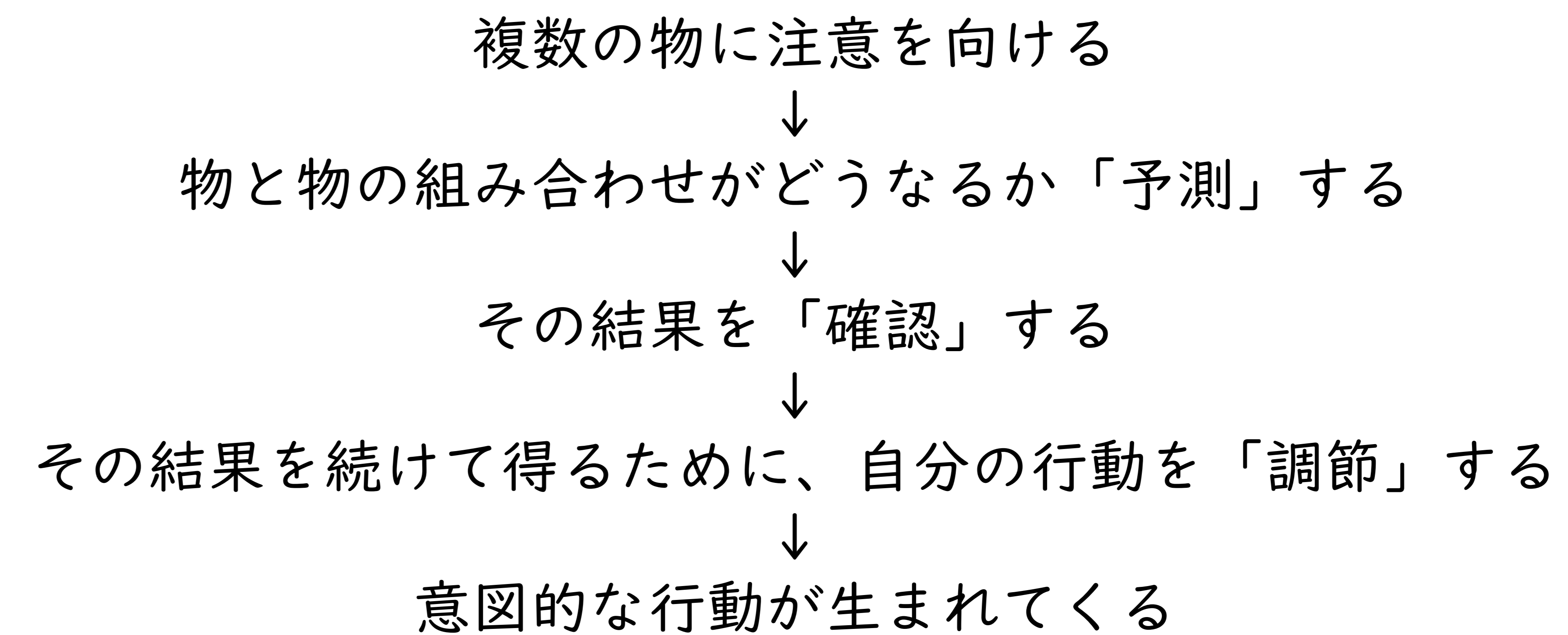
- 「再認」の
- 「注意
- 「目的→
- 「直接行
- 「間接行
- 「選択行
- 「写真カ
- 「シンボル
- 「スキャン

予測  
と確認

“注意の移動” = 行動の後のもう一つの結果に注意を移すこと  
このことを通して“調節”の学習が進みます

#### 調節の学習

目標達成のための行動の変化のこと



#### 対象の永続性

“もの”が見えなくてもそこにある、が分かること

“もの”を布で隠しても、そこにあることは分かる  
ということを獲得するのはこの時期です

# 物に手を伸ばして学習する子の支援

## 因果関係理解を促す ② 注意の移動

●「再認」の

●「注意

●「目的→手

●「直接行重

●「間接行重

●「選択行重

●「写真カー

●「シンボル

●「スキャン

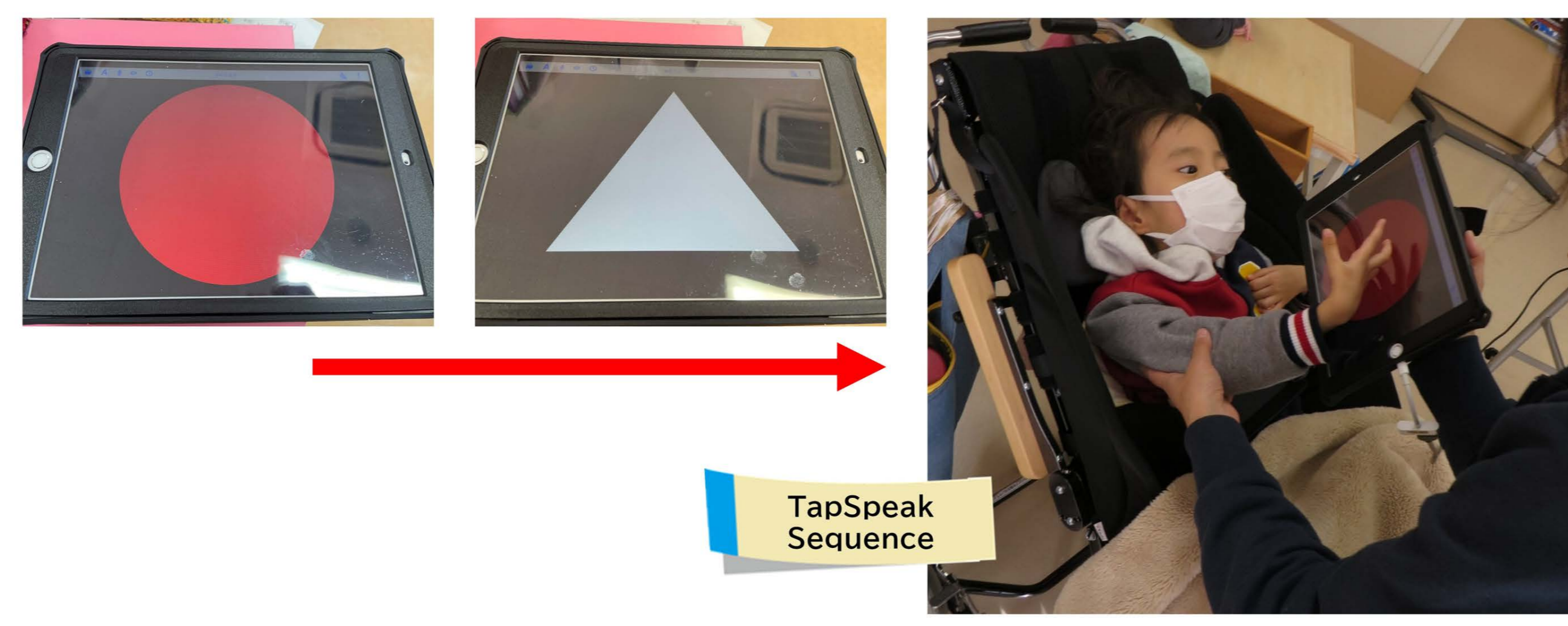
### 注意の移動を促す(スイッチ→全身への刺激)

棒スイッチには、車いすを前に引っ張る「けん引装置」がついてあり、棒スイッチを握って傾けると車いすが前に進み振動や風も感じられる仕組み。



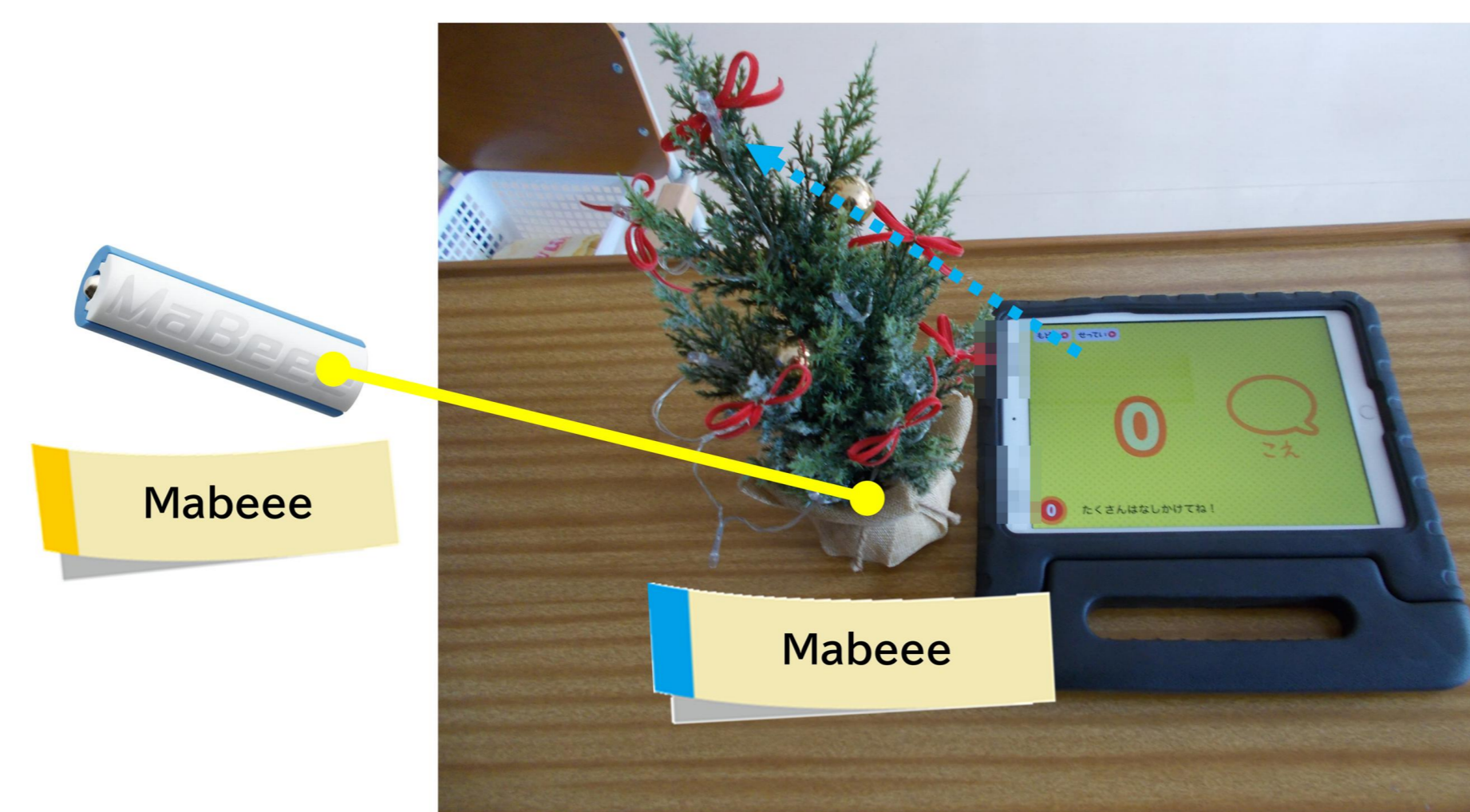
### 注意の移動を促す(画面→号令)

画面に触れると画像が変化し録音された音が再生されるアプリを使い手の動きやiPadの変化を見ながら教師と一緒に号令係をしている事例。



### 注意の移動を促す(声→イルミネーション)

マビーという製品と専用のアプリケーションを使うことで、電池式のおもちゃをiPadで操作できるようになる。声を出したら光が灯くという仕組み。



### 注意の移動を促す(スイッチ→音)

棒スイッチにきらきら光るモールをつけることで視覚的に把握しやすいようにし、「手を動かす→スイッチに触る→音が出る」の環境を作った事例



# 物に手を伸ばして学習する子の支援

## 因果関係理解を促す ② 注意の移動

- 「再認」の
- 「注意
- 「目的→手
- 「直接行重
- 「間接行重
- 「選択行重
- 「写真カー
- 「シンボル
- 「スキャン

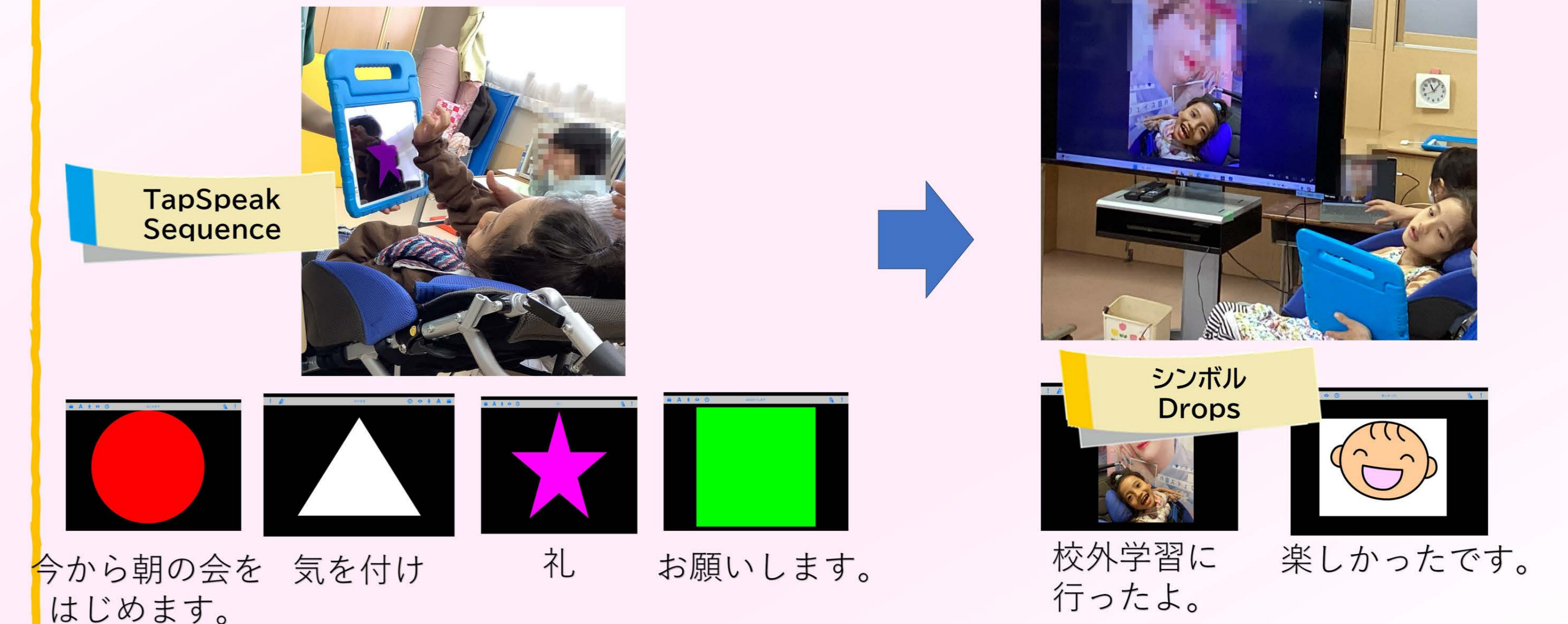
**注意の移動を引き出す（スイッチ→ボタンが筆を引っ張る教材）**  
 ローラーと玩具を組み合わせてスイッチで玩具を動かしている事例



**注意の移動を引き出す（スイッチ→ミキサー）**  
 スイッチを押したら、ミキサーの電源が入る...だけでも奥深い子どもの反応



**注意の移動を引き出す（iPad→画面の変化→音）**  
 画面に触れると画像が変化し録音されている音が再生されるアプリを使って、号令をかけたり発表をしたりしている事例



**注意の移動を促す（スイッチ→画面→具体物）**  
 パワーポイントのアプリを使って、時間割の発表をしている。時間割を示す具体物が登場したりテーマソングが流れたりするシナリオになっている。



**注意の移動を促す（スイッチ→噴霧器→水）**  
 電池で動く噴霧器（水やり器）にBDアダプタという製品をつなぎスイッチで操作できるようにすることで、栽培活動に参加している事例。



- 「再認」の
- 「注意
- 「目的→手
- 「直接行重
- 「間接行重
- 「選択行重
- 「写真カー
- 「シンボル
- 「スキャン

## 注意の移動を促す(スイッチ→全身への刺激)

棒スイッチには、車いすを前に引っ張る「けん引装置」がつないであり、棒スイッチを握って傾けると車いすが前に進み振動や風も感じられる仕組み。

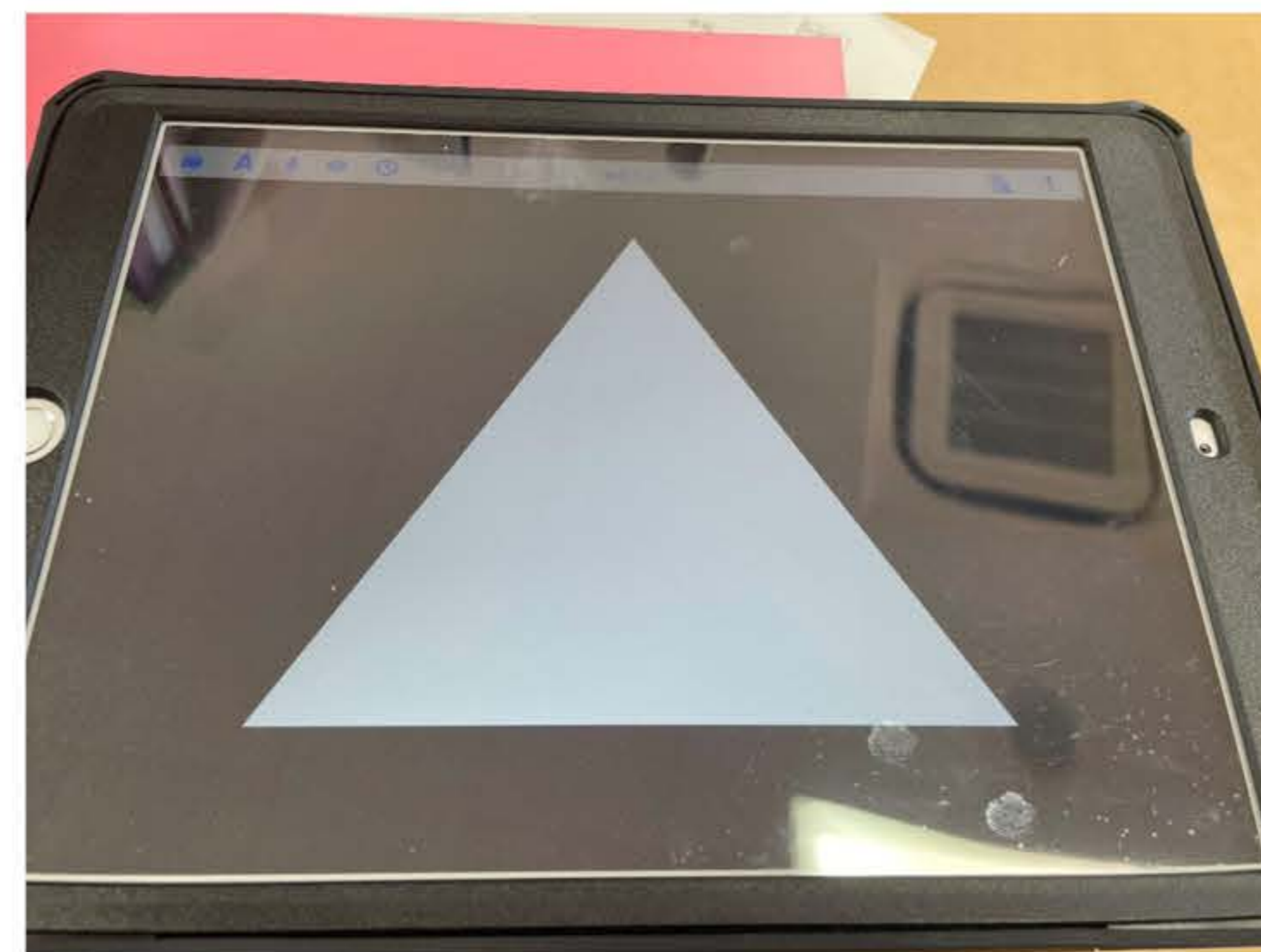




- 「再認」の
- 「注意
- 「目的→手
- 「直接行重
- 「間接行重
- 「選択行重
- 「写真カー
- 「シンボル
- 「スキャン

## 注意の移動を促す(画面→号令)

画面に触れると画像が変化し録音された音が再生されるアプリを使い手の動きやiPadの変化を見ながら教師と一緒に号令係をしている事例。



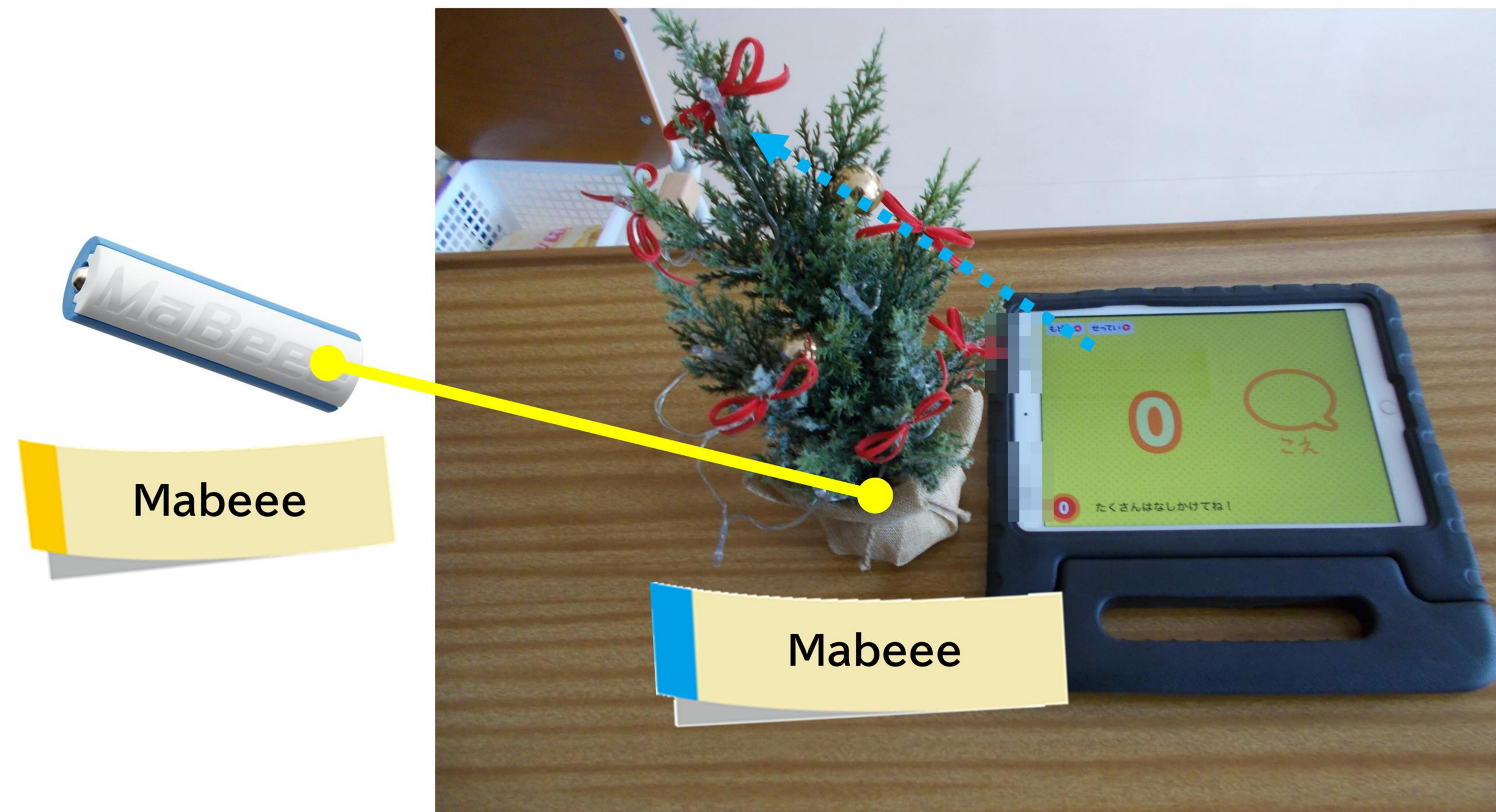
TapSpeak  
Sequence



- 「再認」の
- 「注意
- 「目的→手
- 「直接行重
- 「間接行重
- 「選択行重
- 「写真カー
- 「シンボル
- 「スキャン

## 注意の移動を促す(声→イルミネーション)

マビーという製品と専用のアプリケーションを使うことで、電池式のおもちゃをiPadで操作できるようになる。声を出したら光が灯くという仕組み。



Mabee

Mabee

- 「再認」の
- 「注意
- 「目的→手
- 「直接行重
- 「間接行重
- 「選択行重
- 「写真カー
- 「シンボル
- 「スキャン

## 注意の移動を促す(スイッチ→音)

棒スイッチにきらきら光るモールをつけることで視覚的に把握しやすいようにし、「手を動かす→スイッチに触る→音が出る」の環境を作った事例



DropTalk

棒スイッチ

- 「再認」の
- 「注意
- 「目的→手
- 「直接行重
- 「間接行重
- 「選択行重
- 「写真カー
- 「シンボル
- 「スキャン

## 注意の移動を引き出す（スイッチ→ボタンが筆を引っ張る教材）

ローラーと玩具を組み合わせるスイッチで玩具を動かしている事例

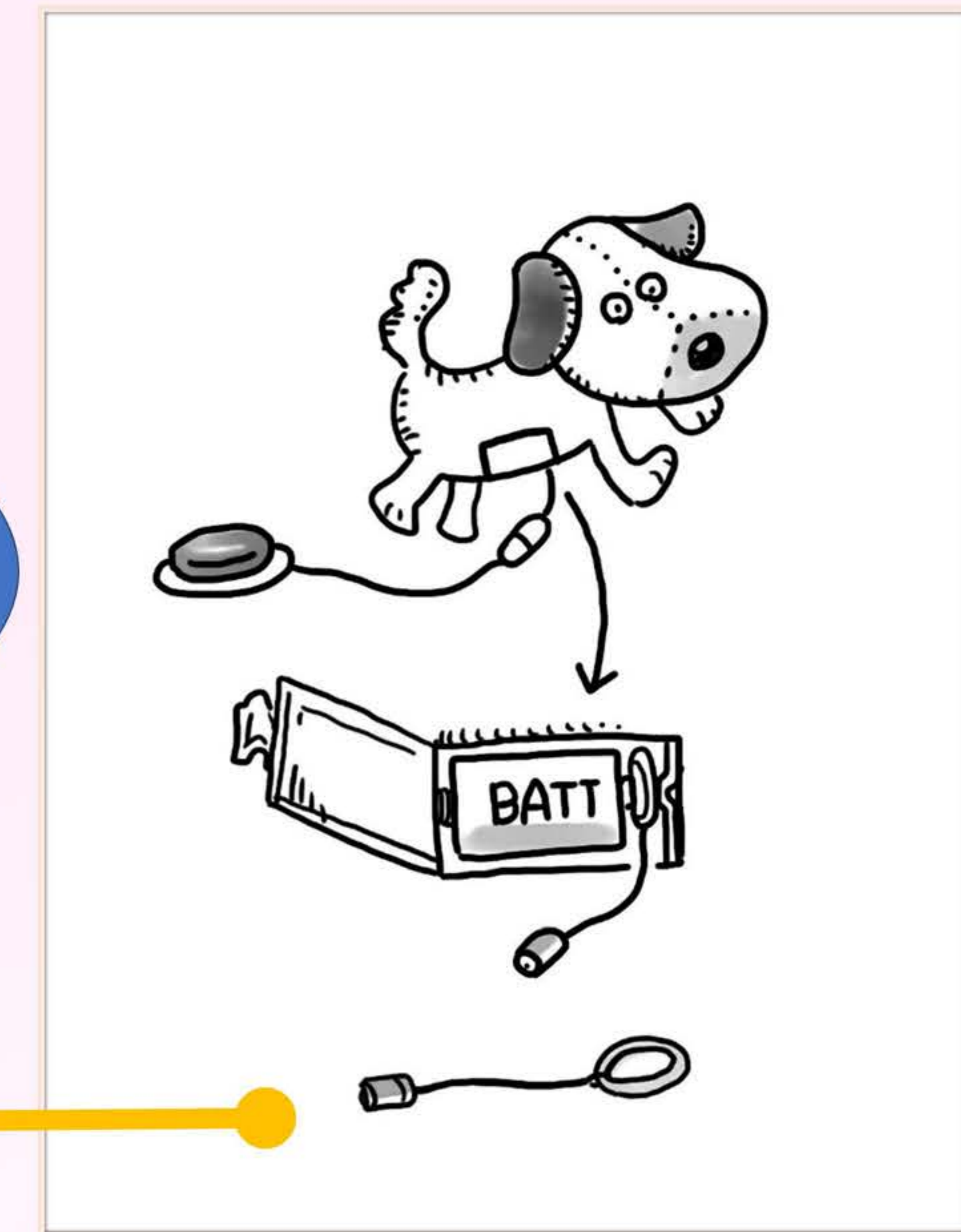
ビッグスイッチ



ぶひぶひ

豚の玩具

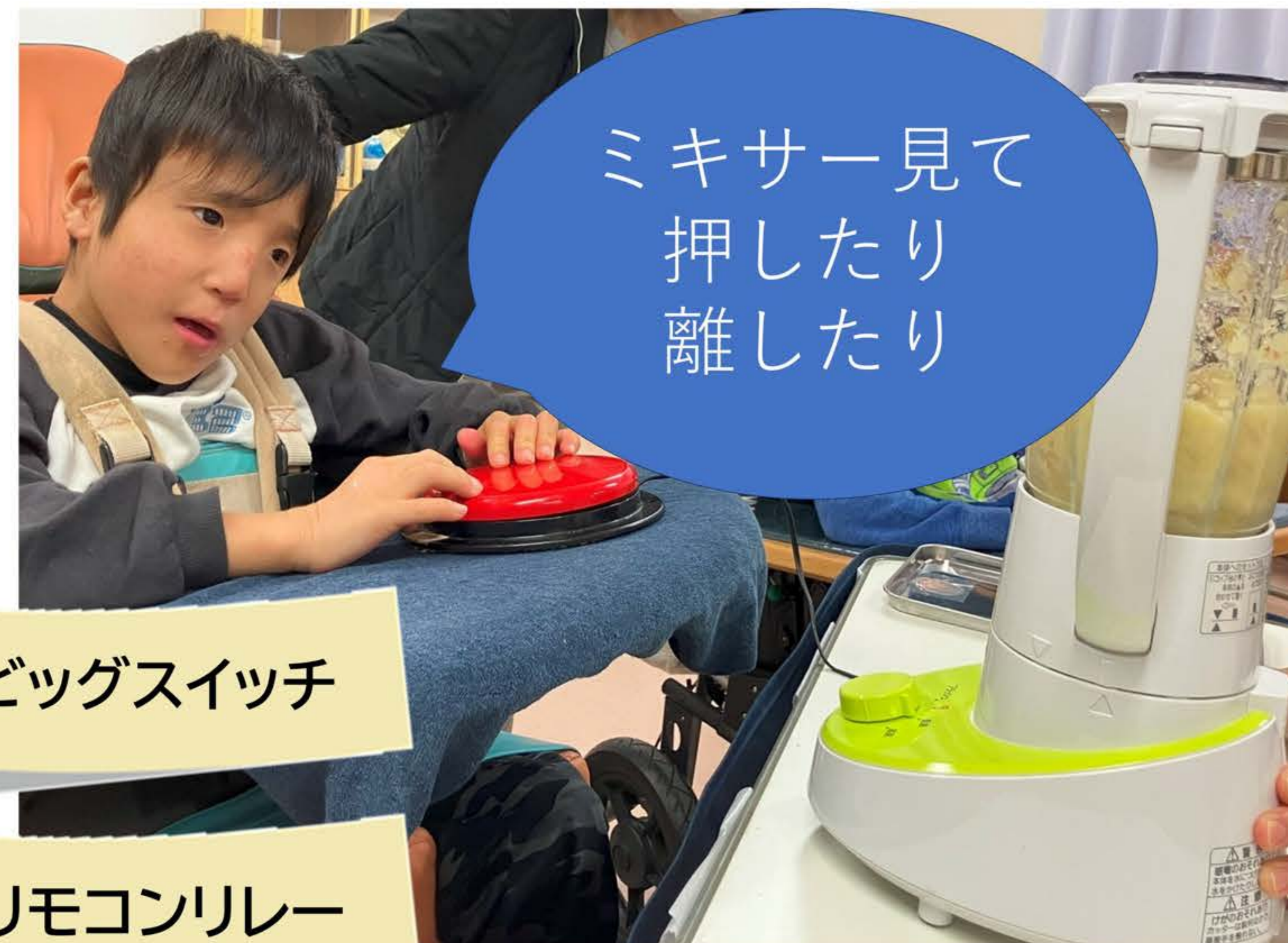
BDアダプタ



- 「再認」の
- 「注意
- 「目的→手
- 「直接行重
- 「間接行重
- 「選択行重
- 「写真カー
- 「シンボル
- 「スキャン

## 注意の移動を引き出す（スイッチ→ミキサー）

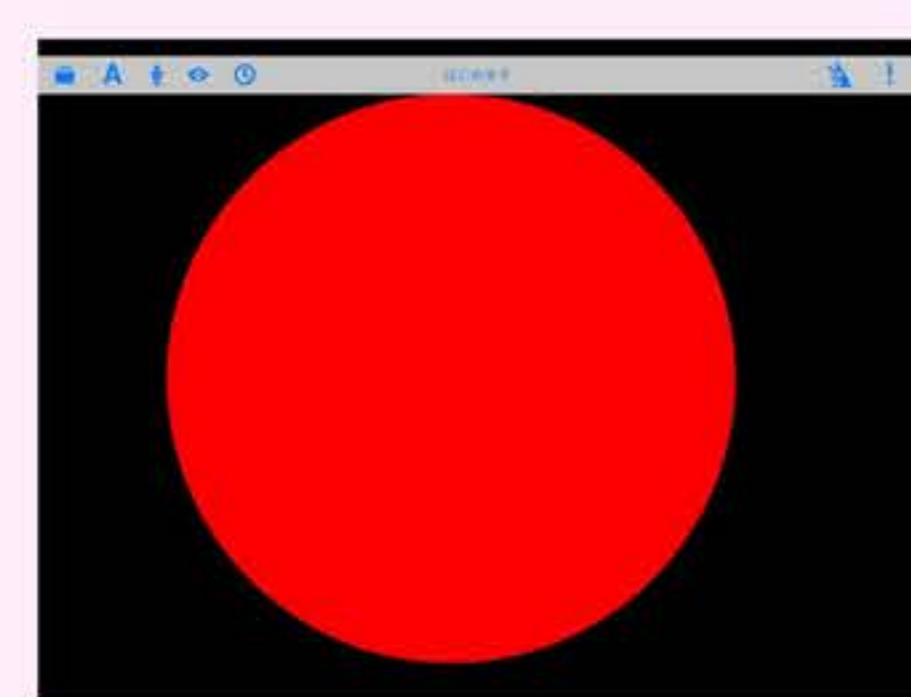
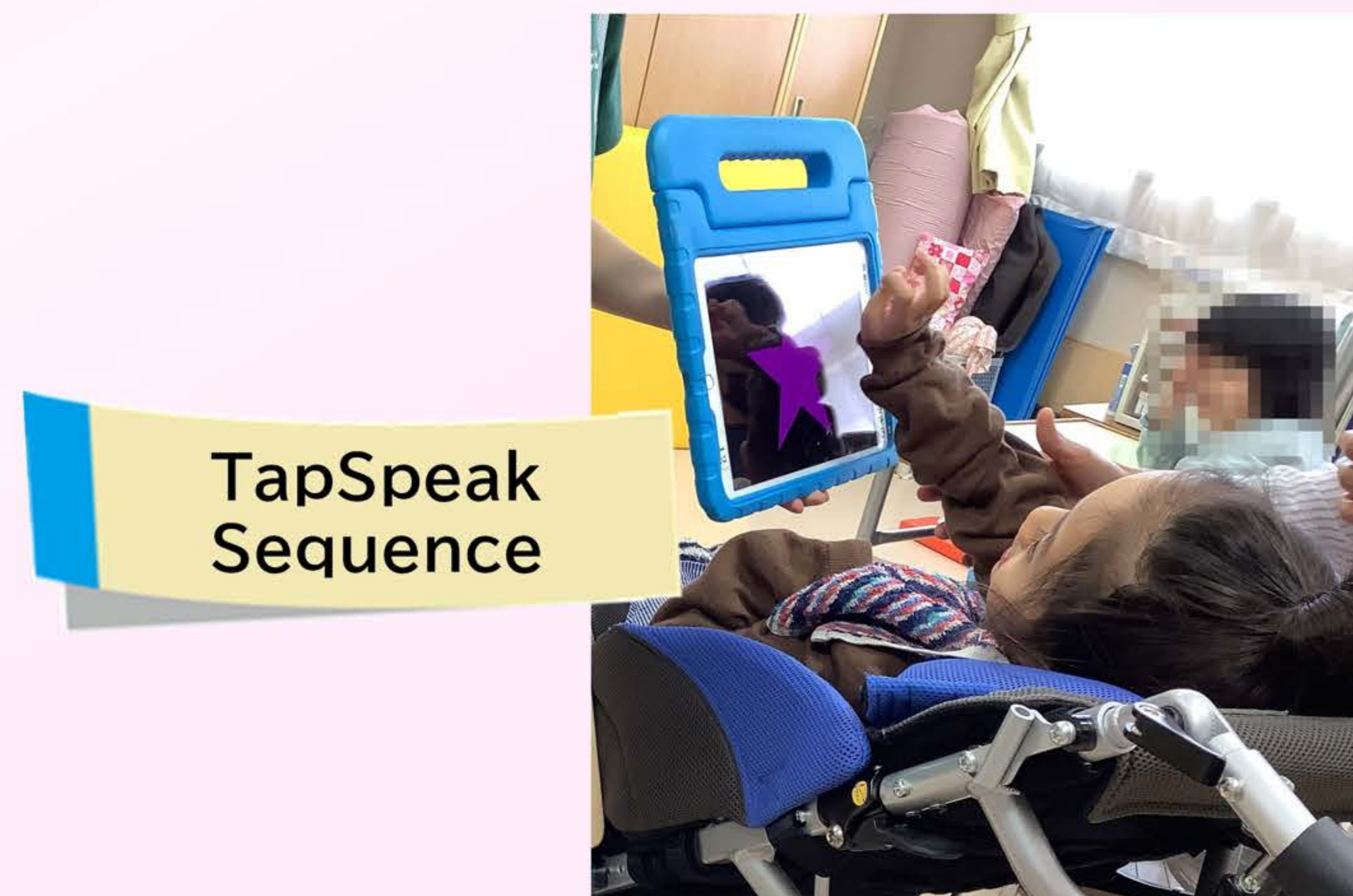
スイッチを押したら、ミキサーの電源が入る・・・だけでも奥深い子どもの反応



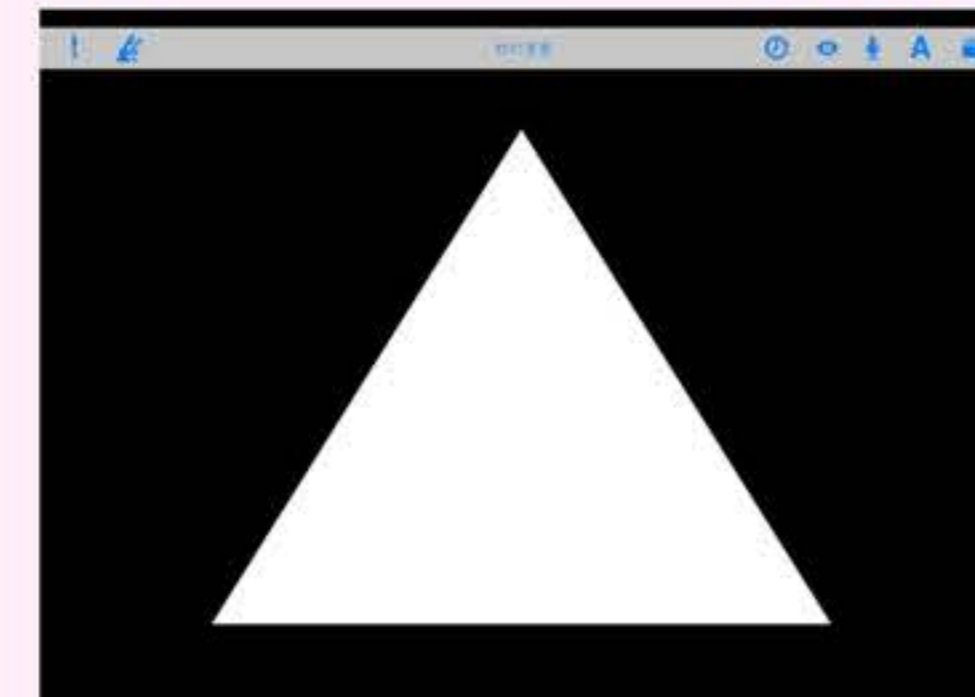
- 「再認」の
- 「注意
- 「目的→手
- 「直接行重
- 「間接行重
- 「選択行重
- 「写真カー
- 「シンボル
- 「スキャン

## 注意の移動を引き出す (iPad→画面の変化→音)

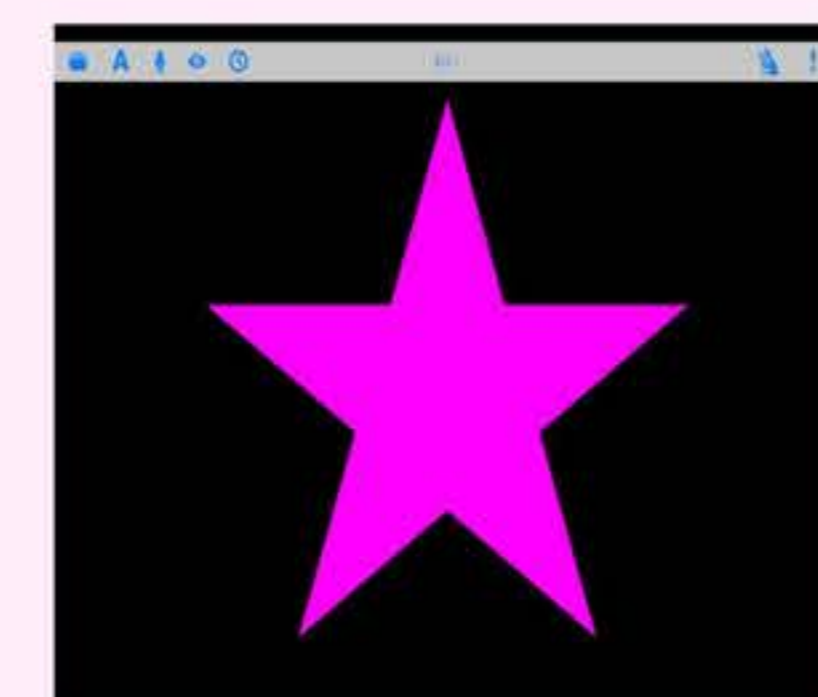
画面に触れると画像が変化し録音されている音が再生されるアプリを使って、号令をかけたり発表をしたりしている事例



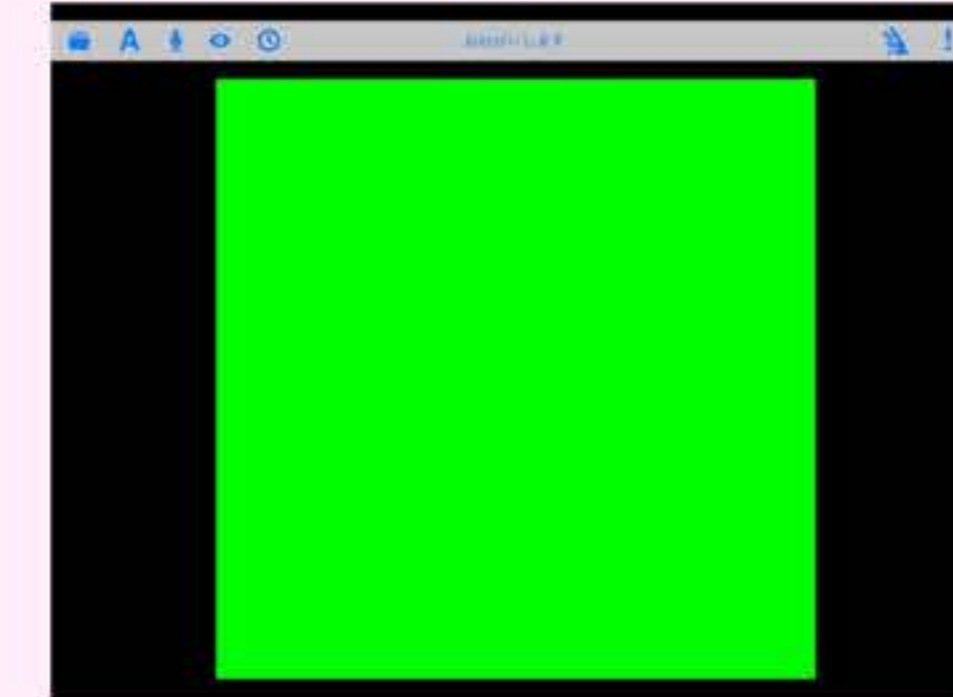
今から朝の会を  
はじめます。



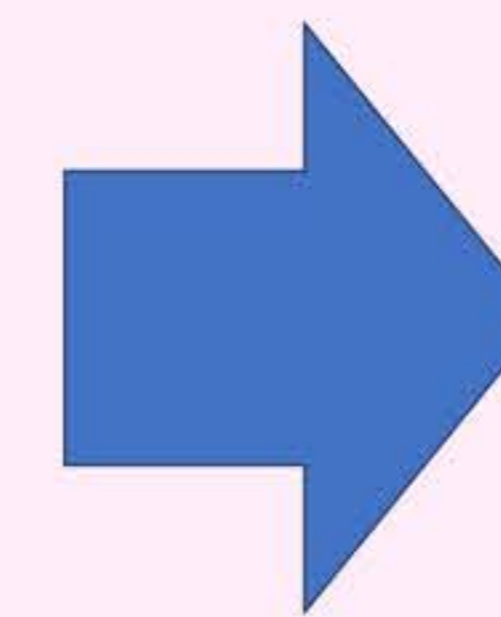
気を付け



礼



お願いします。



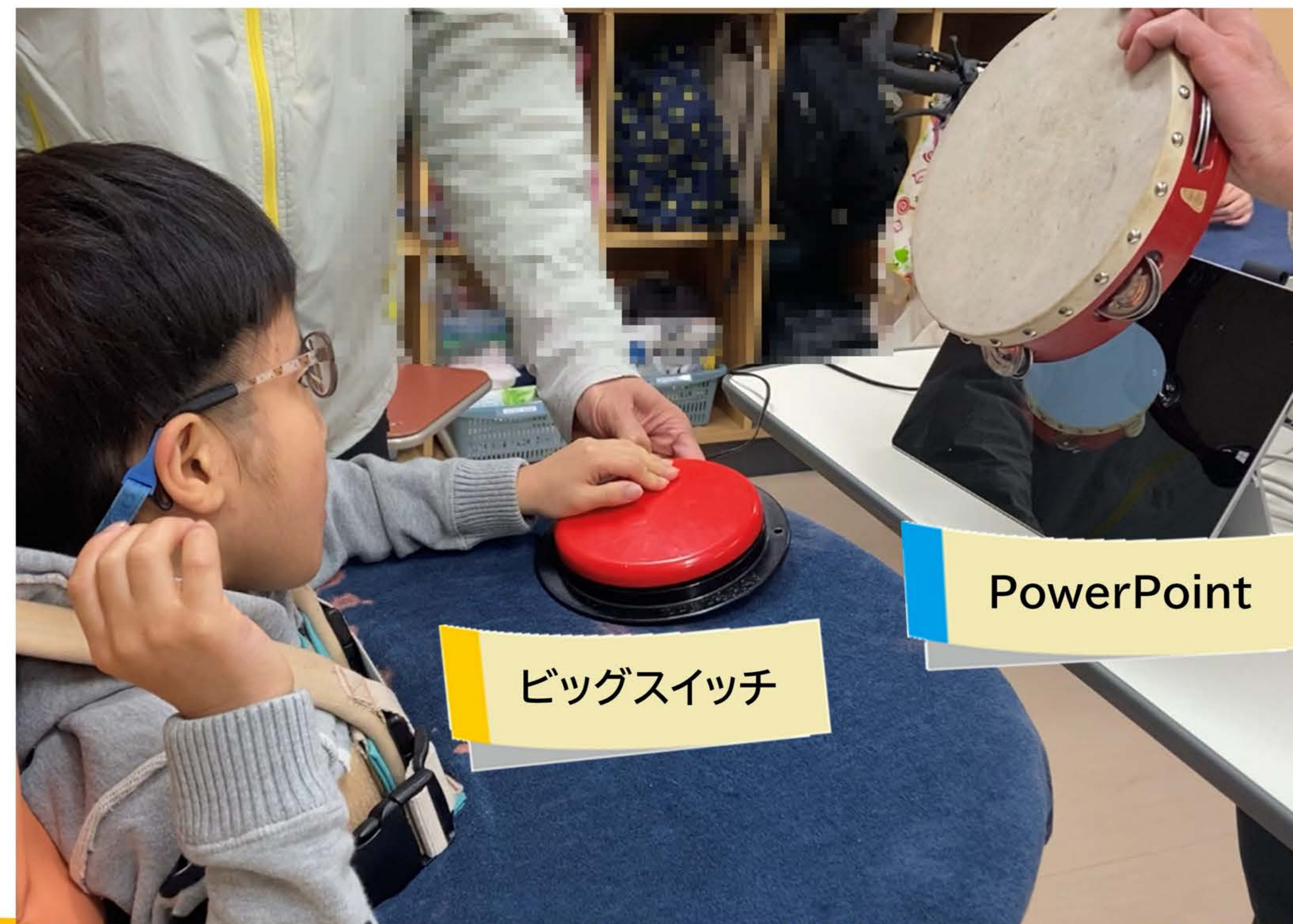
校外学習に  
行ったよ。

楽しかったです。

- 「再認」の
- 「注意
- 「目的→手
- 「直接行重
- 「間接行重
- 「選択行重
- 「写真カー
- 「シンボル
- 「スキャン

## 注意の移動を促す(スイッチ→画面→具体物)

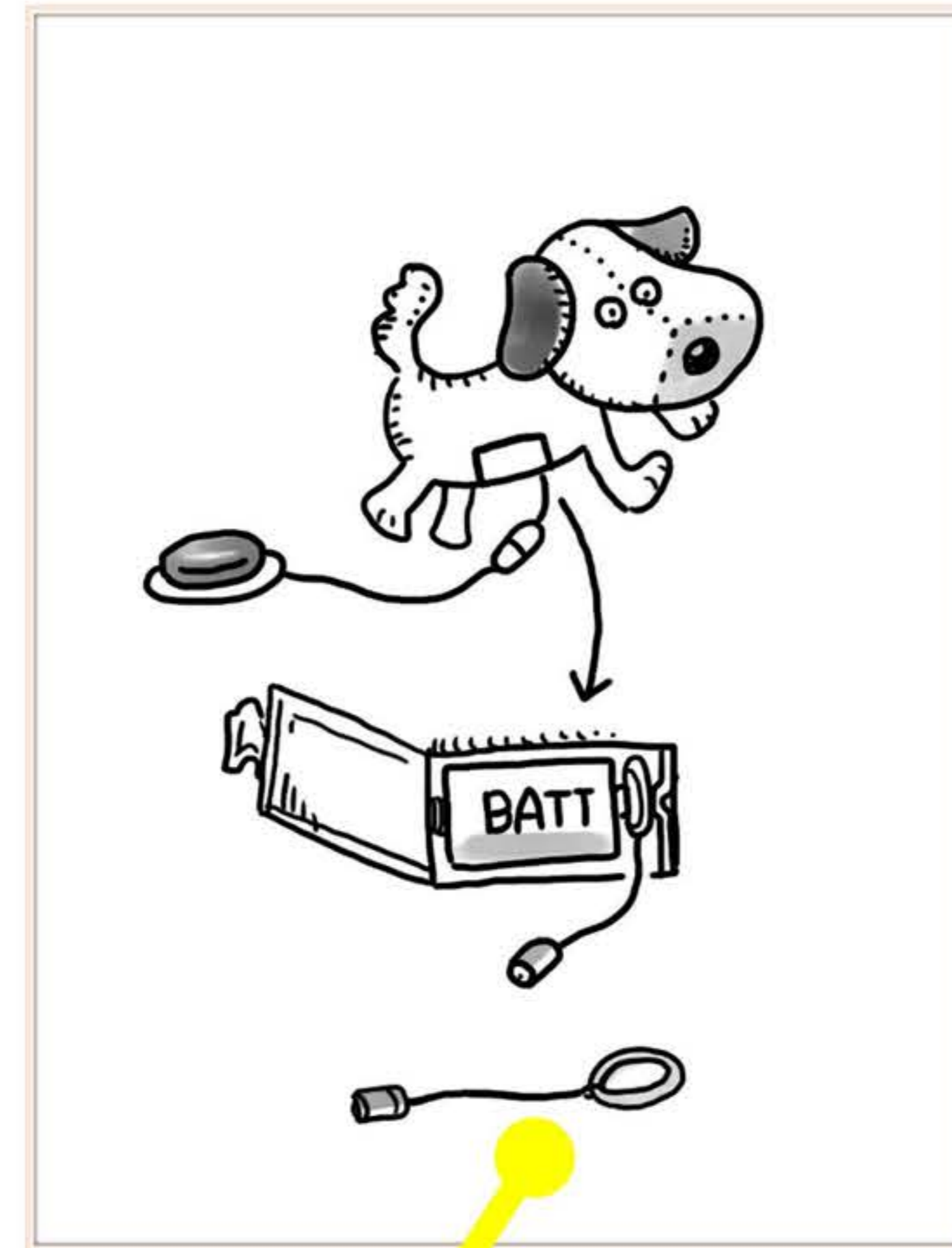
パワーポイントのアプリを使って、時間割の発表をしている。時間割を示す具体物が登場したりテーマソングが流れたりするシナリオになっている。



- 「再認」の
- 「注意
- 「目的→手
- 「直接行重
- 「間接行重
- 「選択行重
- 「写真カー
- 「シンボル
- 「スキャン

## 注意の移動を促す(スイッチ→噴霧器→水)

電池で動く噴霧器(水やり器)にBDアダプタという製品をつなぎ、スイッチで操作できるようにすることで、栽培活動に参加している事例。



BDアダプタ



スペックスイッチ



物に手を伸ばして  
学習する子の支援

## 2-3

因果関係理解を促す

### ③ “目的→手段”

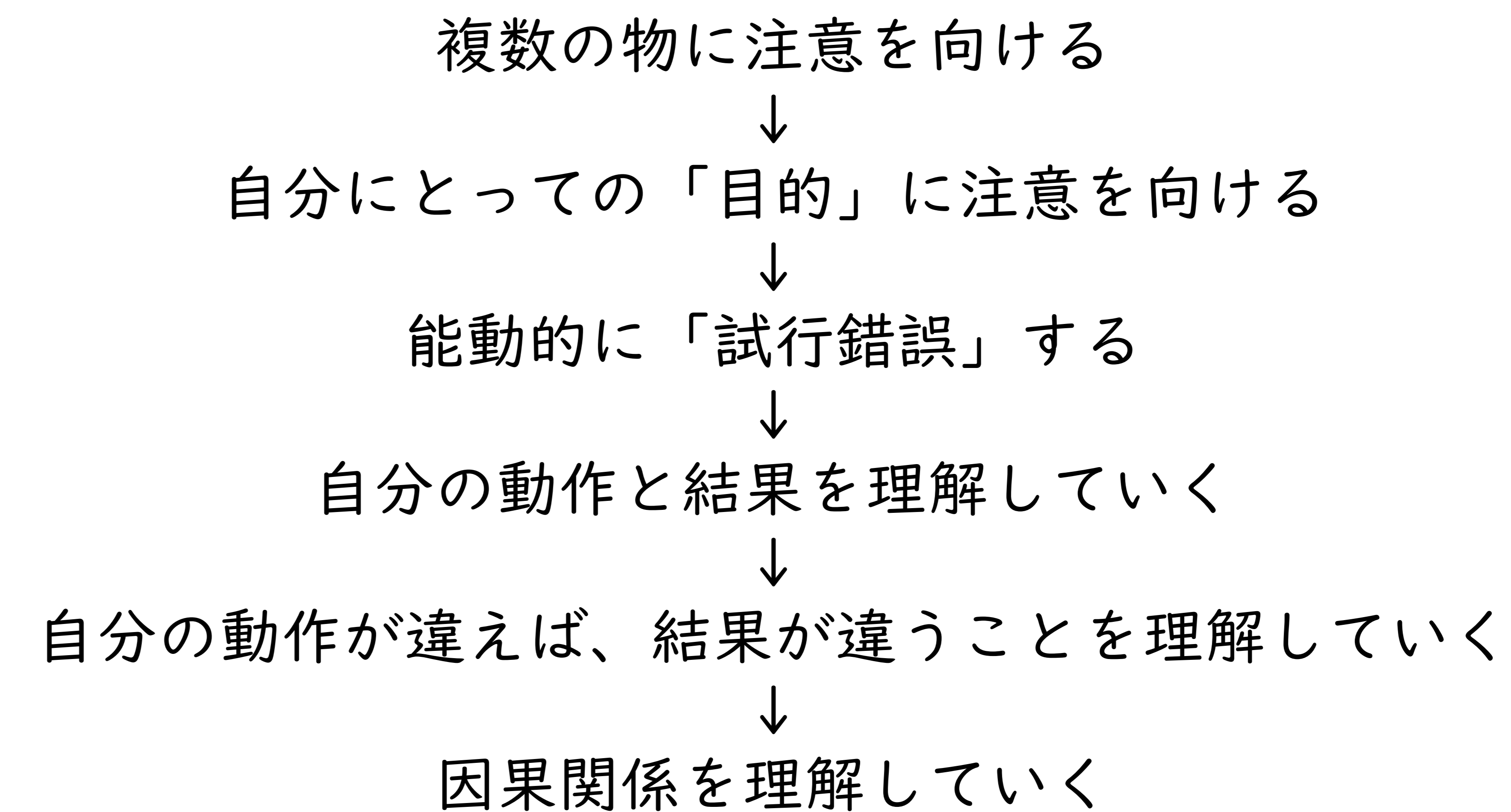
- 「再認」の
- 「注意の利
- 「目的
- 「直接行
- 「間接行
- 「選択行
- 「写真カ-
- 「シンボル
- 「スキャン

予測  
と確認

“目的→手段” = 目的をイメージした後、手段を想起すること  
これを通して“試行錯誤”の学習が進みます

#### 試行錯誤の学習

能動的に試行錯誤し、方法を発見すること



#### 模倣

近いしい人の動作などを真似ること

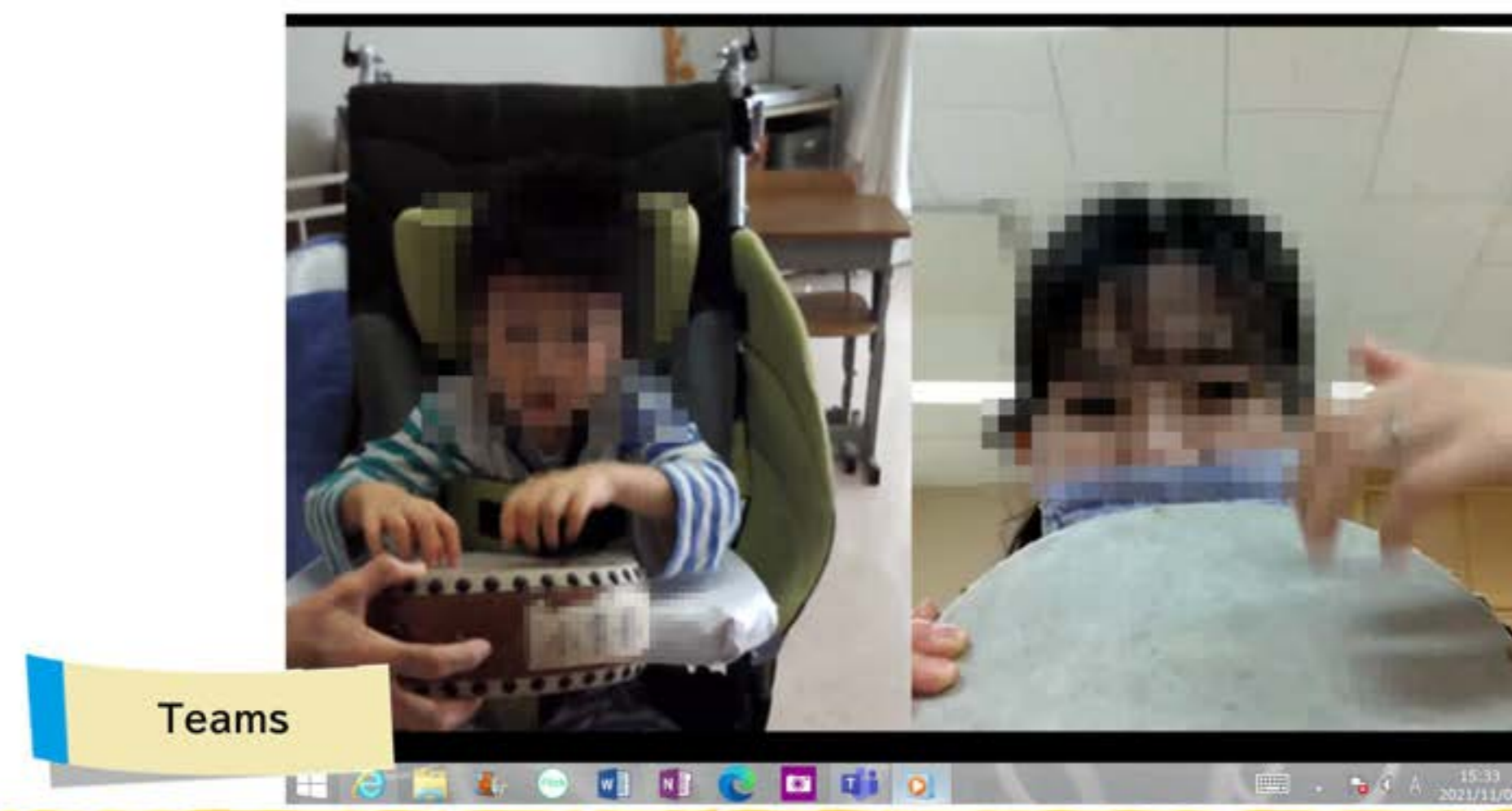
その場ですぐにまねをする模倣と  
記憶にとどめて行う“遅延模倣”があります。  
模倣ができるようになる時期とされています。

# 物に手を伸ばして学習する子の支援

## 因果関係理解を促す ③ 目的→手段

- 「再認」の
- 「注意の移
- 「目的
- 「直接行重
- 「間接行重
- 「選択行重
- 「写真カー
- 「シンボル
- 「スキャン

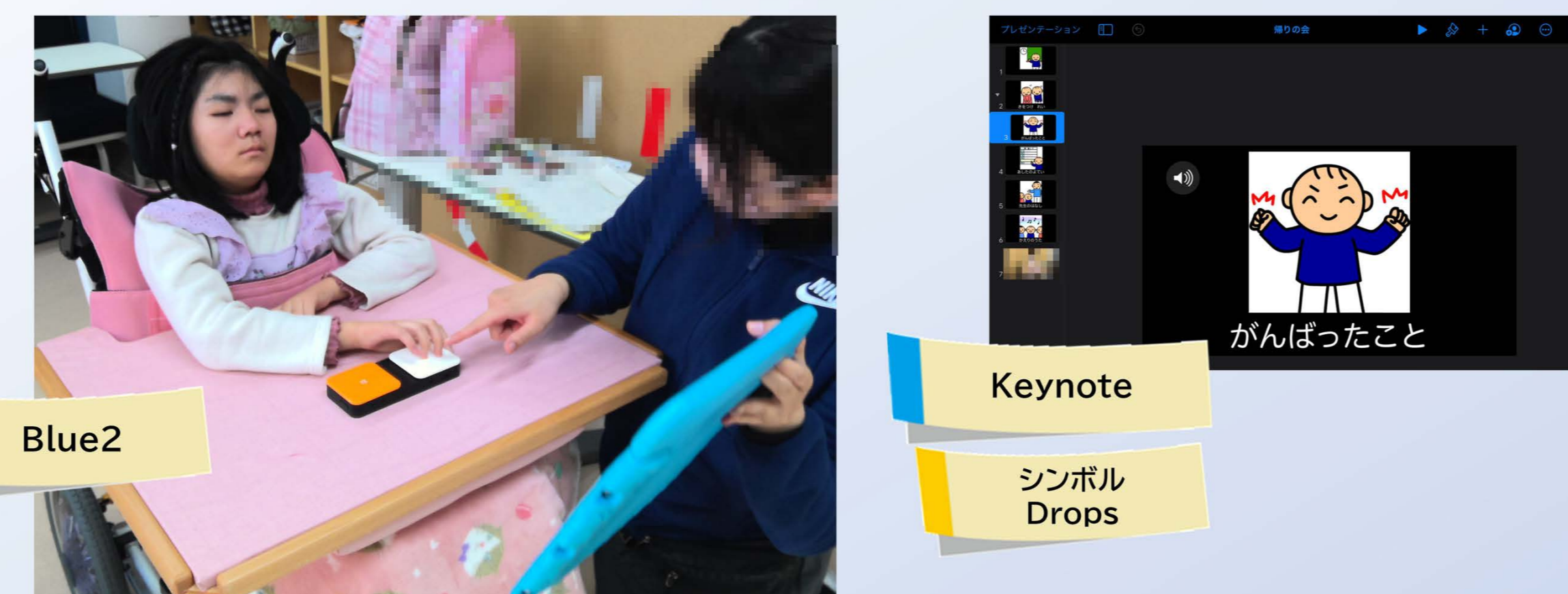
**“目的→手段”を促す(たいこ→手の動き)**  
 オンライン学習で、たいこを叩くための手の動きを引き出そうとしている事例。たいこのおとに注意を向けてから、子どもの動きを待っている。



**“模倣”を促す(先生のダンスをみる→体を動かす)**  
 事前に録画した朝の歌の動画を見ながら手拍子をしています。画面に好きな先生が出てくると一緒に「えいえいおー」と手をあげます。



**“目的→手段”を促す(帰りの会の司会→合図→スイッチ)**  
 スイッチでスライドショーを送り、帰りの会の司会をしている様子。先生の合図で、スイッチの方向に手を伸ばすことができます。



**“目的→手段”を促す(的当て→ピッチングマシン→スイッチ)**  
 友達がしている様子を見ても的当てを理解し、自分の番が来たらずぐにスイッチを押して、的に当てて、大喜び!



# 物に手を伸ばして学習する子の支援

## 因果関係理解を促す ③ 目的→手段

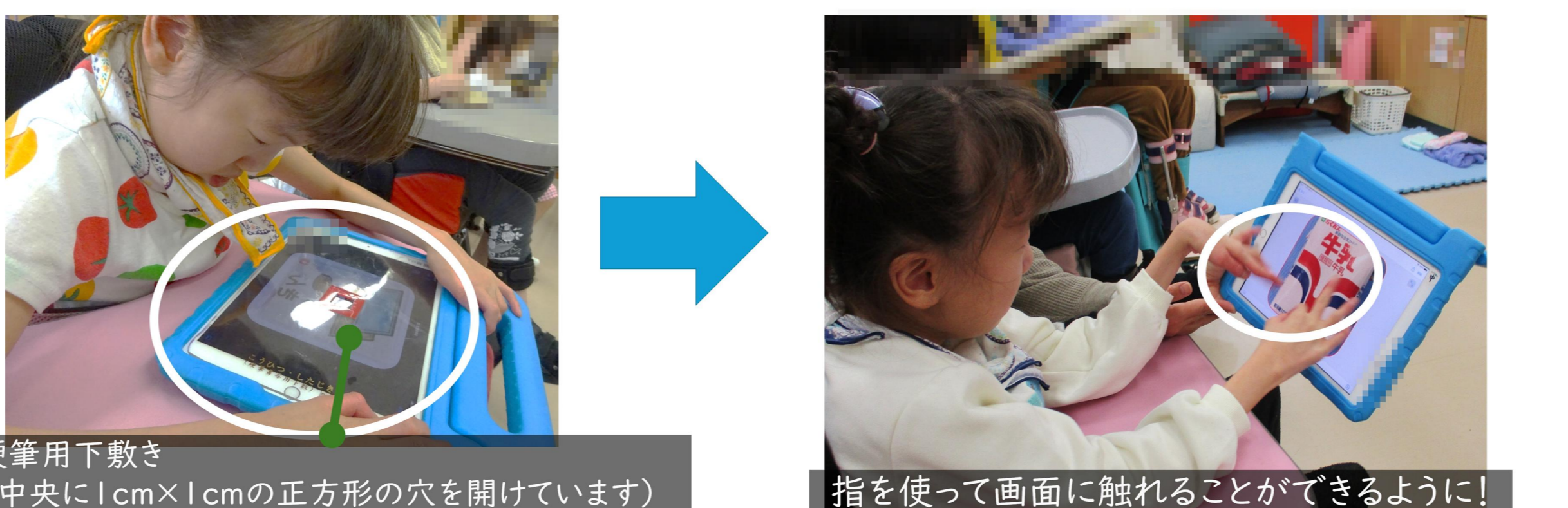
- 「再認」の
- 「注意の利
- 「目的
- 「直接行重
- 「間接行重
- 「選択行重
- 「写真カー
- 「シンボル
- 「スキャン

**“目的→手段”を促す(先生の顔→手の動き)**  
 保健室に行って石鹸をもらう係活動の様子。先生の顔を見てから、スイッチを押すことができるようになってきている事例。

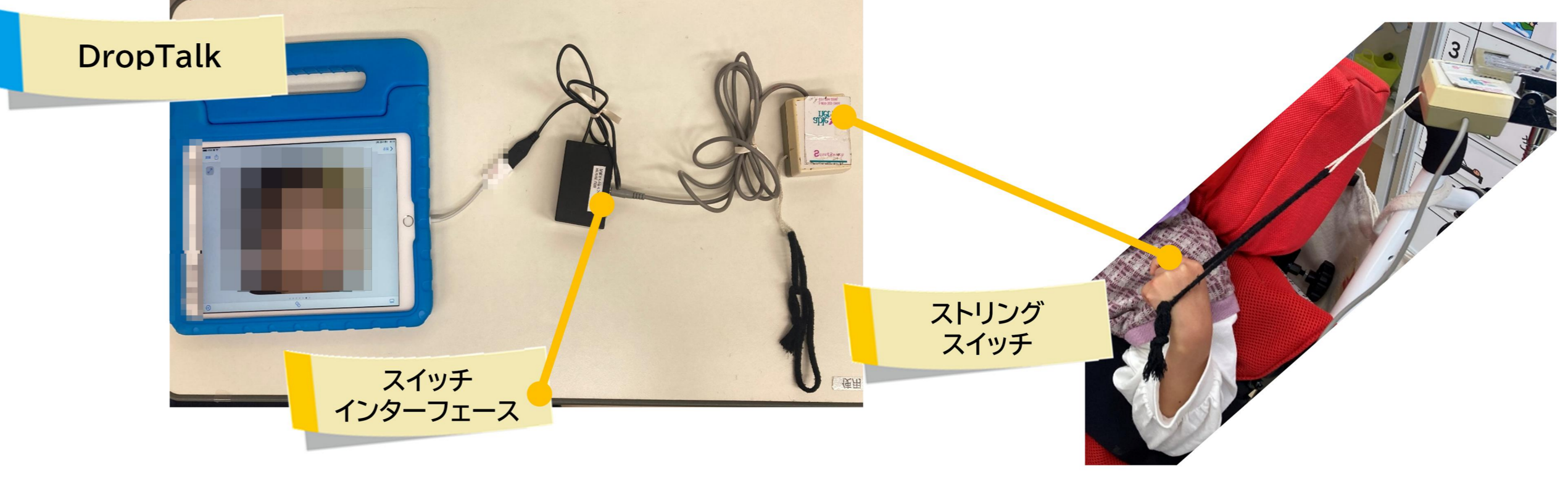


**“目的→手段”を促す(音声→指の動き)**  
 朝の会の司会を進めるためにDropTalkというアプリを活用。指先の動きで楽に操作できるように硬筆用下敷きに穴を開けたものを使用。

取り組み開始時 → 一年後




**“目的→手段”を促す(出席調べ→友達の返事→手の動き)**  
 授業開始時のあいさつを担当している様子。号令をかける状況を確認し、VOCAを確認し、手を動かしている事例。



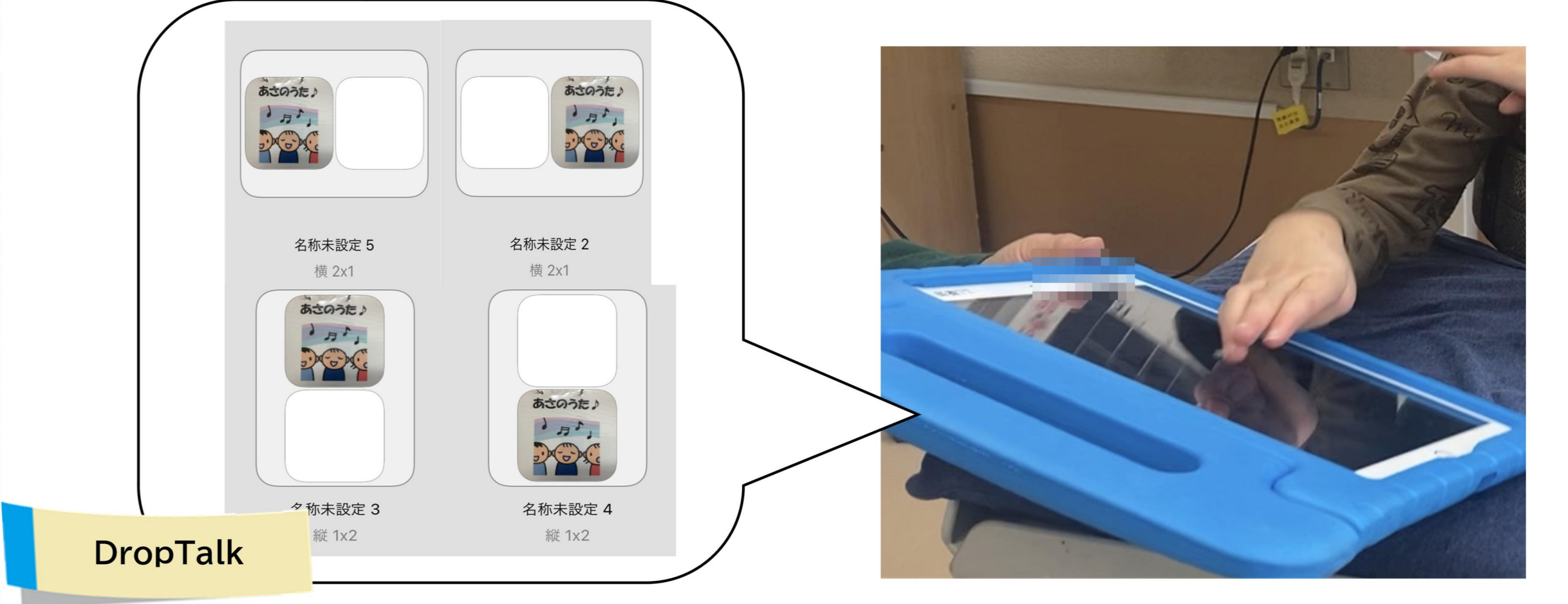
**“目的→手段”を促す(移動する→挨拶する役割→手の動き)**  
 みんなの前で代表のあいさつをしている様子。



**“目的→手段”を促す(朝の会の進行→iPad→手の動き)**  
 朝の会の進行をするときに、画面をよく見ずにiPadを押すことがある児童。操作するエリアの大きさや配置を工夫し注意を向けるよう工夫した事例。



**“目的→手段”を促す(朝の歌→iPad→手の動き)**  
 朝の会で朝の歌をかける係活動。手元をよく見て操作できるように、空白部分を作り、場所をその都度変えています。

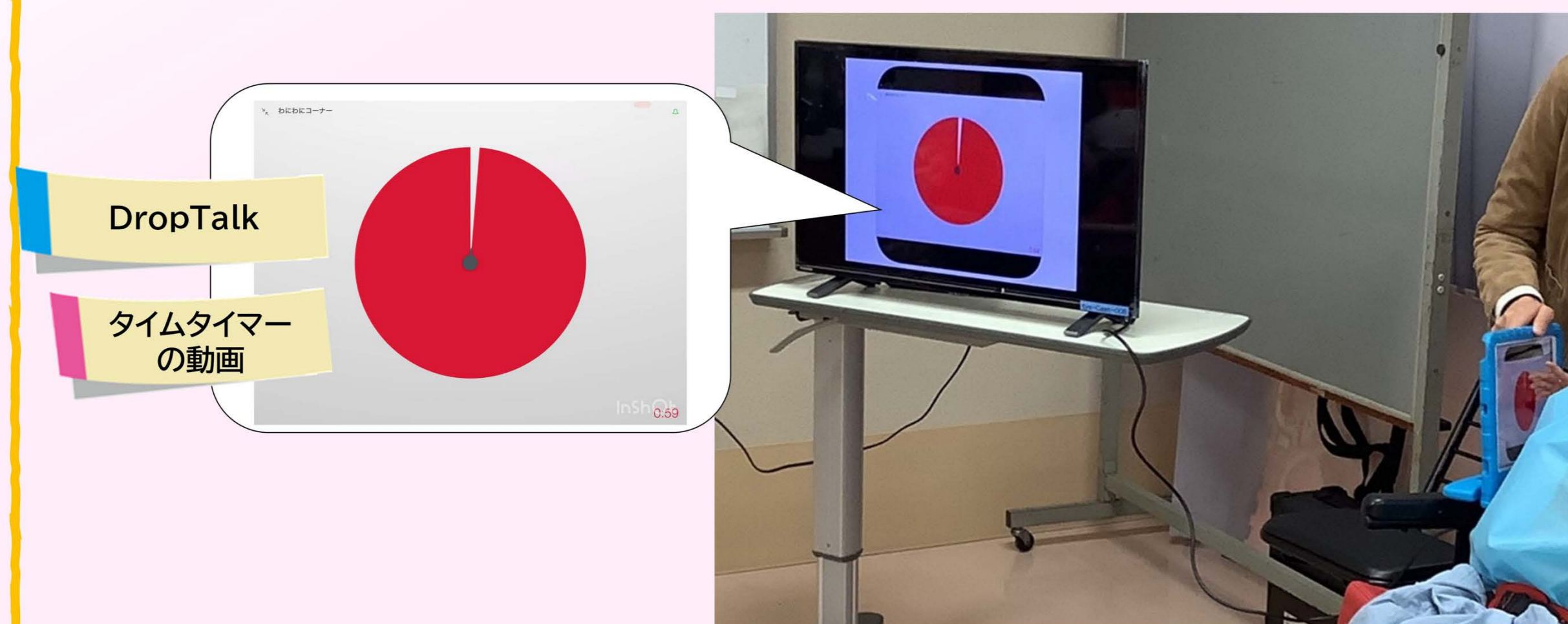


# 物に手を伸ばして学習する子の支援

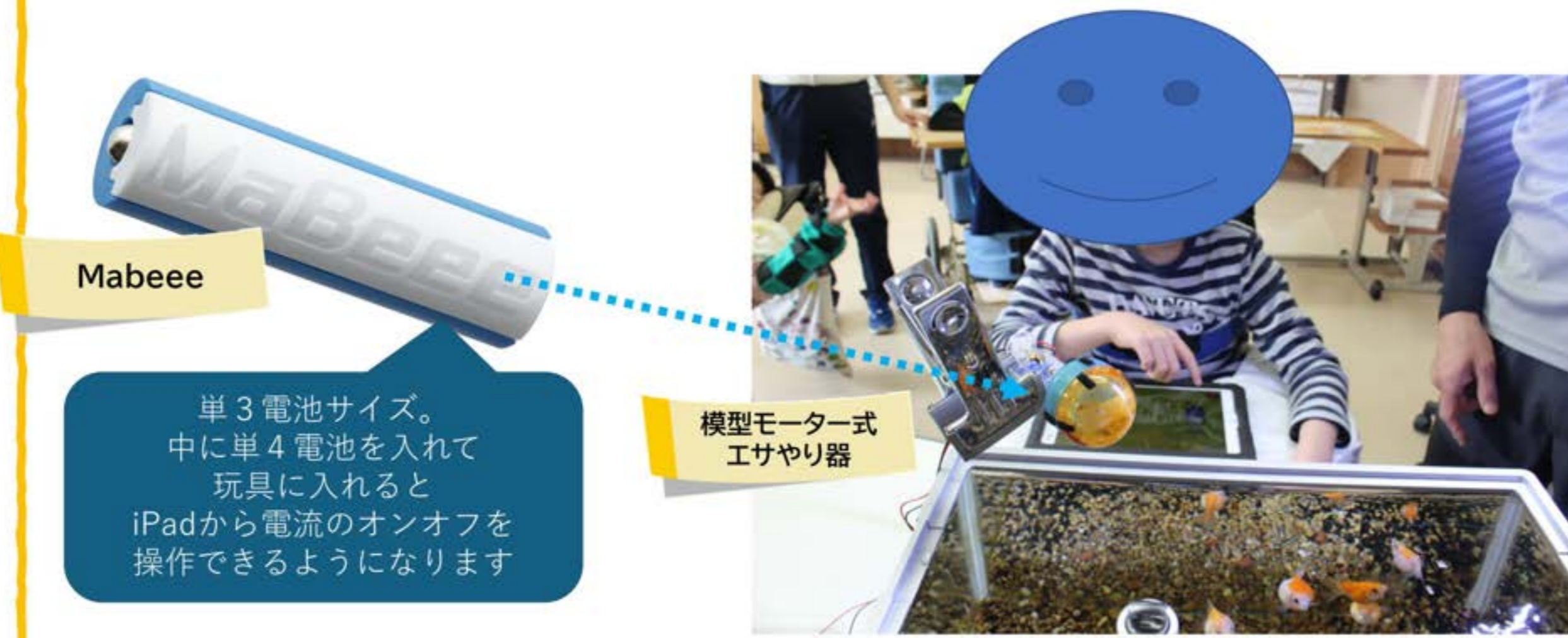
## 因果関係理解を促す ③ 目的→手段

- 「再認」の
- 「注意の利
- 「目的
- 「直接行重
- 「間接行重
- 「選択行重
- 「写真カー
- 「シンボル
- 「スキャン

“目的→手段”を促す (タイマーの仕事→合図→手を開く)  
 指先を少しずつ広げる動き、でタイマーの仕事をしています。  
 始めは苦戦していましたが、繰り返すことで手の動きが良くなりました。



“目的→手段”を促す (金魚のエサやり→指の動き)  
 iPadを操作すると金魚のエサが入った穴あきカプセルがゆっくり回ります。  
 エサが落ちるところまでiPadの操作を調整することができる事例。



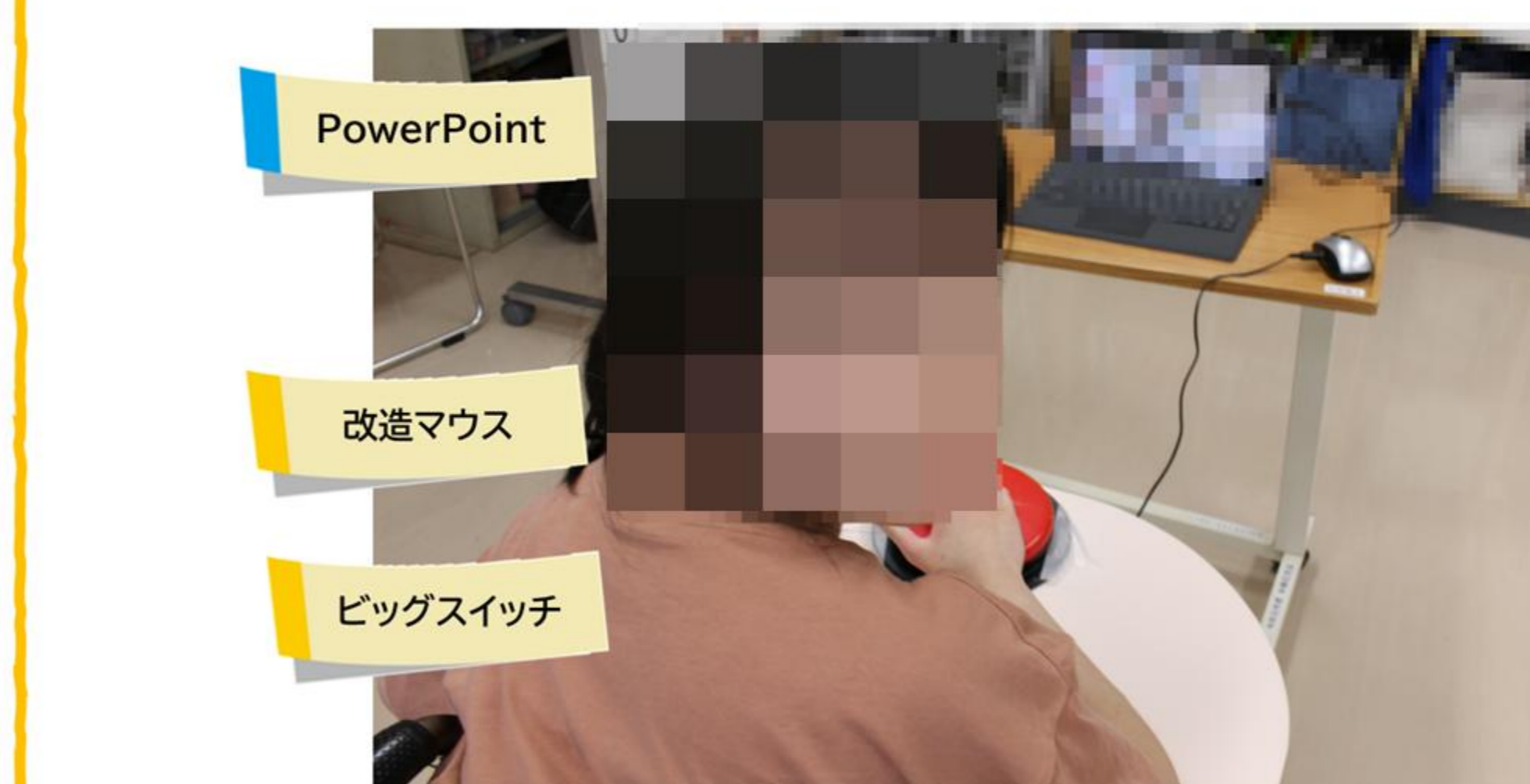
“目的→手段”を促す (車の玩具→傾ける動き)  
 iPadを傾けると車の玩具が自分に向かって走ってきます。どんなふうにiPadを傾ければ上手く動か調整することができる事例。



“目的→手段”を促す (お話を進める→手を横に動かす)  
 紙芝居アプリを使うことで、お話の読み聞かせの中で「画面に触る」動きや  
 「画面を触って横に動かす」手の動きを引き出すことができた事例。



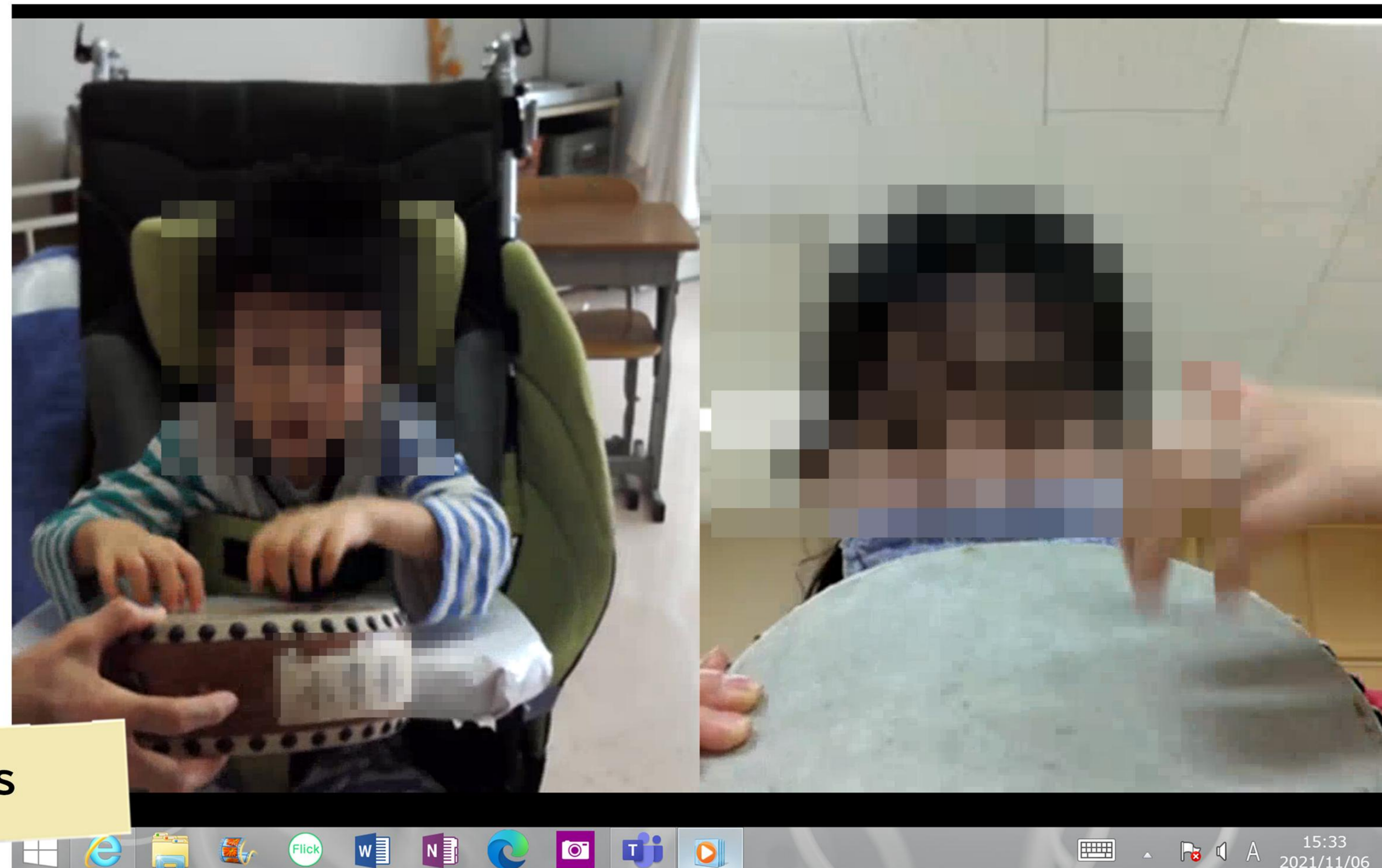
“目的→手段”を促す (お気に入りの先生→手を止める動き)  
 パソコンにつながったスイッチを押すと、先生が自分に呼び掛けてくれる  
 動画が順に流れていく仕組み。お気に入りの先生のとときには手を止めます。



- 「再認」の
- 「注意の移
- 「目的
- 「直接行重
- 「間接行重
- 「選択行重
- 「写真カー
- 「シンボル
- 「スキャン

## “目的→手段”を促す(たいこ→手の動き)

オンライン学習で、たいこを叩くための手の動きを引き出そうとしている事例。たいこのおとに注意を向けてから、子どもの動きを待っている。



## 物に手を伸ばして学習する子の支援

因果関係理解を促す ③ 目的→手段

**“模倣”を促す(先生のダンスをみる→体を動かす)**

事前に録画した朝の歌の動画を見ながら手拍子をしています。  
画面に好きな先生が出てくると一緒に「えいえいおー」と手をあげます。



カメラ/写真



- 「再認」の
- 「注意の移
- 「目的
- 「直接行重
- 「間接行重
- 「選択行重
- 「写真カー
- 「シンボル
- 「スキャン

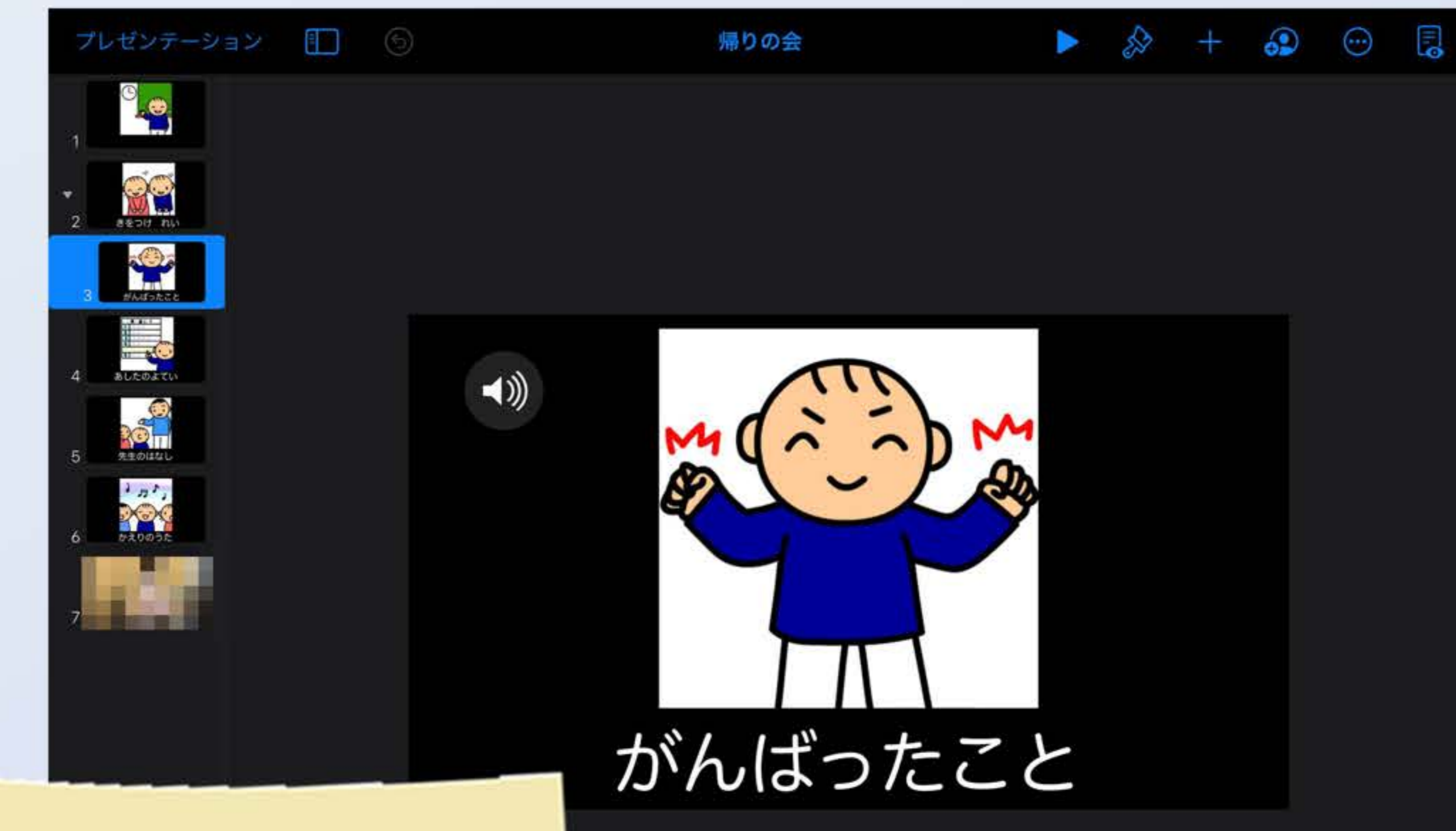
- 「再認」の
- 「注意の利
- 「目的
- 「直接行重
- 「間接行重
- 「選択行重
- 「写真カー
- 「シンボル
- 「スキャン

## “目的→手段”を促す(帰りの会の司会→合図→スイッチ)

スイッチでスライドショーを送り、帰りの会の司会をしている様子。  
先生の合図で、スイッチの方向に手を伸ばすことができます。



Blue2



Keynote

シンボル  
Drops

- 「再認」の
- 「注意の利
- 「目的
- 「直接行重
- 「間接行重
- 「選択行重
- 「写真カー
- 「シンボル
- 「スキャン

## “目的→手段”を促す（的当て→ピッチングマシン→スイッチ）

友達がしている様子を見て的当てを理解し、  
自分の番が来たらすぐにスイッチを押して、的に当てて、大喜び！



ビッグスイッチ

改造  
ピッチングマシン



- 「再認」の
- 「注意の移
- 「目的
- 「直接行重
- 「間接行重
- 「選択行重
- 「写真カー
- 「シンボル
- 「スキャン

## “目的→手段”を促す(先生の顔→手の動き)

保健室に行って石鹼をもらう係活動の様子。先生の顔を見てから、スイッチを押すことができるようになってきている事例。



石鹼をください。

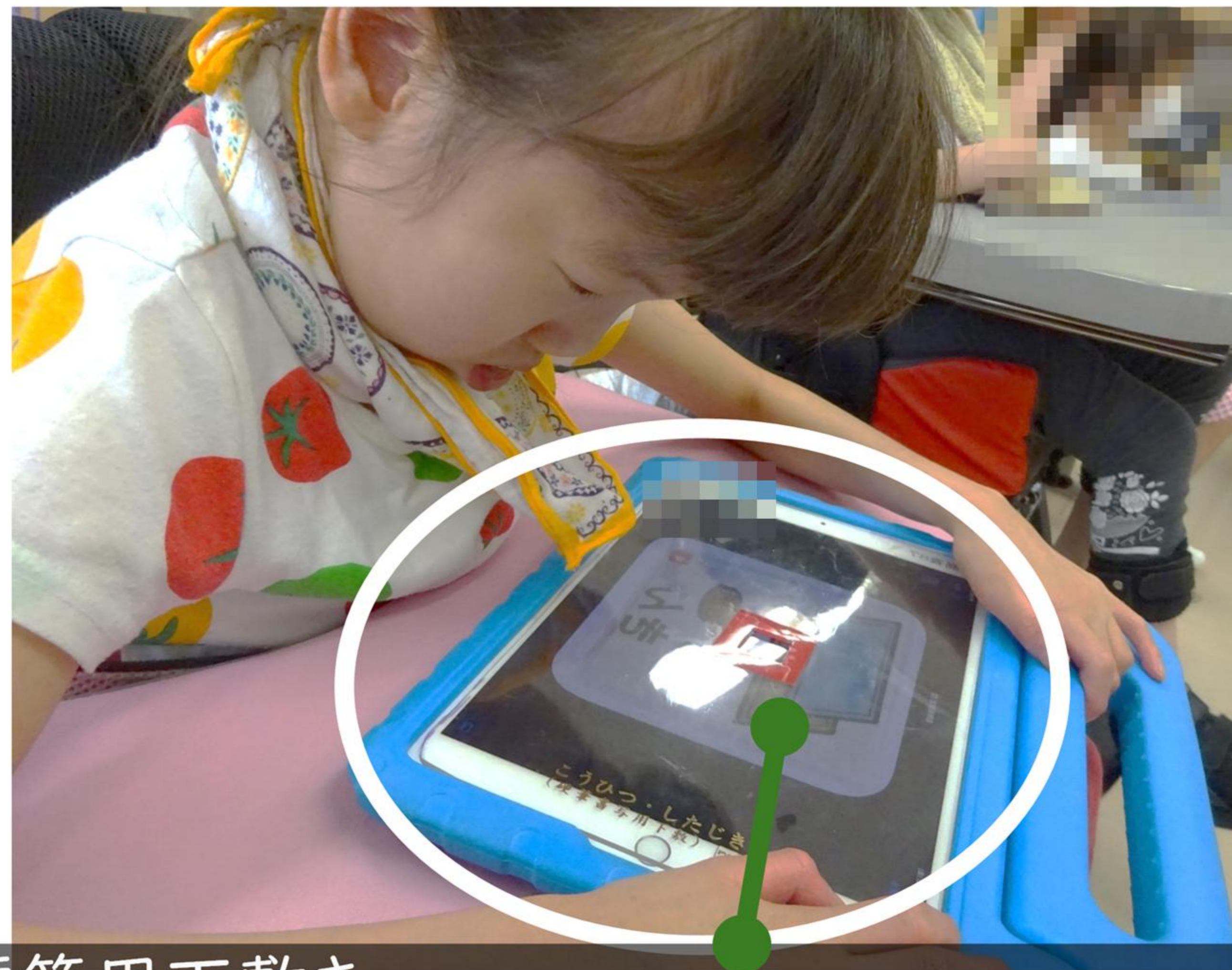
Step by Step

- 「再認」の
- 「注意の利
- 「目的
- 「直接行重
- 「間接行重
- 「選択行重
- 「写真カー
- 「シンボル
- 「スキャン

## “目的→手段”を促す(音声→指の動き)

朝の会の司会を進めるためにDropTalkというアプリを活用。  
指先の動きで楽に操作できるように硬筆用下敷きに穴を開けたものを使用。

取り組み開始時



硬筆用下敷き  
(中央に1cm×1cmの正方形の穴を開けています)

一年後

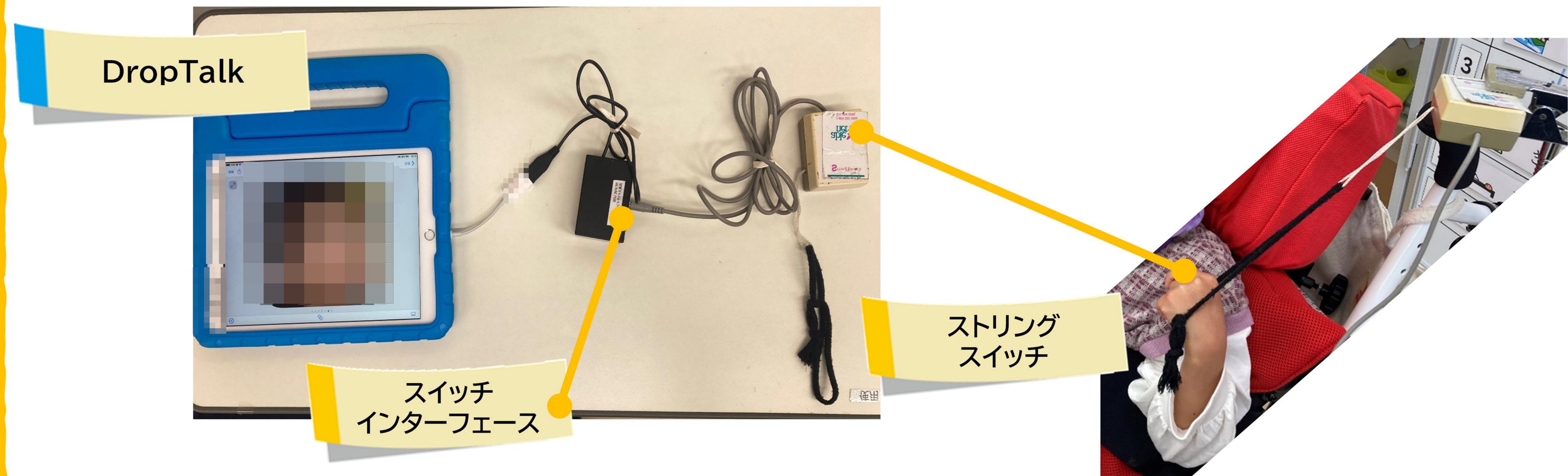


指を使って画面に触れることができるように!

## “目的→手段”を促す(出席調べ→友達の返事→手の動き)

授業開始時のあいさつを担当している様子。

号令をかける状況を確認し、VOCAを確認し、手を動かしている事例。



- 「再認」の
- 「注意の利
- 「目的
- 「直接行重
- 「間接行重
- 「選択行重
- 「写真カー
- 「シンボル
- 「スキャン

## 物に手を伸ばして学習する子の支援

因果関係理解を促す ③ 目的→手段

- 「再認」の
- 「注意の移
- 「目的
- 「直接行重
- 「間接行重
- 「選択行重
- 「写真カー
- 「シンボル
- 「スキャン

**“目的→手段”を促す(移動する→挨拶する役割→手の動き)**  
みんなの前で代表のあいさつをしている様子。



DropTalk

- 「再認」の
- 「注意の利
- 「目的
- 「直接行重
- 「間接行重
- 「選択行重
- 「写真カー
- 「シンボル
- 「スキャン

## “目的→手段”を促す(朝の会の進行→iPad→手の動き)

朝の会の進行をするときに、画面をよく見ずにiPadをpushすることがある児童。  
操作するエリアの大きさや配置を工夫し注意を向けるよう工夫した事例。



DropTalk

## 物に手を伸ばして学習する子の支援

因果関係理解を促す ③ 目的→手段

- 「再認」の
- 「注意の利
- 「目的
- 「直接行重
- 「間接行重
- 「選択行重
- 「写真カー
- 「シンボル
- 「スキャン

## “目的→手段”を促す(朝の歌→iPad→手の動き)

朝の会で朝の歌をかける係活動。手元をよく見て操作できるように、空白部分を作り、場所をその都度変えています。

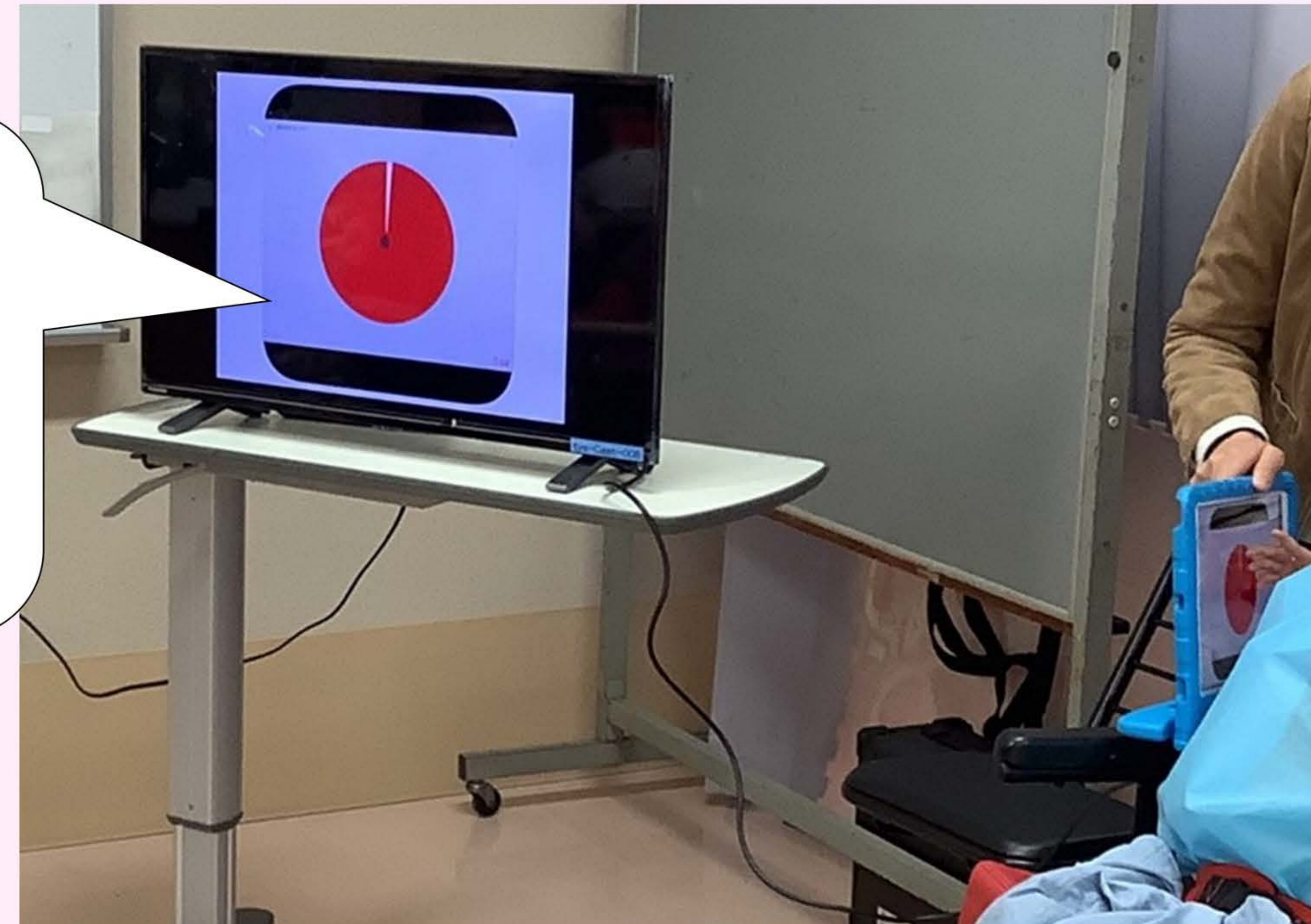


DropTalk



## “目的→手段”を促す（タイマーの仕事→合図→手を開く）

指先を少しずつ広げる動き、でタイマーの仕事をしています。  
始めは苦戦していましたが、繰り返すことで手の動きが良くなってきました。



- 「再認」の
- 「注意の利
- 「目的
- 「直接行重
- 「間接行重
- 「選択行重
- 「写真カー
- 「シンボル
- 「スキャン

## “目的→手段”を促す(金魚のエサやり→指の動き)

iPadを操作すると金魚のエサが入った穴あきカップセルがゆっくり回ります。エサが落ちるところまでiPadの操作を調整することができる事例。

Mabeee

単3電池サイズ。  
中に単4電池を入れて  
玩具に入れると  
iPadから電流のオンオフを  
操作できるようになります

模型モーター式  
エサやり器



- 「再認」の
- 「注意の利
- 「目的
- 「直接行重
- 「間接行重
- 「選択行重
- 「写真カー
- 「シンボル
- 「スキャン



## “目的→手段”を促す(車の玩具→傾ける動き)

iPadを傾けると車の玩具が自分に向かって走ってきます。どんなふうにiPadを傾ければ上手く動くか調整することができる事例。



- 「再認」の
- 「注意の利
- 「目的
- 「直接行重
- 「間接行重
- 「選択行重
- 「写真カー
- 「シンボル
- 「スキャン

- 「再認」の
- 「注意の移
- 「目的
- 「直接行重
- 「間接行重
- 「選択行重
- 「写真カー
- 「シンボル
- 「スキャン

## “目的→手段”を促す(お話を進める→手を横に動かす)

紙芝居アプリを使うことで、お話の読み聞かせの中で「画面に触る」動きや「画面を触って横に動かす」手の動きを引き出すことができた事例。



かみなしばい

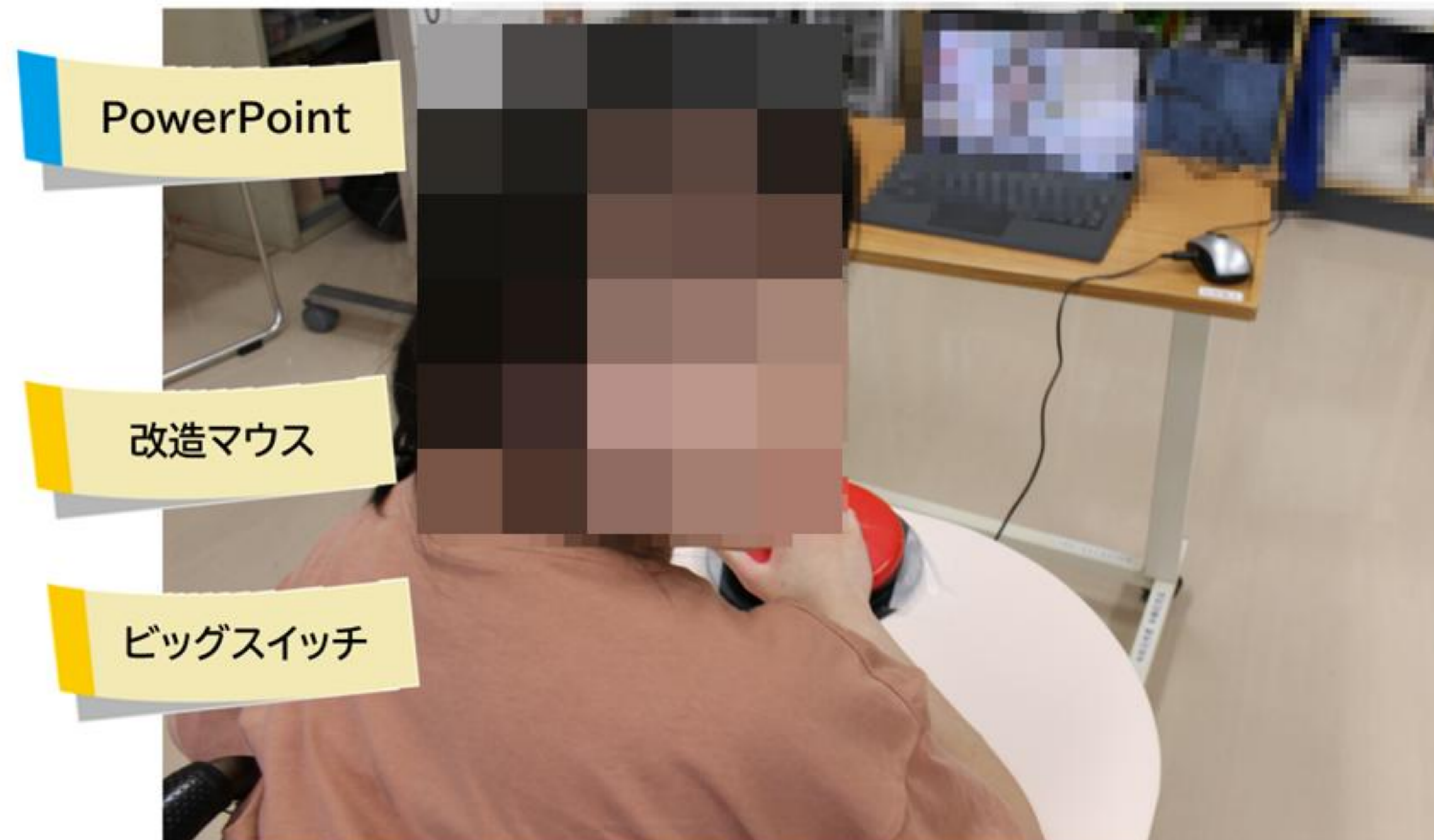
## 物に手を伸ばして学習する子の支援

因果関係理解を促す ③ 目的→手段

- 「再認」の
- 「注意の利
- 「目的
- 「直接行重
- 「間接行重
- 「選択行重
- 「写真カー
- 「シンボル
- 「スキャン

## “目的→手段”を促す(お気に入りの先生→手を止める動き)

パソコンにつながったスイッチを押すと、先生が自分に呼び掛けてくれる動画が順に流れていく仕組み。お気に入りの先生のときには手を止めます。



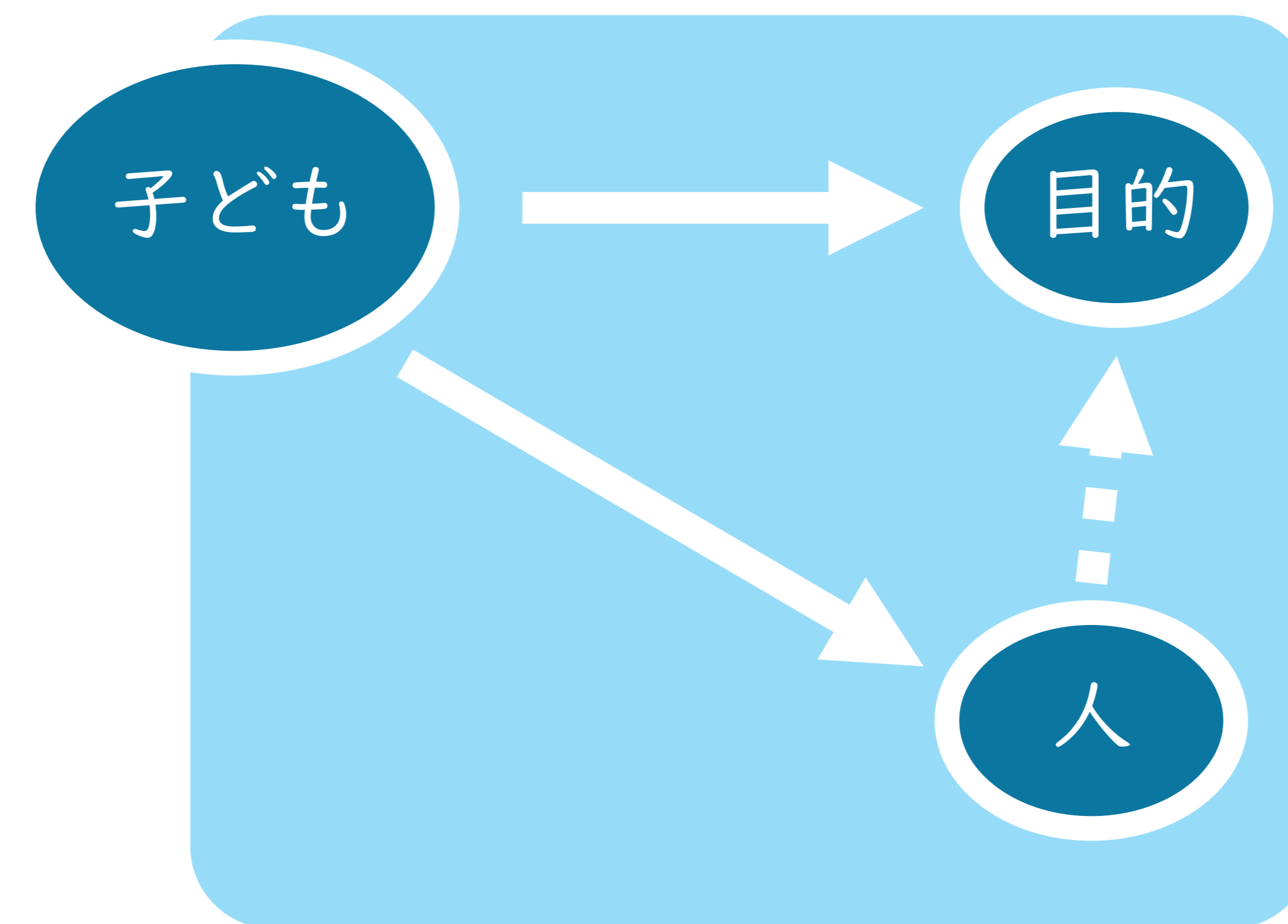
物に手を伸ばして  
学習する子の支援

# 2-4

“直接行動”による  
要求や注意喚起  
を引き出す

- 「再認」の
- 「注意の
- 「目的→
- 「直接
- 「間接行
- 「選択行
- 「写真カ
- 「シンボル
- 「スキャン

“直接行動” = 目的のものを入手するために  
物や人に直接アプローチする手段のこと



直接目的の場所に移動して入手する  
(要求行動)

人にアプローチして入手する  
(注意喚起行動)



要求行動



拒否行動



注意喚起行動

## 物に手を伸ばして学習する子の支援

- 「再認」の
- 「注意の種
- 「目的→手
- 「直接
- 「間接行動
- 「選択行動
- 「写真カー
- 「シンボル
- 「スキャン

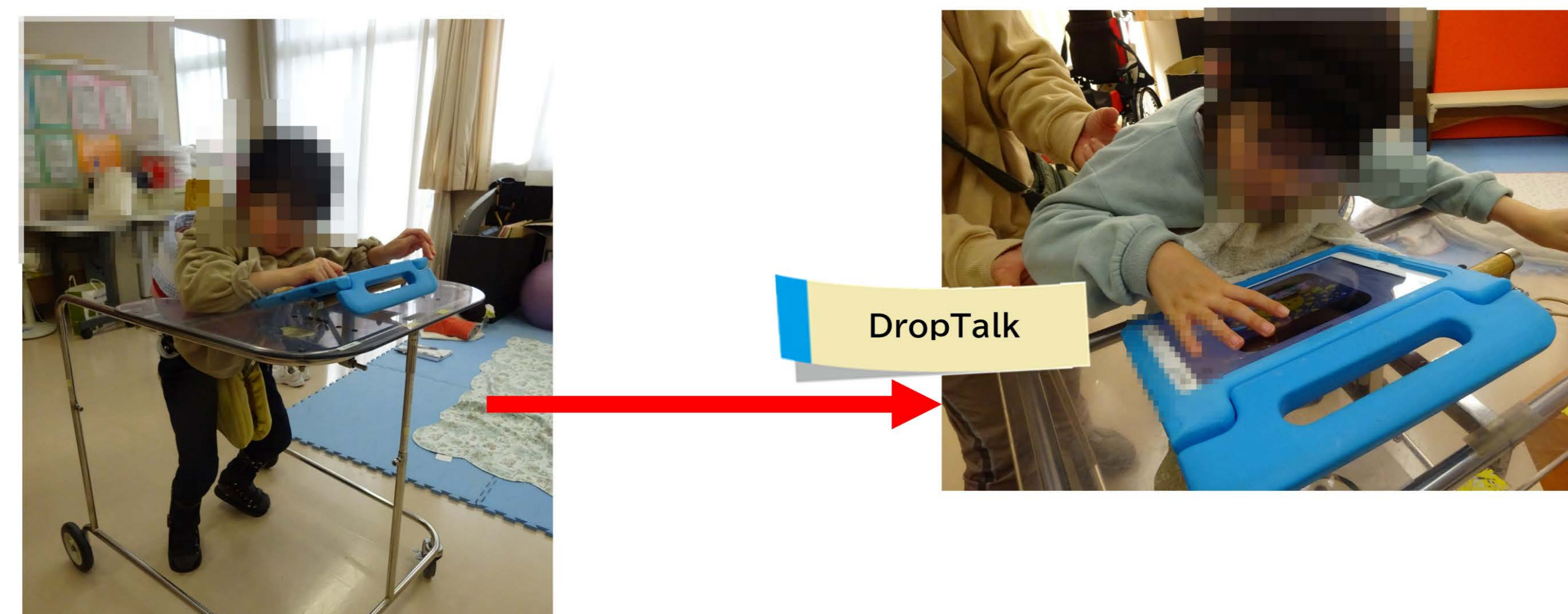
### 直接行動を引き出す(寝返りで接近したら開始する)

教室を暗くしライトやiPadを準備していると、普段学校ではあまり見ない「寝返りで接近」という行動を引き出した事例。



### 直接行動を引き出す(朝の会に移動する活動を仕込む)

朝の会で「天気発表」や「出席調べ」を行う際に、移動を組み込んだシナリオを立て、活動に取り組んでいる様子。



## 直接行動を引き出す

### 直接行動を引き出す(動画を見る場所を作る)

動画をみたいときにはここに来たら見れるよ



## 物に手を伸ばして学習する子の支援

## 直接行動を引き出す

**直接行動を引き出す(寝返りで接近したら開始する)**

教室を暗くしライトやiPadを準備していると、普段学校ではあまり見ない「寝返りで接近」という行動を引き出せた事例。



YouTube

- 「再認」の
- 「注意の種
- 「目的→手
- 「直接
- 「間接行重
- 「選択行重
- 「写真カー
- 「シンボル
- 「スキャン

## 物に手を伸ばして学習する子の支援

## 直接行動を引き出す

**直接行動を引きだす(朝の会に移動する活動を仕込む)**

朝の会で「天気の発表」や「出席調べ」を行う際に、移動を組み込んだシナリオを立て、活動に取り組んでいる様子。



DropTalk



- 「再認」の
- 「注意の種
- 「目的→手
- 「直接
- 「間接行動
- 「選択行動
- 「写真カー
- 「シンボル
- 「スキャン

## 物に手を伸ばして学習する子の支援

## 直接行動を引き出す

## 直接行動を引き出す(動画を見る場所を作る)

動画をみたいときにはここに来たら見れるよ

Windows  
Media Player

スイッチ  
タッチぴこ

改造マウス



- 「再認」の
- 「注意の利
- 「目的→手
- 「直接
- 「間接行動
- 「選択行動
- 「写真カー
- 「シンボル
- 「スキャン



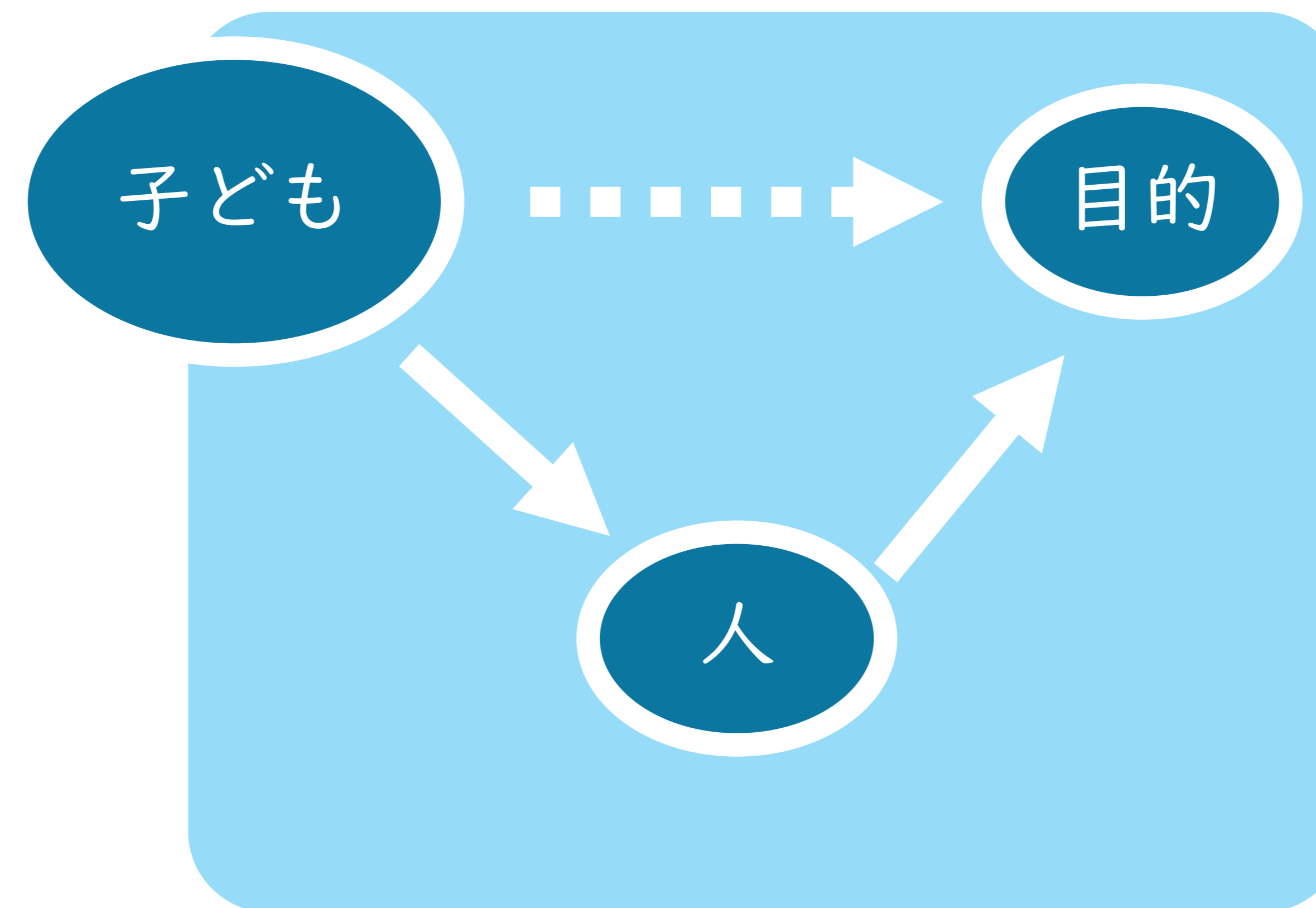
物に手を伸ばして  
学習する子の支援

# 2-5

- 「再認」の
- 「注意の
- 「目的→
- 「直接行
- 「間接
- 「選択行
- 「写真カ
- 「シンボル
- 「スキャン

“間接行動”による  
要求や注意喚起  
を引き出す

“間接行動” = 目的のものを入手するために  
物や人に間接的にアプローチする手段のこと



目的のものに対して手を伸ばして伝える  
(指さし行動、手差し行動)

人を目的地まで誘導する  
(クレーン行動)



クレーン行動



手差し行動



指さし行動

# 物に手を伸ばして学習する子の支援

## 間接行動を引き出す

- 「再認」の
- 「注意の種
- 「目的→手
- 「直接行動
- 「間接
- 「選択行動
- 「写真カー
- 「シンボル
- 「スキャン

### 間接行動を教える(再現の要求)

肩をトントンとして「もう一回して」ということが言えるようになってきている児童に対し、道具を使うことでも同じことが実現することを教えている事例。



DropTalk

### 間接行動を教える(注意喚起/iPad)

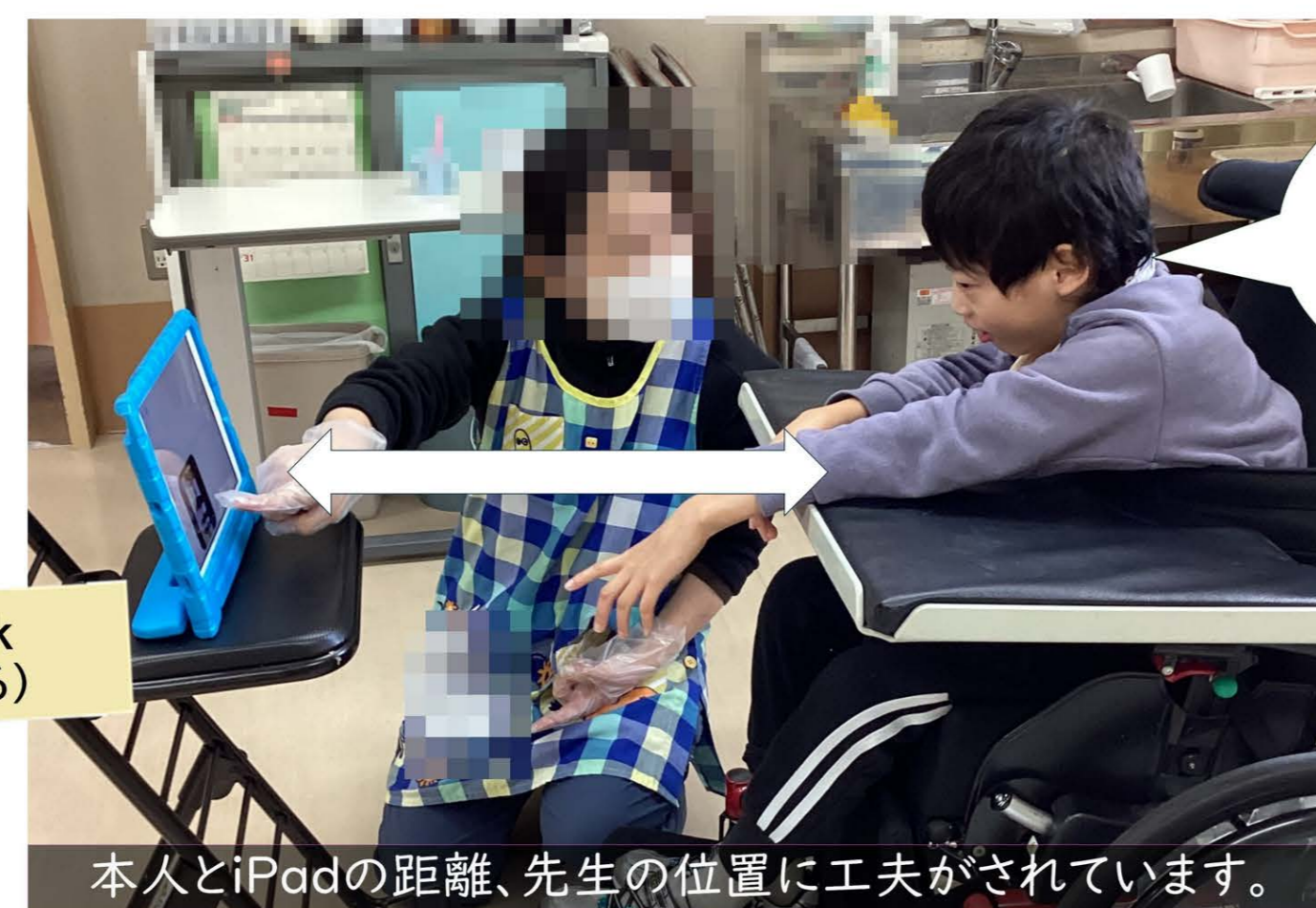
音楽をかけてもらうために、iPadのアプリを操作して「せんせー」と呼ぶことができていた事例。



DropTalk

### 間接行動を教える(再現の要求/声)

支援者に再現を要求することがスムーズにできるように本人とiPadの距離を少し開ける工夫をした事例。声による再現要求ができるようになっている。



DropTalk (動画を見る)

本人とiPadの距離、先生の位置に工夫がされています。

もう一回!

### 間接行動を教える(準備の要求/声→ジェスチャー)

iPadを準備してもらうために、「声」で注意喚起し、「ジェスチャー」で内容を伝えられるように環境を工夫した事例。言えるようになってきた。

本人が分かる  
ところに  
片付けておく

声やジェスチャー  
で支援者に  
伝える



YouTube

### 間接行動を教える(準備の要求/指さし、声)

朝の会で必要な道具としてiPadがあることの理解が深まってきた児童。朝の会の時間になると、iPadの方向を見て声で準備を要求できるように。

朝の会が  
始まる

声やジェスチャー  
で支援者に  
伝える



DropTalk

# 物に手を伸ばして学習する子の支援

## 間接行動を引き出す

- 「再認」の
- 「注意の利
- 「目的→手
- 「直接行動
- 「間接
- 「選択行動
- 「写真カー
- 「シンボル
- 「スキャン

### 間接行動を引き出す(VOCA:こっちきて)

先生を呼ぼうとすると、「絵本を床に落とす」等のことができます。VOCAを使って、手段があれば楽に来てもらえる経験と学習をしています。



### 間接行動を教える(VOCA:こっちきて)

音楽をかけてもらうために、VOCAを押して「せんせー」と呼ぶことができています。



### 間接行動を教える(VOCA:てつだって)

音楽を変えてほしいと思っているときに、VOCAを押して先生を呼び援助してもらうことを学習している事例。



### 間接行動を教える(VOCA:てつだって)

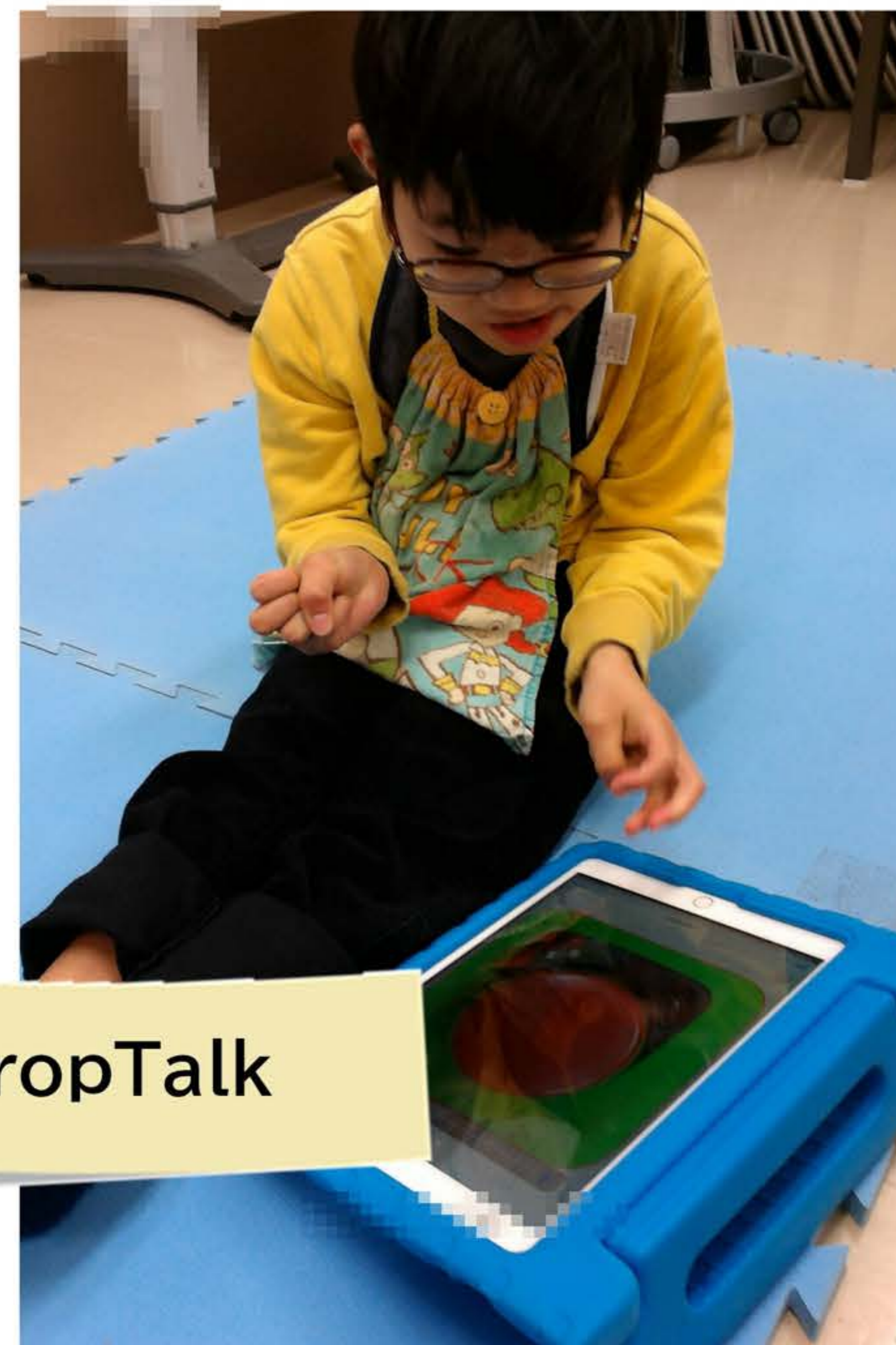
自分が動いて気持ちを伝えることが難しい場面で人を呼んで、気持ちを伝えて、ということもできることを学習している事例。



- 「再認」の
- 「注意の移
- 「目的→手
- 「直接行動
- 「間接
- 「選択行動
- 「写真カー
- 「シンボル
- 「スキャン

## 間接行動を教える(再現の要求)

肩をトントンとして「もう一回して」ということが言えるようになってきている児童に対し、道具を使うことでも同じことが実現することを教えている事例。



DropTalk



- 「再認」の
- 「注意の移
- 「目的→手
- 「直接行動
- 「間接
- 「選択行動
- 「写真カー
- 「シンボル
- 「スキャン

## 間接行動を教える(注意喚起/iPad)

音楽をかけてもらうために、iPadのアプリを操作して「せんせー」と呼ぶことができている事例。

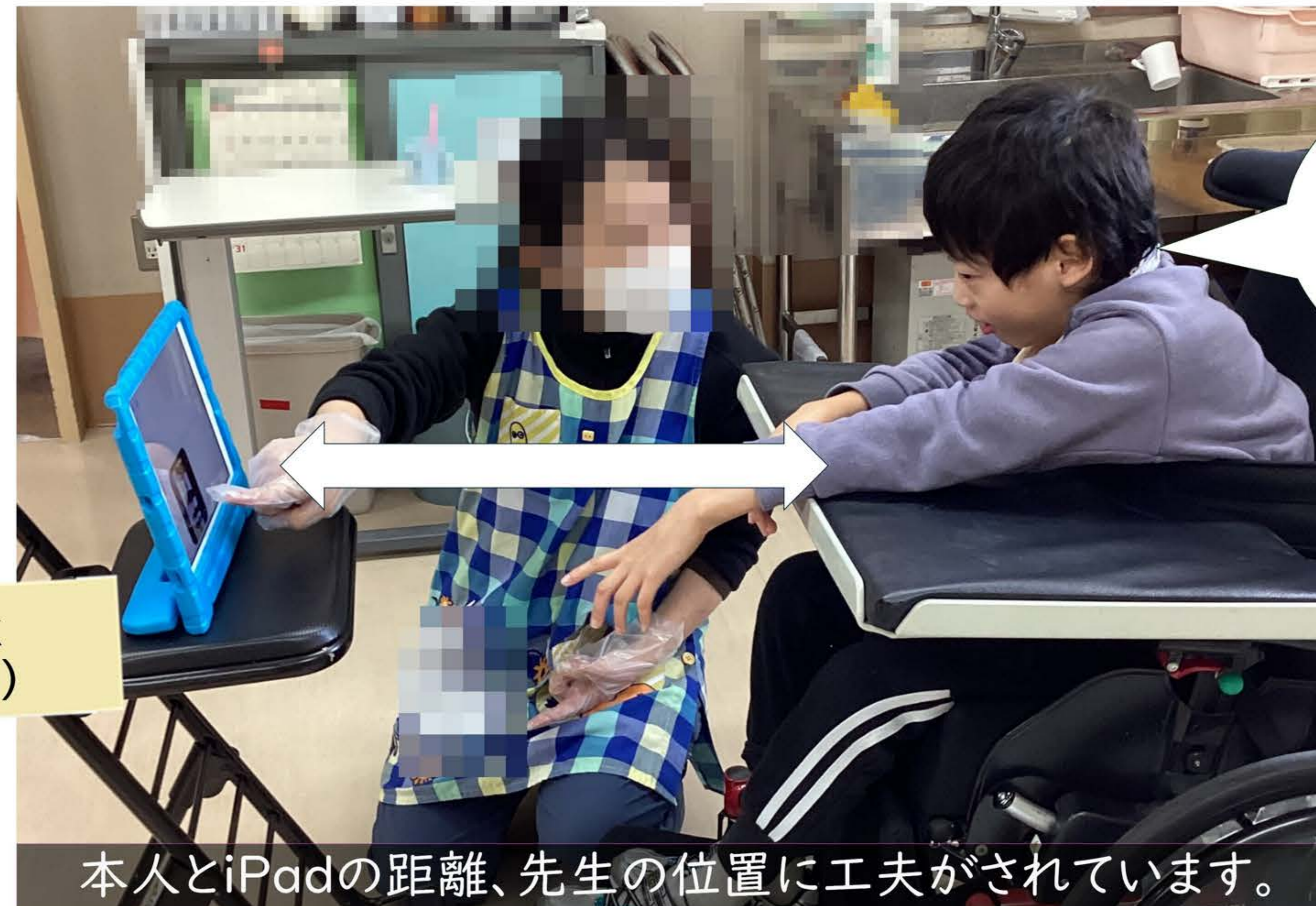


DropTalk

- 「再認」の
- 「注意の移
- 「目的→手
- 「直接行動
- 「間接
- 「選択行動
- 「写真カー
- 「シンボル
- 「スキャン

## 間接行動を教える(再現の要求/声)

支援者に再現を要求することがスムーズにできるように本人とiPadの距離を少し開ける工夫をした事例。声による再現要求ができるようになっている。



DropTalk  
(動画を見る)

本人とiPadの距離、先生の位置に工夫がされています。

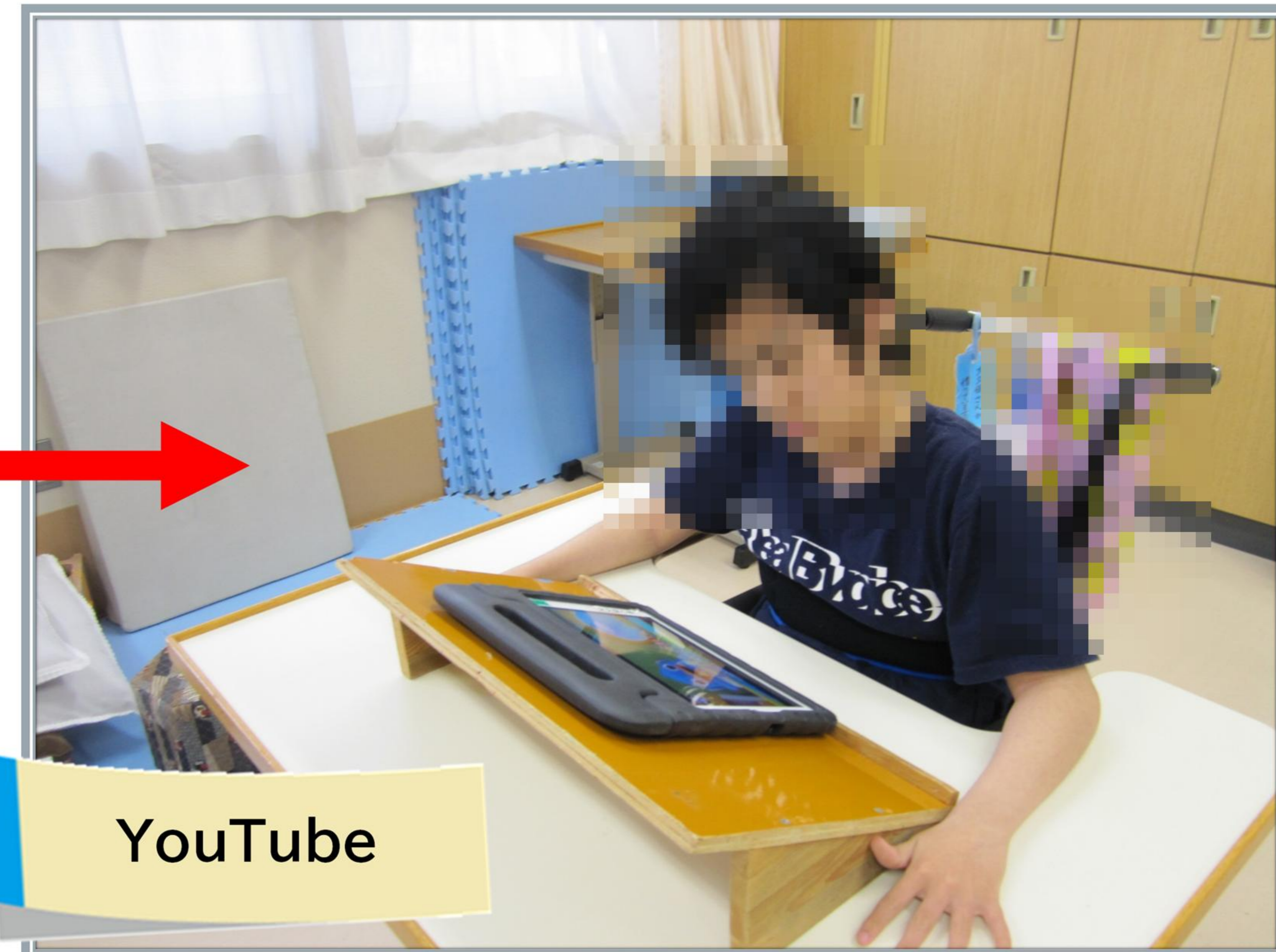
- 「再認」の
- 「注意の移
- 「目的→手
- 「直接行動
- 「間接
- 「選択行動
- 「写真カー
- 「シンボル
- 「スキャン

## 間接行動を教える(準備の要求/声→ジェスチャー)

iPadを準備してもらうために、「声」で注意喚起し、「ジェスチャー」で内容を伝えられるように環境を工夫した事例。言えるようになってきた。

本人が分かる  
ところに  
片付けておく

声やジェスチャー  
で支援者に  
伝える



YouTube

- 「再認」の
- 「注意の移
- 「目的→手
- 「直接行動
- 「間接
- 「選択行動
- 「写真カー
- 「シンボル
- 「スキャン

## 間接行動を教える(準備の要求/指さし、声)

朝の会で必要な道具としてiPadがあることへの理解が深まってきた児童。  
朝の会の時間になると、iPadの方向を見て声で準備を要求できるように。

朝の会が  
始まる

声やジェスチャー  
で支援者に  
伝える

DropTalk

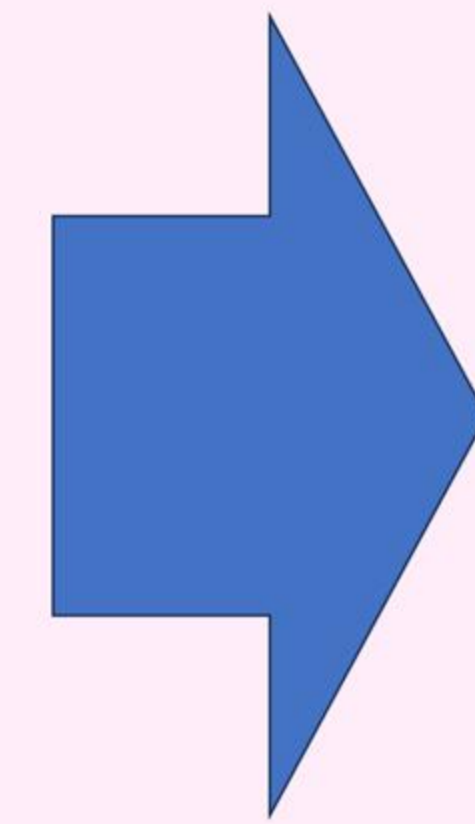
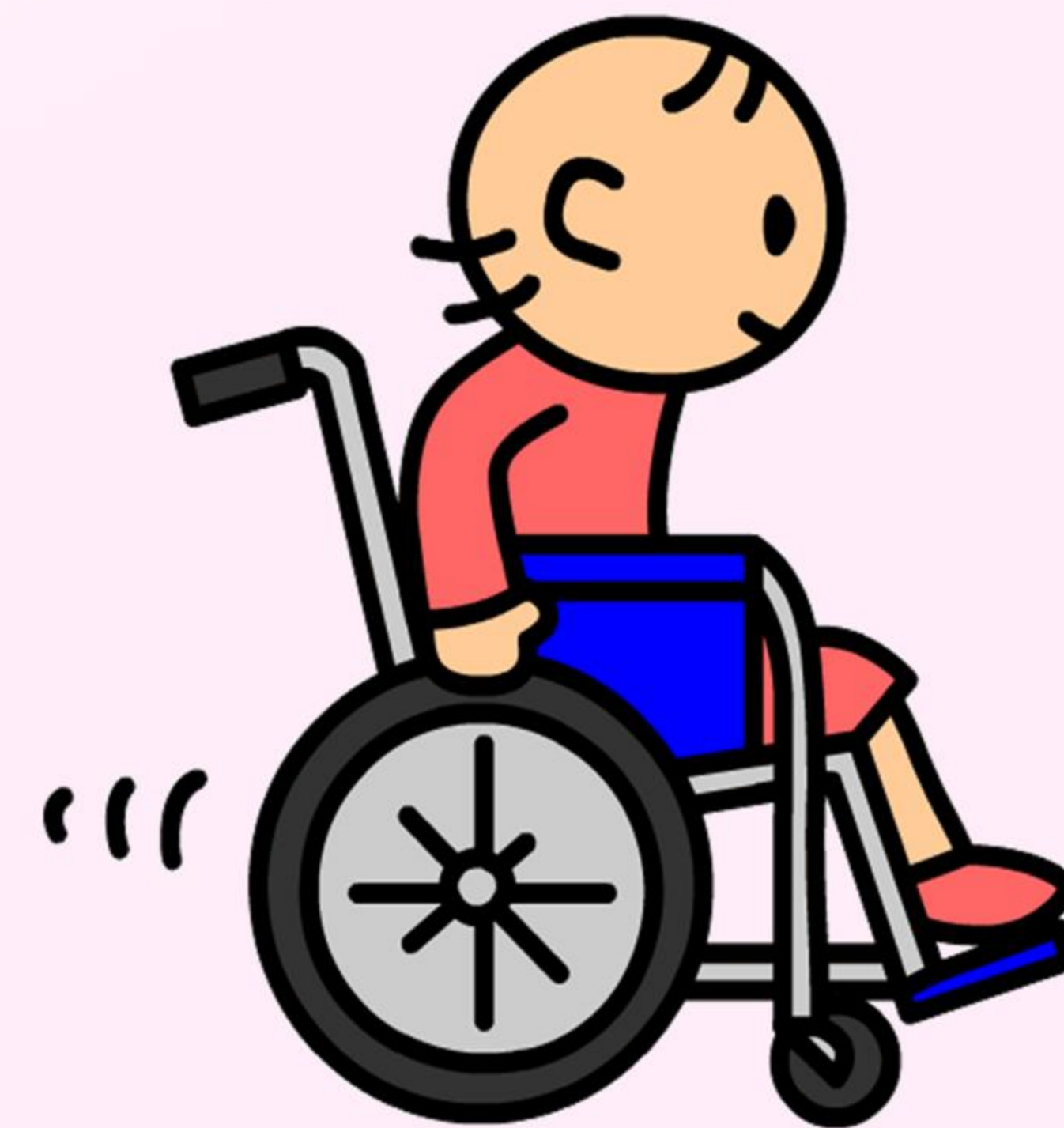




- 「再認」の
- 「注意の移
- 「目的→手
- 「直接行動
- 「間接
- 「選択行動
- 「写真カー
- 「シンボル
- 「スキャン

## 間接行動を引き出す(VOCA:こっちきて)

先生を呼ぼうとするとき、「絵本を床に落とす」等のことができます。  
VOCAを使って、手段があれば楽に来てもらえる経験と学習をしています。



先生、来て

## 物に手を伸ばして学習する子の支援

## 間接行動を引き出す

- 「再認」の
- 「注意の移
- 「目的→手
- 「直接行動
- 「間接
- 「選択行動
- 「写真カー
- 「シンボル
- 「スキャン

## 間接行動を教える(VOCA:こっちきて)

音楽をかけてもらうために、VOCAを押して「せんせー」と呼ぶことができて  
いる事例。



Step by Step

- 「再認」の
- 「注意の利
- 「目的→手
- 「直接行動
- 「間接
- 「選択行動
- 「写真カー
- 「シンボル
- 「スキャン

## 間接行動を教える(VOCA:てつだって)

音楽を変えてほしいと思っているときに、VOCAを押して先生を呼び  
援助してもらうことを学習している事例。



- 「再認」の
- 「注意の利
- 「目的→手
- 「直接行動
- 「間接
- 「選択行動
- 「写真カー
- 「シンボル
- 「スキャン

## 間接行動を教える(VOCA:てつだって)

自分が動いて気持ちを伝えることが難しい場面で、人を呼んで、気持ちを伝えて、ということもできることを学習している事例。



物に手を伸ばして  
学習する子の支援

# 2-6

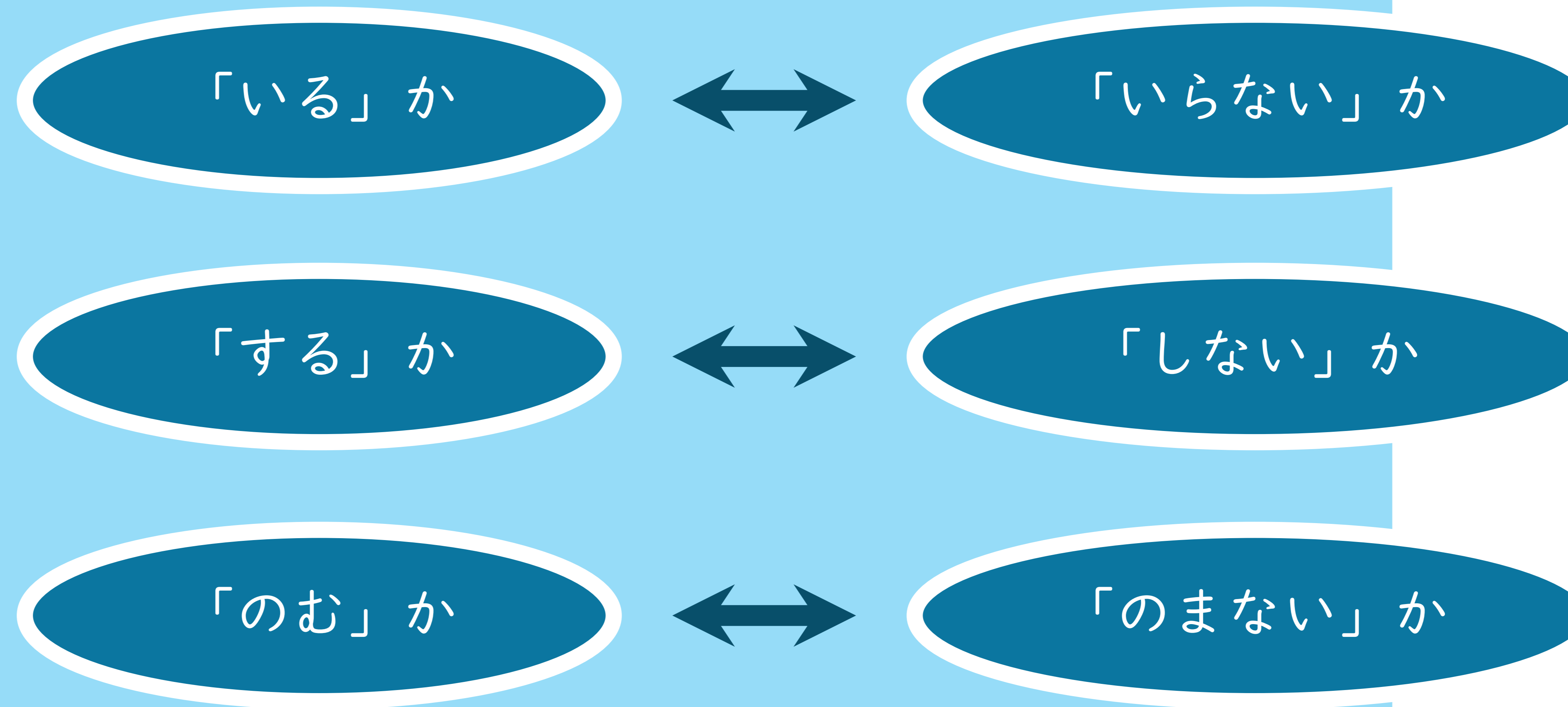
## 選択の基礎

### 「いる」か「いない」か

- 「再認」の
- 「注意の
- 「目的→
- 「直接行
- 「間接行
- 「選
- 「写真カ
- 「シンボル
- 「スキャン

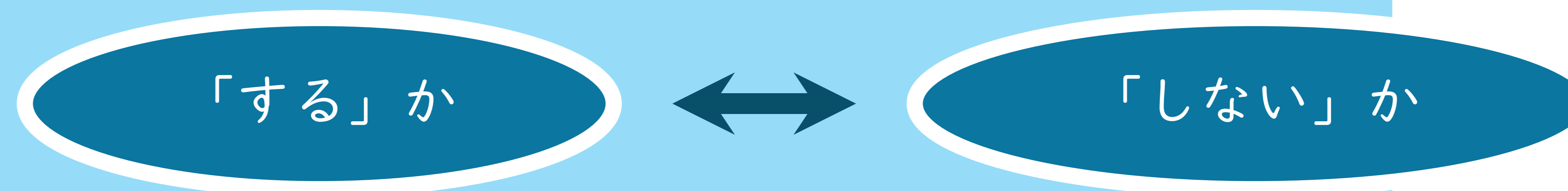
## 二択よりも もっと簡単な選択方法があります

その具体物(実物、飲み物など)を「一つずつ提示」して  
(見せる、聞かせる、触らせるなど)



表象機能の発達の未熟さ  
(具体物からイメージすることの困難さ)  
に対応した選択肢の提示方法

写真や言葉を「一つずつ提示」して



象徴機能を獲得できている  
(他のものからイメージできる)  
必要のある選択肢の提示方法

## 物に手を伸ばして学習する子の支援

- 「再認」の
- 「注意の種
- 「目的→手
- 「直接行動
- 「間接行動
- 「選択
- 「写真カー
- 「シンボル
- 「スキャン

### 選択行動を教える(実物/いるかいないか)

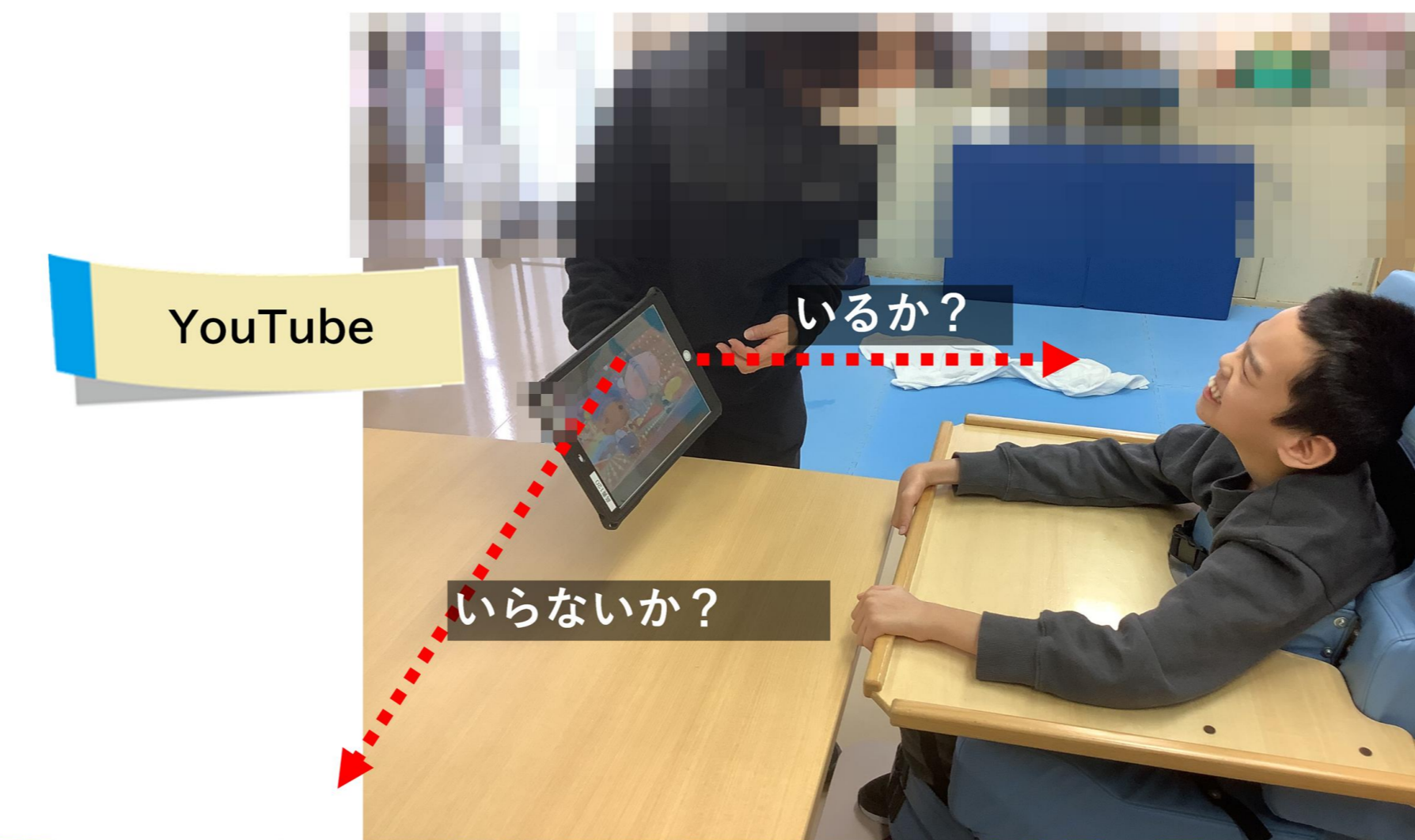
水筒の実物を見て、「飲む」か「飲まないか」を支援者に伝えることは、重要な選択行動の一部であると捉えて取り組みを行っている事例。



## 選択の基礎 「いる」か「いない」か

### 選択行動を教える(YouTube/見るか見ないか)

YouTubeをみるかみないかを聞き取るやりとり。  
iPadを生徒に近づけるのか/遠ざけるのか、という方法で質問している。



### 選択の基礎を教える(飲むか/飲まないか)

好きな飲み物を何口か飲んだ後、「水」に切り替えて飲むようにすることで、「飲む/飲まない」の表出を引き出している事例

好きそうな  
飲み物

そうでも  
なさそうな  
飲み物



## 選択行動を教える(実物／いるかいないか)

水筒の実物を見て、「飲む」か「飲まないか」を支援者に伝えることは、重要な選択行動の一部であると捉えて取り組みを行っている事例。

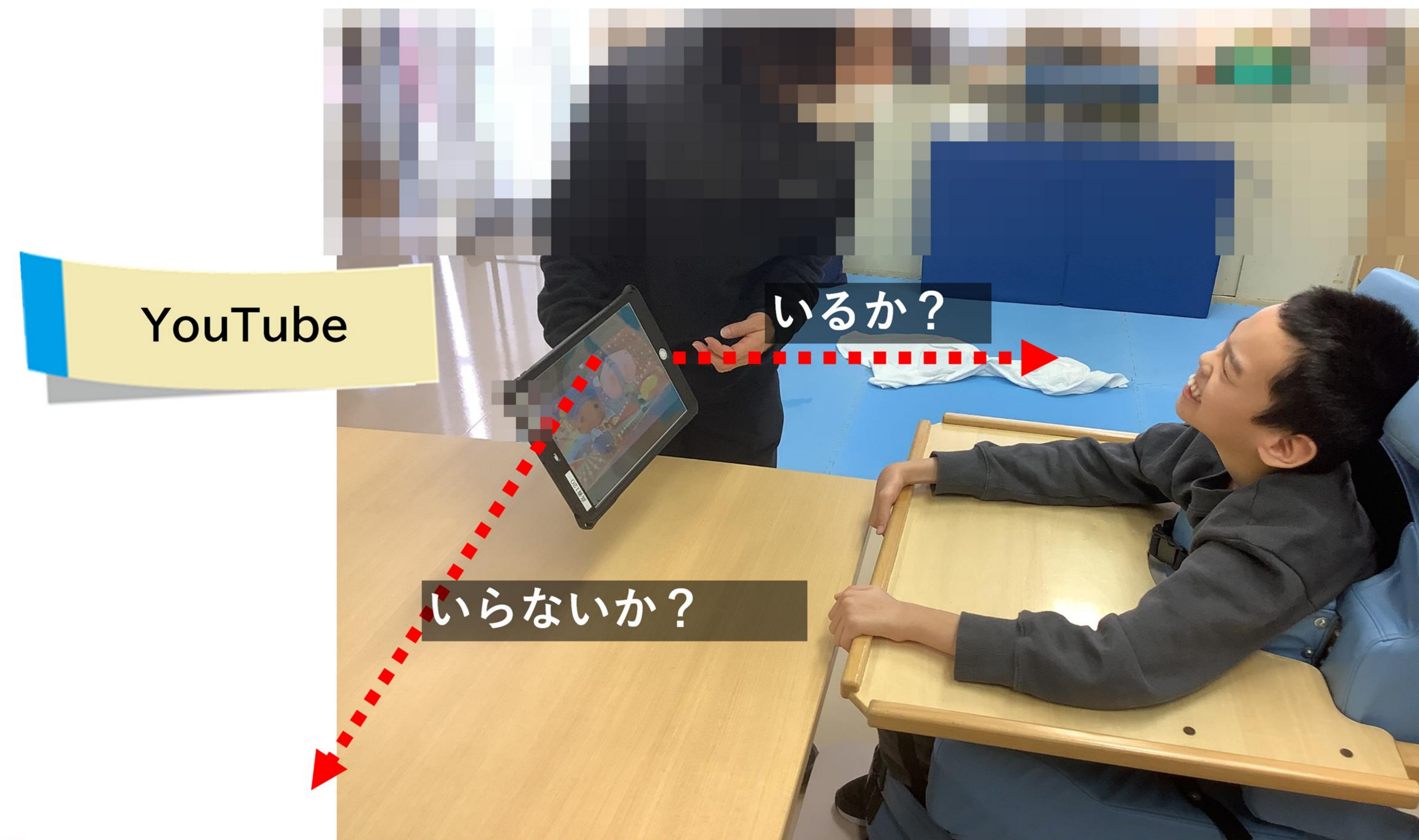


- 「再認」の
- 「注意の種
- 「目的→手
- 「直接行重
- 「間接行重
- 「選択
- 「写真カー
- 「シンボル
- 「スキャン

- 「再認」の
- 「注意の種
- 「目的→手
- 「直接行重
- 「間接行重
- 「選択
- 「写真カー
- 「シンボル
- 「スキャン

## 選択行動を教える(YouTube／見るか見ないか)

YouTubeをみるかみないかを聞き取るやりとり。  
iPadを生徒に近づけるのか／遠ざけるのか、という方法で質問している。





## 選択の基礎を教える(飲むか／飲まないか)

好きな飲み物を何口か飲んだ後、「水」に切り替えて飲むようにすることで、「飲む／飲まない」の表出を引き出している事例

好きそうな  
飲み物

そうでも  
なさそうな  
飲み物



- 「再認」の
- 「注意の利
- 「目的→手
- 「直接行重
- 「間接行重
- 「選択
- 「写真カー
- 「シンボル
- 「スキャン

物に手を伸ばして  
学習する子の支援

# 2-7

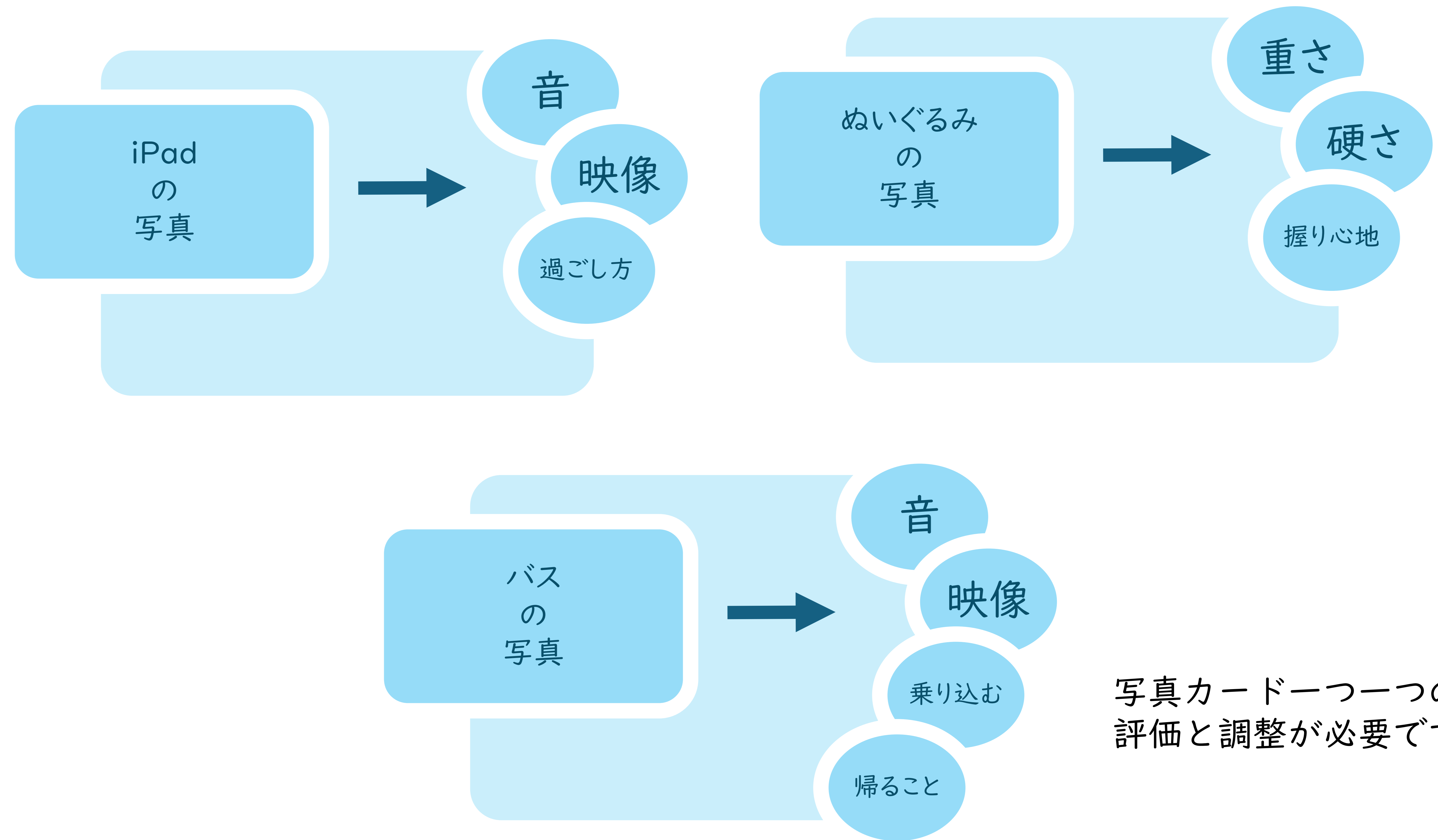
## 写真カードを使う

- 「再認」の
- 「注意の
- 「目的→
- 「直接行
- 「間接行
- 「選択行
- 「写
- 「シンボル
- 「スキャン

“写真カード” を使えるかどうか、は、  
子どもがイメージできているか？を探ることから

### 象徴機能の発達

写真から、他の様々な情報を想起できているか？



写真カード一つ一つの  
評価と調整が必要です

# 物に手を伸ばして学習する子の支援

## 写真カードを使う

- 「再認」の
- 「注意の種
- 「目的→手
- 「直接行重
- 「間接行重
- 「選択行重
- 「写真
- 「シンボル
- 「スキャン

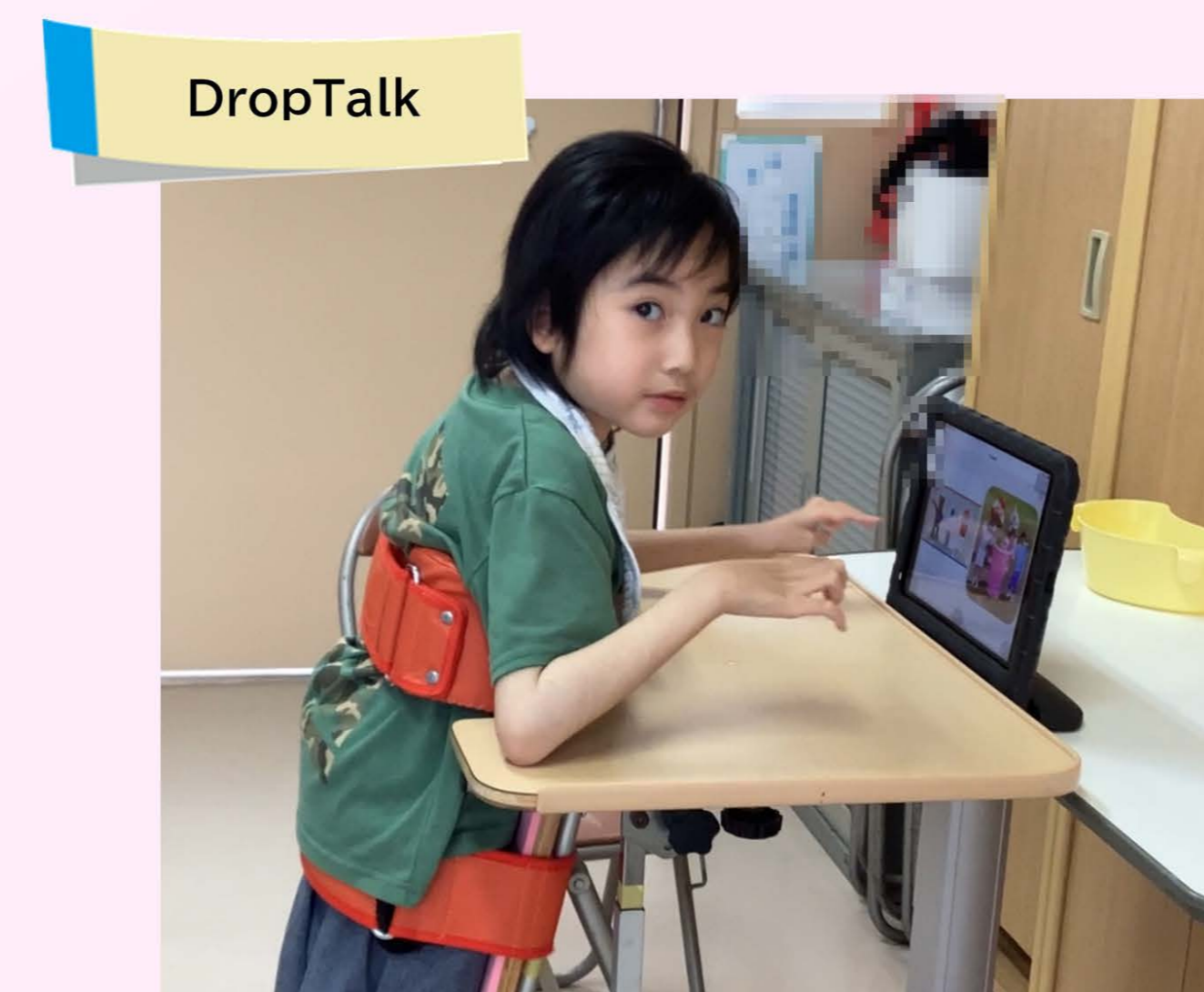
### 写真カードでもやってみよう（朝の音楽用のキラキラVOCA）

キラキラのVOCAで朝の会の音楽係  
 ⇨ iPadの画面でもできるかな？ ⇨ やっぱり実物での選択かな？



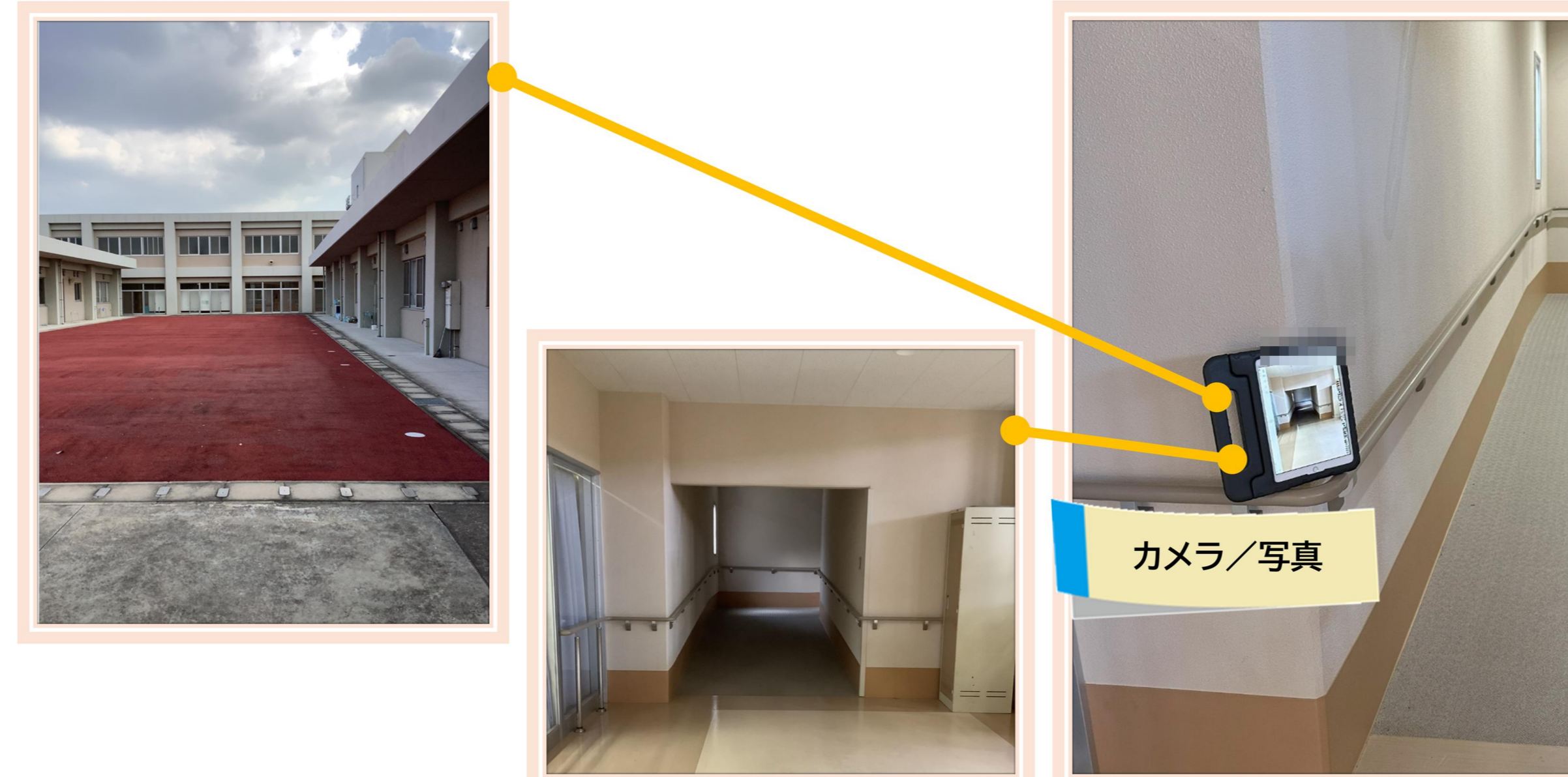
### 写真カードでもやってみよう（音楽を聞く）

お昼休みの元気なときには立位台に立っています。  
 左手で、写真に手を伸ばし好きな歌を聞くことができるかな？



### 行き先の選択(写真/iPad)

校内のどこにウォーカーで行きたいかを写真を使って選んでいる事例。



### 写真で確認しよう(グーグルストリートビューで事前学習)

ストリートビューを操作して目的地までたどり着く事前学習。



# 物に手を伸ばして学習する子の支援

## 写真カードを使う

- 「再認」の
- 「注意の種
- 「目的→手
- 「直接行動
- 「間接行動
- 「選択行動
- 「写真
- 「シンボル
- 「スキャン

### 活動の選択(実物/写真)

休み時間に何をして過ごしたいかを、実物か写真を使って選んでいる事例。

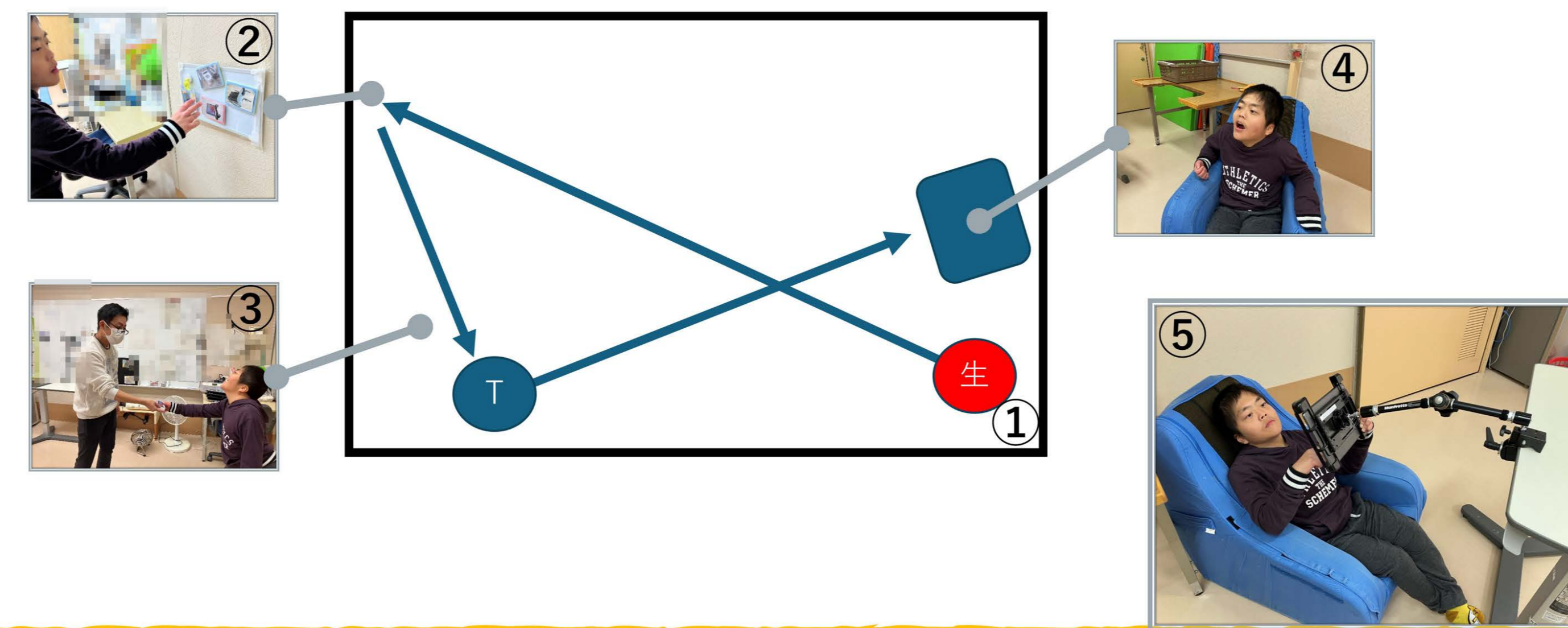


### 実物と写真で選んで 伝えながら過ごす

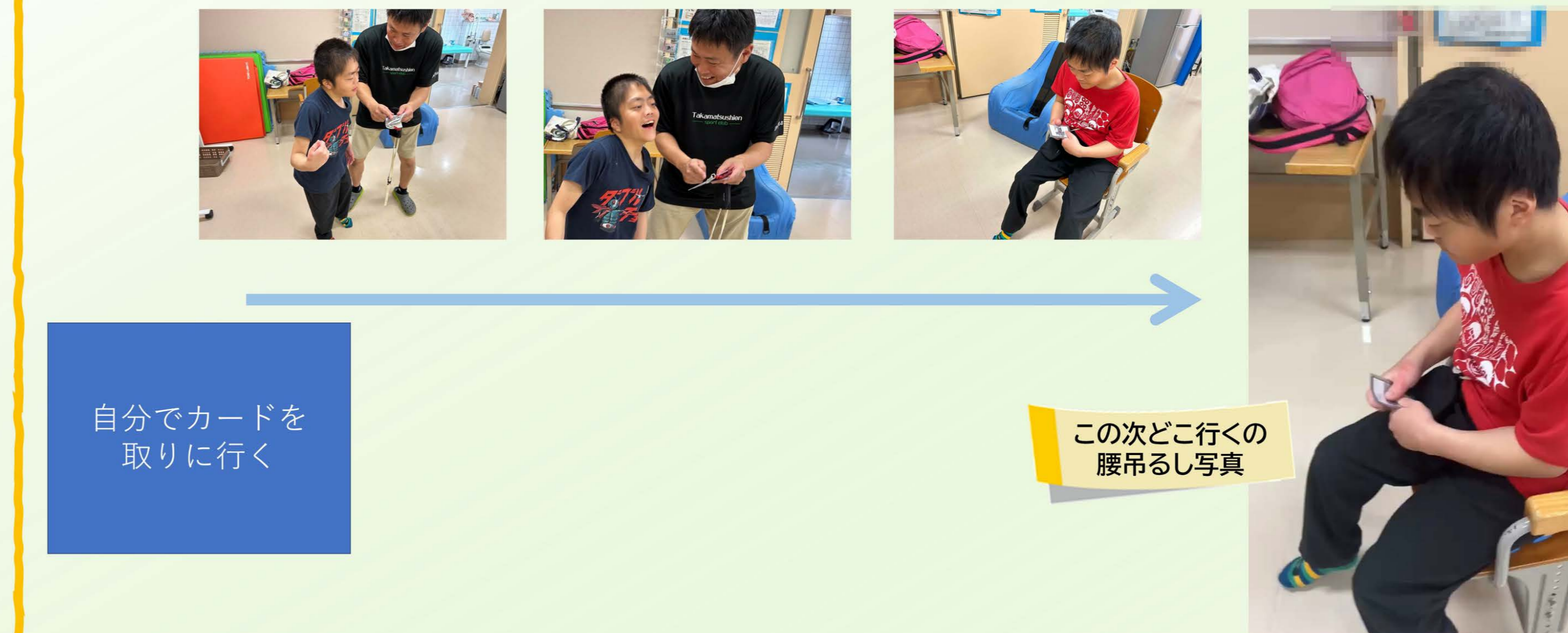


### 活動の選択と準備の要求(写真)

昼休みになると、iPadの写真を選び、支援者に渡して準備の要求をしている事例。準備の要求をしたあとは座って待つことができるようになっている。



### 一番気になる僕のスケジュールは



## 写真カードでもやってみよう（朝の音楽用のキラキラVOCA）

キラキラのVOCAで朝の会の音楽係

⇔ iPadの画面でもできるかな？ ⇔ やっぱり実物での選択かな？



- 「再認」の
- 「注意の利
- 「目的→手
- 「直接行重
- 「間接行重
- 「選択行重
- 「写真
- 「シンボル
- 「スキャン

- 「再認」の
- 「注意の利
- 「目的→手
- 「直接行重
- 「間接行重
- 「選択行重
- 「写真
- 「シンボル
- 「スキャン

## 写真カードでもやってみよう（音楽を聞く）

お昼休みの元気なときには立位台に立っています。  
左手で、写真に手を伸ばし好きな歌を聞くことができるかな？

DropTalk



## 物に手を伸ばして学習する子の支援

## 写真カードを使う

- 「再認」の
- 「注意の利
- 「目的→手
- 「直接行動
- 「間接行動
- 「選択行動
- 「写真
- 「シンボル
- 「スキャン

## 行き先の選択(写真/iPad)

校内のどこにウォーカーで行きたいかを写真を使って選んでいる事例。



カメラ/写真

## 物に手を伸ばして学習する子の支援

## 写真カードを使う

- 「再認」の
- 「注意の利
- 「目的→手
- 「直接行重
- 「間接行重
- 「選択行重
- 「写真
- 「シンボル
- 「スキャン

## 写真で確認しよう(グーグルストリートビューで事前学習)

ストリートビューを操作して目的地までたどり着く事前学習。



GoogleMap



- 「再認」の
- 「注意の利
- 「目的→手
- 「直接行重
- 「間接行重
- 「選択行重
- 「写真
- 「シンボル
- 「スキャン

## 活動の選択(実物／写真)

休み時間に何をして過ごしたいかを、実物か写真を使って選んでいる事例。



# 物に手を伸ばして学習する子の支援

## 写真カードを使う

- 「再認」の
- 「注意の利
- 「目的→手
- 「直接行重
- 「間接行重
- 「選択行重
- 「写真
- 「シンボル
- 「スキャン

### 実物と写真で選んで 伝えながら過ごす



朝の身支度用品  
実物 選択箱



朝の身支度用品  
選択用 写真

車いすから  
降りて  
横になりたい



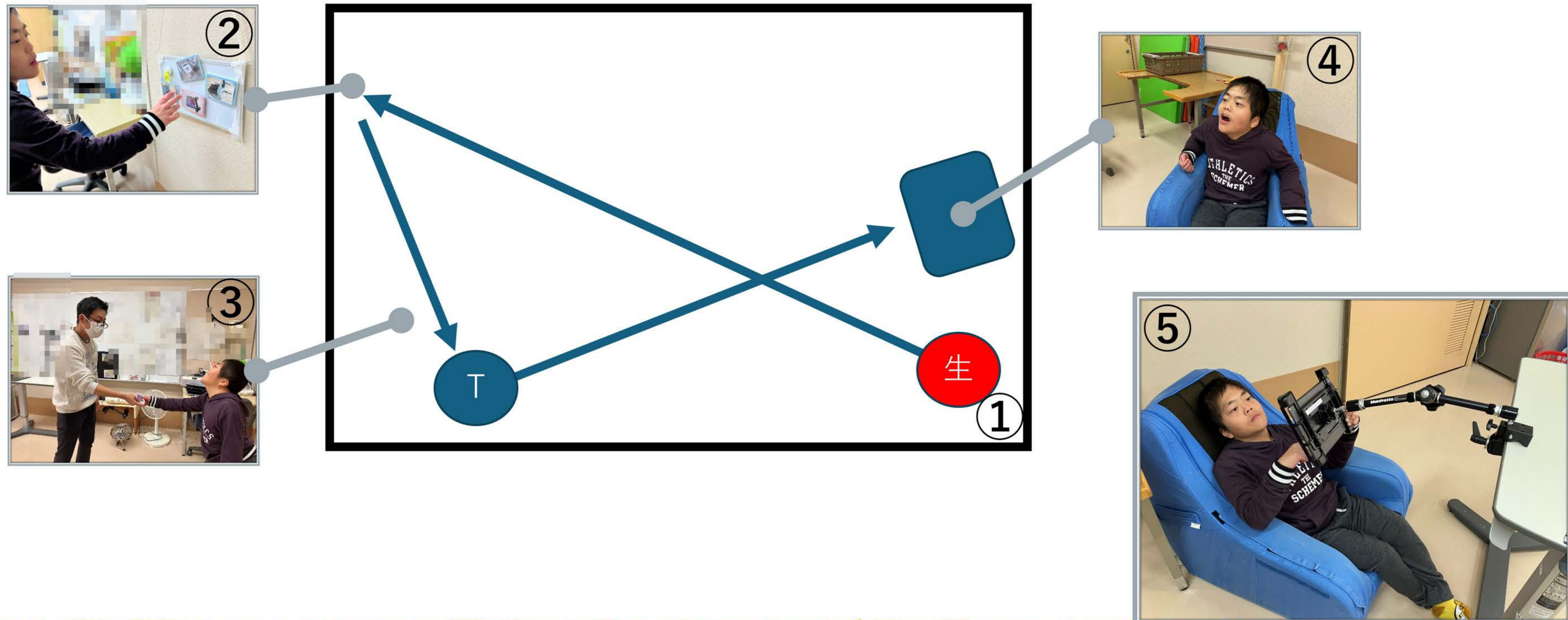
余暇活動  
選択 ブック



- 「再認」の
- 「注意の利
- 「目的→手
- 「直接行動
- 「間接行動
- 「選択行動
- 「写真
- 「シンボル
- 「スキャン

## 活動の選択と準備の要求(写真)

昼休みになると、iPadの写真を選び、支援者に渡して準備の要求をしている事例。準備の要求をしたあとは座って待つことができるようになっている。



# 物に手を伸ばして学習する子の支援

## 写真カードを使う

- 「再認」の
- 「注意の利
- 「目的→手
- 「直接行動
- 「間接行動
- 「選択行動
- 「写真
- 「シンボル
- 「スキャン

### 一番気になる僕のスケジュールは



自分でカードを  
取りに行く

この次どこ行くの  
腰吊るし写真

物に手を伸ばして  
学習する子の支援

# 2-8

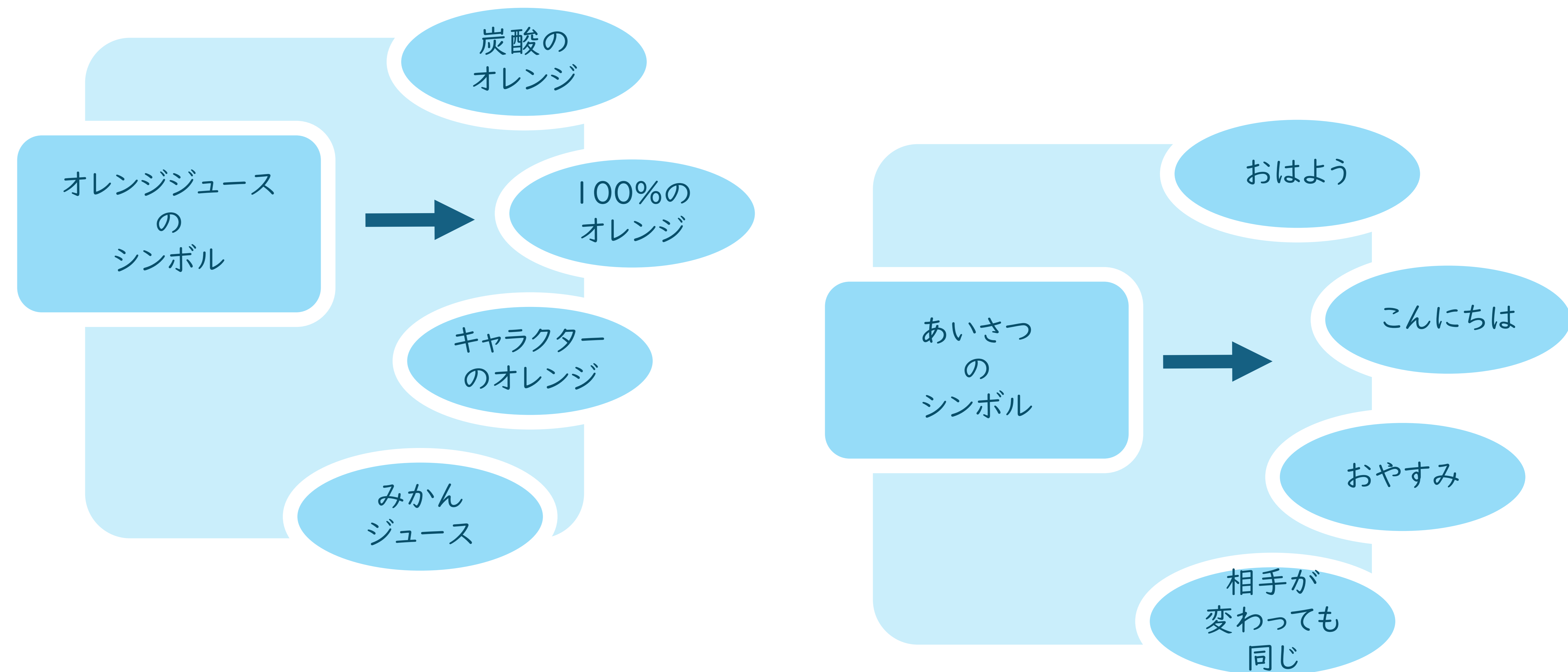
## シンボルを使う

- 「再認」の
- 「注意の
- 「目的→
- 「直接行
- 「間接行
- 「選択行
- 「写真カ
- 「シン
- 「スキャン

“シンボル”は、抽象的な概念です。  
シンボル、写真、具体物の使い分けが重要です。

### 象徴機能の発達

シンボルから、具体物を想起できているか？  
シンボルが示す抽象的なカテゴリを理解できているか？



# 物に手を伸ばして学習する子の支援

## シンボルを使う

- 「再認」の
- 「注意の種
- 「目的→手
- 「直接行重
- 「間接行重
- 「選択行重
- 「写真カー
- 「シン
- 「スキャン

### シンボルで選んでみよう

シンボルを見てどこに自分の好きな曲があるかを探している事例。  
“手のひら”で操作するため、見やすさ、操作しやすさで「配置」を工夫。

### シンボルでやってみよう(じゃんけん)

シンボルを活用してじゃんけんのゲームに参加。  
しっかり見て、選んで活動に参加できてうれしそうな姿が見られました。

### シンボルで伝えよう(今日の体調)

登校後、医ケア室でのやりとり。「元気」かな?「イマイチ」かな?  
自分の体調や気持ちに関心を持って欲しい、という活動です。

# 物に手を伸ばして学習する子の支援

## シンボルを使う

- 「再認」の
- 「注意の利
- 「目的→手
- 「直接行重
- 「間接行重
- 「選択行重
- 「写真カー
- 「シン
- 「スキャン

### シンボルを使ったVOCAの活用

シンボルを使ったVOCAを使うことで、朝の会の司会をしている事例。



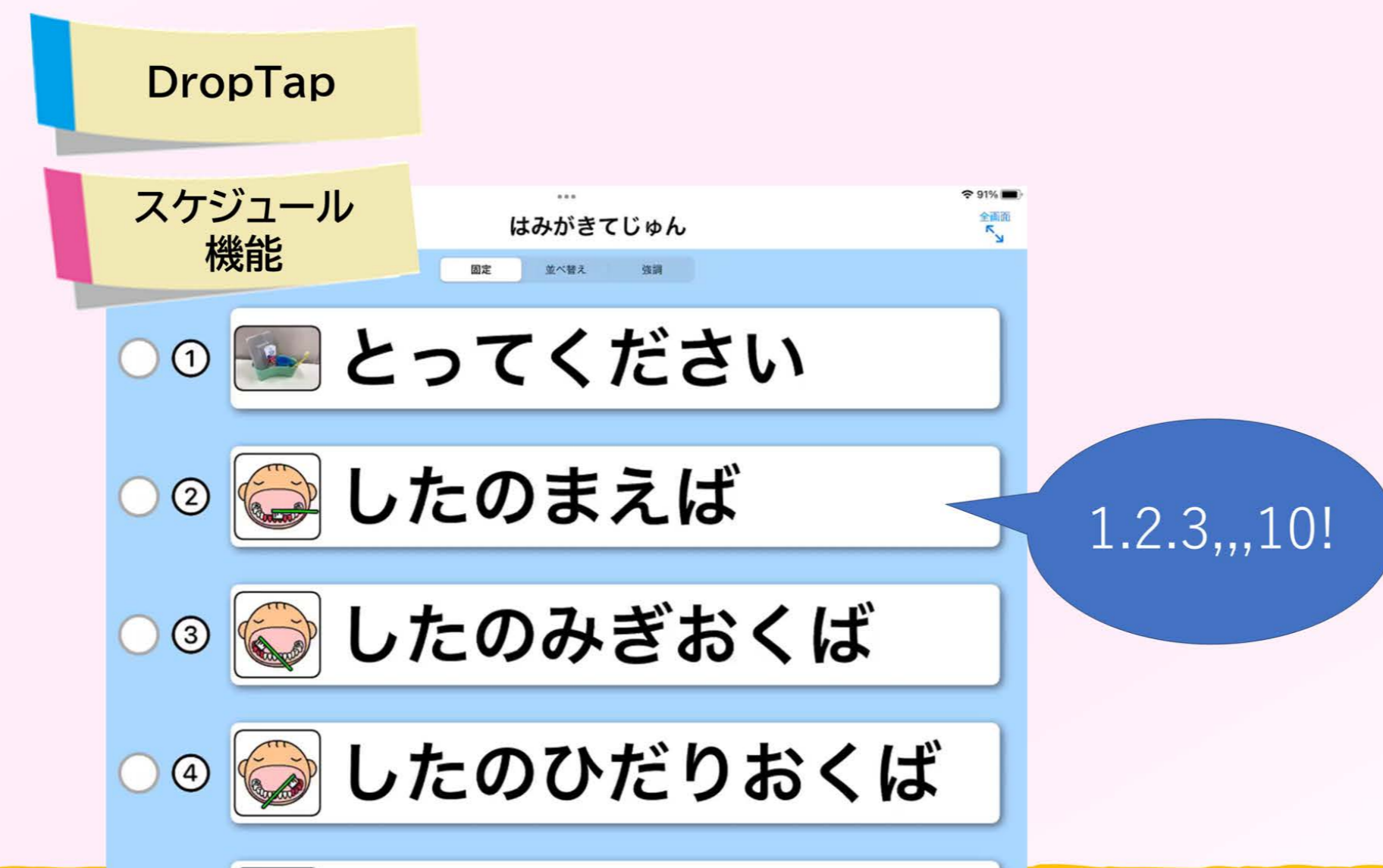
### シンボルや写真を使ってあいさつをしよう

相手を見て、状況を見て、シンボルを見て、挨拶をする活動。



### シンボルでやってみよう(歯磨き)

歯磨きの準備や片付けの手順  
歯を磨く場所のシンボルを一つずつ確認しながら歯磨きをしています。



### 伝える手段を増やしてみよう(絵本選び/号令)

これまで「表紙カード」でしていた絵本選び/VOCAでしていた号令  
→ iPadでもできるように。相手に伝える手段はいろいろあります。



- 「再認」の
- 「注意の利
- 「目的→手
- 「直接行重
- 「間接行重
- 「選択行重
- 「写真カー
- 「シン
- 「スキャン

## シンボルで選んでみよう

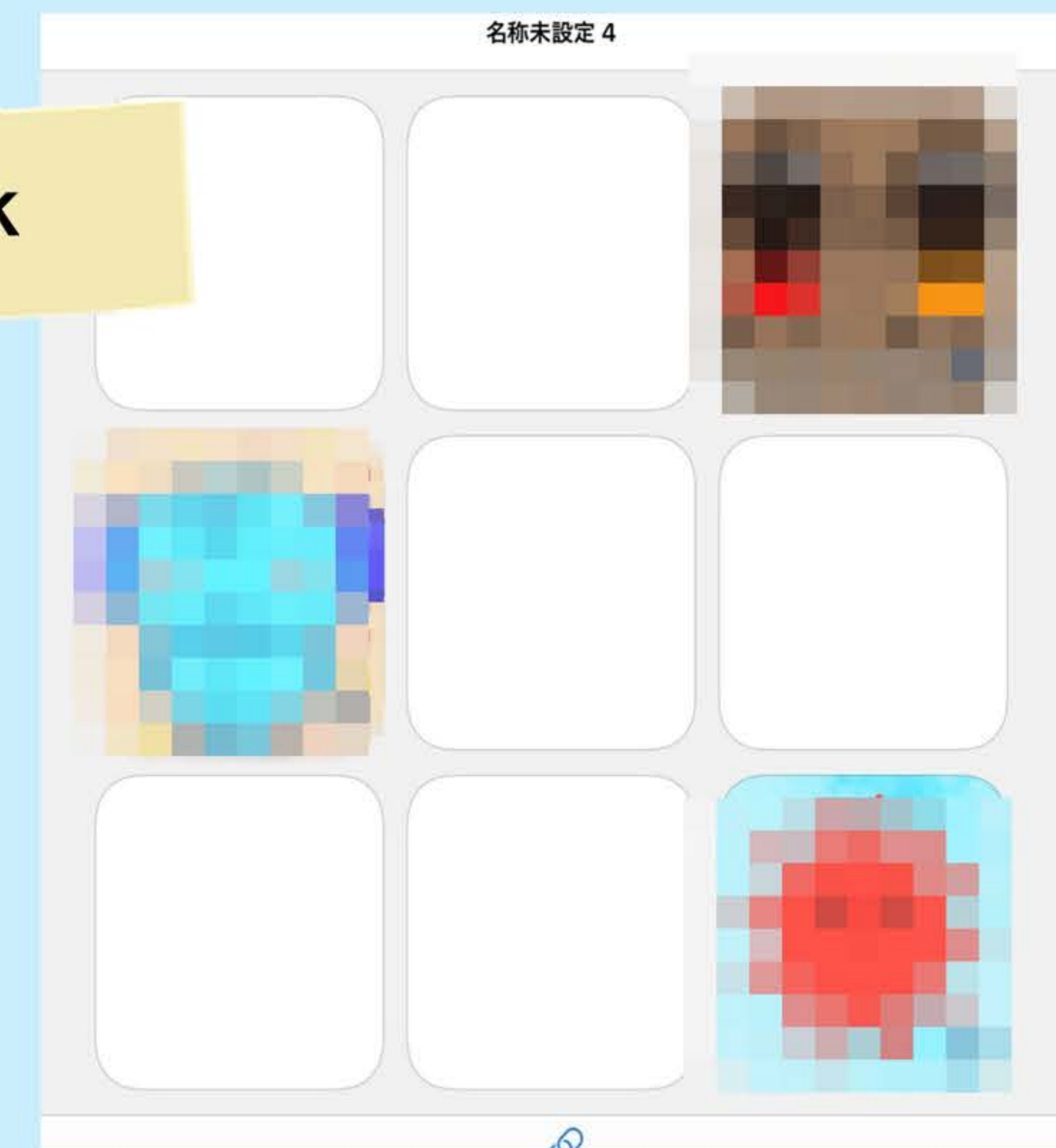
シンボルを見てどこに自分の好きな曲があるかを探している事例。  
“手のひら”で操作するため、見やすさ、操作しやすさで「配置」を工夫。



アクセシビリティ機能  
“アクセスガイド”



DropTalk





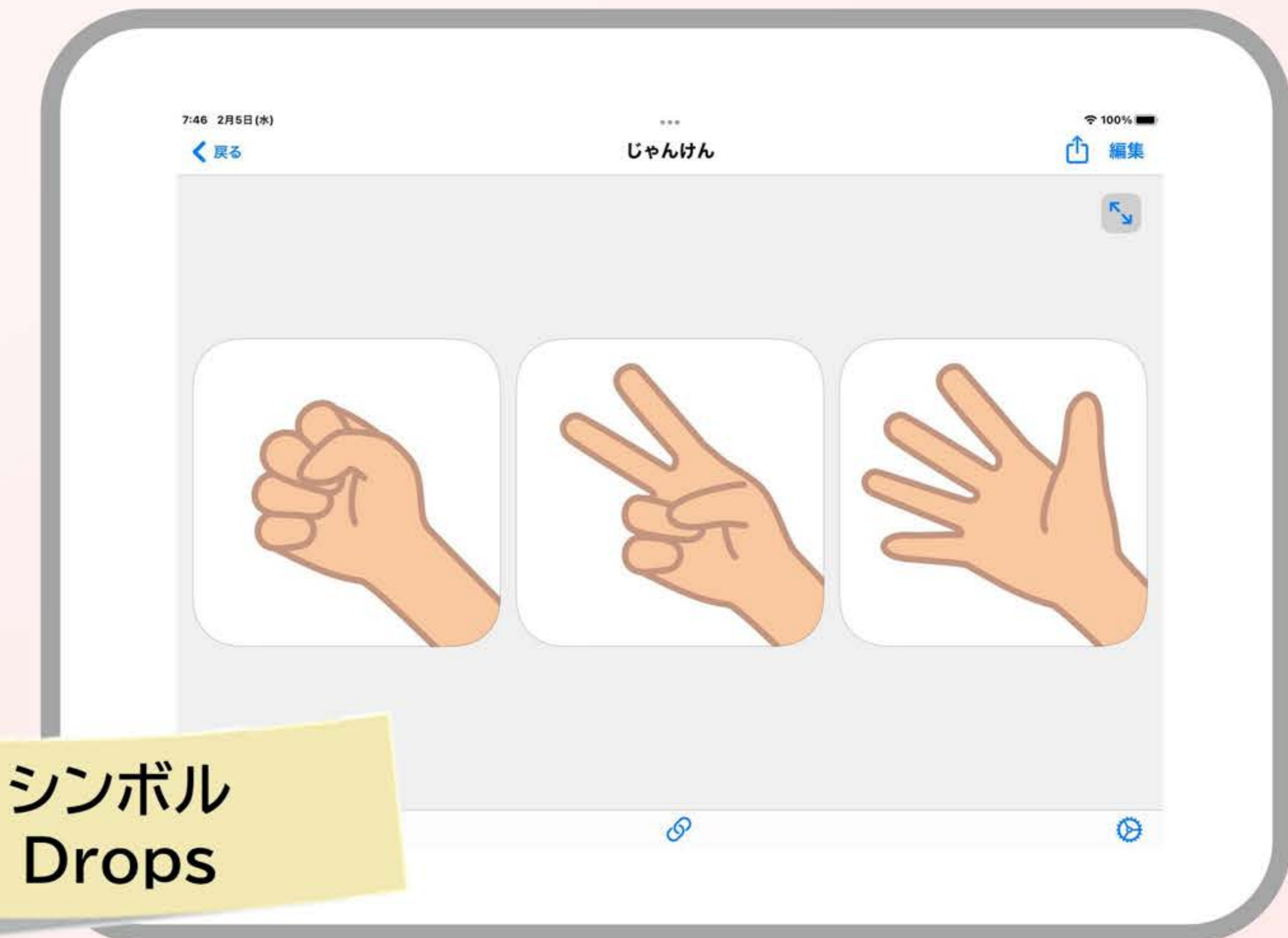
- 「再認」の
- 「注意の利
- 「目的→手
- 「直接行重
- 「間接行重
- 「選択行重
- 「写真カー
- 「シン
- 「スキャン

## シンボルでやってみよう(じゃんけん)

シンボルを活用してじゃんけんのゲームに参加。  
しっかり見て、選んで活動に参加できてうれしそうな姿が見られました。



DropTalk

シンボル  
Drops

# 物に手を伸ばして学習する子の支援

## シンボルを使う

- 「再認」の
- 「注意の利
- 「目的→手
- 「直接行重
- 「間接行重
- 「選択行重
- 「写真カー
- 「シン
- 「スキャン

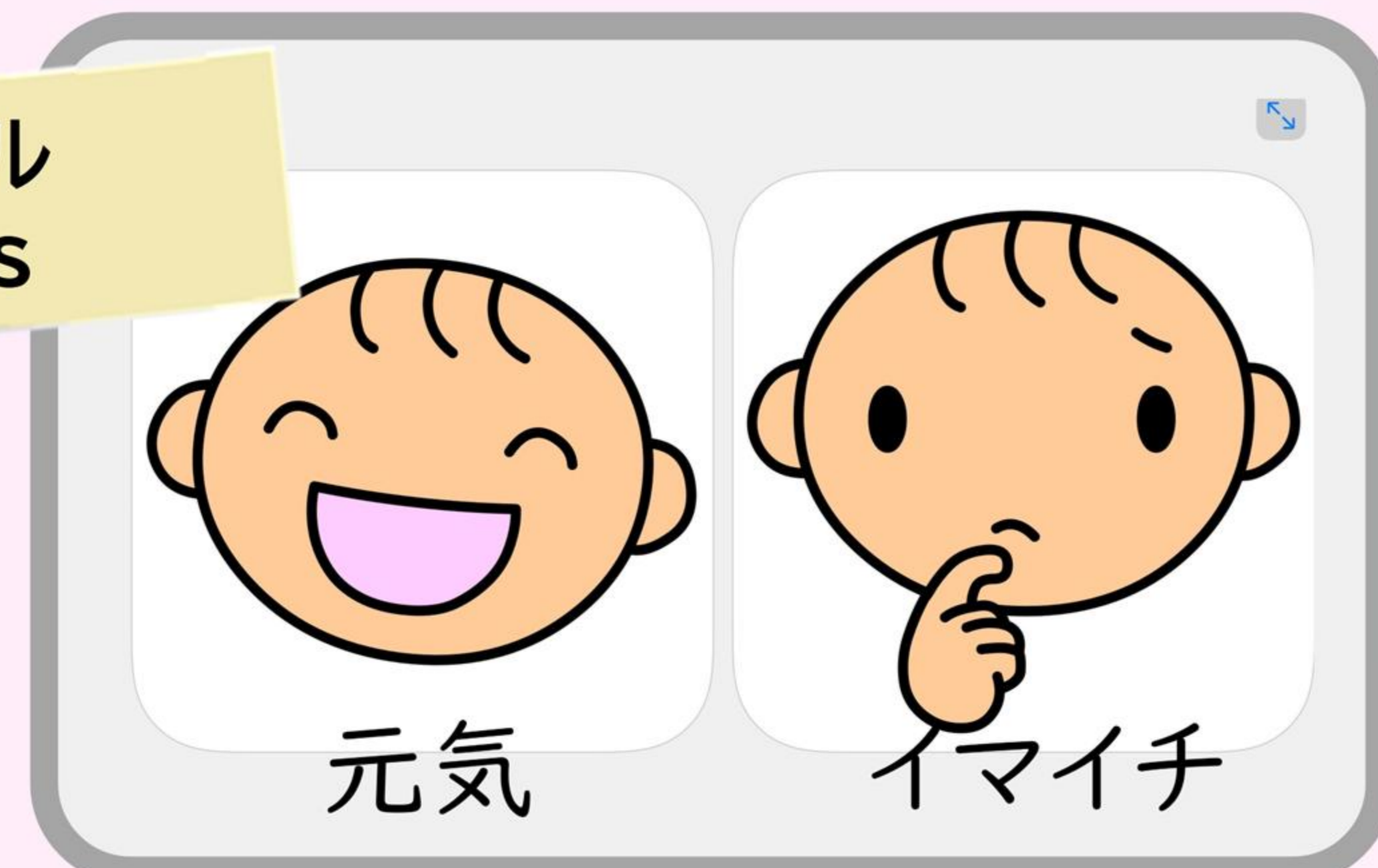
### シンボルで伝えよう(今日の体調)

登校後、医ケア室でのやりとり。「元気」かな?「イマイチ」かな?  
自分の体調や気持ちに関心を持って欲しい、という活動です。



DropTalk

シンボル Drops



医ケア室前で活用しているボード



教室で活用しているボード

- 「再認」の
- 「注意の利
- 「目的→手
- 「直接行重
- 「間接行重
- 「選択行重
- 「写真カー
- 「シン
- 「スキャン

## シンボルを使ったVOCAの活用

シンボルを使ったVOCAを使うことで、朝の会の司会をしている事例。

DropTalk



- 「再認」の
- 「注意の利
- 「目的→手
- 「直接行重
- 「間接行重
- 「選択行重
- 「写真カー
- 「シン
- 「スキャン

# シンボルや写真を使ってあいさつをしよう

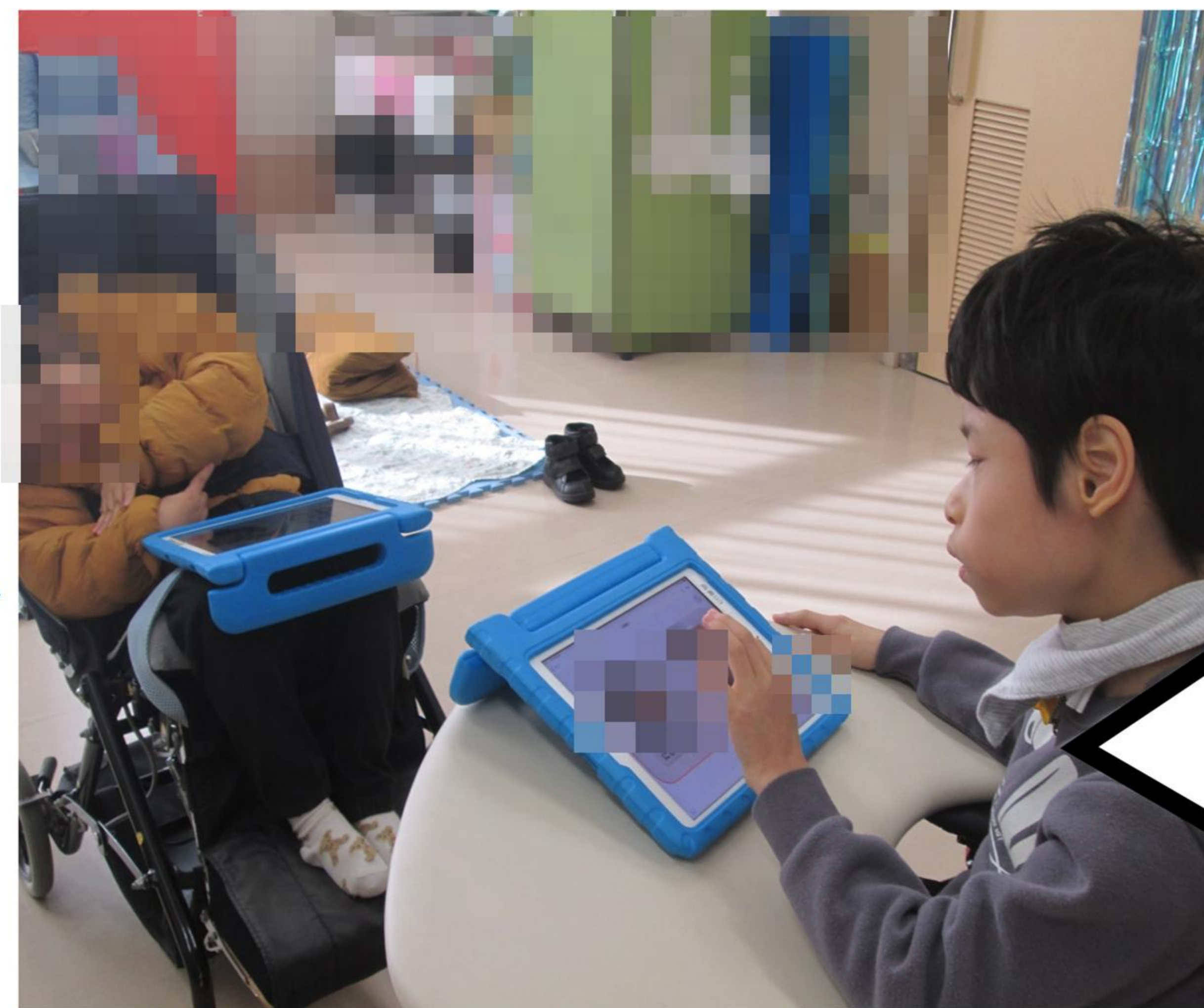
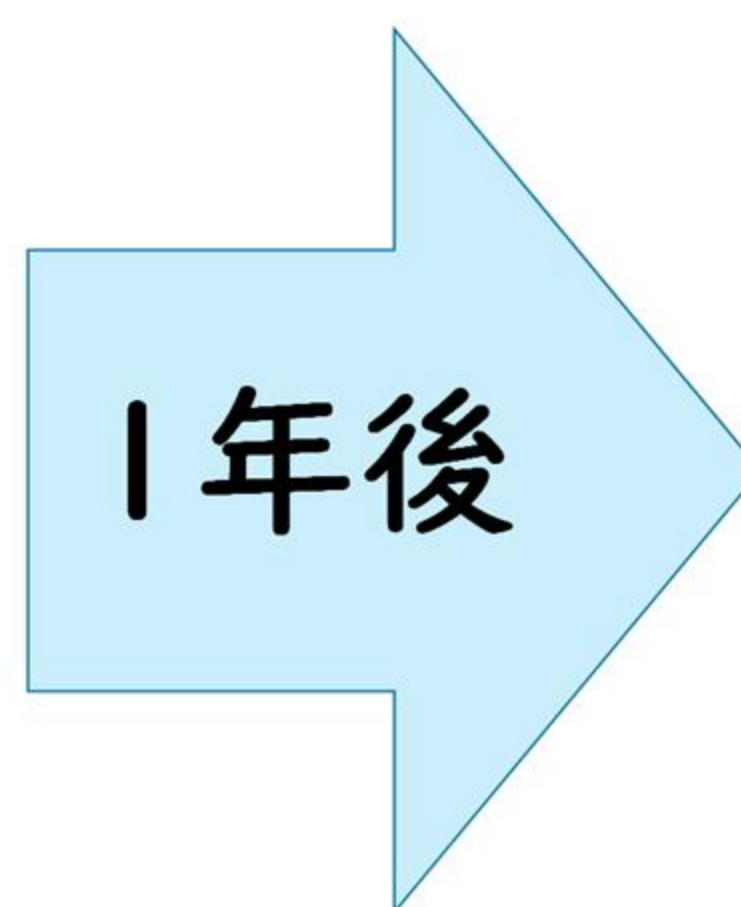
相手を見て、状況を見て、シンボルを見て、挨拶をする活動。

## DropTalk



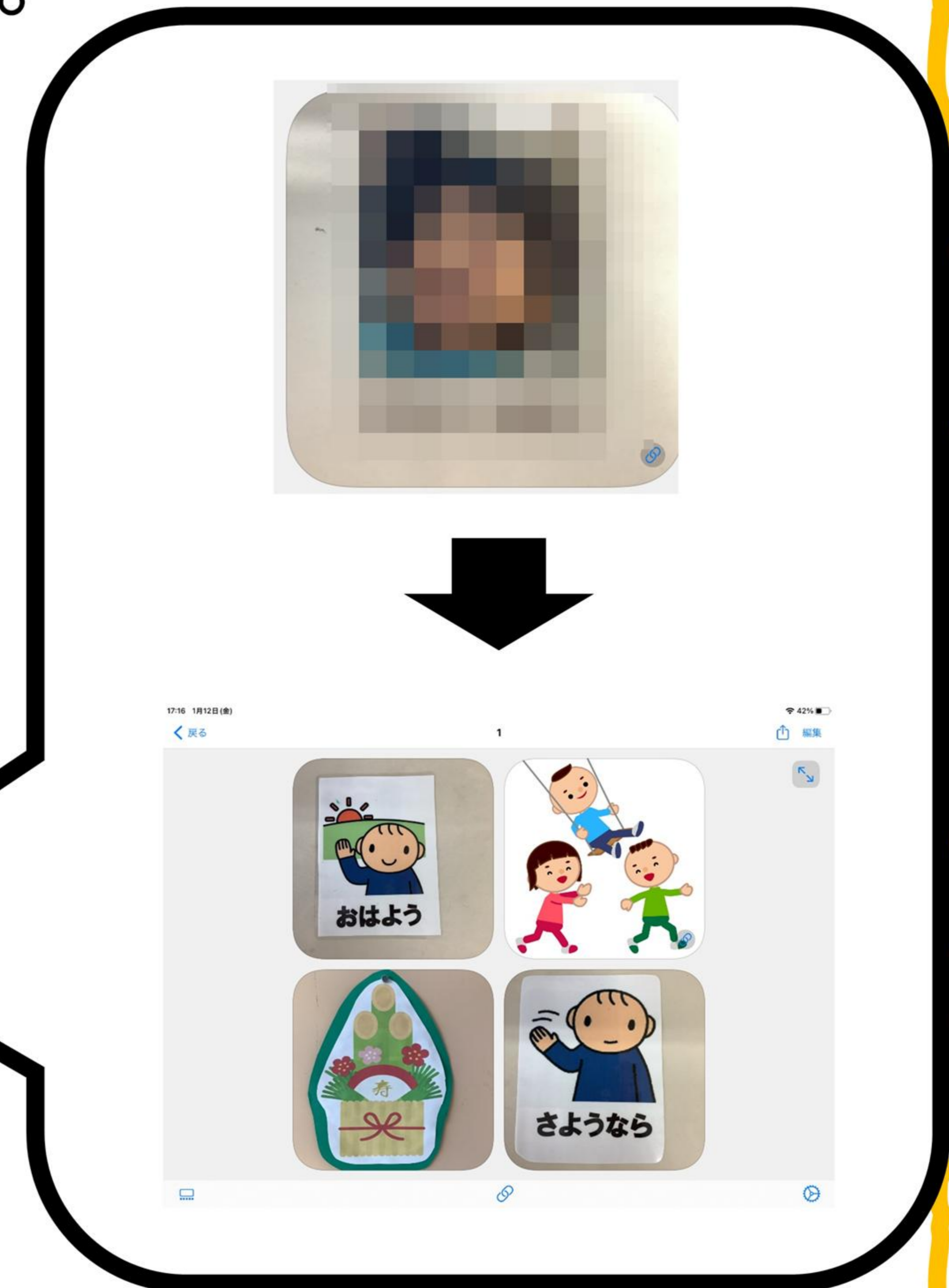
看護師の〇〇さん

あいさつの相手をよく見て  
相手の動きを感じて挨拶をする



学級の友達

挨拶をする相手の顔写真を選ぶと、  
挨拶用の画面に自動で移動するように設定しています(キャンパスリンク)



- 「再認」の
- 「注意の利
- 「目的→手
- 「直接行重
- 「間接行重
- 「選択行重
- 「写真カー
- 「シン
- 「スキャン

## シンボルでやってみよう(歯磨き)

歯磨きの準備や片付けの手順

歯を磨く場所のシンボルを一つずつ確認しながら歯磨きをしています。



1.2.3,,,10!

- 「再認」の
- 「注意の移
- 「目的→手
- 「直接行重
- 「間接行重
- 「選択行重
- 「写真カー
- 「シン
- 「スキャン

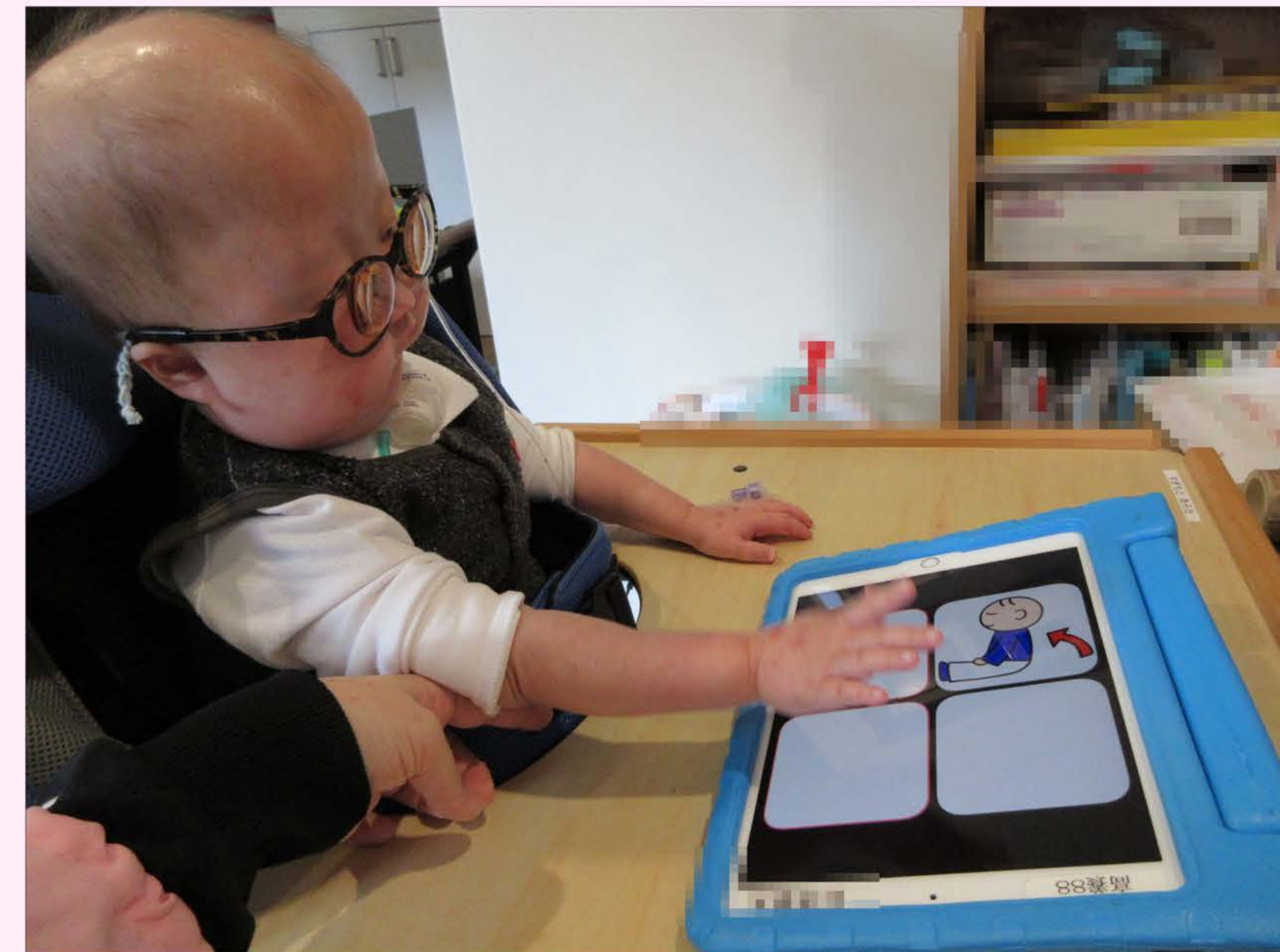
## 伝える手段を増やしてみよう(絵本選び/号令)

これまで「表紙カード」でしていた絵本選び/VOCAでしていた号令  
→ iPadでもできるように。相手に伝える手段はいろいろあります。



DropTalk

絵本を選ぶ



号令をかける

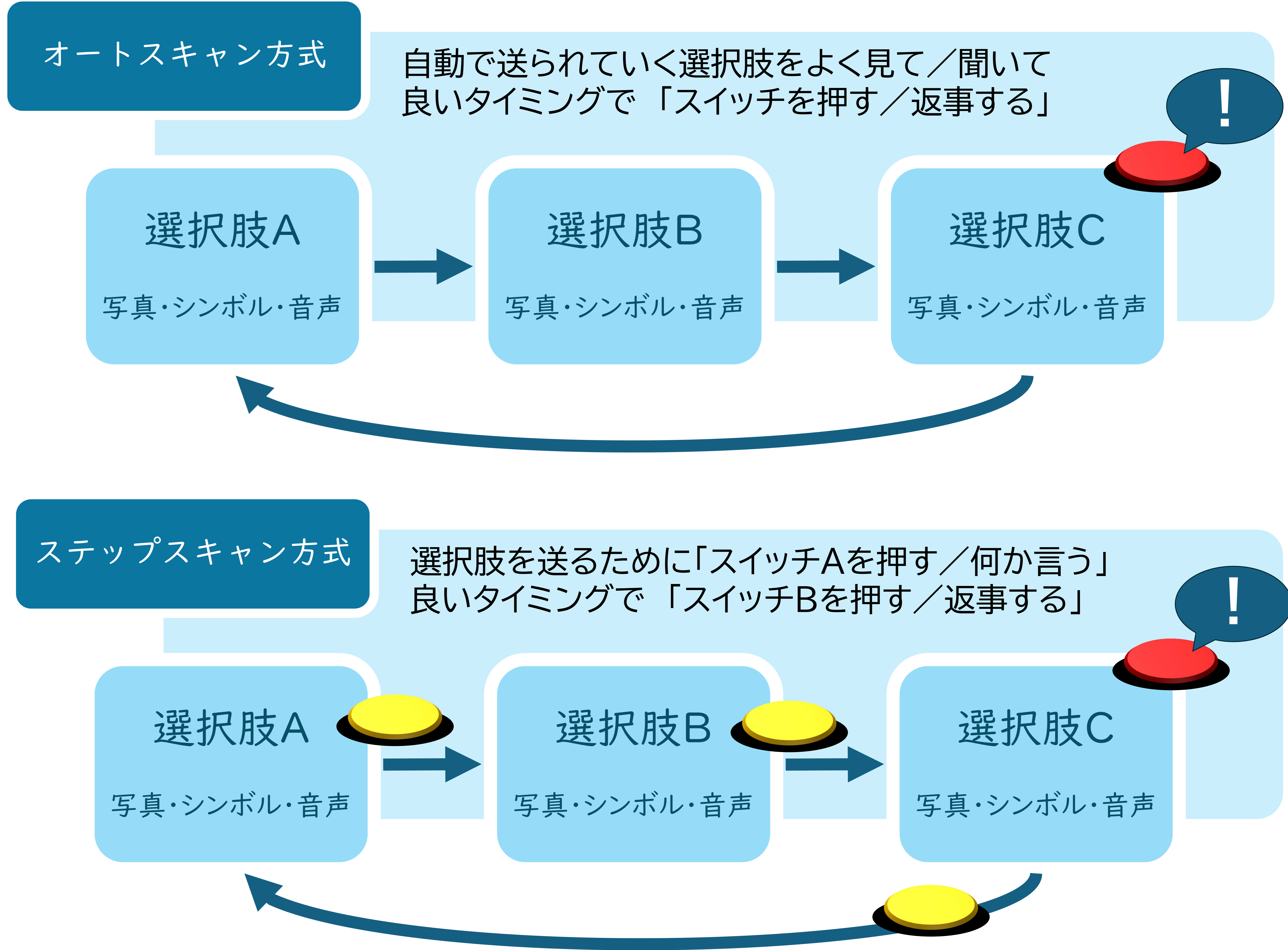
物に手を伸ばして  
学習する子の支援

# 2-9

「スキャン方式」で  
選択する

- 「再認」の
- 「注意の
- 「目的→
- 「直接行
- 「間接行
- 「選択行
- 「写真カ
- 「シンボル
- 「ス

## 効率と選択肢を広げていくための 「オートスキャン方式」「ステップスキャン方式」



# 物に手を伸ばして学習する子の支援

## スキャン方式で選択する

- 「再認」の
- 「注意の利
- 「目的→手
- 「直接行動
- 「間接行動
- 「選択行動
- 「写真カー
- 「シンボル
- 「スキ

### スキャン方式で選ぶ(音楽の選択)

スイッチを押すたび曲が切り替わり、目当ての曲でスイッチ操作を止める方法。10曲程度の中から選べるように／好きな曲の幅も広がってきました。



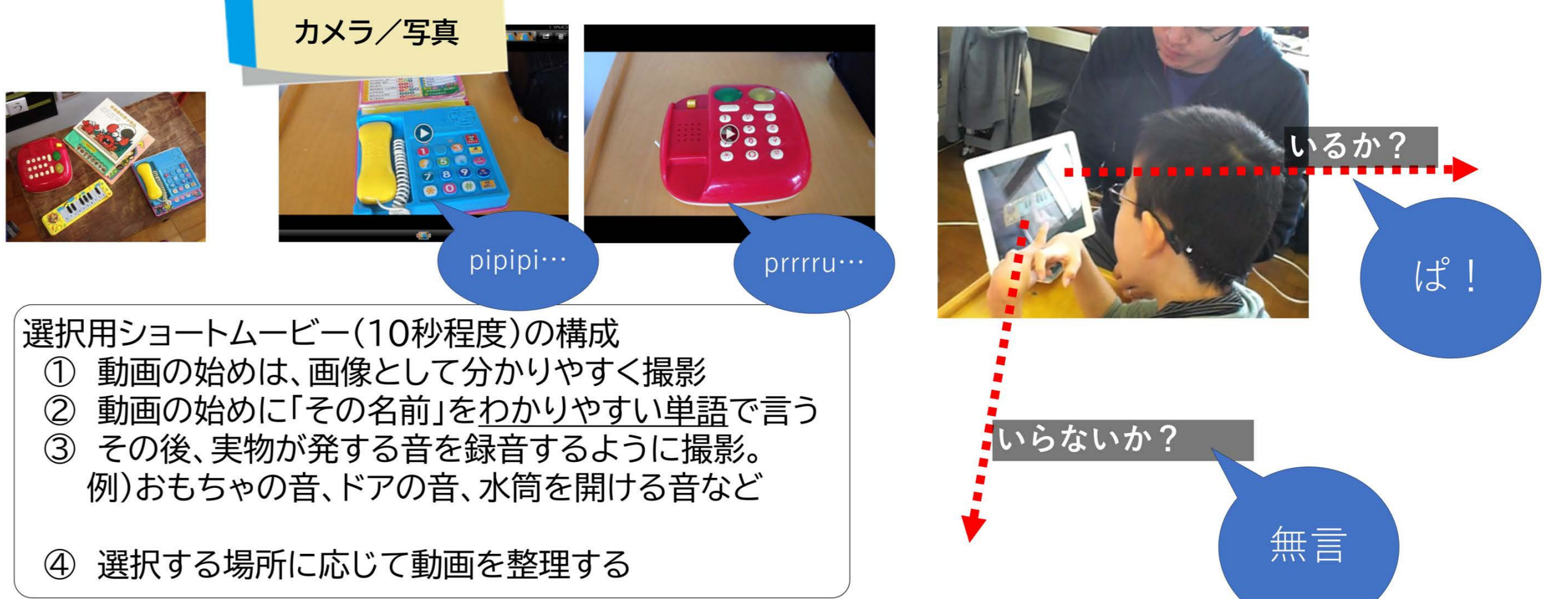
### スキャン方式で選ぶ(ステップスキャン)

赤いスイッチで選択肢を切り替え  
青いスイッチで決定 → 音楽が流れます。



### スキャン方式で選ぶ(音を聞いて選ぶ／大人が動画を送る)

玩具の名前を聞いて選ぶと少し不明確な選択になってしまっていたが「音を聞いて選ぶ」と、選択の正確性が高まり安心して過ごせた事例。



選択用ショートムービー(10秒程度)の構成

- ① 動画の始めは、画像として分かりやすく撮影
- ② 動画の始めに「その名前」をわかりやすい単語で言う
- ③ その後、実物が発する音を録音するように撮影。  
例)おもちゃの音、ドアの音、水筒を開ける音など
- ④ 選択する場所に応じて動画を整理する

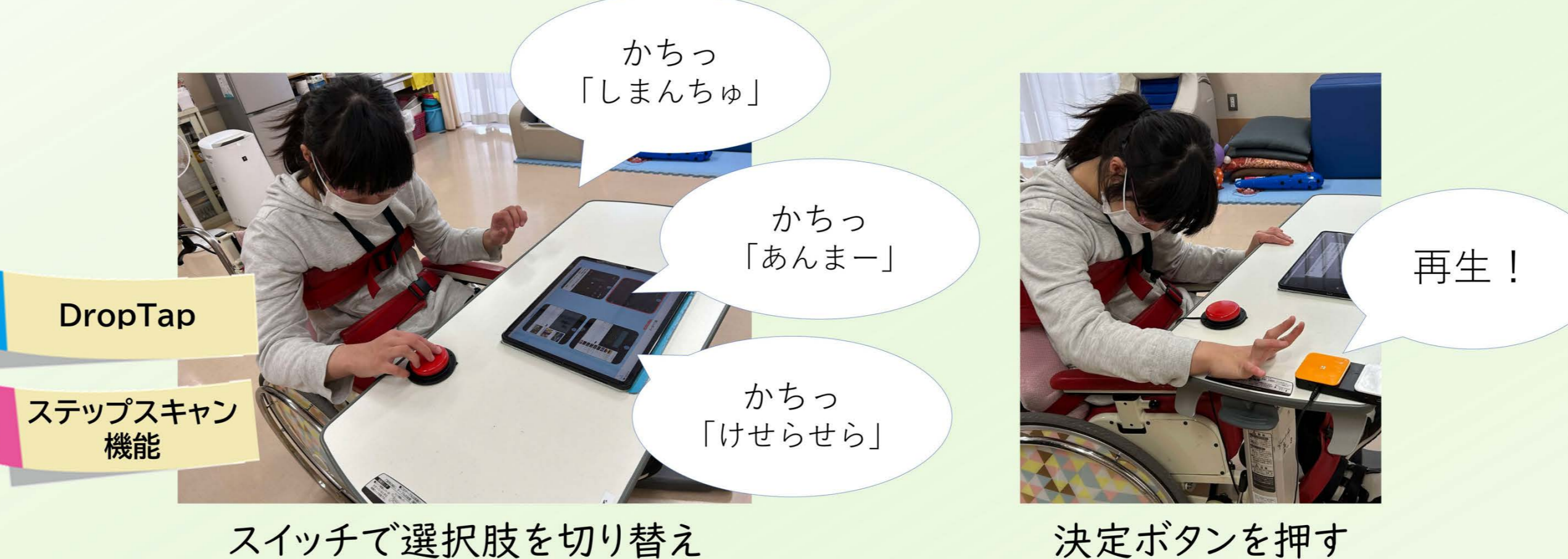
### スキャン方式で選ぶ(音楽の選択)

iPadの画面を触ると音楽が一曲ずつ切り替わるアプリを活用し、今聞きたい音楽を選択することを学んでいる事例。



### スキャン方式で選ぶ(ステップスキャン)

赤いスイッチを押すと、合成音声で「しまんちゅ」→「あんまー」→「けせらせら」  
決定スイッチを押すと音楽がスタートします。





- 「再認」の
- 「注意の利
- 「目的→手
- 「直接行重
- 「間接行重
- 「選択行重
- 「写真カー
- 「シンボル
- 「スキ

## スキャン方式で選ぶ(音楽の選択)

スイッチを押すたび曲が切り替わり、目当ての曲でスイッチ操作を止める方法。  
10曲程度の中から選べるように／好きな曲の幅も広がってきました。



## 物に手を伸ばして学習する子の支援

## スキャン方式で選択する

## スキャン方式で選ぶ(音楽の選択)

iPadの画面を触ると音楽が一曲ずつ切り替わるアプリを活用し、今聞きたい音楽を選択することを学んでいる事例。



AVPlayerHD

- 「再認」の
- 「注意の利
- 「目的→手
- 「直接行重
- 「間接行重
- 「選択行重
- 「写真カー
- 「シンボル
- 「スキ

# 物に手を伸ばして学習する子の支援

## スキャン方式で選択する

- 「再認」の
- 「注意の利
- 「目的→手
- 「直接行重
- 「間接行重
- 「選択行重
- 「写真カー
- 「シンボル
- 「スキ

### スキャン方式で選ぶ(ステップスキャン)

赤いスイッチで選択肢を切り替え  
青いスイッチで決定 → 音楽が流れます。



DropTalk

ビッグスイッチ

ジェリービーン  
スイッチ

スイッチ  
インターフェース



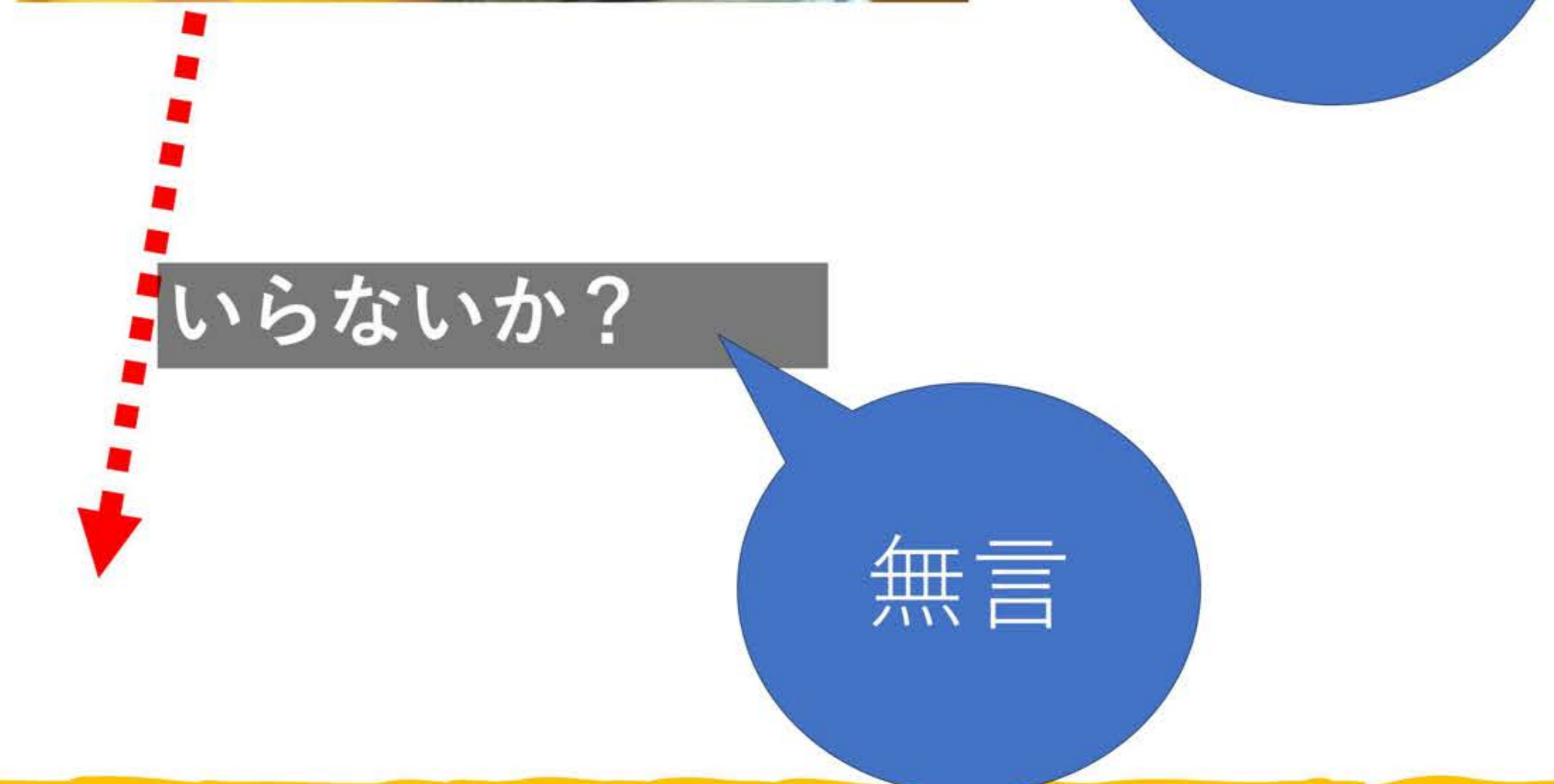
ステップスキャン  
機能



## スキャン方式で選ぶ(音を聞いて選ぶ/大人が動画を送る)

玩具の名前を聞いて選ぶと少し不明確な選択になってしまっていたが「音を聞いて選ぶ」と、選択の正確性が高まり安心して過ごせた事例。

カメラ/写真

選択用ショートムービー(10秒程度)の構成

- ① 動画の始めは、画像として分かりやすく撮影
- ② 動画の始めに「その名前」をわかりやすい単語で言う
- ③ その後、実物が発する音を録音するように撮影。  
例)おもちゃの音、ドアの音、水筒を開ける音など
- ④ 選択する場所に応じて動画を整理する

- 「再認」の
- 「注意の移
- 「目的→手
- 「直接行動
- 「間接行動
- 「選択行動
- 「写真カー
- 「シンボル
- 「スキ

- 「再認」の
- 「注意の移
- 「目的→手
- 「直接行重
- 「間接行重
- 「選択行重
- 「写真カー
- 「シンボル
- 「スキ

## スキャン方式で選ぶ(ステップスキャン)

赤いスイッチを押すと、合成音声で「しまんちゅ」→「あんまー」→「けせらせら」  
決定スイッチを押すと音楽がスタートします。



DropTap

ステップスキャン  
機能

スイッチで選択肢を切り替え



決定ボタンを押す

文字を学び始めた  
子どもたちの支援

文字を学び始めた  
子どもたちの支援

# 3-1

- 文字
- 写真・シ
- 形を見分
- 形を捉え
- 文字と音
- 文字をつ
- 50音表の

## 文字の読み書き の発達

複数の脳の領域を組み合わせ  
て文字が読めるようになると考えられています

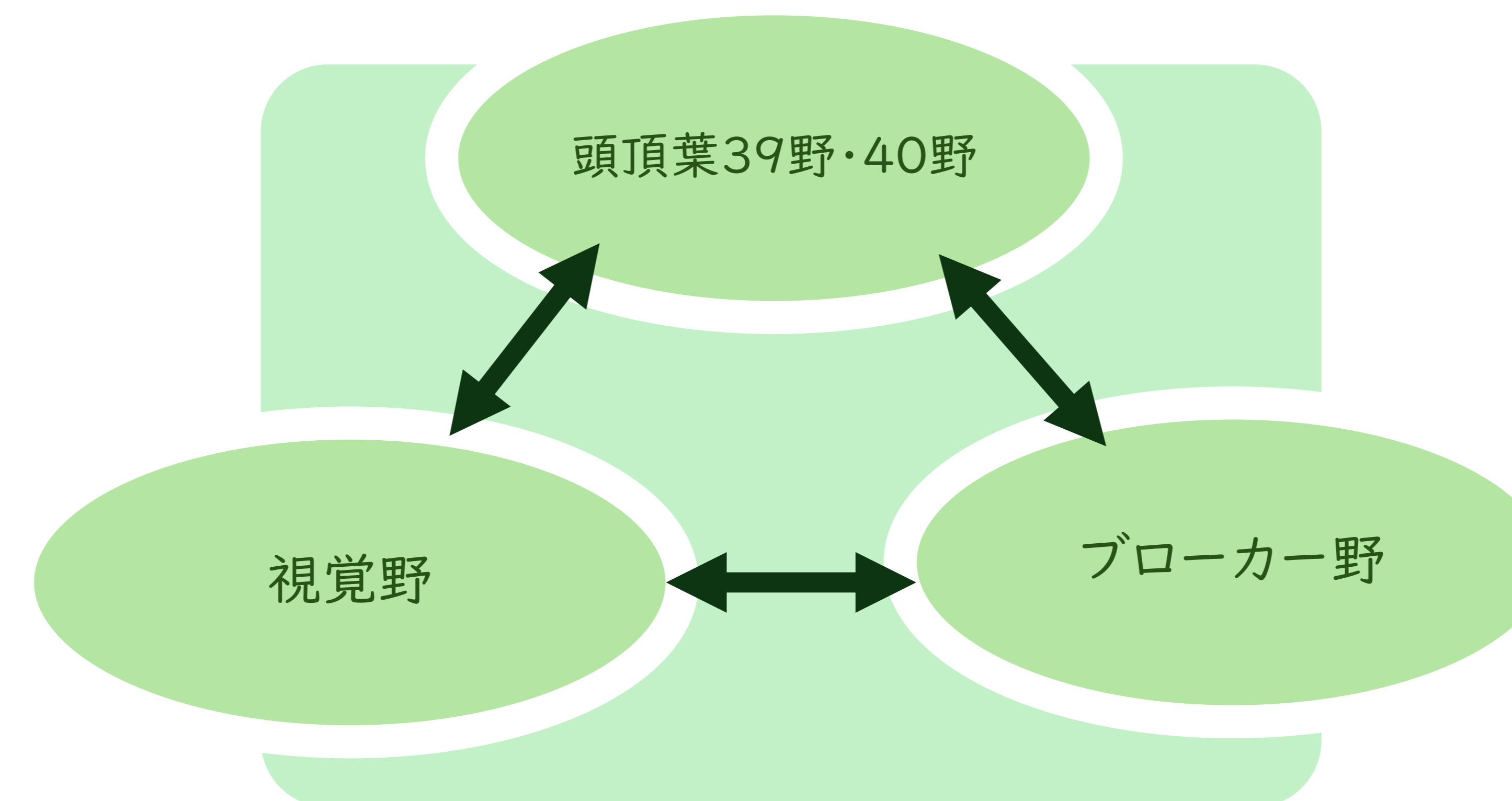
“聞く・話す”

専門領域がある（ウォルニッケ野とブローカー野）

乳幼児期に周りで使われている言葉で自然に学習することができる  
(知的能力・視覚能力・聴覚能力・乳幼児期の環境の影響は受ける)

“読む・書く”

専用領域は無く、学習しないと獲得できない



個人差が大きくて当然のこと

- ・ 具体的操作や反復学習が重要
- ・ 文字の習得においては失敗から学べない
- ・ 正しく繰り返すことで理解を促す

文字を学び始めた  
子どもたちの支援

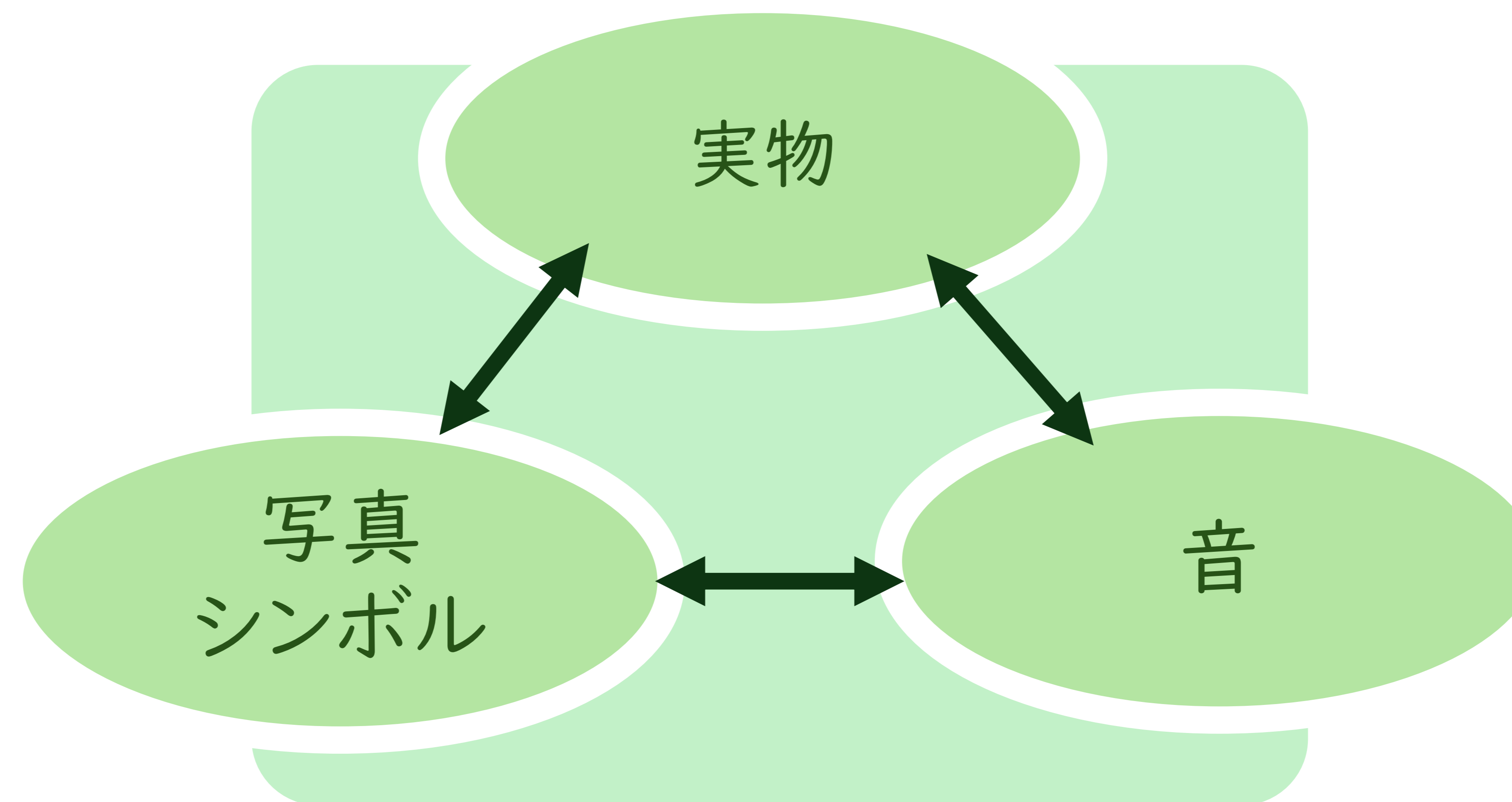
## 3-2

- 文字の読
- 写真
- 形を見分
- 形を捉え
- 文字と音
- 文字をつ
- 50音表の

写真・シンボルと

言葉(音)を一致させる

写真やシンボル・実物と、音がどのように結びついているか？  
文字を学ぶための前提情報になります





# 文字を学び始めた子どもたちの支援

## “写真・シンボル”と音を一致させる

●文字の読

●写真

●形を見分

●形を捉え

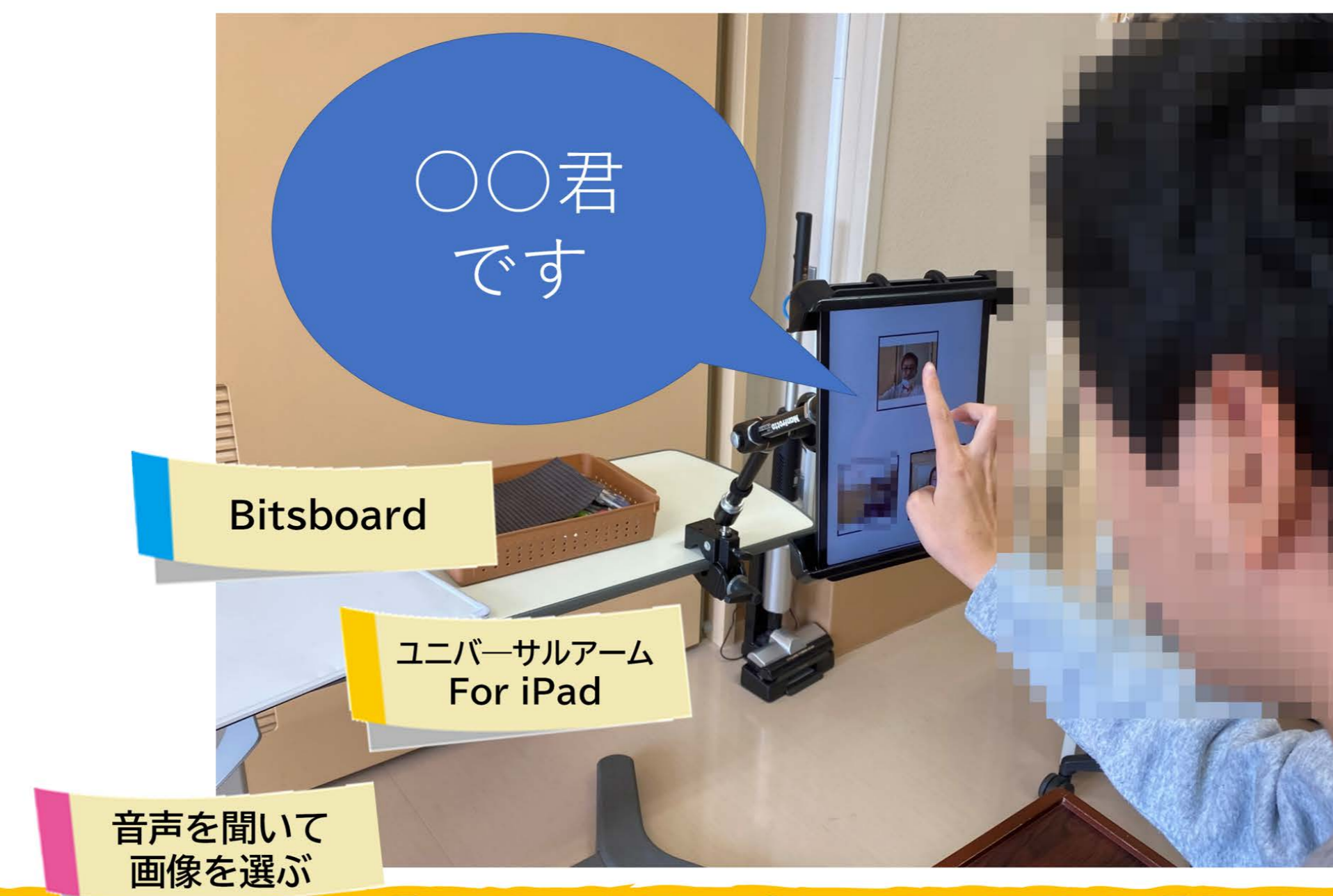
●文字と音

●文字をつ

●50音表の

### 音を聞いて写真を選ぶ(先生の名前)

音声を聞いて、その先生の写真を選んでいる活動。お気に入りの活動です。



### 音と写真を一致させる(硬貨)

音声を聞いて、それと同じ硬貨を選んでいる活動。



### 音を聞いて写真を選ぶ(季節・栽培の授業で扱った単語)

季節や栽培の授業で学習した単語の音声を聞いて写真を選んでいます。



### 音を聞いてシンボルを選ぶ(身近な単語)

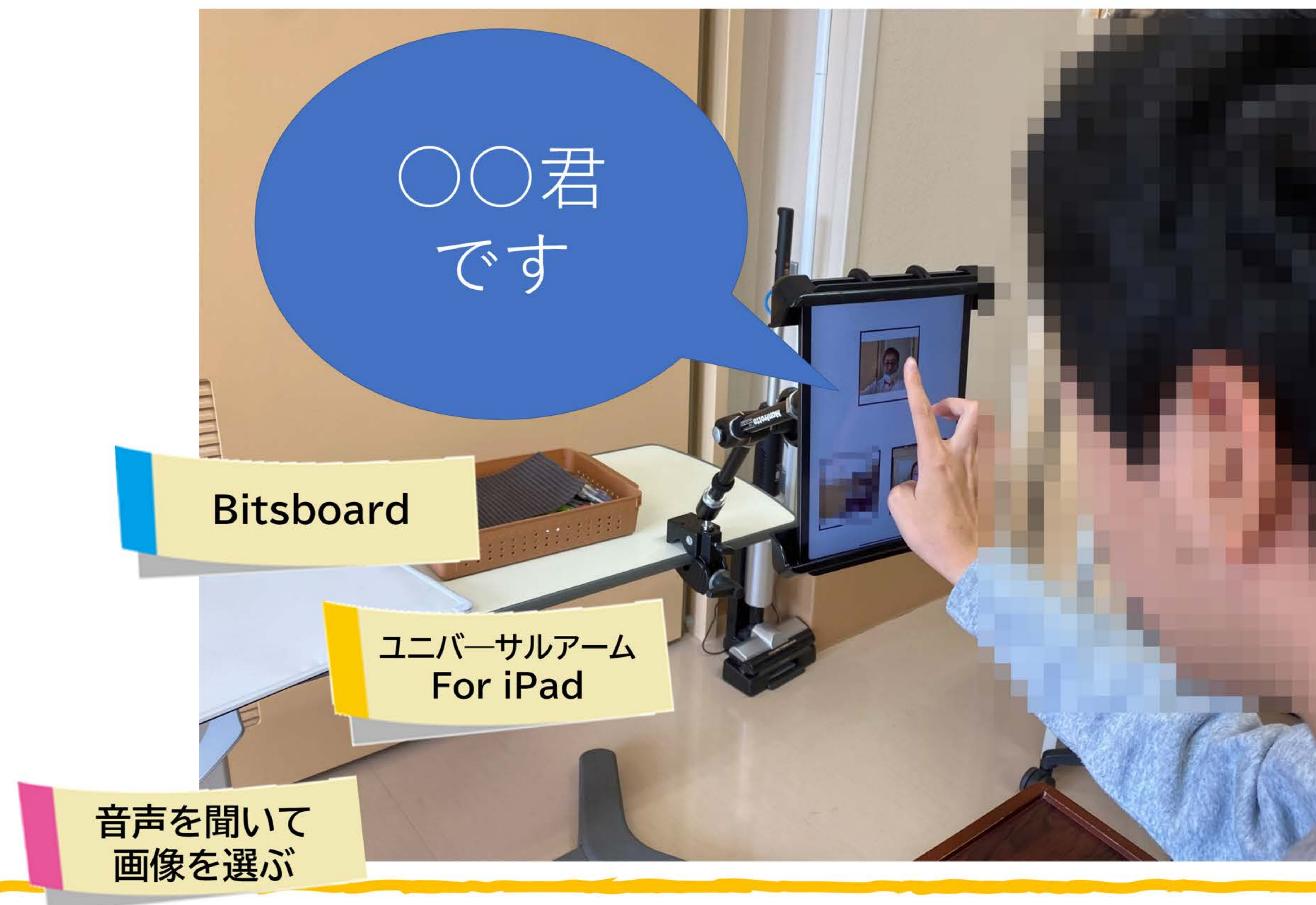
音声を聞いて、それと同じシンボルを選んでいる活動。



- 文字の読
- 写真
- 形を見分
- 形を捉え
- 文字と音
- 文字をつ
- 50音表の

## 音を聞いて写真を選ぶ(先生の名前)

音声を聞いて、その先生の写真を選んでいる活動。お気に入りの活動です。



- 文字の読
- 写真
- 形を見分
- 形を捉え
- 文字と音
- 文字をつ
- 50音表の

## 音と写真を一致させる(硬貨)

音声を聞いて、それと同じ硬貨を選んでいる活動。

Bitsboard

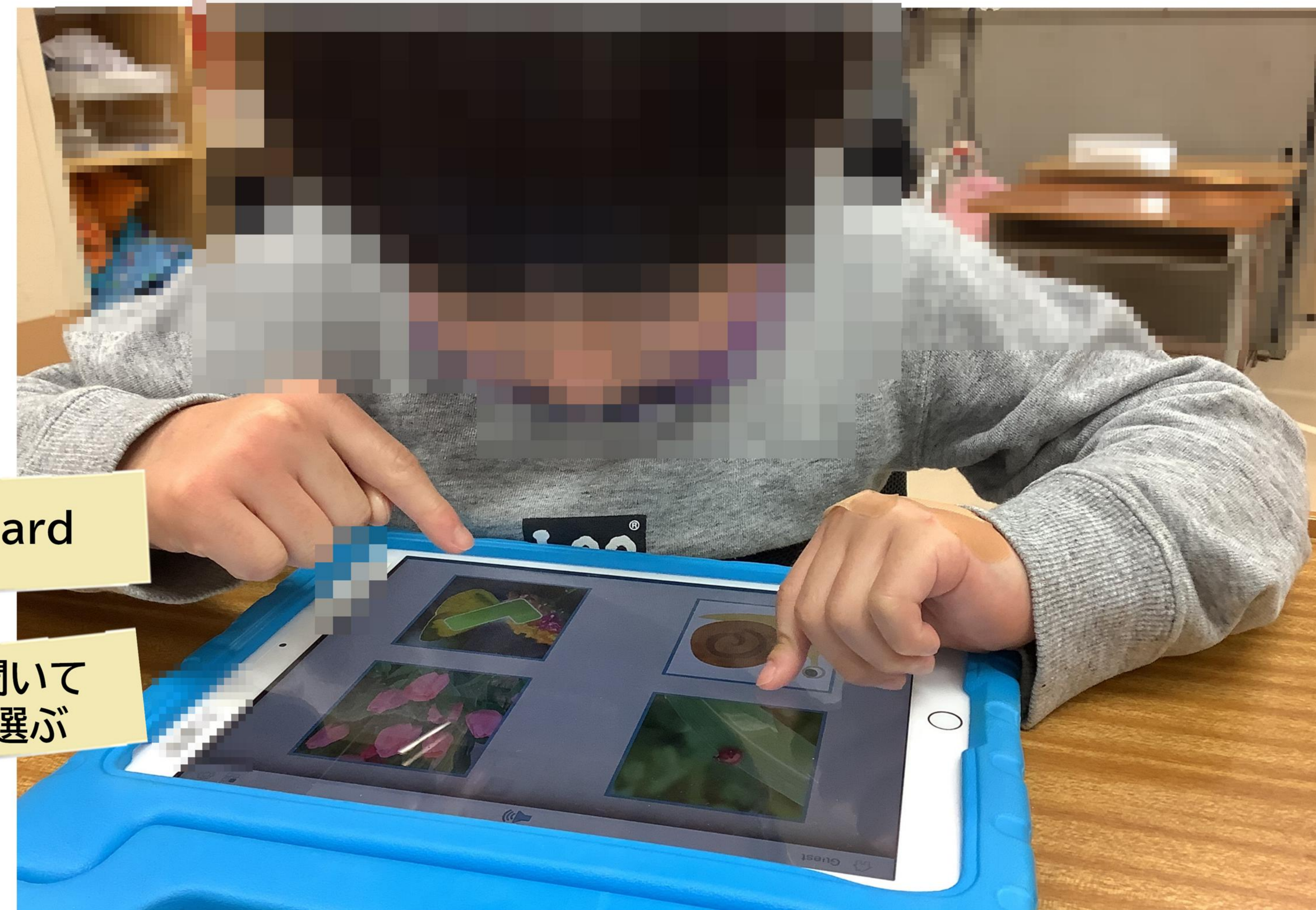
音声と画像の  
マッチング



- 文字の読
- 写真
- 形を見分
- 形を捉え
- 文字と音
- 文字をつ
- 50音表の

## 音を聞いて写真を選ぶ(季節・栽培の授業で扱った単語)

季節や栽培の授業で学習した単語の音声を聞いて写真を選んでいきます。



Bitsboard

音声を聞いて  
画像を選ぶ

## 文字を学び始めた子どもたちの支援

“写真・シンボル”と音を一致させる

●文字の読

●写真

●形を見分

●形を捉え

●文字と音

●文字をつ

●50音表の

## 音を聞いてシンボルを選ぶ(身近な単語)

音声を聞いて、それと同じシンボルを選んでいる活動。

Bitsboard

音声を聞いて  
シンボルを選ぶ

形を見分けられるようになると、興味も高まります

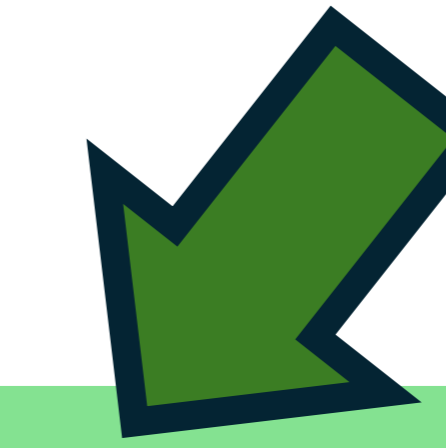
文字を学び始めた  
子どもたちの支援

3-3

形を見分ける

- 文字の読
- 写真・シ
- 形を
- 形を捉え
- 文字と音
- 文字をつ
- 50音表の

文字を捉えるための3要素



- ① 形を見てわかる（図形認知・視覚認知・動作や音との統合）
- ② 見たものを覚えておく（視覚記憶）
- ③ ことばを音の小さな単位に分解したりして、  
ことばと音の関係が分かる（音韻意識）

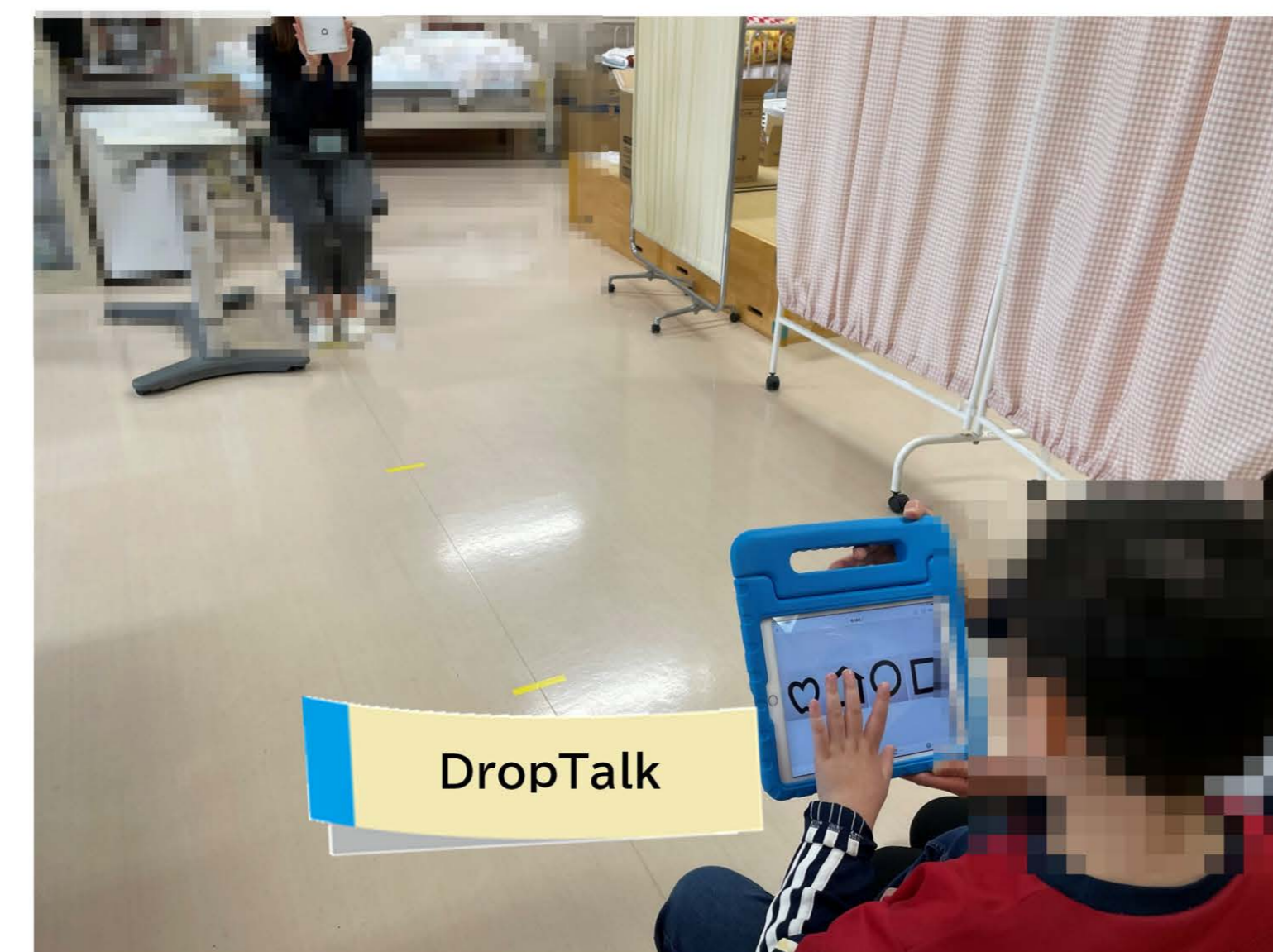
## 文字を学び始めた子どもたちの支援

- 文字の読
- 写真・シ
- 形を
- 形を捉え
- 文字と音
- 文字をつ
- 50音表の

## 形を見分ける

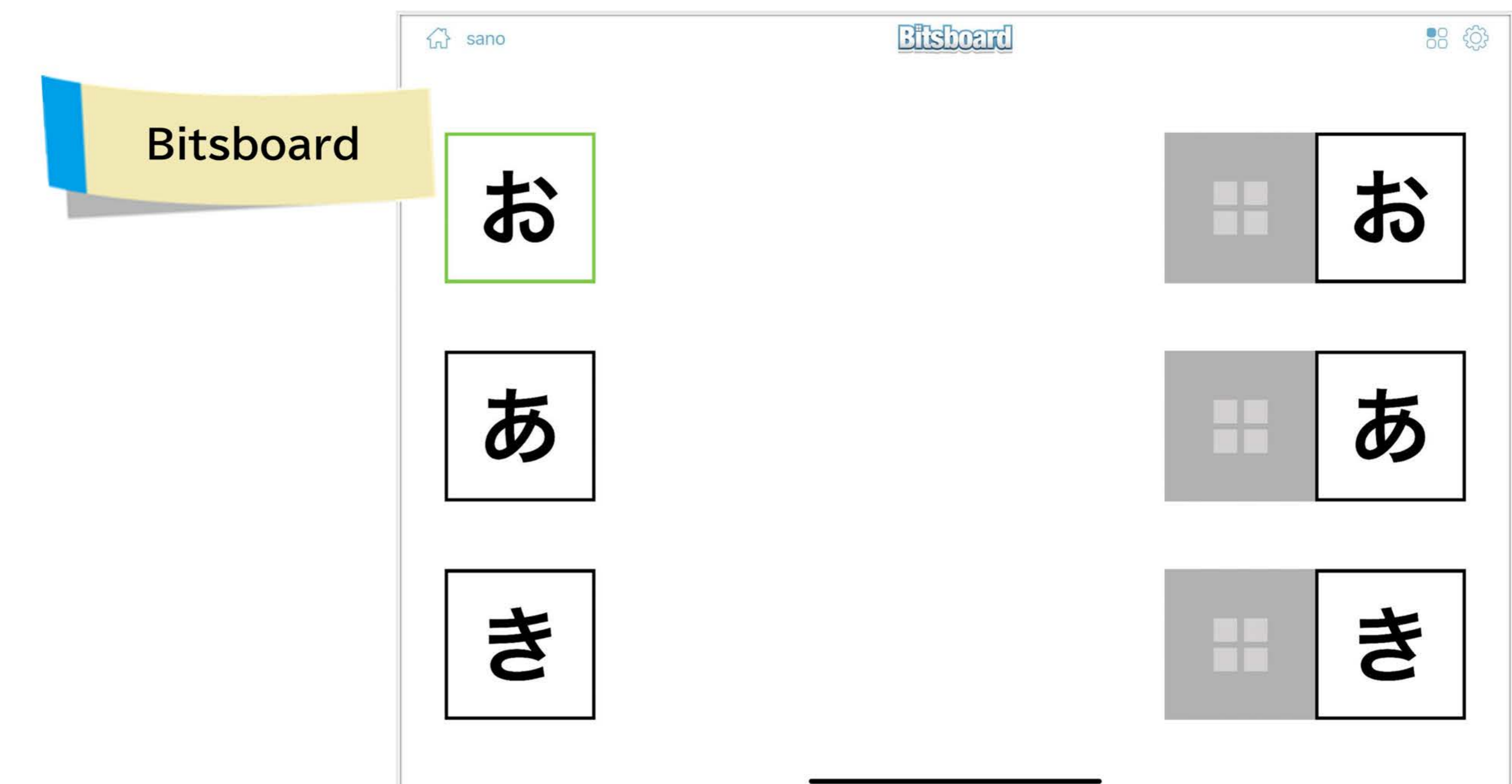
### 同じものを合わせる(図形/視力検査)

見本となる図形と手元にある図形の同じものを選んでる事例。  
この方法で視力検査をしている。



### 同じものを合わせる(ひらがな一文字)

平仮名の一文字のカードを、見本と同じ場所まで移動させる学習。



### 同じものを合わせる(シンボル/時間割係)

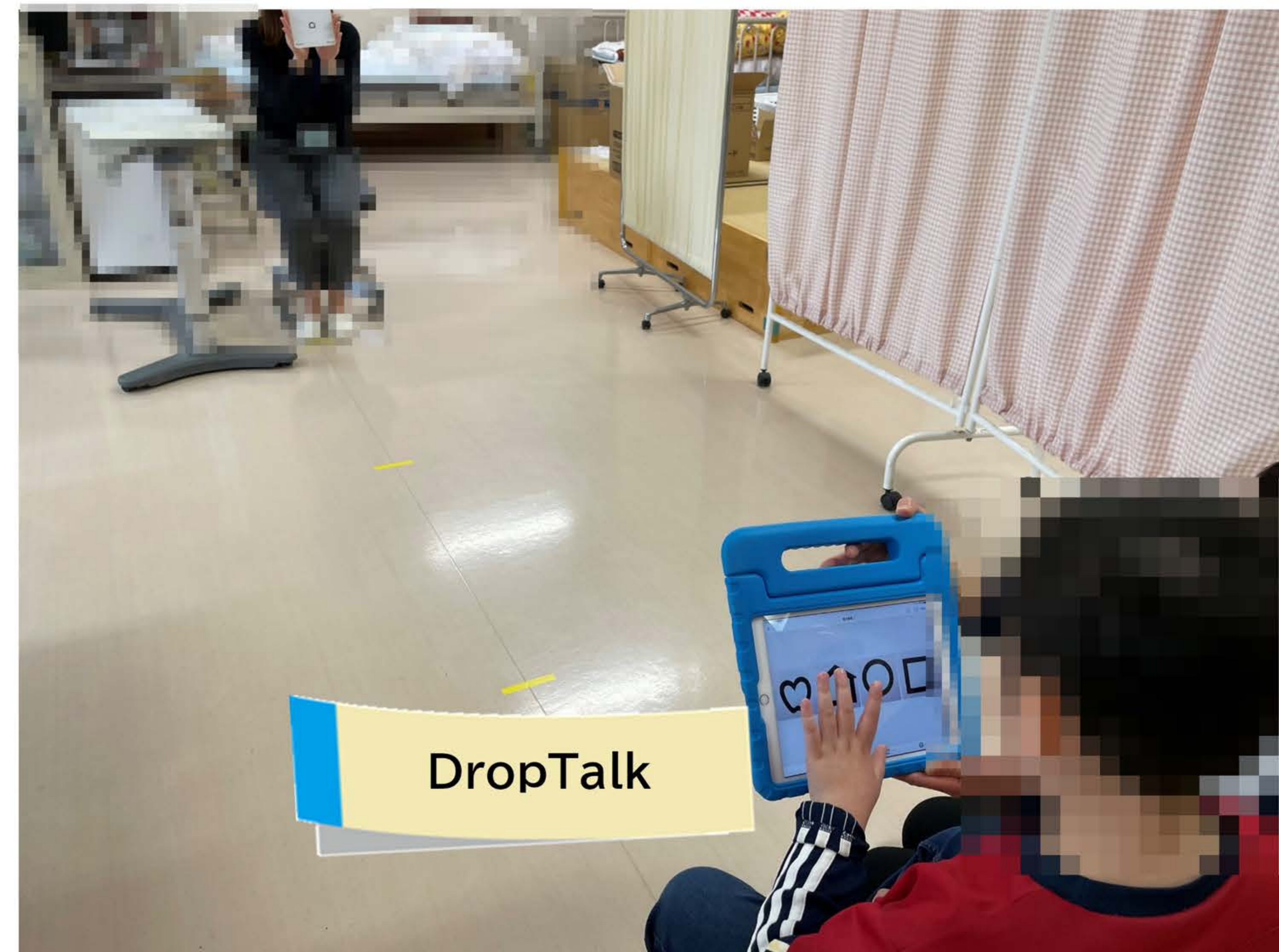
ホワイトボードに貼っている時間割カードと、手元の時間割カードの同じもの  
合わせをして「時間割発表」をしている。



- 文字の読
- 写真・シ
- 形を
- 形を捉え
- 文字と音
- 文字をつ
- 50音表の

## 同じものを合わせる(図形／視力検査)

見本となる図形と手元にある図形の同じものを選んでいる事例。  
この方法で視力検査をしている。





- 文字の読
- 写真・シン
- 形を
- 形を捉え
- 文字と音
- 文字をつ
- 50音表の

## 同じものを合わせる(シンボル／時間割係)

ホワイトボードに貼っている時間割カードと、手元の時間割カードの同じものを合わせをして「時間割発表」をしている。



DropTalk

- 文字の読
- 写真・シ
- 形を
- 形を捉え
- 文字と音
- 文字をつ
- 50音表の

## 同じものを合わせる(ひらがな一文字)

平仮名の一文字のカードを、見本と同じ場所まで移動させる学習。



## 形を捉えるときには、動作も重要です

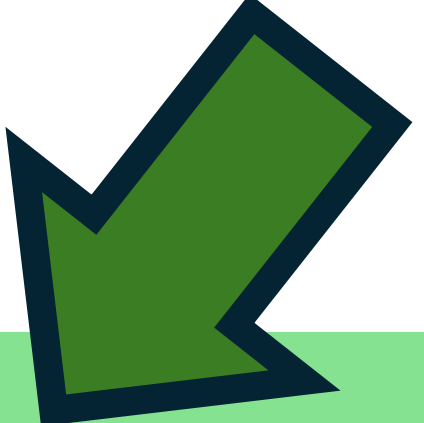
文字を学び始めた  
子どもたちの支援

# 3-4

## 形を捉える

- 文字の読み
- 写真・シ
- 形を見分
- 形を
- 文字と音
- 文字をつ
- 50音表の

文字を捉えるための3要素

- 
- ① 形を見てわかる（図形認知・視覚認知・動作や音との統合）
  - ② 見たものを覚えておく（視覚記憶）
  - ③ ことばを音の小さな単位に分解したりして、ことばと音の関係が分かる（音韻意識）

# 文字を学び始めた子どもたちの支援

## 形を捉える

●文字の読

●写真・シ

●形を見分

●形を捉

●文字と音

●文字をつ

●50音表の

### 形を捉える(基本的な線のなぞり書き)

プリントをカメラで撮影し「マークアップツール機能(標準)」を使って書き込むようにすることで、なぞり書きの電子教材が完成。



### 形を捉える(数字)

数字の形を捉えるために、なぞりがきの課題に取り組んでいます。アプリが動きを少し補正してくれるので、達成感がある課題になっています。



### 形を捉える(なぞりがき)

アプリを使ったり、ホワイトボードとペンを使ったりしてなぞりがきをしている様子。簡単な線でできている文字から。



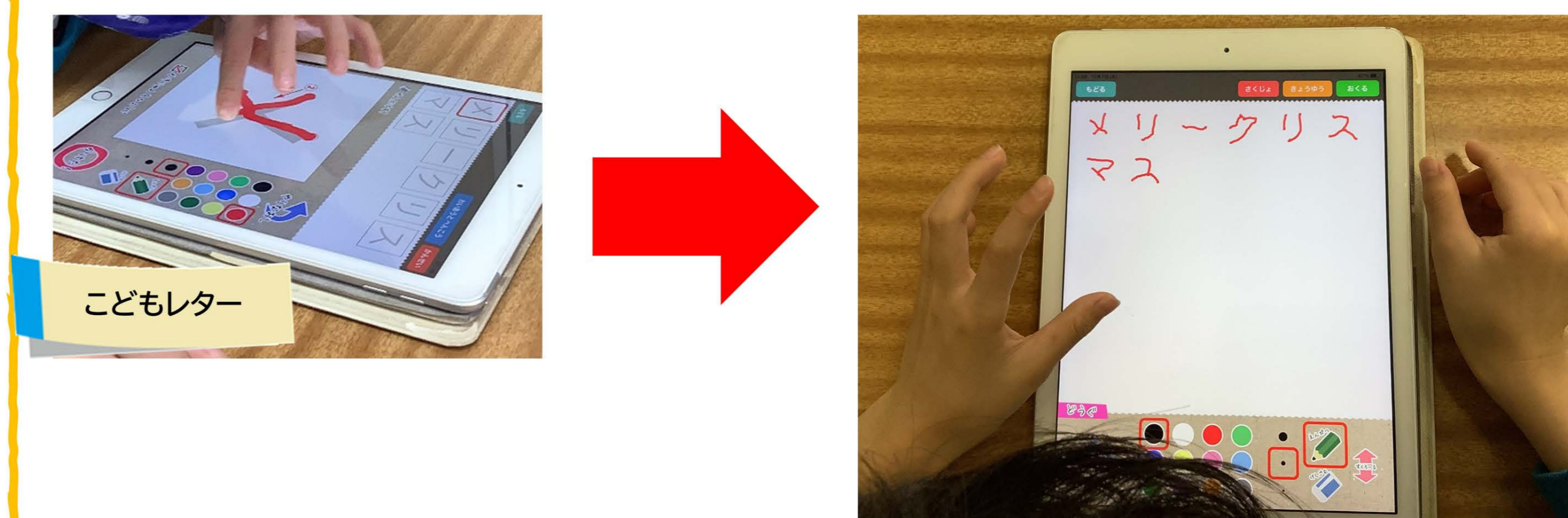
### 形を捉える(なぞりがき/年賀状作り)

キーノートに見本文字画像を貼り付け → マークアップツールでなぞり書き → 見本文字画像を削除 → 組み合わせて年賀状完成



### 形を捉える(なぞりがき・手紙作り)

大人があらかじめ文章を作成し「こどもレター」に入力しておけば、順番にお手本を表示し、一文字ずつ書いていくことができる。



- 文字の読
- 写真・シ
- 形を見分
- 形を
- 文字と音
- 文字をつ
- 50音表の

## 形を捉える(基本的な線のなぞり書き)

プリントをカメラで撮影し「マークアップツール機能(標準)」を使って書き込むようにすることで、なぞり書きの電子教材が完成。



カメラ/写真

マークアップ  
ツール機能

- 文字の読
- 写真・シ
- 形を見分
- 形を
- 文字と音
- 文字をつ
- 50音表の

## 形を捉える(数字)

数字の形を捉えるために、なぞりがきの課題に取り組んでいます。  
アプリが動きを少し補正してくれるので、達成感がある課題になっています。



すくすくプラス

- 文字の読
- 写真・シ
- 形を見分
- 形を
- 文字と音
- 文字をつ
- 50音表の

## 形を捉える(なぞりがき)

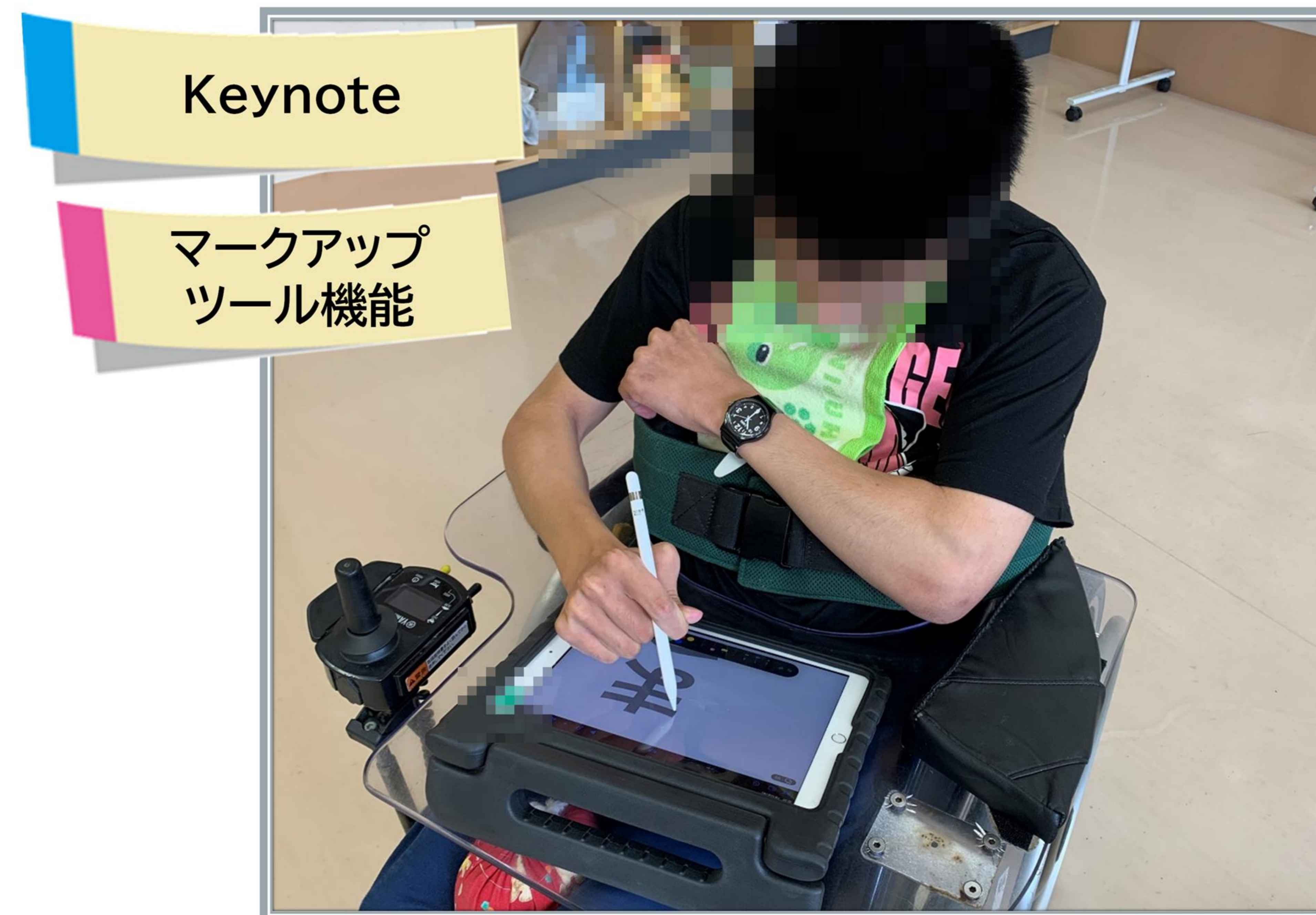
アプリを使ったり、ホワイトボードとペンを使ったりしてなぞりがきをしている様子。簡単な線でできている文字から。



- 文字の読
- 写真・シ
- 形を見分
- 形を
- 文字と音
- 文字をつ
- 50音表の

## 形を捉える(なぞりがき／年賀状作り)

キーノートに見本文字画像を貼り付け → マークアップツールでなぞり書き  
→ 見本文字画像を削除 → 組み合わせて年賀状完成

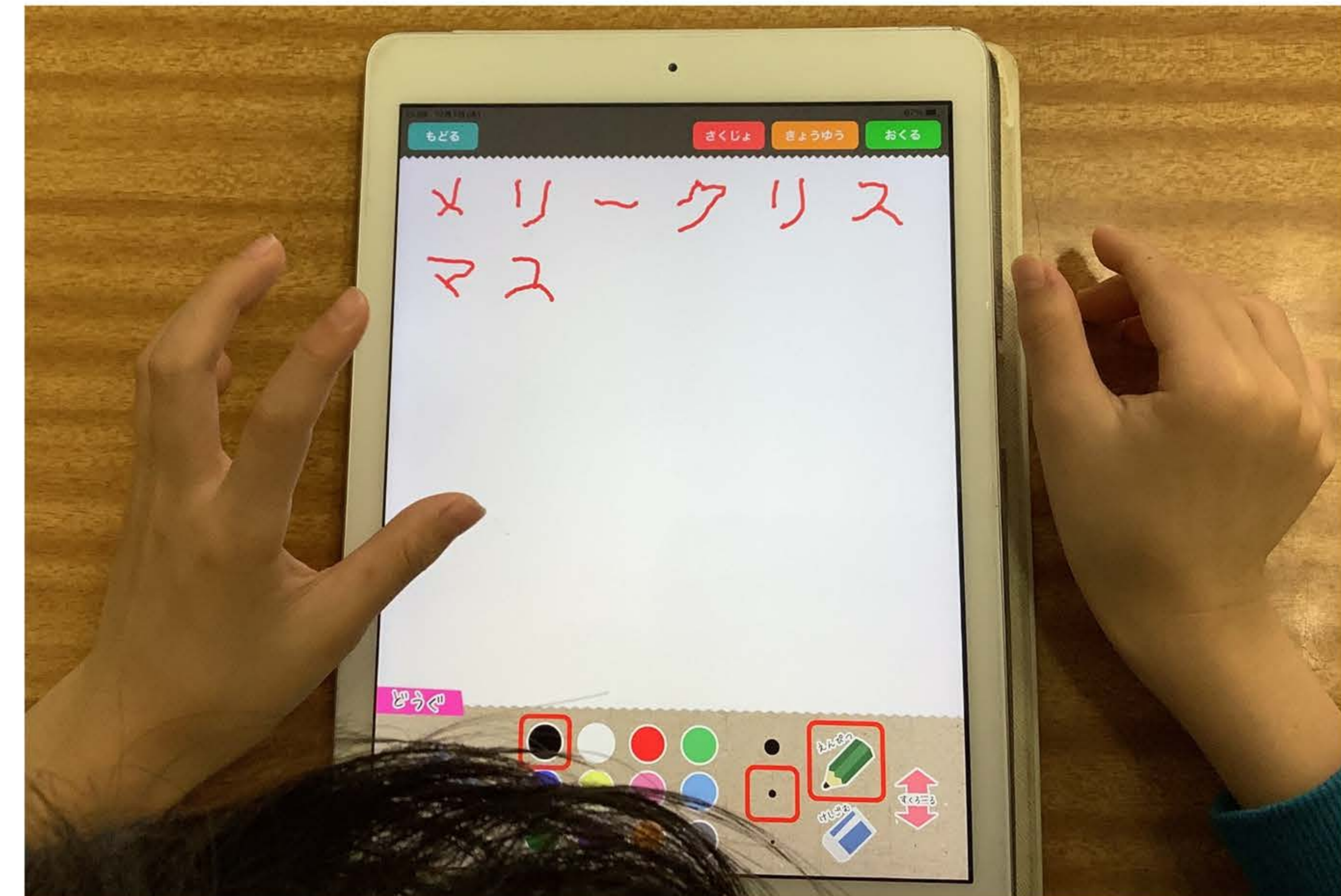
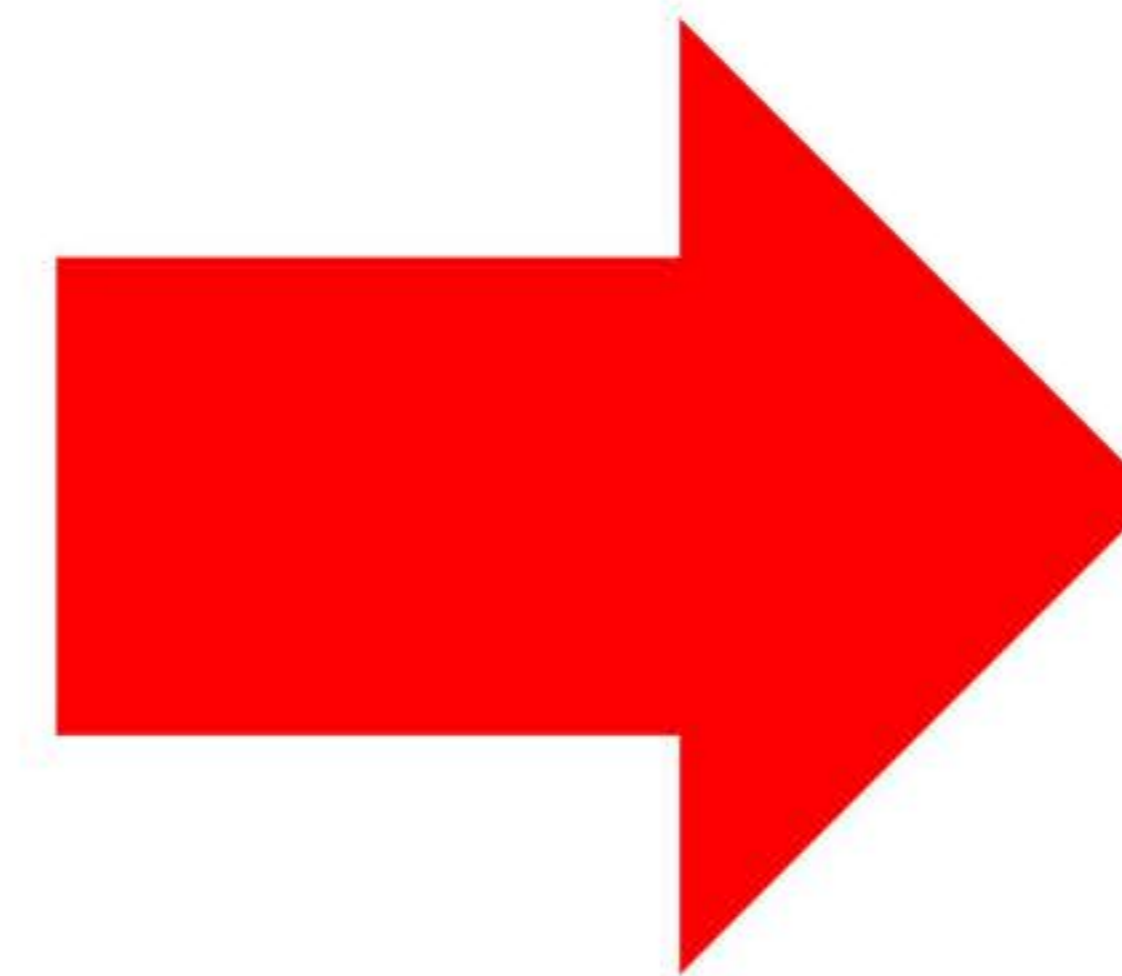




- 文字の読
- 写真・シン
- 形を見分
- 形を
- 文字と音
- 文字をつ
- 50音表の

## 形を捉える(なぞりがき・手紙作り)

大人があらかじめ文章を作成し「こどもレター」に入力しておけば、順番にお手本を表示し、一文字ずつ書いていくことができる。



## 文字の形と音を一致させる学習です

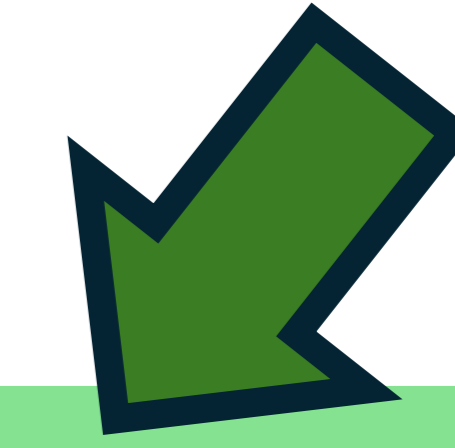
文字を学び始めた  
子どもたちの支援

# 3-5

### 文字と音を一致させる

- 文字の読
- 写真・シ
- 形を見分
- 形を捉え
- 文字
- 文字をつ
- 50音表の

文字を捉えるための3要素



- ① 形を見てわかる（図形認知・視覚認知・動作や音との統合）
- ② 見たものを覚えておく（視覚記憶）
- ③ ことばを音の小さな単位に分解したりして、  
ことばと音の関係が分かる（音韻意識）

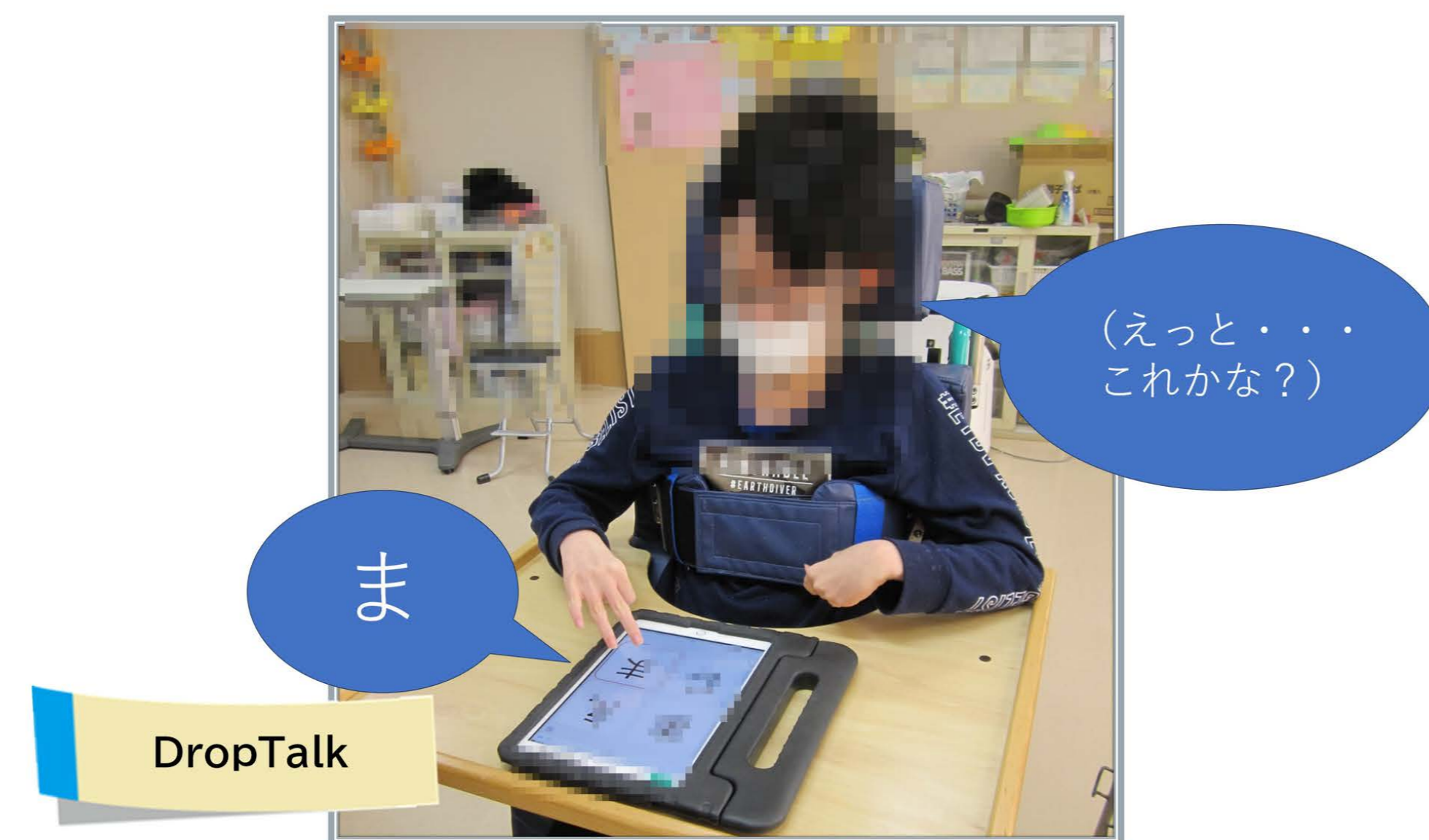
## 文字を学び始めた子どもたちの支援

- 文字の読み
- 写真・シン
- 形を見分
- 形を捉え
- 文字
- 文字をつ
- 50音表の

## 文字と音を一致させる

### 文字と音の一致(先生の言った音を探す)

画面の文字を押したらその平仮名の読みが音声として再生されるアプリを使って、先生が言った言葉の文字を探す課題に取り組んでいる事例



### 文字と音の一致(音カードと文字カードのマッチング)

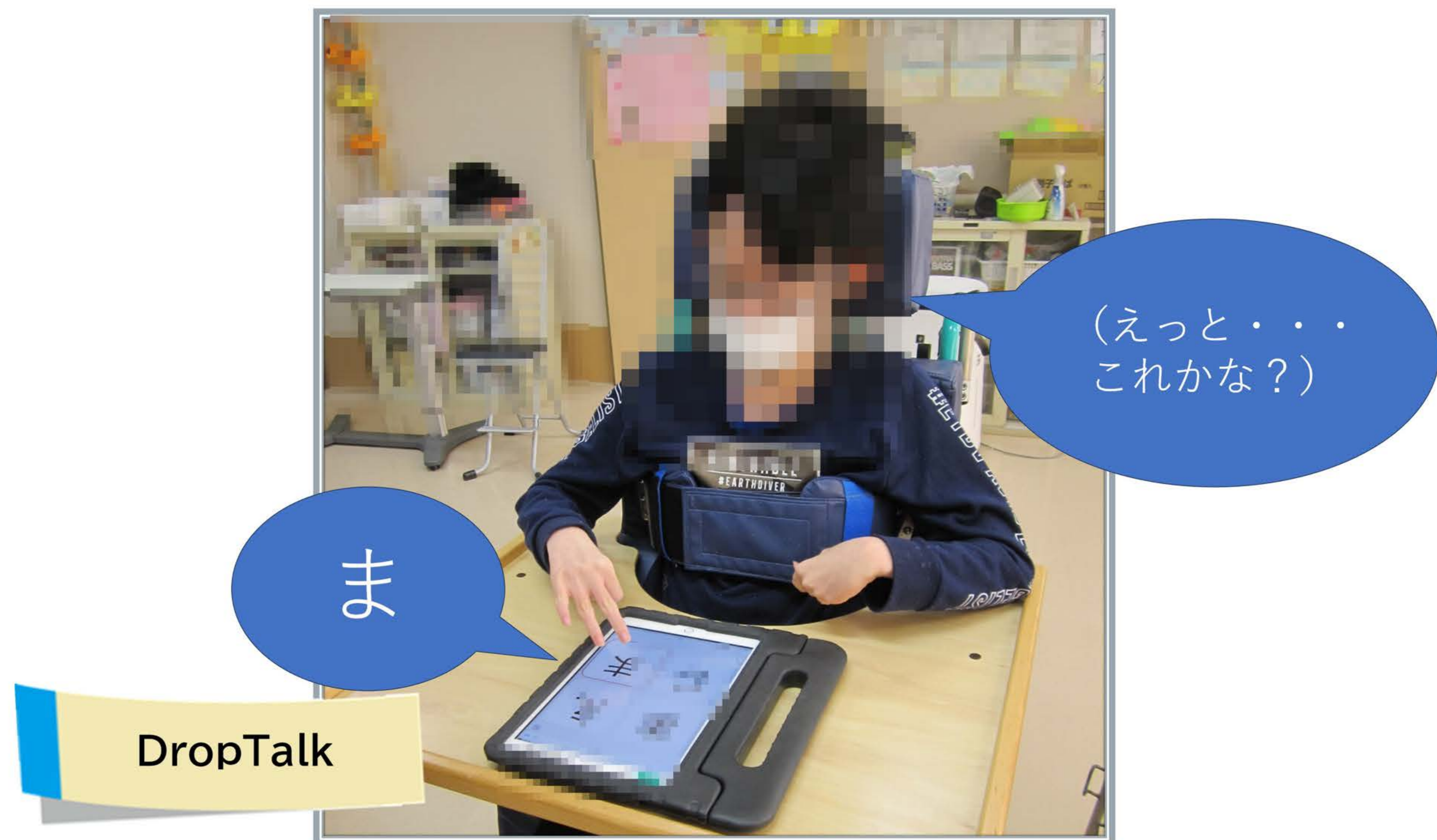
音のカードと、文字のカードをマッチングさせる課題を作成できるアプリを使って、文字と音を一致させる学習に取り組んでいる事例。



- 文字の読
- 写真・シン
- 形を見分
- 形を捉え
- 文字
- 文字をつ
- 50音表の

## 文字と音の一致(先生の言った音を探す)

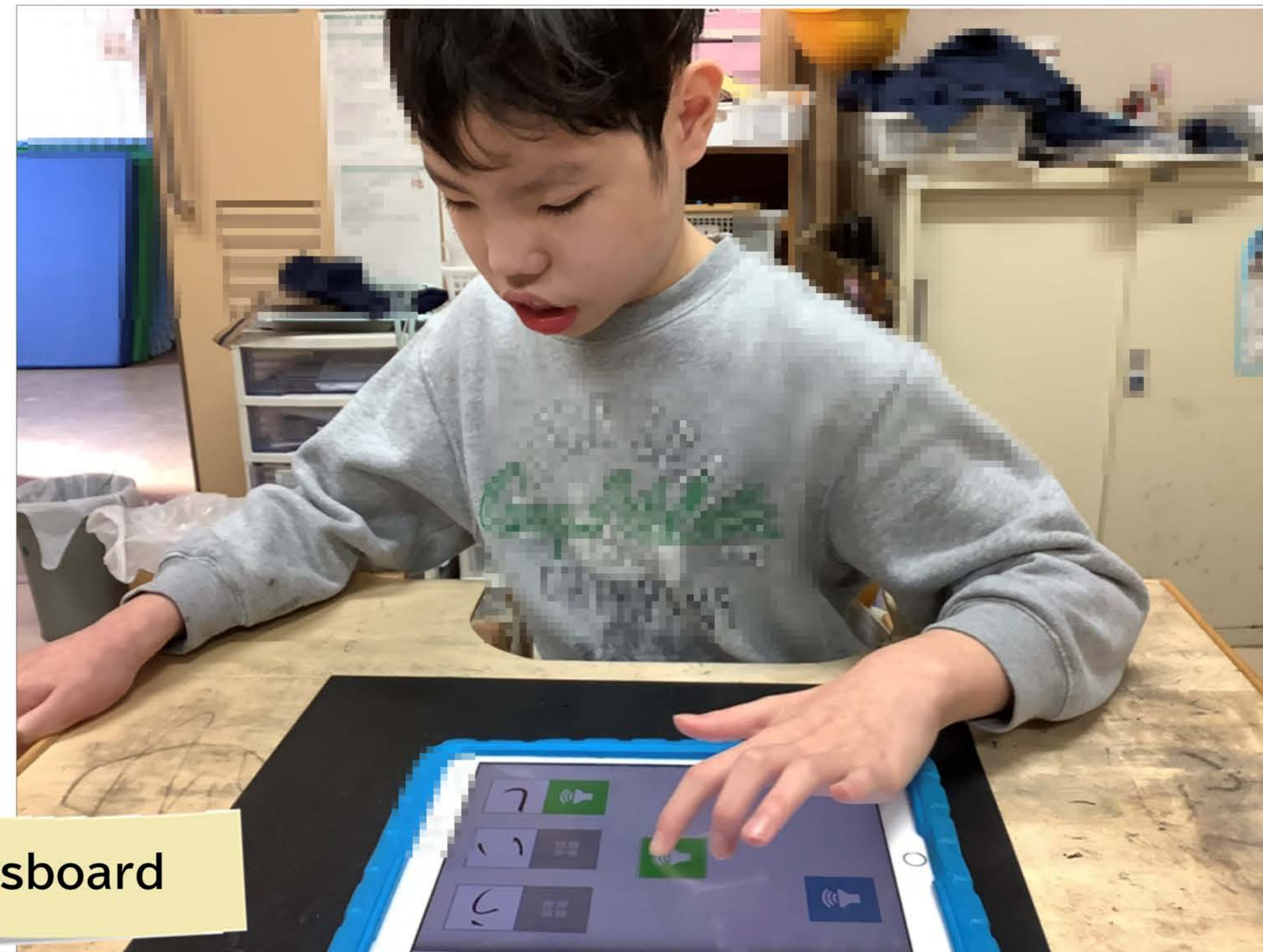
画面の文字を押したらその平仮名の読みが音声として再生されるアプリを使って、先生が言った言葉の文字を探す課題に取り組んでいる事例



- 文字の読
- 写真・シ
- 形を見分
- 形を捉え
- 文字
- 文字をつ
- 50音表の

## 文字と音の一致(音カードと文字カードのマッチング)

音のカードと、文字のカードをマッチングさせる課題を作成できるアプリを使って、文字と音を一致させる学習に取り組んでいる事例。



Bitsboard

## 文字を並べることで、単語ができあがります

文字を学び始めた  
子どもたちの支援

# 3-6

●文字の読

●写真・シ

●形を見分

●形を捉え

●文字と音

●文字

●50音表の

文字をつないで  
単語をつくる

文字を捉えるための3要素

① 形を見てわかる（図形認知・視覚認知・動作や音との統合）

② 見たものを覚えておく（視覚記憶）

③ ことばを音の小さな単位に分解したりして、  
ことばと音の関係が分かる（音韻意識）

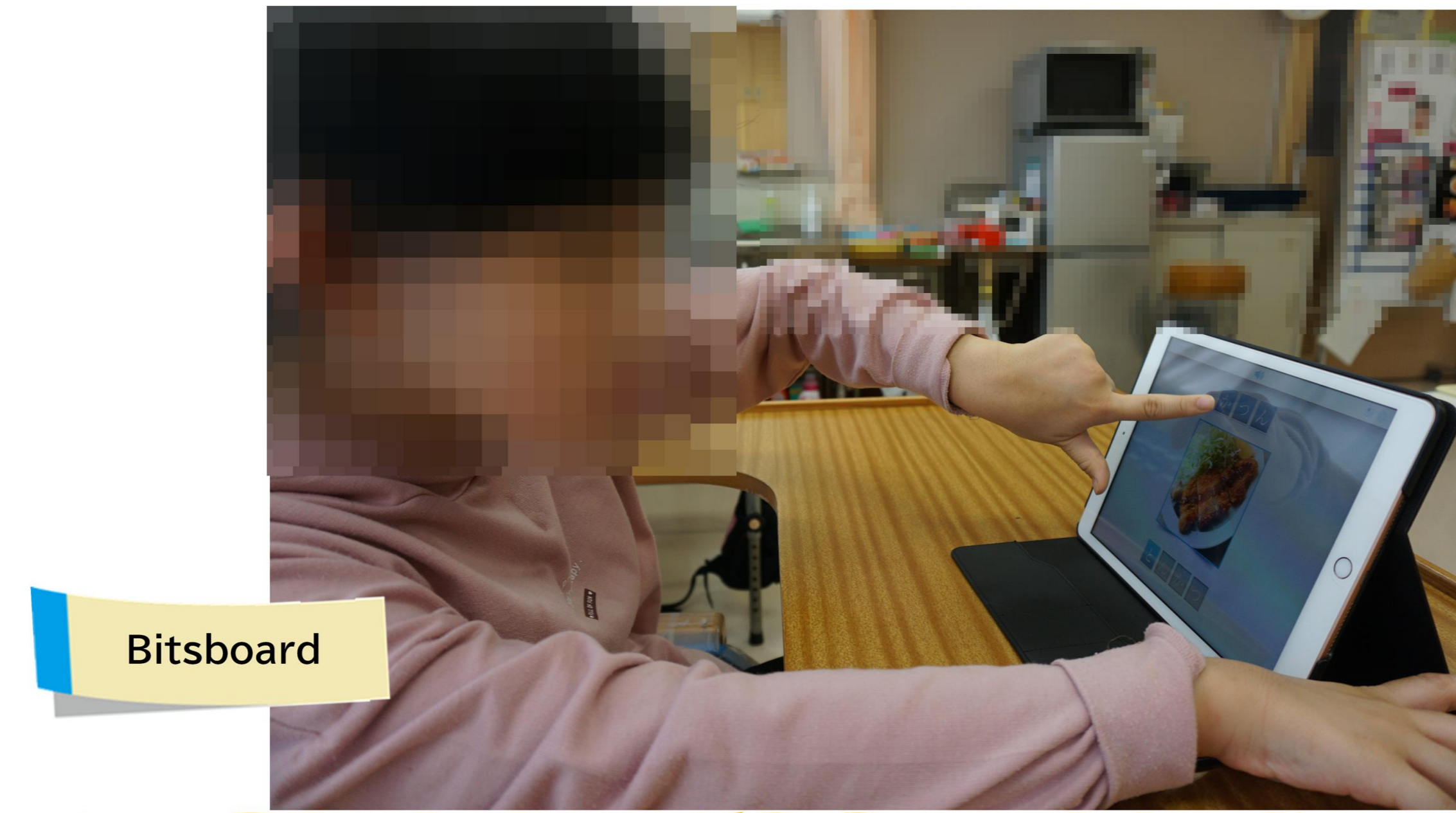


## 文字を学び始めた子どもたちの支援

- 文字の読
- 写真・シン
- 形を見分
- 形を捉え
- 文字と音
- 文字
- 50音表の

### 単語を作る(ひらがなカードを並べる)

生徒の身近な単語カードを作成するとアプリが課題を出してくれる。  
ここでは、一文字ずつ並べる課題に取り組んでいる。



## 文字をつないで単語をつくる

### アルファベットをつないで英単語をつくる

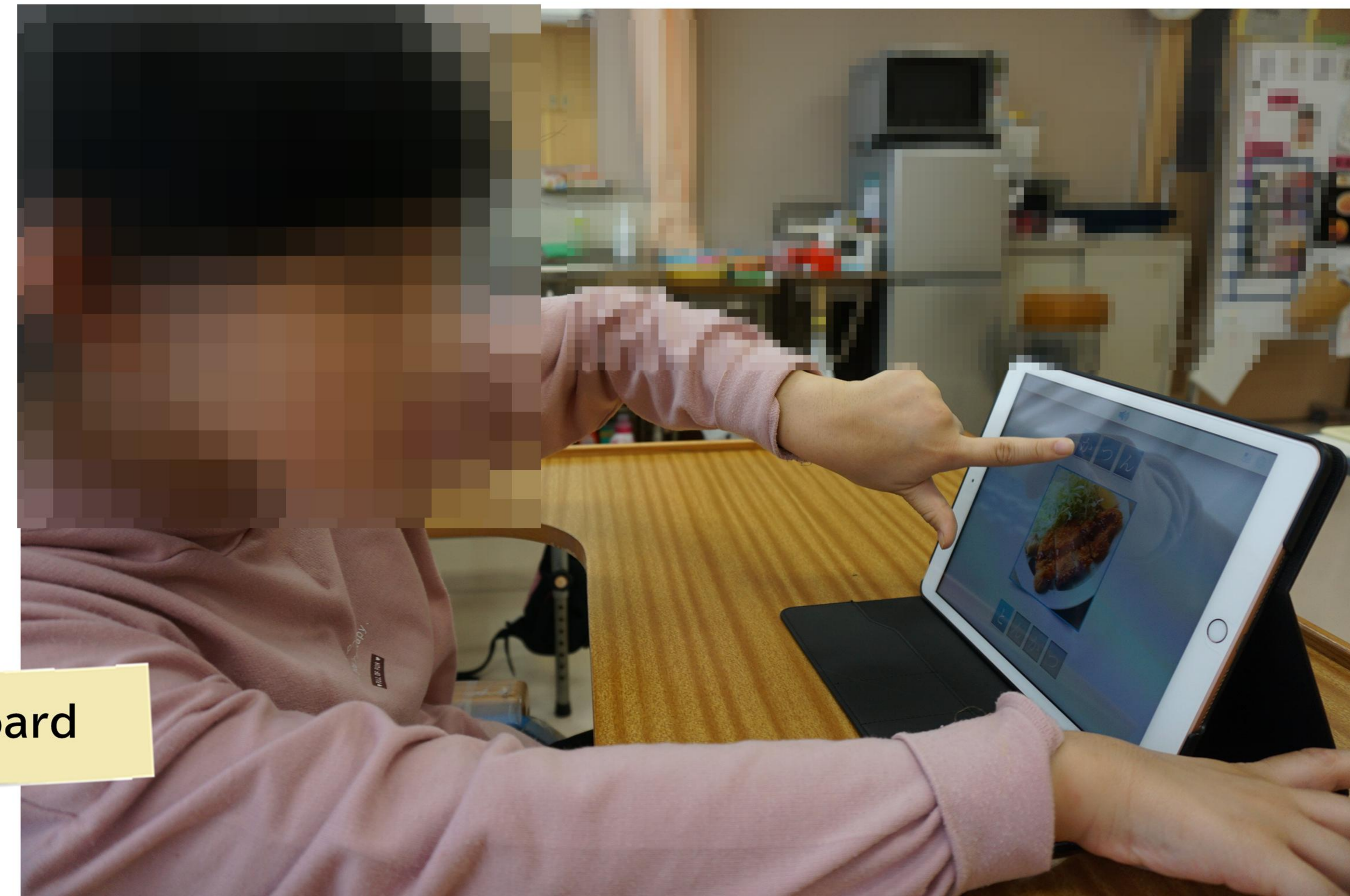
英単語を書くことは労力が必要で難しいが、指先の動作で英単語の学習ができる。完成した英単語の音声流れることが魅力。



- 文字の読
- 写真・シ
- 形を見分
- 形を捉え
- 文字と音
- 文字
- 50音表の

## 単語を作る(ひらがなカードを並べる)

生徒の身近な単語カードを作成するとアプリが課題を出してくれる。  
ここでは、一文字ずつ並べる課題に取り組んでいる。



Bitsboard



## 文字を学び始めた子どもたちの支援

## 文字をつないで単語をつくる

- 文字の読
- 写真・シ
- 形を見分
- 形を捉え
- 文字と音
- 文字
- 50音表の

## アルファベットをつないで英単語をつくる

英単語を書くことは労力が必要で難しいが、指先の動作で英単語の学習ができる。完成した英単語の音声がかかることが魅力。



DropKit

ひらがな50音表と親しくなると、良いことがあります

文字を学び始めた  
子どもたちの支援

3-1

●文字の読

●写真・シ

●形を見分

●形を捉え

●文字と音

●文字をつ

●50音

見本を見て

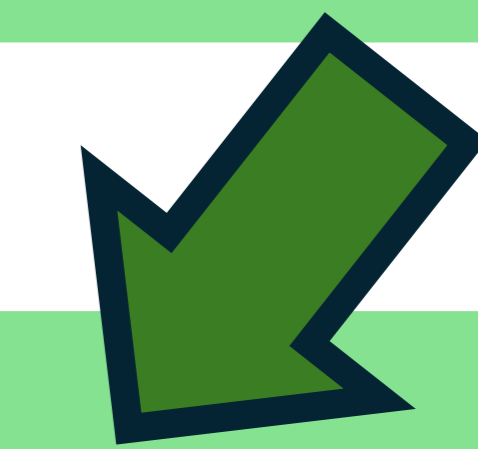
50音表から選ぶ

文字を捉えるための3要素

① 形を見てわかる（図形認知・視覚認知・動作や音との統合）

② 見たものを覚えておく（視覚記憶）

③ ことばを音の小さな単位に分解したりして、  
ことばと音の関係が分かる（音韻意識）



# 文字を学び始めた子どもたちの支援

## 見本を見て50音表から選ぶ

- 文字の読
- 写真・シ
- 形を見分
- 形を捉え
- 文字と音
- 文字をつ
- 50音

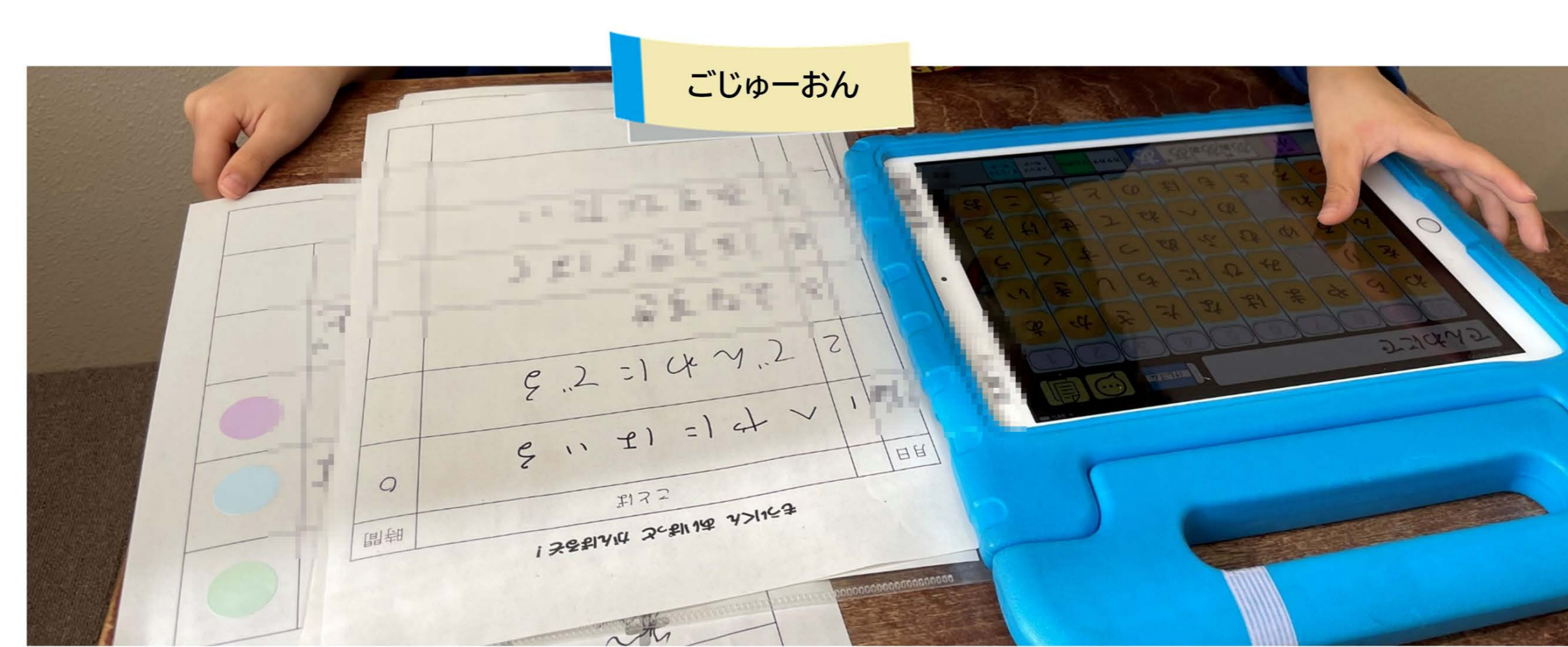
### 50音表と親しむ

見ても聞いても分かりやすい50音アプリを使って好きな言葉を入力しています。昼休みに好きな文字を打って遊んでいます。



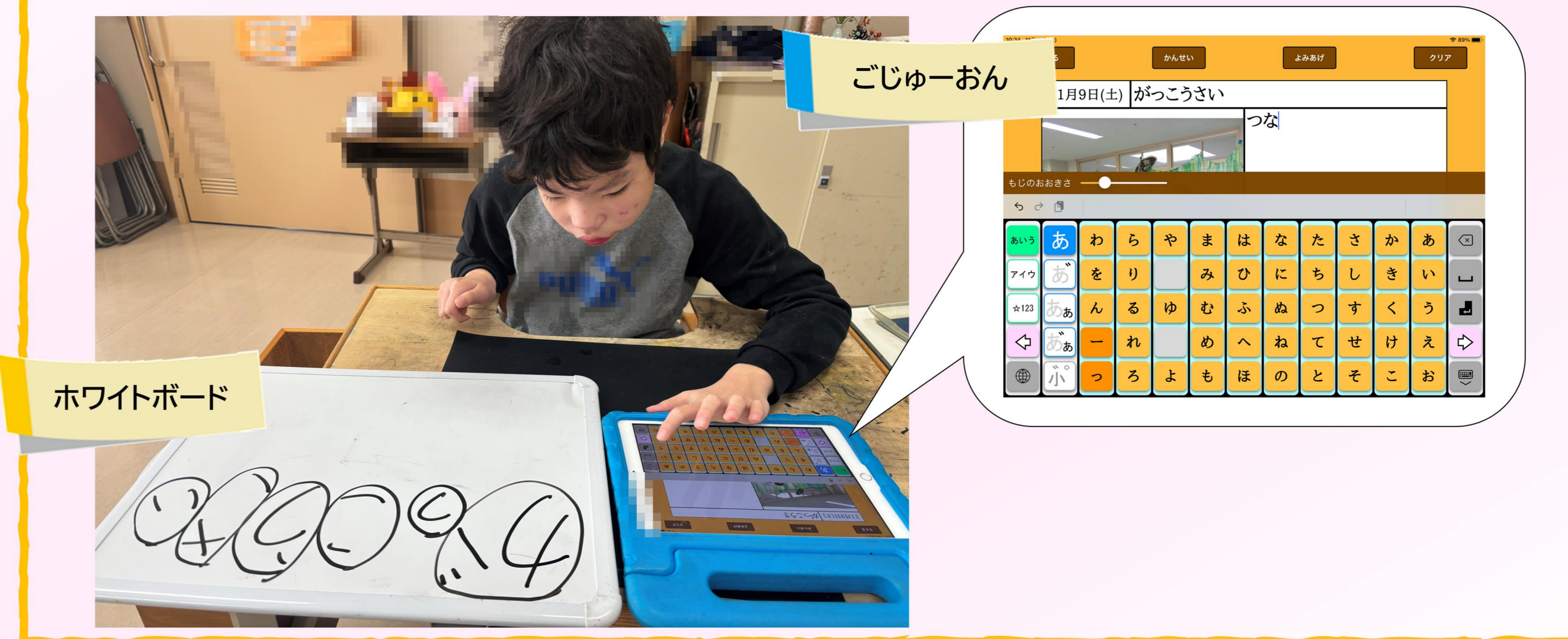
### 50音表から選ぶ(平仮名50音アプリ/手順表)

見本をみながら、一文字一文字確認して、簡単な文章を入力する学習。手順表を作成している事例。



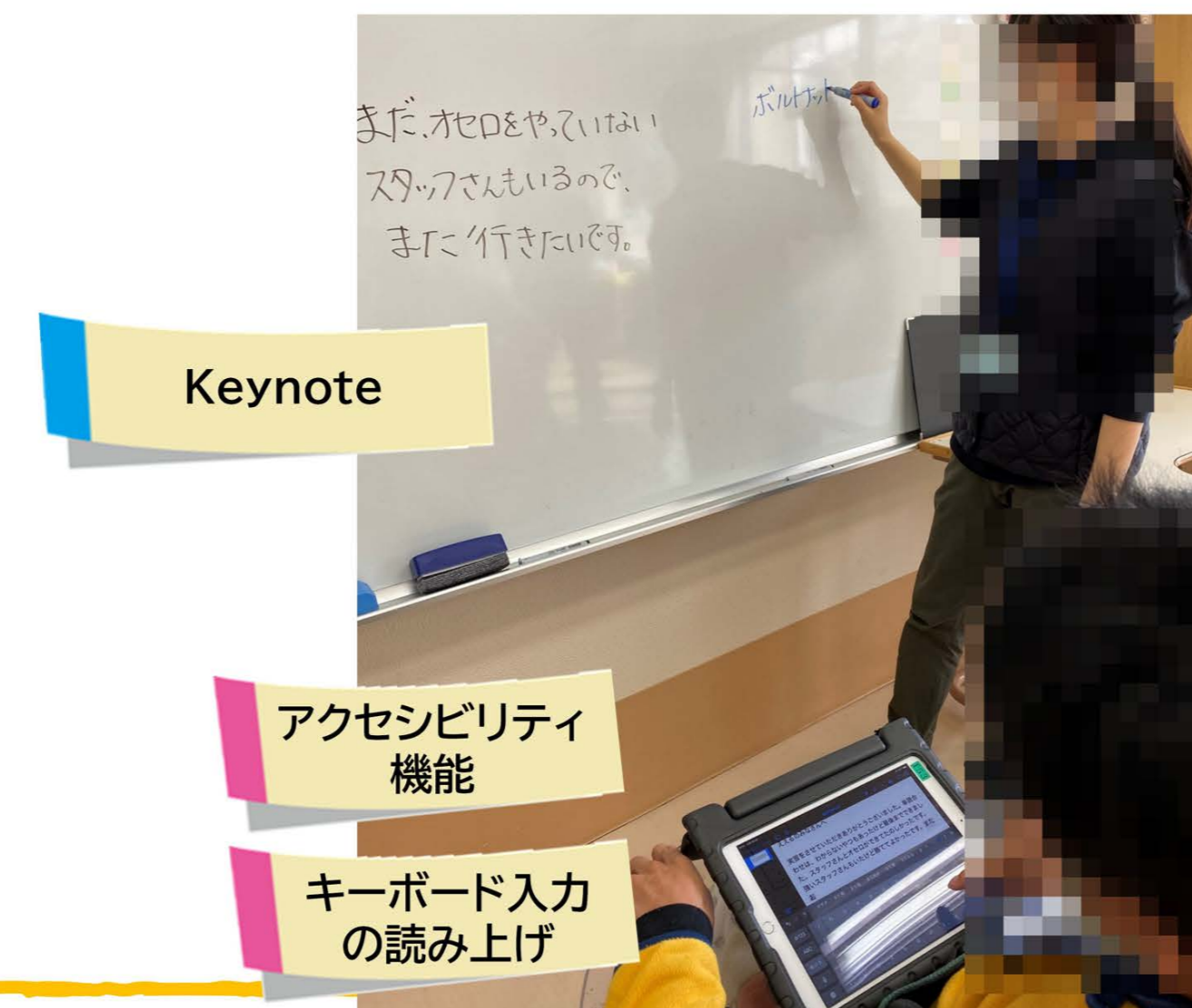
### 50音表から選ぶ(一文字/単語の見本)

手本の文字を見ながら一文字ずつ探して文字入力をしている。学校祭の振り返りの絵日記を書いている事例



### 50音表から選ぶ(音声読み上げ/実習の感想文)

見本をみながら、一文字ずつ「文字の形」と「音」を確認して、簡単な文章を組み立てる学習。実習の感想文を書いている事例。



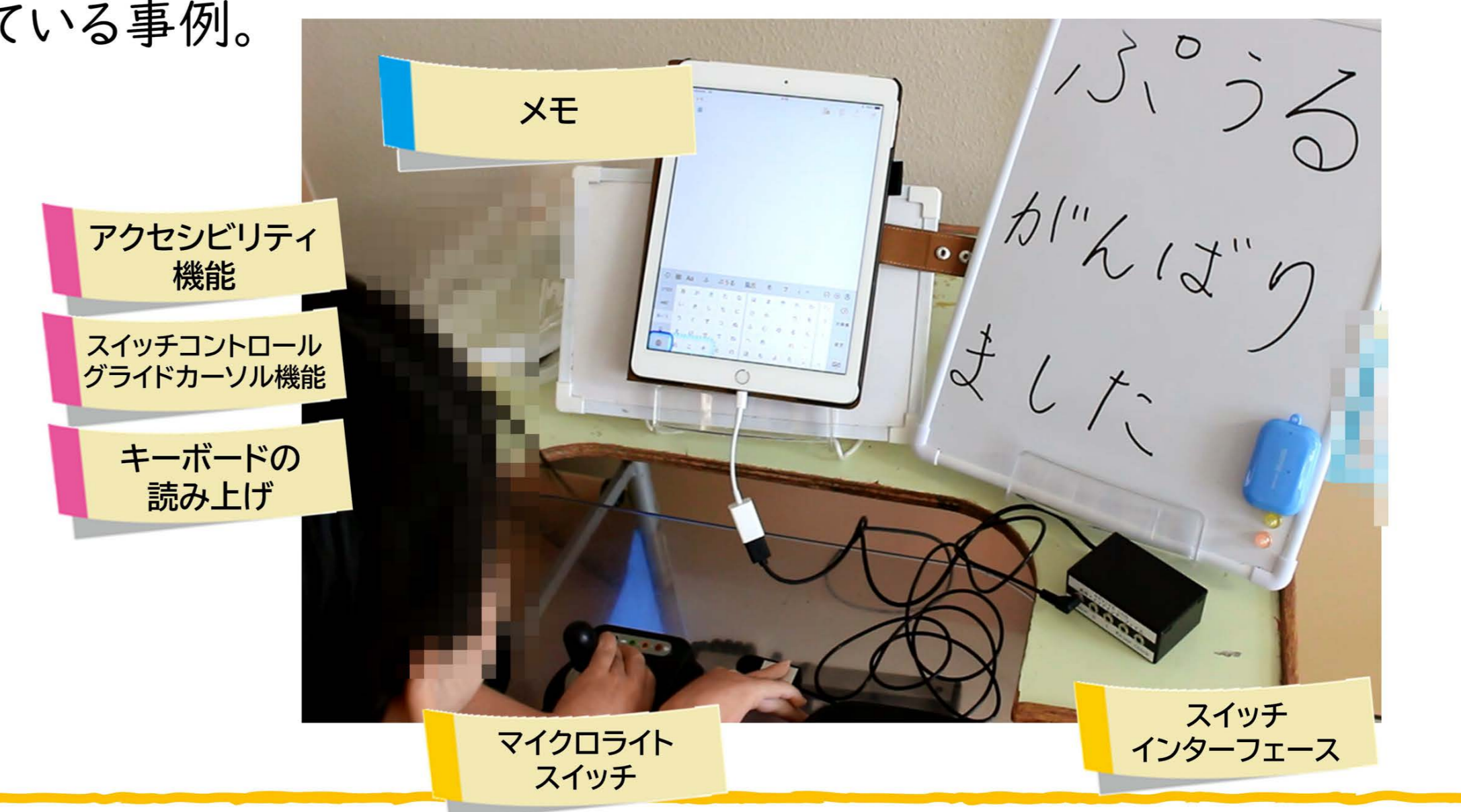
### 50音表から選ぶ(オンスクリーンキーボード/観察日記)

ホワイトボードなどに書かれた見本の文章を見ながら、一文字一文字確認し簡単な文章を入力している。



### 50音表から選ぶ(スキャン入力/日記)

見本をみながら、一文字一文字確認して、簡単な文章を組み立てる学習。日記を書いている事例。



●文字の読

●写真・シ

●形を見分

●形を捉え

●文字と音

●文字をつ

●50音

## 50音表と親しむ

見ても聞いても分かりやすい50音アプリを使って好きな言葉を入力しています。昼休みに好きな文字を打って遊んでいます。

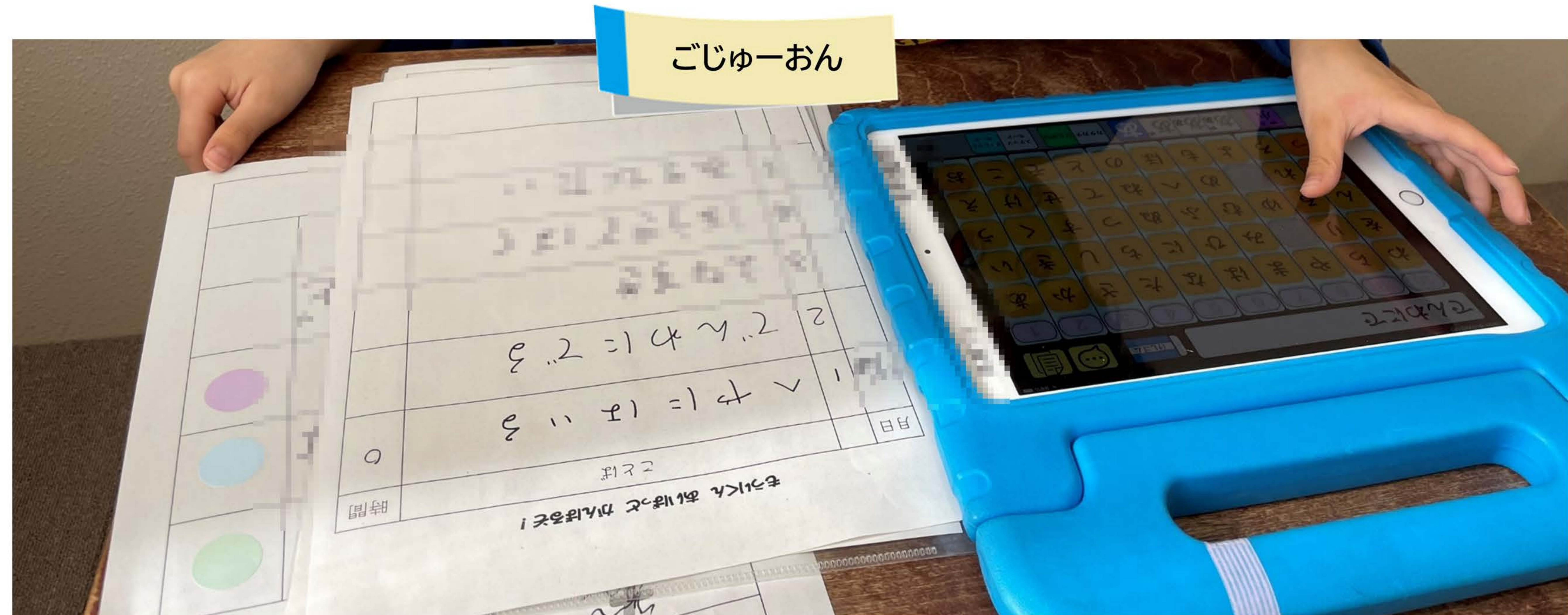
ごじゅーおん



- 文字の読
- 写真・シ
- 形を見分
- 形を捉え
- 文字と音
- 文字をつ
- 50音

## 50音表から選ぶ(平仮名50音アプリ／手順表)

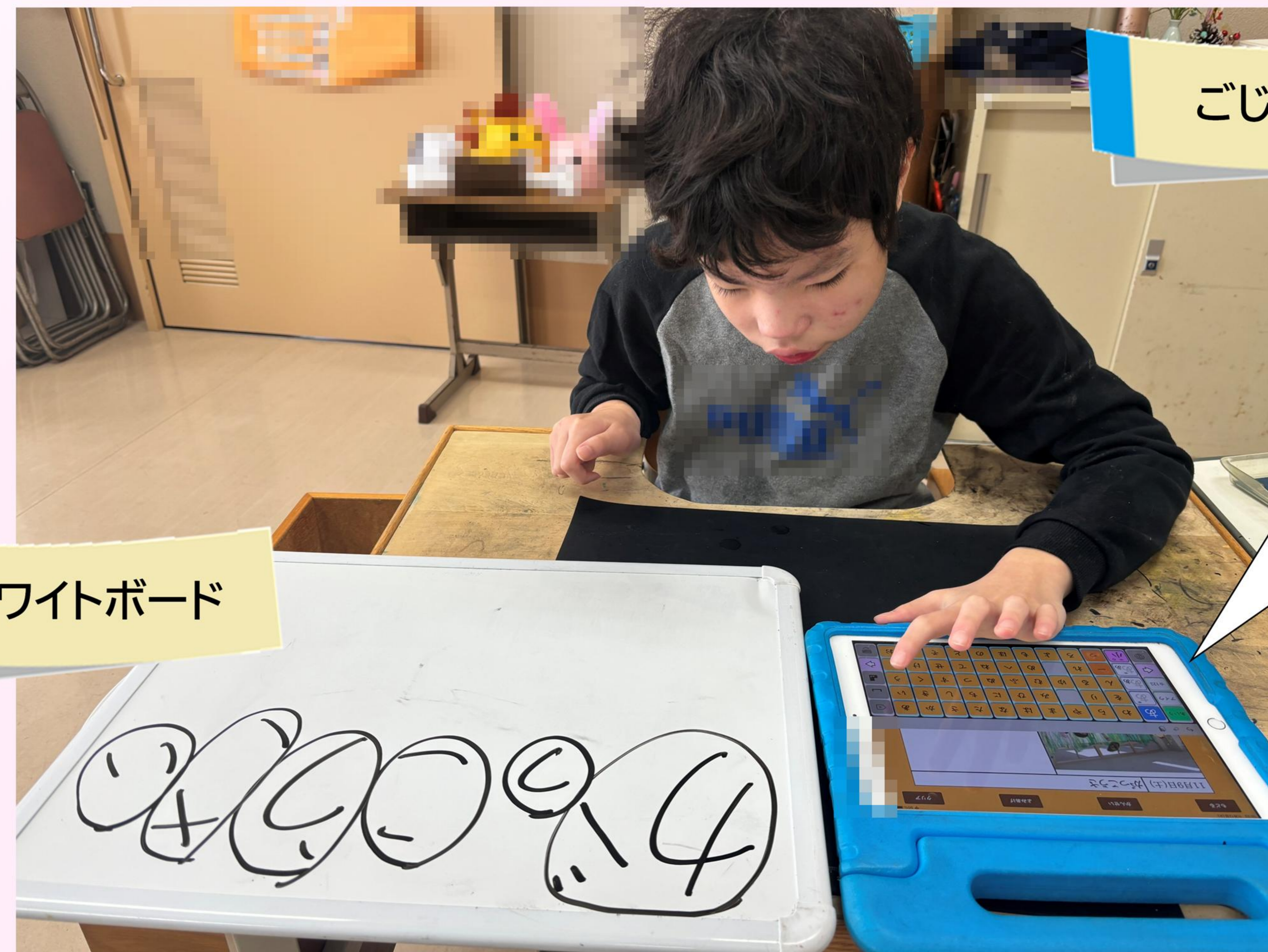
見本をみながら、一文字一文字確認して、簡単な文章を入力する学習。  
手順表を作成している事例。



- 文字の読
- 写真・シ
- 形を見分
- 形を捉え
- 文字と音
- 文字をつ
- 50音

## 50音表から選ぶ(一文字／単語の見本)

手本の文字を見ながら一文字ずつ探して文字入力をしている。  
学校祭の振り返りの絵日記を書いている事例



ホワイトボード

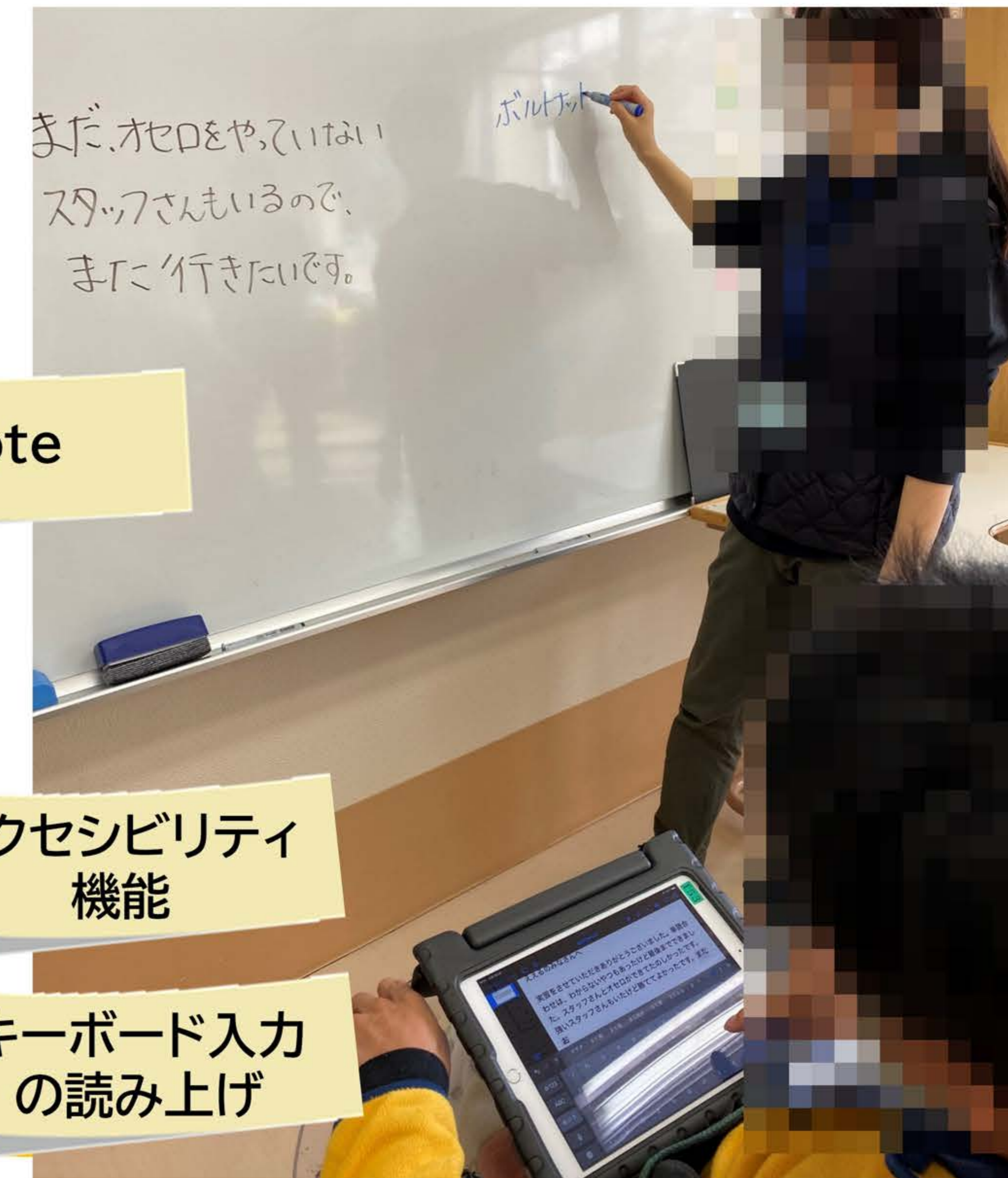
ごじゅーおん



- 文字の読
- 写真・シ
- 形を見分
- 形を捉え
- 文字と音
- 文字をつ
- 50音

## 50音表から選ぶ(音声読み上げ／実習の感想文)

見本をみながら、一文字ずつ「文字の形」と「音」を確認して、簡単な文章を組み立てる学習。実習の感想文を書いている事例。



Keynote

アクセシビリティ  
機能

キーボード入力  
の読み上げ

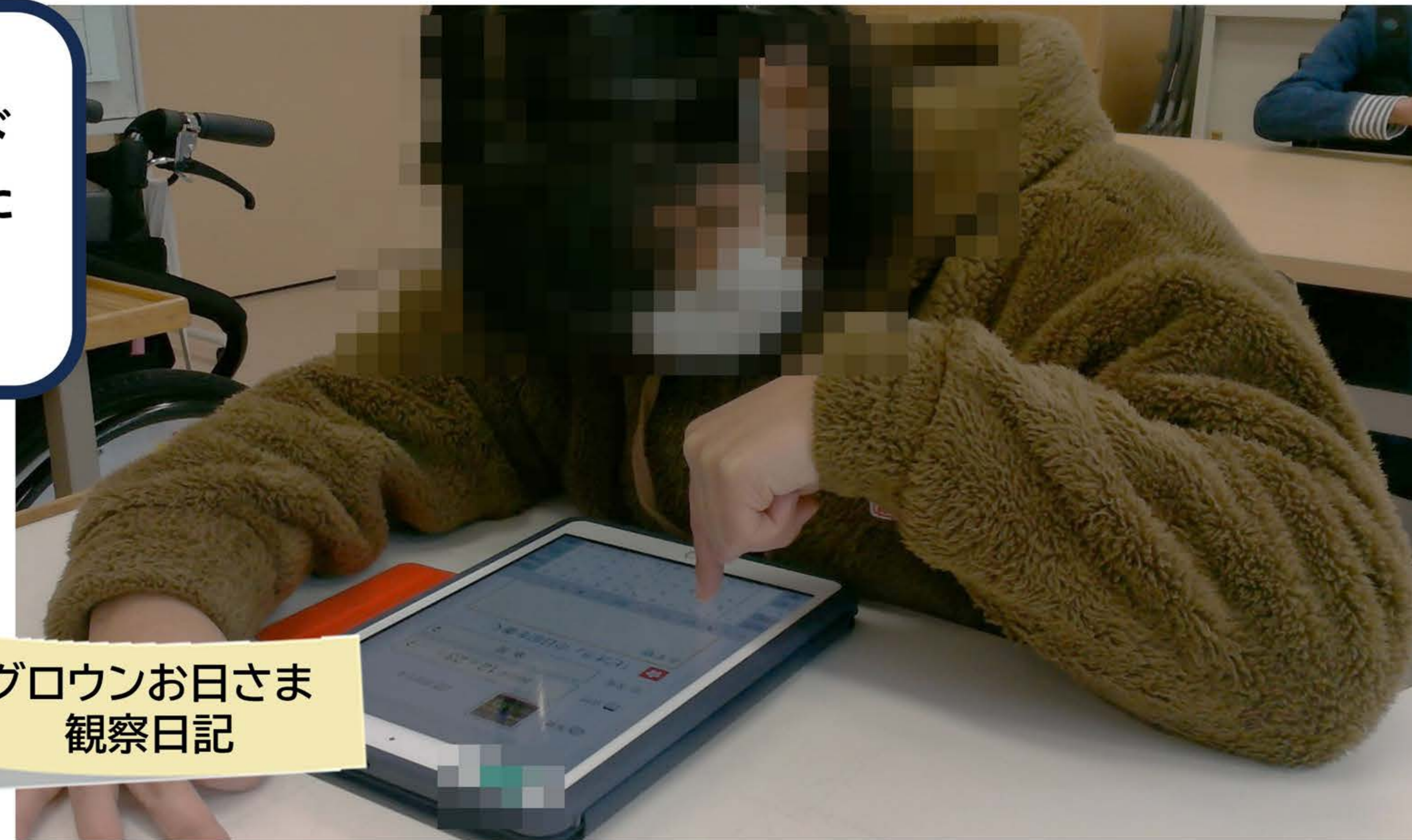
- 文字の読
- 写真・シ
- 形を見分
- 形を捉え
- 文字と音
- 文字をつ
- 50音

## 50音表から選ぶ(オンスクリーンキーボード／観察日記)

ホワイトボードなどに書かれた見本の文章を見ながら、  
一文字一文字確認し簡単な文章を入力している。

ホワイトボード  
などに書かれた  
見本の文章

グロウンお日さま  
観察日記





- 文字の読
- 写真・シ
- 形を見分
- 形を捉え
- 文字と音
- 文字をつ
- 50音

## 50音表から選ぶ(スキャン入力/日記)

見本をみながら、一文字一文字確認して、簡単な文章を組み立てる学習。  
日記を書いている事例。

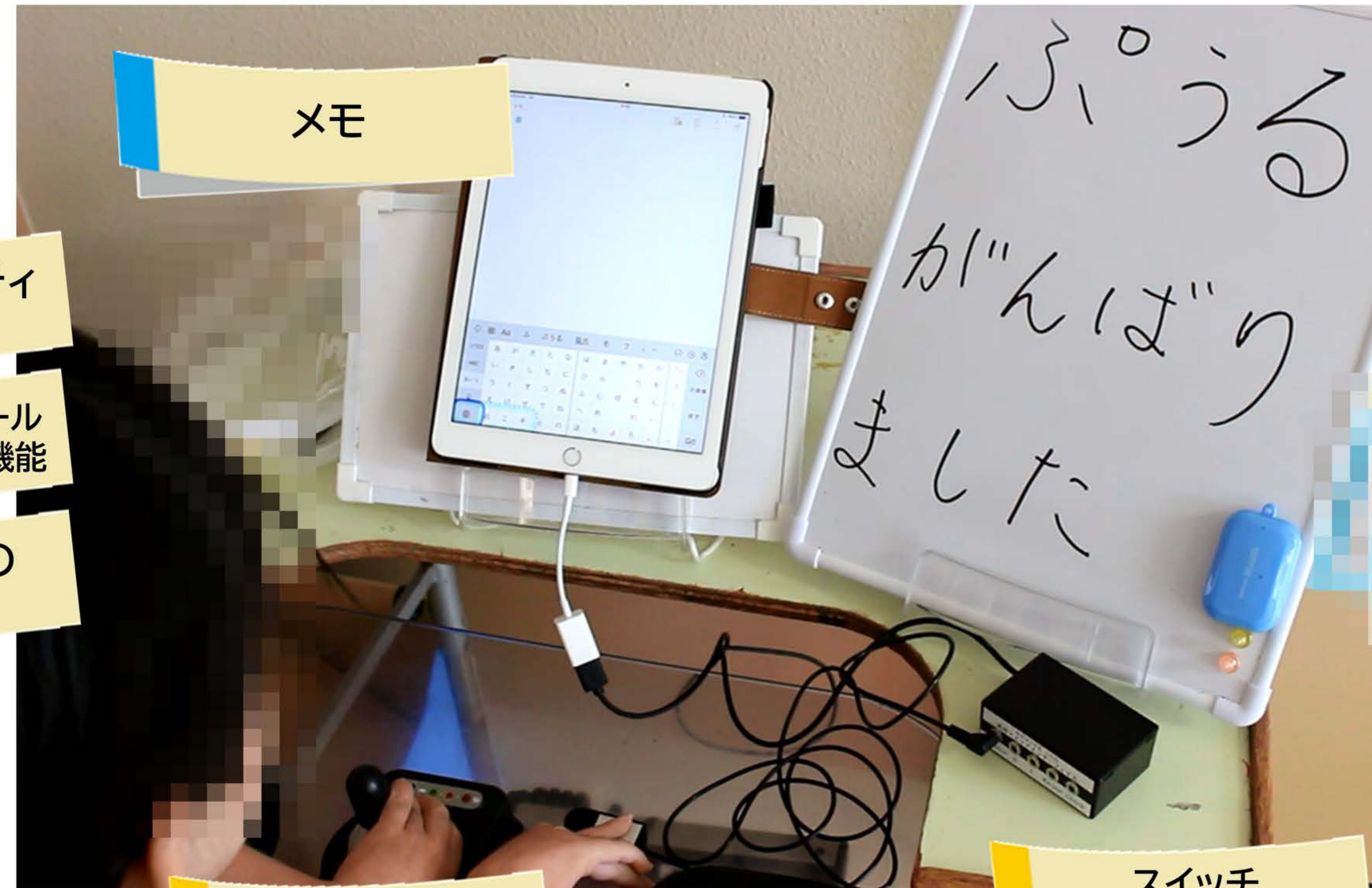
アクセシビリティ  
機能

スイッチコントロール  
グライドカーソル機能

キーボードの  
読み上げ

マイクロライト  
スイッチ

スイッチ  
インターフェース



読み書き計算の負担を減らして  
学習する子どもたちの支援

読み書きの負担を減らして学習する子の支援

# 4-1

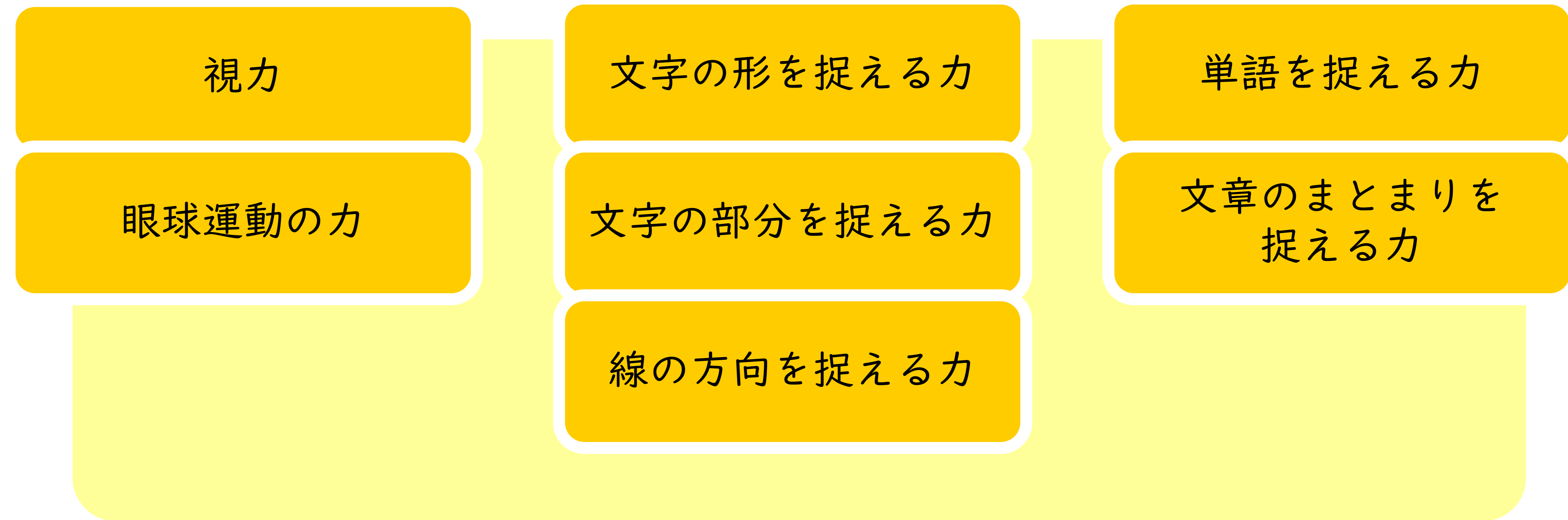
## 読み困難の原因仮説

### “視覚認知困難”説

- 視覚
- 音韻意識
- 「読むこと」
- 「書くこと」
- 「書くプロセス」
- 設計され
- 日常生活

視覚認知 = 目から入ってくる文字情報を認知し処理する能力のこと

視覚認知の周辺にある“視覚処理”に必要な力の例



読み書き困難の原因が視覚性であると、“ふりがな”は有効な支援にならない  
→ 音声読み上げでのサポートを！

読み書きの  
負担を減らして  
学習する子の支援

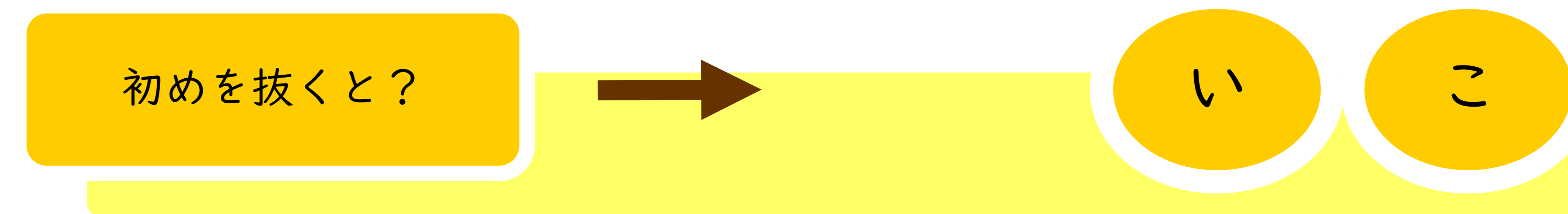
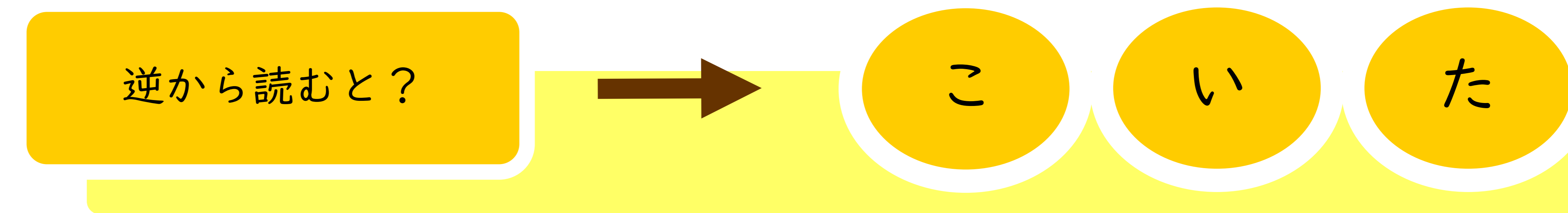
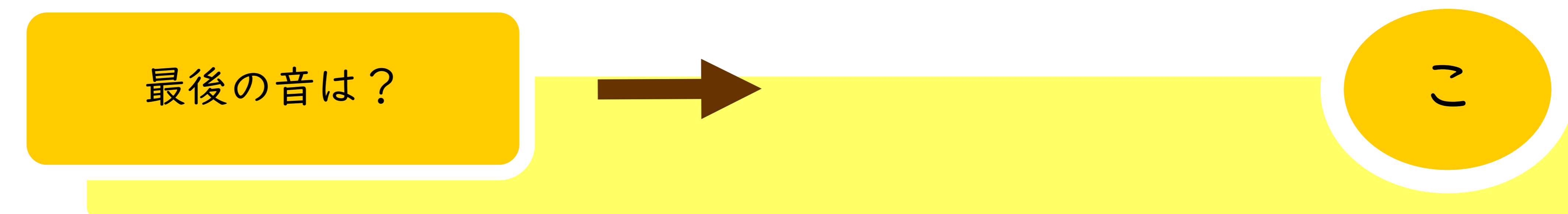
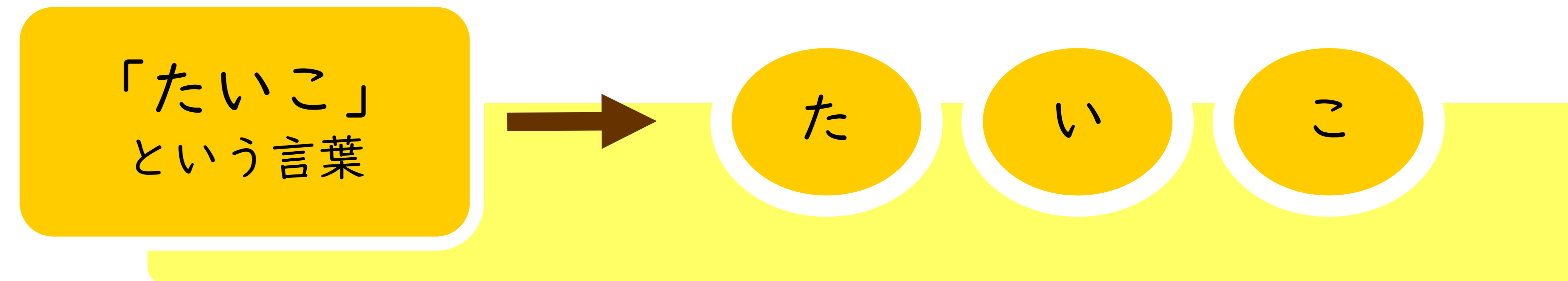
# 4-2

- 視覚認知
- 音韻
- 「読むこと」
- 「書くこと」
- 「書くプロセス」
- 設計された
- 日常生活

## 読み困難の原因仮説

### “音韻意識困難”説

音韻意識 = 話し言葉を、音韻・音節などの小さな単位に分解し意識的に操作する能力のこと



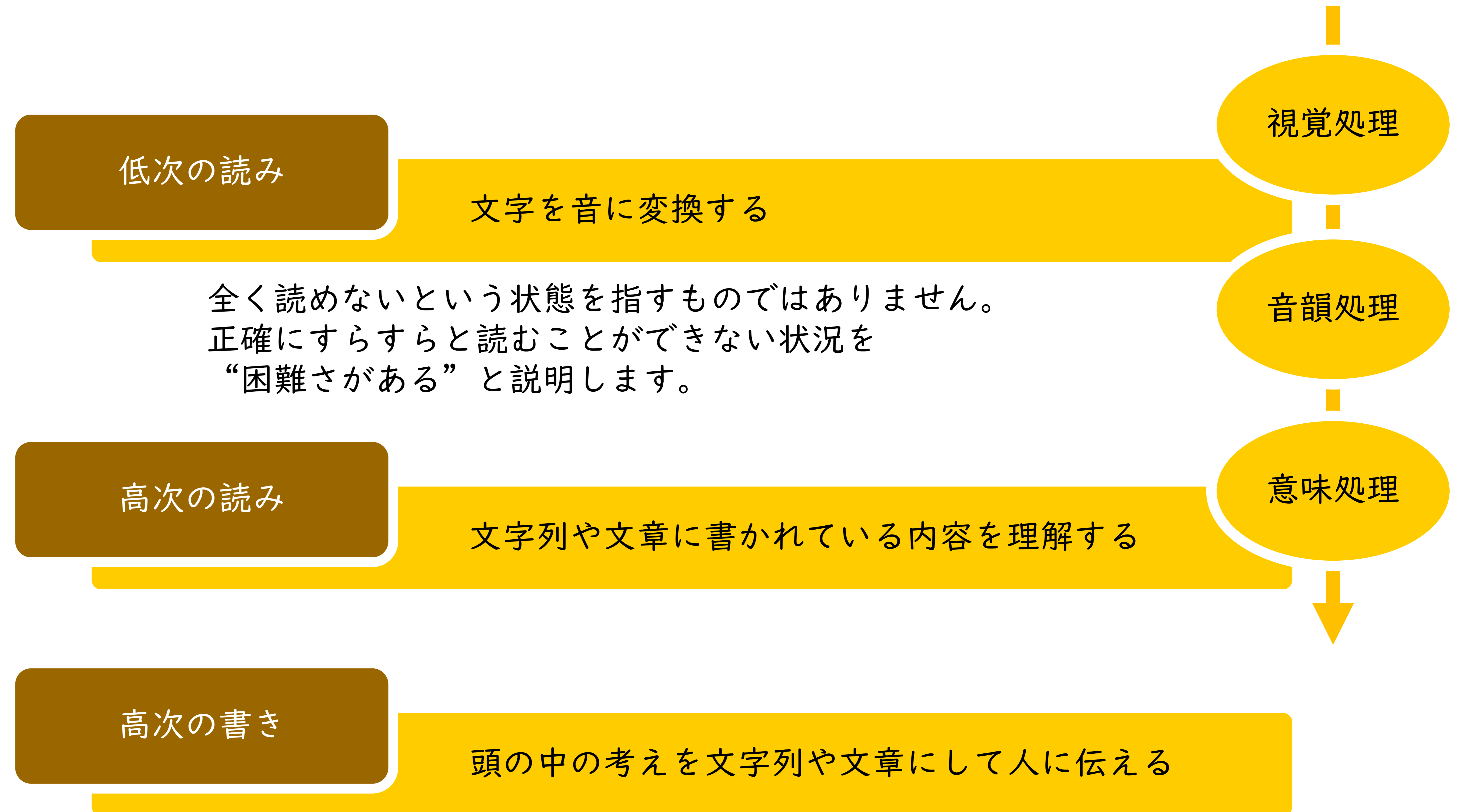
読み書きの  
負担を減らして  
学習する子の支援

## 4-3

### 「読むこと」の支援

- 視覚認知
- 音韻意識
- 「読むこと」の支援
- 「書くこと」の支援
- 「書くプロセス」の支援
- 設計された教材
- 日常生活

「低次の読み」を支援し  
「高次の読み書き」の学習へ子どもたちが参加できるように



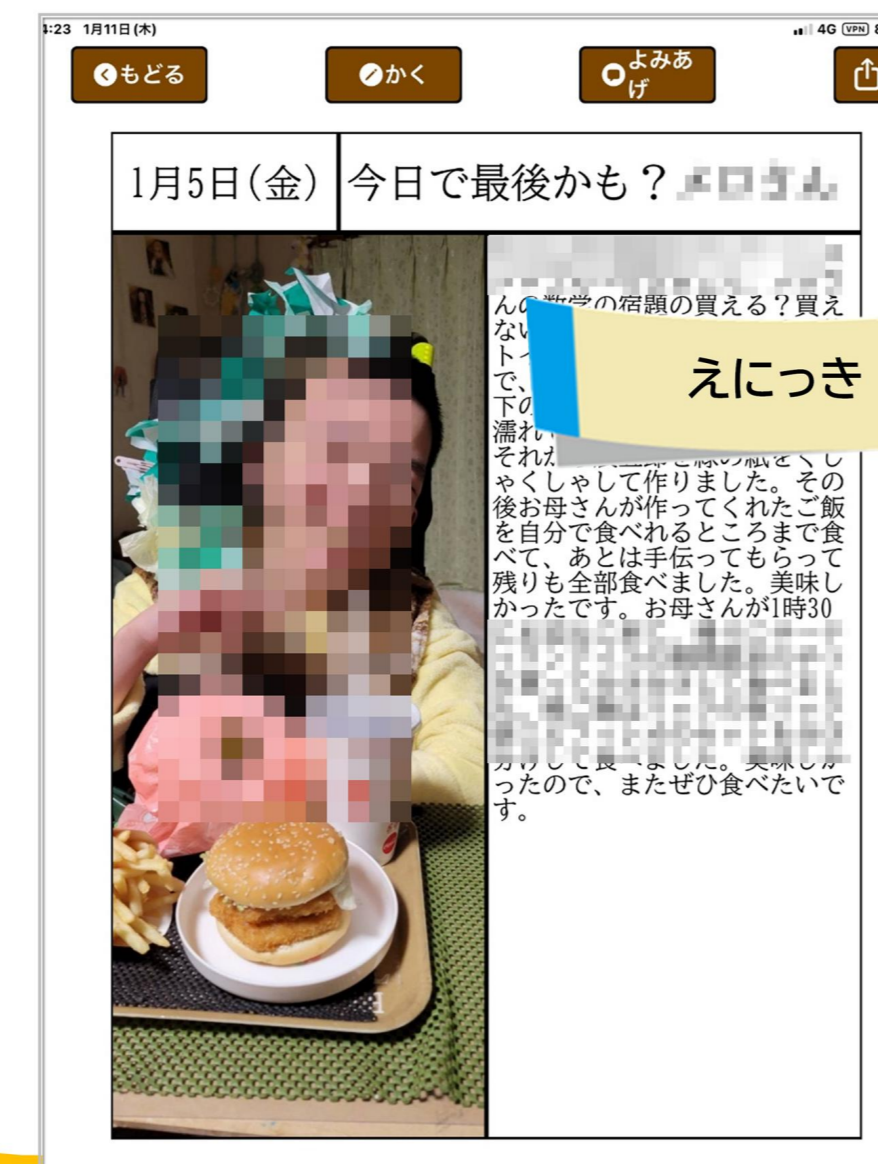
# 読み書き計算の負担を減らして学習する子の支援

## 「読むこと」の支援

- 視覚認知
- 音韻意識
- 「読むこと」
- 「書くこと」
- 「書くプロセス」
- 設計された
- 日常生活

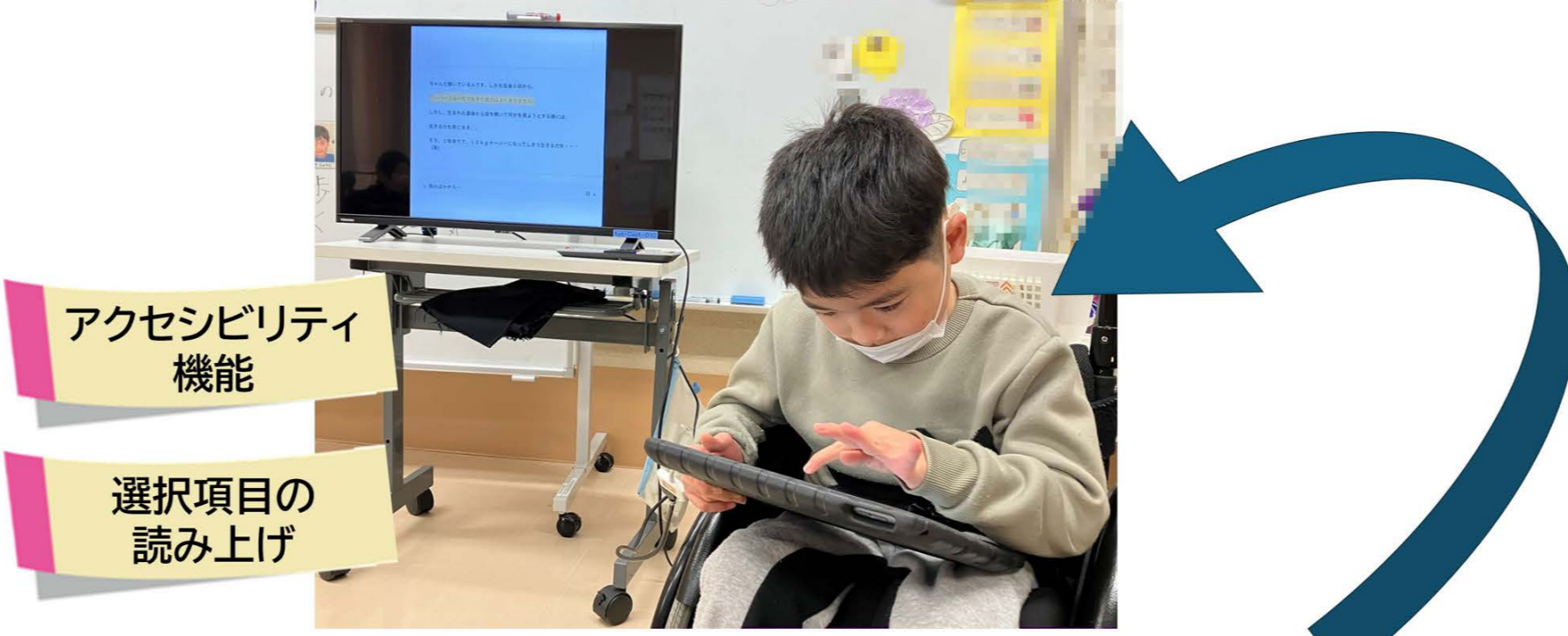
### 読み上げ機能を使う(思い通りにかけているかの確認)

日記の文章をある程度書いた後に、思った通りにかけているかを確認するために読み上げ機能を使っている事例



### 読み上げ機能を使う(漢字の読み方)

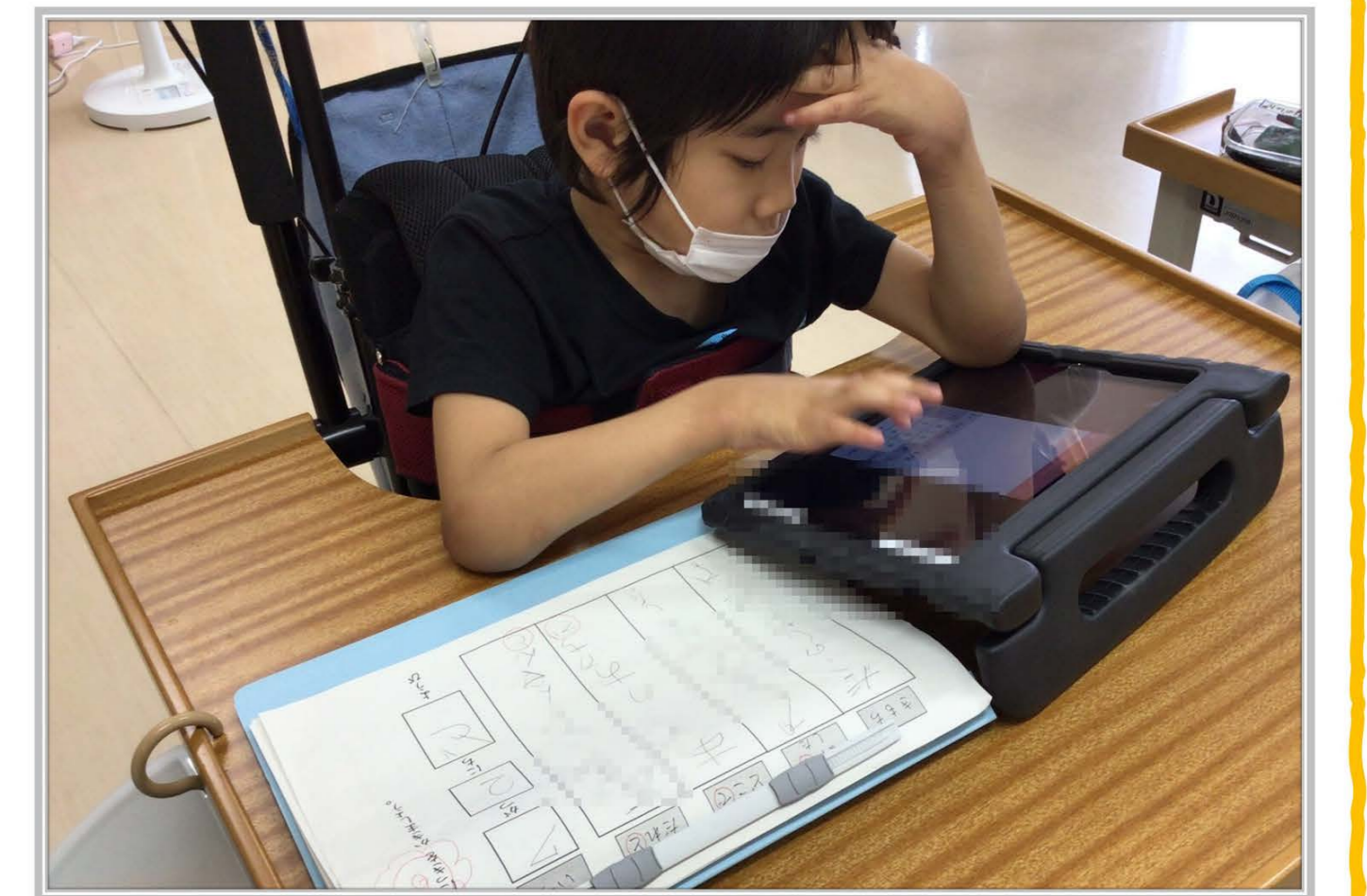
調べ学習をして発表のための資料を作成している。読めない漢字については「読み上げ機能」を用いて確認している事例



①見つけたページをスクリーンショットで保存 → ②印をつける → ③発表

### 読み上げ機能を使う(拗音や撥音、句読点の確認)

日記の文章を書いた後に、拗音や撥音、句読点などの位置の確認をするために「アプリに付いている読み上げ機能」を使っている事例



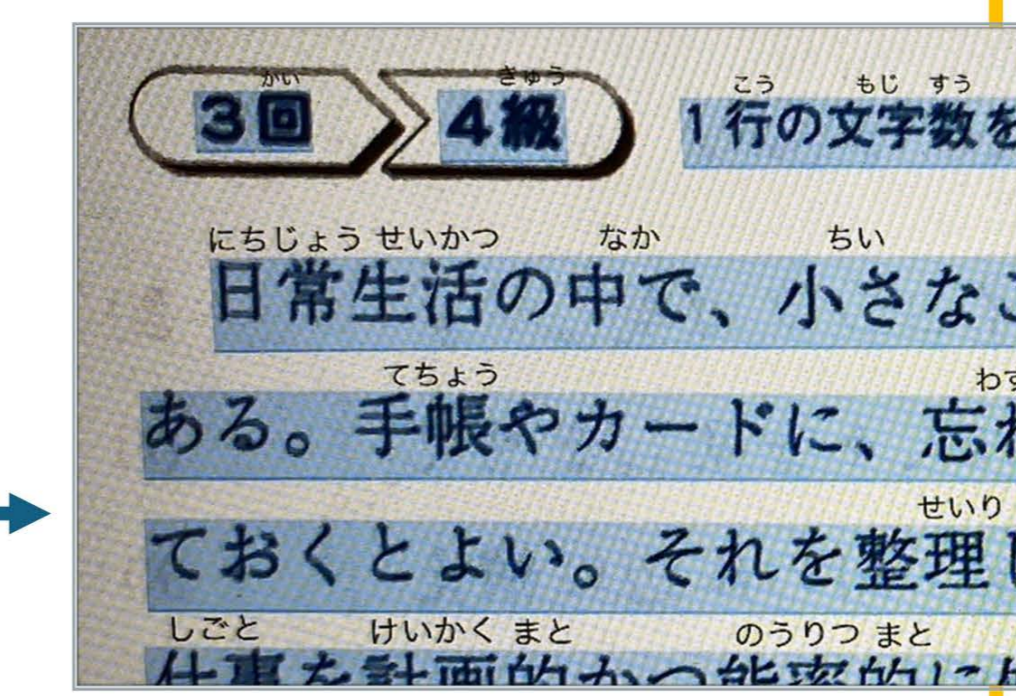
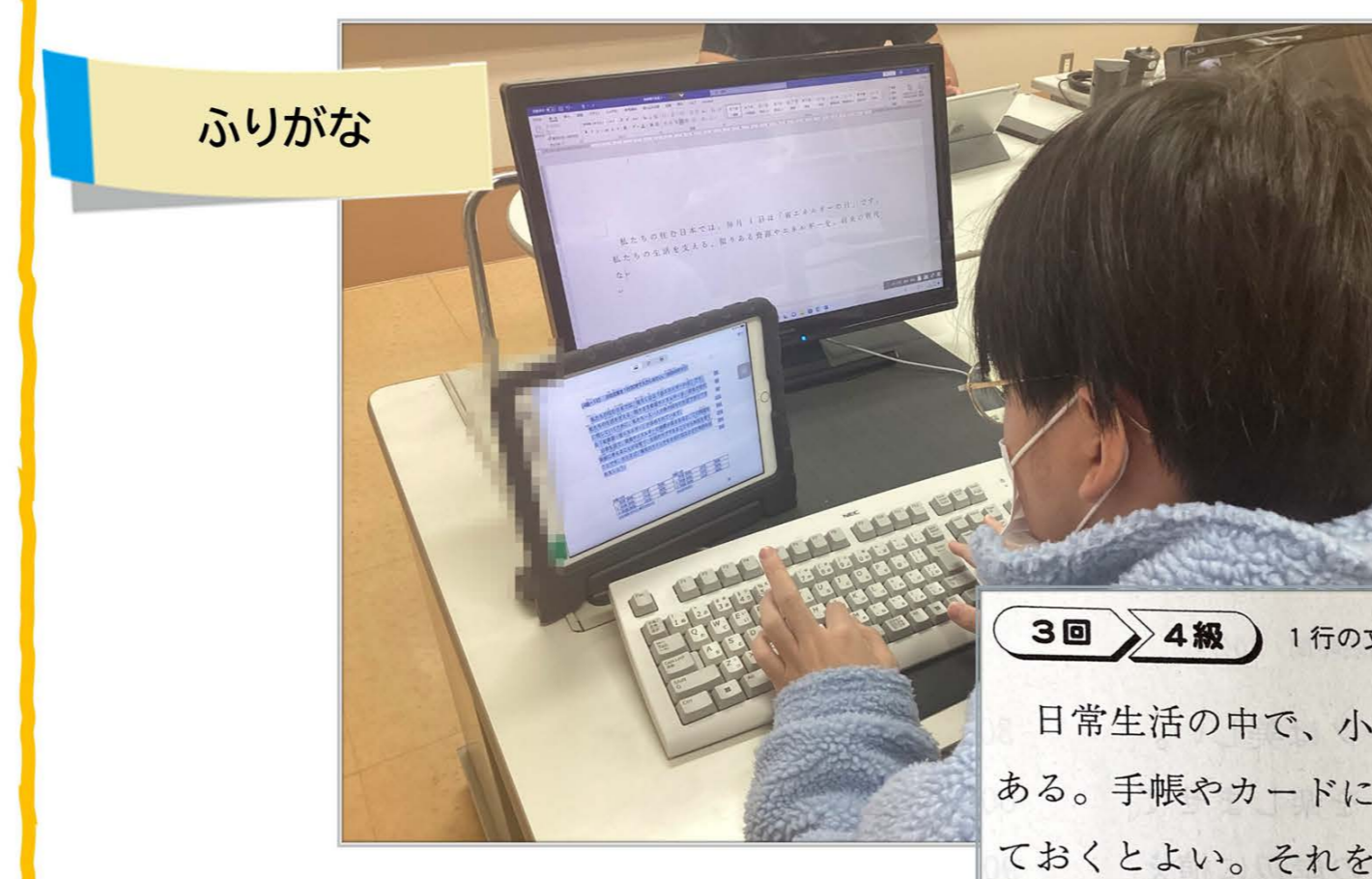
### 環境を工夫する(視線の移動)

文章のまとまりを把握することに少し努力が必要な生徒のために視線の移動ができるだけ少なくなるように見本を置く位置を工夫した事例



### ふりがなアプリを使う

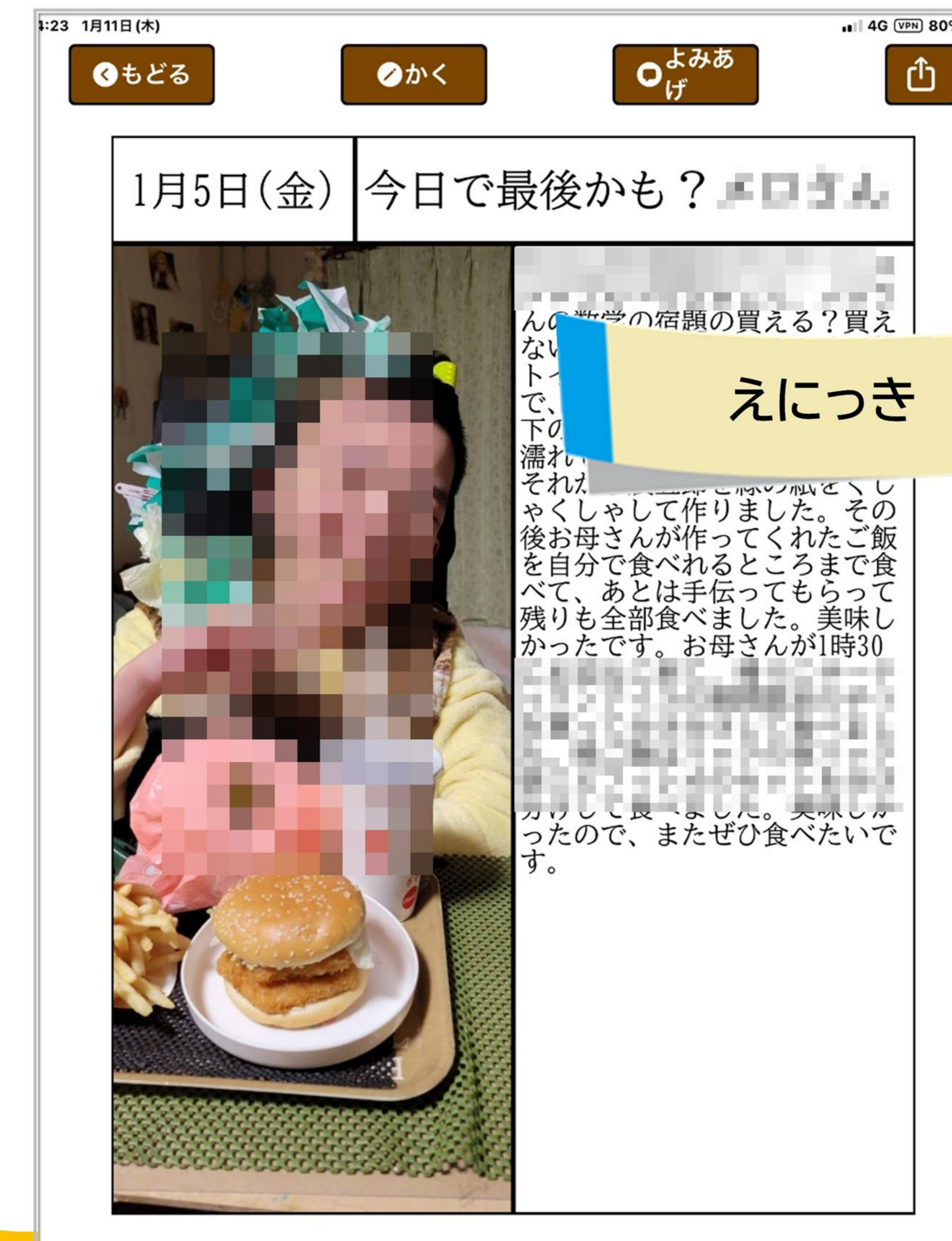
文書入力の課題に取り組む際に、見本となる文書にふりがなをつけることができるアプリを補助的に使っている事例



- 視覚認知
- 音韻意識
- 「読むこと」
- 「書くこと」
- 「書くプロセス」
- 設計された
- 日常生活

## 読み上げ機能を使う(思い通りにかけているかの確認)

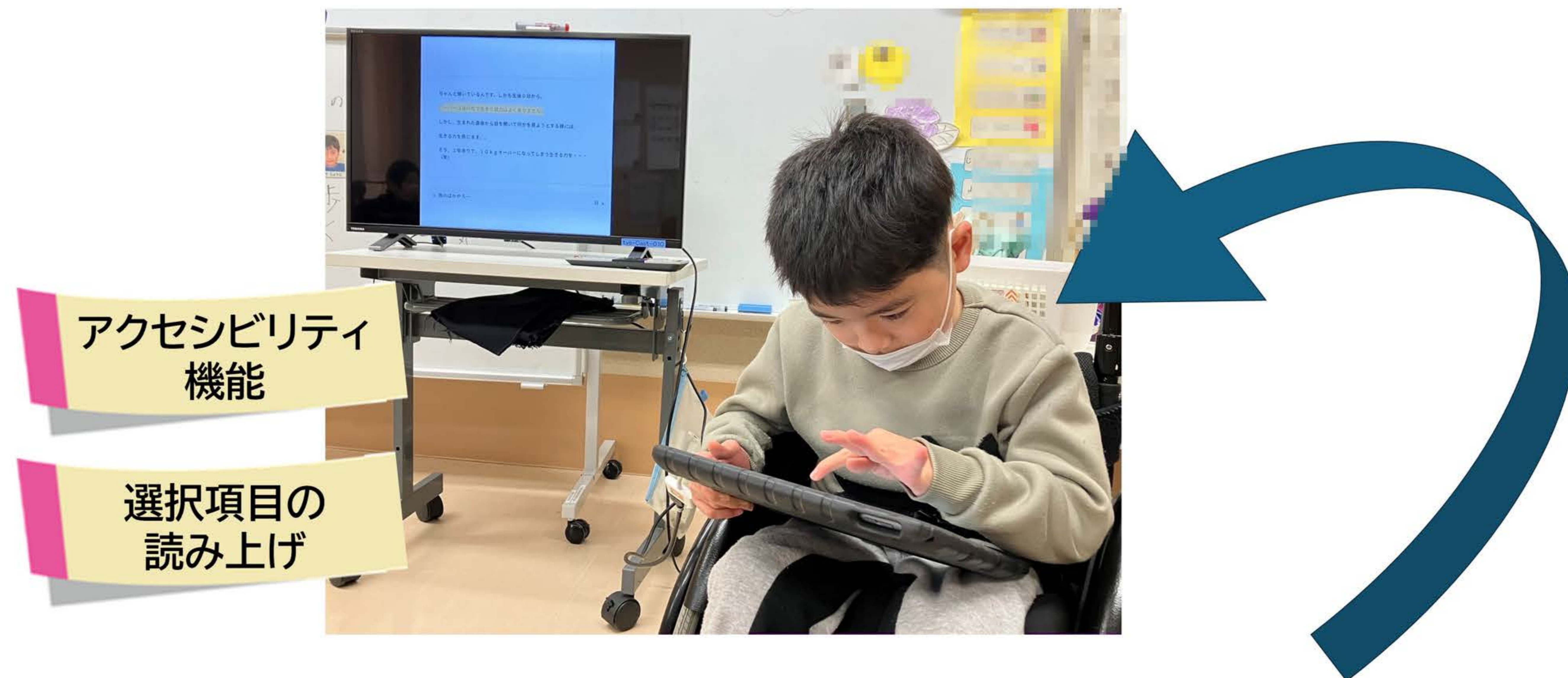
日記の文章をある程度書いた後に、思った通りにかけているかを確認するために読み上げ機能を使っている事例



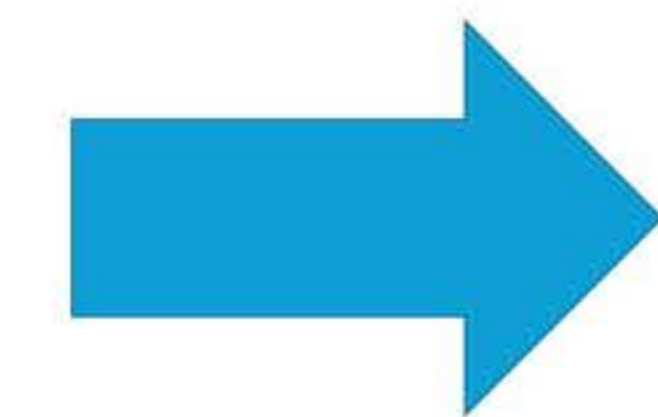
- 視覚認知
- 音韻意識
- 「読むこと」
- 「書くこと」
- 「書くプロセス」
- 設計された教材
- 日常生活

## 読み上げ機能を使う(漢字の読み方)

調べ学習をして発表のための資料を作成している。  
読めない漢字については「読み上げ機能」を用いて確認している事例



① 見つけたページを  
スクリーンショットで保存



② 印をつける



③ 発表

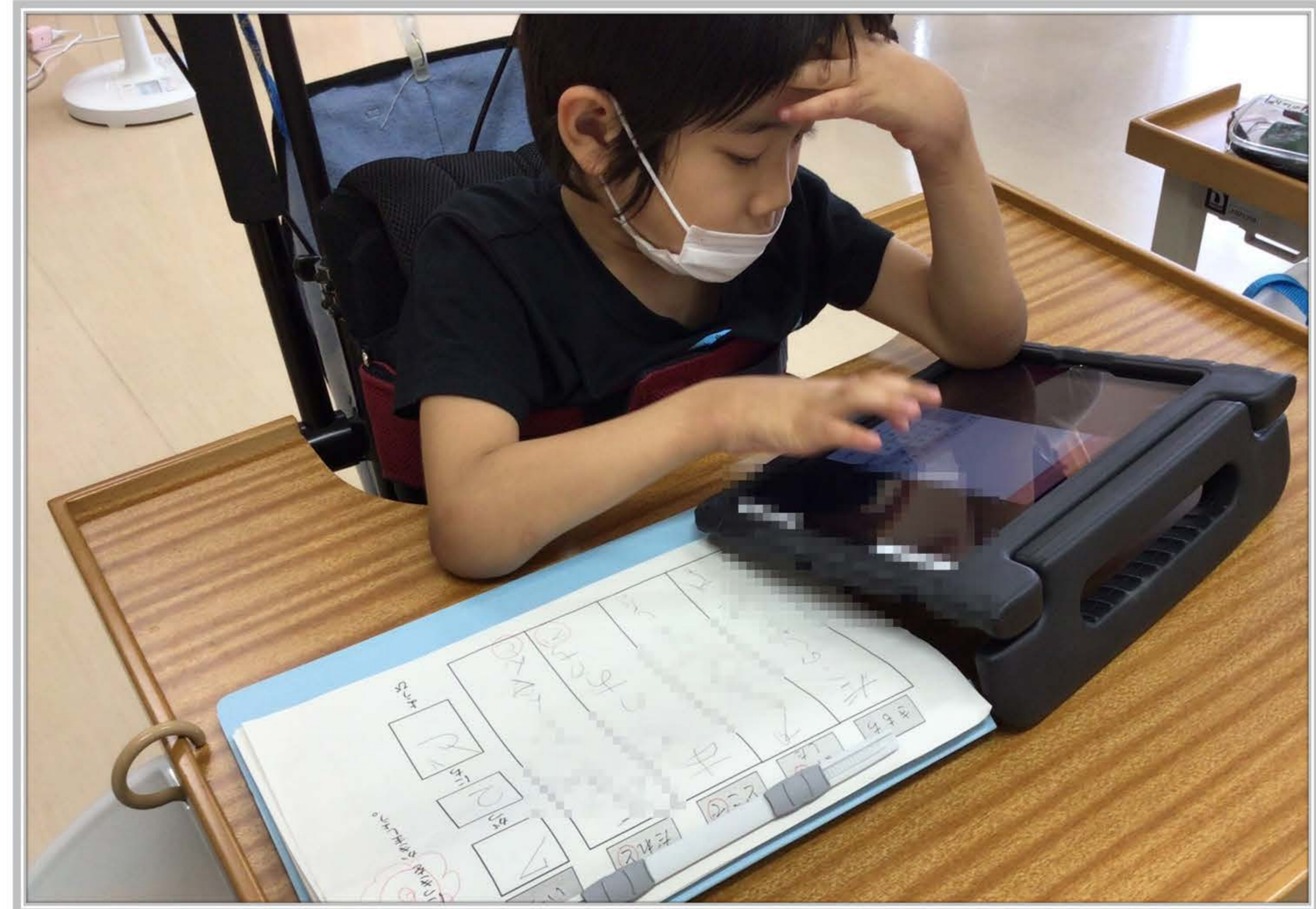


- 視覚認知
- 音韻意識
- 「読むこと」
- 「書くこと」
- 「書くプロセス」
- 設計された
- 日常生活

## 読み上げ機能を使う(拗音や撥音、句読点の確認)

日記の文章を書いた後に、拗音や撥音、句読点などの位置の確認をするために「アプリに付いている読み上げ機能」を使っている事例

えにっき



●視覚認知

●音韻意識

●「読むこと」

●「書くこと」

●「書くプロセス」

●設計された

●日常生活

## 環境を工夫する(視線の移動)

文章のまとまりを把握することに少し努力が必要な生徒のために  
視線の移動ができるだけ少なくなるように見本を置く位置を工夫した事例

テキストスタンド



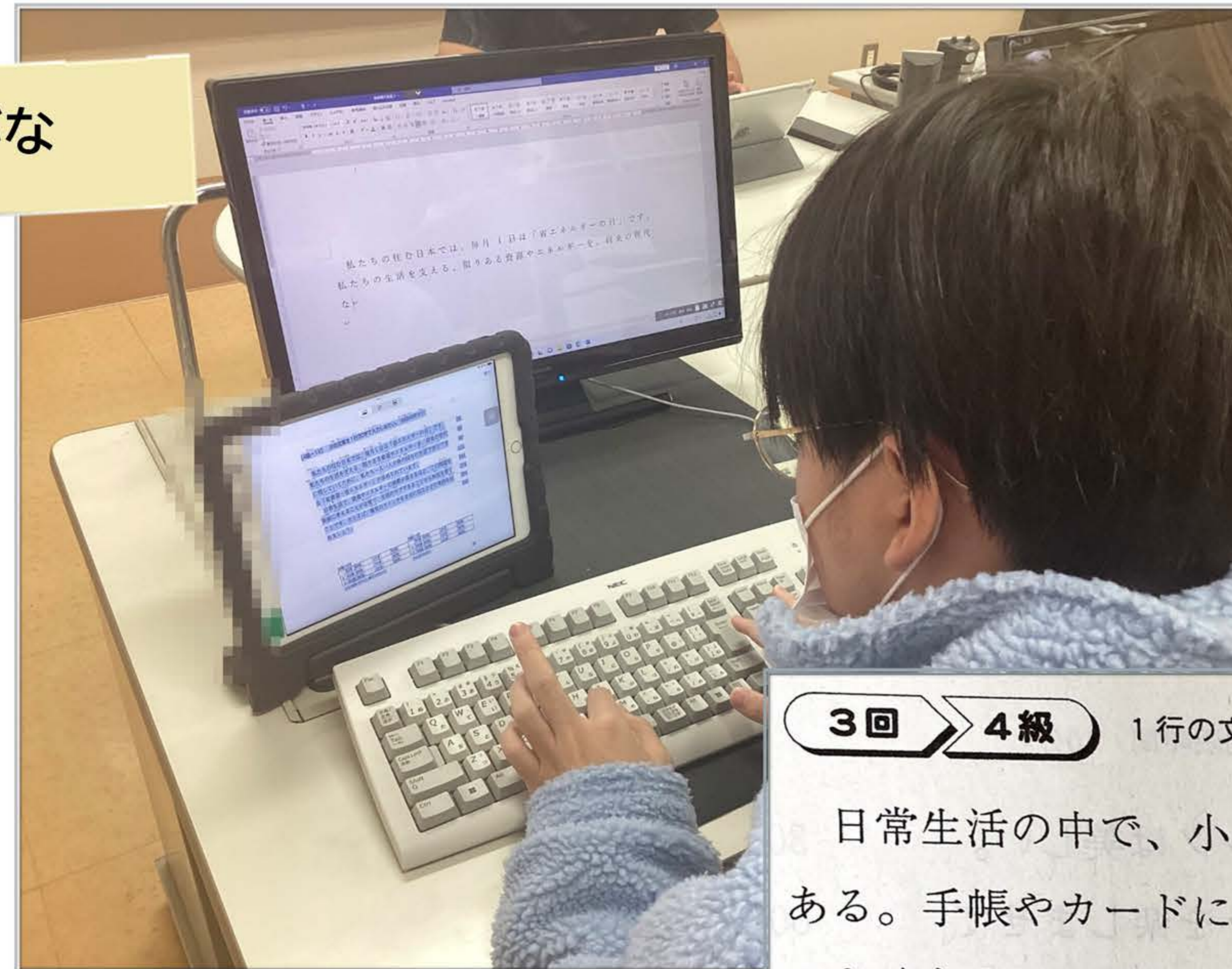
視線の移動が少ないように

- 視覚認知
- 音韻意識
- 「読むこと」
- 「書くこと」
- 「書くプロセス」
- 設計された
- 日常生活

## ふりがなアプリを使う

文書入力の課題に取り組む際に、見本となる文書にふりがなをつけることができるアプリを補助的に使っている事例

ふりがな



3回 → 4級 1行の文字数を  
 日常生活の中で、小さなこ  
 ある。手帳やカードに、忘れ  
 ておくとよい。それを整理し  
 仕事を計画的かつ能率的に

3回 → 4級 1行の文字数を  
 日常生活の中で、小さなこ  
 ある。手帳やカードに、忘れ  
 ておくとよい。それを整理し  
 仕事を計画的かつ能率的に

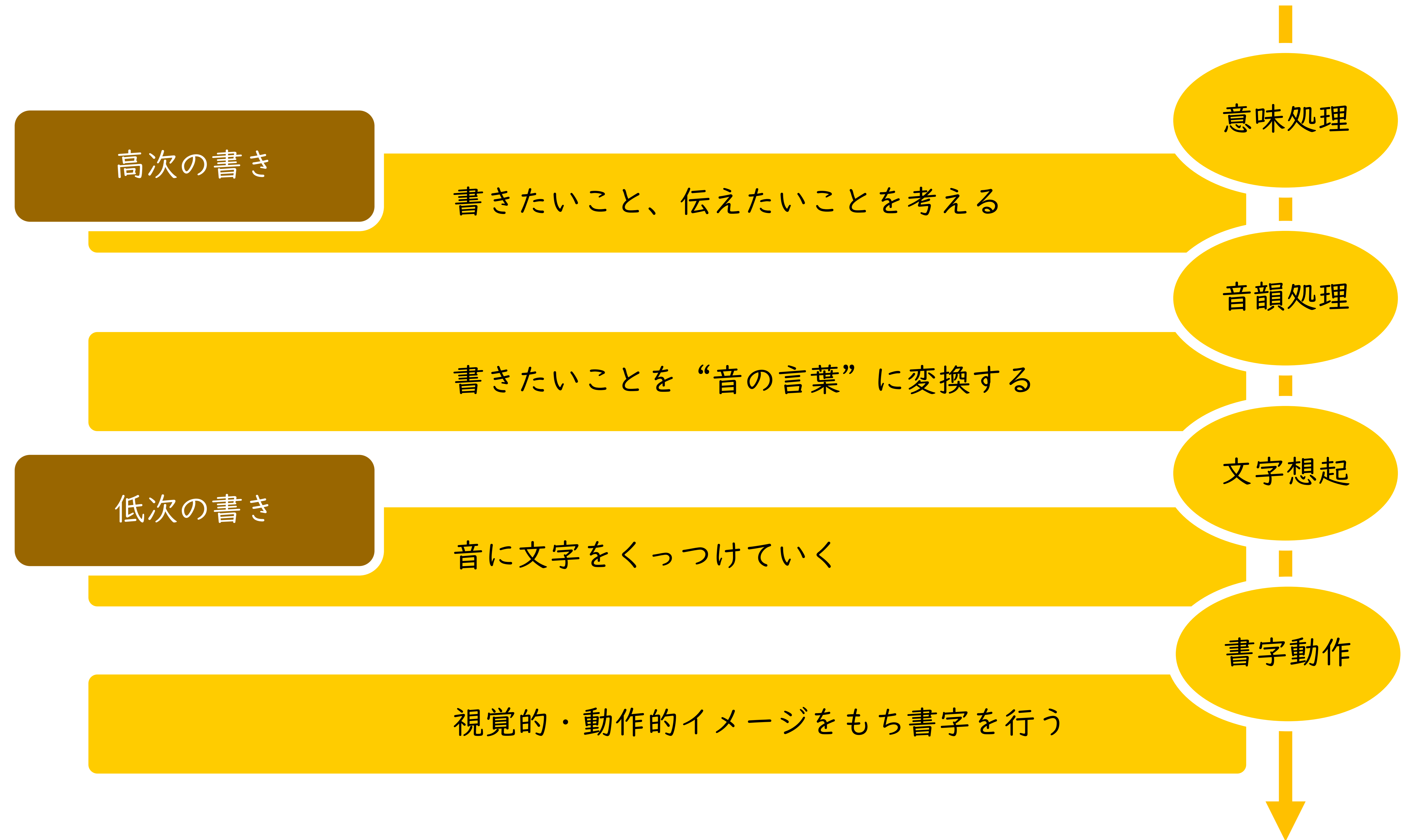
読み書きの  
負担を減らして  
学習する子の支援

## 4-4

### 「書くこと」の支援

- 視覚認知
- 音韻意識
- 「読むこと」の支援
- 「書くこと」の支援
- 「書くプロセス」の支援
- 設計された支援
- 日常生活

書くプロセスのどこに困難さがあるのかを知り、  
頭の中の考えを人に伝えることができるように支援する



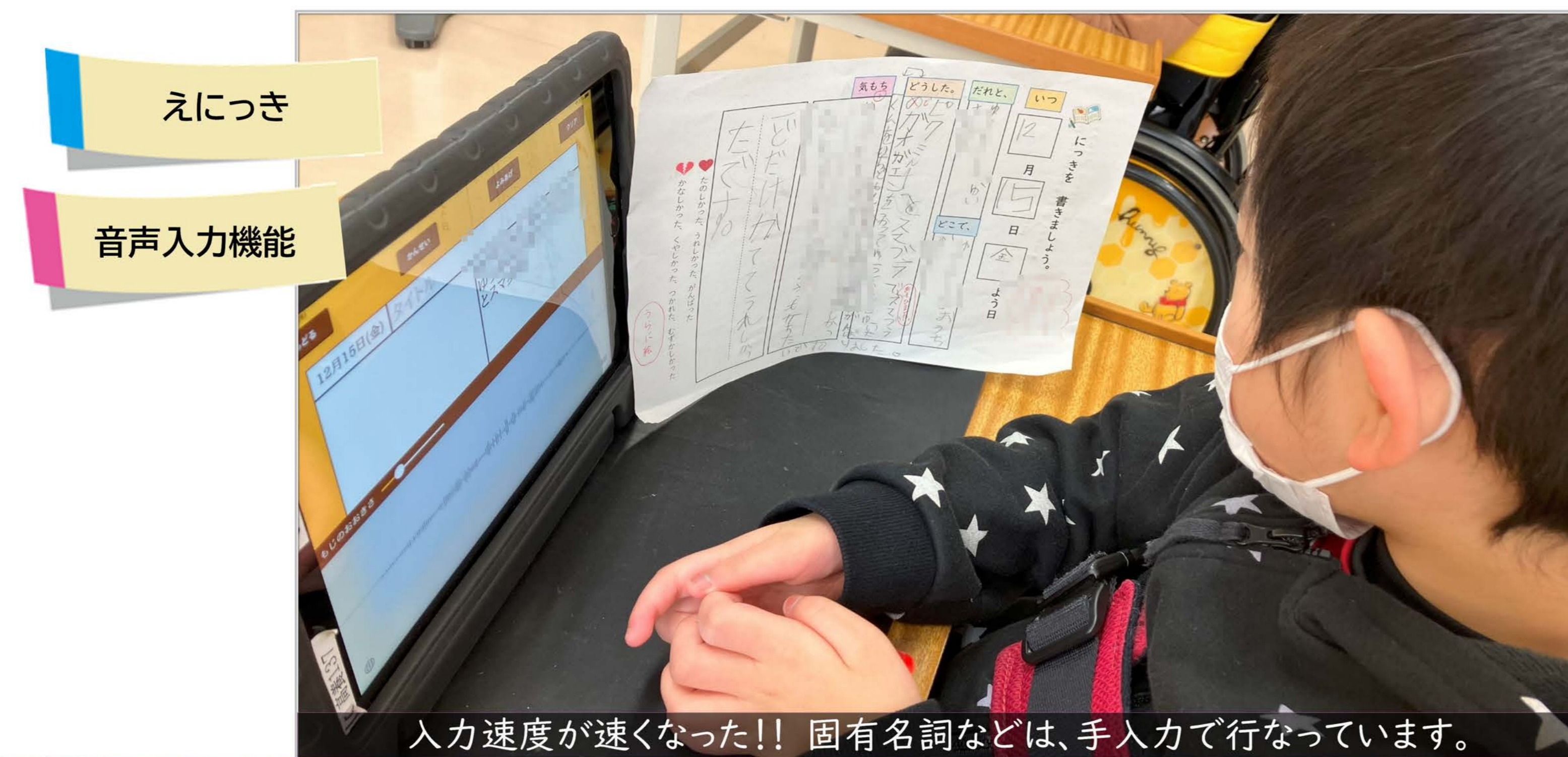
## 読み書き計算の負担を減らして学習する子の支援

## 「書くこと」の支援

- 視覚認知
- 音韻意識
- 「読むこと」
- 「書くこと」
- 「書くプロセス」
- 設計された
- 日常生活

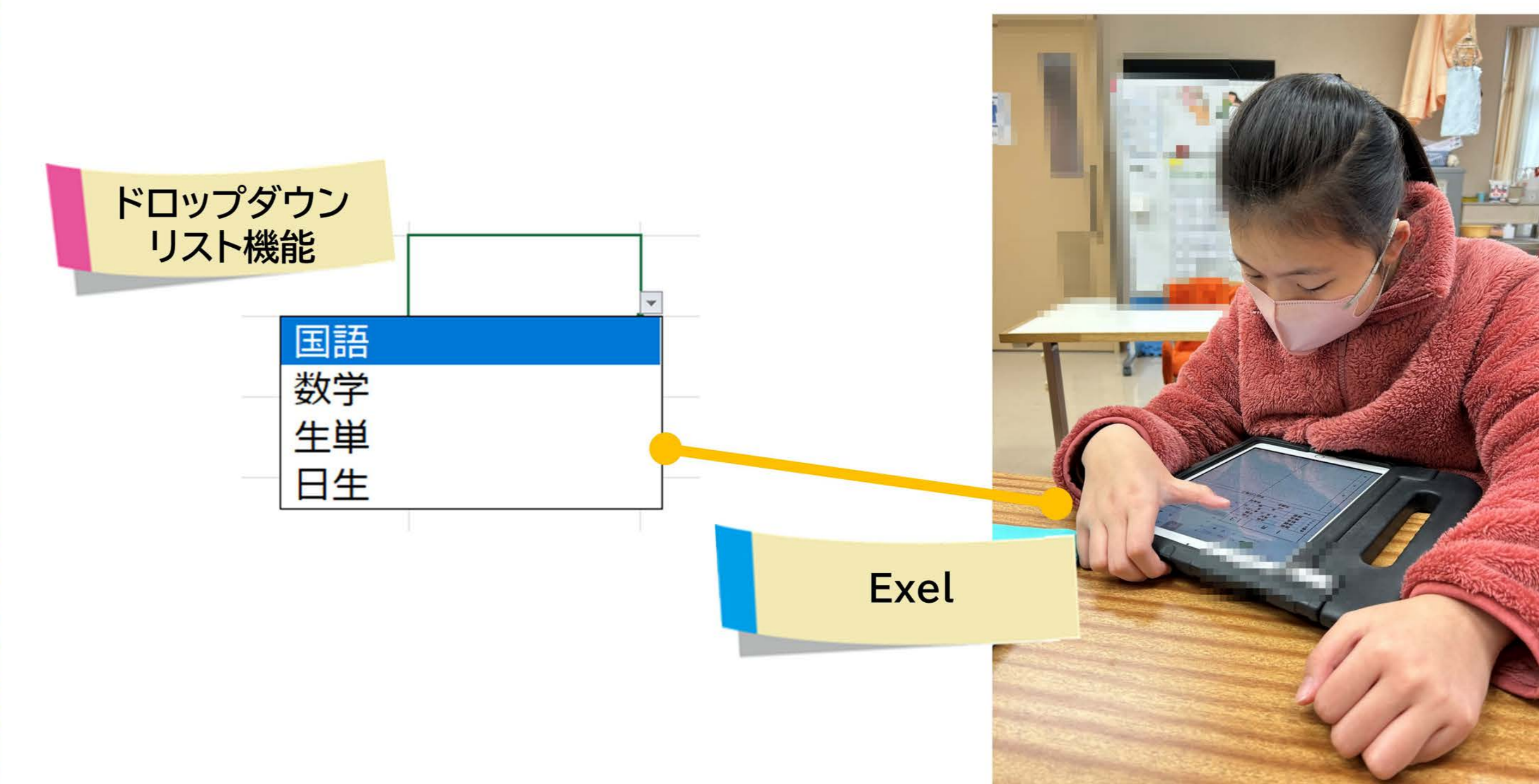
## 音声入力(入力の補助)

表現力が増えてきたことに伴い、文字入力に時間がかかるようになってきたため、補助的に音声入力機能を活用する学習に取り組んだ事例



## 選択肢の中から選ぶ(ドロップダウンリスト)

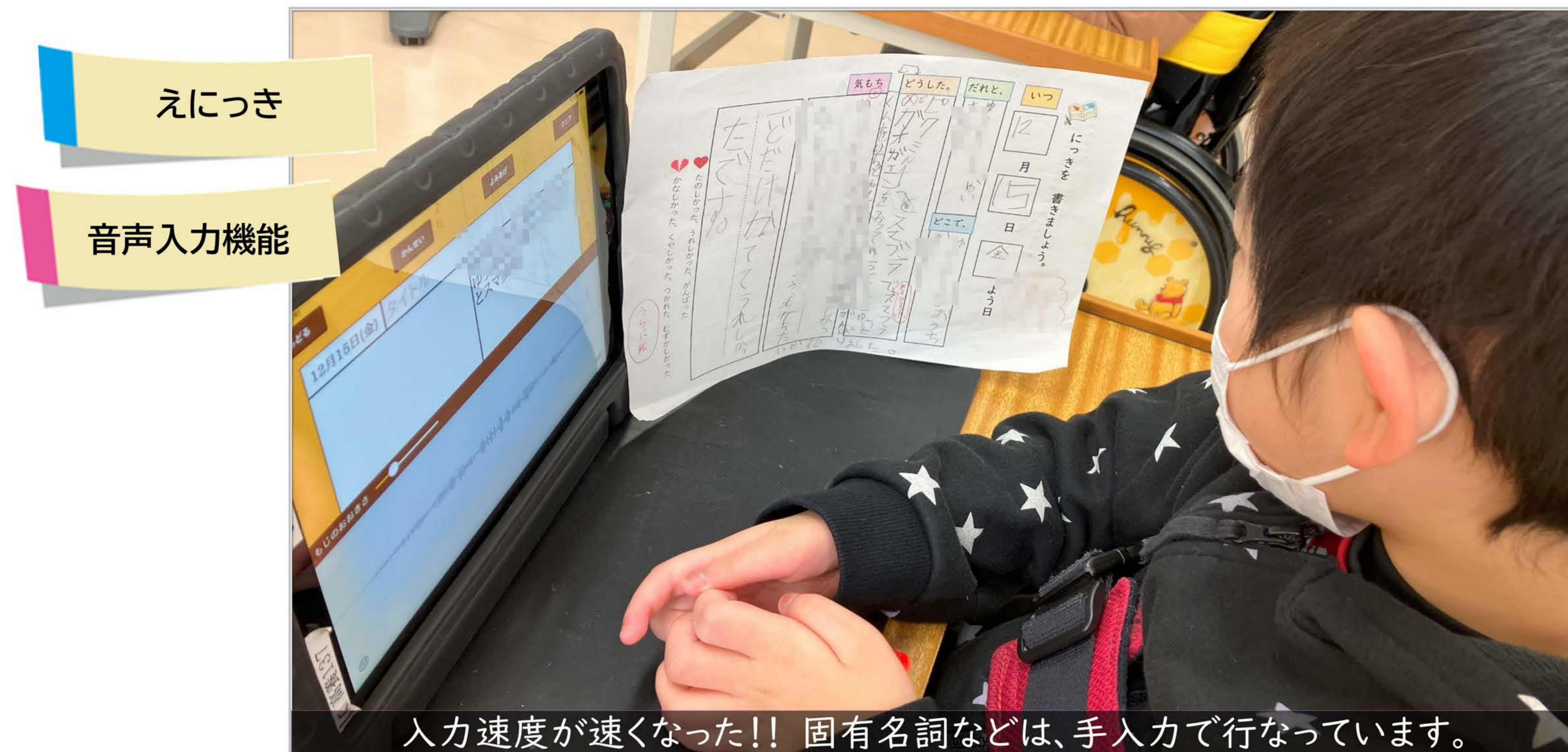
毎日取り組む連絡帳の記載の取り組みの際に、時間割の選択については選択肢の中から選べるように Excelの設定を工夫した事例



- 視覚認知
- 音韻意識
- 「読むこと」
- 「書くこと」
- 「書くプロセス」
- 設計された教材
- 日常生活

## 音声入力(入力の補助)

表現力が増えてきたことに伴い、文字入力に時間がかかるようになってきたため、補助的に音声入力機能を活用する学習に取り組んだ事例

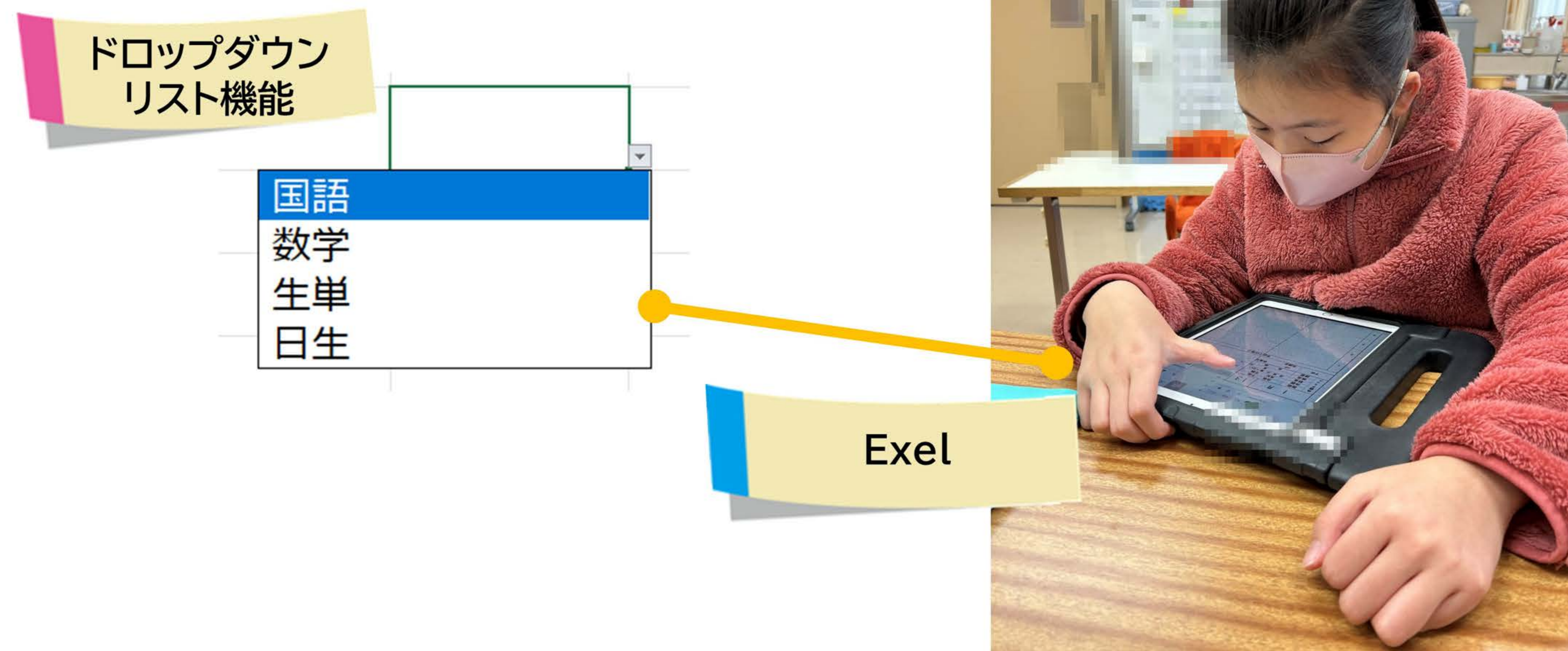


入力速度が速くなった!! 固有名詞などは、手入力で行なっています。

- 視覚認知
- 音韻意識
- 「読むこと」
- 「書くこと」
- 「書くプロセス」
- 設計された
- 日常生活

## 選択肢の中から選ぶ(ドロップダウンリスト)

毎日取り組む連絡帳の記載の取り組みの際に、時間割の選択については選択肢の中から選べるように Excel の設定を工夫した事例



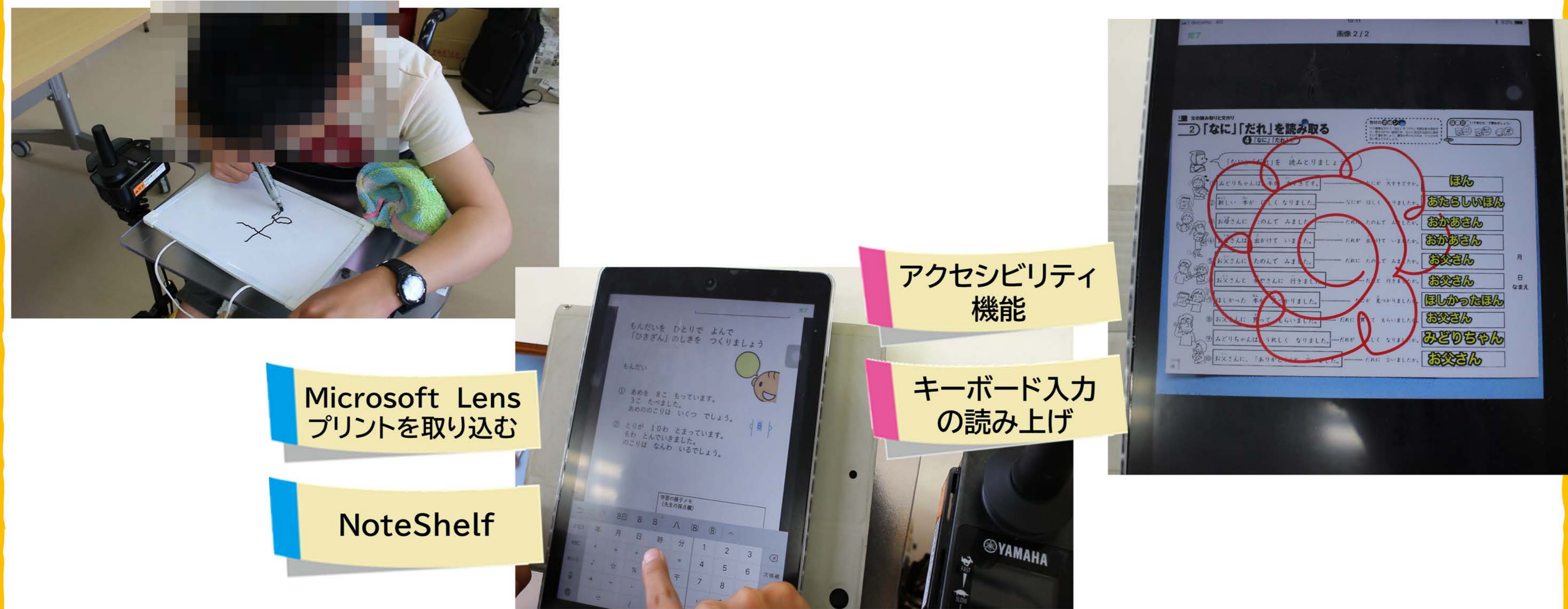
読み書き計算の負担を減らして学習する子の支援

「書くこと」の支援

- 視覚認知
- 音韻意識
- 「読むこと」
- 「書くこと」
- 「書くプロセス」
- 設計された
- 日常生活

オンスクリーンキーボード(音声読み上げフィードバック)

鉛筆で書字をするのは難しいが、文字を入力するたびに音声でフィードバックしてくれる機能があれば、自分一人でプリントに取り組むことができる事例



50音入力用アプリ

視覚的に認識しやすい50音の入力用アプリを使って文字入力の学習。標準キーボードも使うことができるようになってきました。





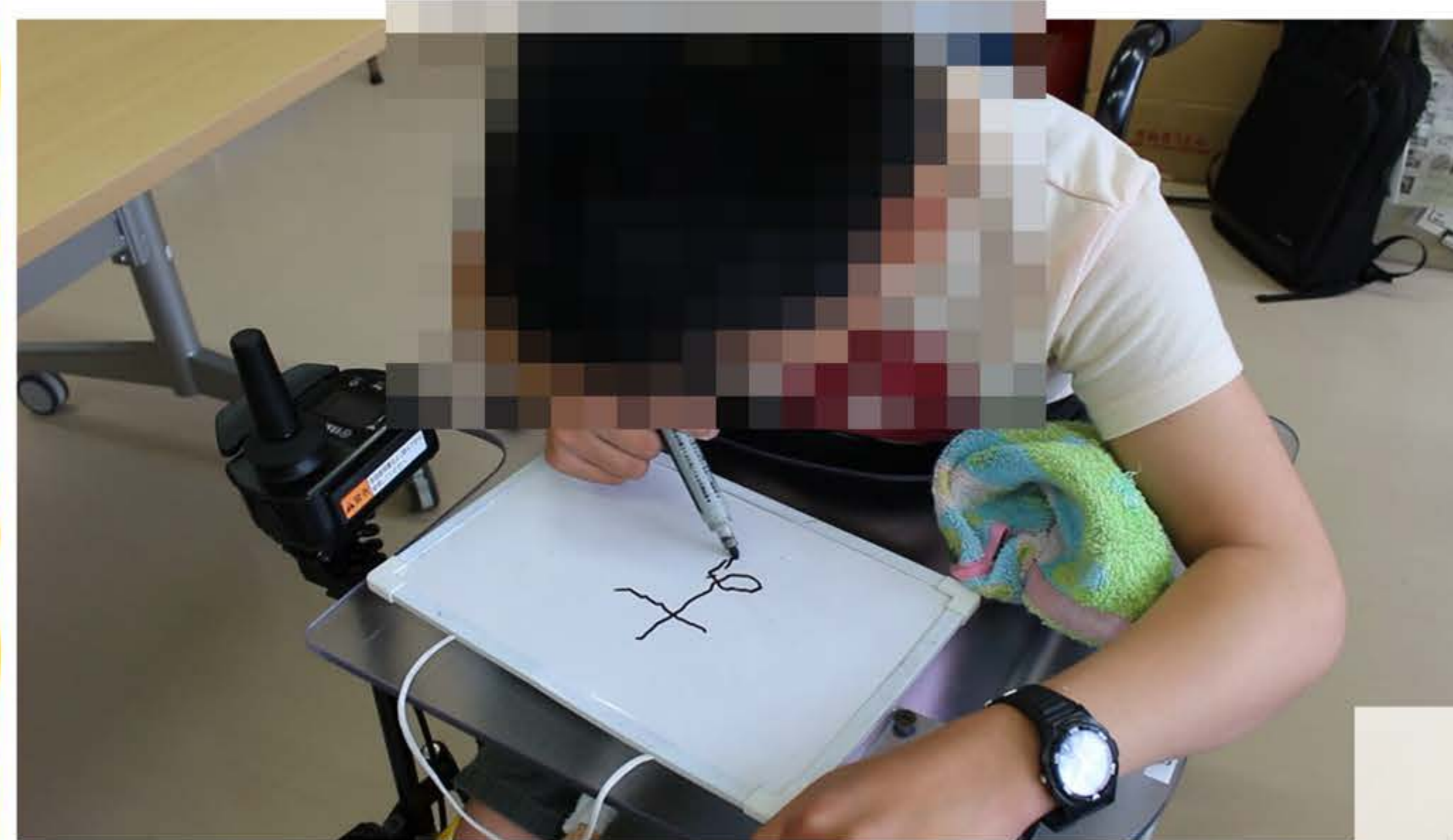
読み書き計算の負担を減らして学習する子の支援

「書くこと」の支援

- 視覚認知
- 音韻意識
- 「読むこと」
- 「書くこと」
- 「書くプロセス」
- 設計された
- 日常生活

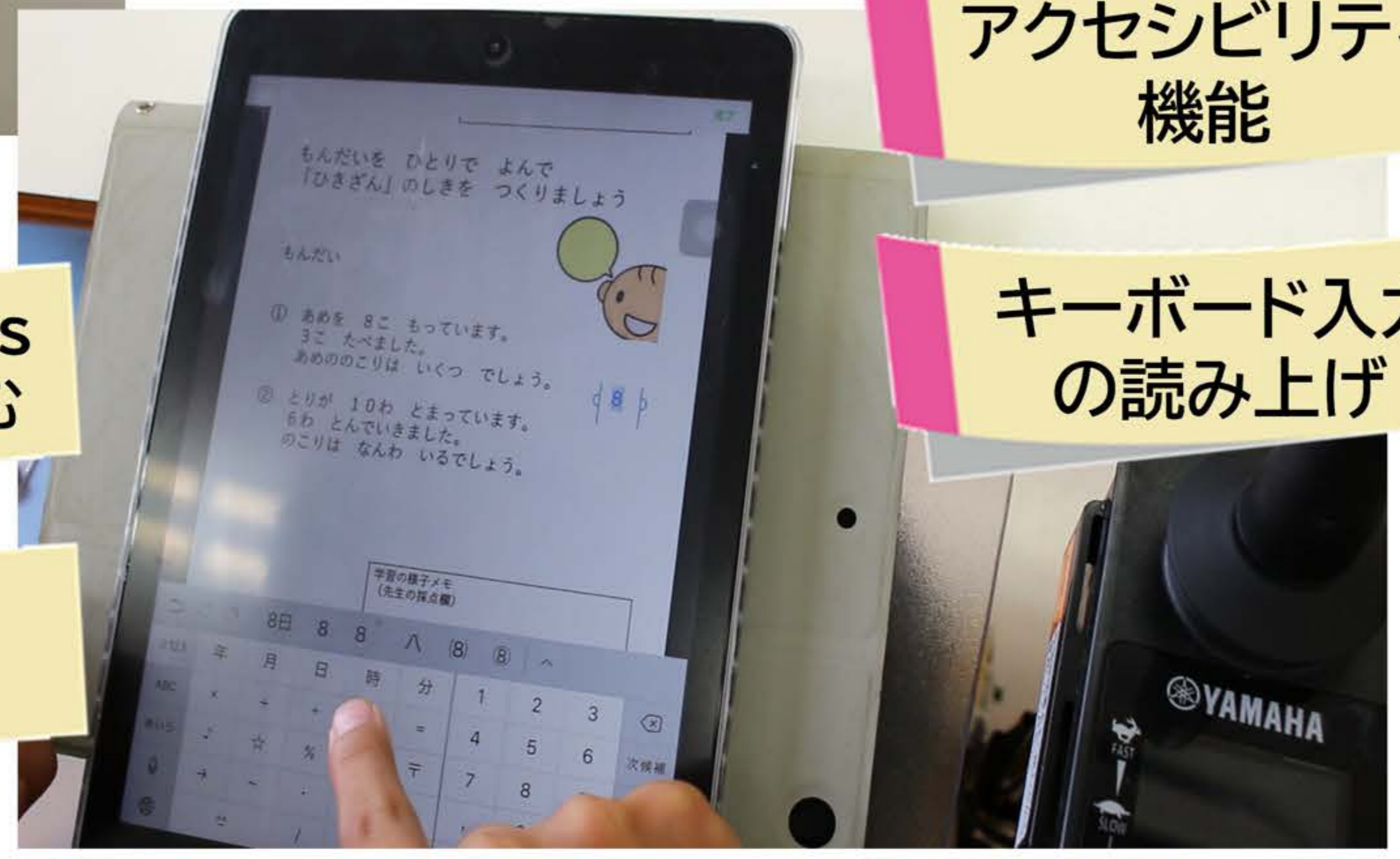
# オンスクリーンキーボード(音声読み上げフィードバック)

鉛筆で書字をするのは難しいが、文字を入力するたびに音声でフィードバックしてくれる機能があれば、自分一人でプリントに取り組むことができる事例



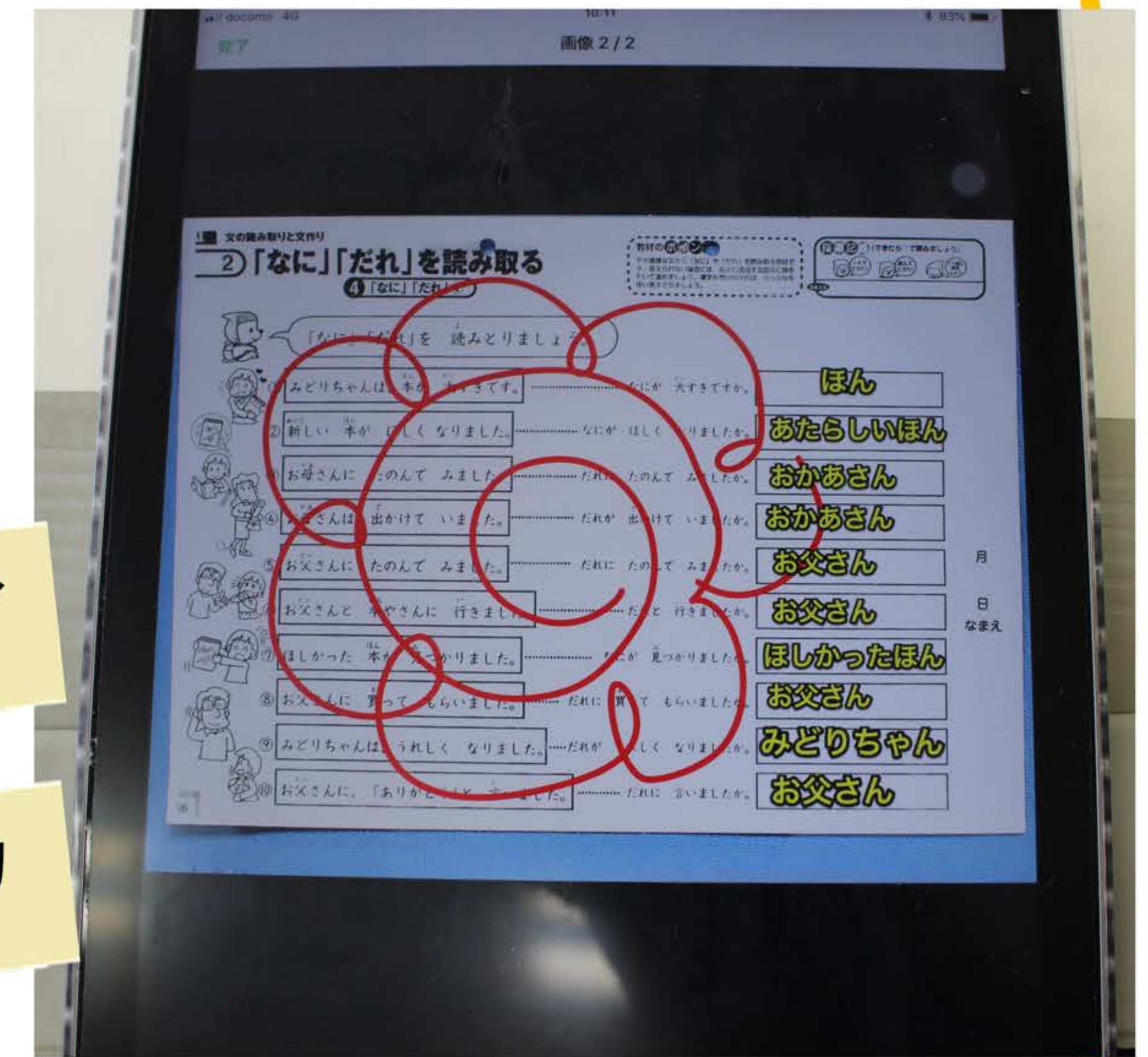
Microsoft Lens  
プリントを取り込む

NoteShelf



アクセシビリティ  
機能

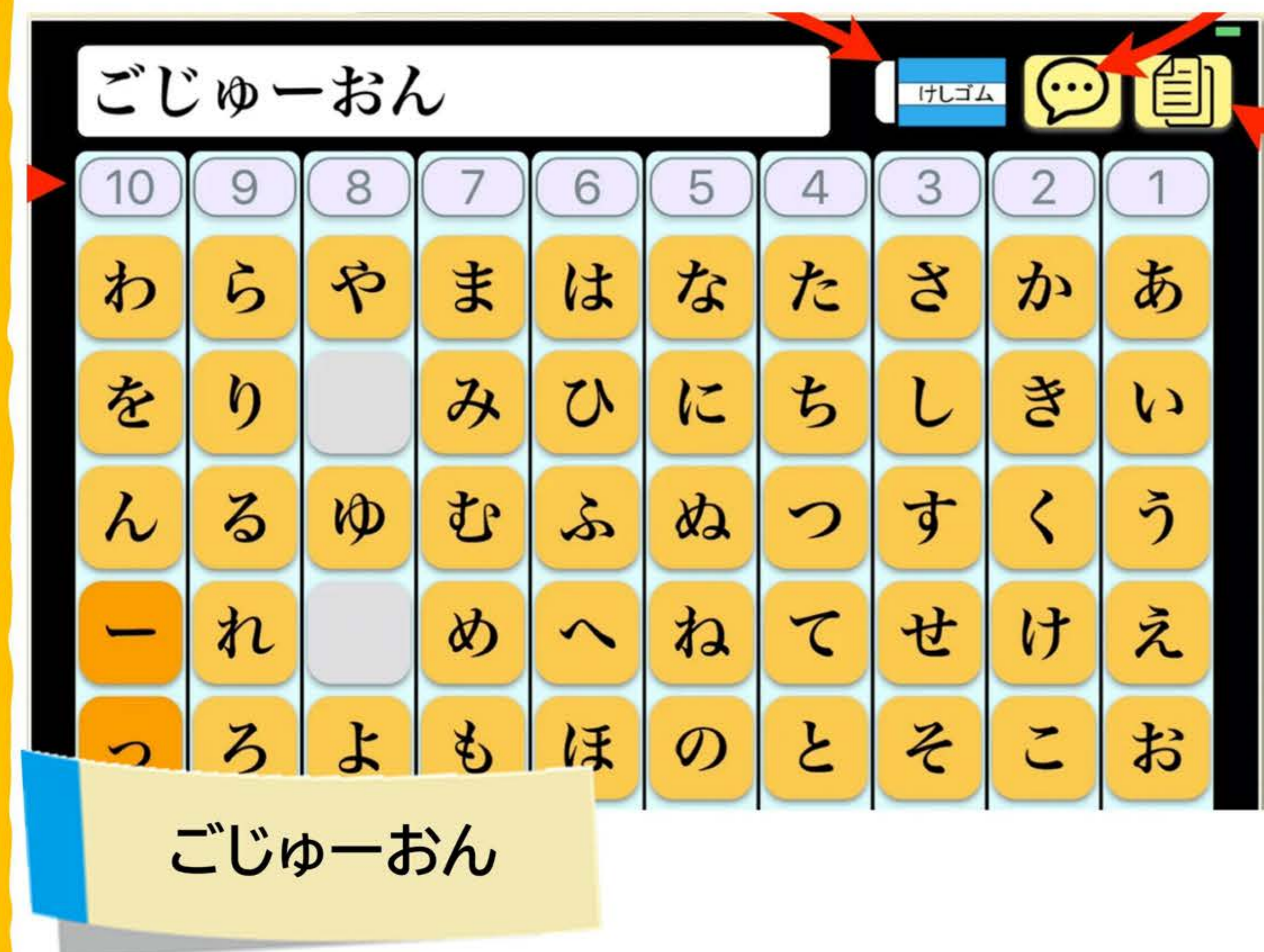
キーボード入力  
の読み上げ



- 視覚認知
- 音韻意識
- 「読むこと」
- 「書くこと」
- 「書くプロセス」
- 設計された
- 日常生活

## 50音入力用アプリ

視覚的に認識しやすい50音の入力用アプリを使って文字入力の学習。  
標準キーボードも使うことができるようになってきました。



標準ひらがな  
オンスクリーンキーボード



# 読み書き計算の負担を減らして学習する子の支援

## 「書くこと」の支援

- 視覚認知
- 音韻意識
- 「読むこと」
- 「書くこと」
- 「書くプロセス」
- 設計された
- 日常生活

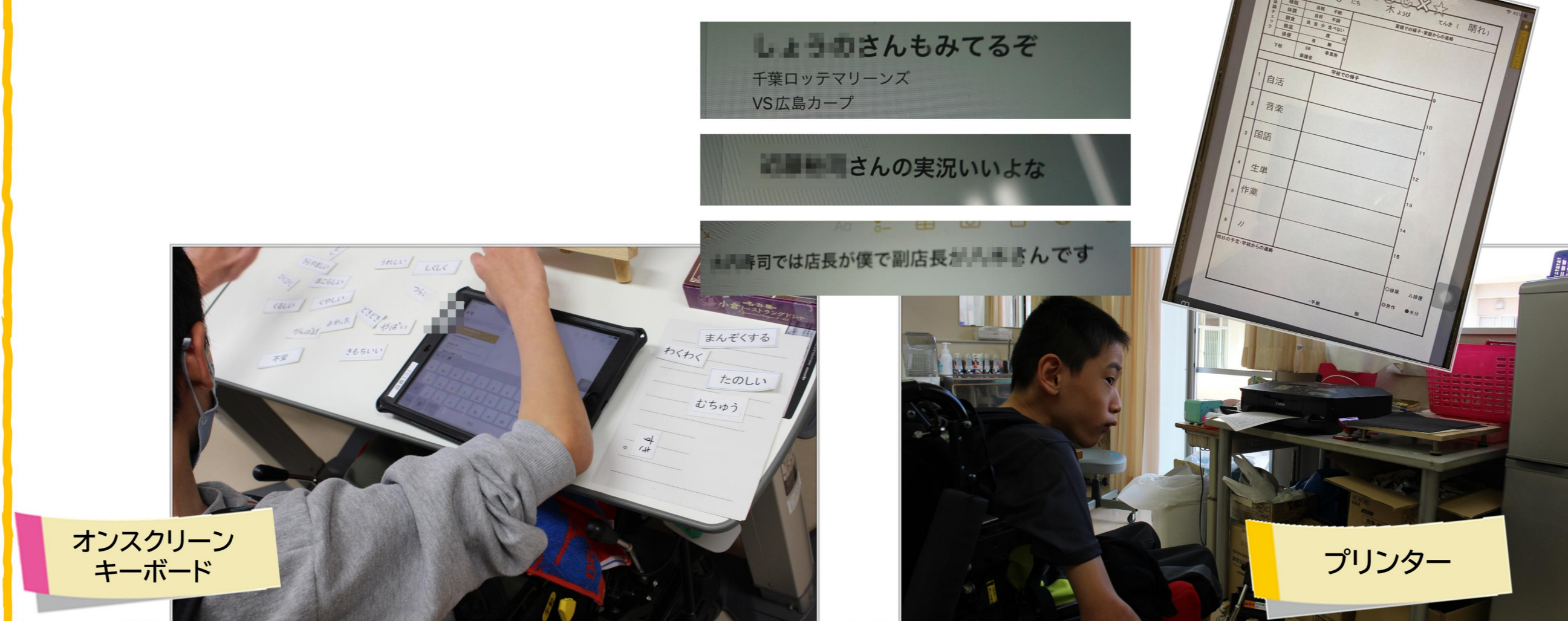
### オンスクリーンキーボード(ユーザー辞書)

よく使う単語をキーボードの標準機能「ユーザー辞書」に登録し、入力の負担を軽減している事例



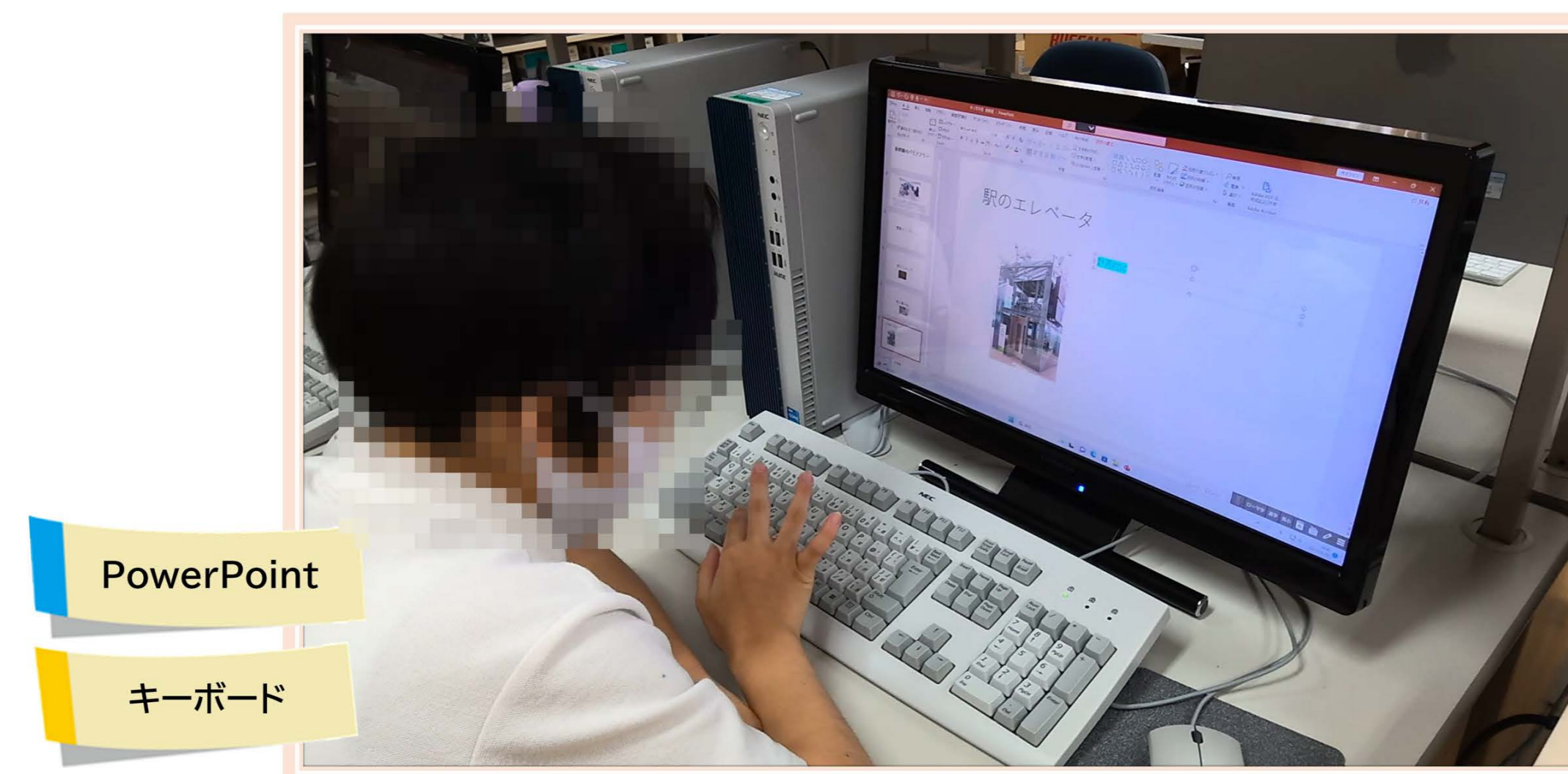
### オンスクリーンキーボード(プリンター)

連絡帳や、教科の学習、気持ちを書いていくことなどに取り組んだ事例  
書いたものはプリンターで印刷して提出することもできる。



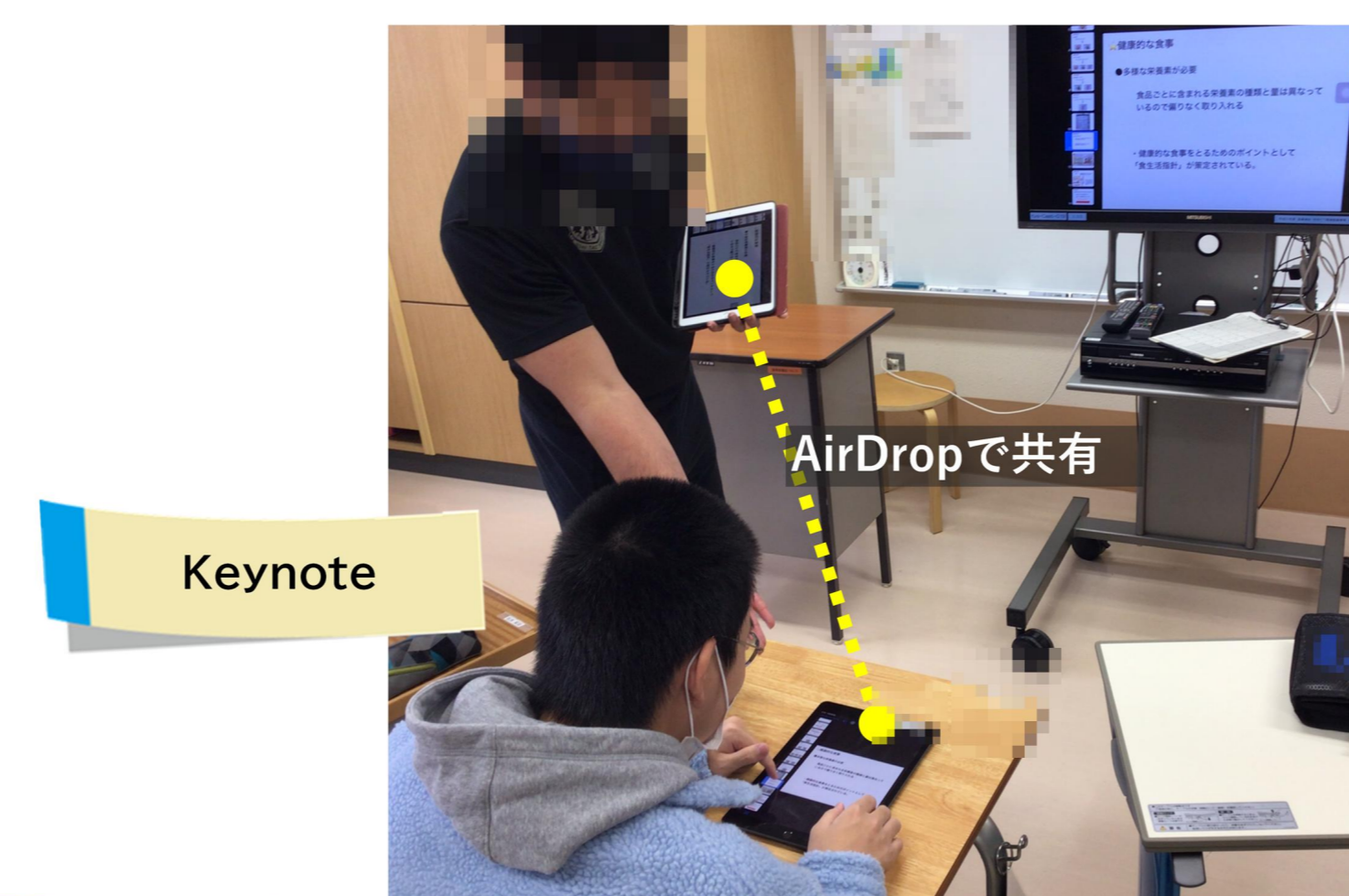
### キーボード

調べ学習をしているときに、キーボードを使って文字の入力をしている事例



### 電子教材(資料兼ノートの自作教材)

授業の要点を抜き出す「資料」と 各負担を減らす「ノート」  
どちらの要素も兼ねた電子教材を準備して学習している事例



## 読み書き計算の負担を減らして学習する子の支援

## 「書くこと」の支援

●視覚認知

●音韻意識

●「読むこと」

●「書く」

●「書くプロセス」

●設計された

●日常生活

## フリック入力

オンスクリーンキーボードの入力方法の一つであるフリック入力を使って文字の入力を行っている事例



## 手書き入力機能(スタイラスペン)

パソコンに文字を入力するときに、パソコン用のスタイラスペンと標準機能「手書き入力機能」を活用している事例



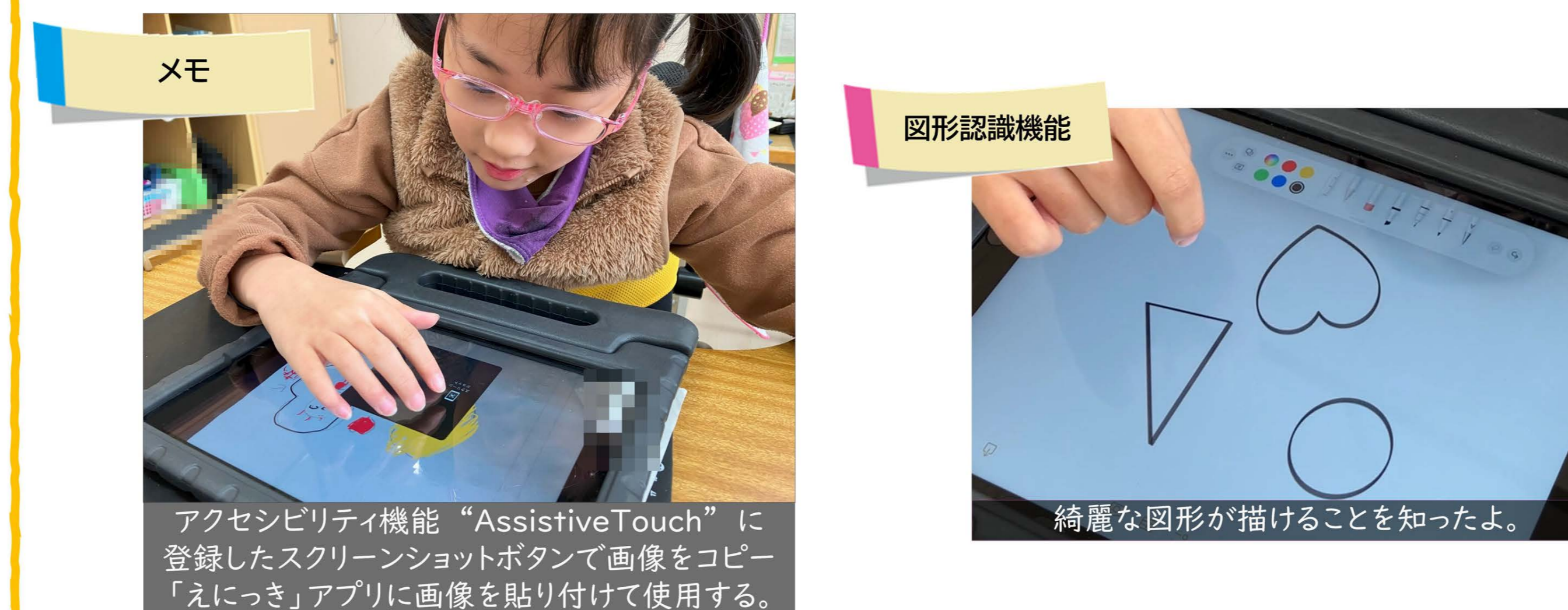
## ジョイスティック型マウス

パソコンを操作するときに、通常のマウスでは使いにくいいため、ジョイスティック型のマウスを活用している事例



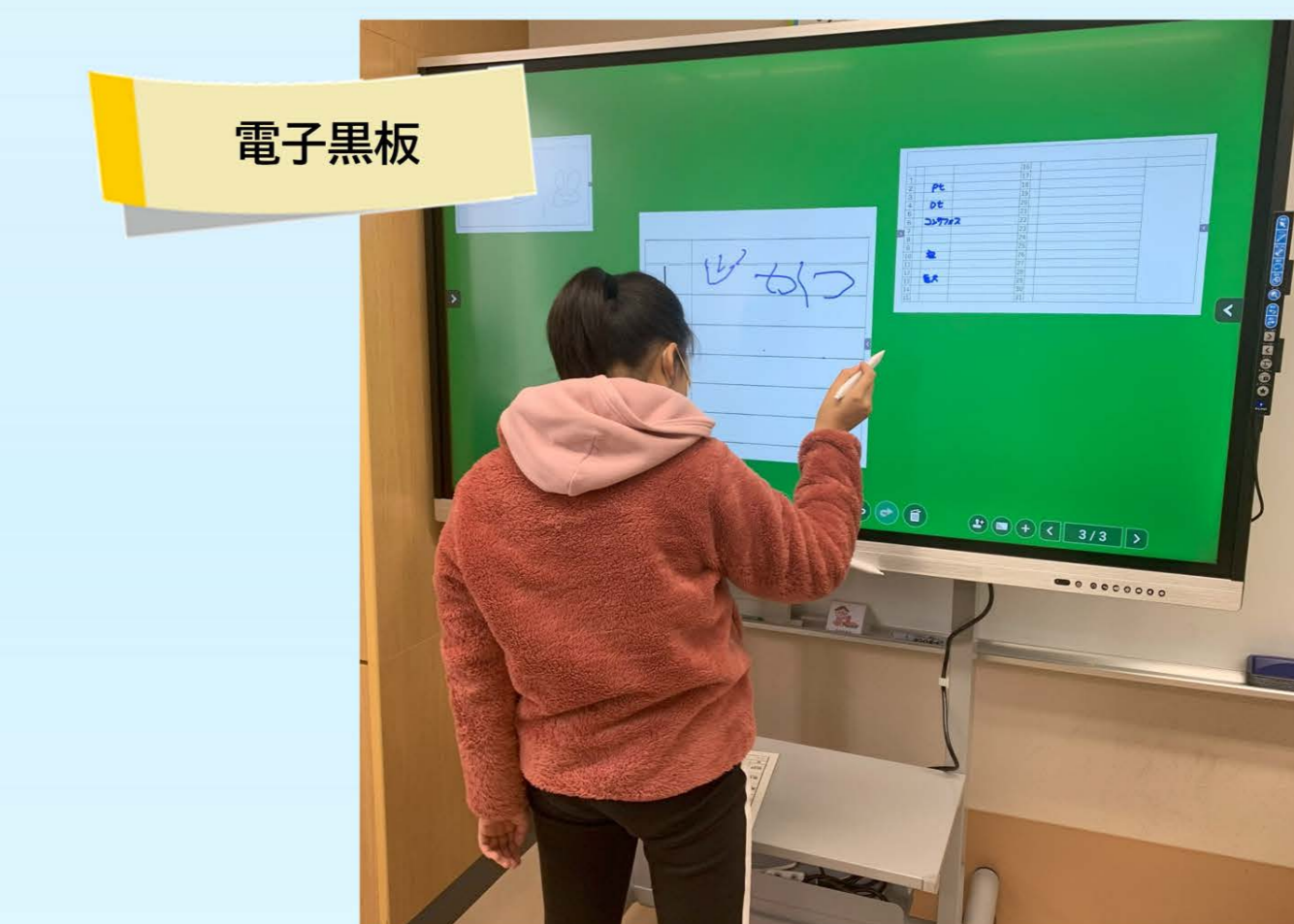
## 図形認識機能

標準機能である図形認識機能を使えば、四角や丸、三角の図形が綺麗に書ける。この機能を用いて表現方法を増やすことを試みた事例



## 電子黒板に書いてみよう

電子黒板で、月の行事や一日の予定を記入している事例。枠の大きさの調整や文字を消すことが簡単なことが特徴。



- 視覚認知
- 音韻意識
- 「読むこと」
- 「書くこと」
- 「書くプロセス」
- 設計された支援
- 日常生活

## オンスクリーンキーボード(ユーザー辞書)

よく使う単語をキーボードの標準機能「ユーザー辞書」に登録し、  
入力の負担を軽減している事例



標準ひらがな  
オンスクリーンキーボード

キーボード設定  
ユーザー辞書登録

読み書き計算の負担を減らして学習する子の支援

「書くこと」の支援

- 視覚認知
- 音韻意識
- 「読むこと」
- 「書くこと」
- 「書くプロセス」
- 設計された
- 日常生活

## オンスクリーンキーボード(プリンター)

連絡帳や、教科の学習、気持ちを書いていくことなどに取り組んだ事例  
書いたものはプリンターで印刷して提出することもできる。

しょうちゃんもみてるぞ

千葉ロッテマリーンズ  
VS 広島カープ

〇〇〇〇さんの実況いいよな

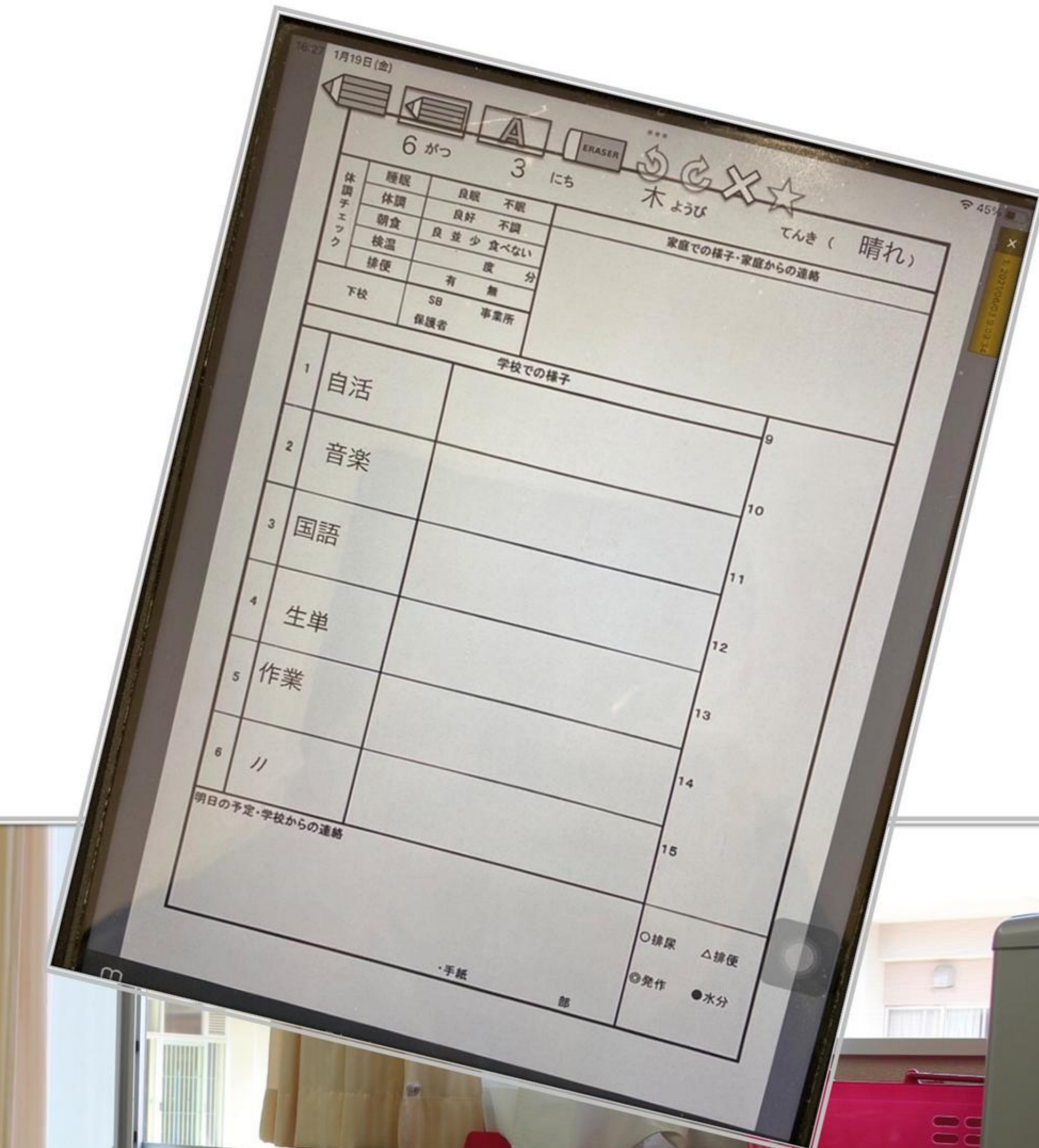
〇〇〇〇壽司では店長が僕で副店長が〇〇〇〇さんです



オンスクリーン  
キーボード



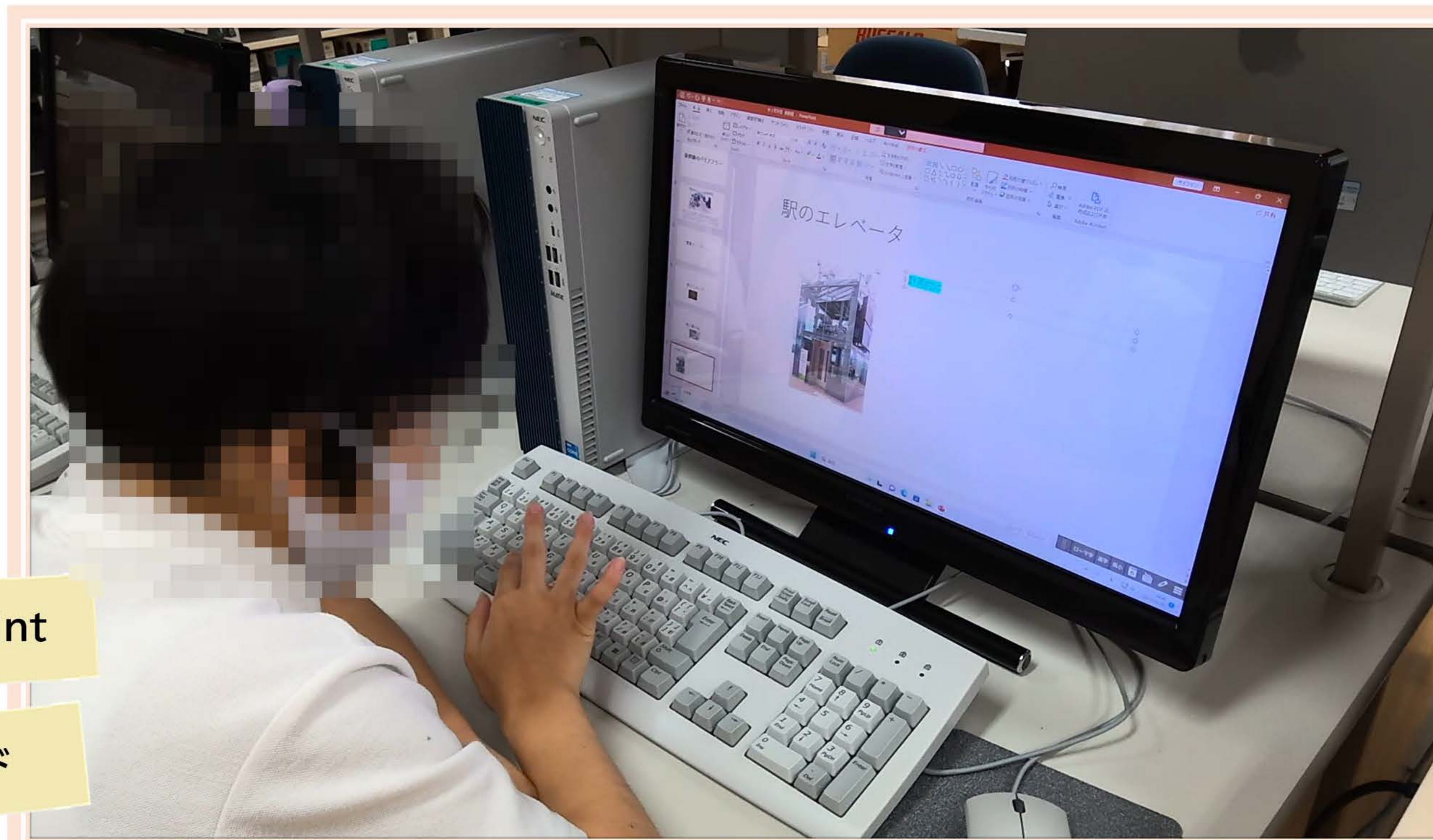
プリンター



- 視覚認知
- 音韻意識
- 「読むこと」
- 「書くこと」
- 「書くプロセス」
- 設計された支援
- 日常生活

## キーボード

調べ学習をしているときに、キーボードを使って文字の入力をしている事例



PowerPoint

キーボード

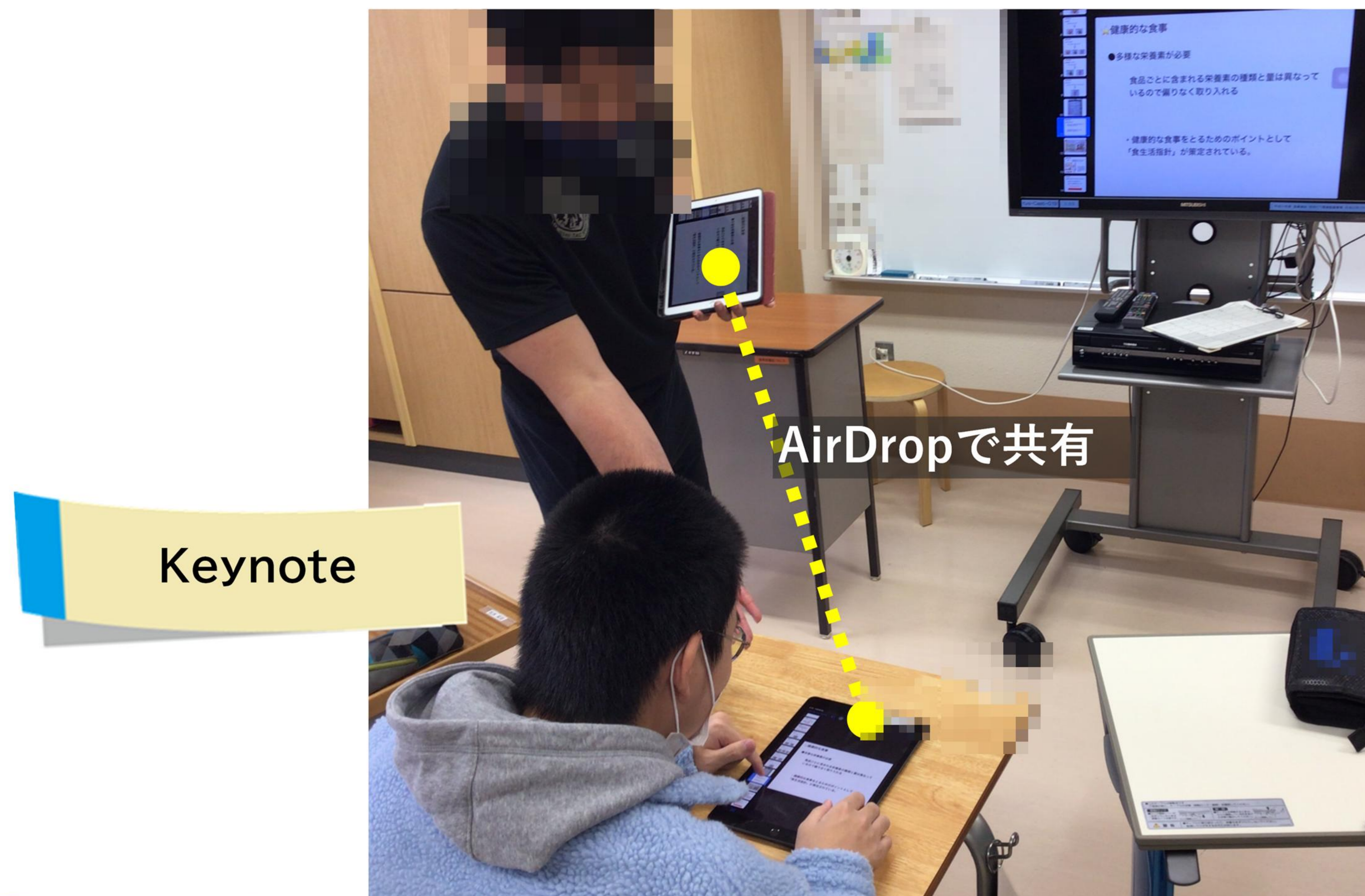
読み書き計算の負担を減らして学習する子の支援

「書くこと」の支援

- 視覚認知
- 音韻意識
- 「読むこと」
- 「書くこと」
- 「書くプロセス」
- 設計された教材
- 日常生活

## 電子教材(資料兼ノート)の自作教材

授業の要点を抜き出す「資料」と 各負担を減らす「ノート」  
どちらの要素も兼ねた電子教材を準備して学習している事例





- 視覚認知
- 音韻意識
- 「読むこと」
- 「書く」
- 「書くプロ」
- 設計された
- 日常生活

## フリック入力

オンスクリーンキーボードの入力方法の一つであるフリック入力を使って文字の入力を行っている事例



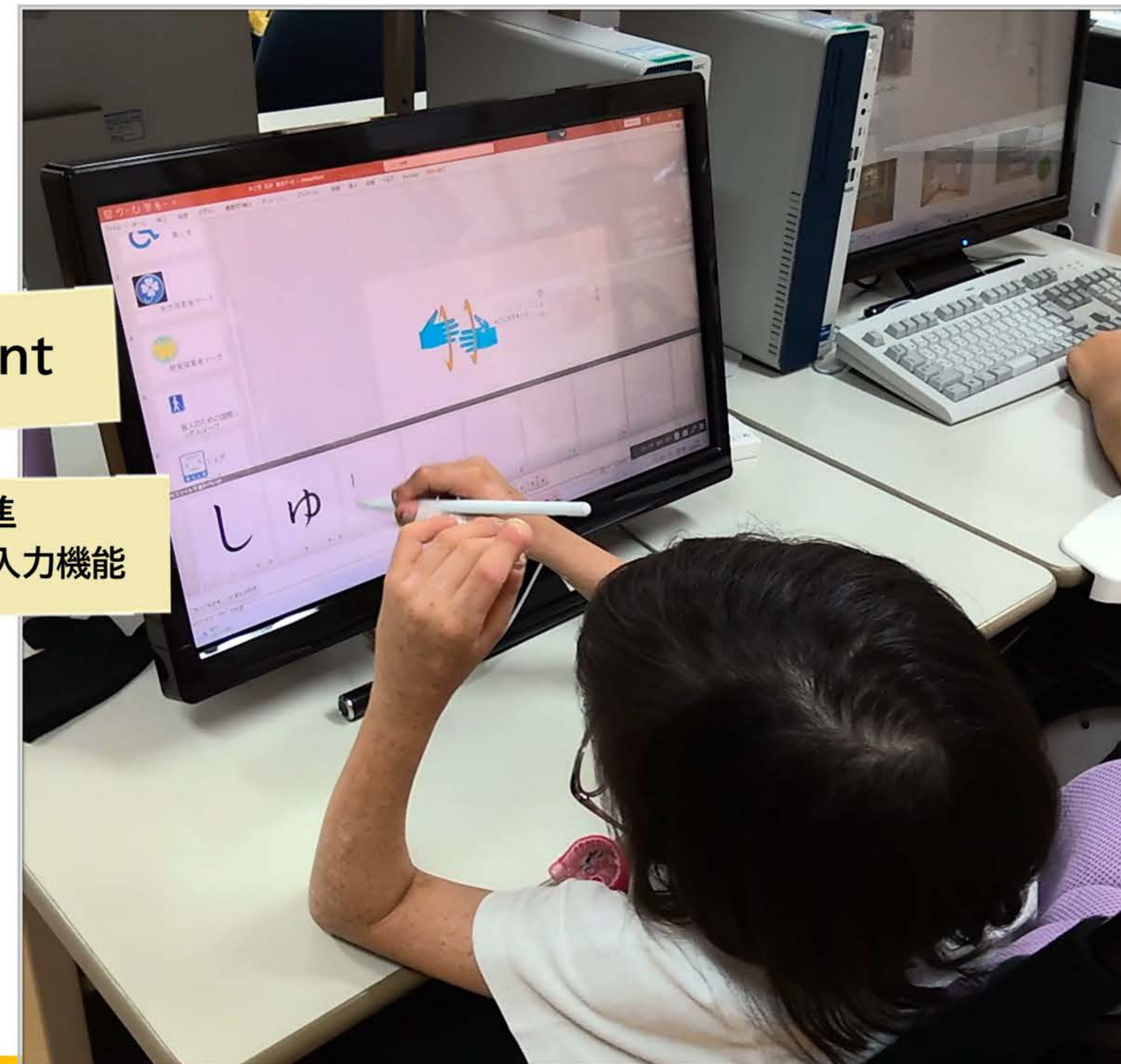
- 視覚認知
- 音韻意識
- 「読むこと」
- 「書くこと」
- 「書くプロセス」
- 設計された支援
- 日常生活

## 手書き入力機能(スタイラスペン)

パソコンに文字を入力するときに、パソコン用のスタイラスペンと標準機能「手書き入力機能」を活用している事例

PowerPoint

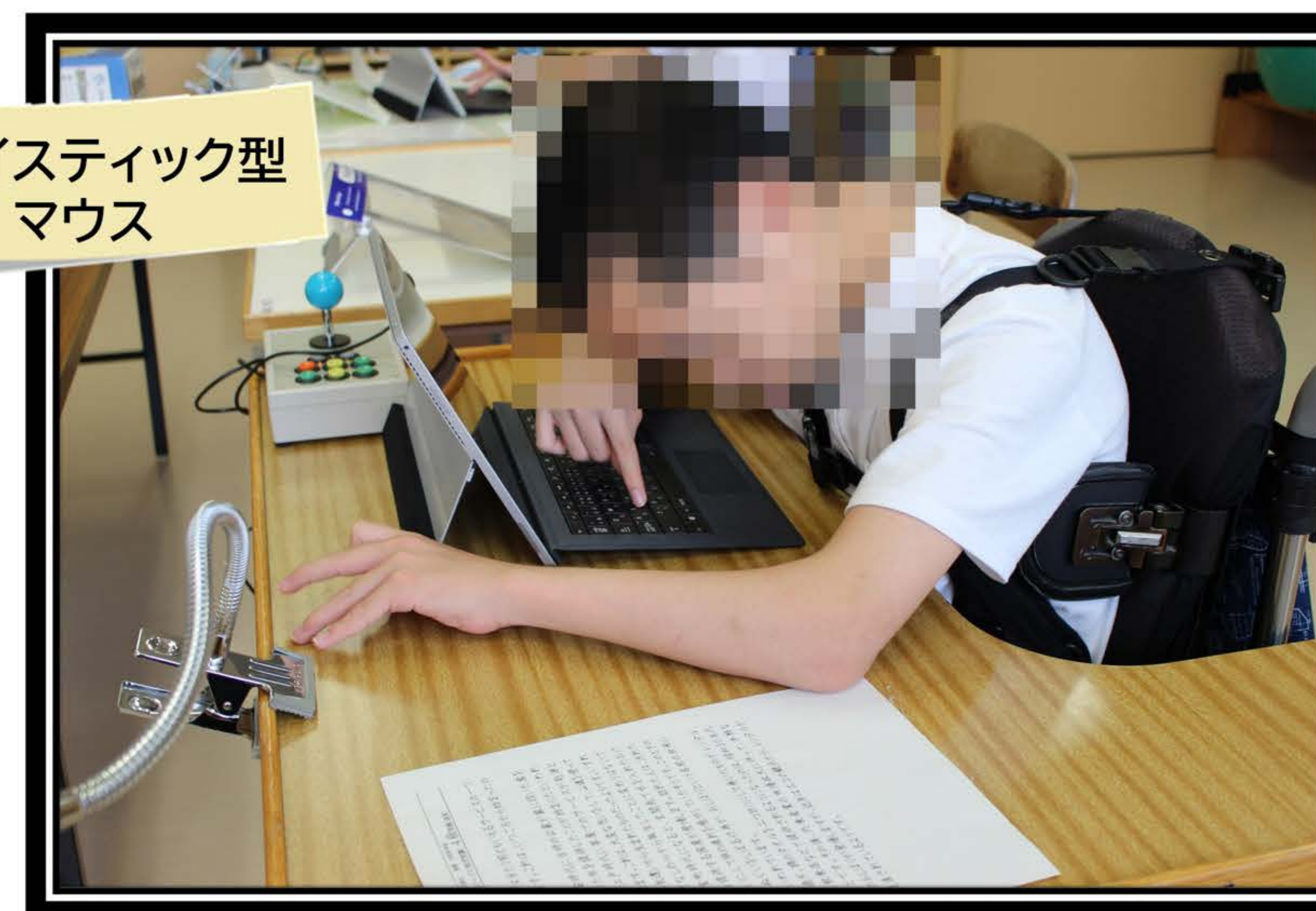
Windows標準  
タッチキーボード・手書き入力機能



- 視覚認知
- 音韻意識
- 「読むこと」
- 「書くこと」
- 「書くプロセス」
- 設計された
- 日常生活

## ジョイスティック型マウス

パソコンを操作するとき、通常のマウスでは使いにくいいため、ジョイスティック型のマウスを活用している事例



●視覚認知

●音韻意識

●「読むこと」

●「書くこと」

●「書くプロセス」

●設計された

●日常生活

## 図形認識機能

標準機能である図形認識機能を使えば、四角や丸、三角の図形が綺麗に書ける。この機能を用いて表現方法を増やすことを試みた事例



アクセシビリティ機能“AssistiveTouch”に登録したスクリーンショットボタンで画像をコピー「えにっき」アプリに画像を貼り付けて使用する。

図形認識機能



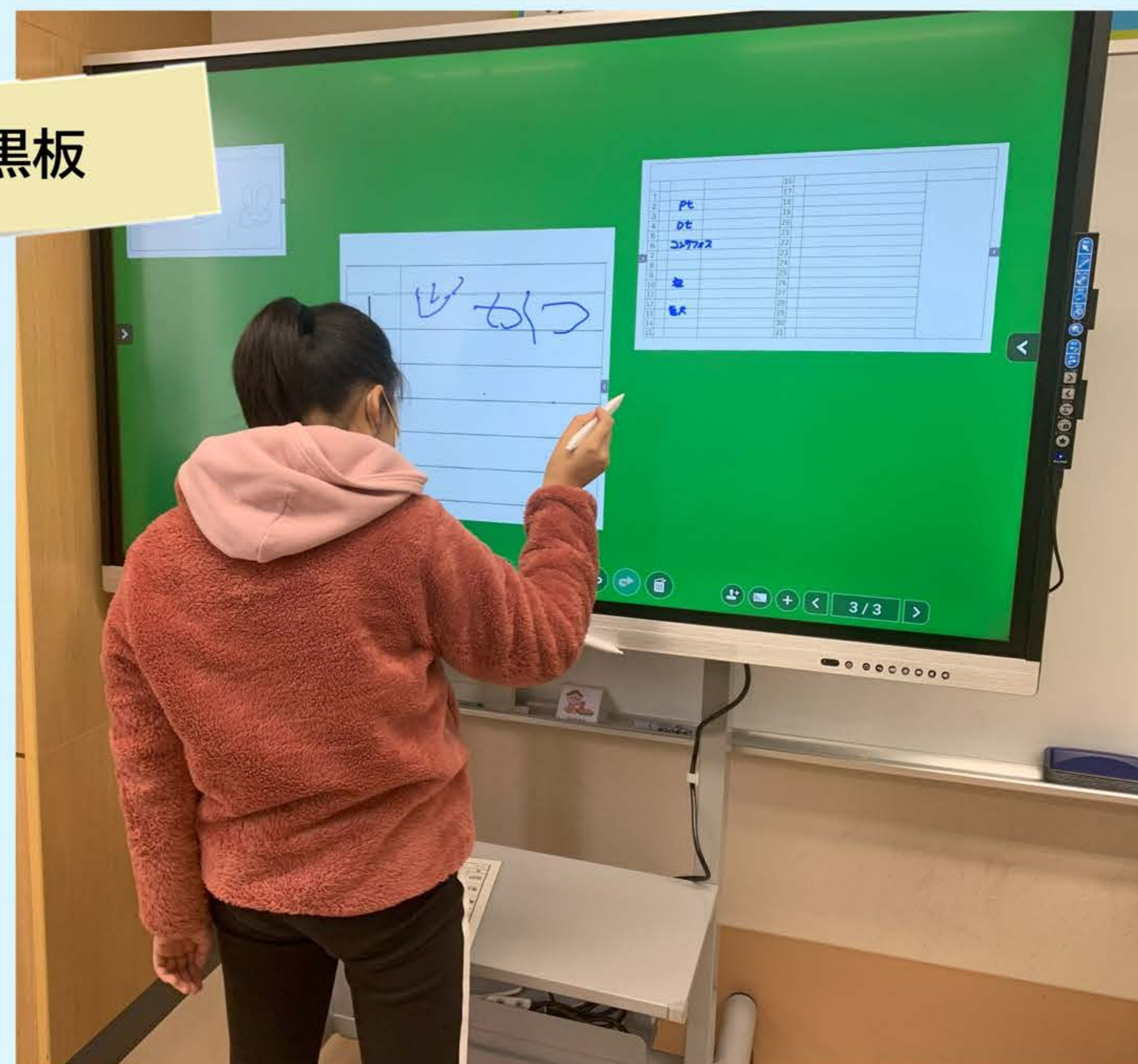
綺麗な図形が描けることを知ったよ。

- 視覚認知
- 音韻意識
- 「読むこと」
- 「書くこと」
- 「書くプロセス」
- 設計された教材
- 日常生活

## 電子黒板に書いてみよう

電子黒板で、月の行事や一日の予定を記入している事例。  
枠の大きさの調整や文字を消すことが簡単なことが特徴。

電子黒板



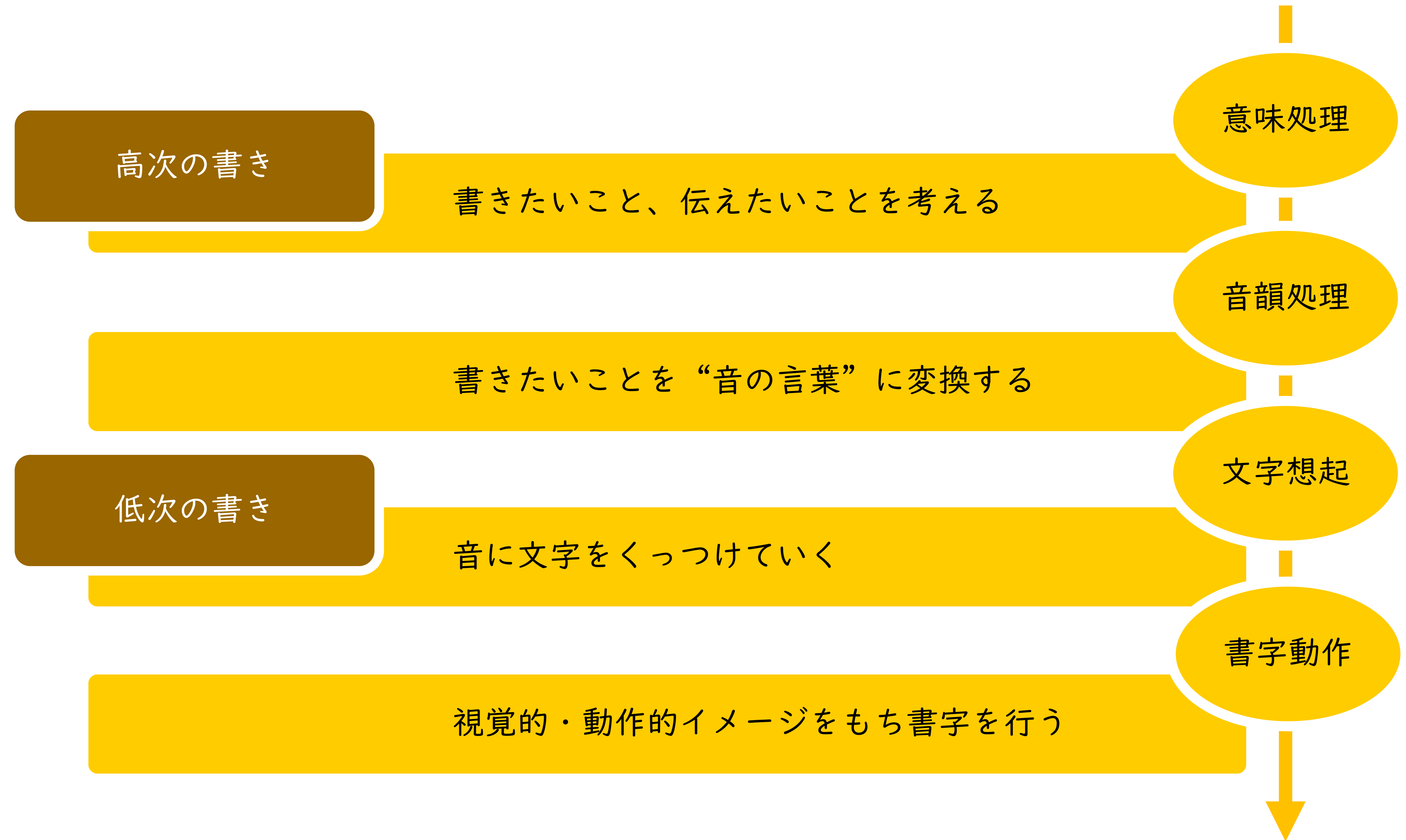
読み書きの  
負担を減らして  
学習する子の支援

## 4-5

### 「書くプロセス」の支援

- 視覚認知
- 音韻意識
- 「読むこと」
- 「書くこと」
- 「書く」
- 設計され
- 日常生活

書くプロセスのどこに困難さがあるのかを知り、  
頭の中の考えを人に伝えることができるように支援する



# 読み書き計算の負担を減らして学習する子の支援

- 視覚認知
- 音韻意識
- 「読むこと」
- 「書くこと」
- 「書く」
- 設計された
- 日常生活

# 「書くプロセス」の支援

### 写真を見て考える(日記)

写真を見て、何について書くかをしゃべりながら考えてから日記を書くことに取り組んでいる事例

写真を見る

先生と話す

えにつき

### 絵を描いて考える(日記)

日記に書く内容を考える際、絵を描くという活動も取り入れている事例

メモ

えにつき

飼っているインコの日記を書いた時のイラスト。

### Dropnewsを見て考える(感想)

Dropnewsという配信サービスから送られてくるニュースの記事を読みそれに対する感想を書く活動に取り組んでいる事例

期間限定配信 DropNews

Keynote

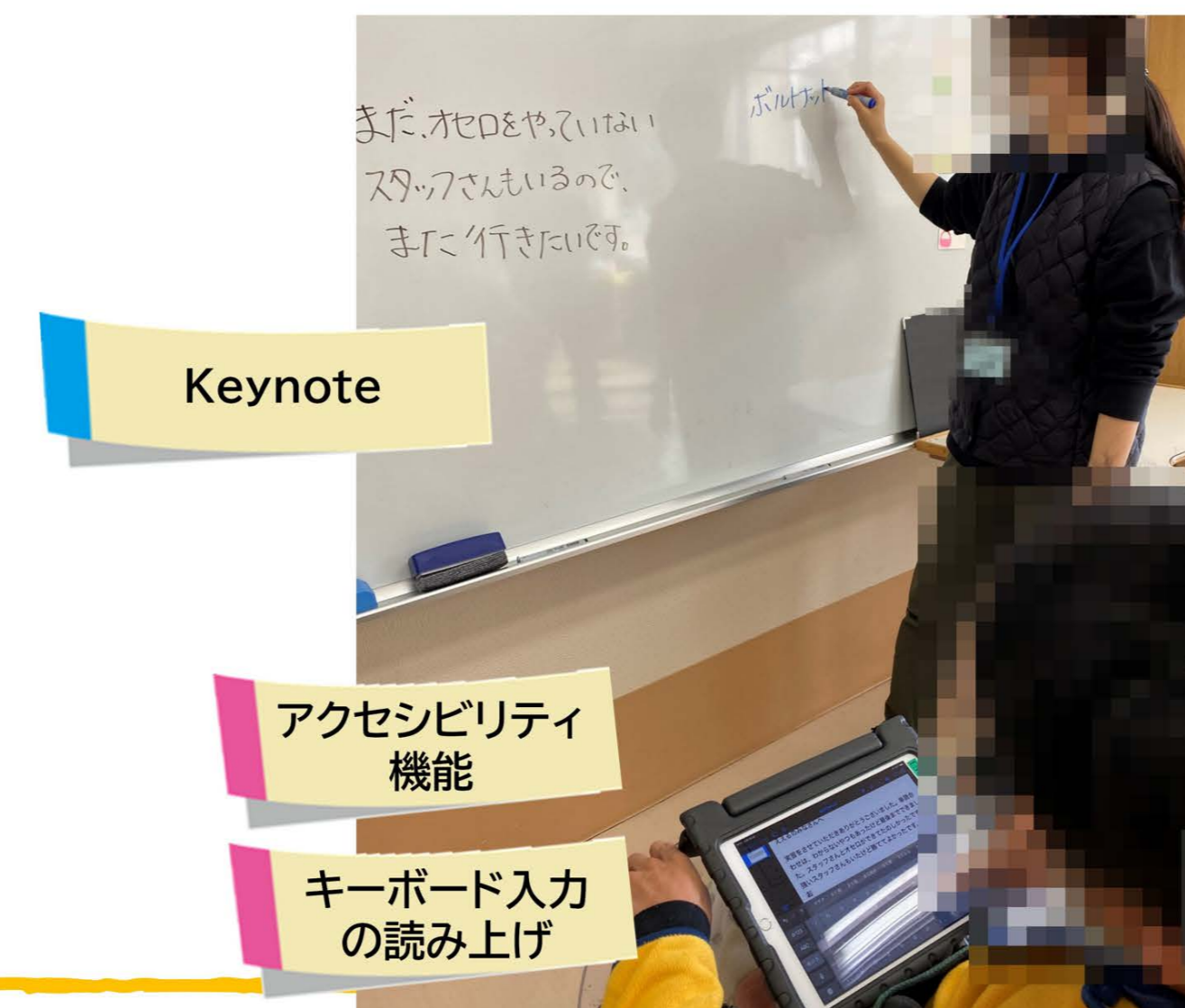
# 読み書き計算の負担を減らして学習する子の支援

## 「書くプロセス」の支援

- 視覚認知
- 音韻意識
- 「読むこと」
- 「書くこと」
- 「書く」
- 設計された
- 日常生活

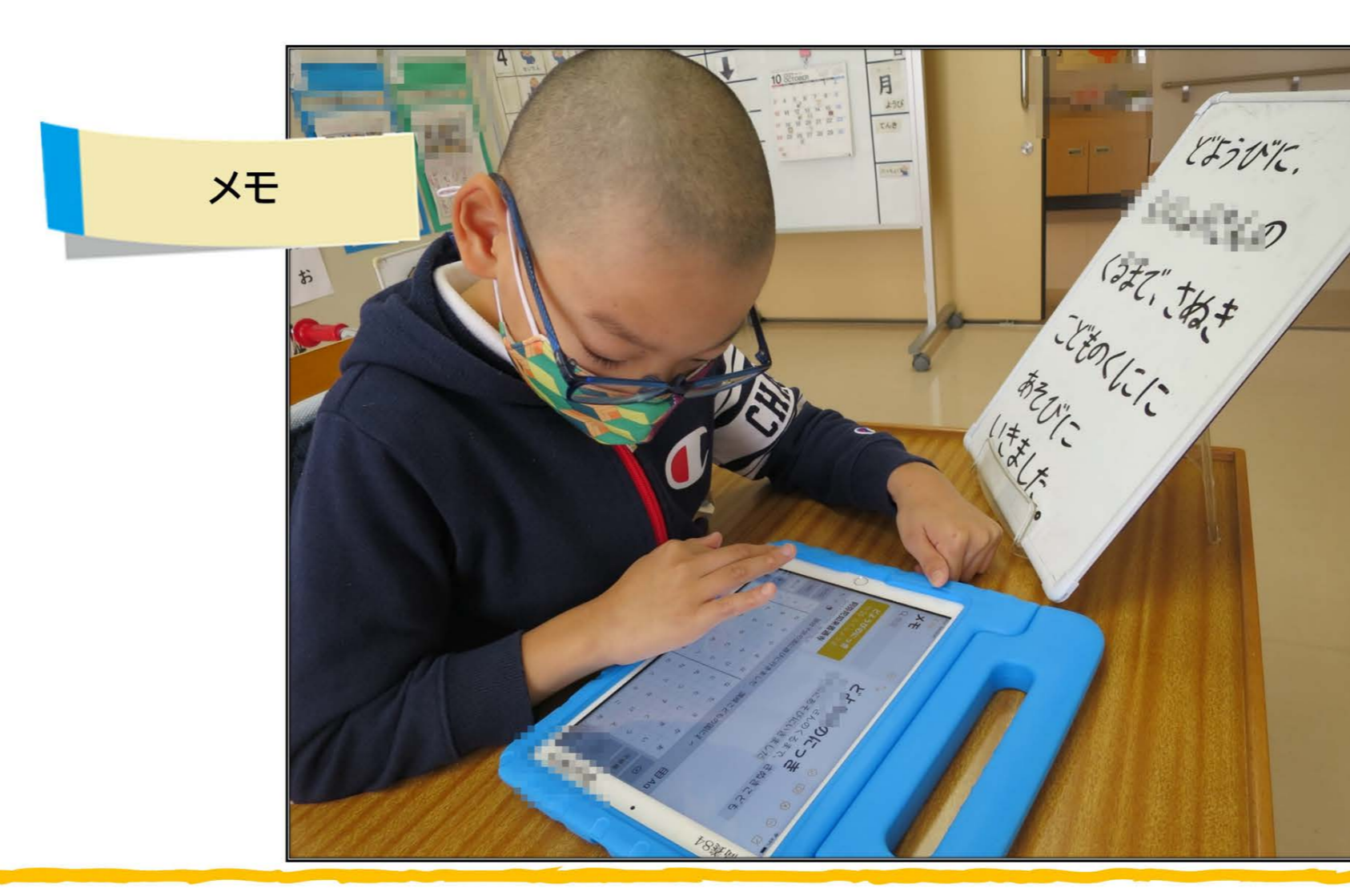
### 話をしてみよう考える(実習の感想文)

先生と何を書くかを話して、書く内容についての見本を作ってもらってから実習の感想文を書くことに取り組んでいる事例



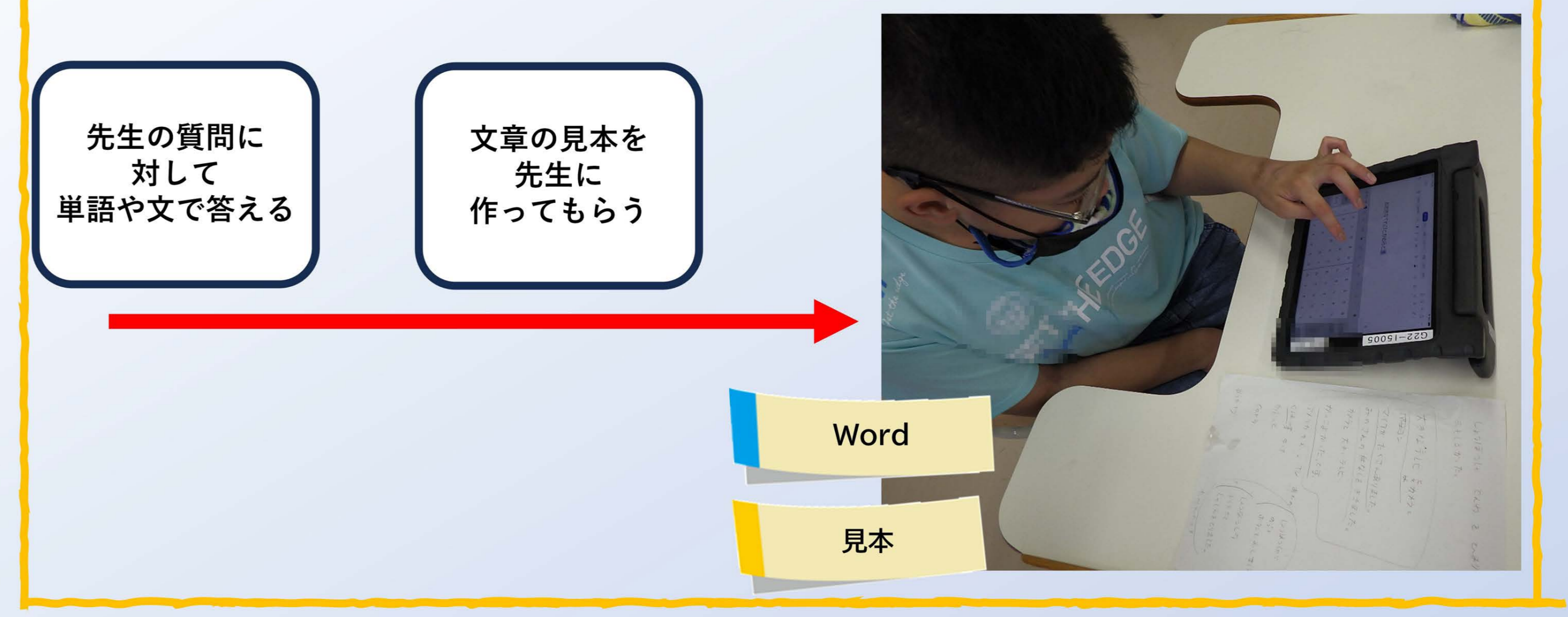
### 話をしてみよう考える(日記)

先生と何を書くかを話して、書く内容についての見本を作ってもらってから日記を書くことに取り組んでいる事例



### 話をしてみよう考える(校外学習のお礼の手紙)

教師の質問に対して単語や文で答えながら、教師と一緒にまとめていきます。手紙やクイズ、栽培の記録などを書いて残すことができています。



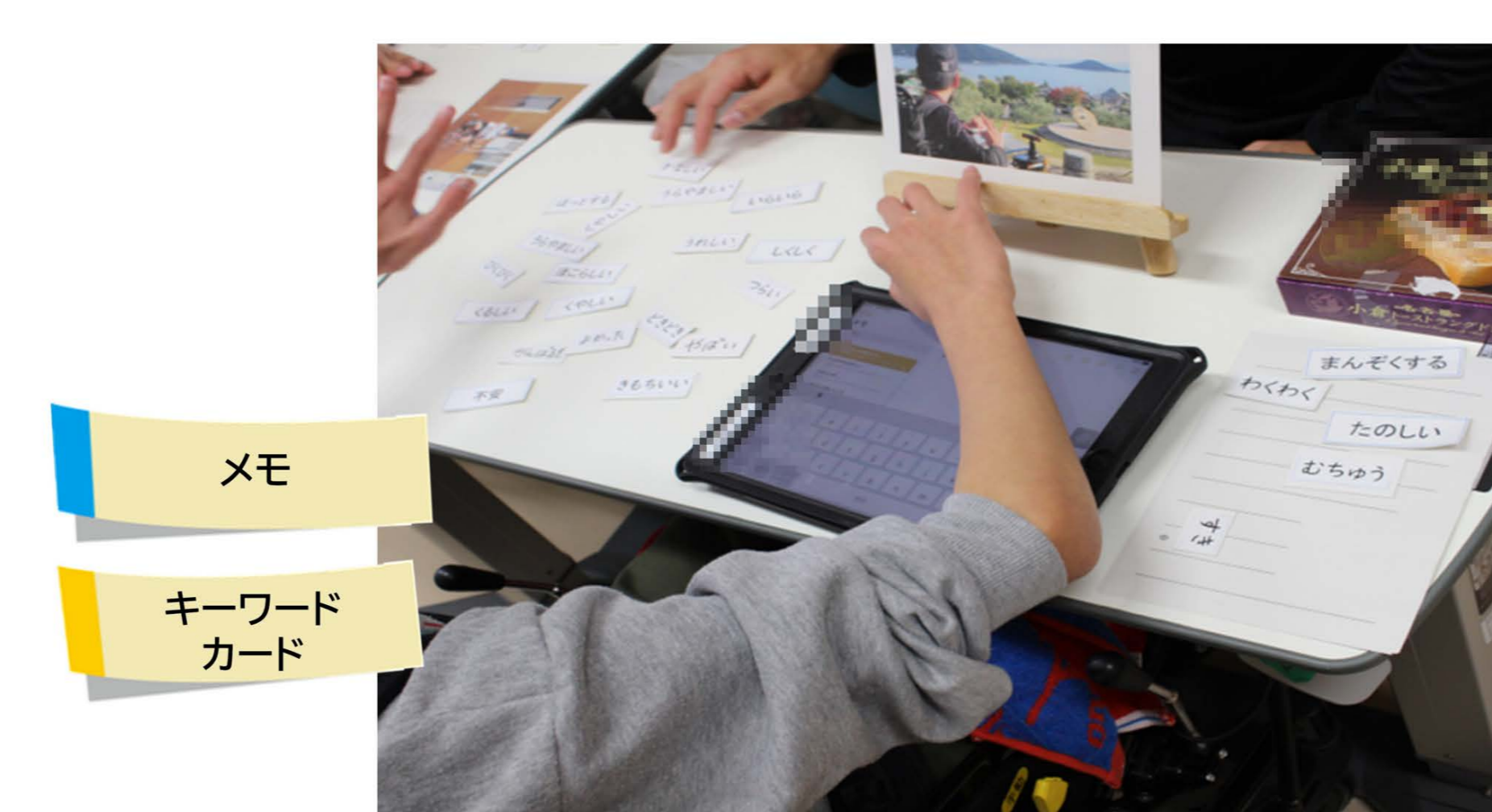
### プリントに書いて考える(日記)

いつ、どこで、だれと、なにをした、をプリントに書いてから日記を書くようにしている事例



### キーワードから選んで考える(感想)

行事についての感想を書く活動の際、表現に使える言葉や書く内容などの選択肢を提示し、その中から選んで書くようにした実践





- 視覚認知
- 音韻意識
- 「読むこと」
- 「書くこと」
- 「書く」
- 設計された
- 日常生活

## 写真を見て考える(日記)

写真を見て、何について書くかをしゃべりながら考えてから  
日記を書くことに取り組んでいる事例

写真を見る

先生と話す

えにつき

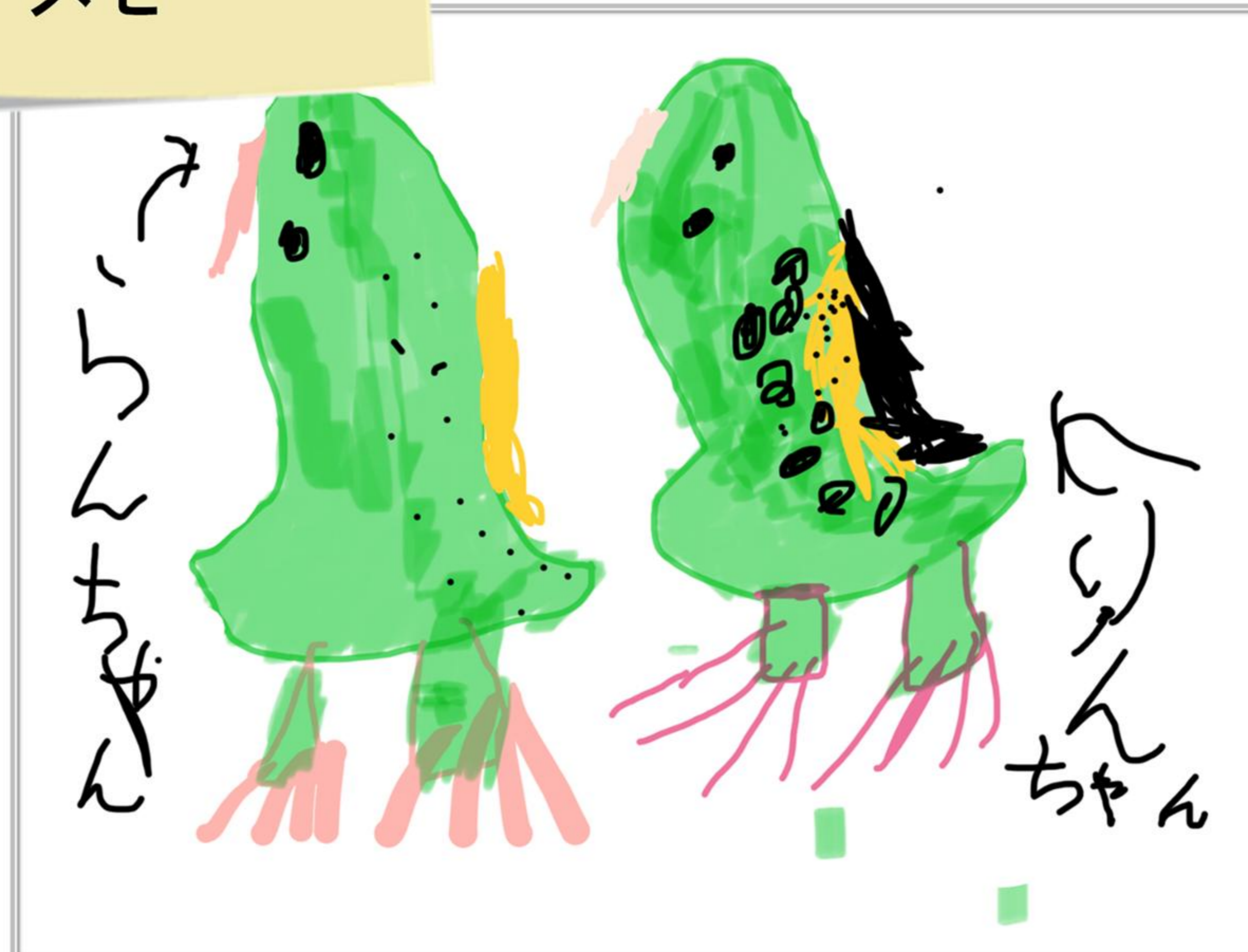


- 視覚認知
- 音韻意識
- 「読むこと」
- 「書くこと」
- 「書く」
- 設計された
- 日常生活

## 絵を描いて考える(日記)

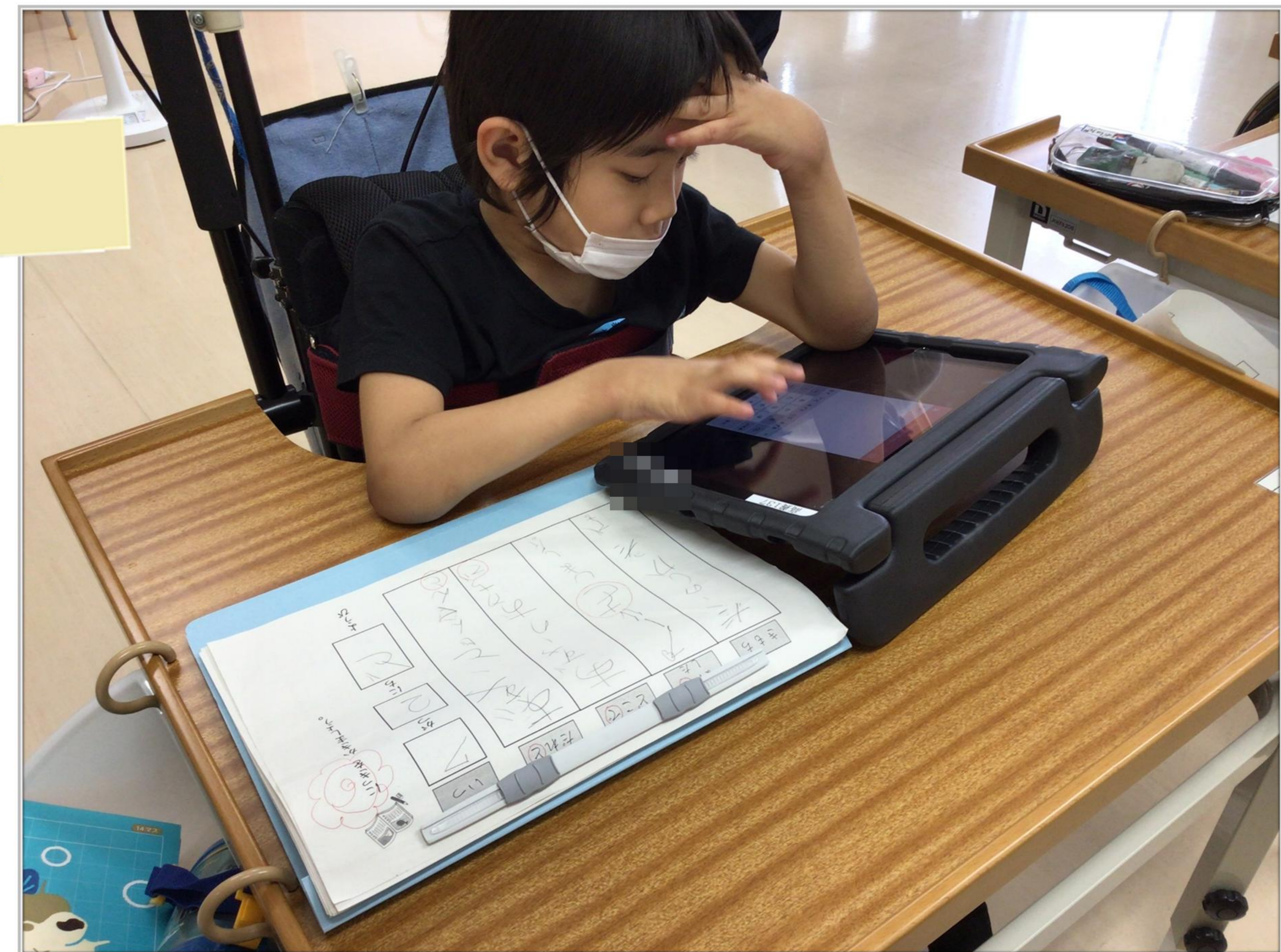
日記に書く内容を考える際、絵を描くという活動も取り入れている事例

メモ



飼っているインコの日記を書いた時のイラスト。

えにつき

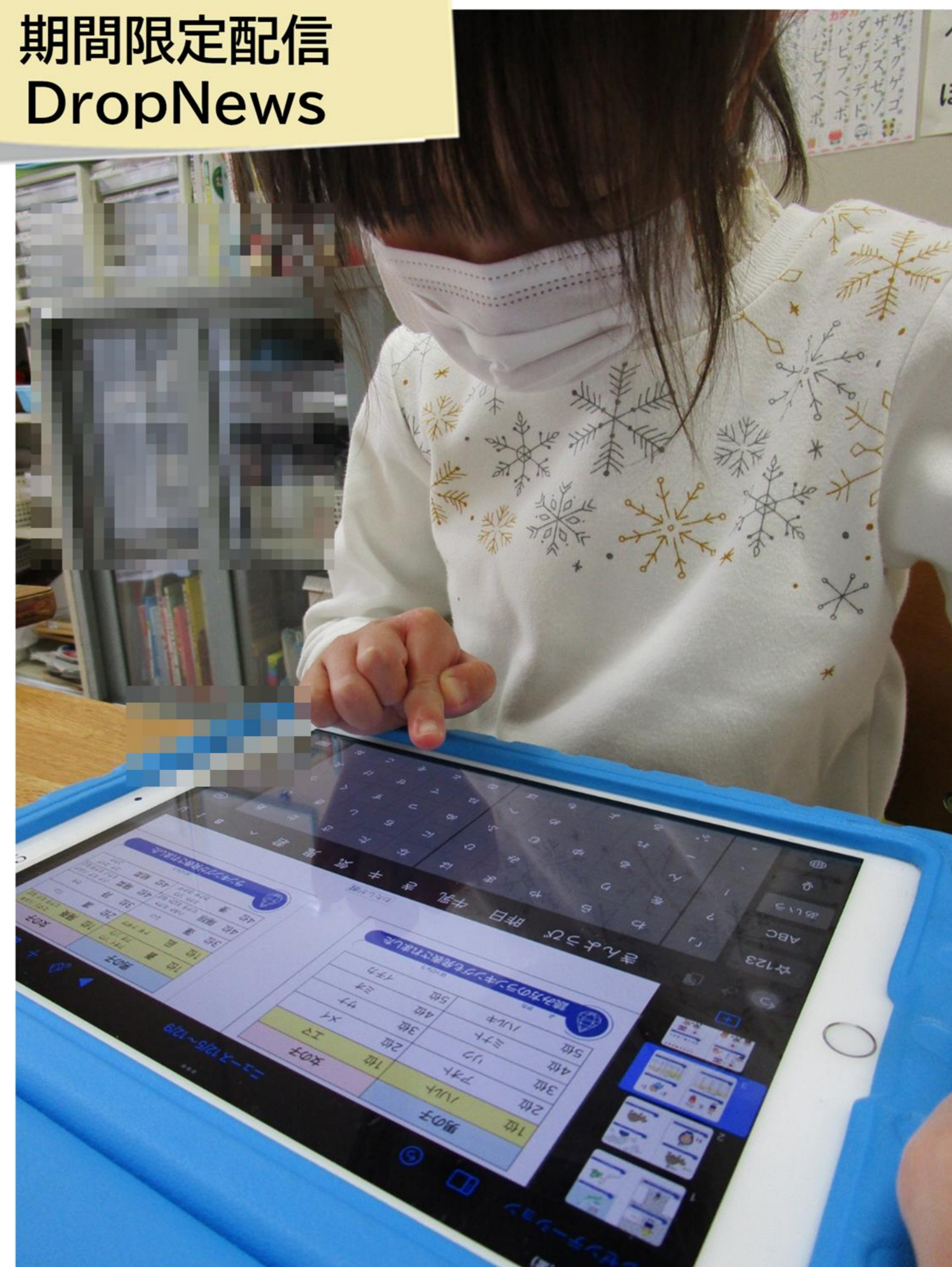


- 視覚認知
- 音韻意識
- 「読むこと」
- 「書くこと」
- 「書く」
- 設計された
- 日常生活

## Dropnewsを見て考える(感想)

Dropnewsという配信サービスから送られてくるニュースの記事を読み、それに対する感想を書く活動に取り組んでいる事例

期間限定配信  
DropNews



Keynote



わたしはちきゅうにすんでいます。  
ロケットがちきゅうに、ちゃんとかえってくるといいな。

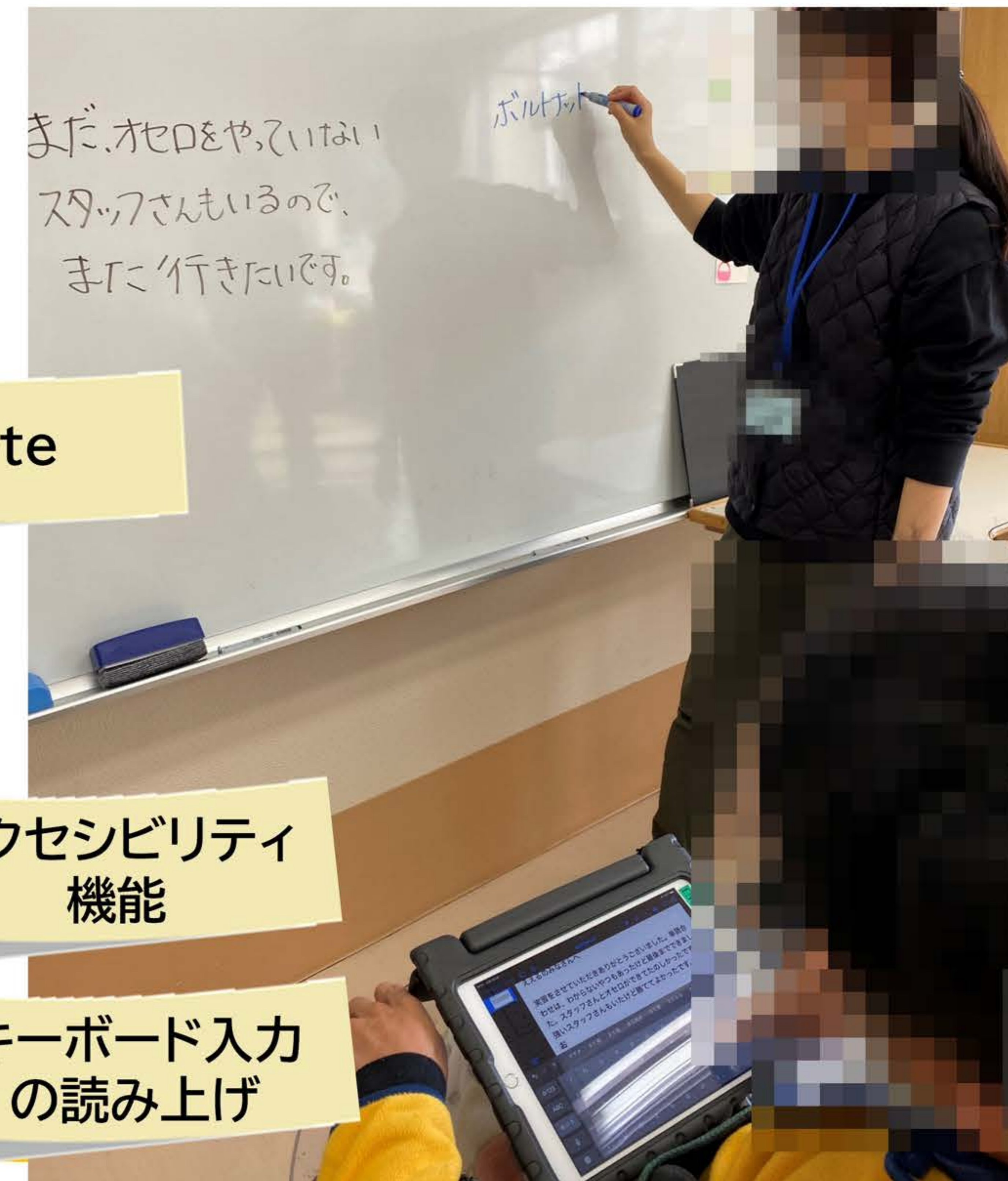
感想を書いてみたり



- 視覚認知
- 音韻意識
- 「読むこと」
- 「書くこと」
- 「書く」
- 設計された
- 日常生活

## 話をしてみても考える(実習の感想文)

先生と何を書くかを話して、書く内容についての見本を作ってもらってから実習の感想文を書くことに取り組んでいる事例



Keynote

アクセシビリティ  
機能

キーボード入力  
の読み上げ

●視覚認知

●音韻意識

●「読むこと」

●「書くこと」

●「書く」

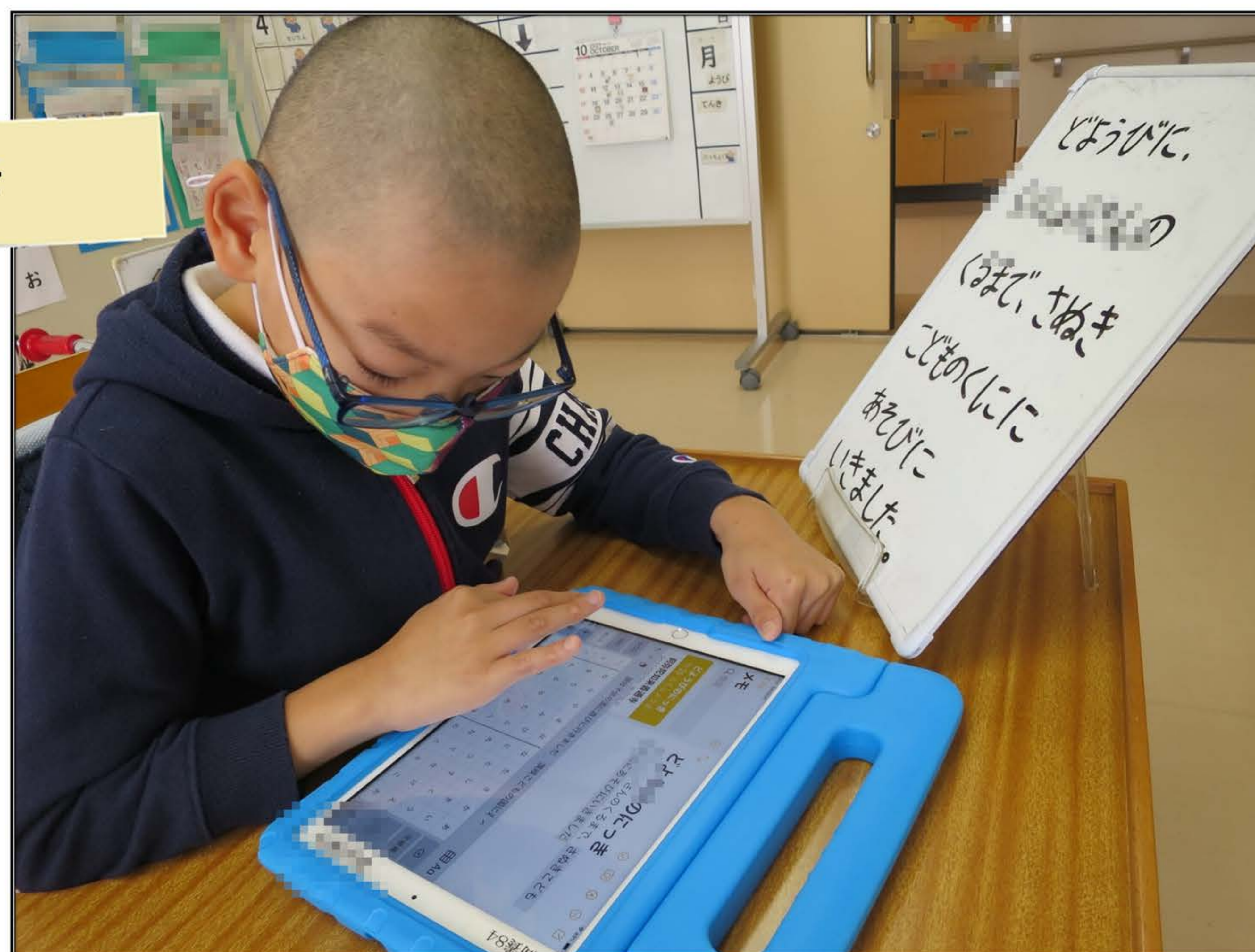
●設計された

●日常生活

## 話をしてみても考える(日記)

先生と何を書くかを話して、書く内容についての見本を作ってもらってから日記を書くことに取り組んでいる事例

メモ



- 視覚認知
- 音韻意識
- 「読むこと」
- 「書くこと」
- 「書く」
- 設計された
- 日常生活

## 話をしてみても考える(校外学習のお礼の手紙)

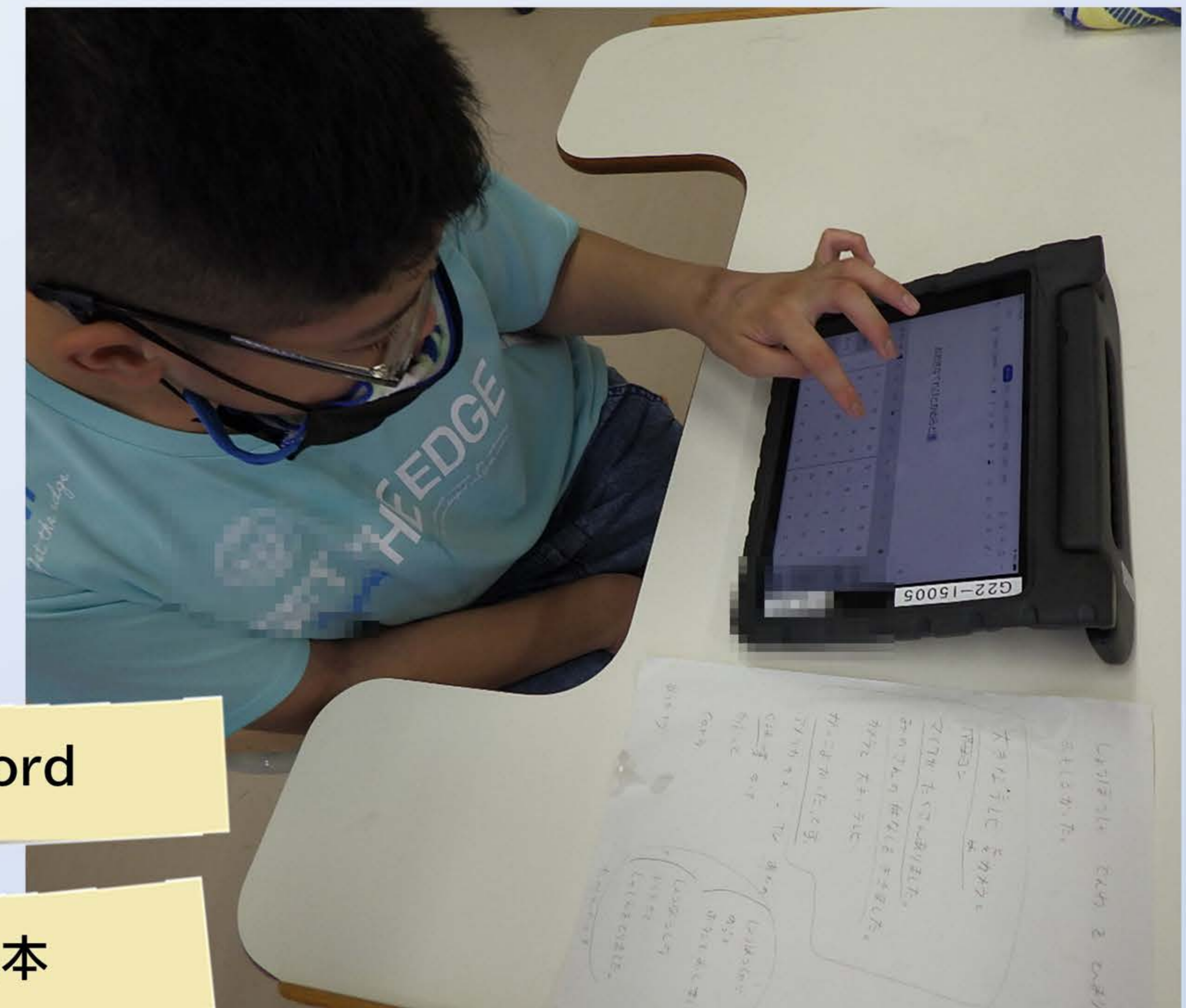
教師の質問に対して単語や文で答えながら、教師と一緒にまとめていきます。手紙やクイズ、栽培の記録などを書いて残すことができています。

先生の質問に  
対して  
単語や文で答える

文章の見本を  
先生に  
作ってもらう

Word

見本



- 視覚認知
- 音韻意識
- 「読むこと」
- 「書くこと」
- 「書く」
- 設計された
- 日常生活

## プリントに書いて考える(日記)

いつ、どこで、だれと、なにをした、をプリントに書いてから日記を書くようにしている事例



えにつき

プリント

●視覚認知

●音韻意識

●「読むこと」

●「書くこと」

●「書く」

●設計された

●日常生活

## キーワードから選んで考える(感想)

行事についての感想を書く活動の際、表現に使える言葉や書く内容などの選択肢を提示し、その中から選んで書くようにした実践



メモ

キーワード  
カード



「読み書き」という手段を 自然に繰り返して使うことができる  
やりがいのある活動作りを目指して

読み書きの  
負担を減らして  
学習する子の支援

# 4-6

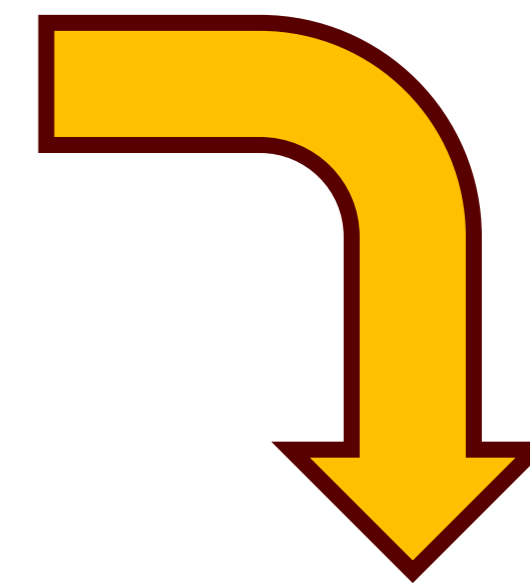
読み書きが求められる  
学習活動を設計する

設計された  
学習活動

繰り返しが得意

活動に応じた力が  
身に付きやすい

突発的な課題・小さな課題  
に対応しにくい

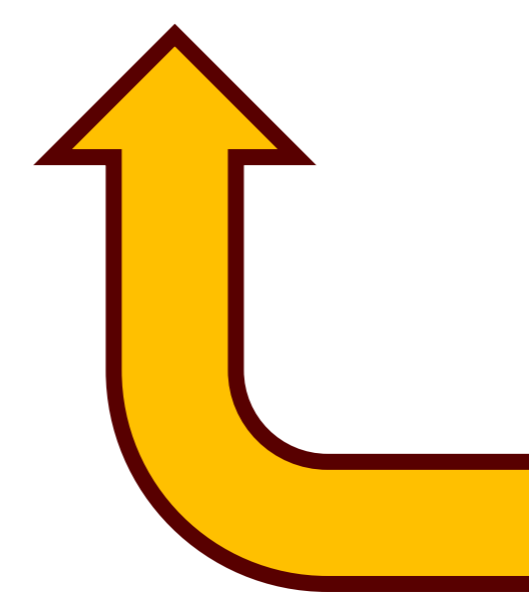


取り出した  
学習活動

教師のコストが大きく  
自然な繰り返しは苦手

細かな設定が可能

子どもにとって重要な  
事柄を身に付けやすい



- 視覚認知
- 音韻意識
- 「読むこと」
- 「書くこと」
- 「書くプロセス」
- 設計
- 日常生活

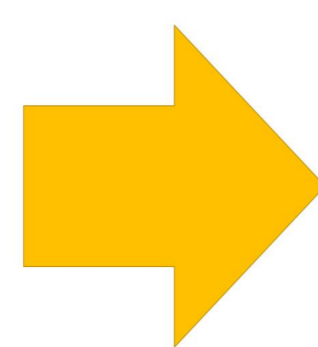
# 読み書き計算の負担を減らして学習する子の支援

# 読み書きが求められる学習活動を設計する

- 視覚認知
- 音韻意識
- 「読むこと」
- 「書くこと」
- 「書くプロセス」
- 設計
- 日常生活

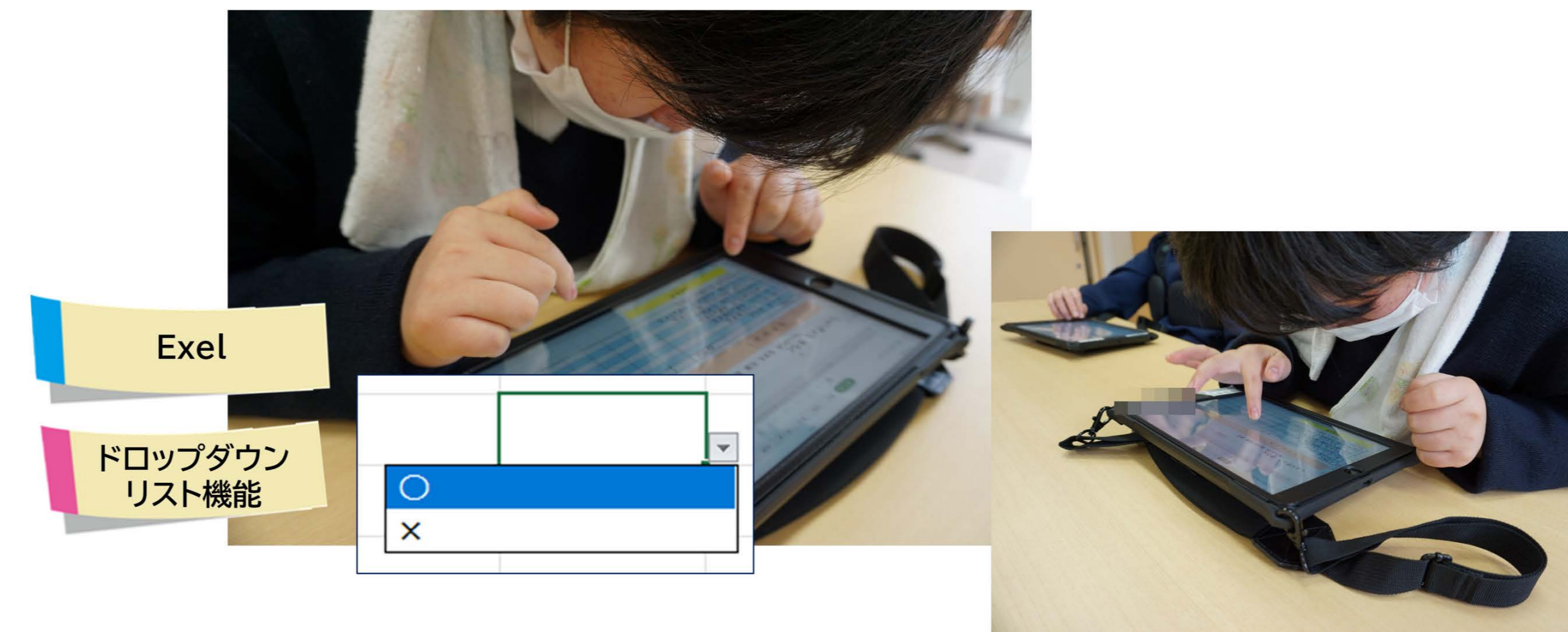
## 写真で手元で確認しながら発表する(献立発表)

ホワイトボードに掲示してある献立表を写真にとって、手元でみながら今日の献立を発表している様子。



## 職業の時間の振り返り記録をつける

職業の時間の振り返りをiPadで行い、プルダウン式で入力内容を選択できるようにしている事例。



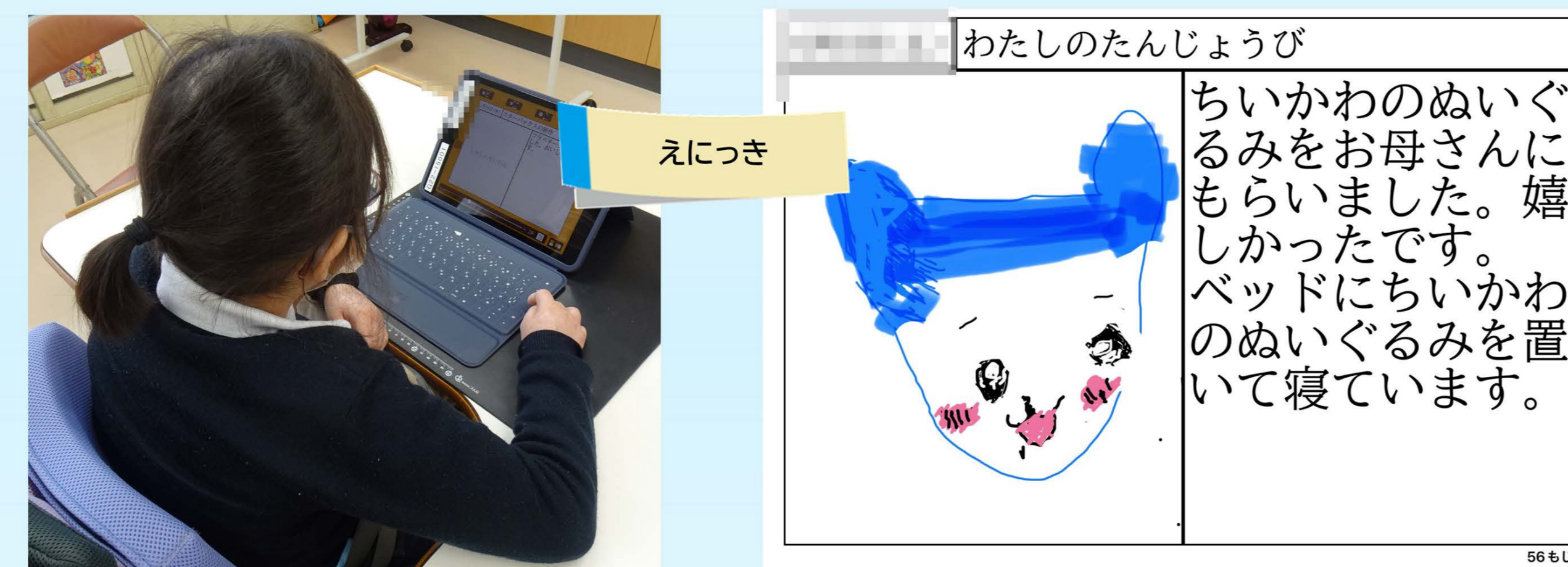
## 栽培の記録

育てている綿の写真を見て、それをヒントに感想を入力。その後音声で確認しています。



## 絵日記を書こう

音声で入力、読み上げ機能で確認。メモアプリでイラスト。貼り付けて完成。持ってかえって家族に見てもらいました。



## 日記を書く時間を確保する

学習時間に、日記を書く時間を設定し教師と一緒に日記を書いていく



# 読み書き計算の負担を減らして学習する子の支援

# 読み書きが求められる学習活動を設計する

- 視覚認知
- 音韻意識
- 「読むこと」
- 「書くこと」
- 「書くプロセス」
- 設計
- 日常生活

### 文を読むプリントに取り組む

一つの状況を表す文章を読んだあと、その内容に関する質問があるプリントにiPadを用いて取り組んでいる事例

NoteShelf

### 月の行事予定表作り

カレンダーの枠の中に、行事を確認しながら入力しています。他の学年の行事予定も時々作成しています。

Word

### 自分の作品の解説書

図工の造形活動で作成した作品について、それを解説するための資料をiPadを使って作成する

Keynote

これは、僕が考えたお寺です

住職 龍山僧正

真言宗高野山  
大鯨寺寶亀院

愛染明王  
坐像

大日菩薩  
(お前立ち)

秘仏が入っている厨子の戸  
(延命地藏菩薩)

お地藏さん

完成した「作品の解説書」

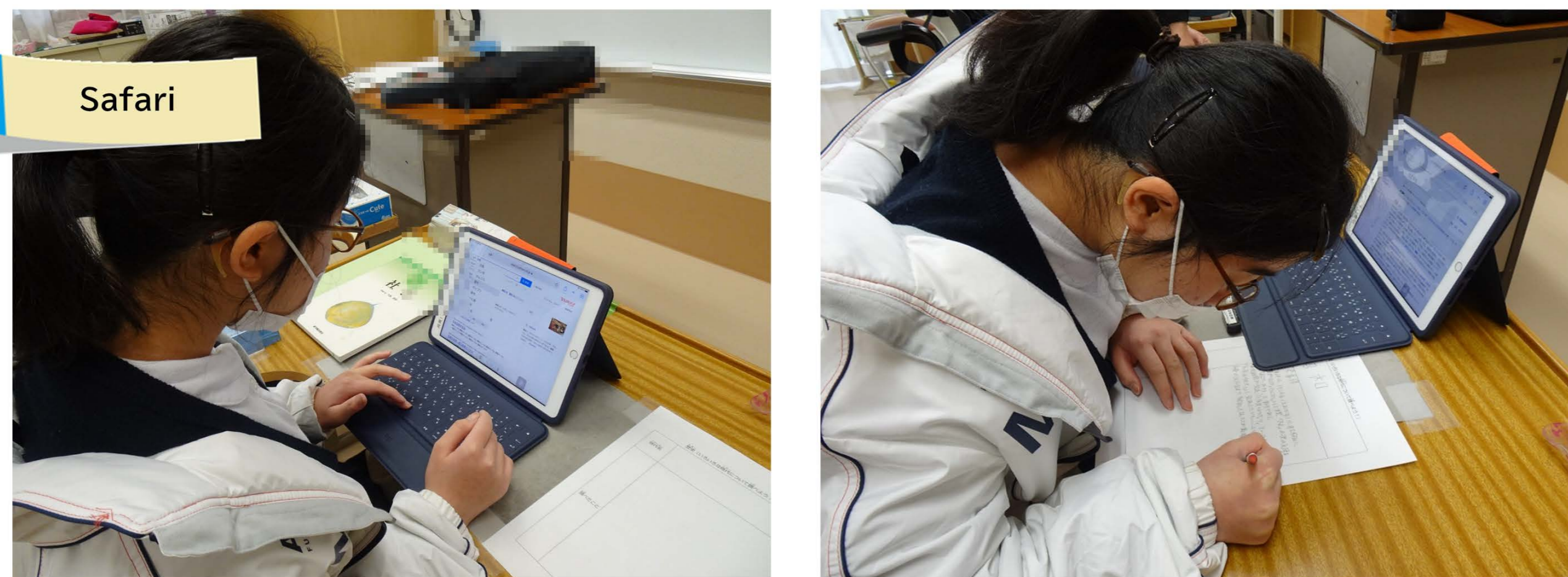
# 読み書き計算の負担を減らして学習する子の支援

# 読み書きが求められる学習活動を設計する

- 視覚認知
- 音韻意識
- 「読むこと」
- 「書くこと」
- 「書く」
- 設計された
- 日常生活

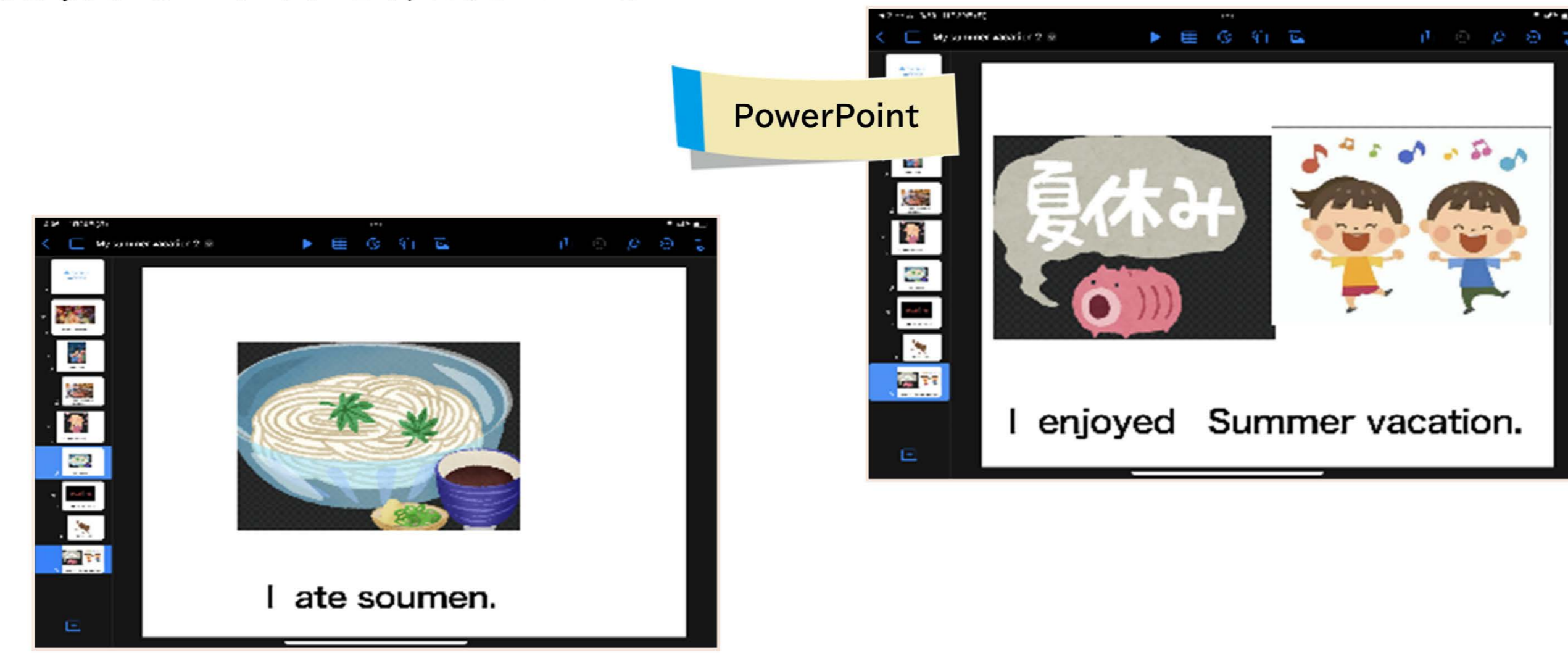
## 調べ学習

社会の学習で、自分で選んだテーマに関する事柄を調べそれをまとめた資料を作っている



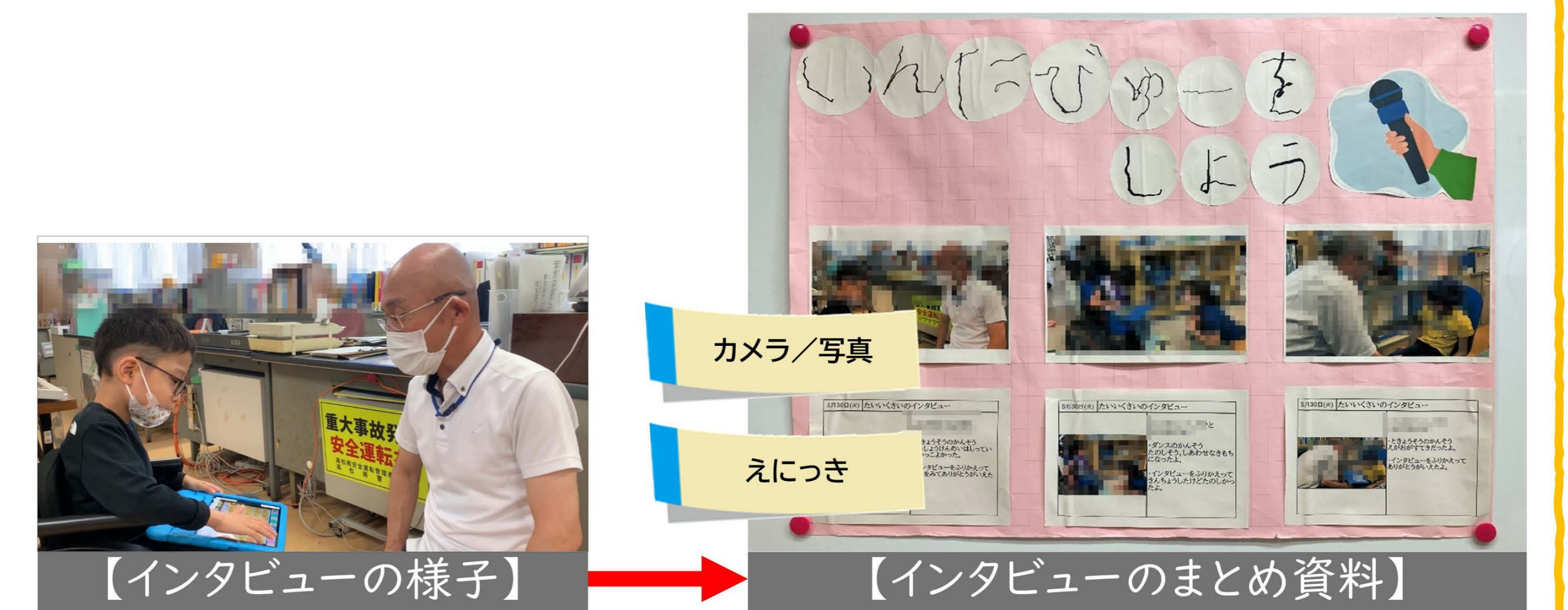
## 思い出発表

英語の学習で、長期休業中の思い出を発表するスライドを作成している



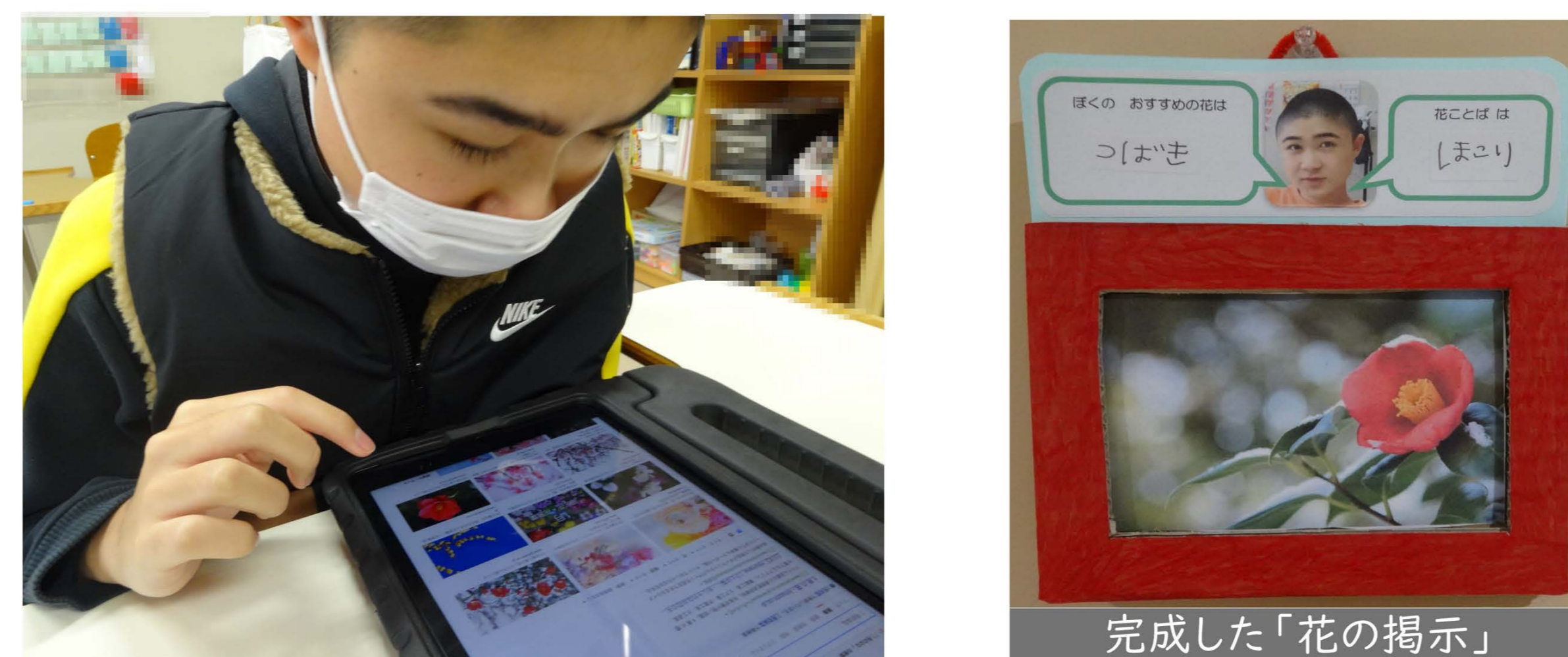
## インタビューをしよう

インタビューした内容を、iPadを使ってまとめる



## 花係

実際の花を飾ることもあるが、お気に入りの花の画像を選んで紹介するために掲示する活動に取り組んでいる事例



## 読書記録

読書した本を記録できるアプリを用いて読書記録を楽しく残す。



# 読み書き計算の負担を減らして学習する子の支援

# 読み書きが求められる学習活動を設計する

- 視覚認知
- 音韻意識
- 「読むこと」
- 「書くこと」
- 「書くプロセス」
- 設計
- 日常生活

## 季節カード作り

今月の季節カードを作るために、素材を担当し、集めたものをAirDropで教員の端末に移し、テレビでみんなで見ながら完成させる



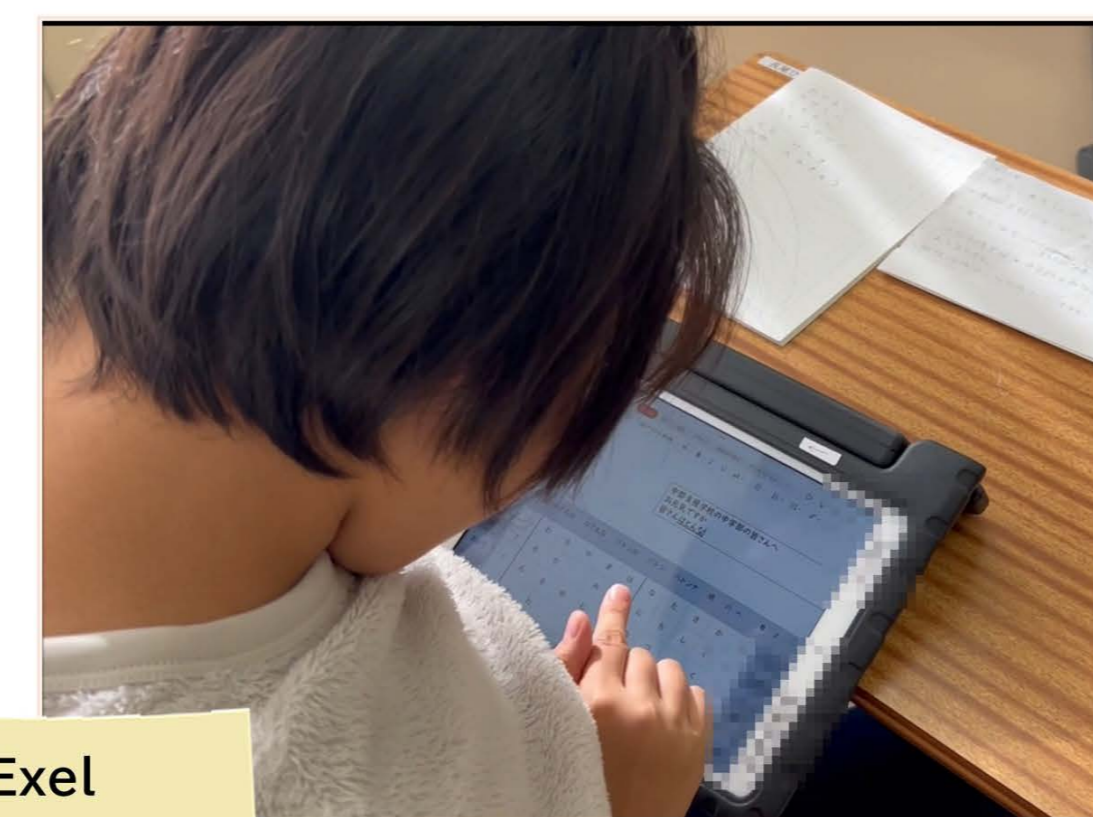
## 注意喚起のポスター作り

どのような掲示物が必要か調査やインタビューを行い作成したものを掲示し、その効果を考えた事例



## 新聞作り

新聞を作ることができるアプリを使って掲示物ともなる新聞を作成する



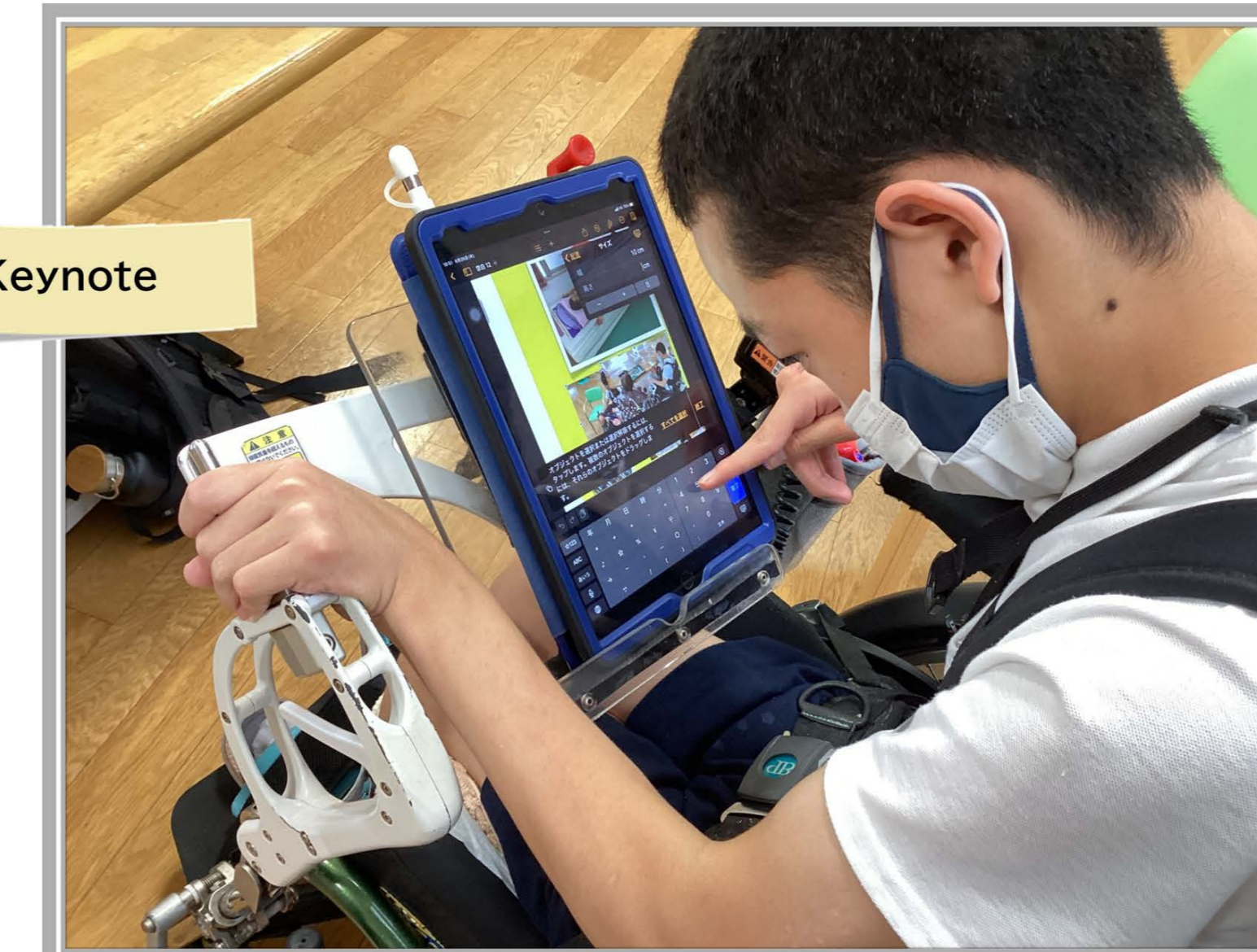
Exel



〇〇の新聞

## 事業所の広報リーフレット作り

現場実習で、広報リーフレットを作成している



Keynote

読み書き計算の負担を減らして学習する子の支援

読み書きが求められる学習活動进行設計する

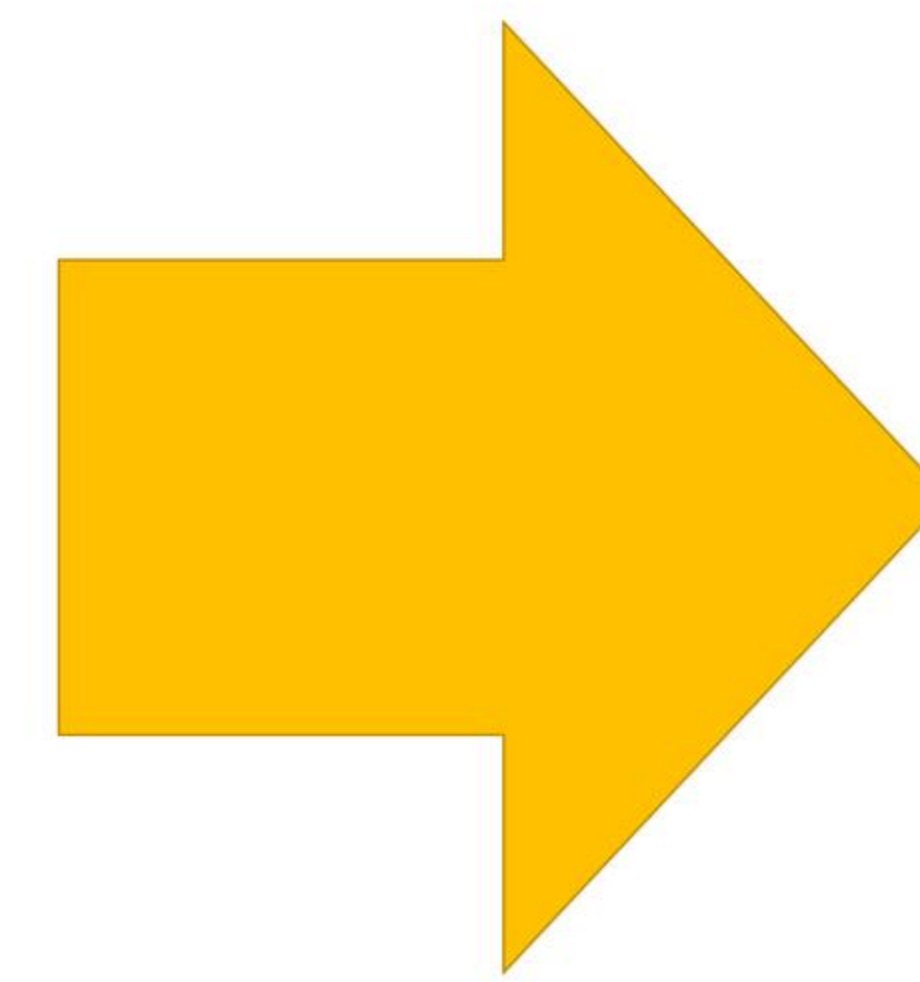
- 視覚認知
- 音韻意識
- 「読むこと」
- 「書くこと」
- 「書くプロ」
- 設計
- 日常生活

## 写真で手元で確認しながら発表する(献立発表)

ホワイトボードに掲示してある献立表を写真にとって、手元でみながら今日の献立を発表している様子。



献立表を写真に撮って



手元で確認しながら発表する

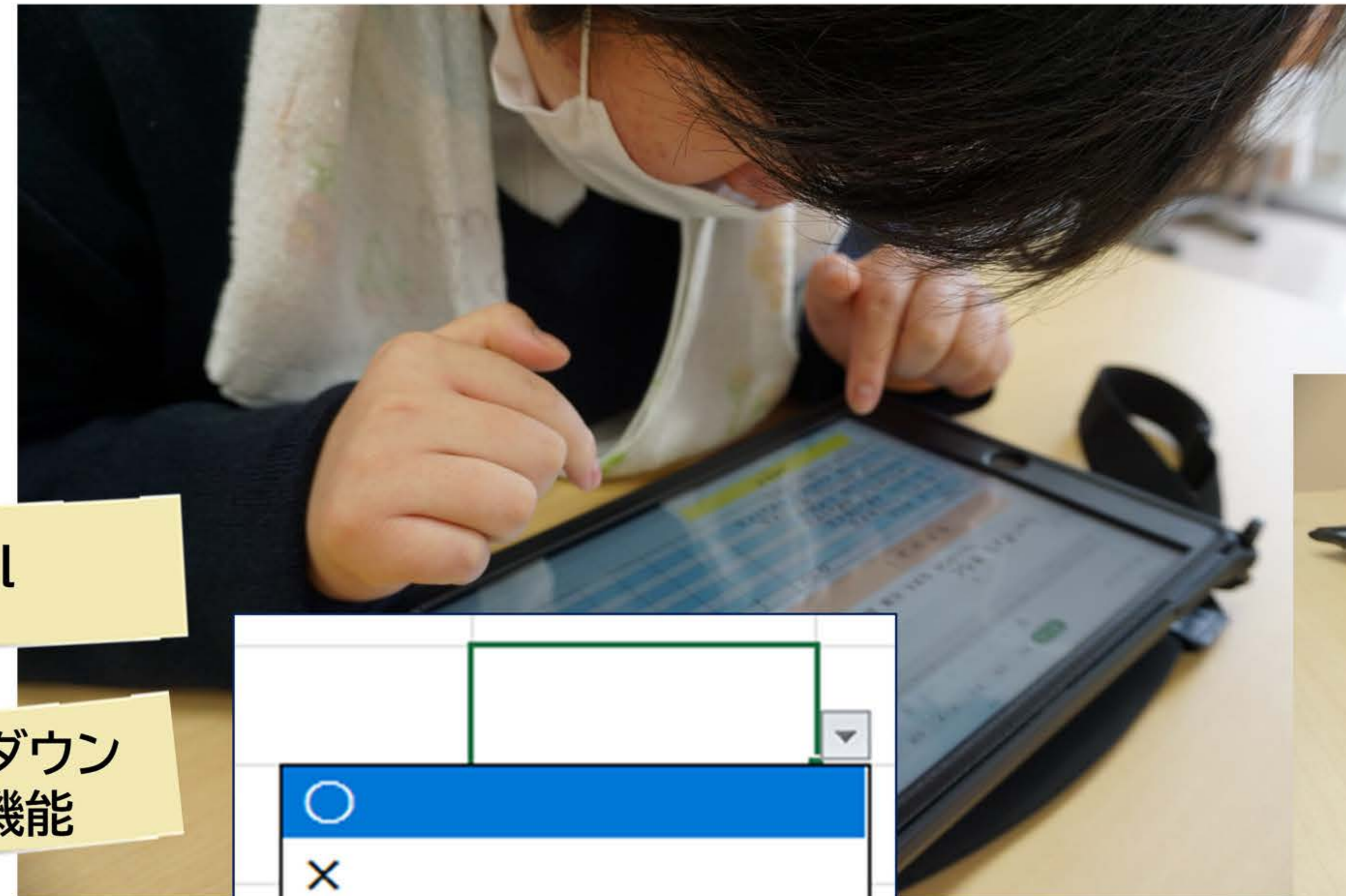
読み書き計算の負担を減らして学習する子の支援

読み書きが求められる学習活動を設計する

- 視覚認知
- 音韻意識
- 「読むこと」
- 「書くこと」
- 「書くプロ」
- 設計
- 日常生活

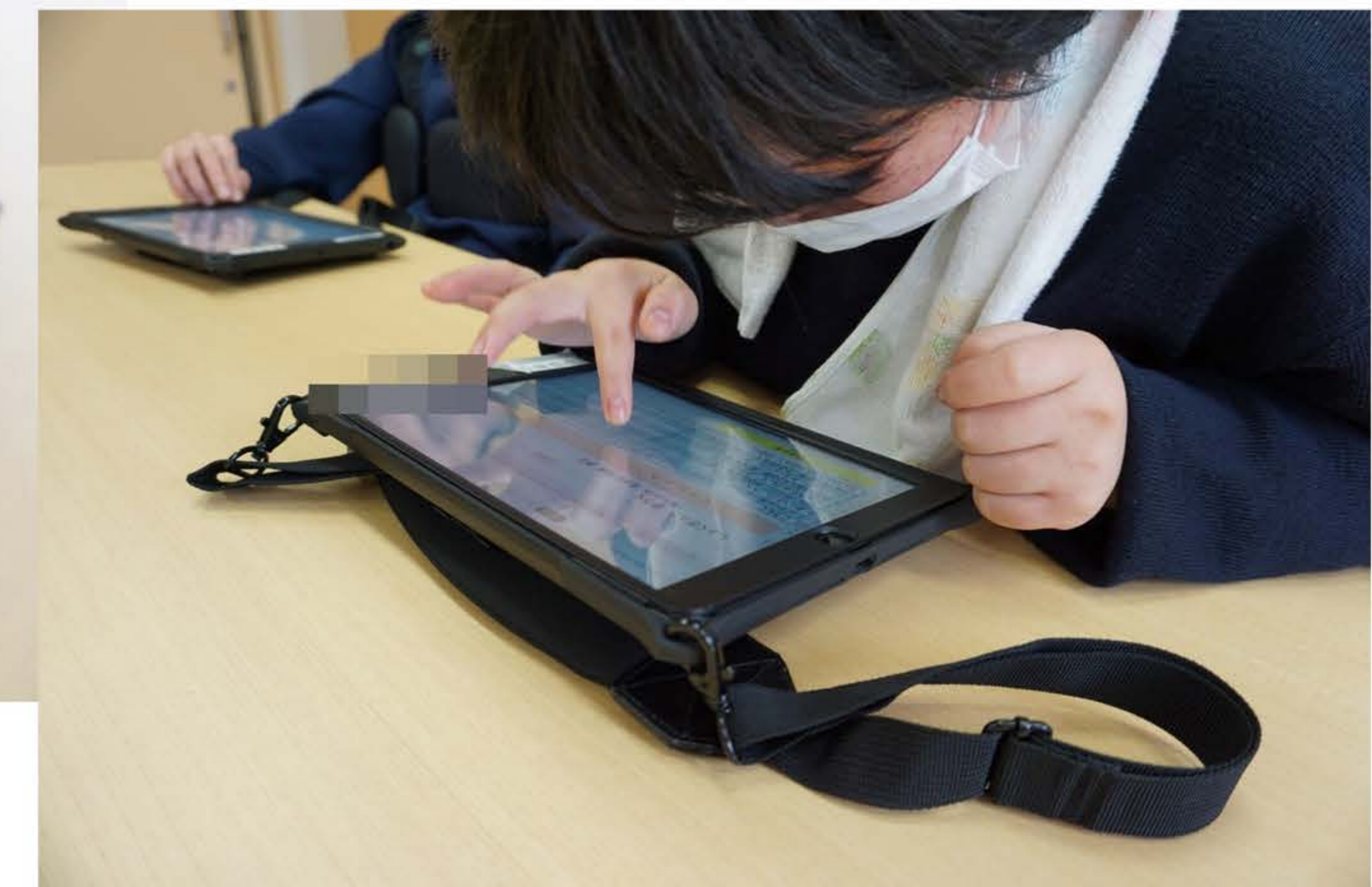
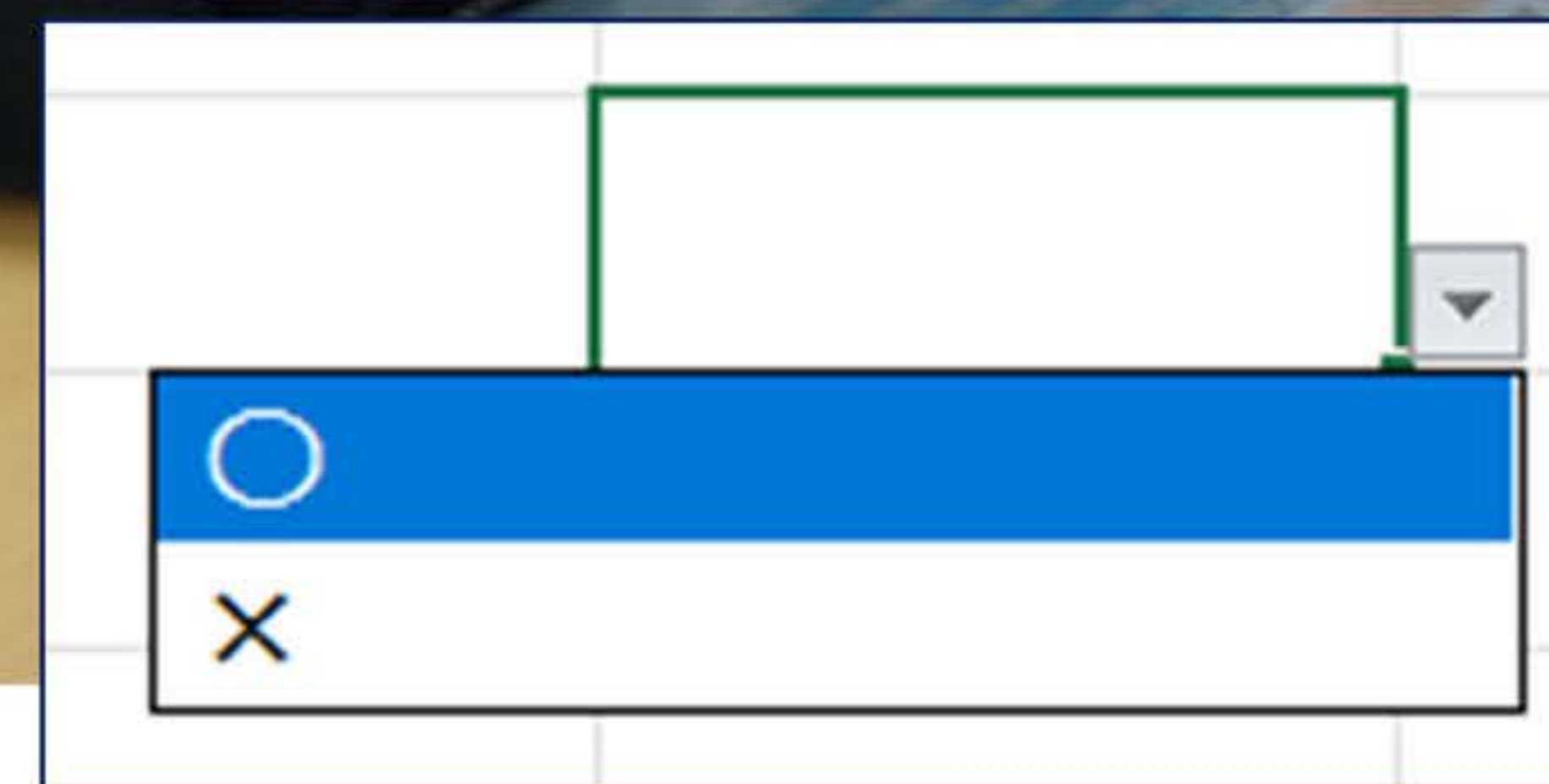
## 職業の時間の振り返り記録をつける

職業の時間の振り返りをiPadで行い、プルダウン式で入力内容を選択できるようにしている事例。



Exel

ドロップダウン  
リスト機能



読み書き計算の負担を減らして学習する子の支援

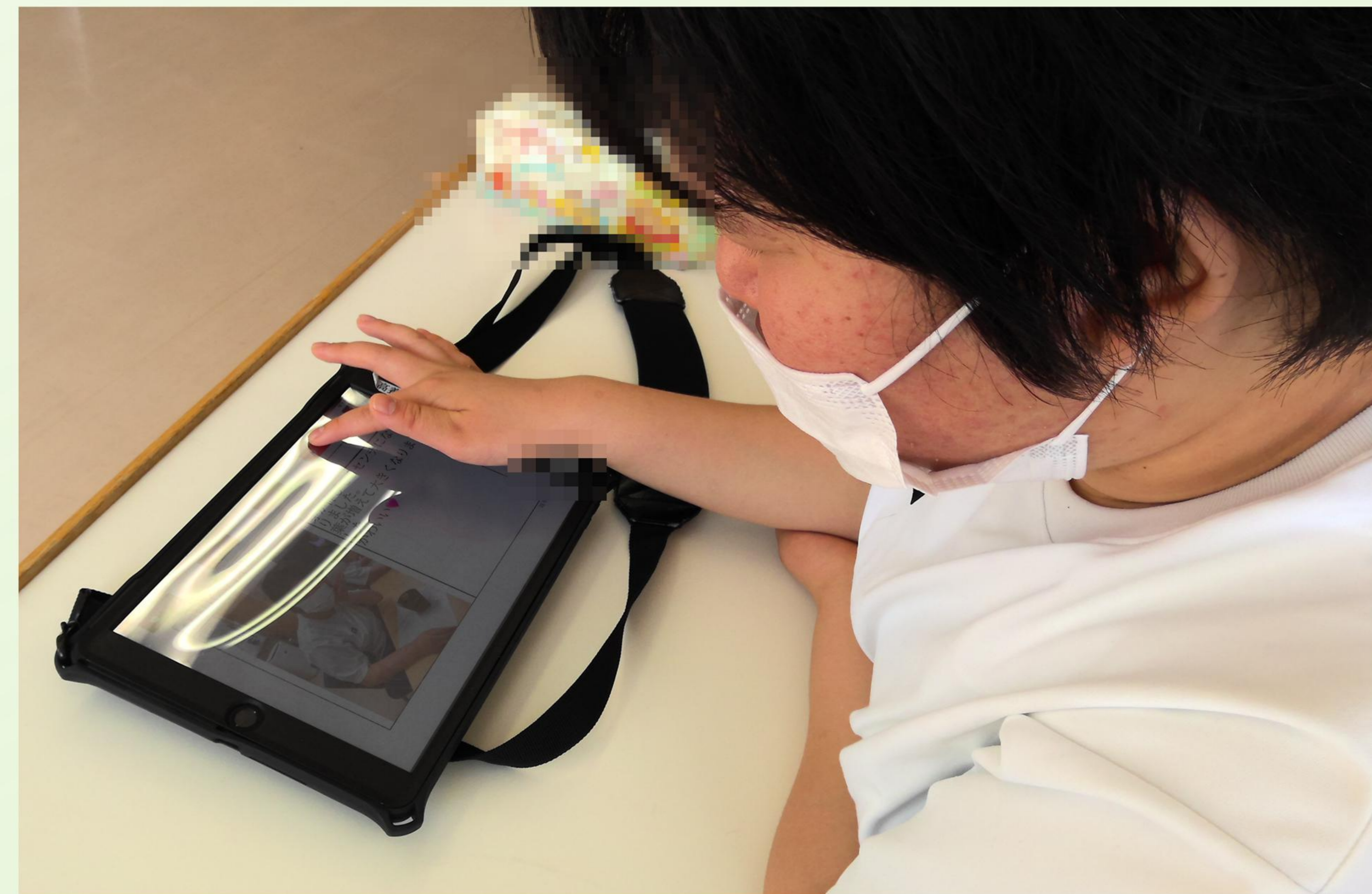
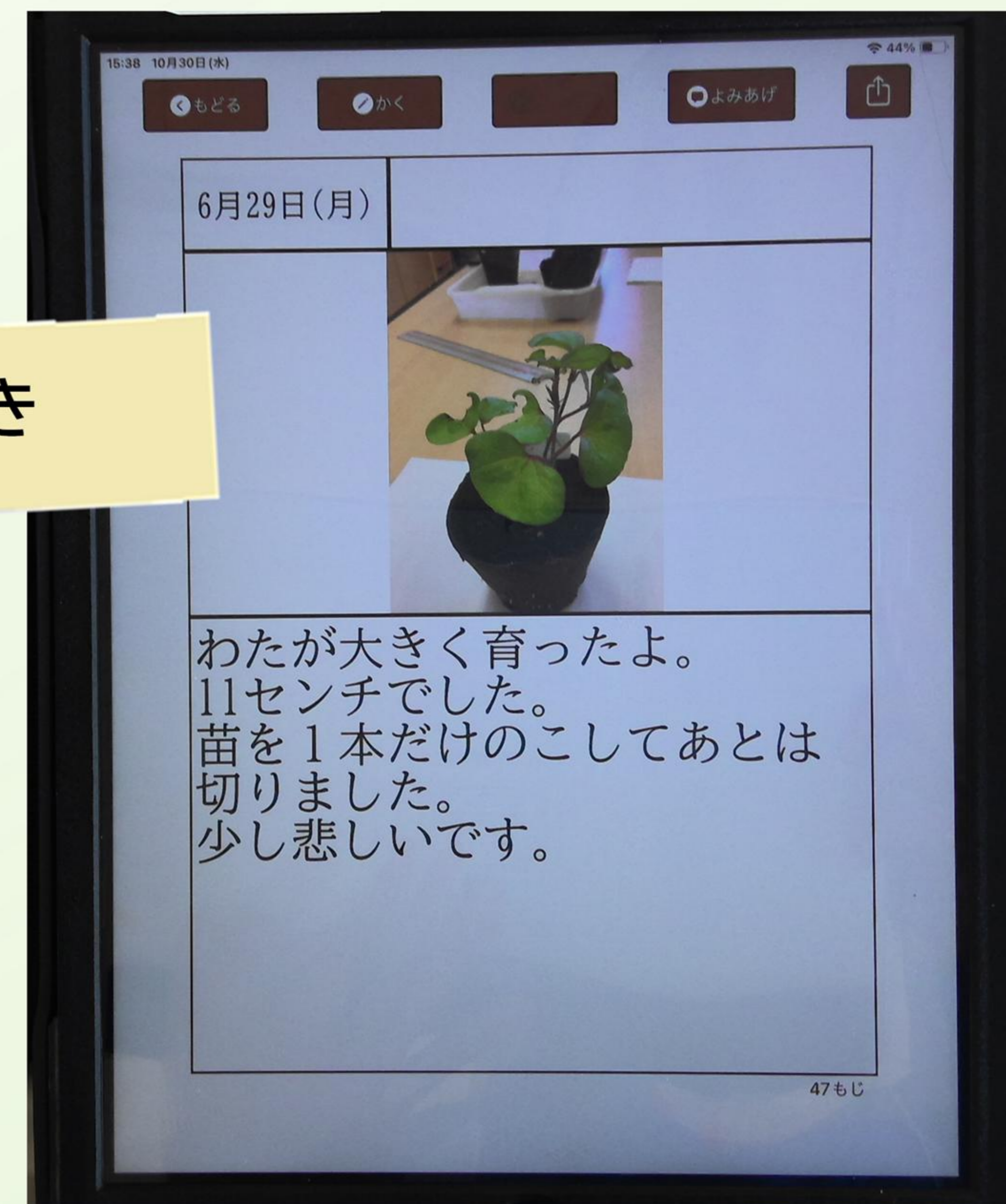
読み書きが求められる学習活動进行設計する

- 視覚認知
- 音韻意識
- 「読むこと」
- 「書くこと」
- 「書くプロ」
- 設計
- 日常生活

## 栽培の記録

育てている綿の写真を見て、それをヒントに感想を入力。  
その後音声で確認しています。

えにつき



読み上げ機能で 書いた内容を聞いて確認



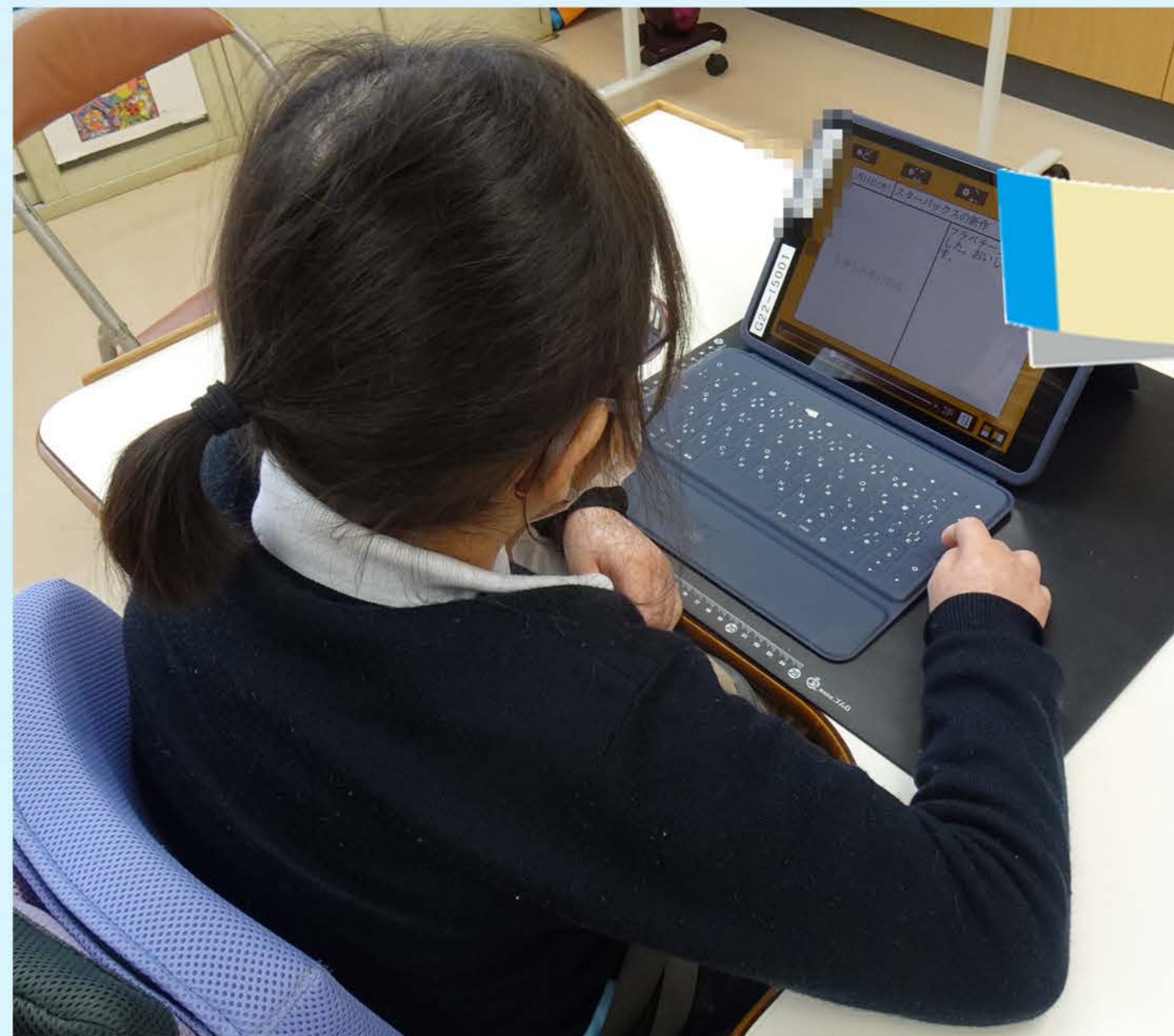
読み書き計算の負担を減らして学習する子の支援

読み書きが求められる学習活動进行設計する

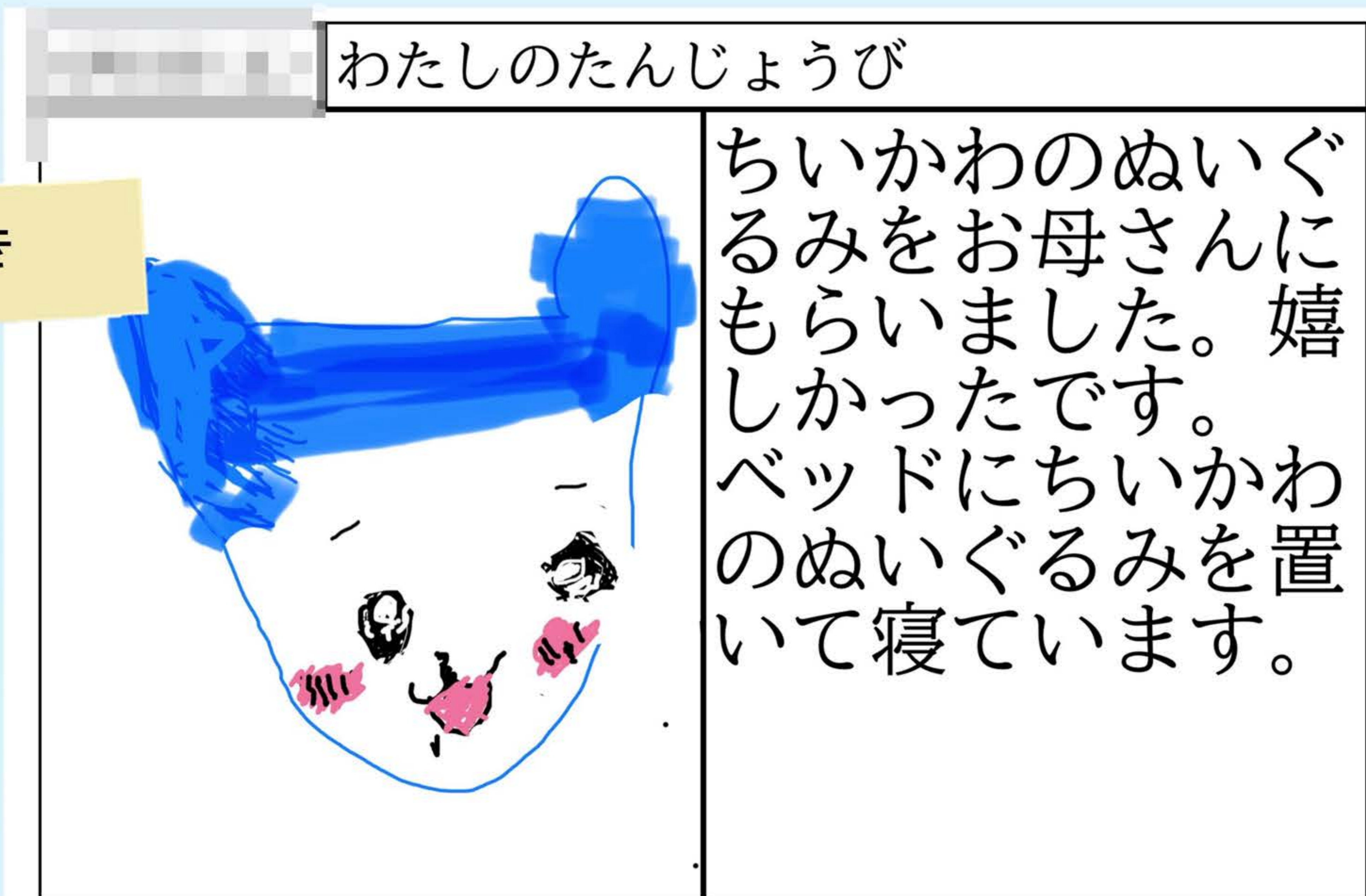
- 視覚認知
- 音韻意識
- 「読むこと」
- 「書くこと」
- 「書くプロ」
- 設計
- 日常生活

## 絵日記を書こう

音声で入力、読み上げ機能で確認。メモアプリでイラスト。貼り付けて完成。持ってかえって家族に見てもらいました。



えにつき



わたしのたんじょうび

ちいかわのぬいぐるみをお母さんにもらいました。嬉しかったです。ベッドにちいかわのぬいぐるみを置いて寝ています。

読み書き計算の負担を減らして学習する子の支援

読み書きが求められる学習活動进行設計する

- 視覚認知
- 音韻意識
- 「読むこと」
- 「書くこと」
- 「書くプロ」
- 設計
- 日常生活

## 日記を書く時間を確保する

学習時間に、日記を書く時間を設定し  
教師と一緒に日記を書いていく



シンプル日記

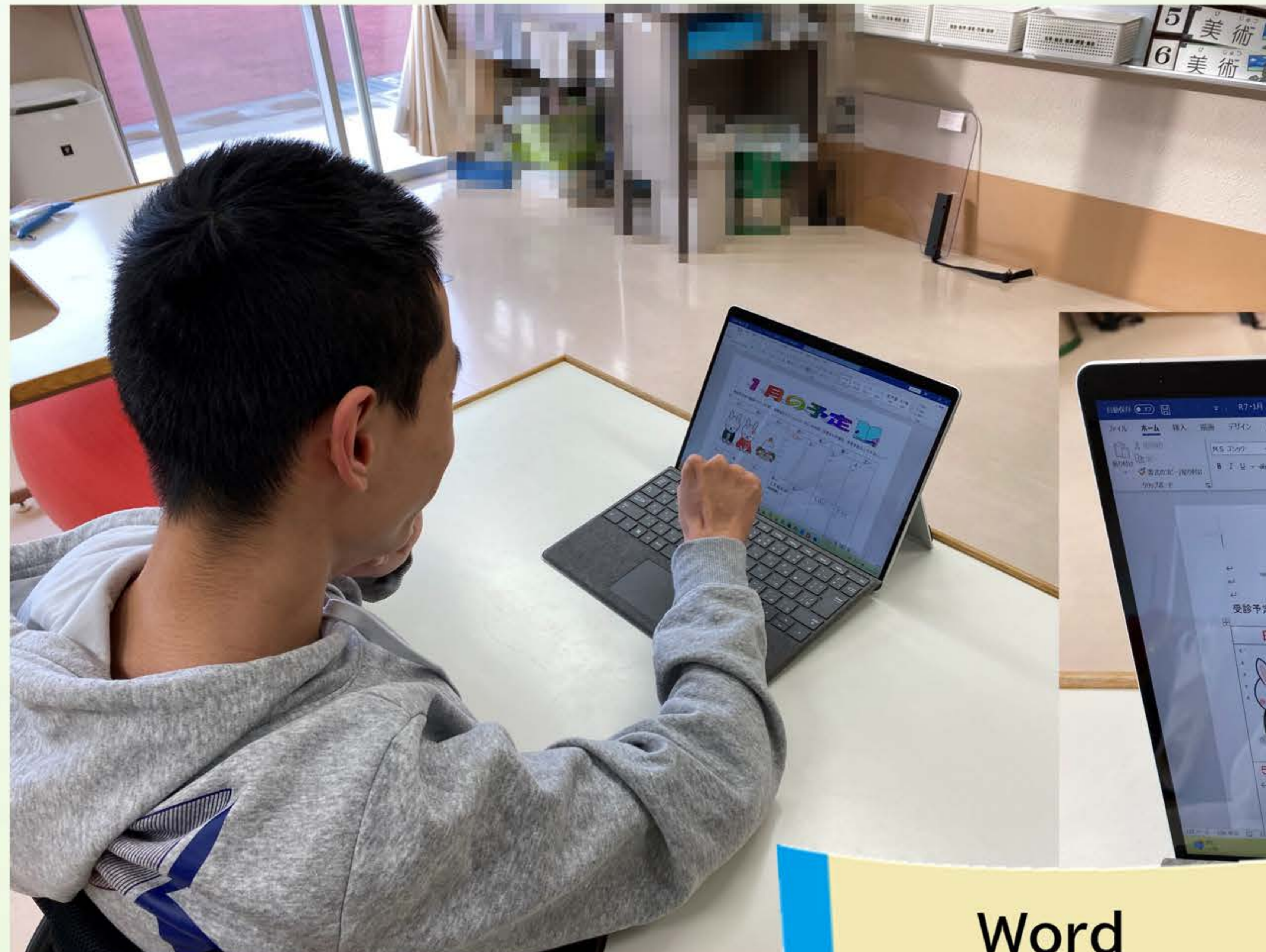
読み書き計算の負担を減らして学習する子の支援

読み書きが求められる学習活動进行設計する

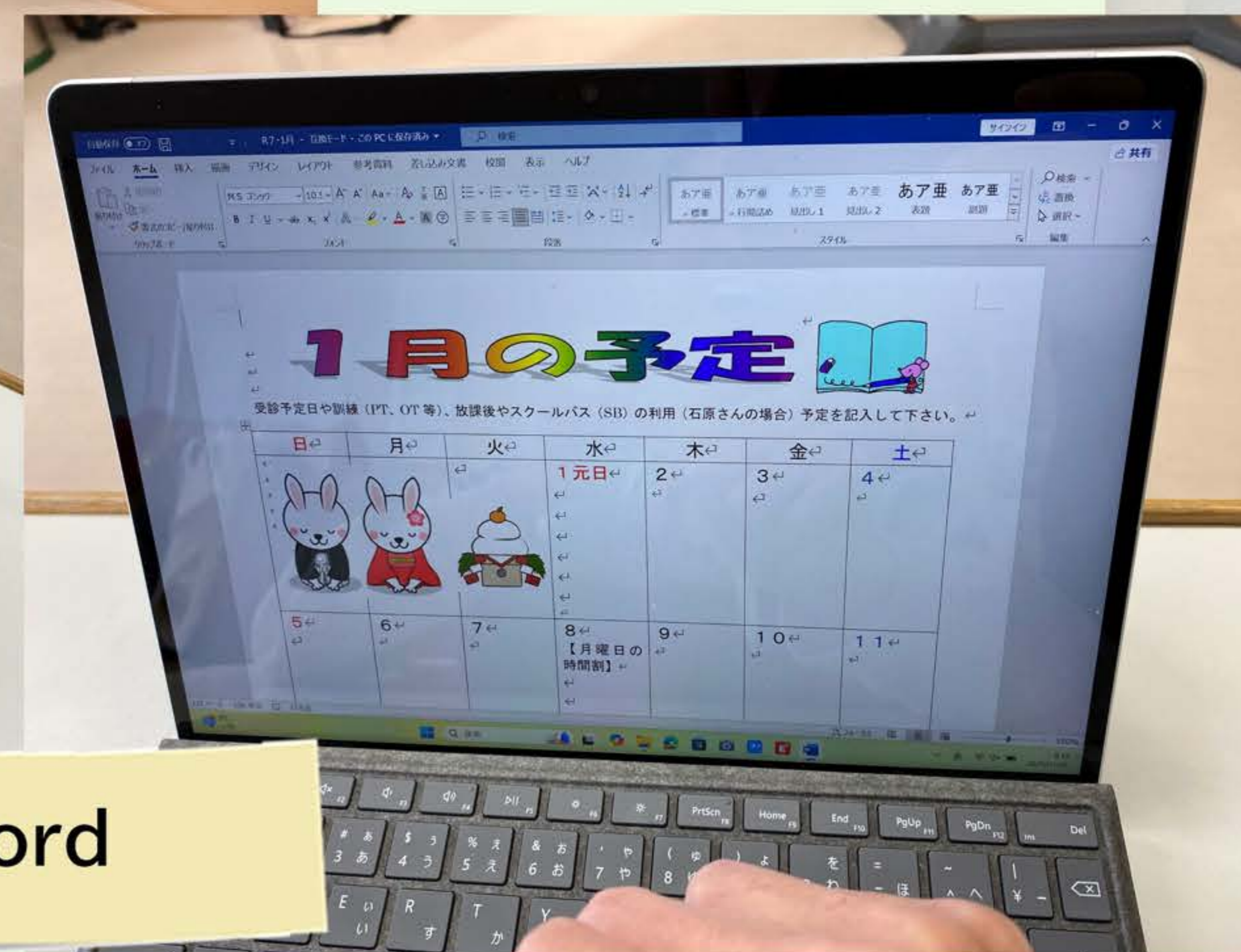
- 視覚認知
- 音韻意識
- 「読むこと」
- 「書くこと」
- 「書くプロ」
- 設計
- 日常生活

## 月の行事予定表作り

カレンダーの枠の中に、行事を確認しながら入力しています。  
他の学年の行事予定も時々作成しています。



Word



読み書き計算の負担を減らして学習する子の支援

読み書きが求められる学習活動进行設計する

- 視覚認知
- 音韻意識
- 「読むこと」
- 「書くこと」
- 「書くプロ」
- 設計
- 日常生活

## 自分の作品の解説書

図工の造形活動で作成した作品について、それを解説するための資料をiPadを使って作成する

Keynote



これは、僕が考えたお寺です

住職 龍山院大

真言宗高野山  
大鯨寺寶亀院

愛染明王  
坐像

大日菩薩  
(お前立ち)

秘仏が入っている厨子の戸

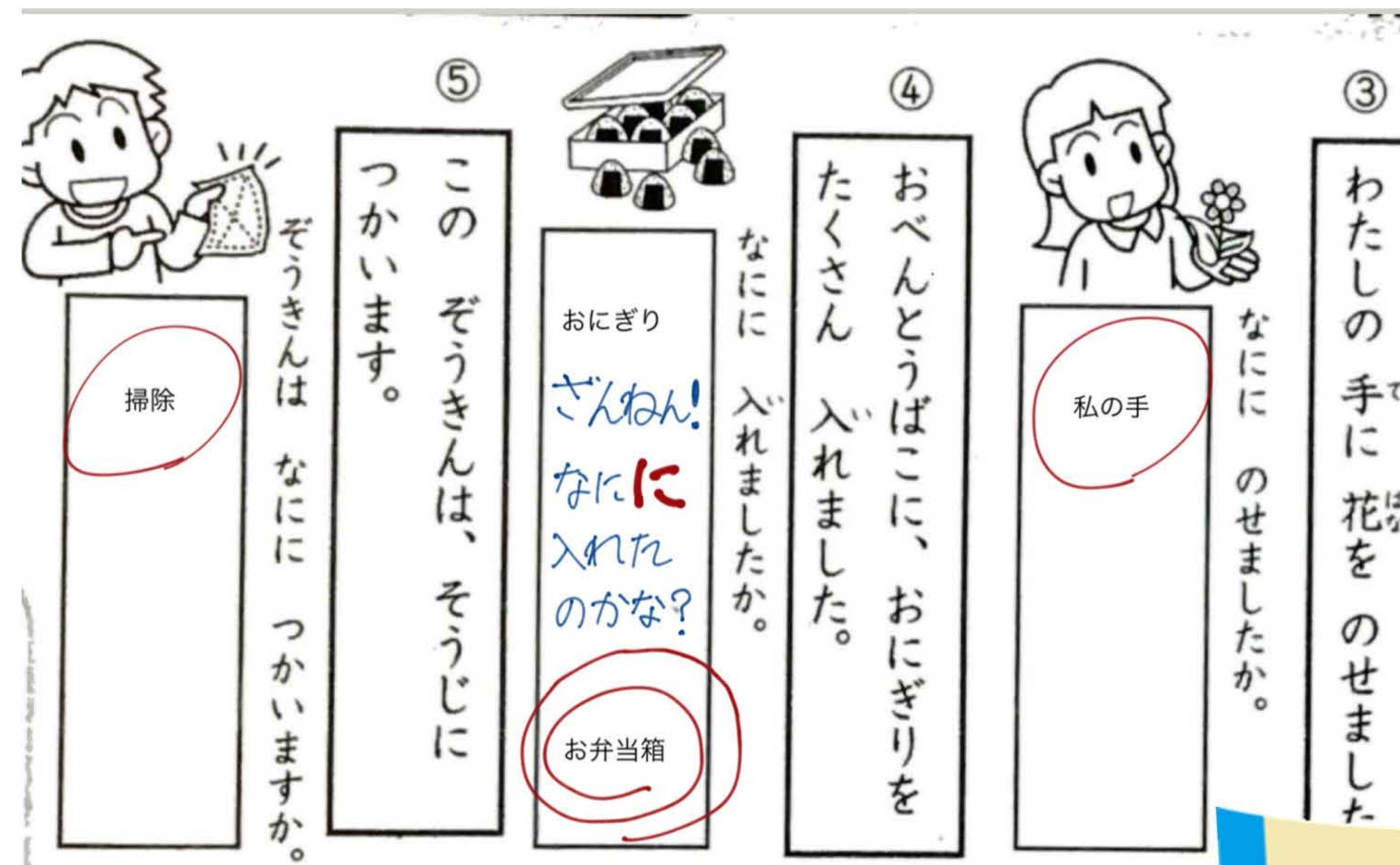
お地藏さん  
(延命地藏菩薩)

完成した「作品の解説書」

- 視覚認知
- 音韻意識
- 「読むこと」
- 「書くこと」
- 「書くプロ」
- 設計
- 日常生活

## 文を読むプリントに取り組む

一つの状況を表す文章を読んだあと、その内容に関する質問がある  
プリントにiPadを用いて取り組んでいる事例



NoteShelf



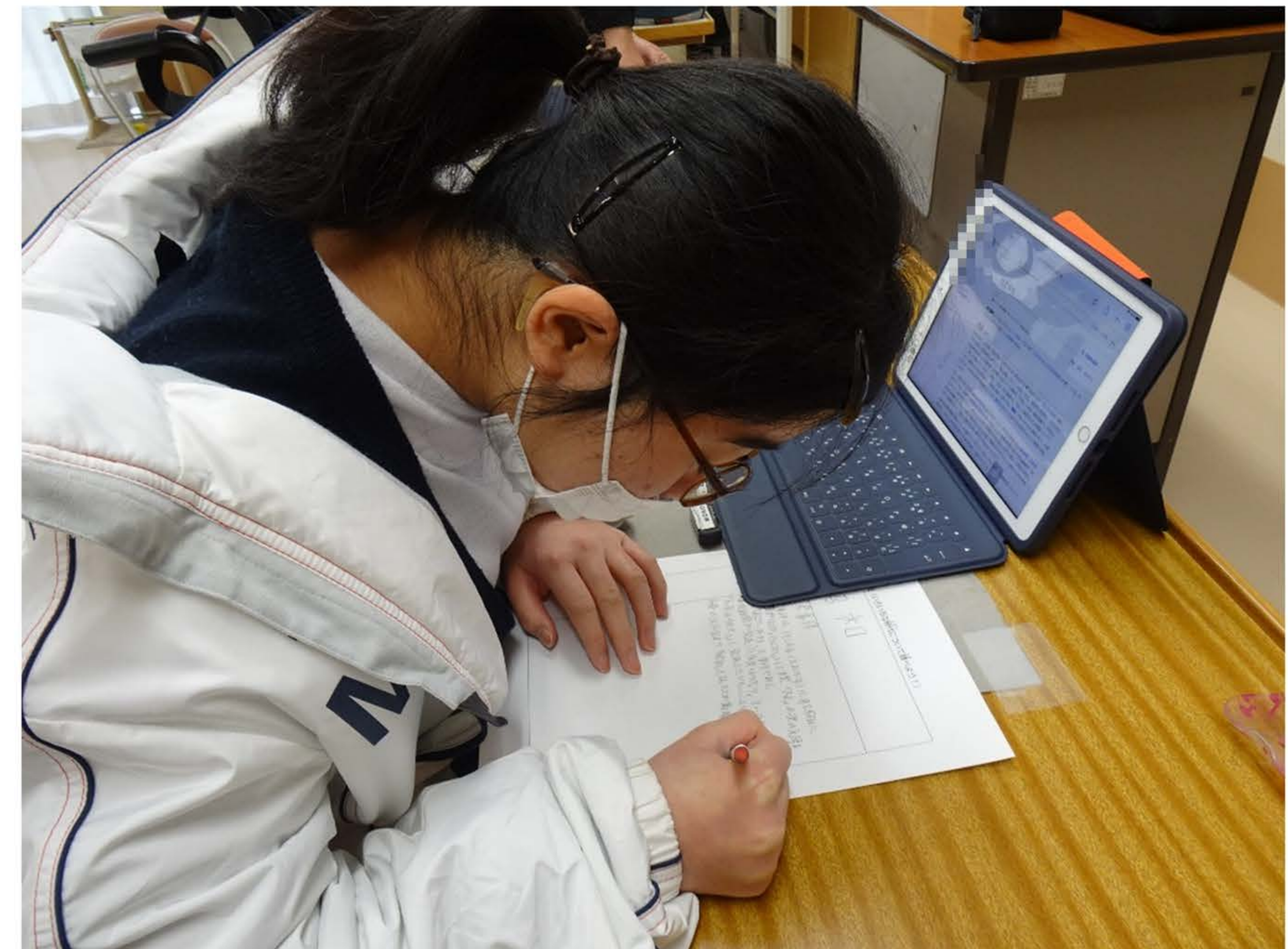
読み書き計算の負担を減らして学習する子の支援

読み書きが求められる学習活動を設計する

- 視覚認知
- 音韻意識
- 「読むこと」
- 「書くこと」
- 「書くプロ」
- 設計
- 日常生活

## 調べ学習

社会の学習で、自分で選んだテーマに関する事柄を調べ  
それをまとめた資料を作っている



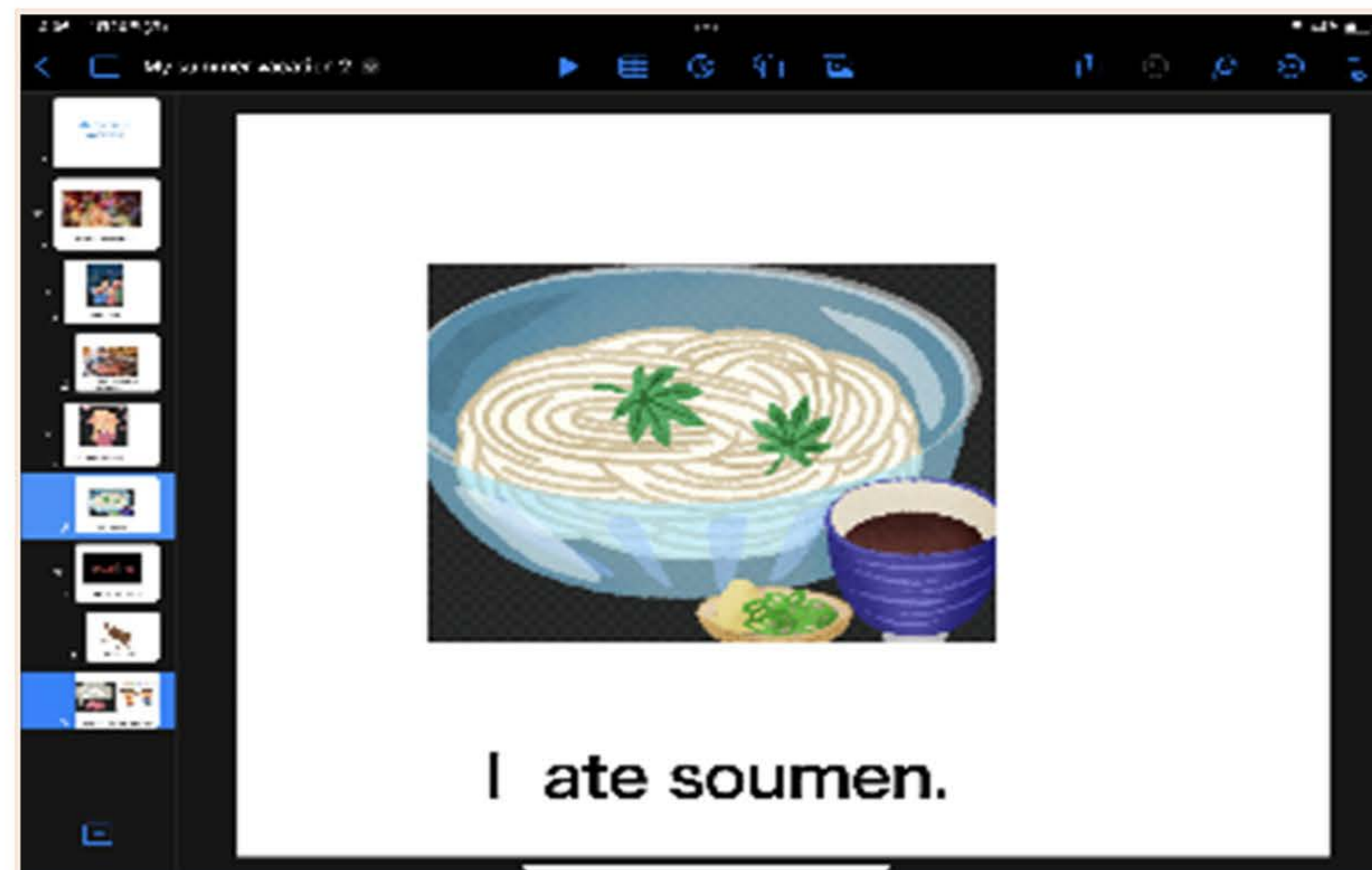
読み書き計算の負担を減らして学習する子の支援

読み書きが求められる学習活動进行設計する

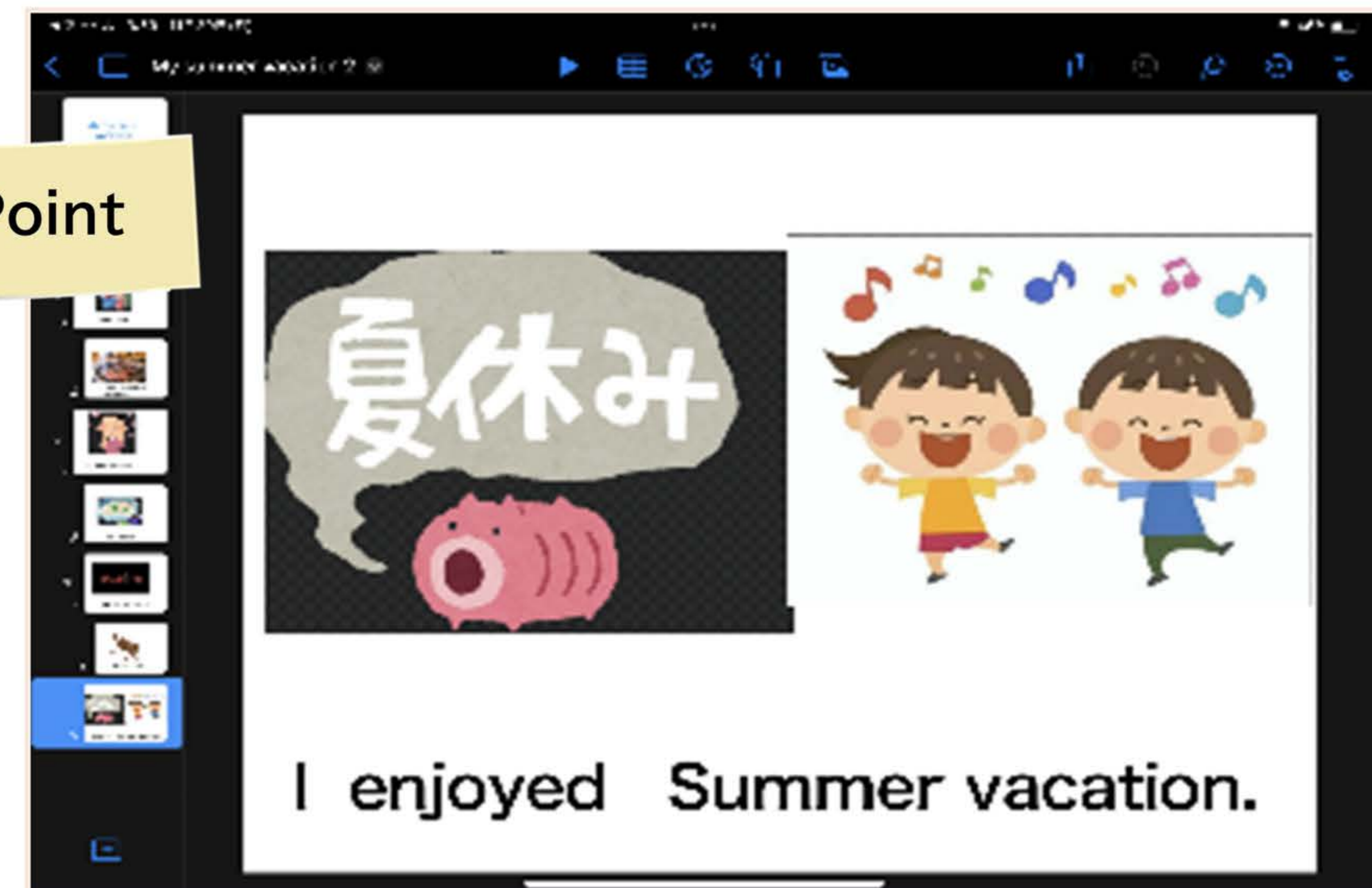
- 視覚認知
- 音韻意識
- 「読むこと」
- 「書くこと」
- 「書くプロ」
- 設計
- 日常生活

## 思い出発表

英語の学習で、長期休業中の思い出を  
発表するスライドを作成している



PowerPoint



読み書き計算の負担を減らして学習する子の支援

読み書きが求められる学習活動进行設計する

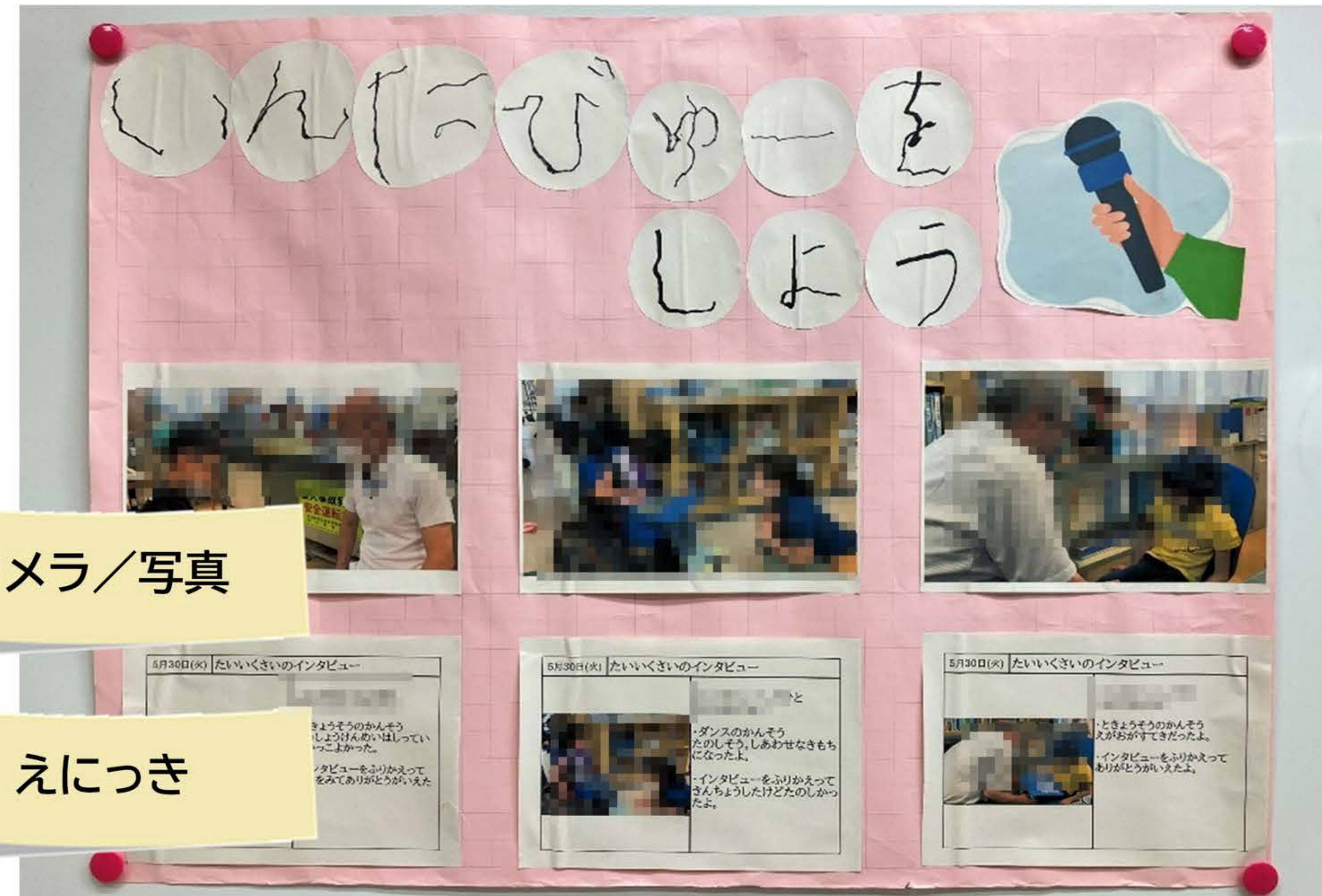
- 視覚認知
- 音韻意識
- 「読むこと」
- 「書くこと」
- 「書くプロ」
- 設計
- 日常生活

# インタビューをしよう

インタビューした内容を、iPadを使ってまとめる



【インタビューの様子】



カメラ/写真

えにつき

【インタビューのまとめ資料】



読み書き計算の負担を減らして学習する子の支援

読み書きが求められる学習活動を設計する

- 視覚認知
- 音韻意識
- 「読むこと」
- 「書くこと」
- 「書くプロ」
- 設計
- 日常生活

## 花係

実際の花を飾ることもあるが、お気に入りの花の画像を選んで紹介するために掲示する活動に取り組んでいる事例



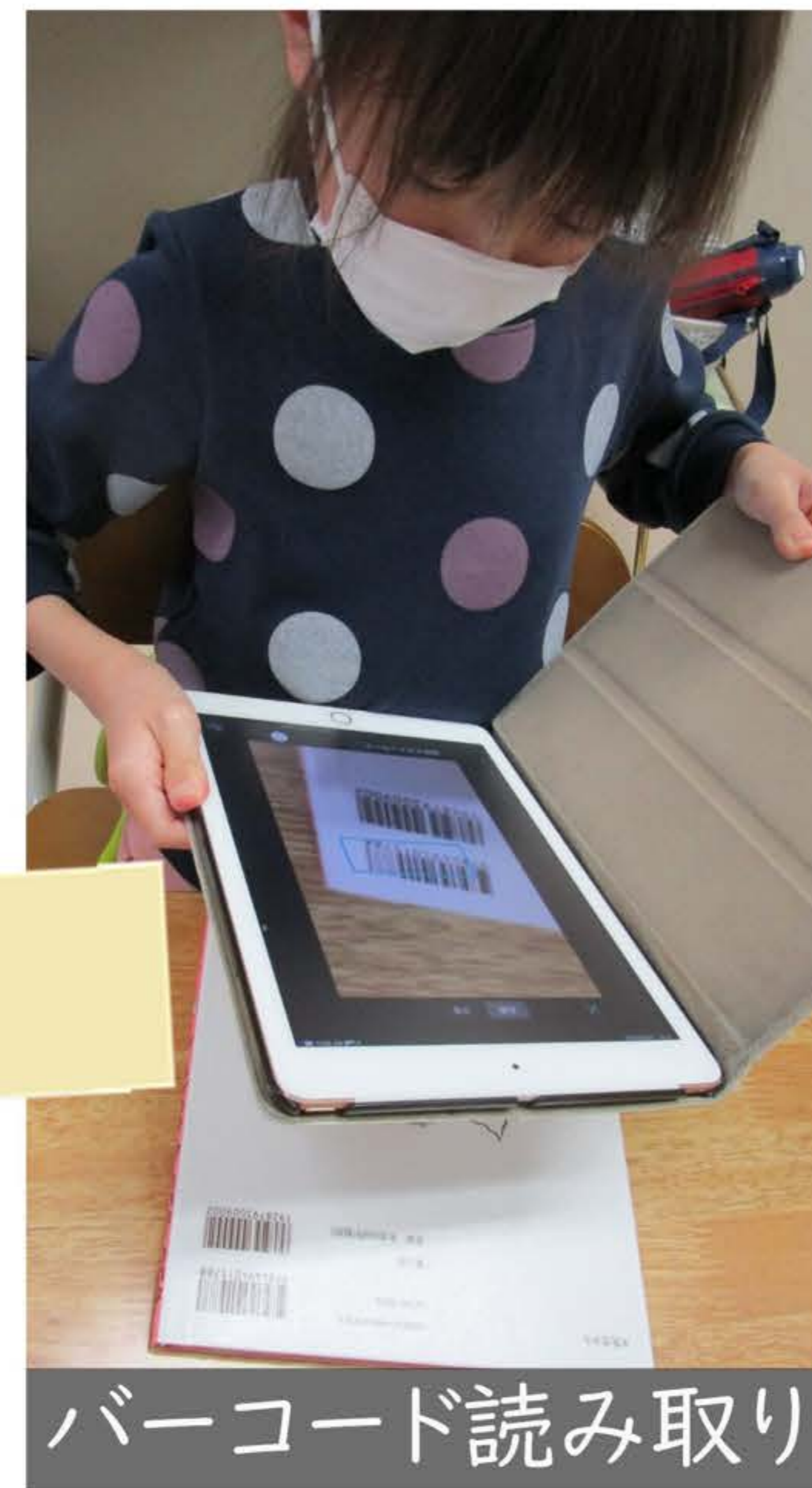
読み書き計算の負担を減らして学習する子の支援

読み書きが求められる学習活動を設計する

- 視覚認知
- 音韻意識
- 「読むこと」
- 「書くこと」
- 「書くプロ」
- 設計
- 日常生活

# 読書記録

読書した本を記録できるアプリを用いて読書記録を楽しく残す。



ビブリア



タイトル・作者・出版社・日付・書影



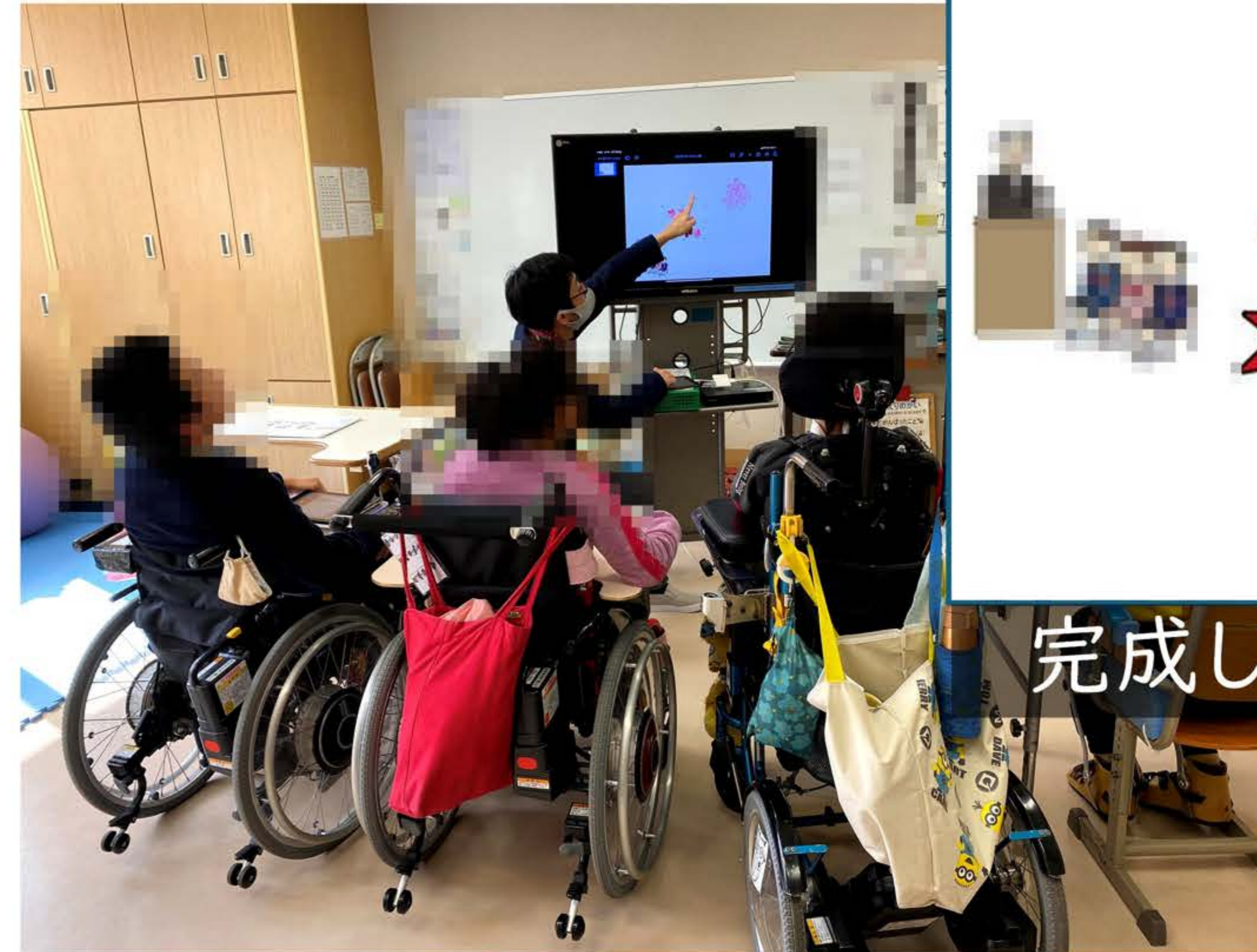
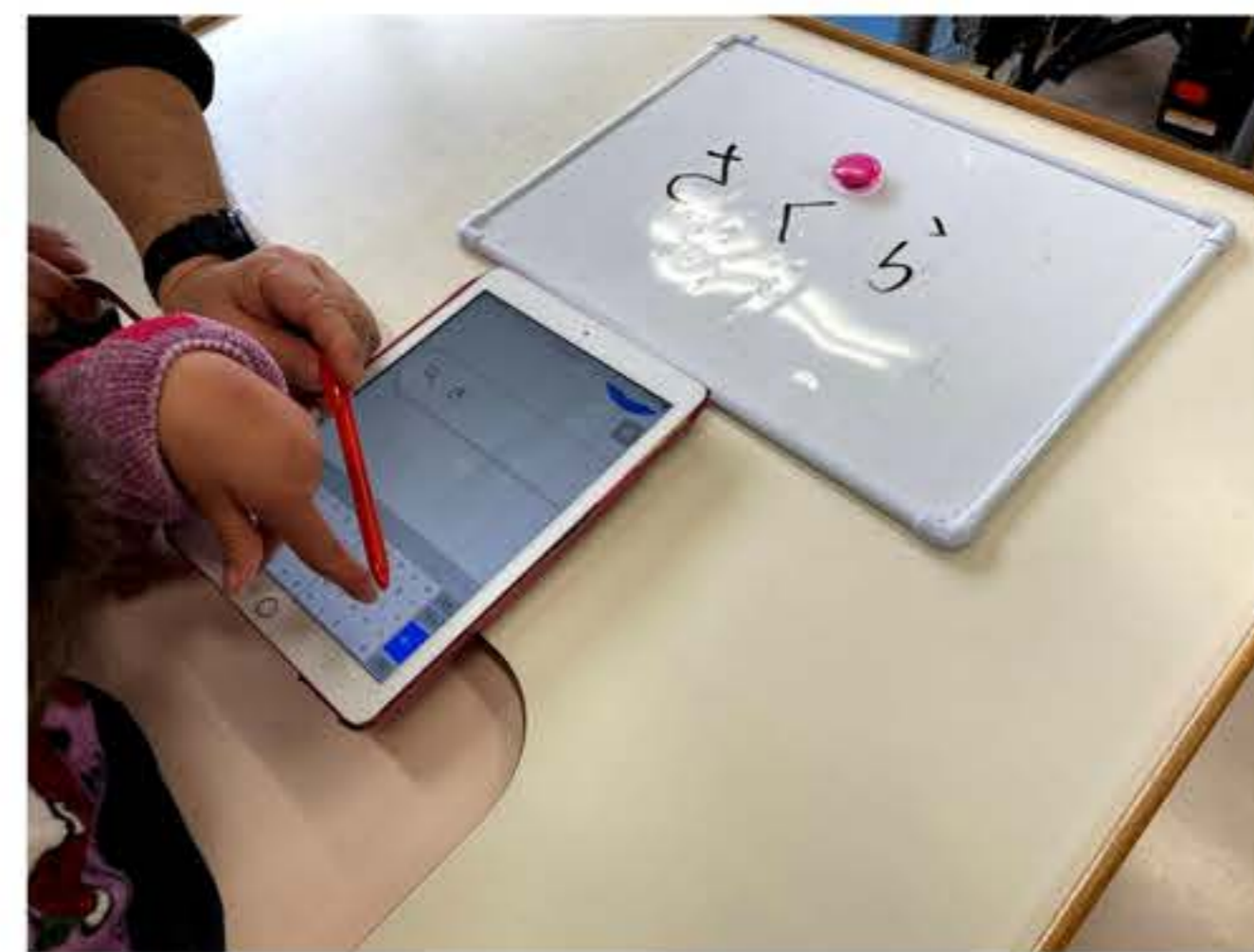
読み書き計算の負担を減らして学習する子の支援

読み書きが求められる学習活動进行設計する

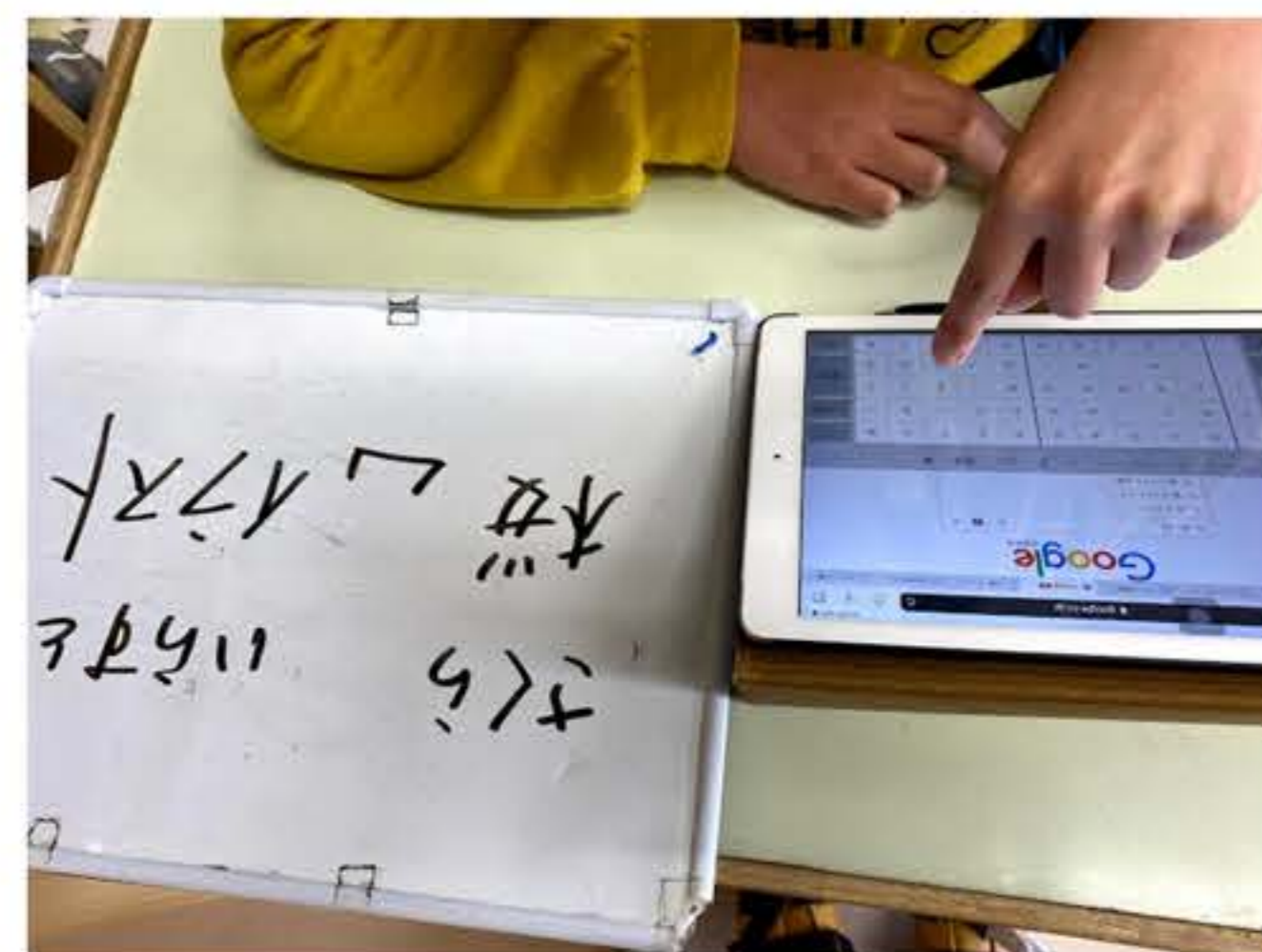
- 視覚認知
- 音韻意識
- 「読むこと」
- 「書くこと」
- 「書くプロ」
- 設計
- 日常生活

## 季節カード作り

今月の季節カードを作るために、素材を担当し、集めたものをAirDropで教員の端末に移し、テレビでみんなで見ながら完成させる



完成した「季節カード」



読み書き計算の負担を減らして学習する子の支援

読み書きが求められる学習活動进行設計する

- 視覚認知
- 音韻意識
- 「読むこと」
- 「書くこと」
- 「書くプロ」
- 設計
- 日常生活

## 注意喚起のポスター作り

どのような掲示物が必要か調査やインタビューを行い  
作成したものを掲示し、その効果を考えた事例



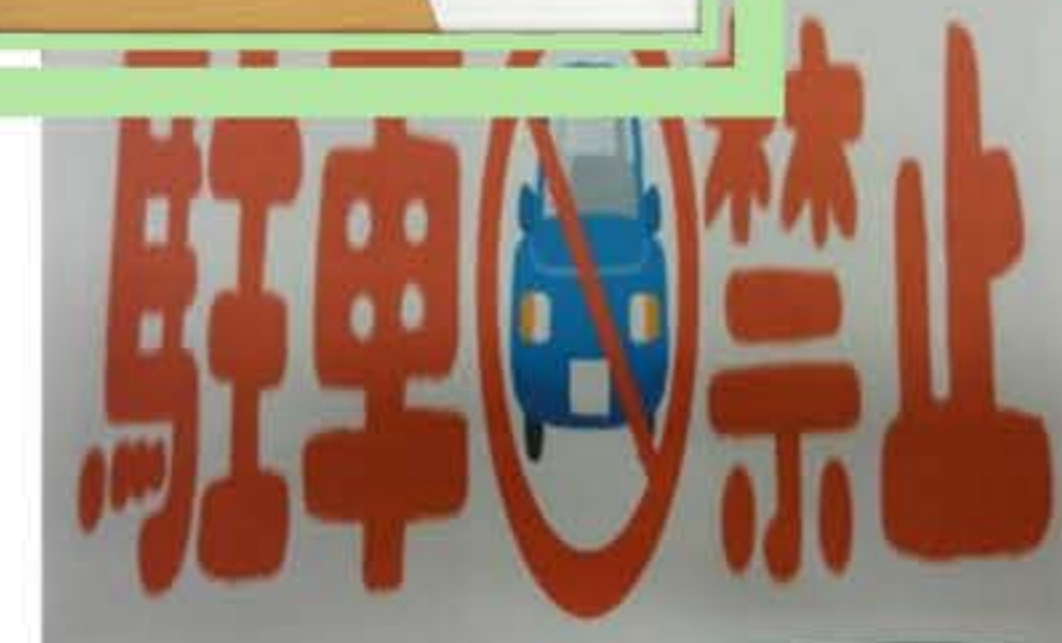
Word



Keynote



校内のいろいろな場所に貼っているので、探してみてください。



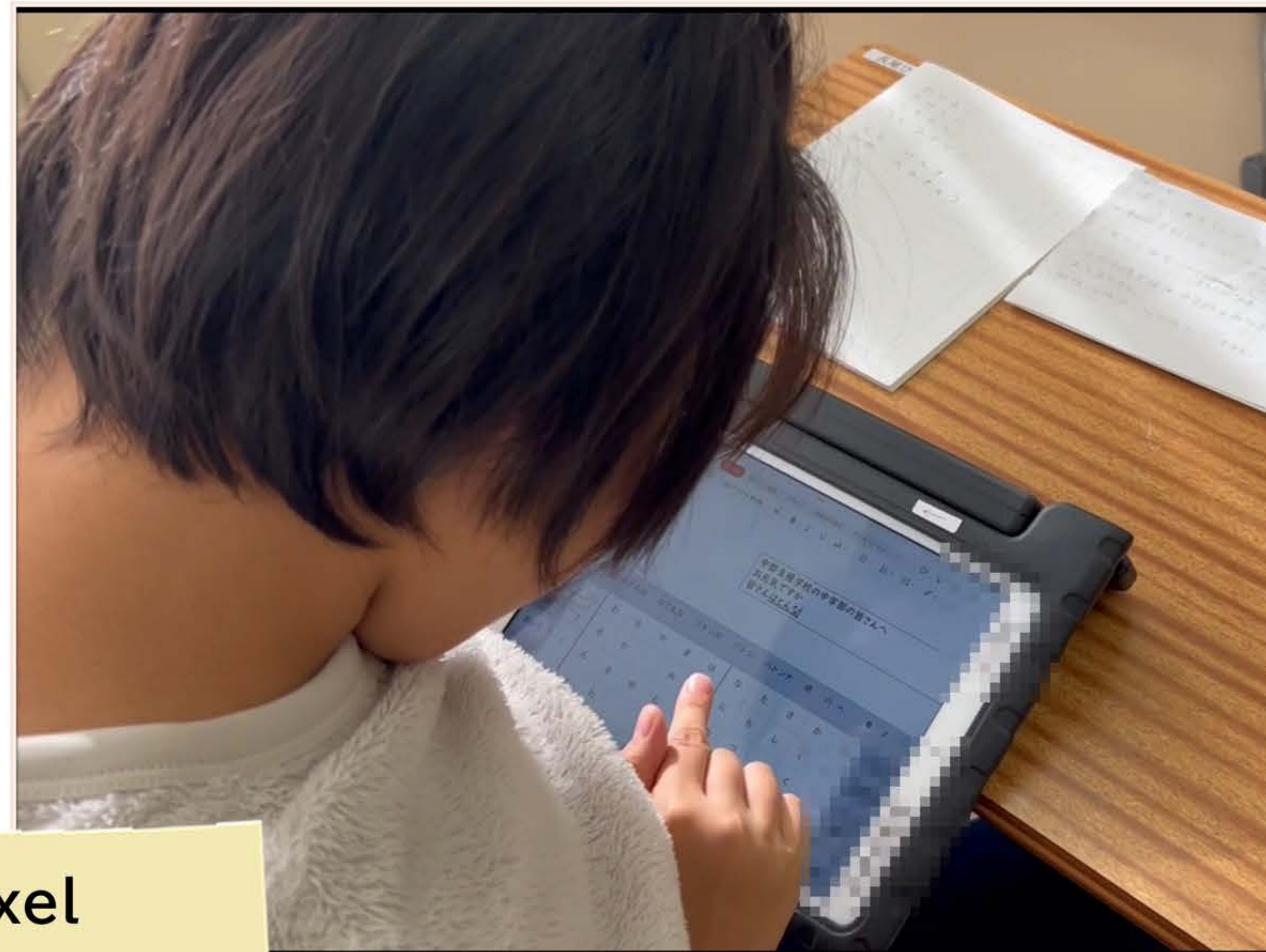
読み書き計算の負担を減らして学習する子の支援

読み書きが求められる学習活動进行設計する

- 視覚認知
- 音韻意識
- 「読むこと」
- 「書くこと」
- 「書くプロ」
- 設計
- 日常生活

## 新聞作り

新聞を作ることができるアプリを使って  
掲示物ともなる新聞を作成する



Exel



00の新聞

読み書き計算の負担を減らして学習する子の支援

読み書きが求められる学習活動进行設計する

●視覚認知

●音韻意識

●「読むこと」

●「書くこと」

●「書くプロ」

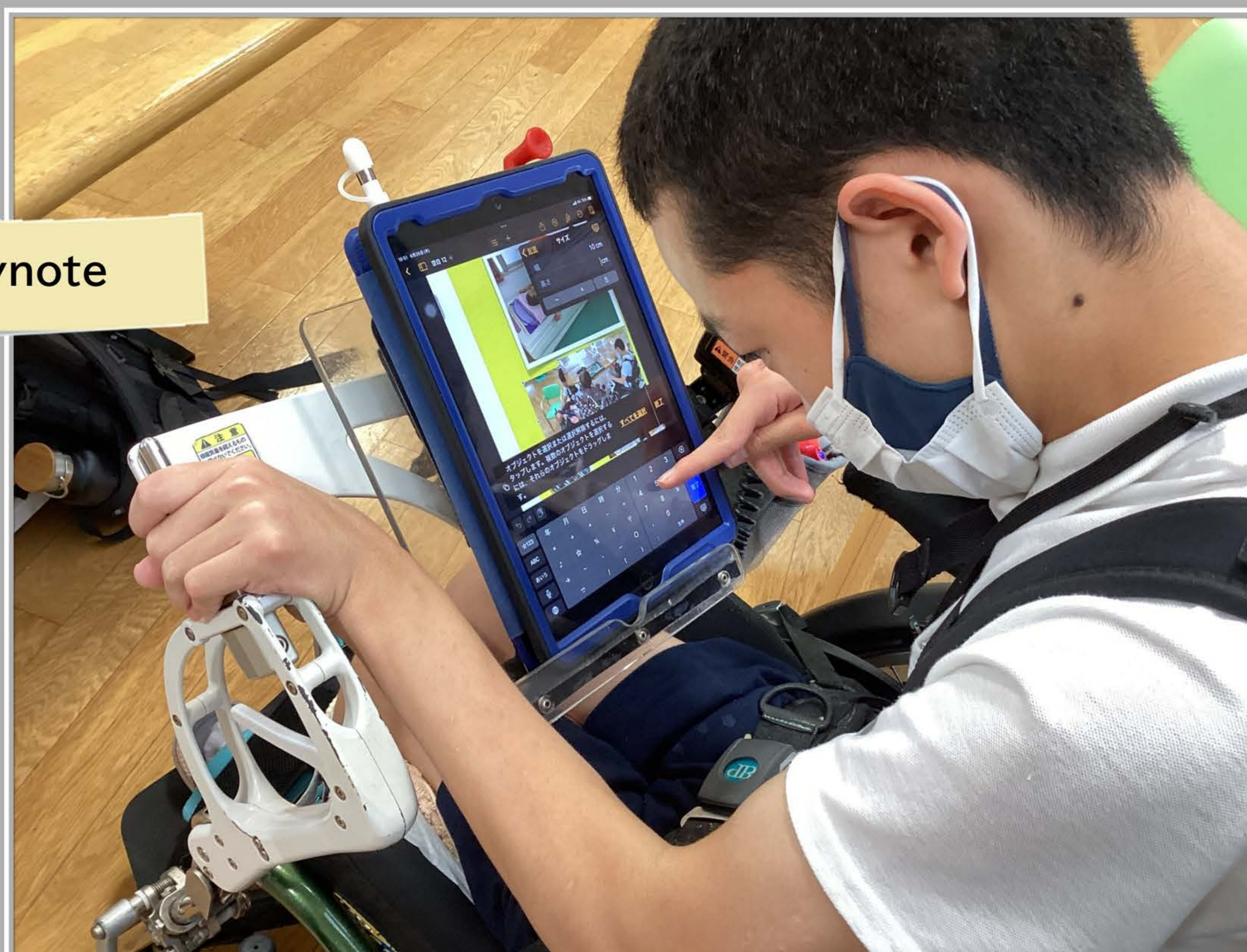
●設計

●日常生活

## 事業所の広報リーフレット作り

現場実習で、広報リーフレットを作成している

Keynote



“読み書き”は生活のいろいろな場面に潜んでいます。  
一人一人に応じたライフハックの視点が重要です。

読み書きの  
負担を減らして  
学習する子の支援

## 4-7

- 視覚認知
- 音韻意識
- 「読むこと」
- 「書くこと」
- 「書くプロセス」
- 設計された
- 日常生活

日常生活の

読み書きが求められる

場面での負担を減らす

ライフハック

生活や仕事などの日常的な課題を解決するための  
知恵やテクニックのこと

時間や労力を  
節約する

効率的に  
タスクをこなす

ストレスを  
解消する

より便利に  
生活する

# 読み書き計算の負担を減らして学習する子の支援

# 日常生活の読み書きが求められる場面での負担を減らす

●視覚認知

●音韻意識

●「読むこと」

●「書くこと」

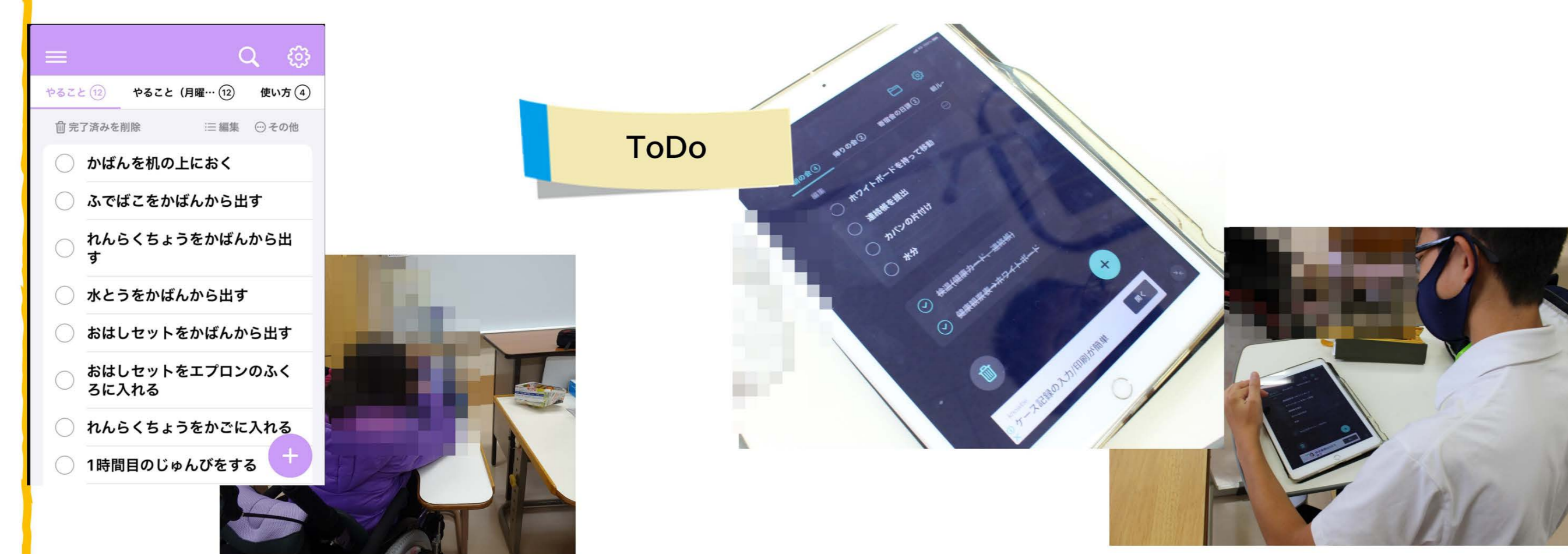
●「書くプロセス」

●設計された

●日常生活

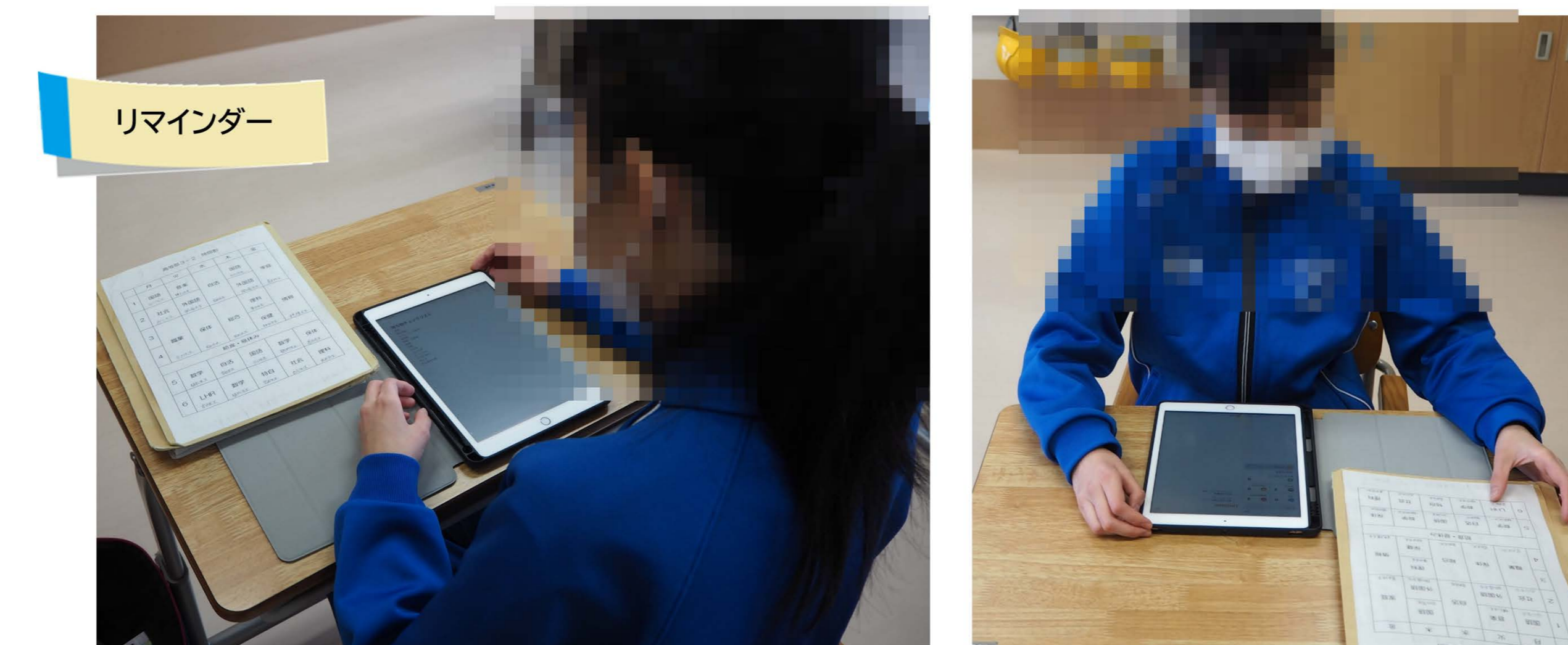
## ToDoリスト

ToDoアプリを用いて、やることの手順ややり忘れが無いかを確認する習慣を作る



## リマインダー

設定した時間にリマインドされるアプリ(思い出し機能付き)の活用方法や設定方法を学んでいるところです。



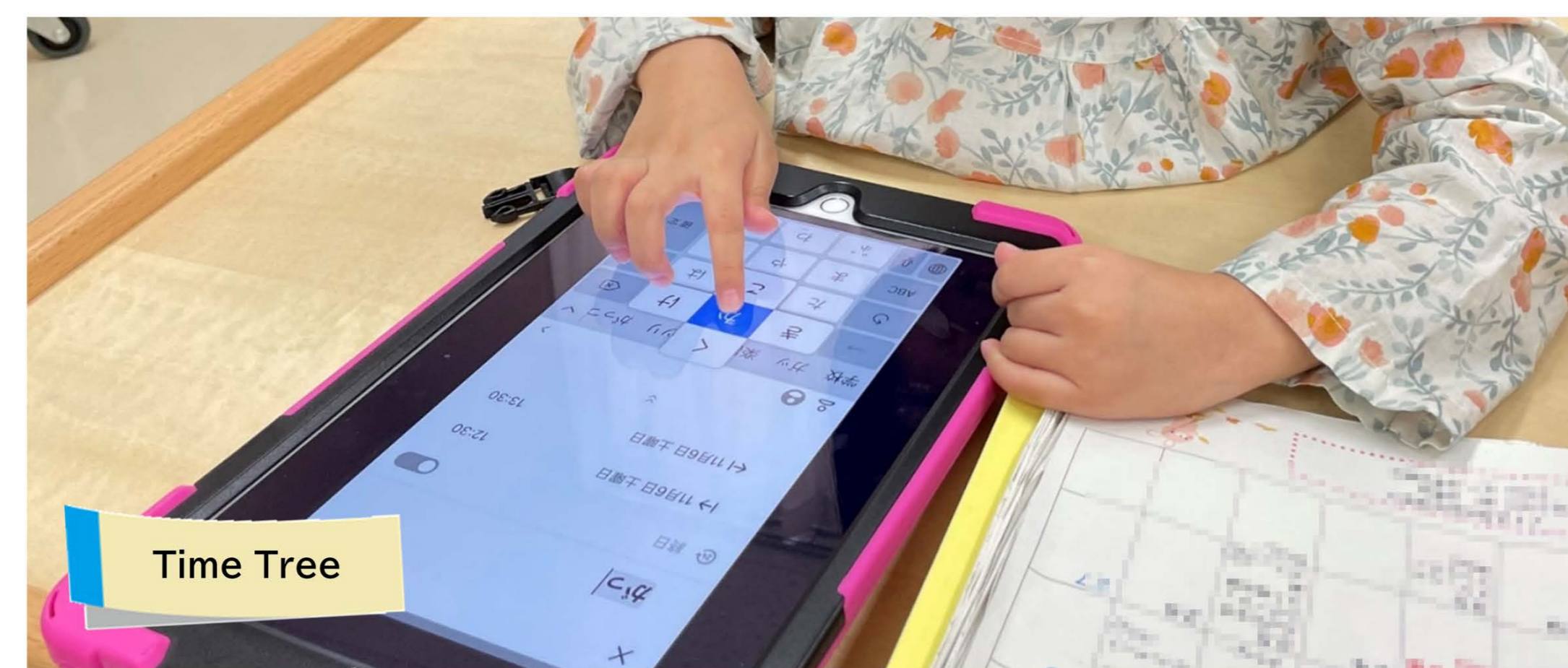
## リマインダー(LINE)

英検3級合格の秘訣は習慣化! ラインで毎日決まった時間にメッセージが届く「リマインくん」が活躍!



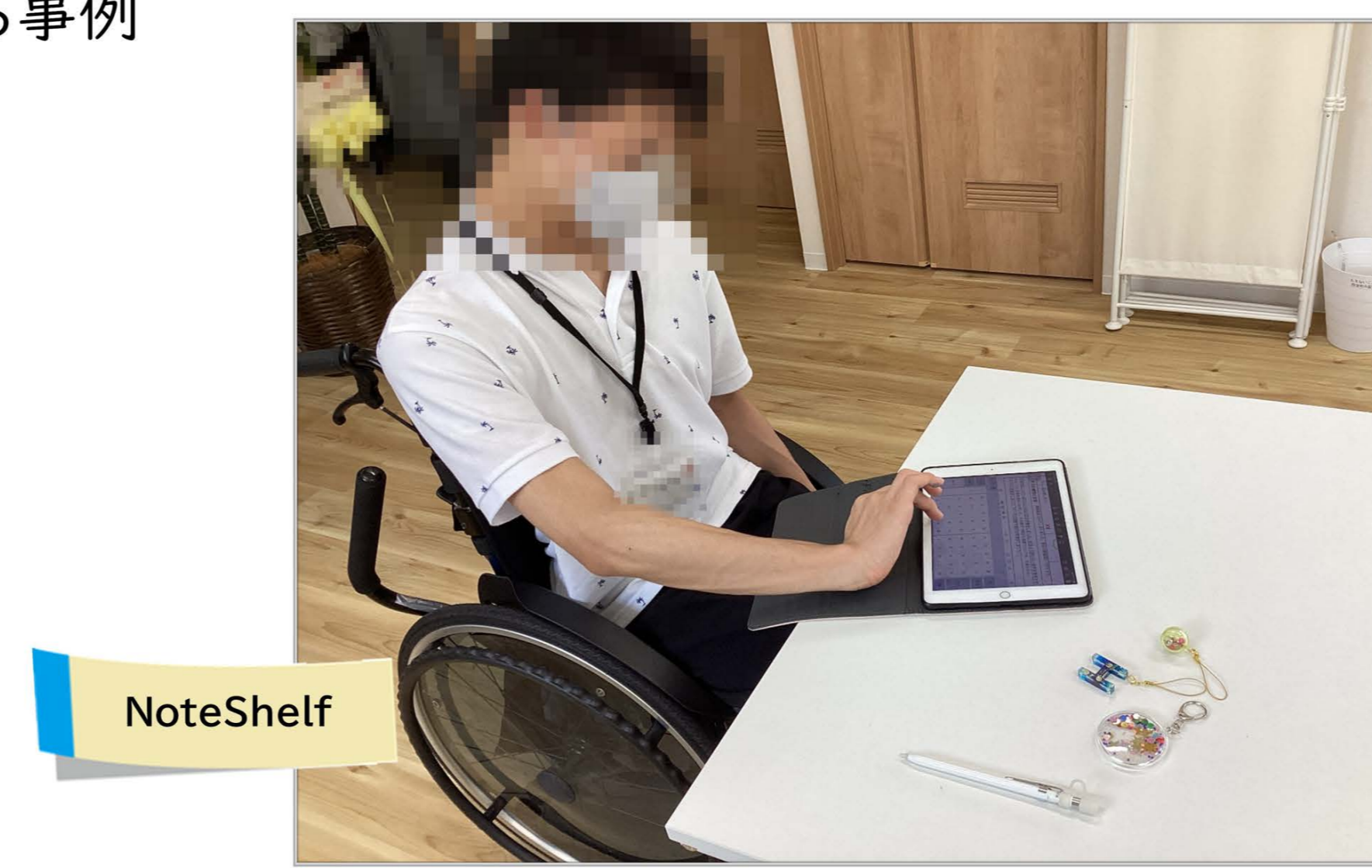
## カレンダー

月の行事をカレンダーに入力し、自分で確認できるようにしている事例



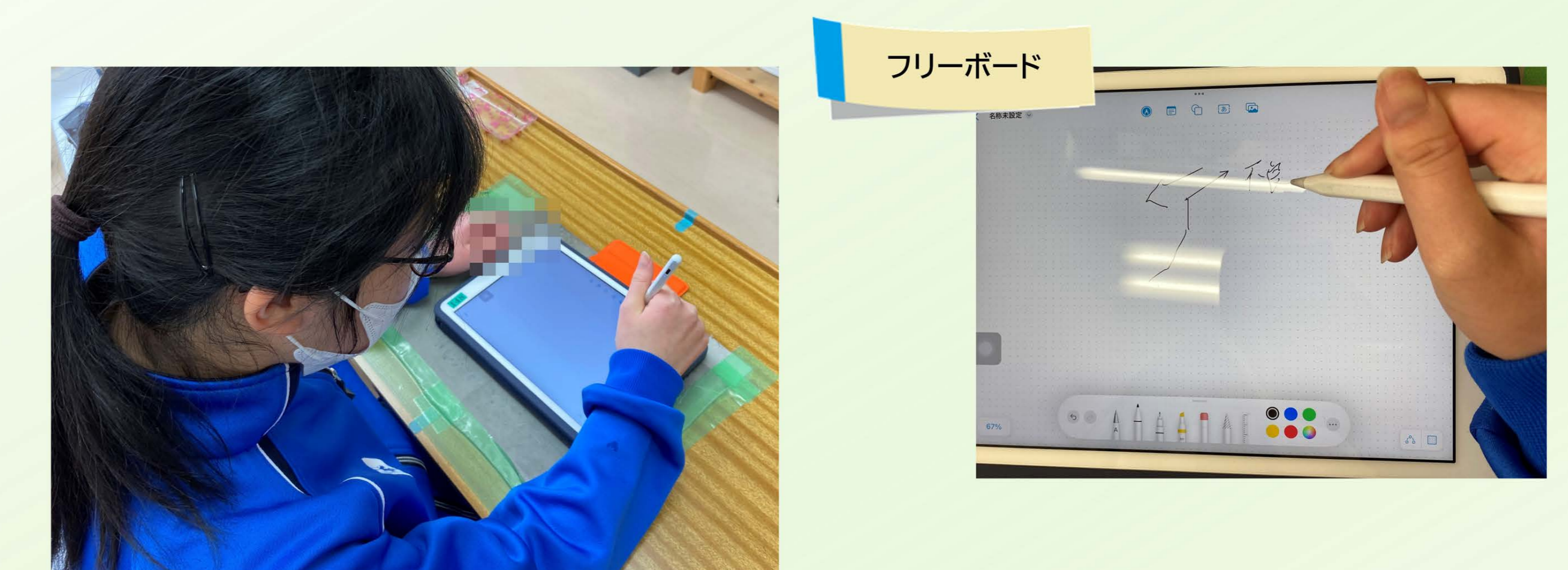
## 実習日誌の作成

ノートアプリで実習日誌を作成し現場実習で活用している事例



## 小説のプロット作成用電子ノート

どんな世界が舞台?どんなキャラクターが登場? どう始まり、どう展開して、どう終わるのか? 調査した資料をどう集めるのか?





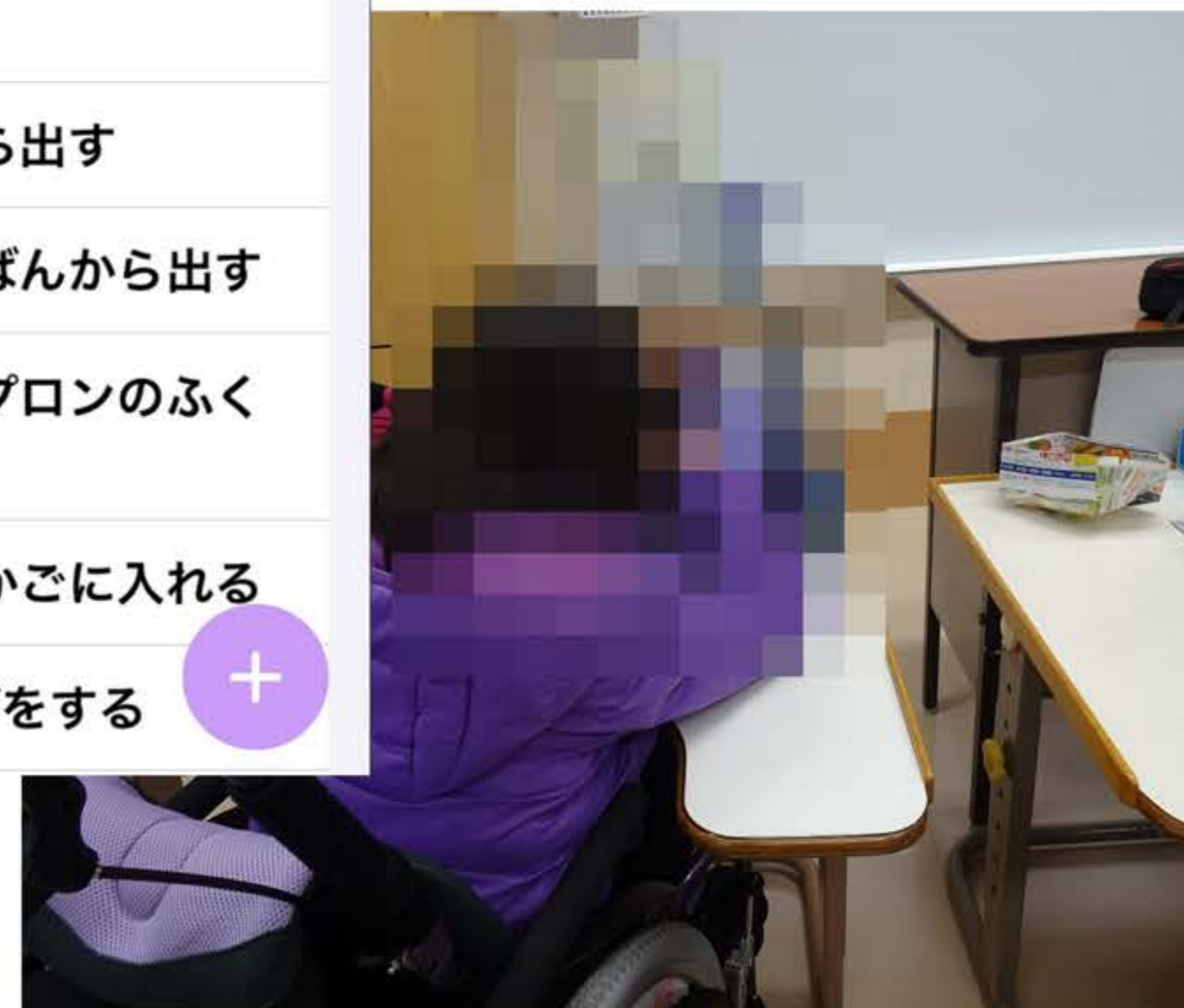
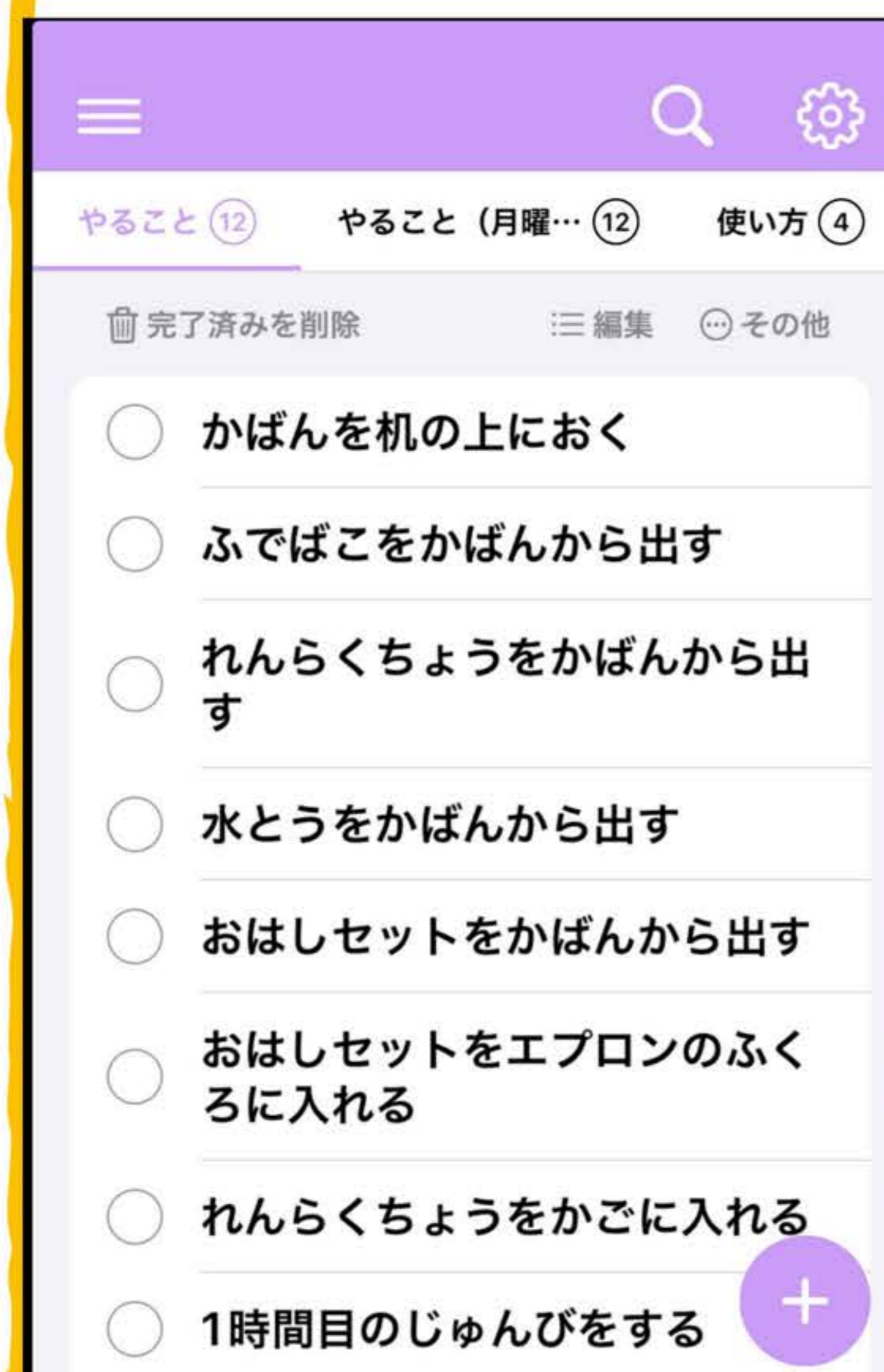
読み書き計算の負担を減らして学習する子の支援

日常生活の読み書きが求められる場面での負担を減らす

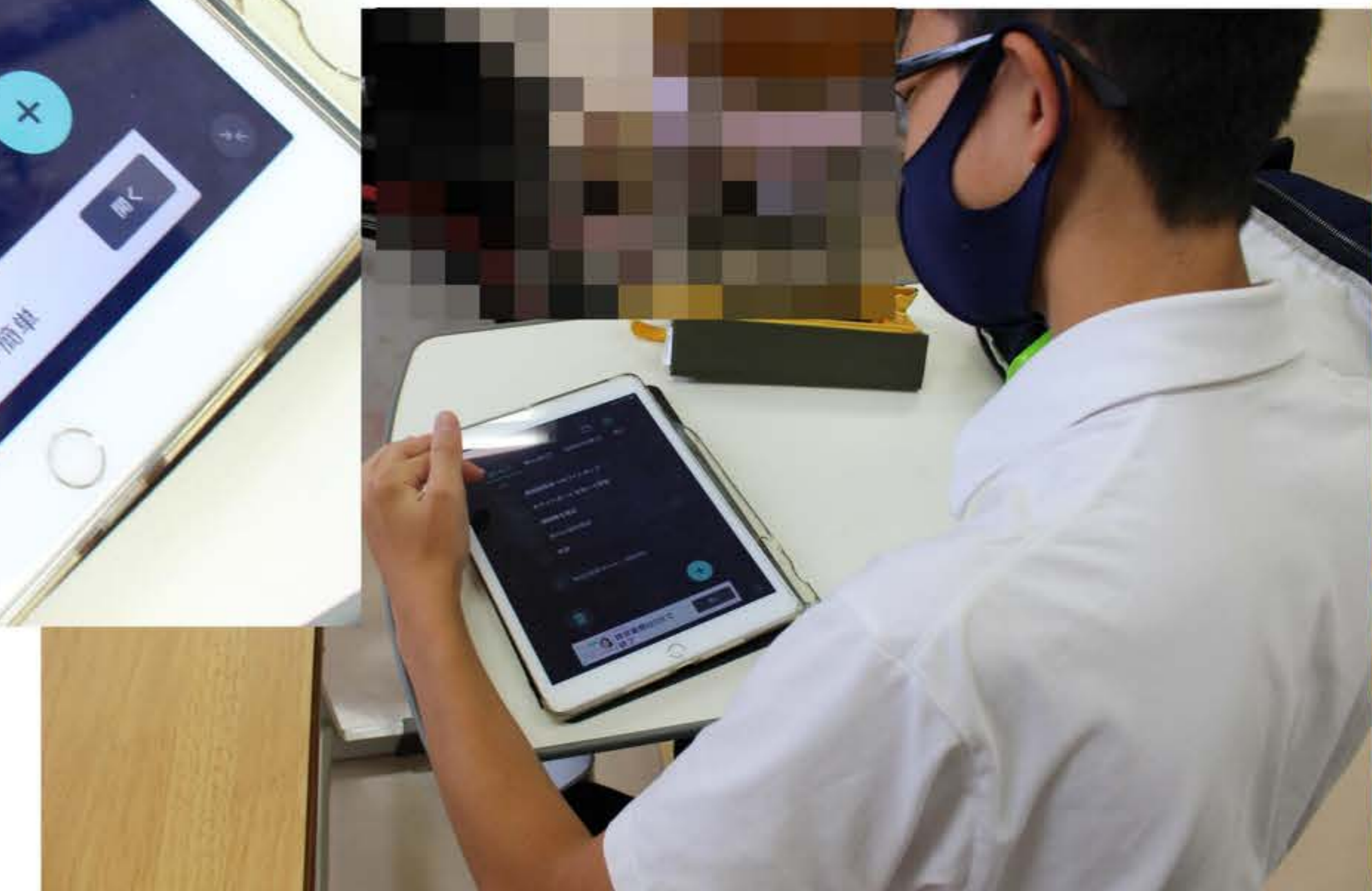
- 視覚認知
- 音韻意識
- 「読むこと」
- 「書くこと」
- 「書くプロセス」
- 設計された
- 日常生活

## ToDoリスト

ToDoアプリを用いて、やることの手順ややり忘れが無いかを確認する習慣を作る



ToDo





読み書き計算の負担を減らして学習する子の支援

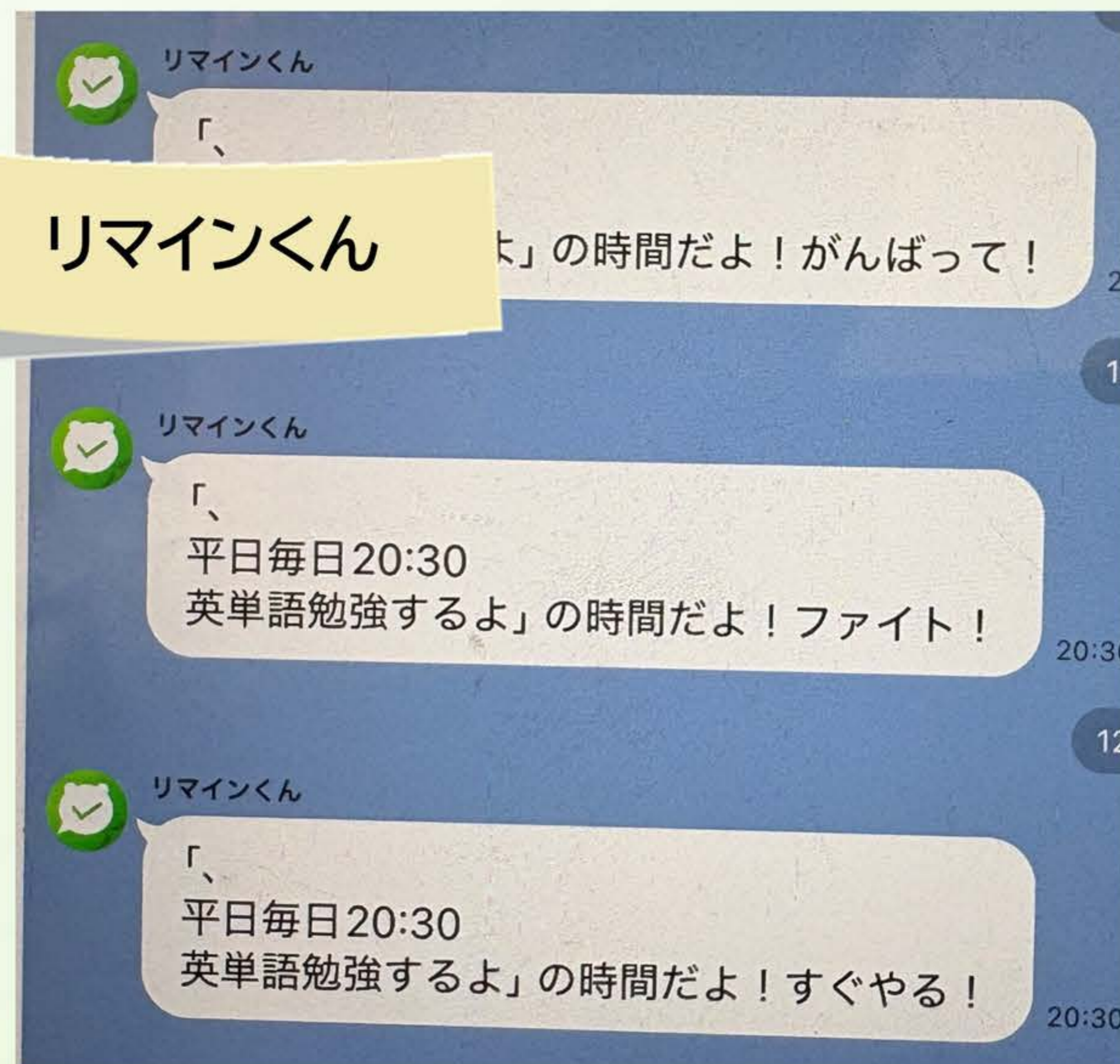
日常生活の読み書きが求められる場面での負担を減らす

- 視覚認知
- 音韻意識
- 「読むこと」
- 「書くこと」
- 「書くプロセス」
- 設計された
- 日常生活

## リマインダー(LINE)

英検3級合格の秘訣は習慣化!

ラインで毎日決まった時間にメッセージが届く「リマインくん」が活躍!



リマインくんからメッセージ



自主勉強が習慣化

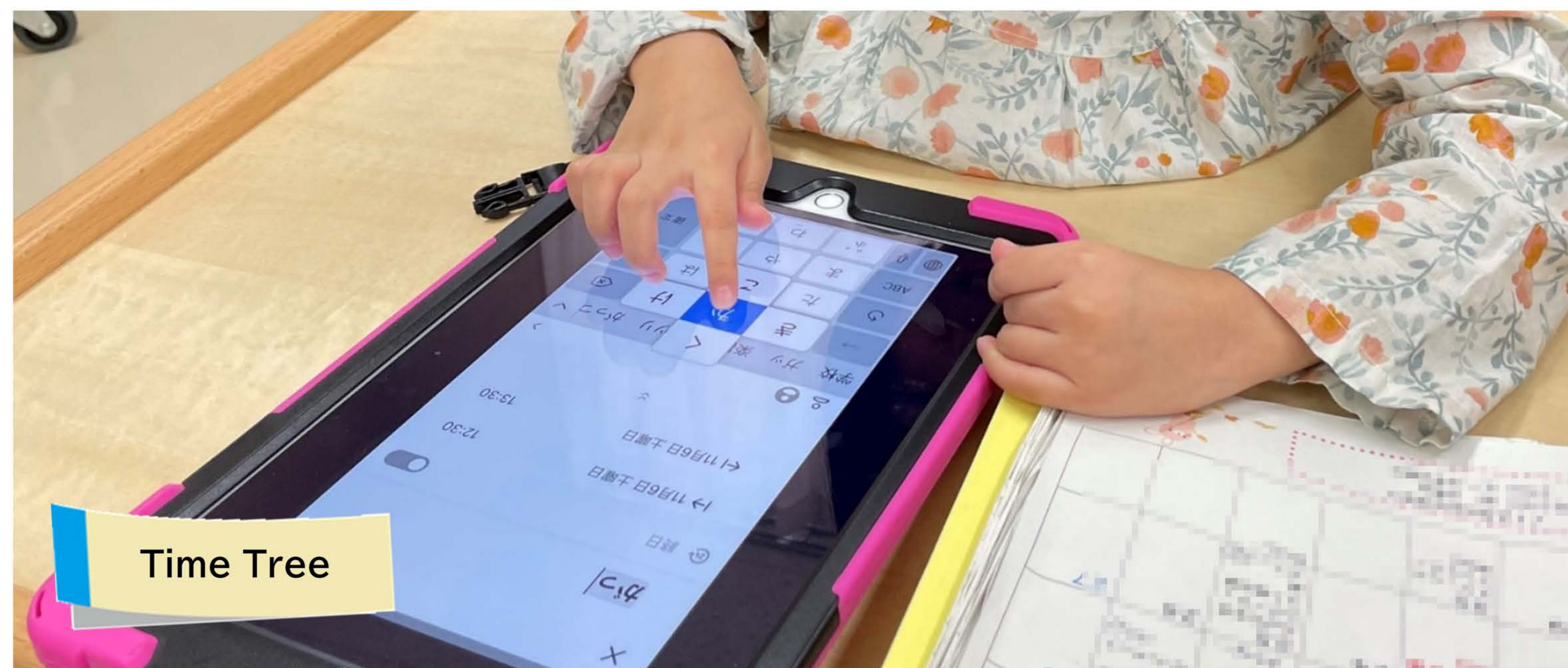
読み書き計算の負担を減らして学習する子の支援

日常生活の読み書きが求められる場面での負担を減らす

- 視覚認知
- 音韻意識
- 「読むこと」
- 「書くこと」
- 「書くプロセス」
- 設計された
- 日常生活

## カレンダー

月の行事をカレンダーに入力し、自分で確認できるようにしている事例



Time Tree

読み書き計算の負担を減らして学習する子の支援

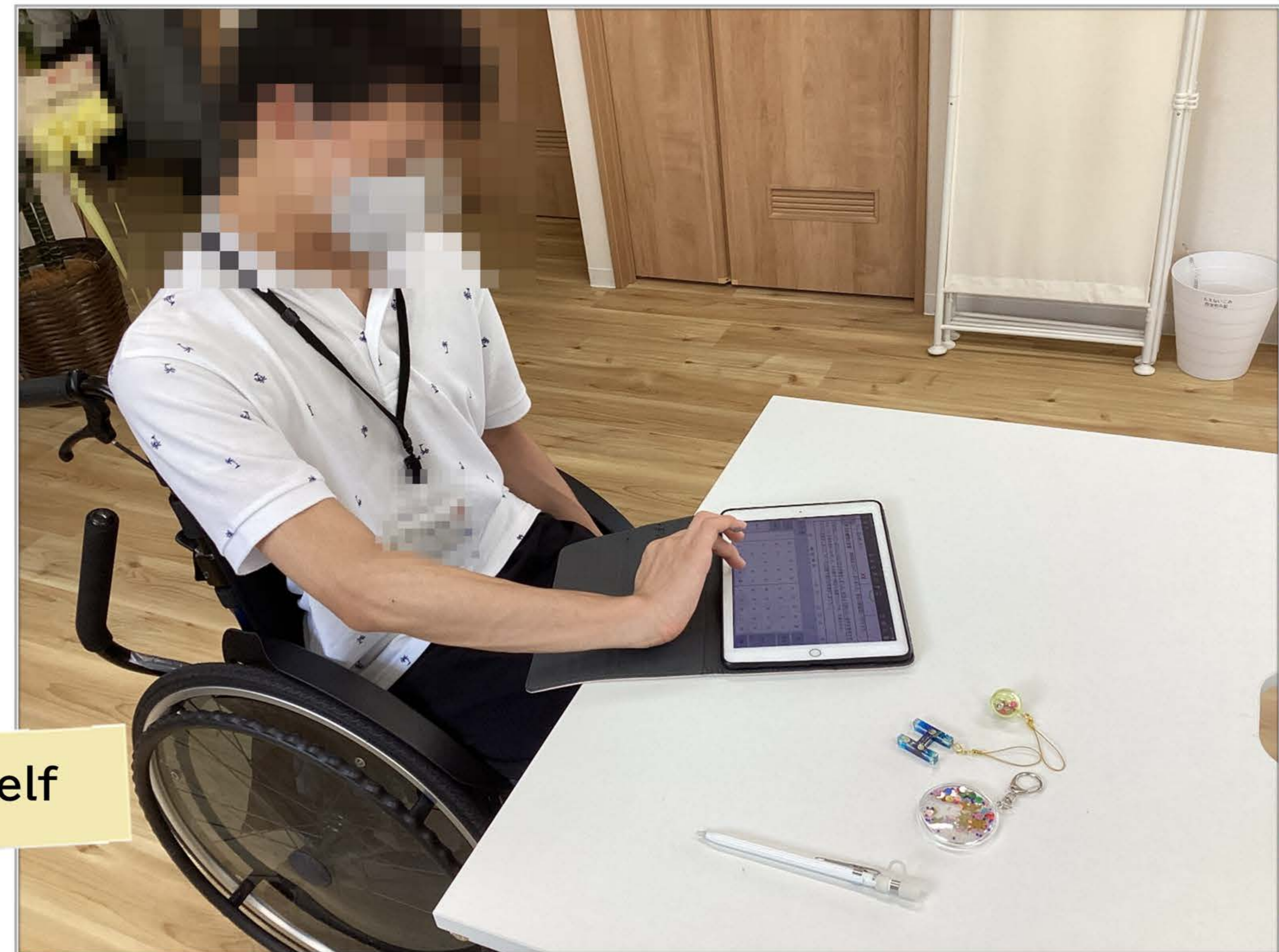
日常生活の読み書きが求められる場面での負担を減らす

- 視覚認知
- 音韻意識
- 「読むこと」
- 「書くこと」
- 「書くプロセス」
- 設計された
- 日常生活

## 実習日誌の作成

ノートアプリで実習日誌を作成し  
現場実習で活用している事例

NoteShelf



読み書き計算の負担を減らして学習する子の支援

日常生活の読み書きが求められる場面での負担を減らす

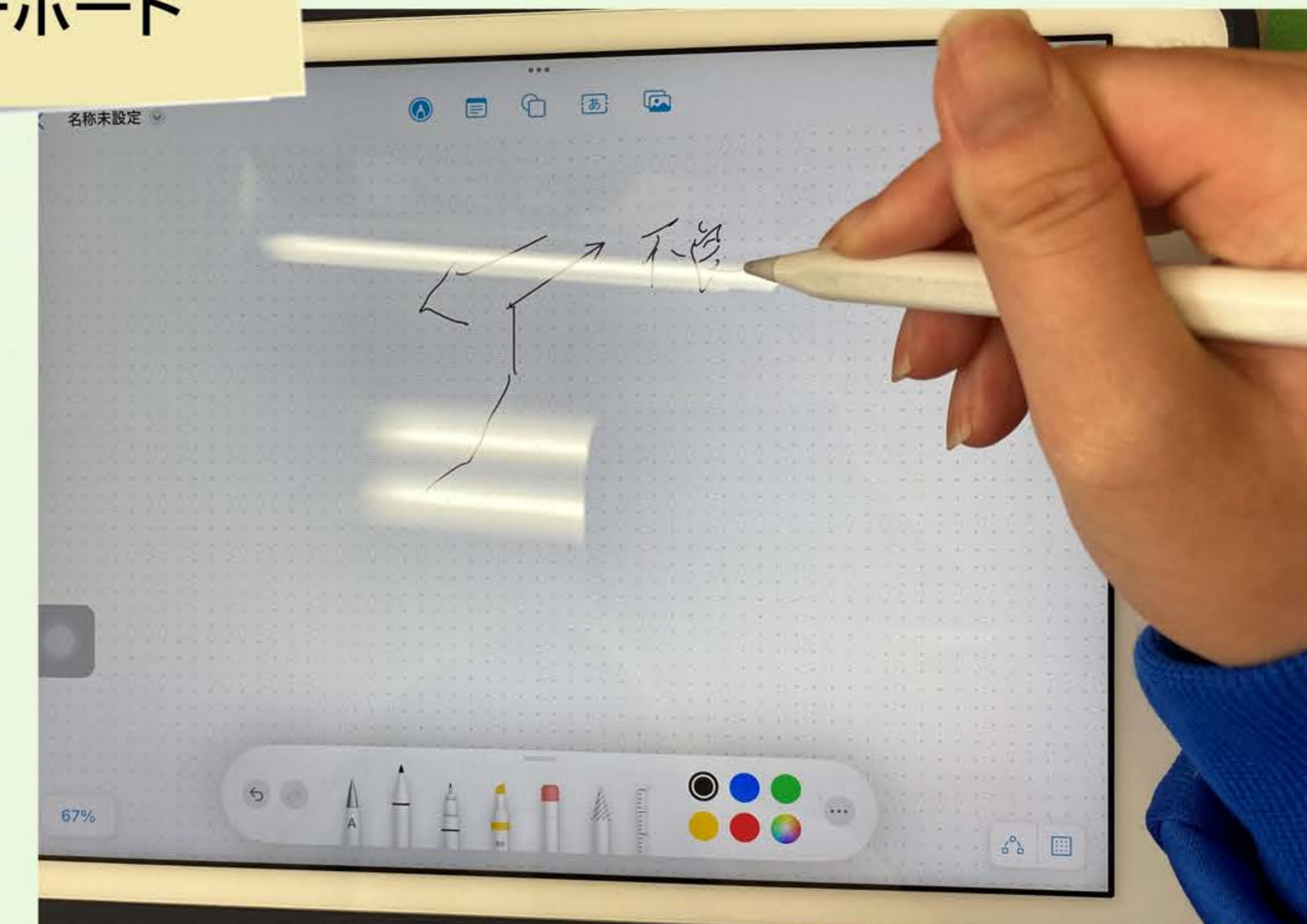
- 視覚認知
- 音韻意識
- 「読むこと」
- 「書くこと」
- 「書くプロ」
- 設計された
- 日常生活

## 小説のプロット作成用電子ノート

どんな世界が舞台？どんなキャラクターが登場？  
どう始まり、どう展開して、どう終わるのか？ 調査した資料をどう集めるのか？



フリーボード



教科学習の下支えを受けて  
学習する子どもたちの支援

## 知識や技術を系統立て、学習経験を計画的に組織したものの

教科学習の  
下支えを受けて  
学習する子の支援

### 5-1

#### 「教科」とは

- 教科
- 知的障害
- 合わせた
- 知識及び
- 思考力判
- 学びに向

#### 大辞林（小学館）

学校教育で、児童・生徒が学習する知識や技術を系統立てて組織した一定の分野。国語・社会・算数・理科など。

#### 昭和26年 学習指導要領

それぞれの学校段階に応じて、一般目標の到達を分担するもの。一般目標に到達するためには、各方面にわたる学習経験を組織し、計画的・組織的に学習する必要がある。このような経験の組織が教科である。



教科学習の  
下支えを受けて  
学習する子の支援

## 5-2

### 知的障害がある子に のための 「教科」

●教科とは

●知的

●合わせた

●知識及び

●思考力判

●学びに向

## 小学校教科との関連性や、 障害のある児童生徒が学ぶ資質能力との関連から

### 教科の目標

小学校の教科の目標との関連性を踏まえ、  
知的障害のある児童生徒の育成を目指す資質能力の  
関連などから整理されている

各段階、各学部の目標の系統性を重視して整理している

### 教科の内容

「知識及び技能」「思考力・判断力・表現力等」  
「学びに向かう力、人間性等」の視点から  
教科の内容を示している

参考:知的障害者である児童生徒に対する教育を行う特別支援学校の各教科等の改訂の要点  
NITS独立行政法人教職員支援機構

教科学習の  
下支えを受けて  
学習する子の支援

## 5-3

### 合わせた指導

- 教科とは
- 知的障害
- 合わ
- 知識及び
- 思考力判
- 学びに向

知的障害のある または 複数の種類の障害を併せ有する  
児童・生徒の教育において 必要があるときには  
“教科の指導内容” を合わせた指導形態をとることができます

#### 日常生活の指導

児童生徒の日常生活が充実し、高まるように日常生活の諸活動を適切に指導する形態。  
この指導では、広範囲に各教科等の内容が扱われる。

#### 生活単元学習

児童生徒が生活上の目標を達成したり、課題を解決したりするために、一連の活動を組織的に経験することによって、自立的な生活に必要な事柄を実際的・総合的に学習する指導の形態。  
この指導では、広範囲に各教科等の内容が扱われる。  
児童生徒の学習活動が、生活的な目標や課題に沿って組織される。

#### 作業学習

作業活動を学習活動の中心にしながら、児童生徒の働く意欲を培い、将来の職業生活や社会自立に必要な事柄を総合的に学習する指導の形態。この指導は、単に職業・家庭科（高等部は職業科及び家庭科）の内容だけではなく、各教科等の広範囲な内容が扱われる。

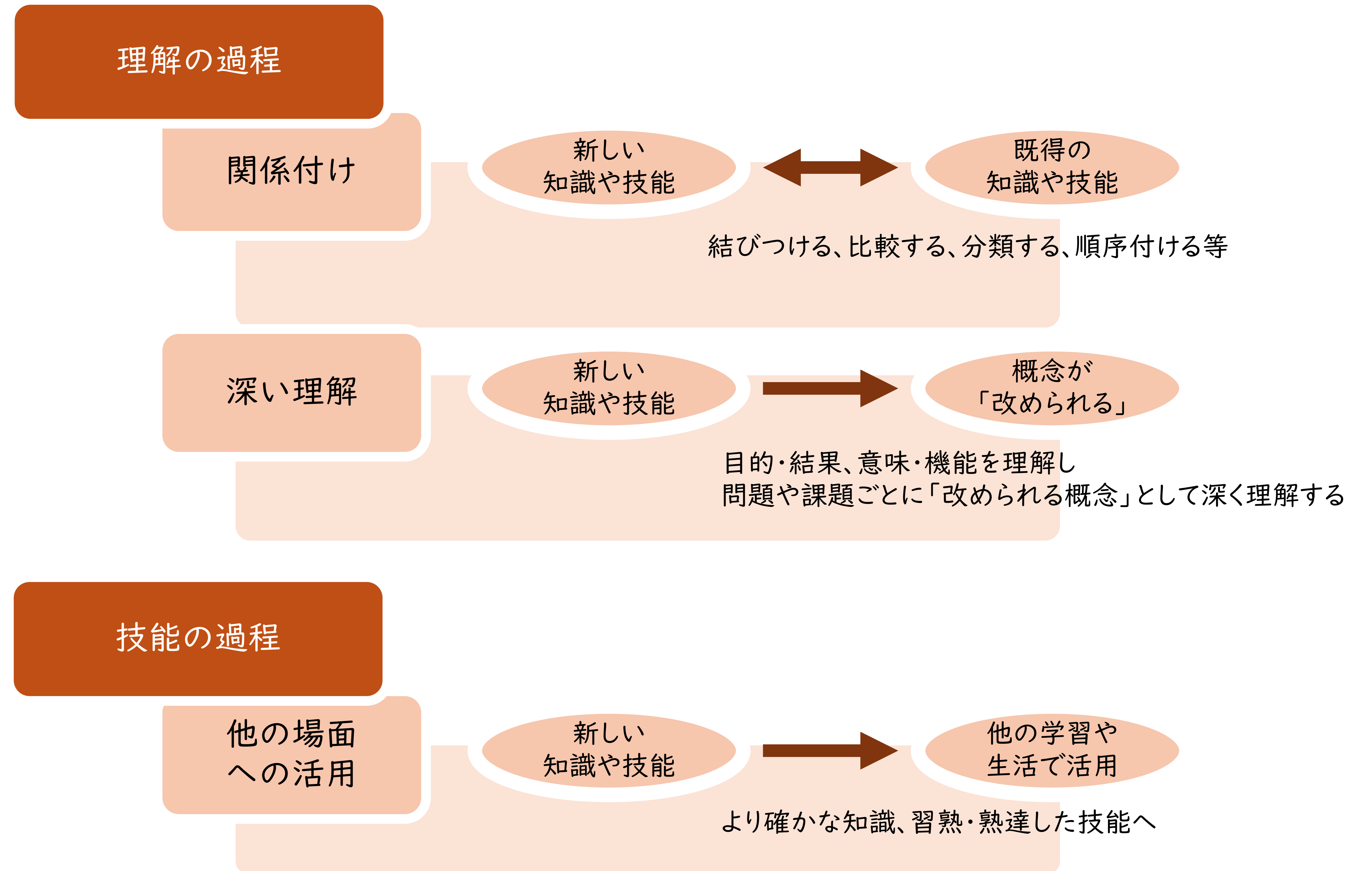
教科学習の  
下支えを受けて  
学習する子の支援

# 5-4

## 「知識及び技能」

- 教科とは
- 知的障害
- 合わせた
- 知識
- 思考力判
- 学びに向

### 確かな知識にするための「理解の過程」と 習熟した技能にするための「技能の過程」を重視



参考:武蔵博文 知的障害教育と育成を目指す資質・能力

教科学習の下支えを受けて学習する子どもたちの支援

「知識及び技能」

- 教科とは
- 知的障害
- 合わせた
- 知識
- 思考力判
- 学びに向

生活科／理科(季節の草花・虫探し)

どんぐりや虫を見つけたら写真に撮ります。  
教室に帰ってからテレビに映して発表します。



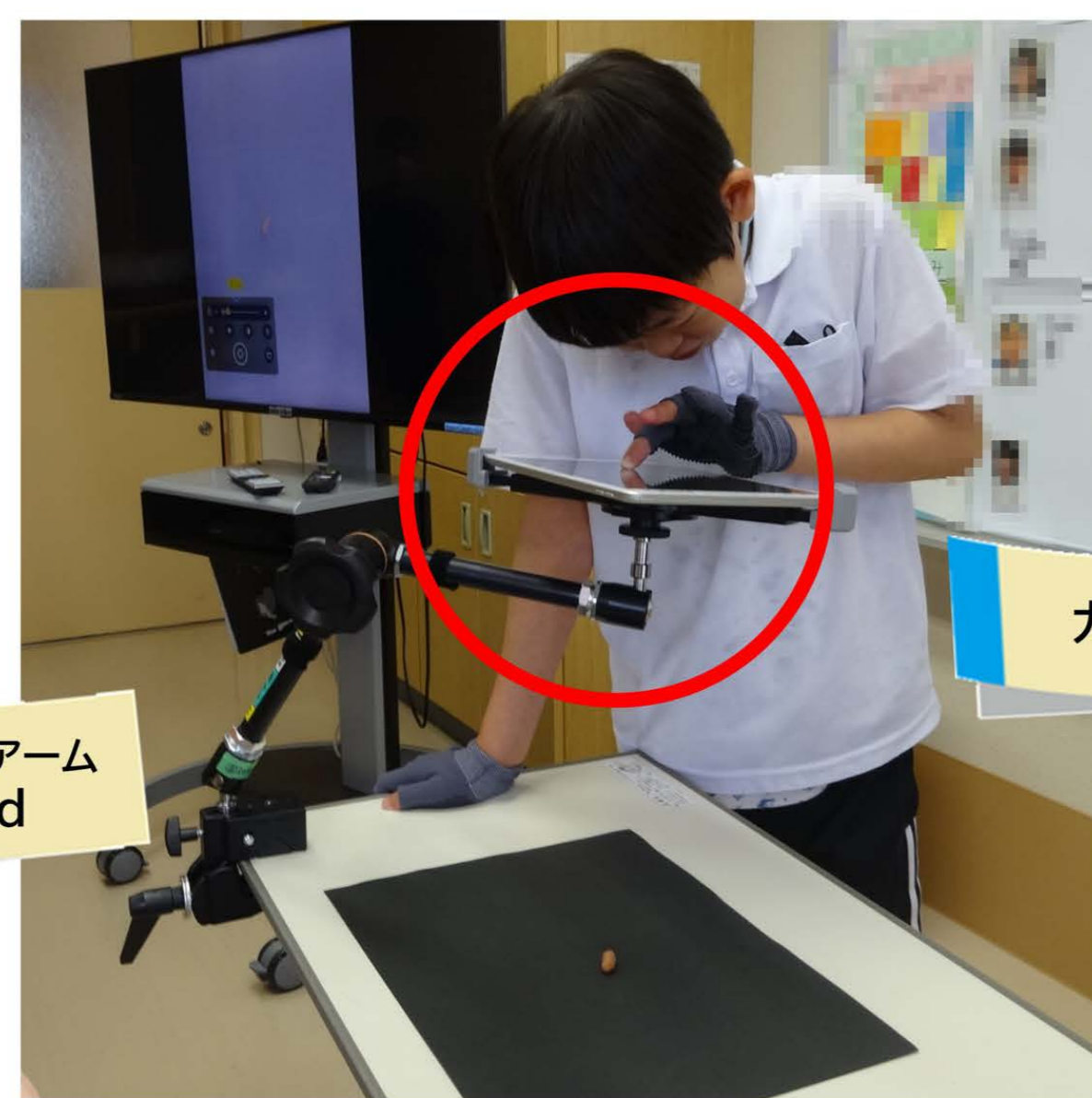
生活科／理科(観察)

暑い日に、畑に行くと紙の観察記録用紙に書いていくのは大変です。  
まずは写真を撮って、教室で観察記録をまとめています。



生活科／理科(観察)

落花生の種を観察しています。タブレットのカメラ機能で拡大すれば、  
面白い種の形に気づくことができます。



ユニバーサルアーム  
For iPad

生活科／理科(観察)

カブトムシのさなぎは、意外と動いているということを、早送り動画撮影機能  
(タイムラプス機能)で確認しています。



# 教科学習の下支えを受けて学習する子どもたちの支援

## 「知識及び技能」

- 教科とは
- 知的障害
- 合わせた
- 知識
- 思考力判
- 学びに向

**国語(台本チェックをしよう)**  
劇の台本チェックをするために自分の出番をマーカーで引いたりページをめくったりしている事例

フリーボード

ファイル

マークアップ  
ツール機能

**国語(意味を調べながら漢字の練習をしよう)**  
普段からよく使う漢字の練習をしています。  
意味を調べてから、書く練習をするようにしています。

Safari

**算数/数学(属性で分類する)**  
問題が作成できるアプリ(どーれかな)を用いて、属性(色)に注目する問題を作成しています。

出題画面  
「しろはどれかな?」

出題画面  
「くろはどれかな?」

半具体物教材でも  
同じ課題に挑戦!

どーれかな  
(仲間集め)

**算数/数学(立体)**  
立体の箱の中から視覚の面を探すために写真を撮って頂点の数や直線の数を数えている事例

カメラ/写真

マークアップ  
ツール機能

**算数/数学(九九)**  
画面に出てくる数字キーボードで答えを入力して九九を勉強するアプリ。  
履歴から、解けなかった問題を出してくれる機能もある。

はじめての九九

# 教科学習の下支えを受けて学習する子どもたちの支援

## 「知識及び技能」

●教科とは

●知的障害

●合わせた

●知識

●思考力判

●学びに向

### 算数／数学(数の合成:1と2で3)

教師が例示して音声模倣を促すと、自信のなさか教師の顔ばかり見ていたが、動画を撮影して提示すると、目の前の物の動きに集中することができた事例。



### 算数／数学(数の合成・分解:5までの数)

5までの数の合成・分解について、アプリを使って繰り返し取り組んでいる事例。



### 算数／数学(なんばんめ)

右からなんばんめ、等の課題を、正解がすぐにフィードバックされる環境で学習をしている事例。



# 教科学習の下支えを受けて学習する子どもたちの支援

## 「知識及び技能」

●教科とは

●知的障害

●合わせた

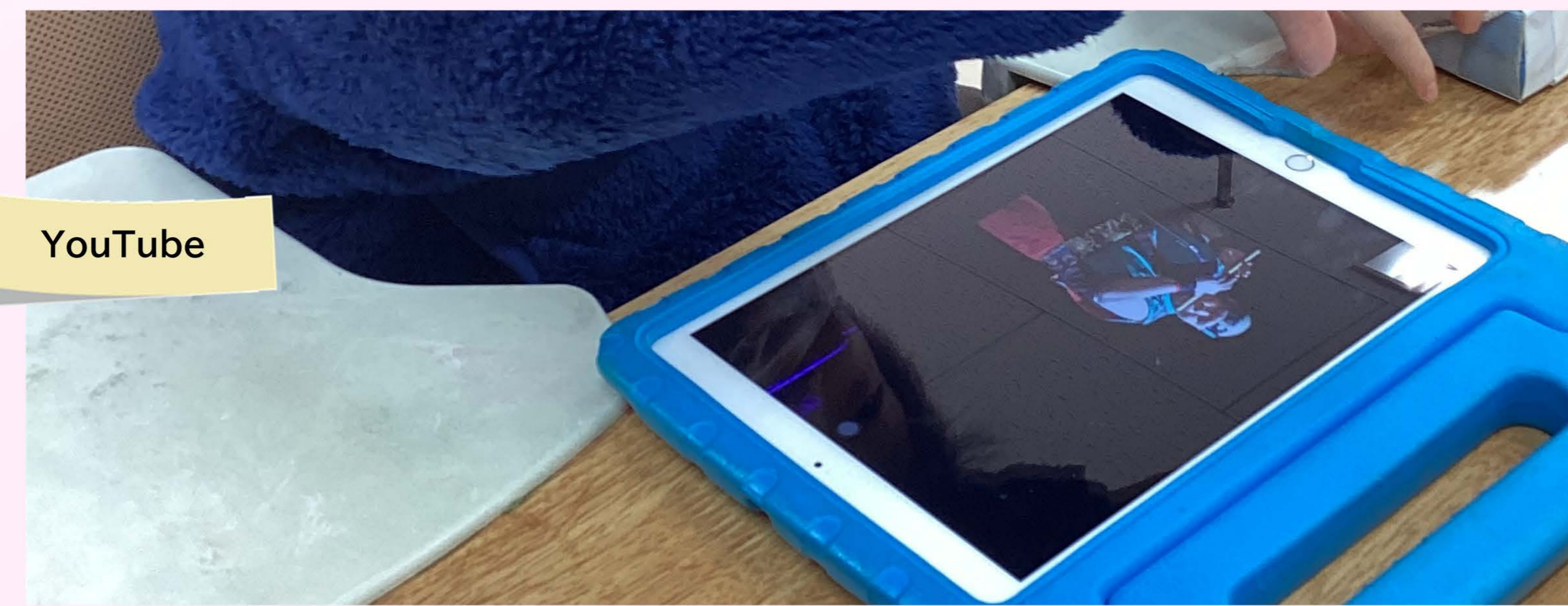
●知識

●思考力判

●学びに向

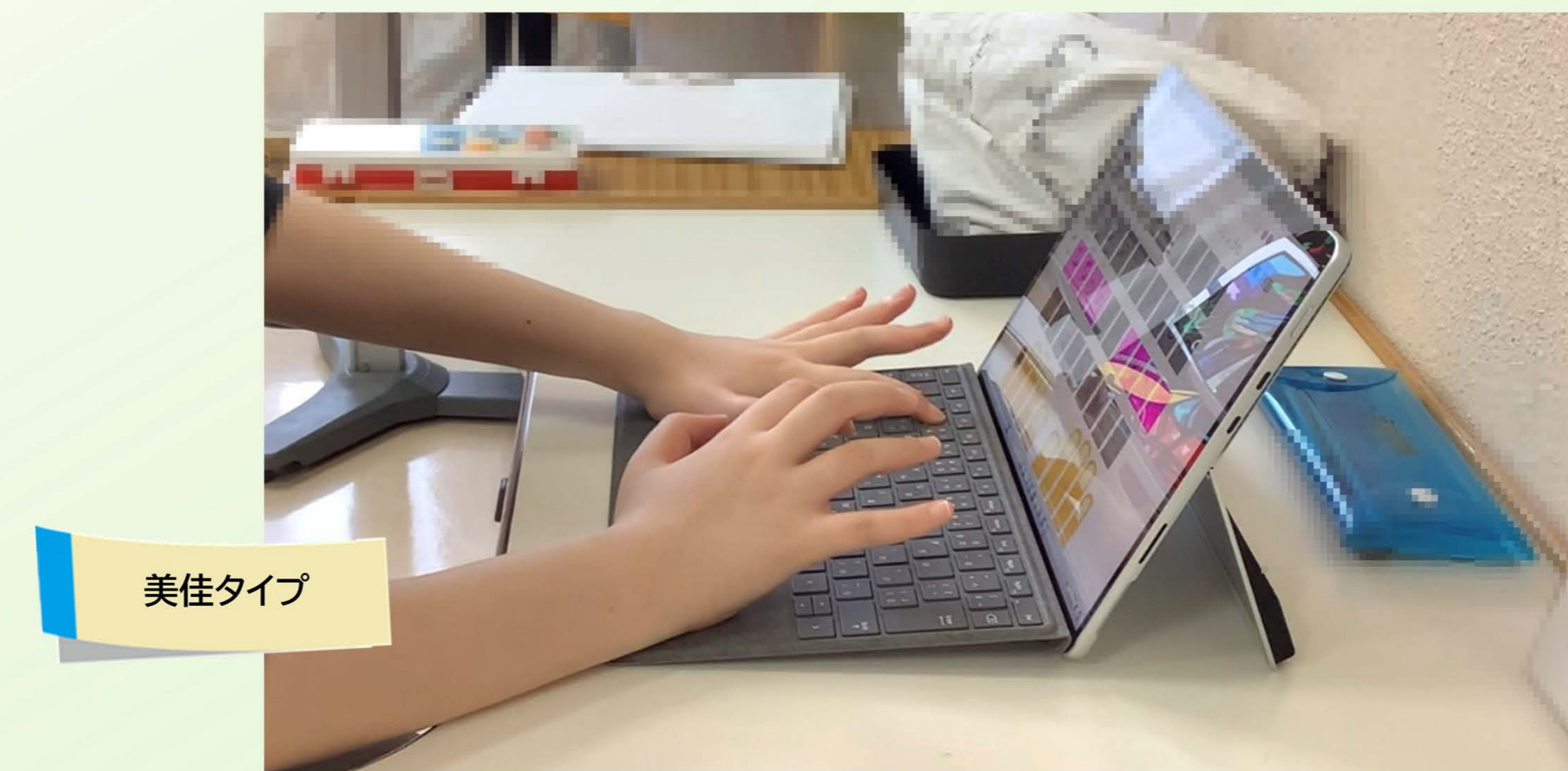
### 音楽(楽器大好き!)

音楽の授業でバイオリンに触れたことがきっかけになり、楽器への興味が。いろいろな楽器の名前を検索し、知識や興味が広がっています。



### 情報(タイピングの練習)

正しい指の置き方、使い方を説明してくれる“タイピングアプリ”  
本人も興味を示して、休み時間にも取り組んでいます。



### 情報(情報処理技能の検定演習に向けて)

情報処理技能検定表計算部門準1級合格を目指して



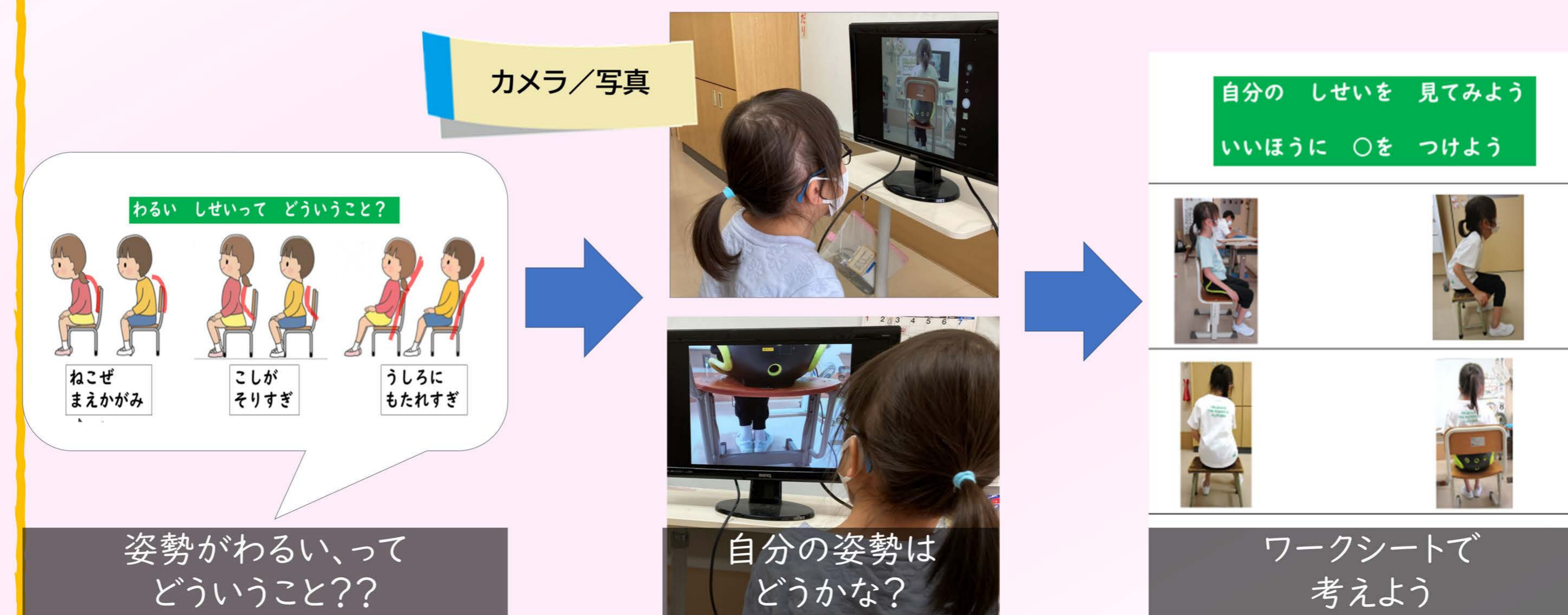
### 家庭科(身だしなみ)

教師の手本を動画で確認しながら、髪をとかす練習をしている事例



### 保健(側弯進行の予防)

姿勢について学習し、自分の姿勢がどうか見て、ワークシートでも考えます。  
体の感覚と、どんな姿勢になっているかを結びつけられることを目指しています。



- 教科とは
- 知的障害
- 合わせた
- 知識
- 思考力判
- 学びに向

## 生活科／理科(季節の草花・虫探し)

どんぐりや虫を見つけたら写真に撮ります。  
教室に帰ってからテレビに映して発表します。

カメラ／写真



どんぐりや虫等を探しています



- 教科とは
- 知的障害
- 合わせた
- 知識
- 思考力判
- 学びに向

## 生活科／理科(観察)

暑い日に、畑に行って紙の観察記録用紙に書いていくのは大変です。  
まずは写真を撮って、教室で観察記録をまとめています。

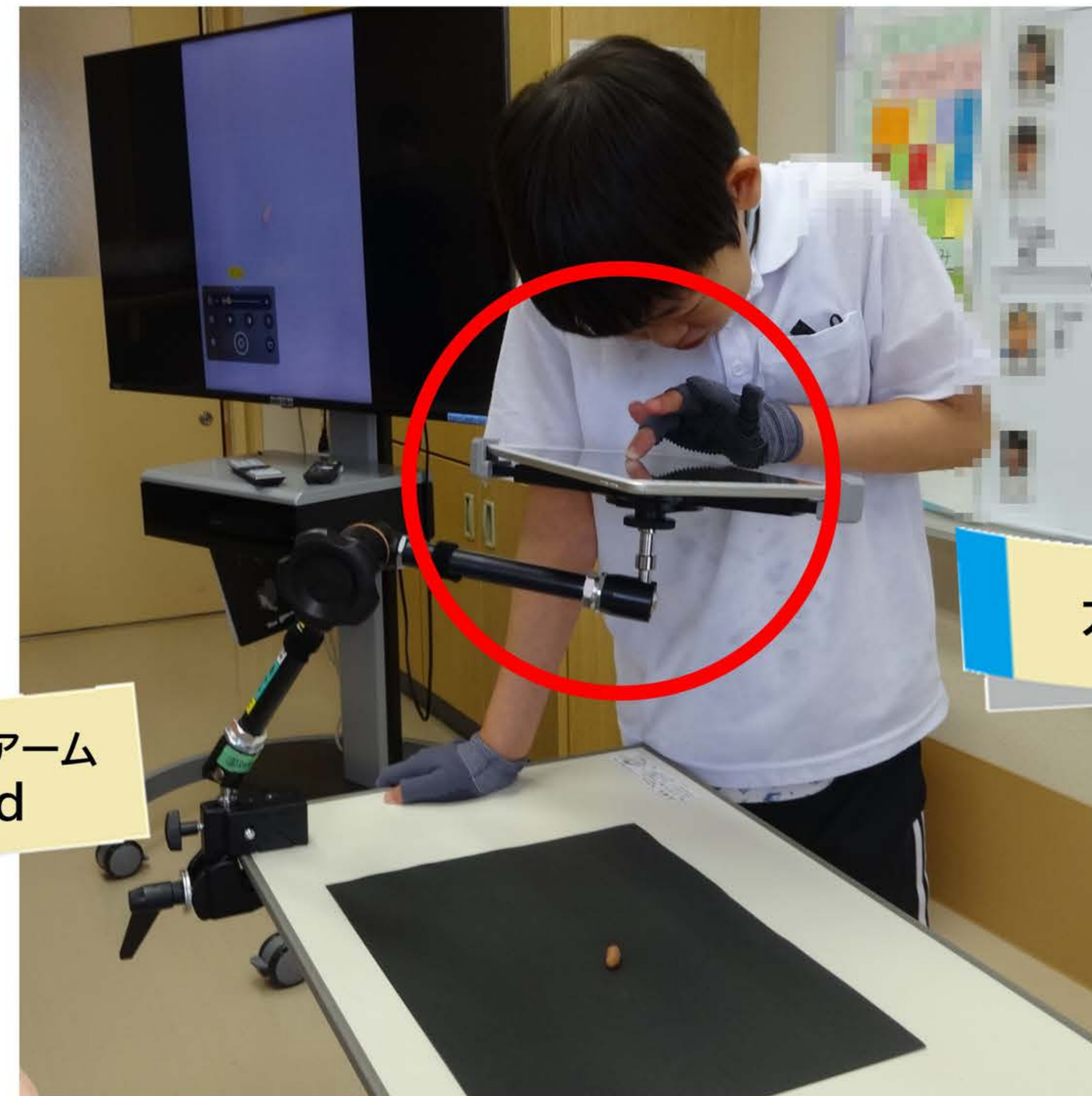


カメラ／写真

- 教科とは
- 知的障害
- 合わせた
- 知識
- 思考力判
- 学びに向

## 生活科／理科(観察)

落花生の種を観察しています。タブレットのカメラ機能で拡大すれば、面白い種の形に気づくことができます。



ユニバーサルアーム  
For iPad

カメラ／写真

- 教科とは
- 知的障害
- 合わせた
- 知識
- 思考力判
- 学びに向

## 生活科／理科(観察)

カブトムシのさなぎは、意外と動いているということを、早送り動画撮影機能(タイムラプス機能)で確認しています。



カメラ／写真

タイムラプス  
機能



- 教科とは
- 知的障害
- 合わせた
- 知識
- 思考力判
- 学びに向

## 国語(台本チェックをしよう)

劇の台本チェックをするために自分の出番をマーカーで引いたりページをめくったりしている事例

ファイル

マークアップ  
ツール機能

台本 児童用(穴埋め)2

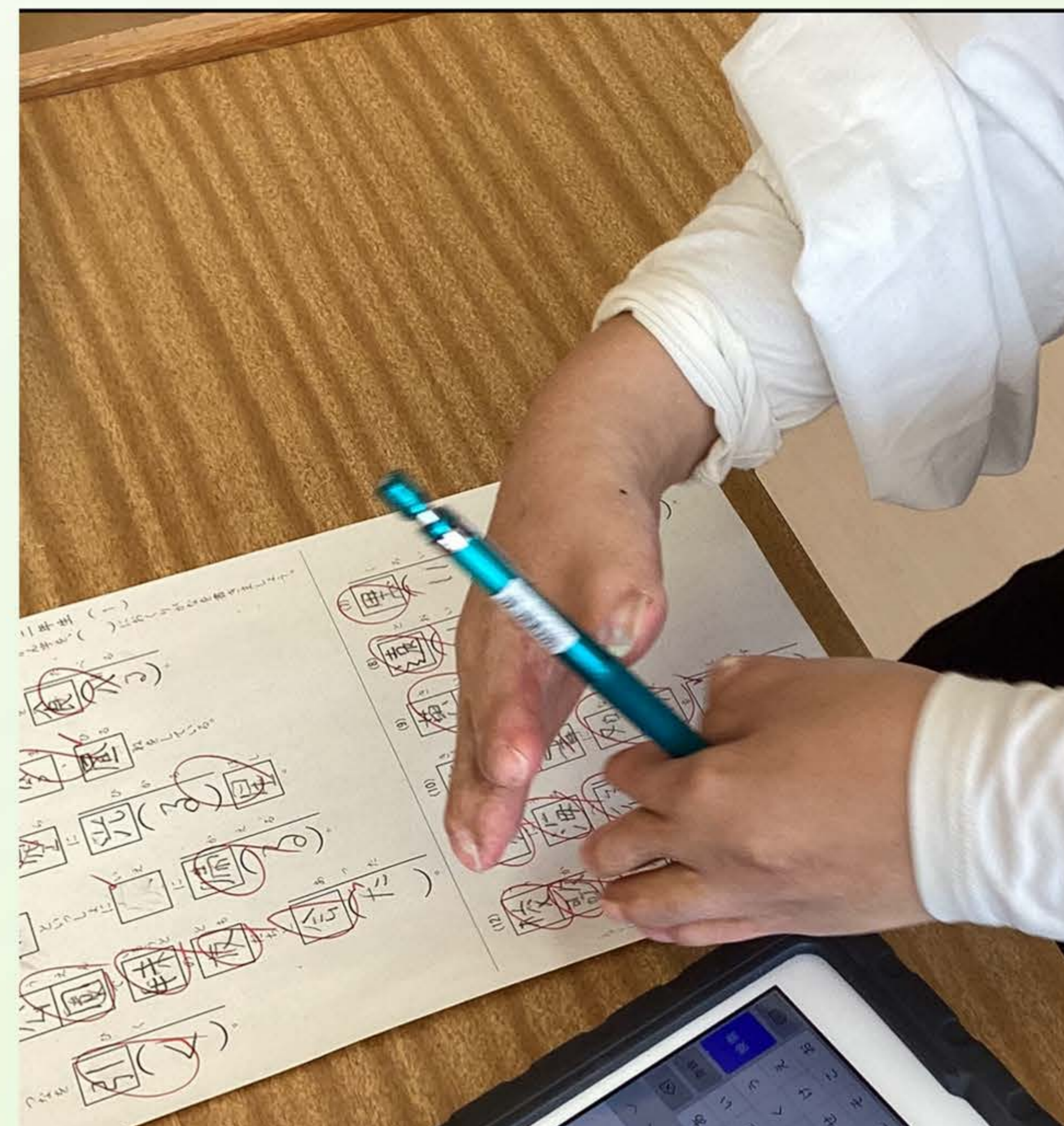
4ばめん	みんな	〈♪こうかんしよう♪〉
	おとこのこ	( 寒くて寒くてたまらないので その「ジャンパー」がほしいなあ。 )
	わかもの	いいですよ。よければさしあげましょう。
	おとこのこ	ありがとうございます。かわりにこの「ぬいぐるみ」をさしあげましょう。 ( 下に穴があるからその中に入れると ライオンの体が揺れます。 )
	わかもの	「ジャンパー」が「ぬいぐるみ」になったぞ。 ( うれしいなあ。一緒に寝よう。 )
		( わかものけ、またよるまでさるいていきました。 )

フリーボード

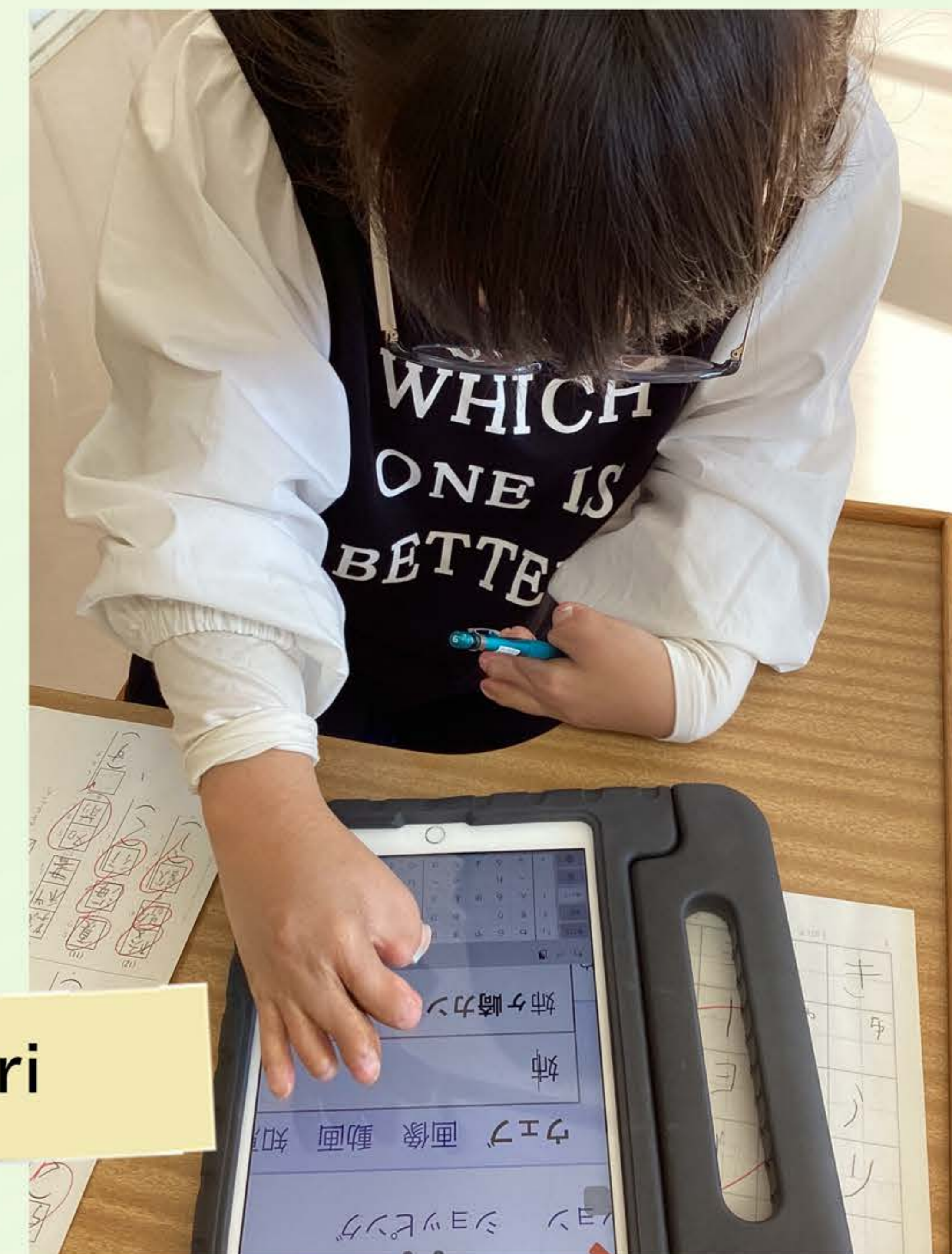
- 教科とは
- 知的障害
- 合わせた
- 知識
- 思考力判
- 学びに向

## 国語(意味を調べながら漢字の練習をしよう)

普段からよく使う漢字の練習をしています。  
意味を調べてから、書く練習をするようにしています。



Safari



# 教科学習の下支えを受けて学習する子どもたちの支援

## 「知識及び技能」

- 教科とは
- 知的障害
- 合わせた
- 知識
- 思考力判
- 学びに向

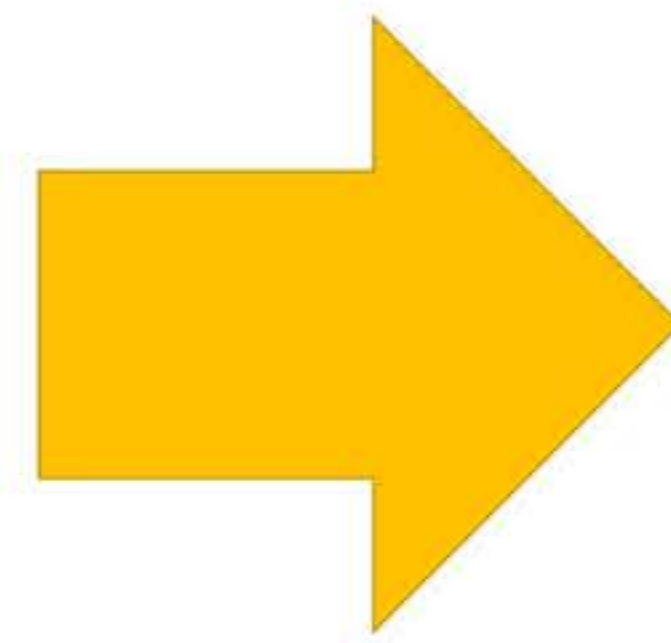
### 算数／数学(属性で分類する)

問題が作成できるアプリ(どーれかな)を用いて、属性(色)に注目する問題を作成しています。



正解画像／間違い画像を準備し、課題を作成する。

どーれかな  
(仲間集め)



出題画面  
「くろはどれかな?」



出題画面  
「しろはどれかな?」



半具体物教材でも  
同じ課題に挑戦!

- 教科とは
- 知的障害
- 合わせた
- 知識
- 思考力判
- 学びに向

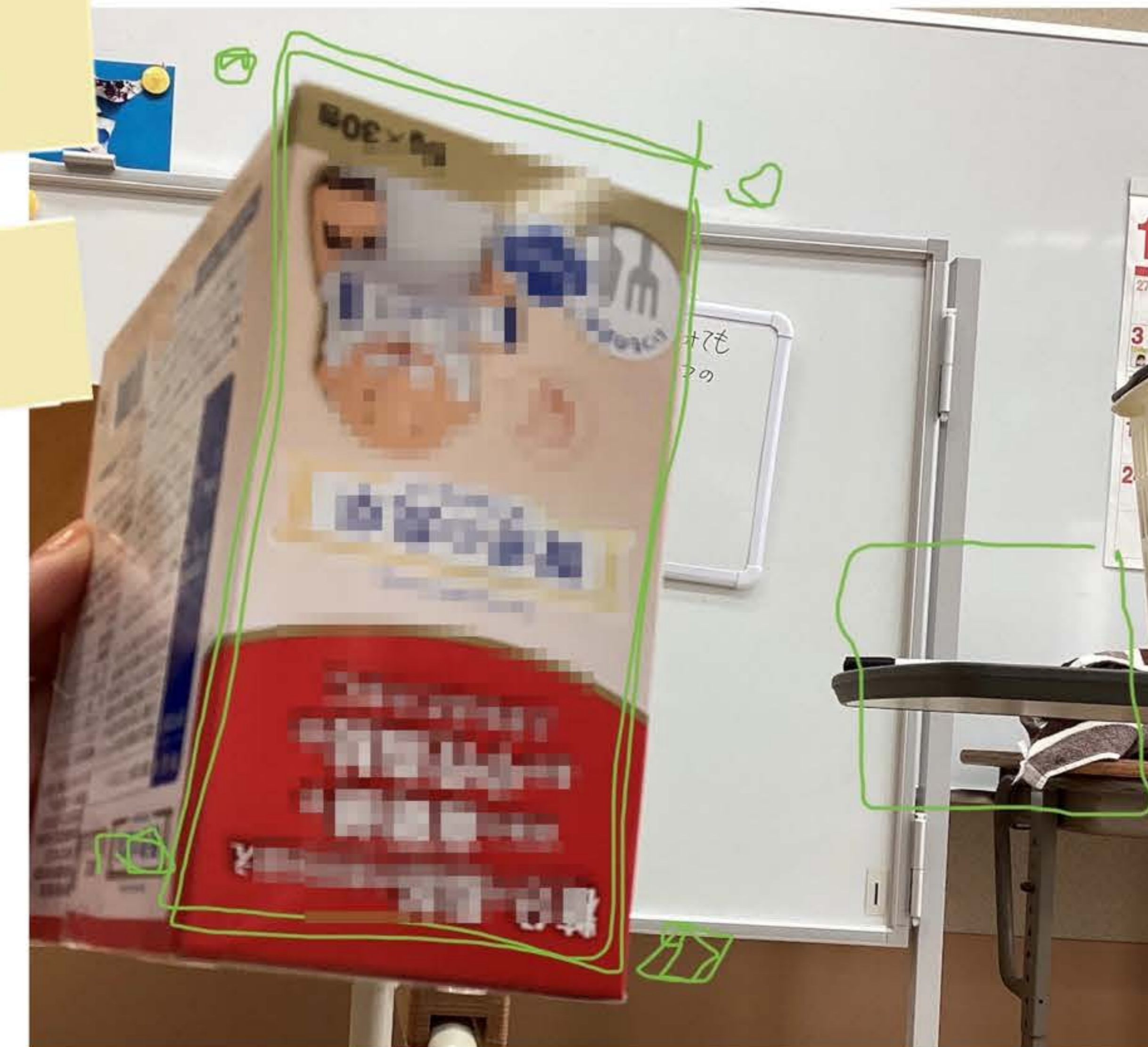
## 算数／数学(立体)

立体の箱の中から視覚の面を探するために写真を撮って  
頂点の数や直線の数数を数えている事例



カメラ／写真

マークアップ  
ツール機能

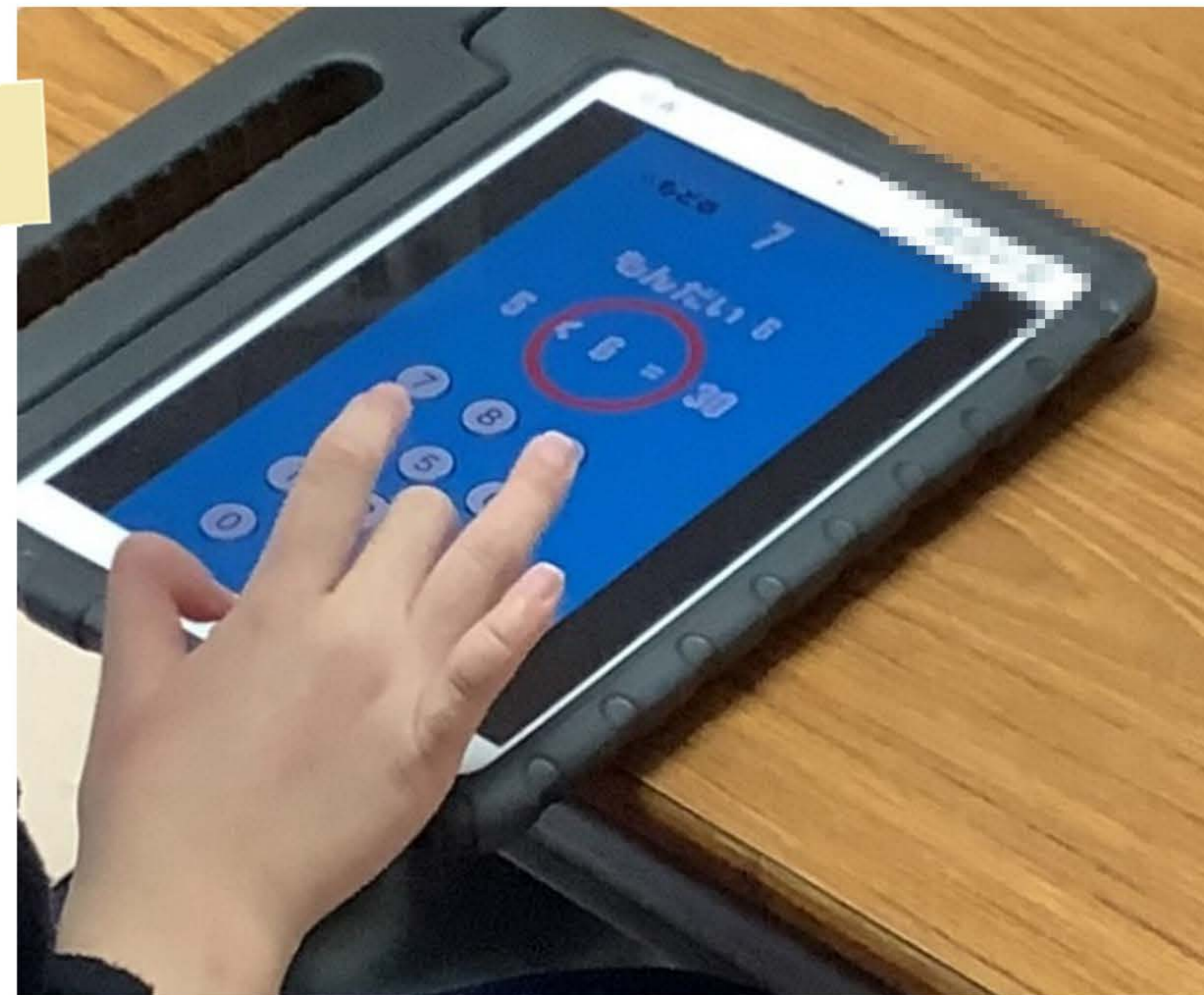


- 教科とは
- 知的障害
- 合わせた
- 知識
- 思考力判
- 学びに向

## 算数／数学(九九)

画面に出てくる数字キーボードで答えを入力して九九を勉強するアプリ。  
履歴から、解けなかった問題を出してくれる機能もある。

はじめての九九



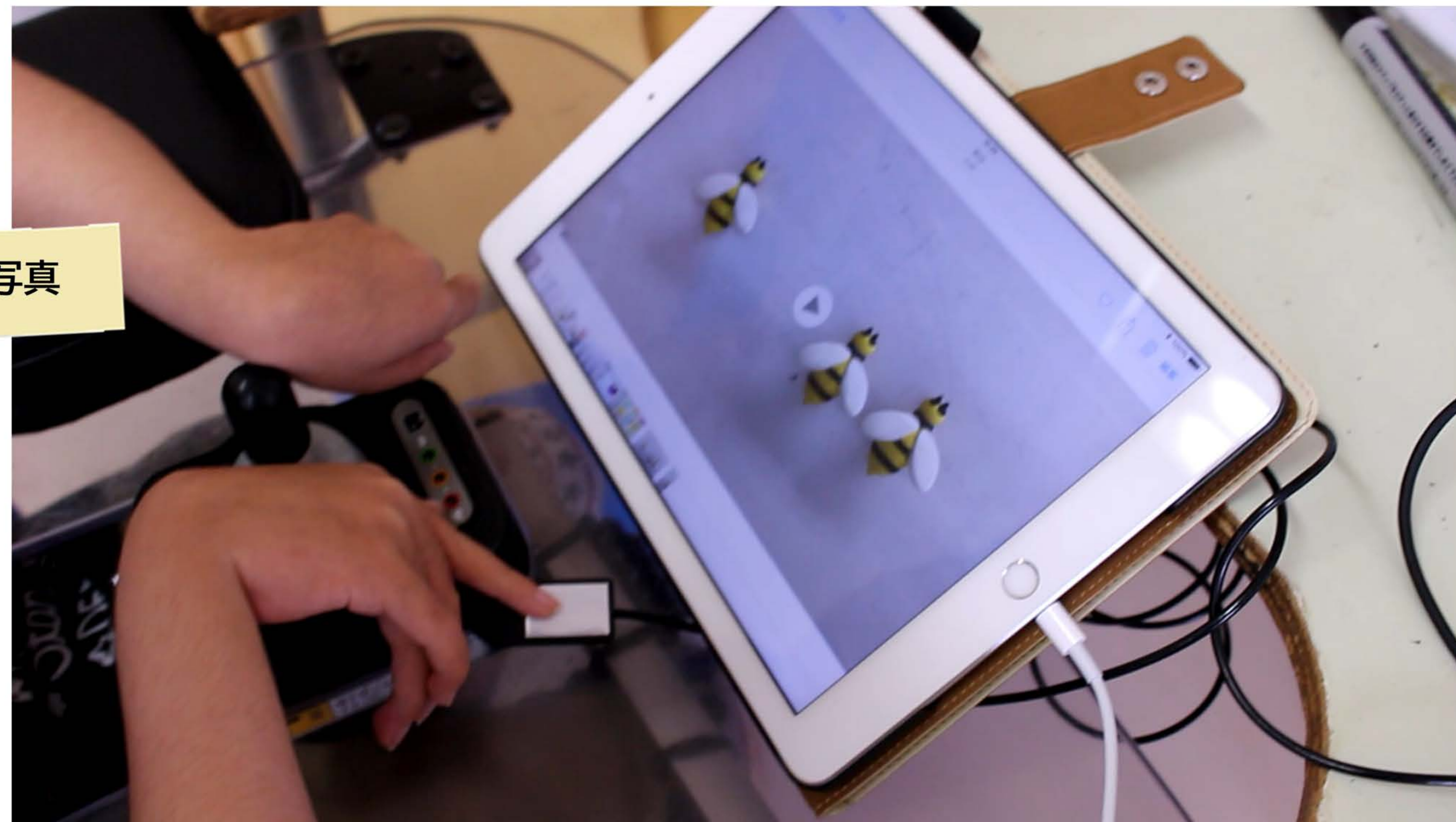


- 教科とは
- 知的障害
- 合わせた
- 知識
- 思考力判
- 学びに向

## 算数／数学(数の合成:1と2で3)

教師が例示して音声模倣を促すと、自信のなさか教師の顔ばかり見ていたが、動画を撮影して提示すると、目の前の物の動きに集中することができた事例。

カメラ／写真



- 教科とは
- 知的障害
- 合わせた
- 知識
- 思考力判
- 学びに向

## 算数／数学(数の合成・分解:5までの数)

5までの数の合成・分解について、アプリを使って繰り返し取り組んでいる事例。



小学1年生算数

- 教科とは
- 知的障害
- 合わせた
- 知識
- 思考力判
- 学びに向

## 算数／数学(なんばんめ)

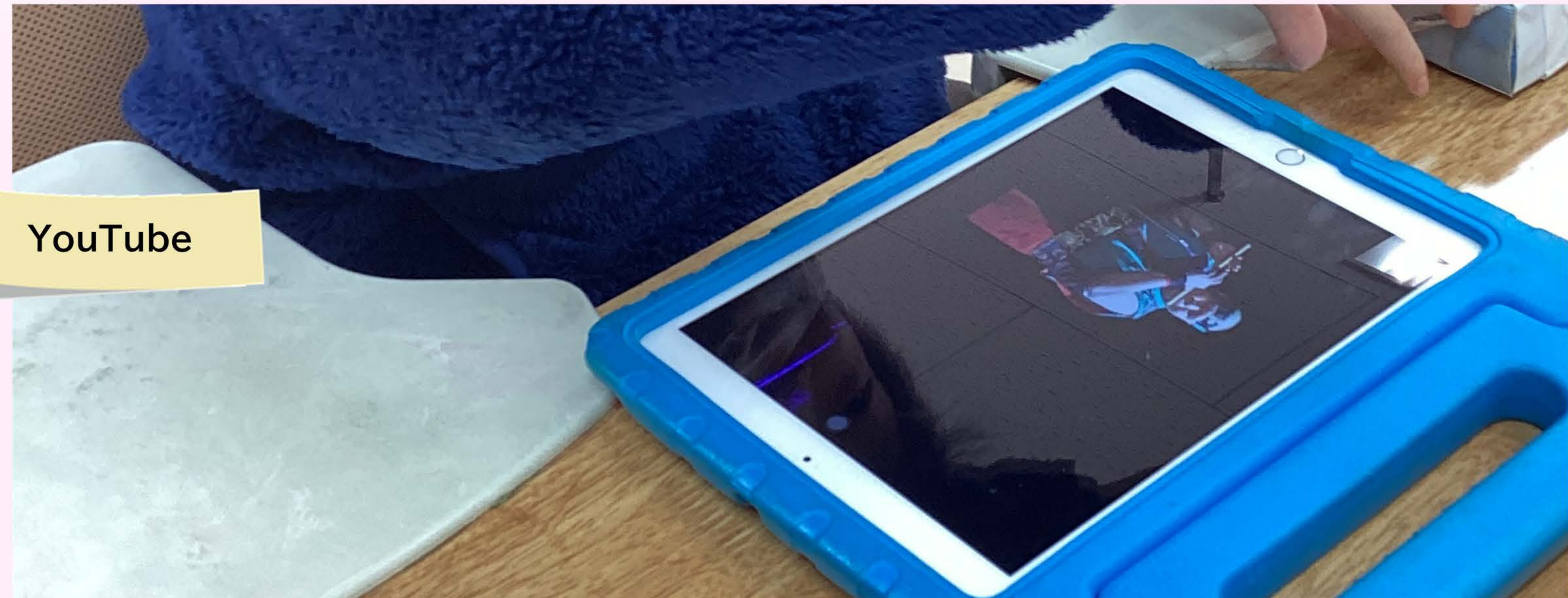
右からなんばんめ、等の課題を、正解がすぐにフィードバックされる環境で学習をしている事例。



- 教科とは
- 知的障害
- 合わせた
- 知識
- 思考力判
- 学びに向

## 音楽(楽器大好き！)

音楽の授業でバイオリンに触れたことがきっかけになり、楽器への興味が。いろいろな楽器の名前を検索し、知識や興味が広がっています。



- 教科とは
- 知的障害
- 合わせた
- 知識
- 思考力判
- 学びに向

## 情報(タイピングの練習)

正しい指の置き方、使い方を説明してくれる“タイピングアプリ”  
本人も興味を示して、休み時間にも取り組んでいます。



美佳タイプ

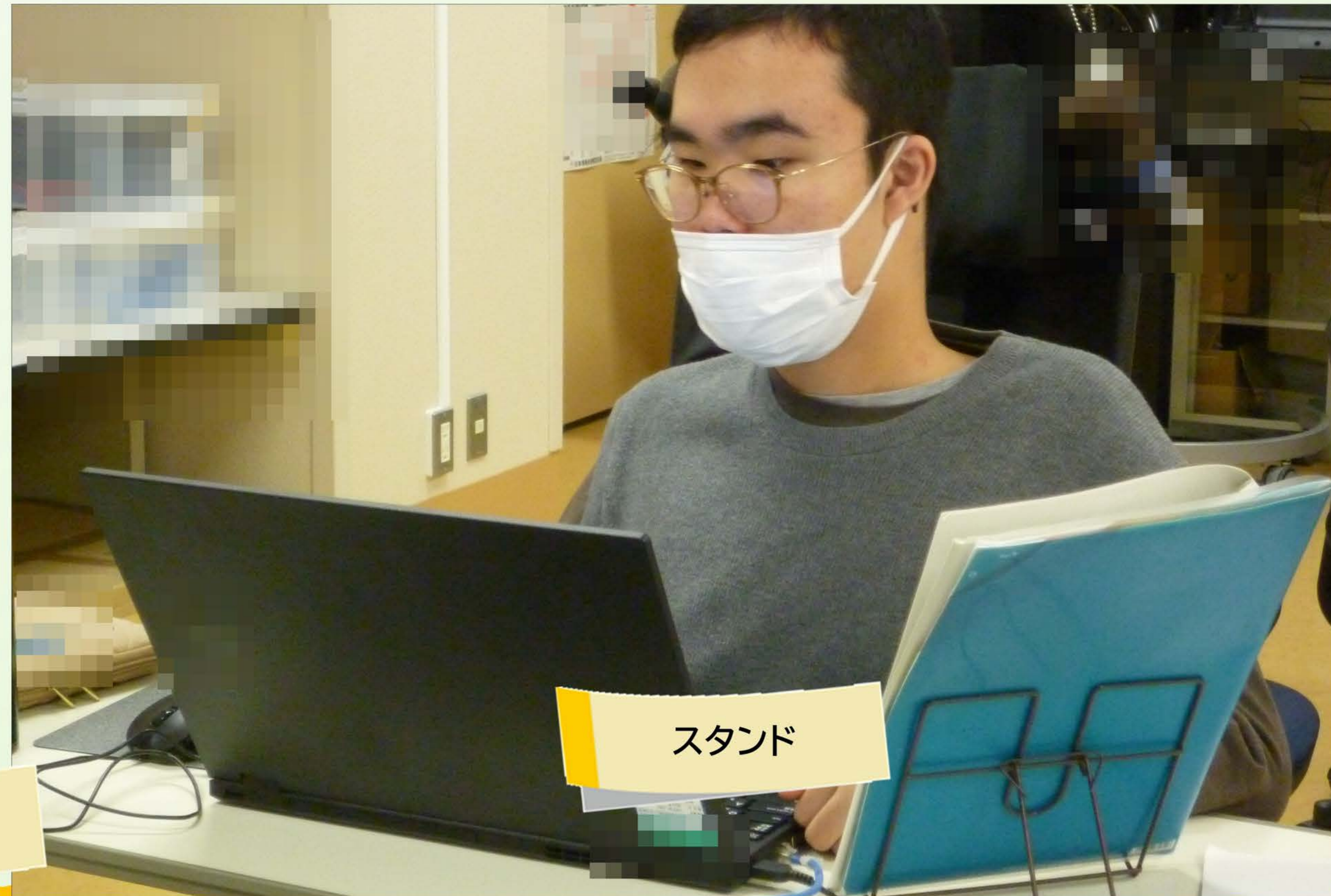
教科学習の下支えを受けて学習する子どもたちの支援

「知識及び技能」

- 教科とは
- 知的障害
- 合わせた
- 知識
- 思考力判
- 学びに向

## 情報(情報処理技能の検定演習に向けて)

情報処理技能検定表計算部門準1級合格を目指して



高さ調整机  
(ひじの高さ)

スタンド

- 教科とは
- 知的障害
- 合わせた
- 知識
- 思考力判
- 学びに向

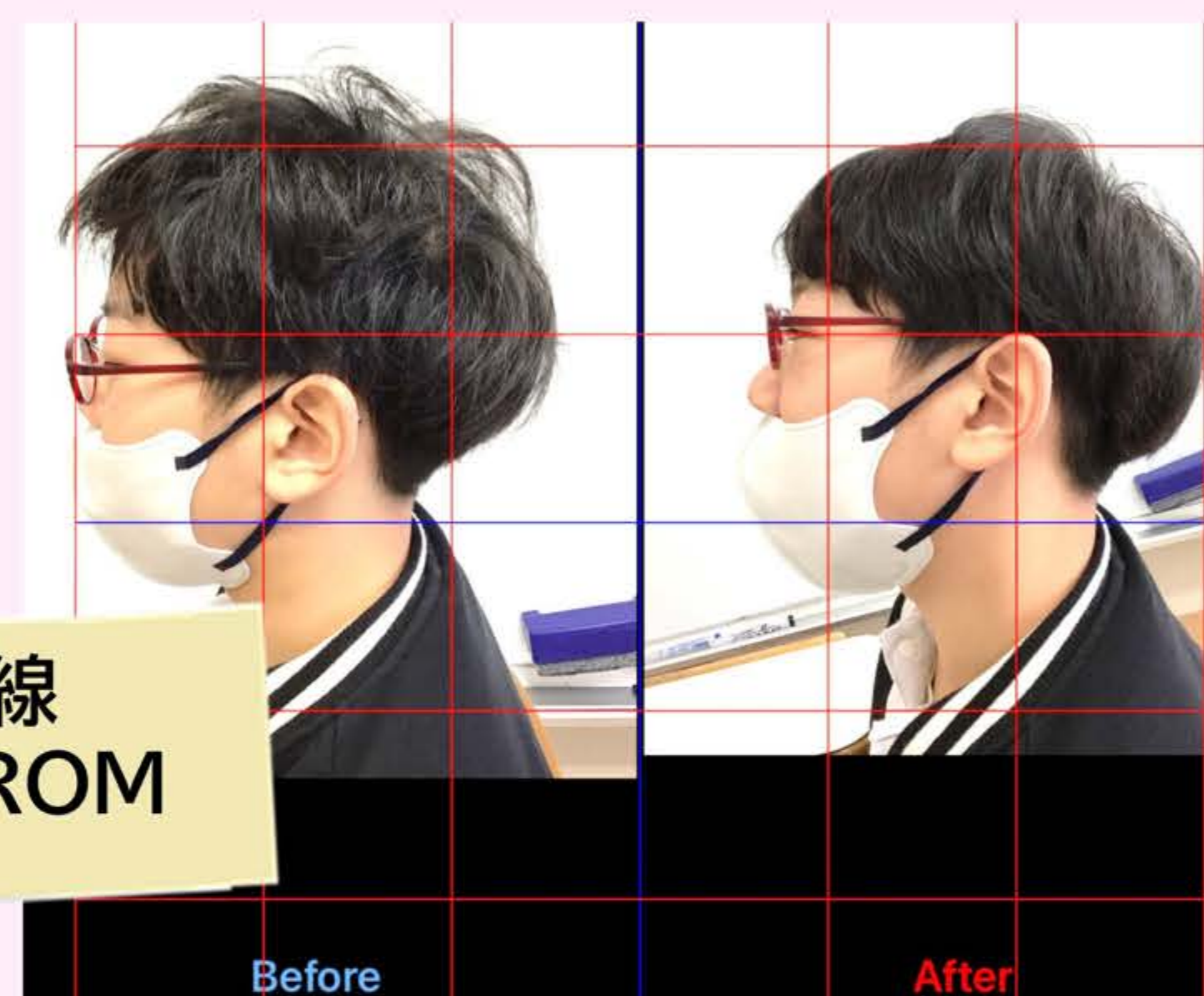
## 家庭科(身だしなみ)

教師の手本を動画で確認しながら、髪をとかす練習をしている事例

まねるんです



グリッド線  
撮影アプリROM



- 教科とは
- 知的障害
- 合わせた
- 知識
- 思考力判
- 学びに向

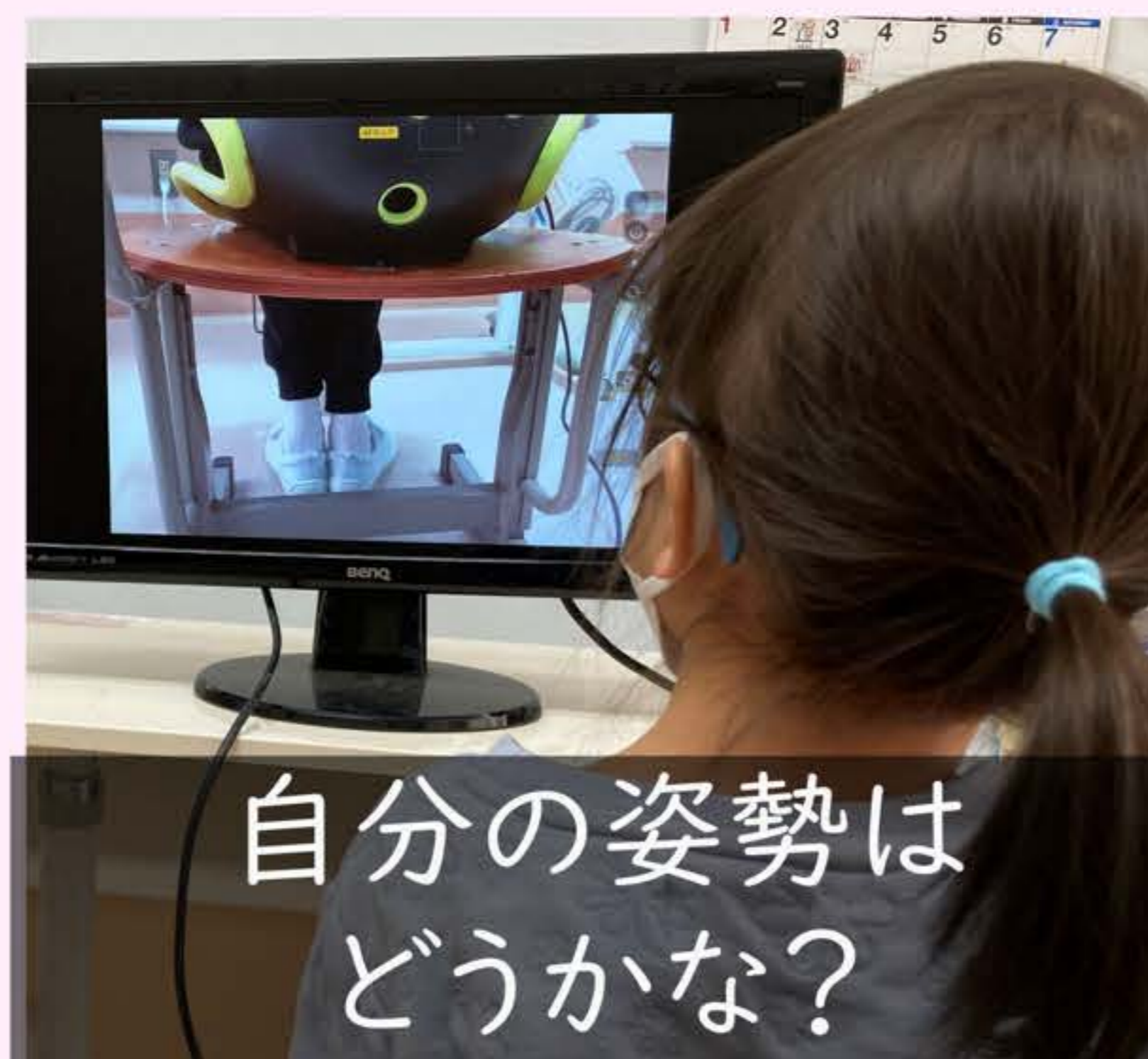
## 保健(側弯進行の予防)

姿勢について学習し、自分の姿勢がどうか見て、ワークシートでも考えます。  
体の感覚と、どんな姿勢になっているかを結びつけられることを目指しています。

カメラ/写真



姿勢がわるい、って  
ということ??



自分の姿勢は  
どうかな?

自分の しせいを 見てみよう  
いいほうに ○を つけよう



ワークシートで  
考えよう



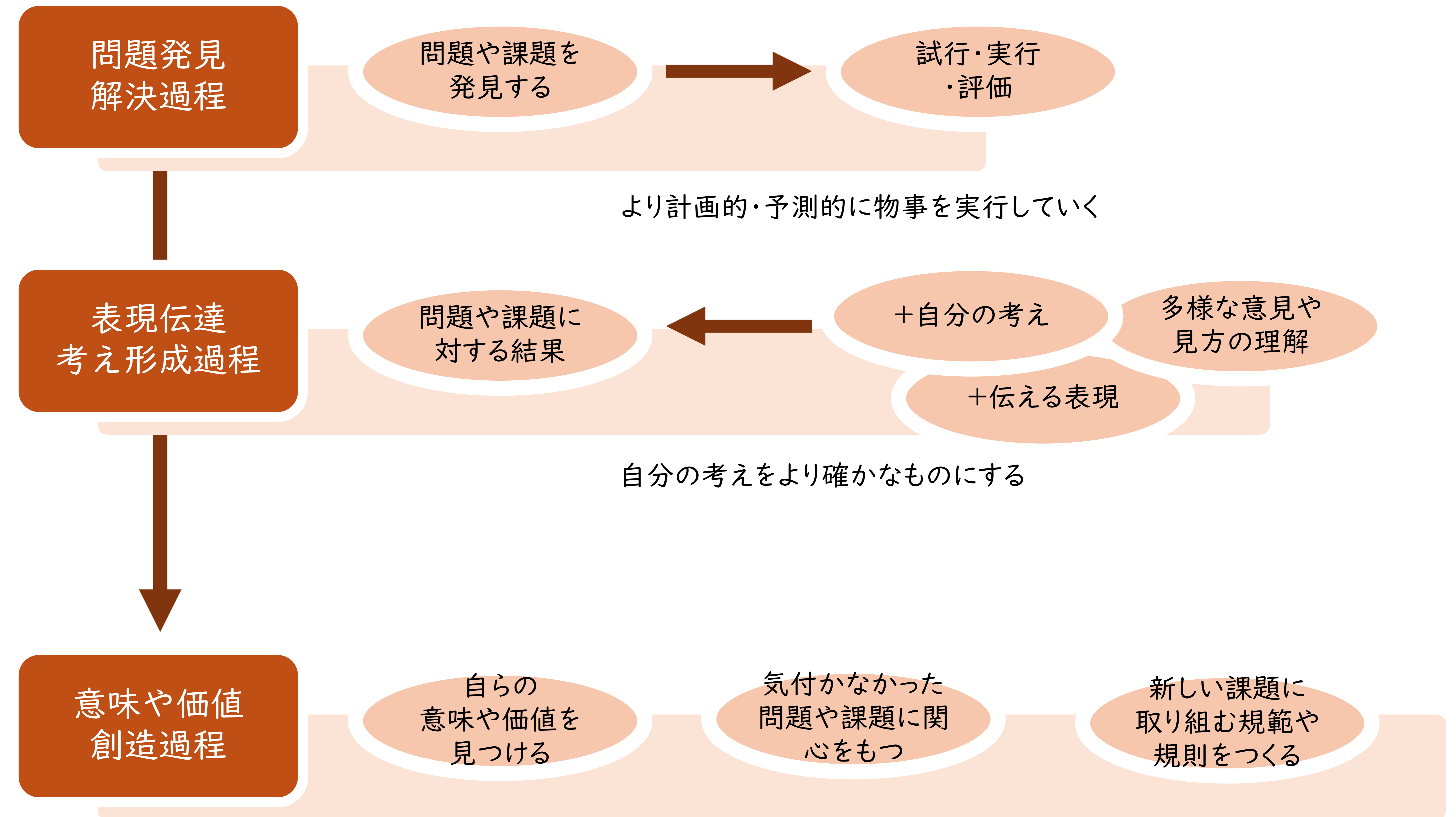
教科学習の  
下支えを受けて  
学習する子の支援

# 5-5

## 「思考力判断力表現力」

- 教科とは
- 知的障害
- 合わせた
- 知識及び
- 思考
- 学びに向

課題を解決する過程と  
伝えて考えを形成する過程が 相互に影響して  
自らの意味や価値を見出すことにつながる



参考: 武蔵博文 知的障害教育と育成を目指す資質・能力

# 教科学習の下支えを受けて学習する子どもたちの支援

## 「思考力判断力表現力」

●教科とは

●知的障害

●合わせた

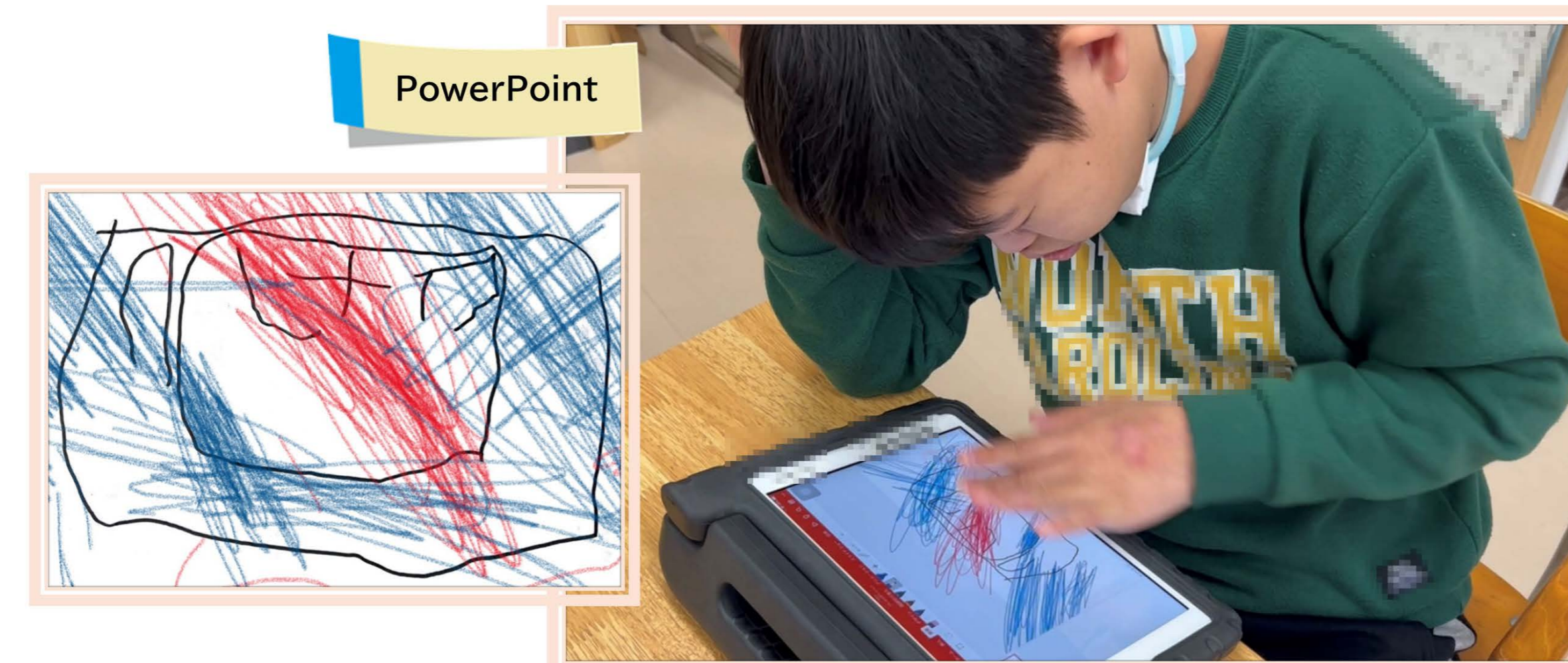
●知識及び

●思考力

●学びに向

### 国語(手紙や掲示物をつくる)

パワーポイントの描画機能を活用し、イラストを描いたり色塗りをしたりしています。描いたものは、手紙や掲示物のイラストとして活用します。



### 図工/美術(行事のためのイラストを描く)

学校のマスコットの「たかちゃんようちゃん」えっ、あのキャラクター、足は何色だったっけ? ということで写真を撮ってきました。



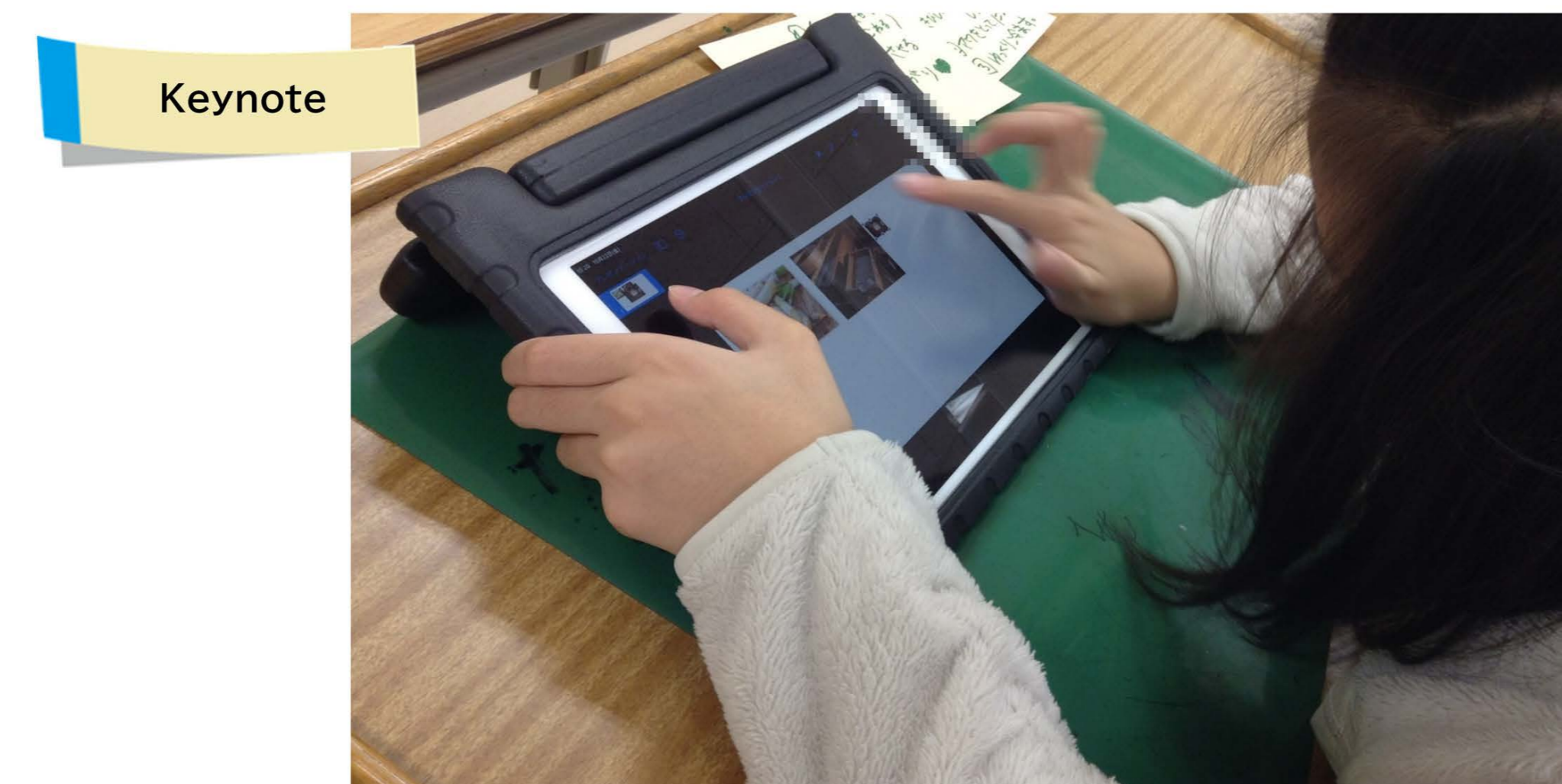
### 社会(地域の建物を調べよう)

自分の住んでいる地域に関する学習です。建物を調べ、白地図に書き込み、発表します。



### 国語(修学旅行の調べ学習)

スライドショーアプリを使うと、検索した画像や文字のレイアウトが簡単にできます。発表もできますし、印刷もできます。

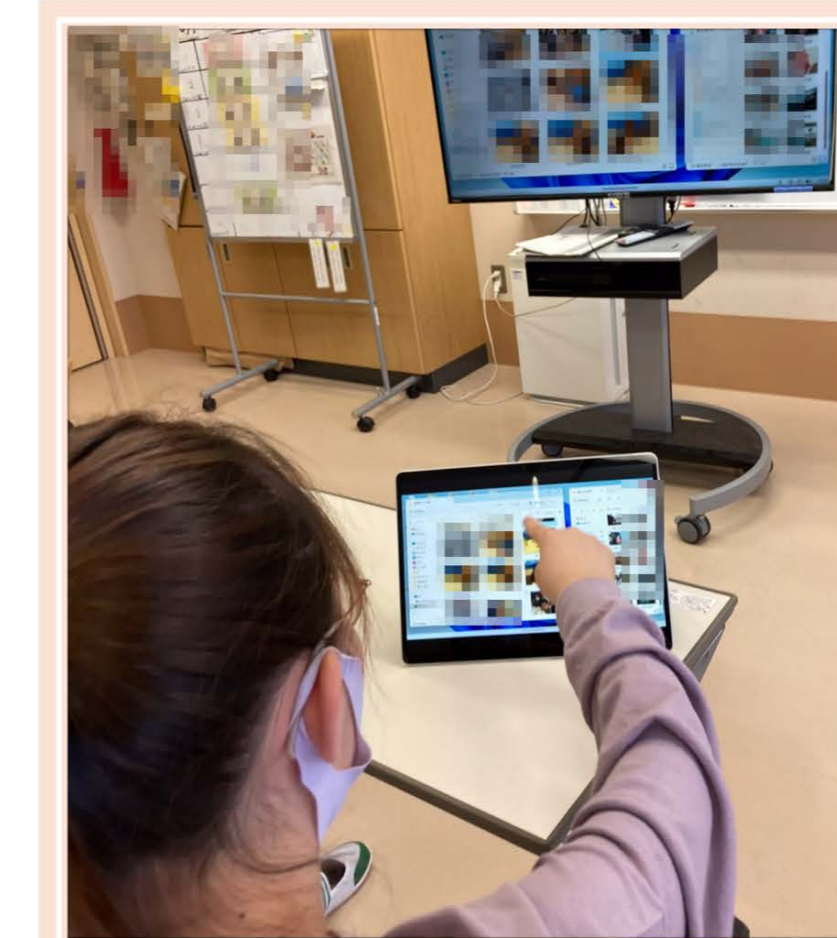


### 国語(修学旅行報告会資料づくり)

先生が準備してくれている写真フォルダの中から、写真を選んで、スライドショーアプリに貼り付けます。テレビに映しておく、相談もしやすいです。



事前に準備された写真フォルダから自分で写真を選びながら資料を作ります



友達や先生と話をしながら準備を進めています

### 社会(修学旅行の行程表づくり)

地図アプリで調べています。移動中に通る都道府県は? 自宅はどのあたりにある? 何に乗って移動する?



どこを通る?



Safari

何に乗って移動する?

# 教科学習の下支えを受けて学習する子どもたちの支援

# 「思考力判断力表現力」

- 教科とは
- 知的障害
- 合わせた
- 知識及び
- 思考
- 学びに向

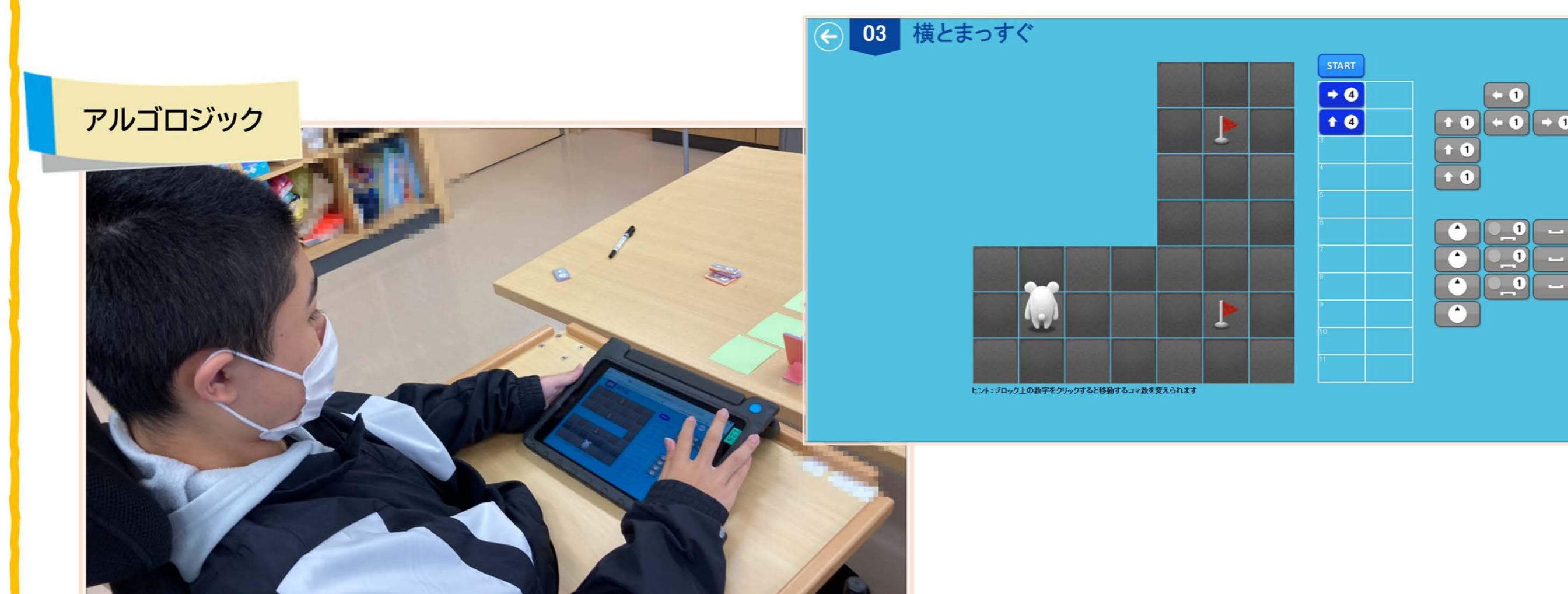
## 算数/数学(表やグラフに親しもう)

神経衰弱のゲームの結果を表にまとめ、グラフにして発表しています。



## 職業家庭:プログラミング学習

プログラミングは、様々な職業で活用できるスキルです。職業家庭の授業で、iPadでできるプログラミング学習に取り組んでいます。



## 総合(公共施設やお店についての調べ学習と発表)

公共施設について調べ、音声入力も使いながら文字入力。写真や表も貼り付けて、原稿に合わせて発表することができました。



## 国語(アナウンサーになろう):学校紹介ビデオ作り

学校紹介ビデオには、インタビューが必要です。調べてリポーターもしないといけないかも。アナウンサー、どんな話し方がいいかな?



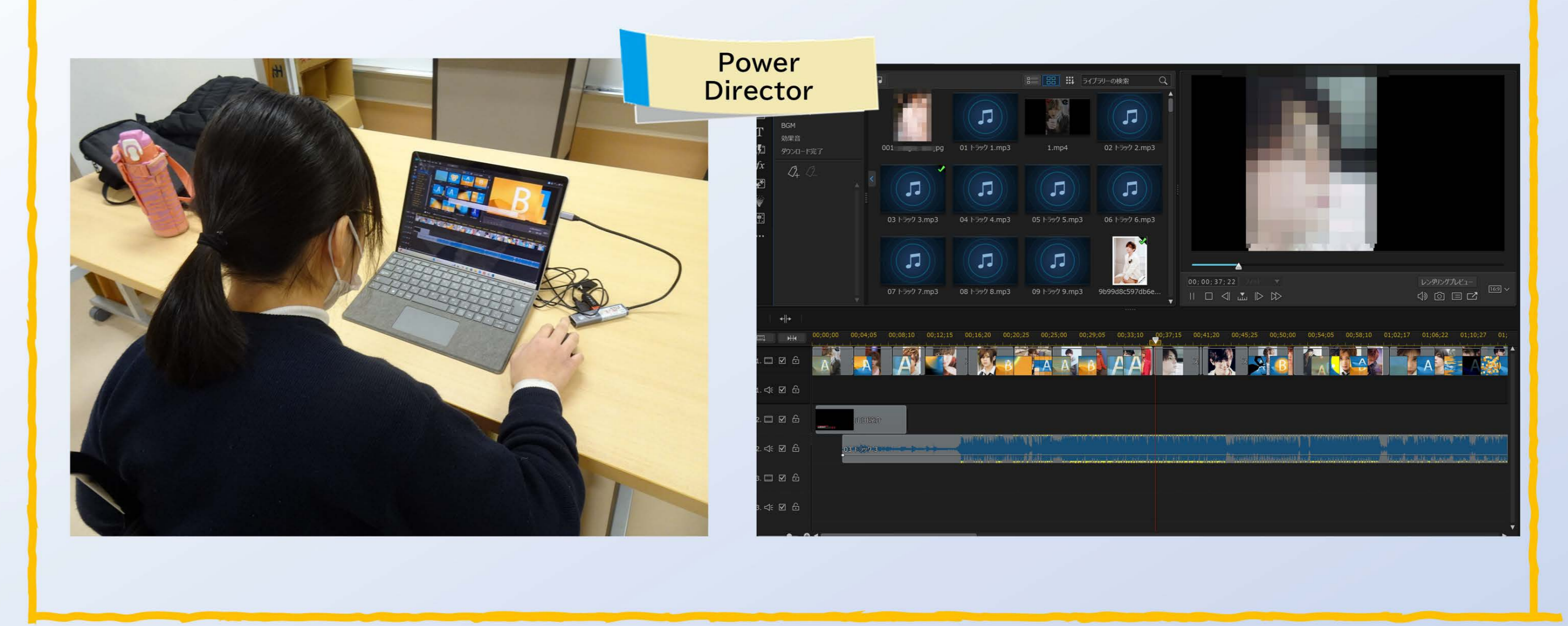
## 社会科(防災学習):校内の消火器しらべ

消火器は意外な場所にあります。また、それがどこか、言葉や文字で説明しにくいことも。写真で取っておくことで、分かりやすい資料を目指します。



## 技術(推しのミュージックビデオを作ろう)

好きなタレントのミュージックビデオ編集。絵コンテ作成 → 素材収集 → 動画編集。

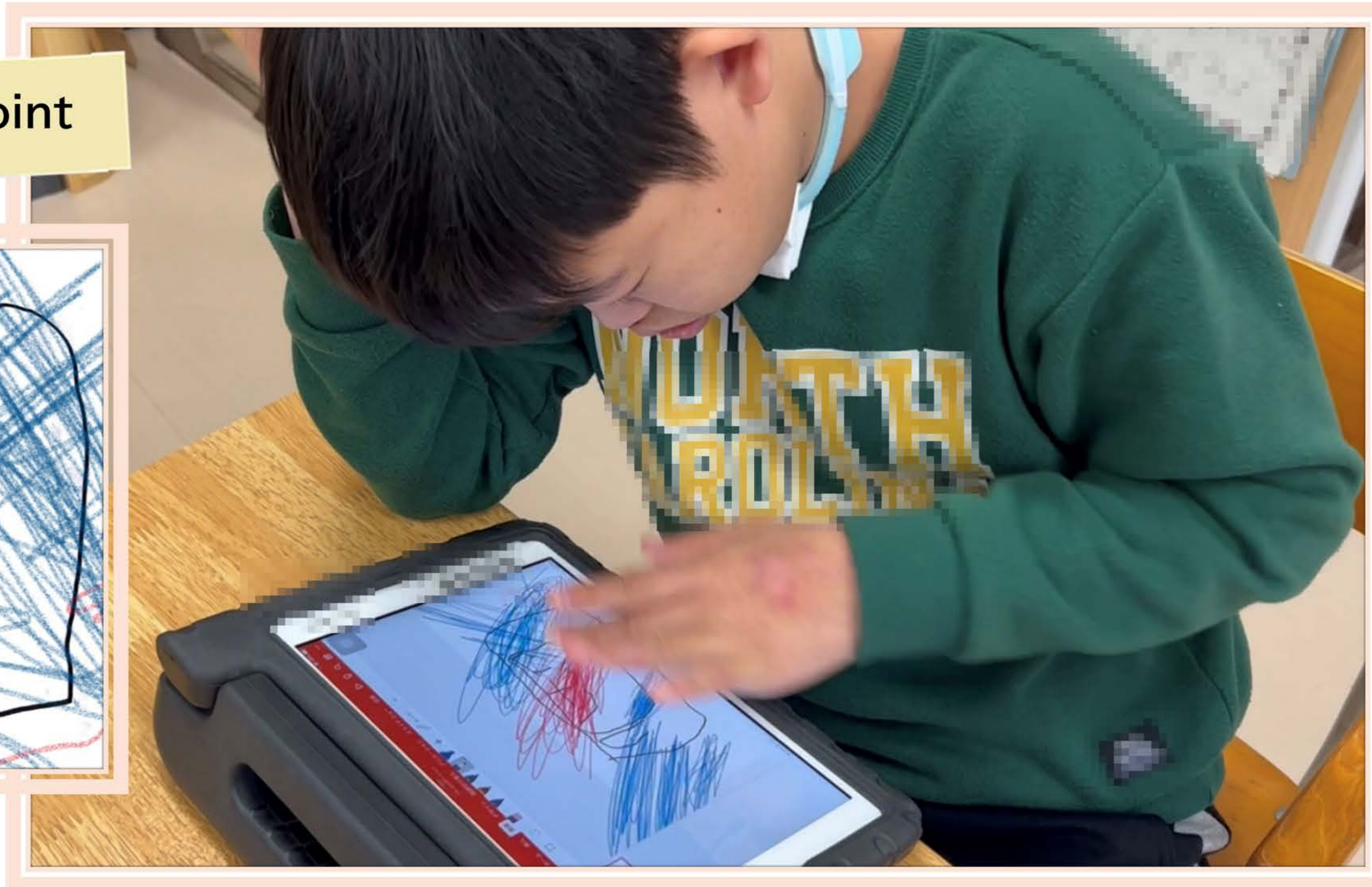
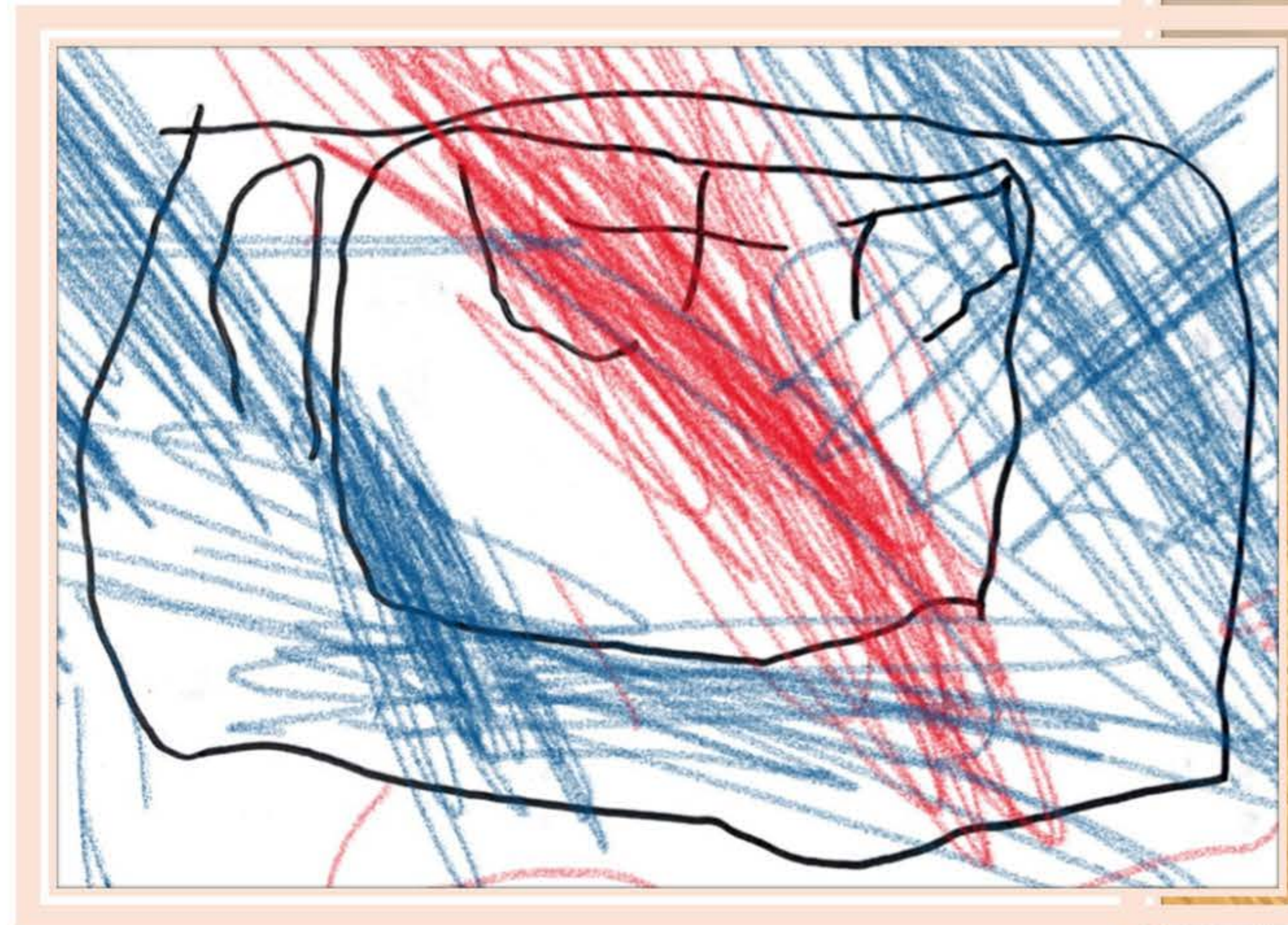


- 教科とは
- 知的障害
- 合わせた
- 知識及び
- 思考力
- 学びに向

## 国語(手紙や掲示物をつくる)

パワーポイントの描画機能を活用し、イラストを描いたり色塗りをしたりしています。描いたものは、手紙や掲示物のイラストとして活用します。

PowerPoint



- 教科とは
- 知的障害
- 合わせた
- 知識及び
- 思考力
- 学びに向

## 図工／美術(行事のためのイラストを描く)

学校のマスコットの「たかちゃんようちゃん」 えっ、あのキャラクター、足は何色だったっけ？ ということで写真を撮ってきました。



- 教科とは
- 知的障害
- 合わせた
- 知識及び
- 思考力
- 学びに向

## 社会(地域の建物を調べよう)

自分の住んでいる地域に関する学習です。  
建物を調べ、白地図に書き込み、発表します。



GoogleMap

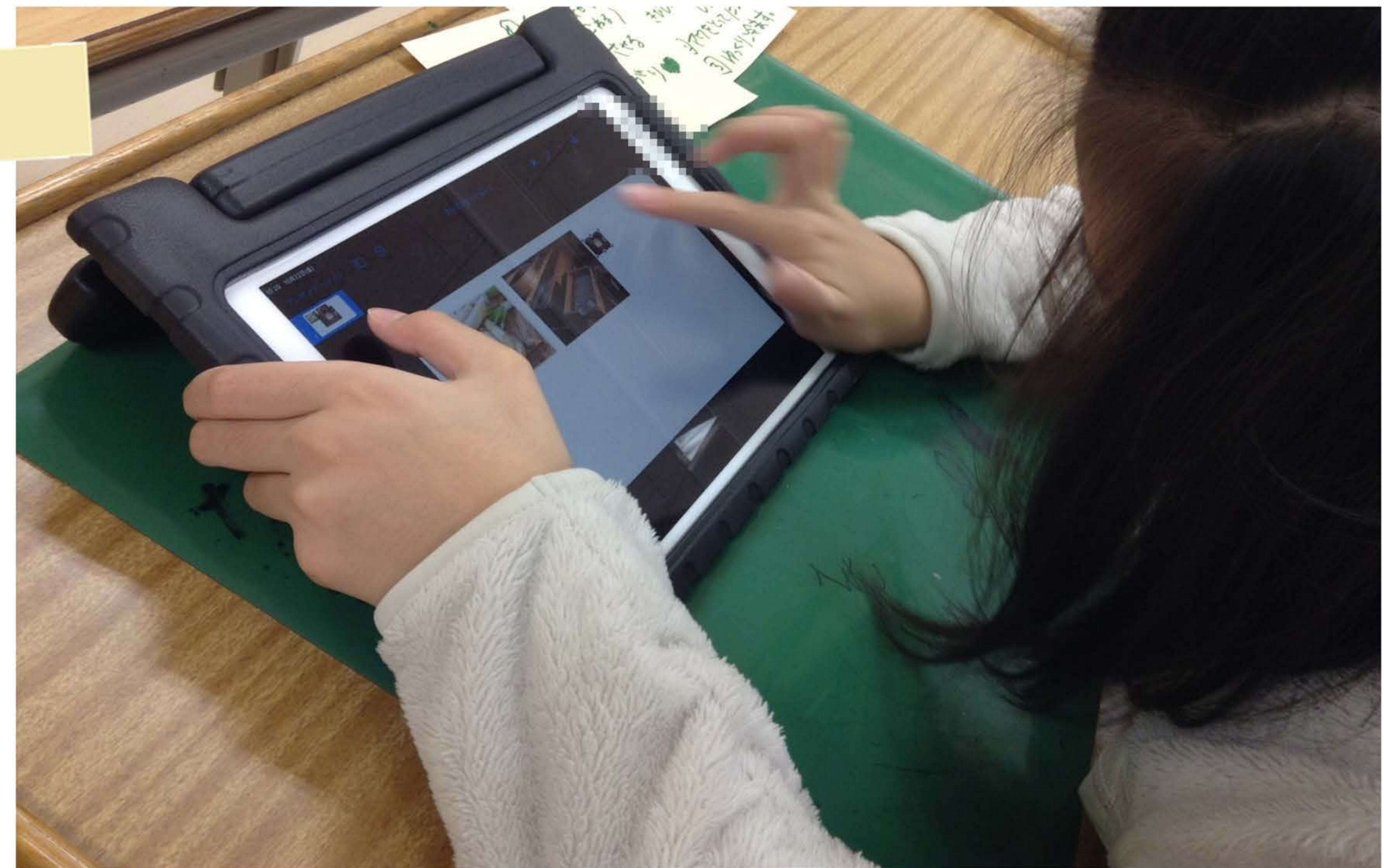
航空写真  
モード

- 教科とは
- 知的障害
- 合わせた
- 知識及び
- 思考力
- 学びに向

## 国語(修学旅行の調べ学習)

スライドショーアプリを使うと、検索した画像や文字のレイアウトが簡単にできます。発表もできますし、印刷もできます。

Keynote



- 教科とは
- 知的障害
- 合わせた
- 知識及び
- 思考力
- 学びに向

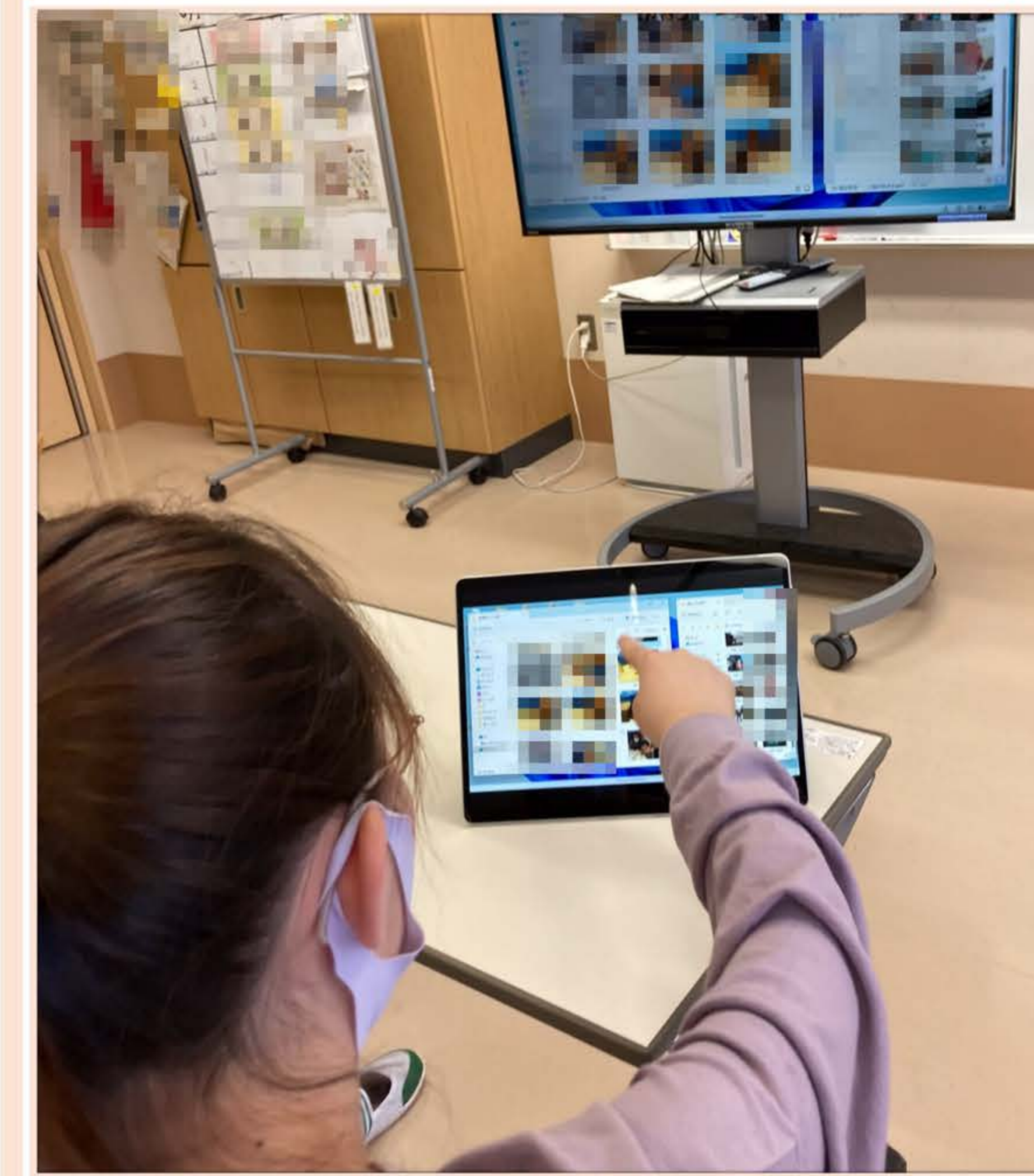
## 国語(修学旅行報告会資料づくり)

先生が準備してくれている写真フォルダの中から、写真を選んで、スライドショーアプリに貼り付けます。テレビに映しておくと、相談もしやすいです。

共有フォルダ



事前に準備された写真フォルダから自分で写真を選びながら資料を作ります



友達や先生と話をしながら準備を進めています



- 教科とは
- 知的障害
- 合わせた
- 知識及び
- 思考
- 学びに向

## 社会(修学旅行の行程表づくり)

地図アプリで調べています。移動中に通る都道府県は？  
自宅はどのあたりにある？ 何に乗って移動する？



マップ

どこを通る？



Safari

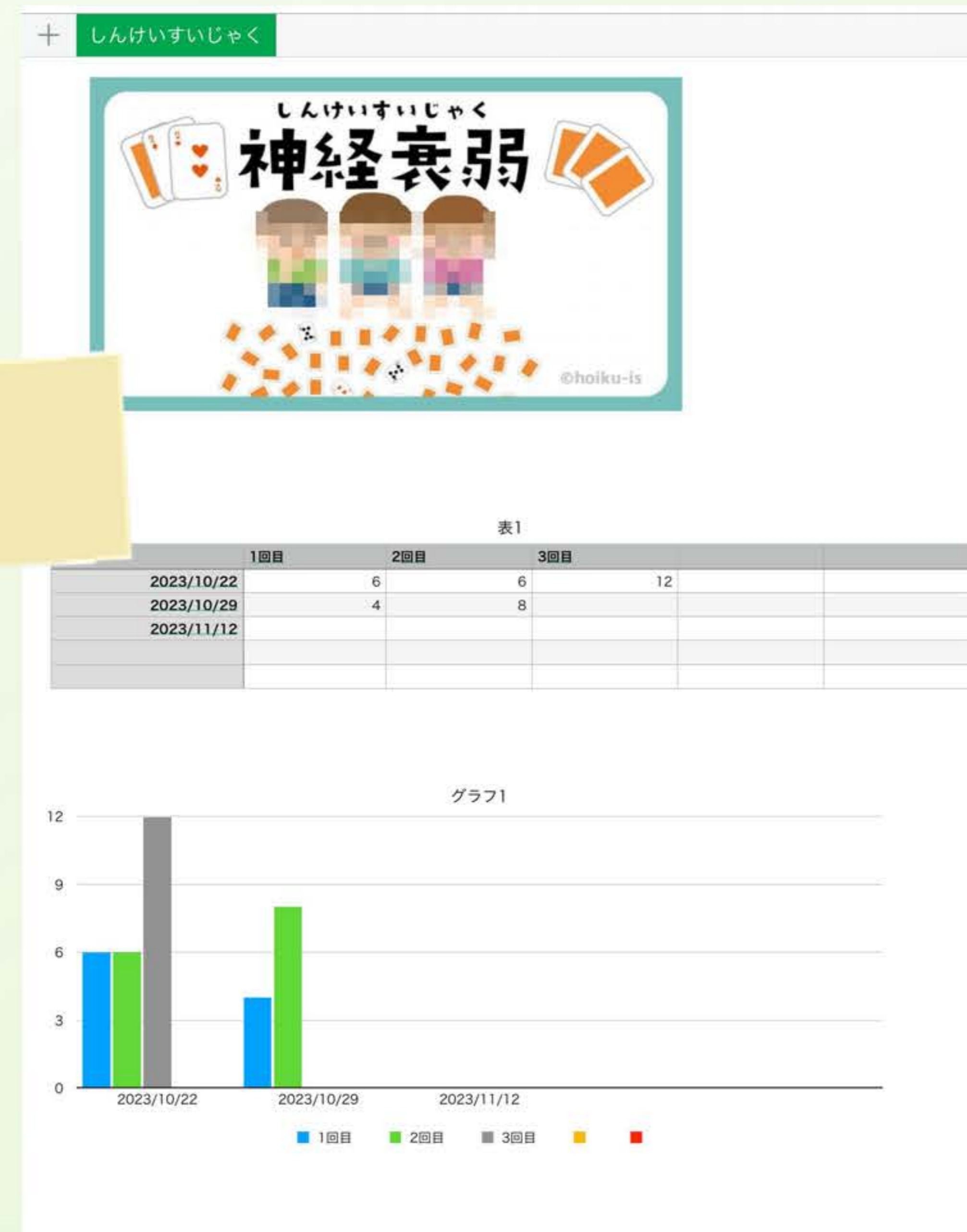
何に乗って移動する？

- 教科とは
- 知的障害
- 合わせた
- 知識及び
- 思考力
- 学びに向

## 算数／数学(表やグラフに親しもう)

神経衰弱のゲームの結果を表にまとめ、グラフにして発表しています。

Numbers

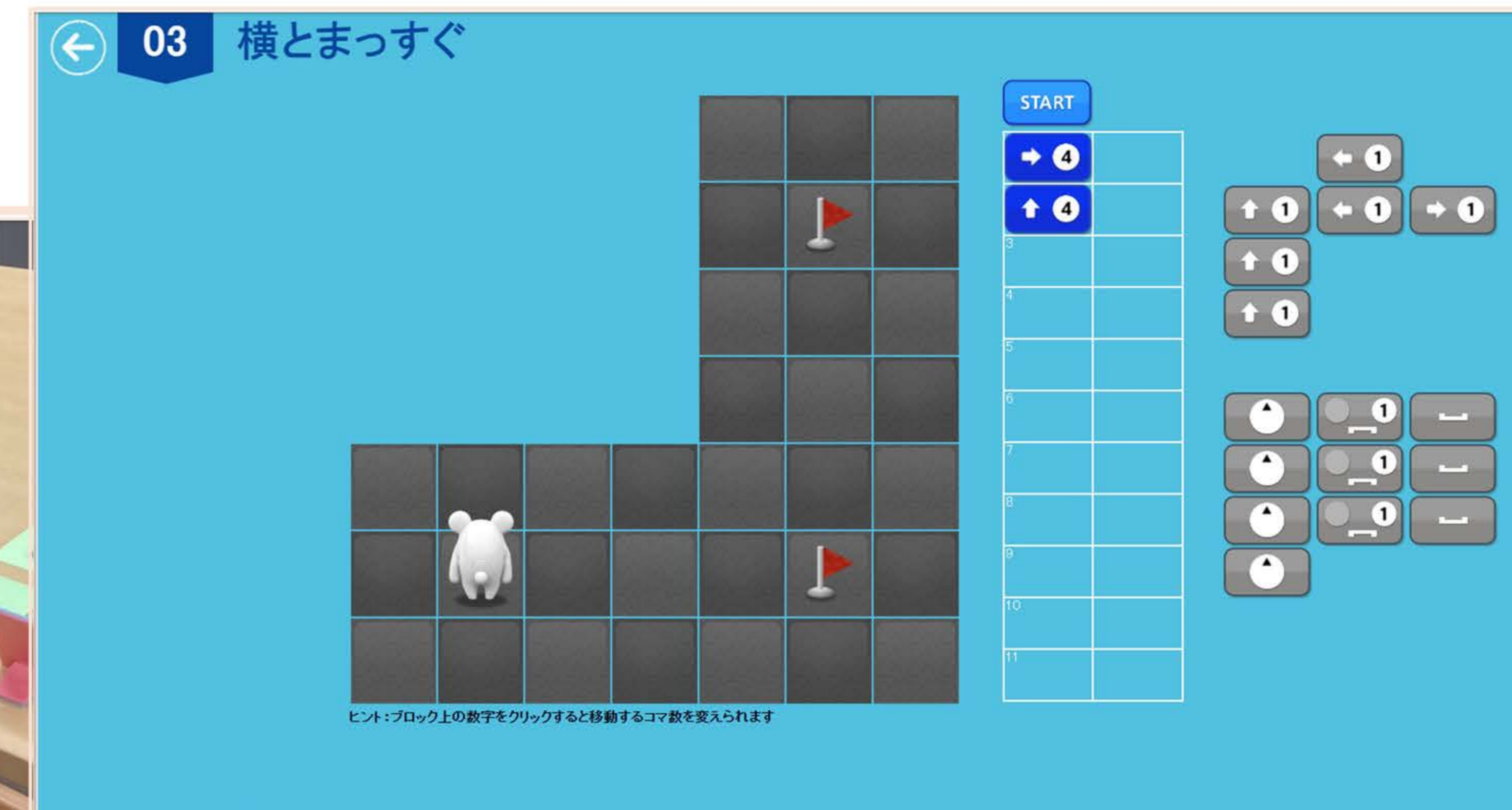


- 教科とは
- 知的障害
- 合わせた
- 知識及び
- 思考
- 学びに向

## 職業家庭：プログラミング学習

プログラミングは、様々な職業で活用できるスキルです。  
職業家庭の授業で、iPadでできるプログラミング学習に取り組んでいます。

アルゴリズム



- 教科とは
- 知的障害
- 合わせた
- 知識及び
- 思考力
- 学びに向

## 総合(公共施設やお店についての調べ学習と発表)

公共施設について調べ、音声入力も使いながら文字入力。  
写真や表も貼り付けて、原稿に合わせて発表することができました。



- 教科とは
- 知的障害
- 合わせた
- 知識及び
- 思考力
- 学びに向

## 国語(アナウンサーになろう):学校紹介ビデオ作り

学校紹介ビデオには、インタビューが必要です。調べてリポーターもしないといけないかも。アナウンサー、どんな話し方がいいかな？



カメラ/写真

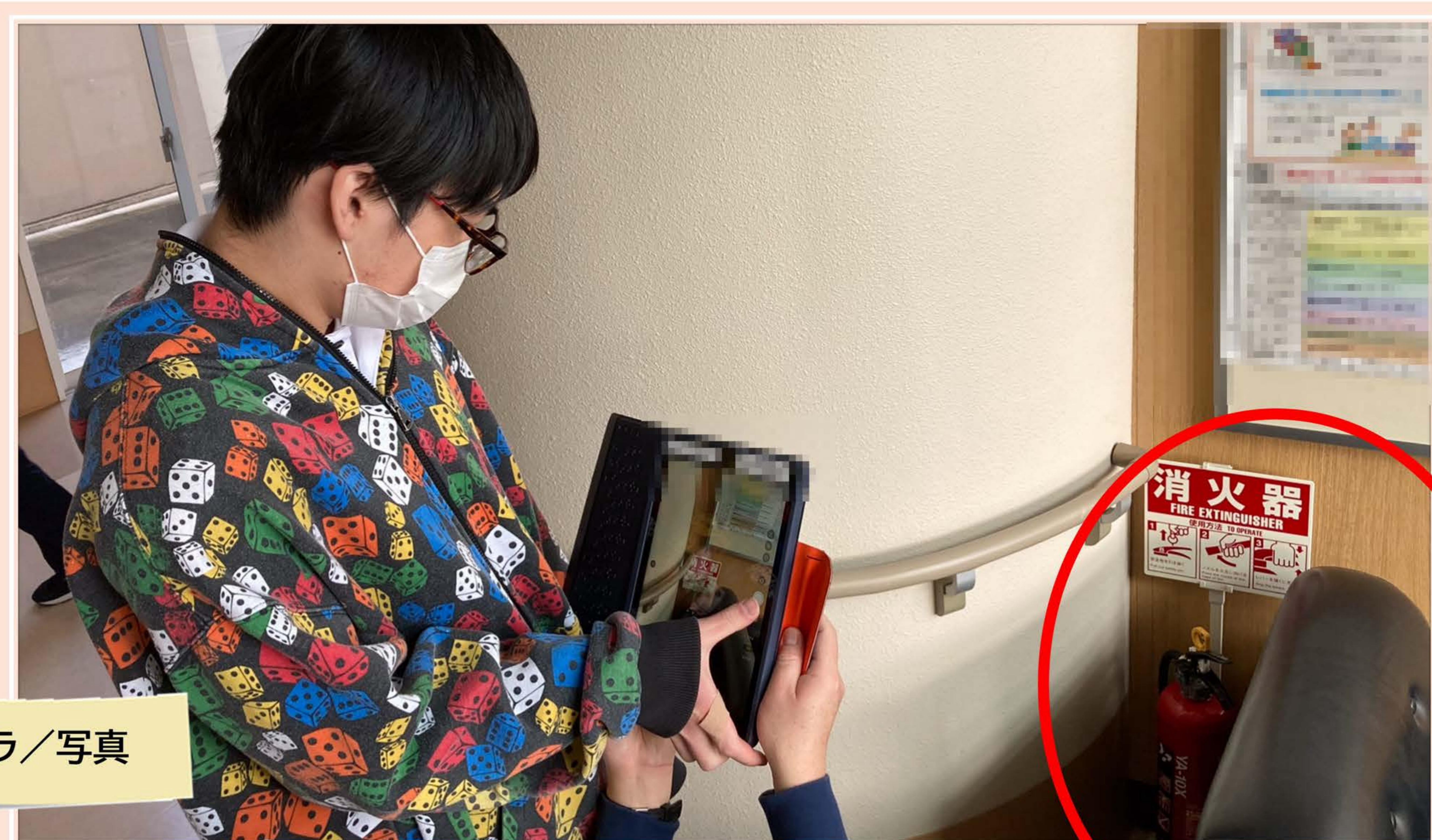
学校紹介映像撮影中



- 教科とは
- 知的障害
- 合わせた
- 知識及び
- 思考力
- 学びに向

## 社会科(防災学習):校内の消火器しらべ

消火器は意外な場所にあります。また、それがどこか、言葉や文字で説明しにくいことも。写真で取っておくことで、分かりやすい資料を目指します。



カメラ/写真

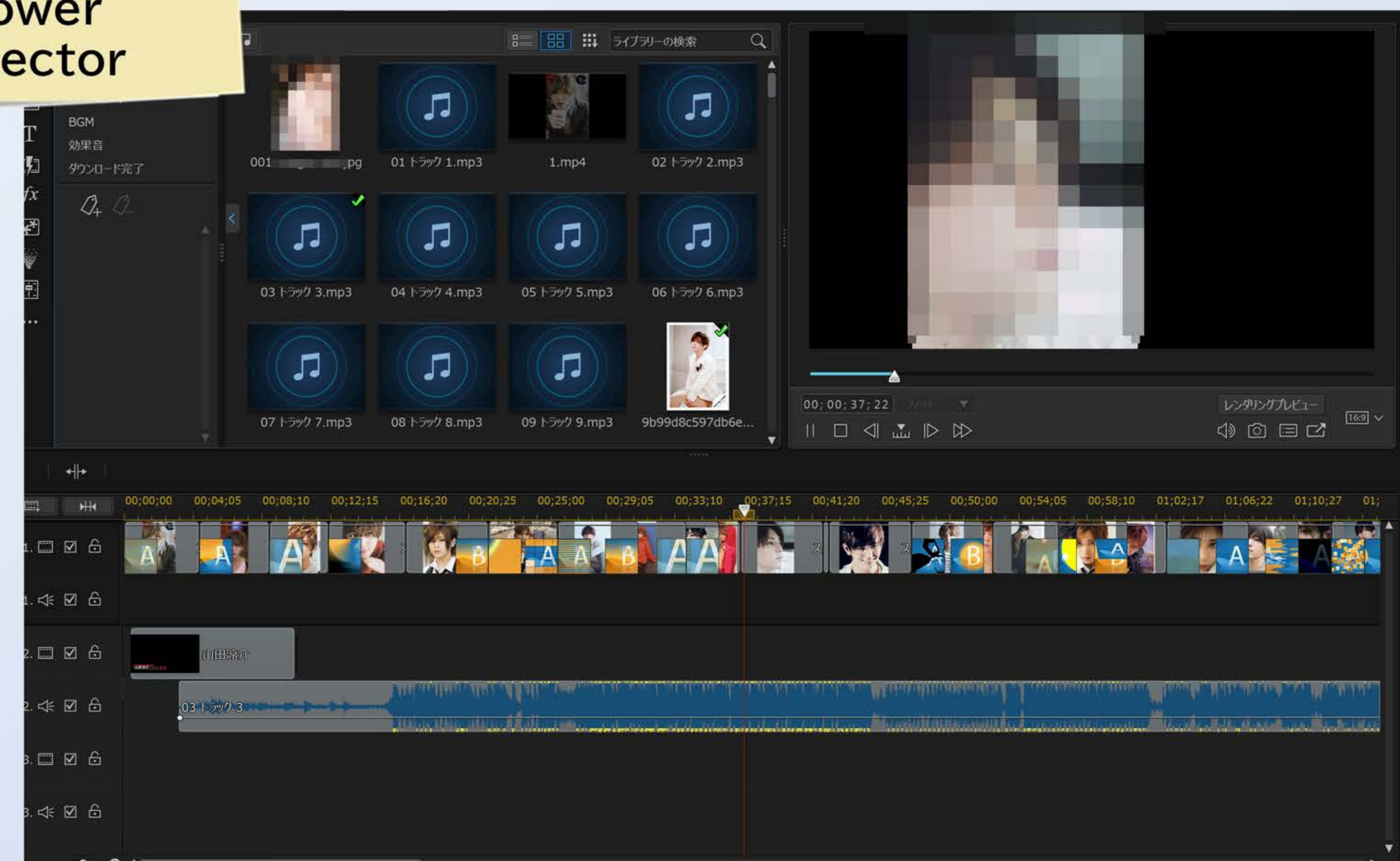
- 教科とは
- 知的障害
- 合わせた
- 知識及び
- 思考力
- 学びに向

## 技術(推しのミュージックビデオを作ろう)

好きなタレントのミュージックビデオ編集。  
絵コンテ作成 → 素材収集 → 動画編集。



Power Director



教科学習の  
下支えを受けて  
学習する子の支援

# 5-6

「学びに向かう力、  
人間性等」

- 教科とは
- 知的障害
- 合わせた
- 知識及び
- 思考力判
- 学び

## 学ぶ力を育成するための基盤であり 学び続けるために必要な力

### 自己管理能力

記録に残す  
報告する  
評価を受ける

自らの評価を加える  
自ら説明する  
アドバイスを受け入れる

適切な目標を  
設定する  
効果的な方法を試す

### 感情・行動の調整力

感情に気付き  
原因や思い・考えと  
結び付けて捉える

感情の強さや強度  
など感情の違いを  
把握する

ストレスについては  
軽減させたり回避したり  
することを試みる

### 人間関係調整力

様々な情報から  
相手の感情を  
想像する

相手との関係をつくり  
維持する方法を学ぶ

前向きなかわり  
協同して取り組む  
対立を解消する方法を  
身に付ける



# 教科学習の下支えを受けて学習する子どもたちの支援

# 「学びに向かう力、人間性等」

- 教科とは
- 知的障害
- 合わせた
- 知識及び
- 思考力判
- 学び

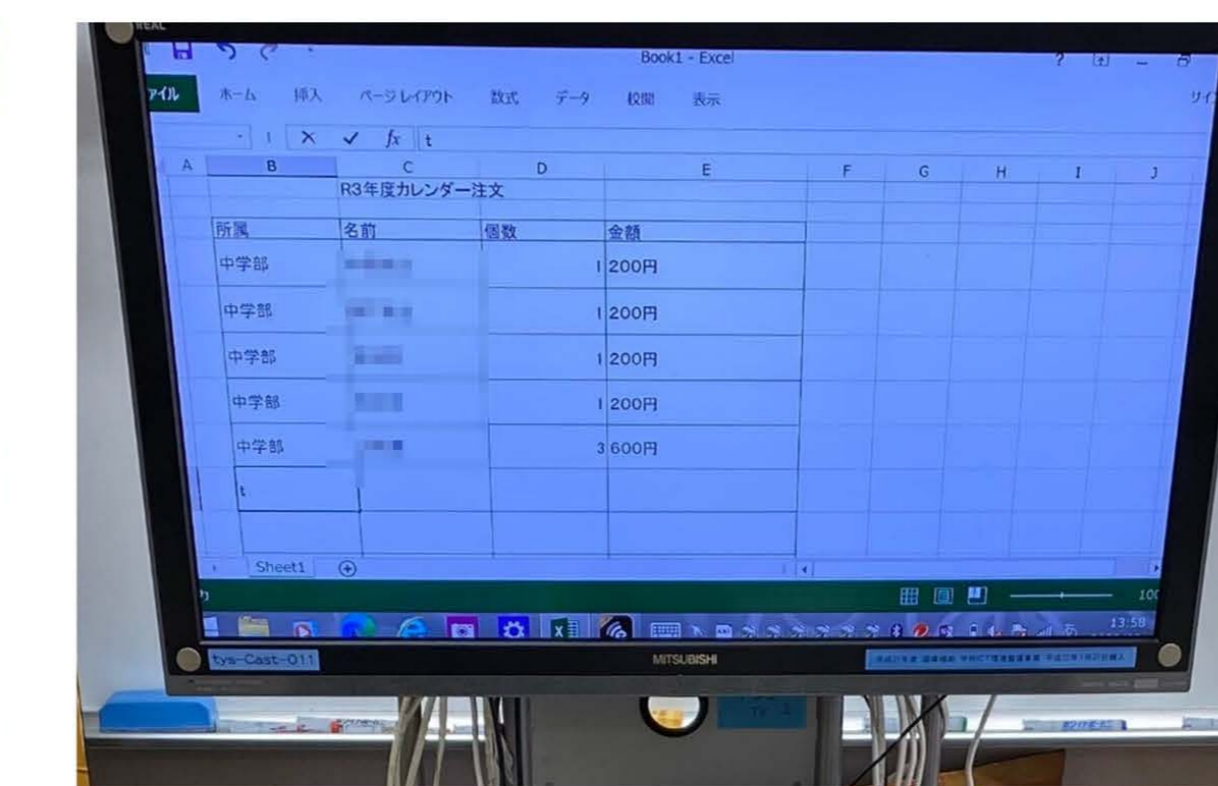
## 作業学習(片手のボルトナット):作業効率の記録

早送り動画撮影機能(タイムラプス機能)を使って記録し、振り返って作業効率について先生と一緒に検討します。  
物の配置は?道具はこれでいいかな?



## 作業学習:商品の注文票への入力

作業学習で作ったカレンダー。誰が何枚注文したか、入力しています。  
画面に映して みんなで確認しています。



## 国語(状況に応じたやりとり):ふりかえり

状況に応じたやりとりをしたいと思っても、状況を読み取ることに一生懸命になってしまうこともあります。安心できる環境で練習していきます。



## 国語(自分の気持ちを書いてみよう)

最近の喜びや不安な気持ち。  
箇条書きや表情を描き込むことで、学びを深めている事例

メモ

最近の喜び

最近の不安

気持ちがすっきり

不安の解決方法は...

## 教科学習の下支えを受けて学習する子どもたちの支援

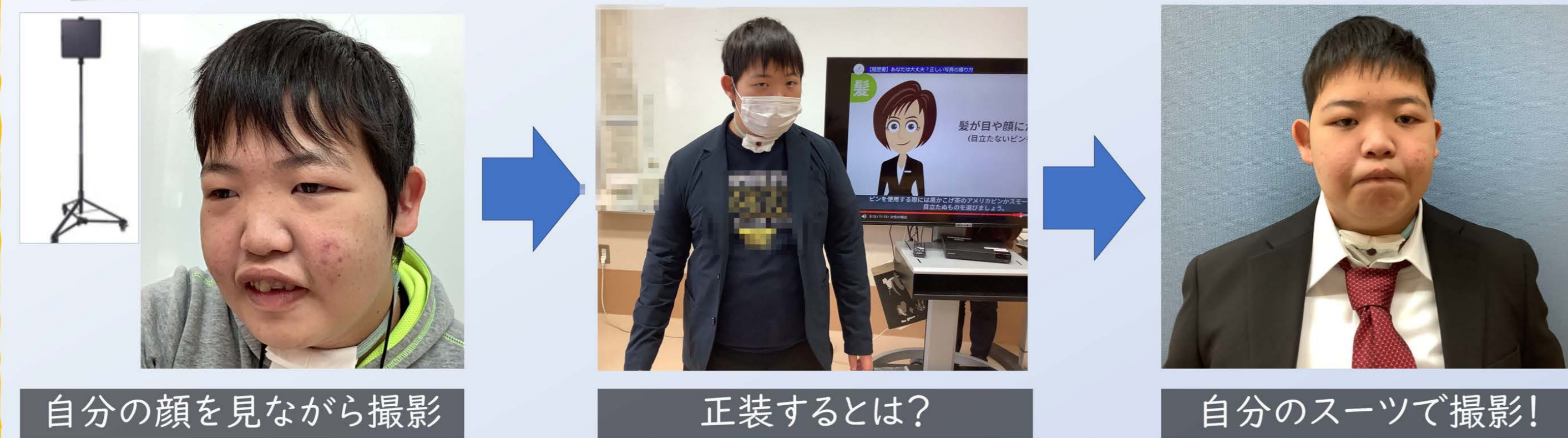
## 「学びに向かう力、人間性等」

- 教科とは
- 知的障害
- 合わせた
- 知識及び
- 思考力判
- 学び

### 職業家庭(証明写真を撮ろう)

カメラを向けられるとドキドキ。まずは自分の顔を撮ってみよう。  
正装する勉強もして、試着して購入した自前のスーツで願書の写真を撮りました。

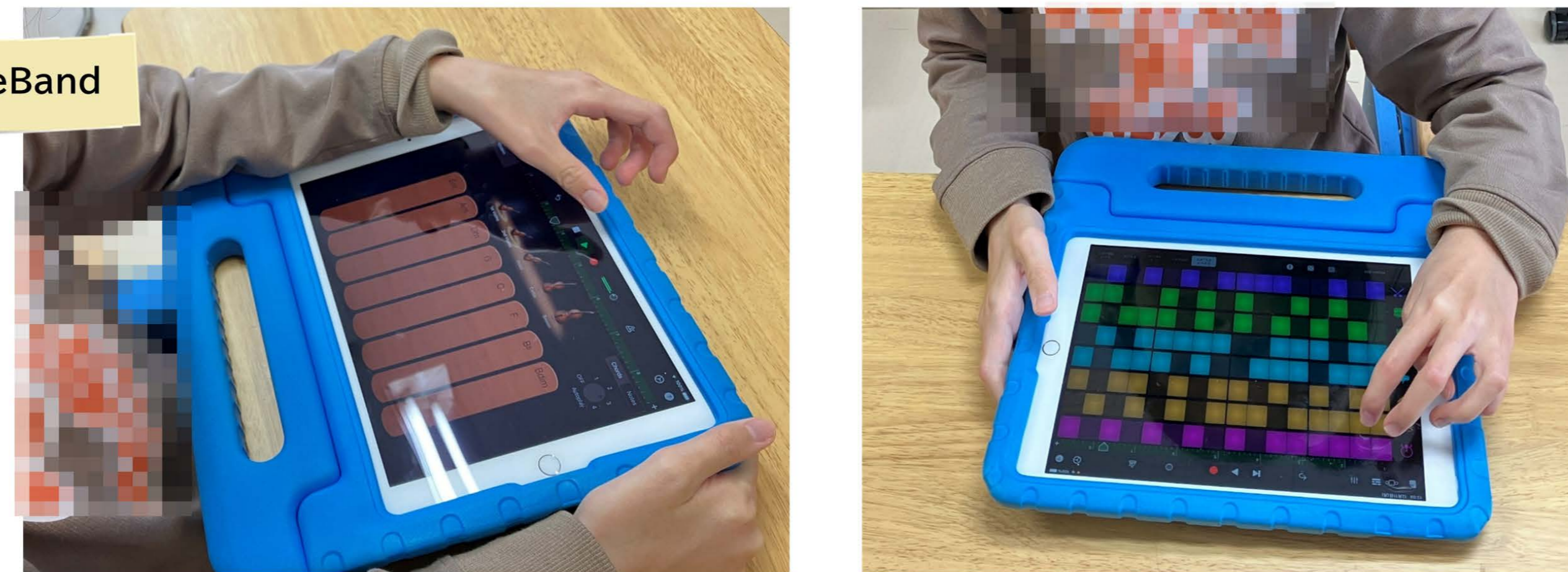
カメラ/写真



### 余暇活動支援: 休みに作曲アプリで遊ぶ

休みに自由に触ることができる環境を準備していたら、  
試行錯誤しながら、リズムや楽器を変えて作曲できるようになりました。

GarageBand



### 保健(体調の自己管理)

仮眠をとって体調を整えることも、自己管理の一環です。

時計/タイマー



- 教科とは
- 知的障害
- 合わせた
- 知識及び
- 思考力判
- 学び

## 作業学習(片手のボルトナット):作業効率の記録

早送り動画撮影機能(タイムラプス機能)を使って記録し、振り返って作業効率について先生と一緒に検討します。  
物の配置は?道具はこれでいいかな?

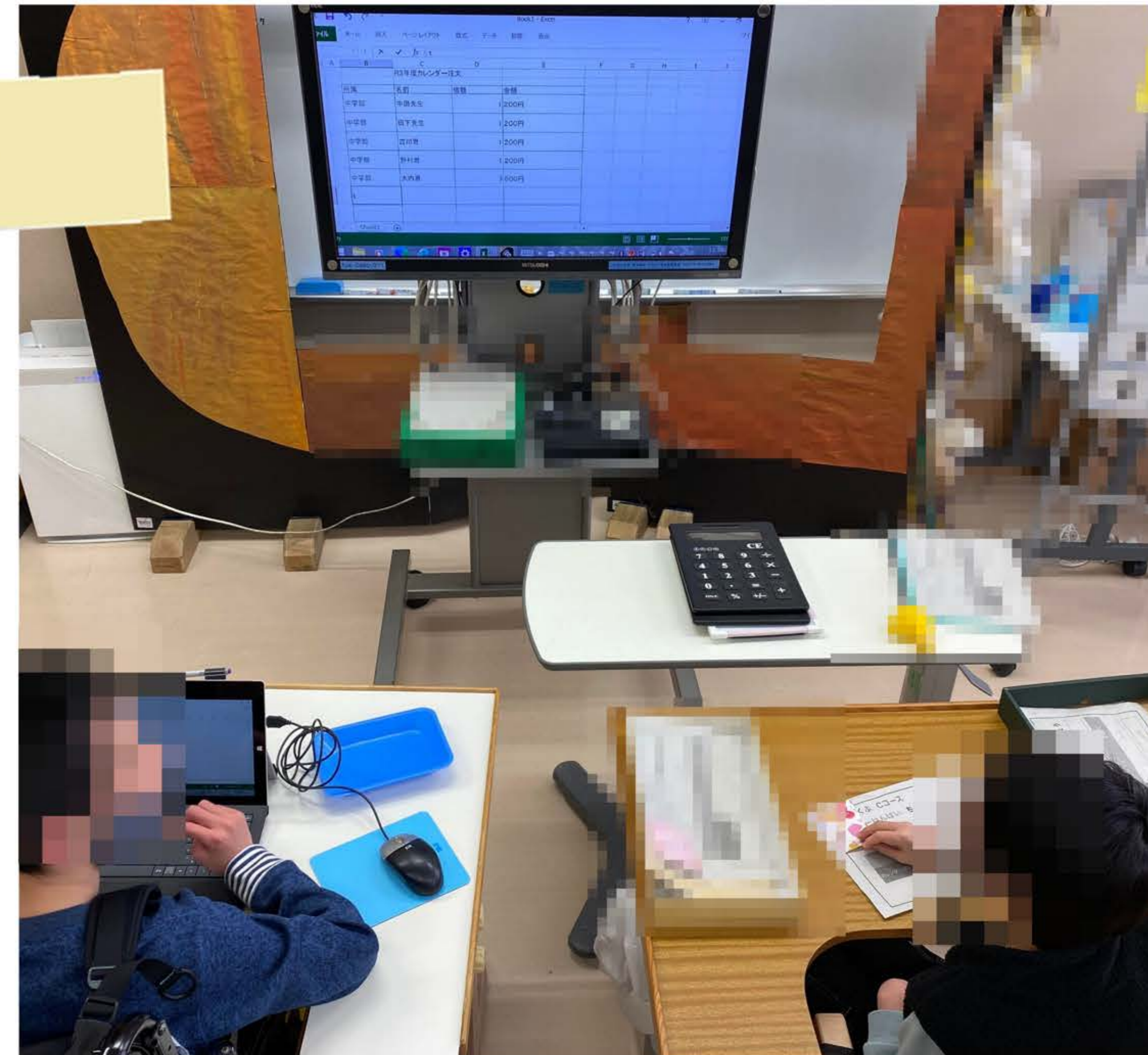


- 教科とは
- 知的障害
- 合わせた
- 知識及び
- 思考力判
- 学び

## 作業学習：商品の注文票への入力

作業学習で作ったカレンダー。誰が何枚注文したか、入力しています。  
画面に映して みんなで 確認しています。

Exel



所属	名前	個数	金額
中学部			1200円
中学部			1200円
中学部			1200円
中学部			1200円
中学部			3600円

- 教科とは
- 知的障害
- 合わせた
- 知識及び
- 思考力判
- 学び

## 国語(状況に応じたやりとり):ふりかえり

状況に応じたやりとりをしたいと思っても、状況を読み取ることに一生懸命になってしまうこともあります。安心できる環境で練習していきます。



カメラ/写真

- 教科とは
- 知的障害
- 合わせた
- 知識及び
- 思考力判
- 学び

## 国語(自分の気持ちを書いてみよう)

最近の喜びや不安な気持ち。

箇条書きや表情を描き込むことで、学びを深めている事例

メモ

最近のハッピー

- ・サーモン丼を食べた事。
- ・推しのTシャツを買ってもらった事。
- ・少しずつ読書が出来るようになった事。
- ・ママにお手伝いをしてほめられて「ありがとう！助かったよ！」と言われた事。
- ・おばあちゃん家でからあげを食べた事。

最近のモヤ

お家では推しを思うかべたらいやなモヤモヤを忘れて吹っ飛んで行く！推しの動画や写真を見る！学校でのやり方はせんに相談する怒ったら別の場所に行って落ち着くやめて！と言ってもやめてくれなかったら先生にやですと言って助けを求め話してもらおう！

気持ちがすっきり

最近のハッピー

- ①朝起きたら歯が抜けていてうれしかった。
- ②ホウセンカの葉っぱが大きく育ってとてもうれしい
- ③ホワイトボードのペンのある所をきれいにそうじしてとても気持ちいい

最近のモヤ

不安の解決方法は…

- 教科とは
- 知的障害
- 合わせた
- 知識及び
- 思考力判
- 学び

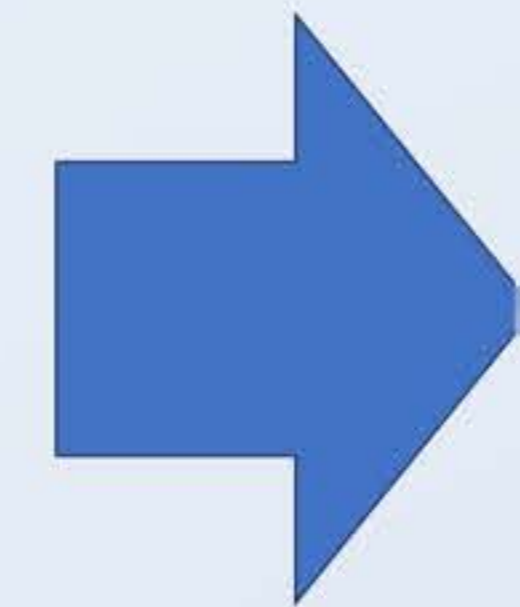
## 職業家庭(証明写真を撮ろう)

カメラを向けられるとドキドキ。まずは自分の顔を撮ってみよう。  
正装する勉強もして、試着して購入した自前のスーツで願書の写真を撮りました。

### カメラ/写真



自分の顔を見ながら撮影



正装するとは?



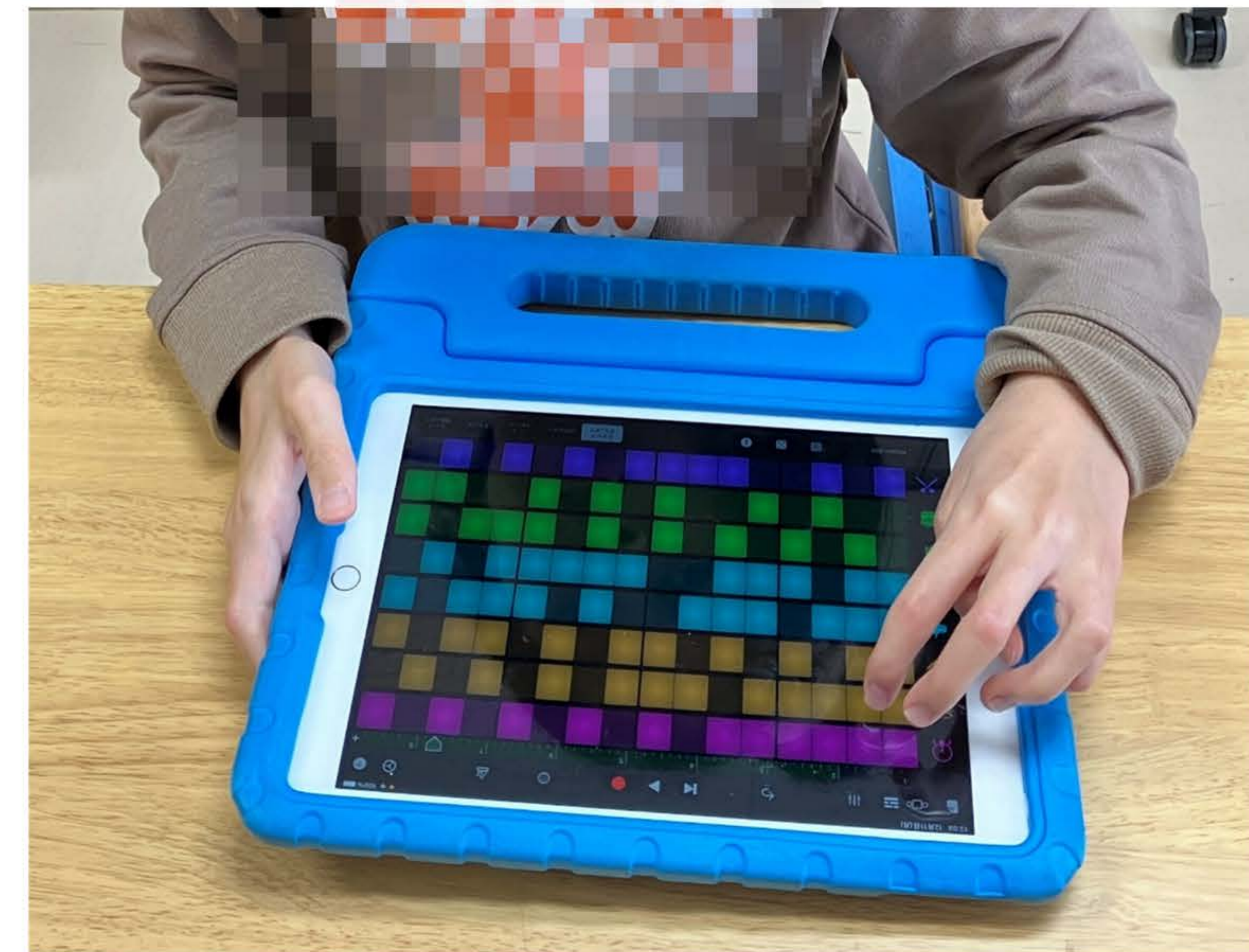
自分のスーツで撮影!

- 教科とは
- 知的障害
- 合わせた
- 知識及び
- 思考力判
- 学び

## 余暇活動支援: 休み時間に作曲アプリで遊ぶ

休み時間に自由に触ることができる環境を準備していたら、  
試行錯誤しながら、リズムや楽器を変えて作曲できるようになりました。

GarageBand





教科学習の下支えを受けて学習する子どもたちの支援

「学びに向かう力、人間性等」

- 教科とは
- 知的障害
- 合わせた
- 知識及び
- 思考力判
- 学び

## 保健(体調の自己管理)

仮眠をとって体調を整えることも、自己管理の一環です。

時計／タイマー



iPadのタイマーを仕掛けて仮眠！

様々な活動に  
参加を促す支援

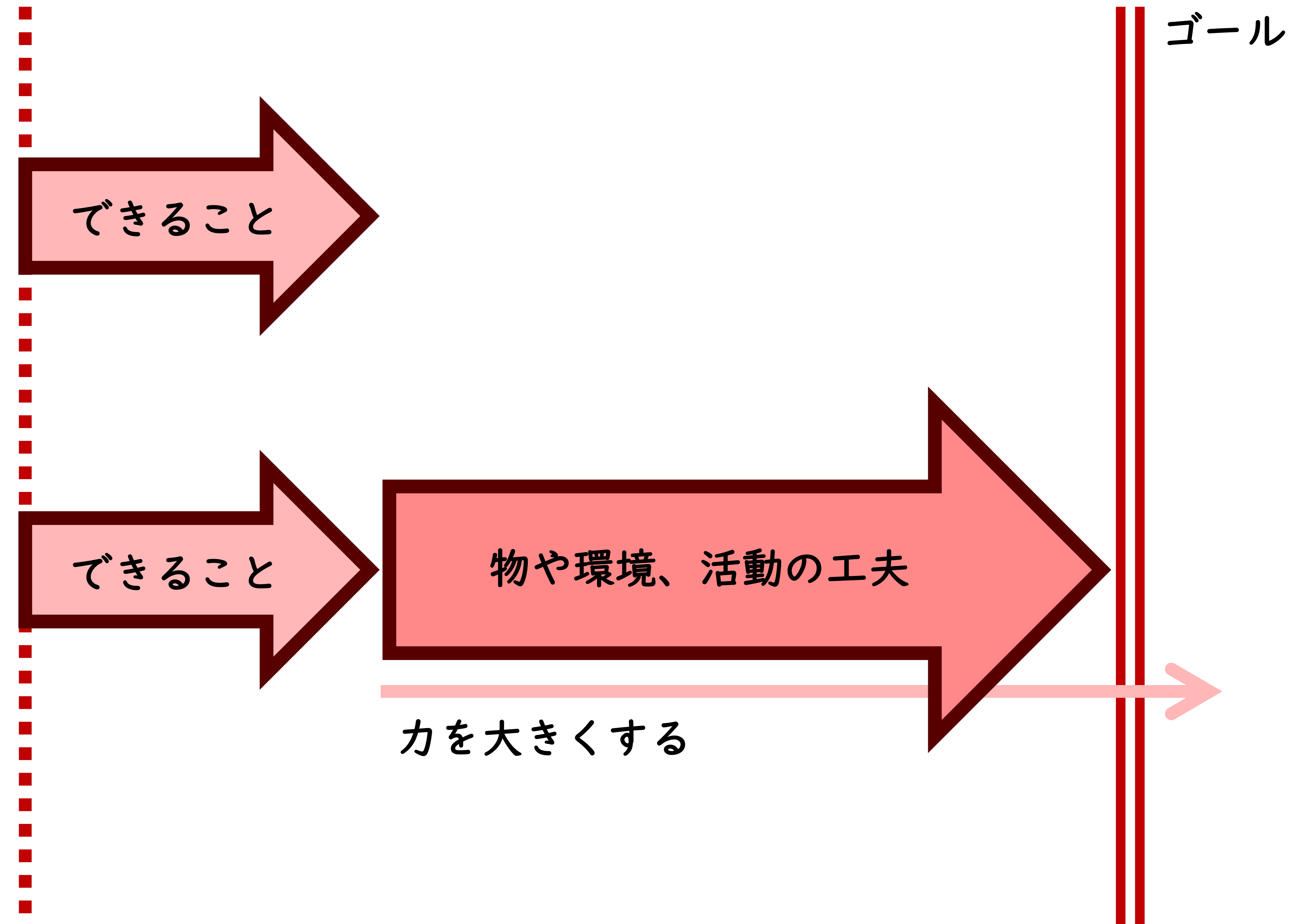
# 子どもの身体の動きを観察し「できること」に着目します

様々な活動に  
参加を促す支援

## 6-1

できることを  
「拡大する」

- できること
- 困難さを減らす
- 活動の仕方を工夫
- 移動の支援
- 姿勢の支援
- 食事の支援



参考:ICFによる障害観・能力観・自立観

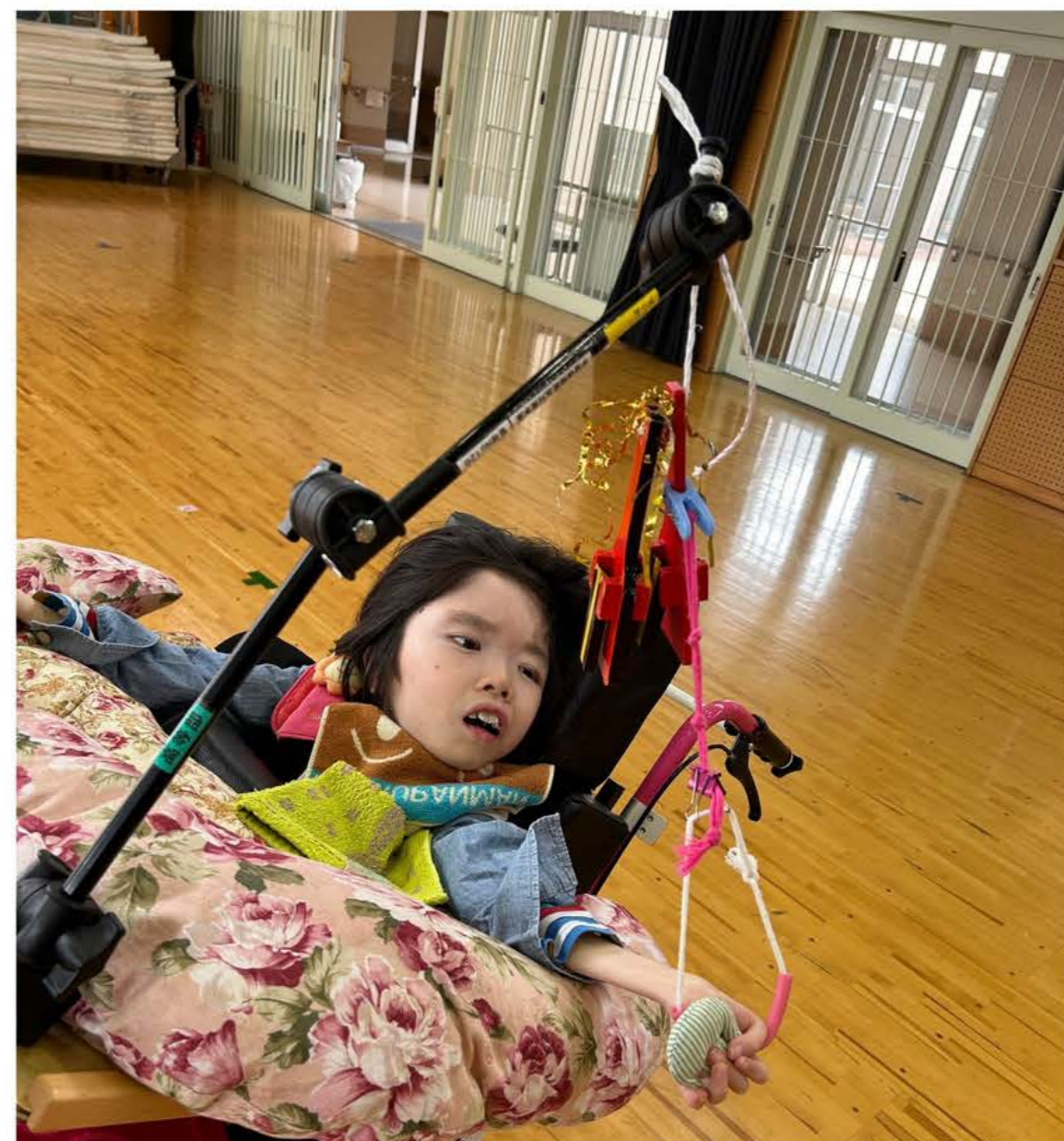
# 様々な活動に参加を促す支援

できることを「拡大」する\_\_予測して見る

- できる
- 困難さを支
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

## 支援者と一緒に道具を持って動きを見る(楽器の操作)

手を触られたあと楽器が動くことに気づきゆっくりとした追視が出る。



吊るしたなるこに  
ひもをつけて持つ



近づいて  
手をトントン



すると  
なるこも動く

## 支援者と一緒に道具を持って動きを見る(色染め・スタンプ)

手をトントン、とされるとスタンプや素材、マーカーが動く。



様々な活動に参加を促す支援

できることを「拡大」する\_\_予測して見る

- できる
- 困難さを支
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

## 支援者と一緒に道具を持って動きを見る(楽器の操作)

手を触られたあと楽器が動くことに気づきゆっくりとした追視が出る。



吊るしたなるこに  
ひもをつけて持つ



近づいて  
手をトントン



すると  
なるこも動く

## 様々な活動に参加を促す支援

できることを「拡大」する\_\_予測して見る

- できる
- 困難さを支
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

## 支援者と一緒に道具を持って動きを見る(色染め・スタンプ)

手をトントン、とされるとスタンプや素材、マーカーが動く。



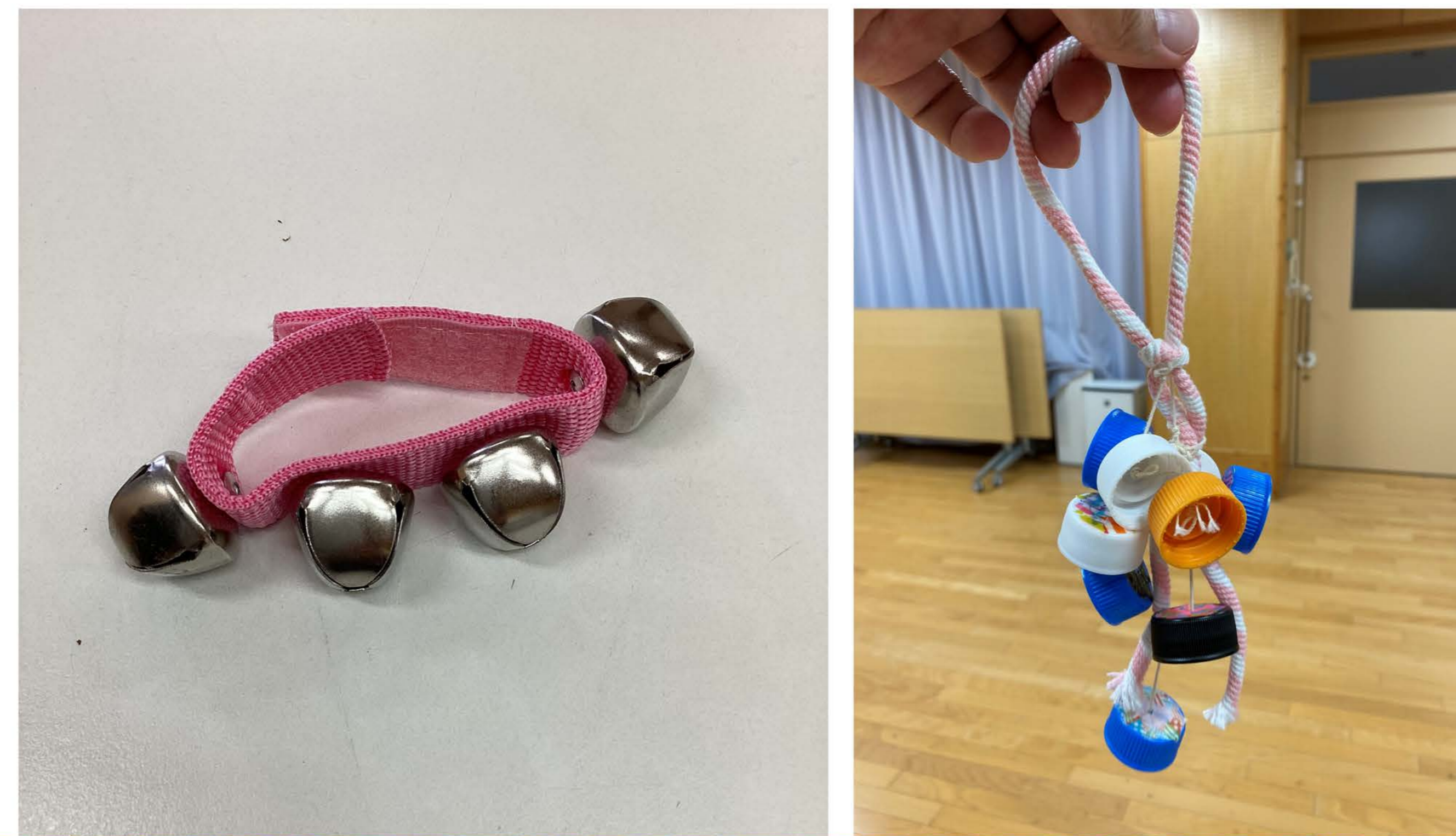
## 様々な活動に参加を促す支援

できることを「拡大」する\_\_自由に手を動かす

- できる
- 困難さを支
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

## 自由に手を動かす(持ち手のある自作マラカス)

持ち手を付けたり、手に引っ掛けるひもをつけたりする。



## 自由に手を動かす(リストバンド)

リストバンドにゴムをつけ、そこに鈴をつけている。手の動きで鈴が鳴る。



## 様々な活動に参加を促す支援

できることを「拡大」する\_\_自由に手を動かす

- できる
- 困難さを支
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

## 自由に手を動かす(持ち手のある自作マラカス)

持ち手を付けたり、手に引っ掛けるひもをつけたりする。





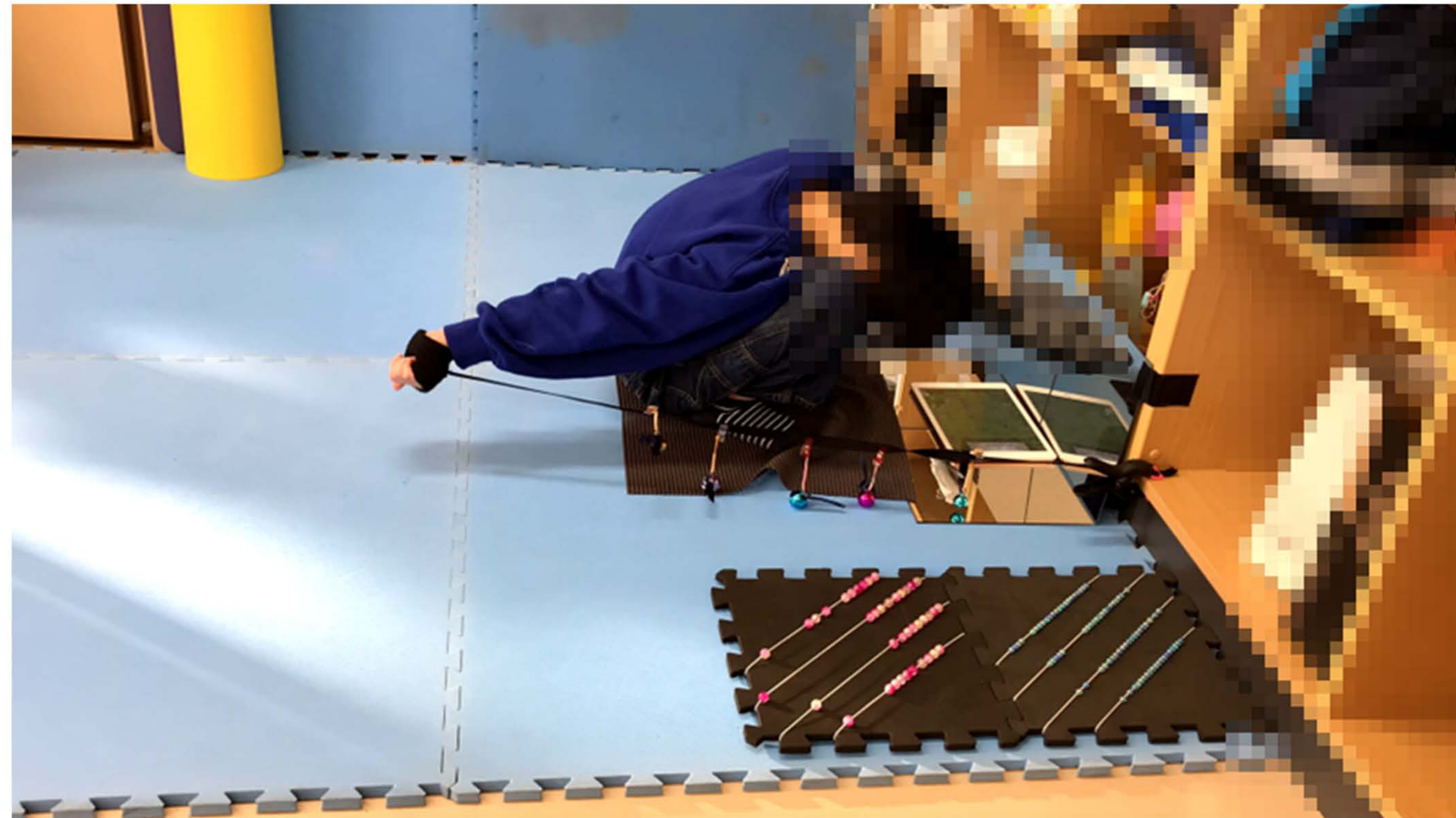
## 様々な活動に参加を促す支援

できることを「拡大」する\_\_自由に手を動かす

- できる
- 困難さを支
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

## 自由に手を動かす(リストバンド)

リストバンドにゴムをつけ、そこに鈴をつけている。手の動きで鈴が鳴る。



## 様々な活動に参加を促す支援

できることを「拡大」する\_トントンできる

- できる
- 困難さを支
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

## トントン(色付け)

指先で絵具に触れてから画用紙の紙の素材を確かめるように手を誘導するとトントン、という動きができる子どもと一緒に作った作品。



## 様々な活動に参加を促す支援

できることを「拡大」する\_\_トントンできる

## トントン(色付け)

指先で絵具に触れてから画用紙の紙の素材を確かめるように手を誘導するとトントン、という動きができる子どもと一緒に作った作品。



- できる
- 困難さを支
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

## 様々な活動に参加を促す支援

できることを「拡大」する\_\_手を伸ばせる

- できる
- 困難さを支
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

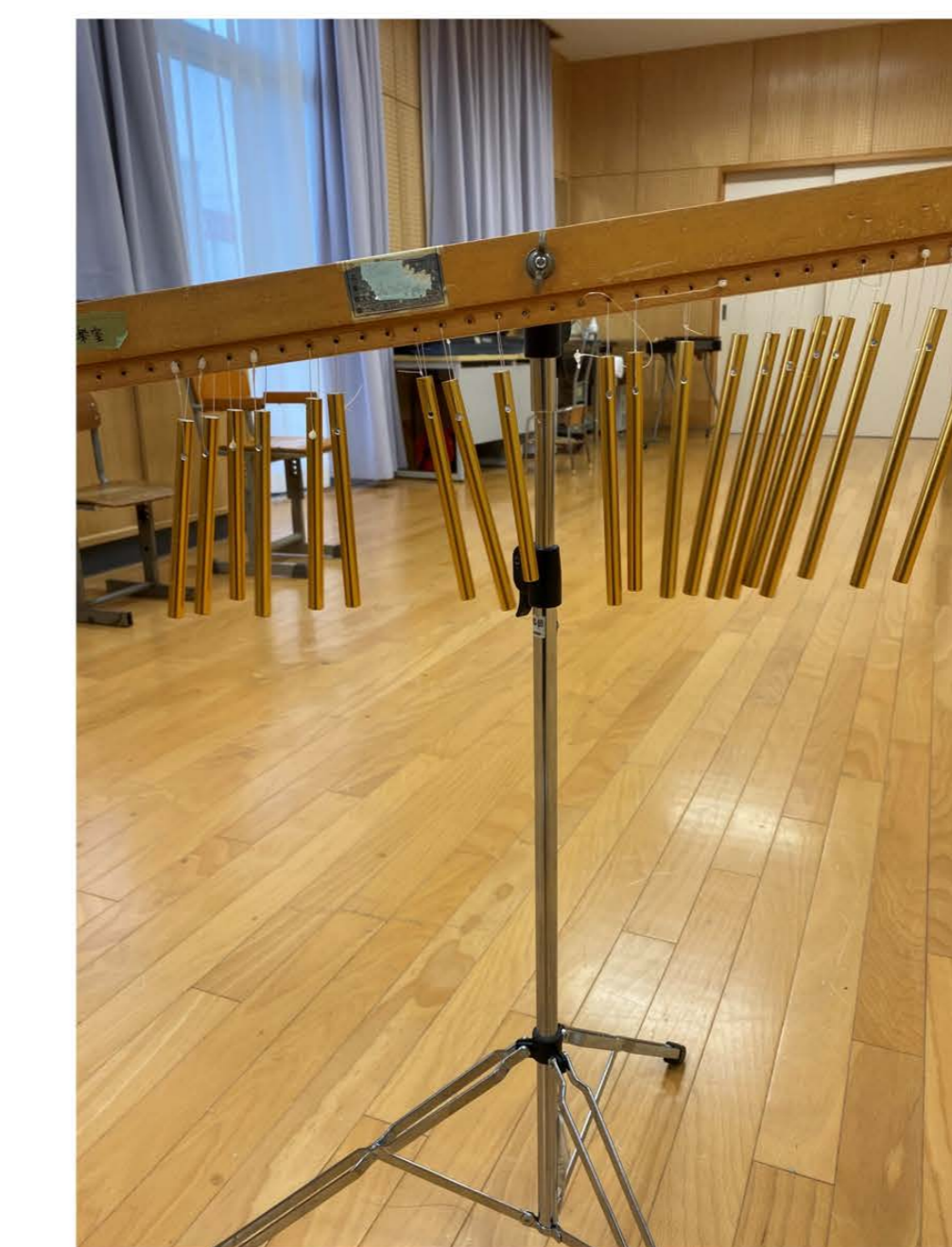
### 対象に手を伸ばす(スイッチ)

キラキラモールをわしゃわしゃすると、結果的にスイッチがオンになる



### 対象に手を伸ばす(ツリーチャイム)

対象に手を伸ばすことができれば、楽器の演奏ができる。



## 様々な活動に参加を促す支援

できることを「拡大」する\_\_手を伸ばせる

**対象に手を伸ばす(スイッチ)**

キラキラモールをわしゃわしゃすると、結果的にスイッチがオンになる



- できる
- 困難さを
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

様々な活動に参加を促す支援

できることを「拡大」する\_\_手を伸ばせる

- できる
- 困難さを支
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

## 対象に手を伸ばす(ツリーチャイム)

対象に手を伸ばすことができれば、楽器の演奏ができる。



## 様々な活動に参加を促す支援

できることを「拡大」する\_\_引っ張れる

- できる
- 困難さを
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

## ひっぱる

子どもの手の動きに合わせて指先に引っ掛けたり  
指の間に引っ掛けたり



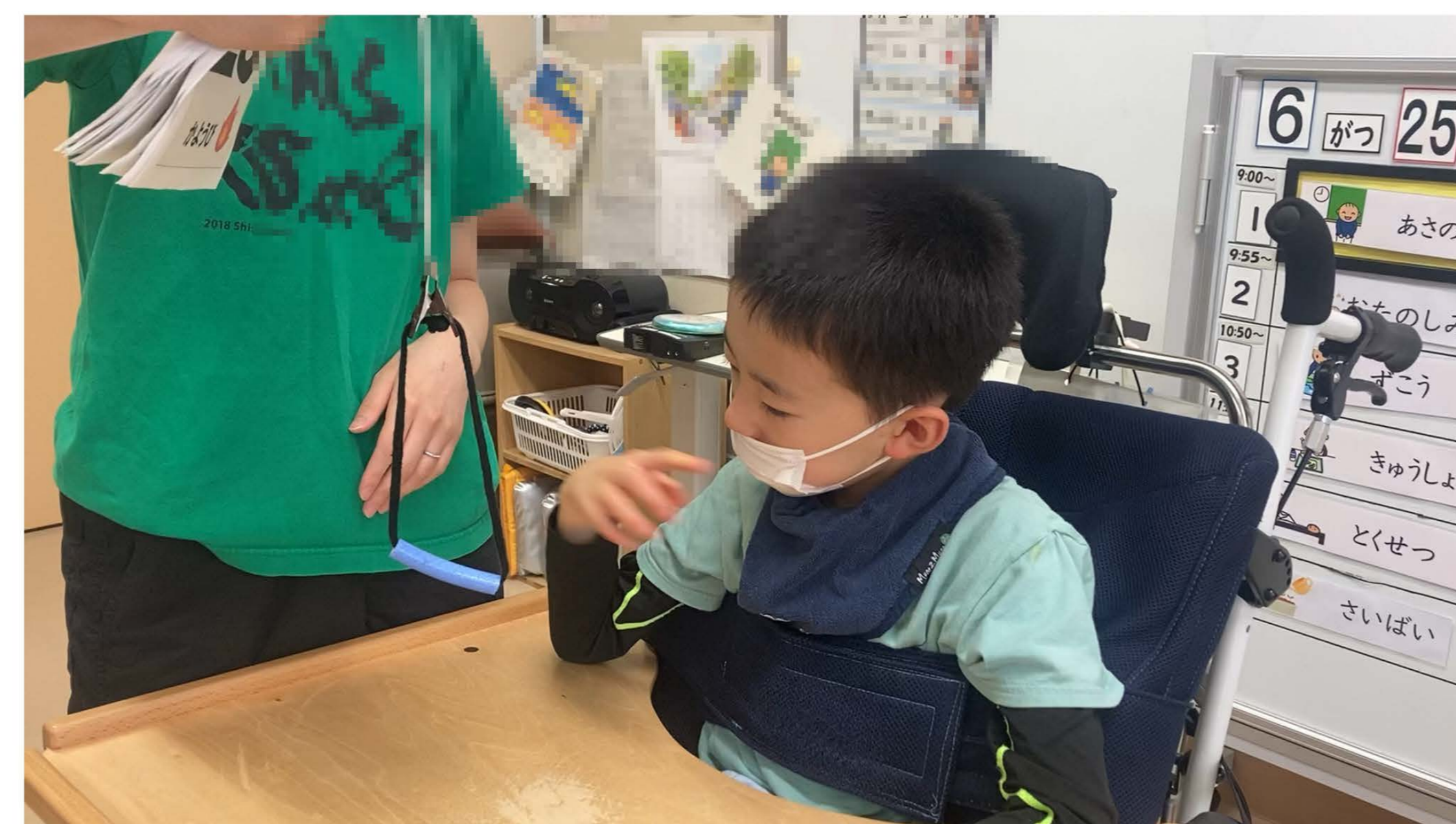
## ひっぱる(大きなジェンガ)

大きな紙製のジェンガ(製品)。ひもをつければ  
集団のゲームにも参加できます。



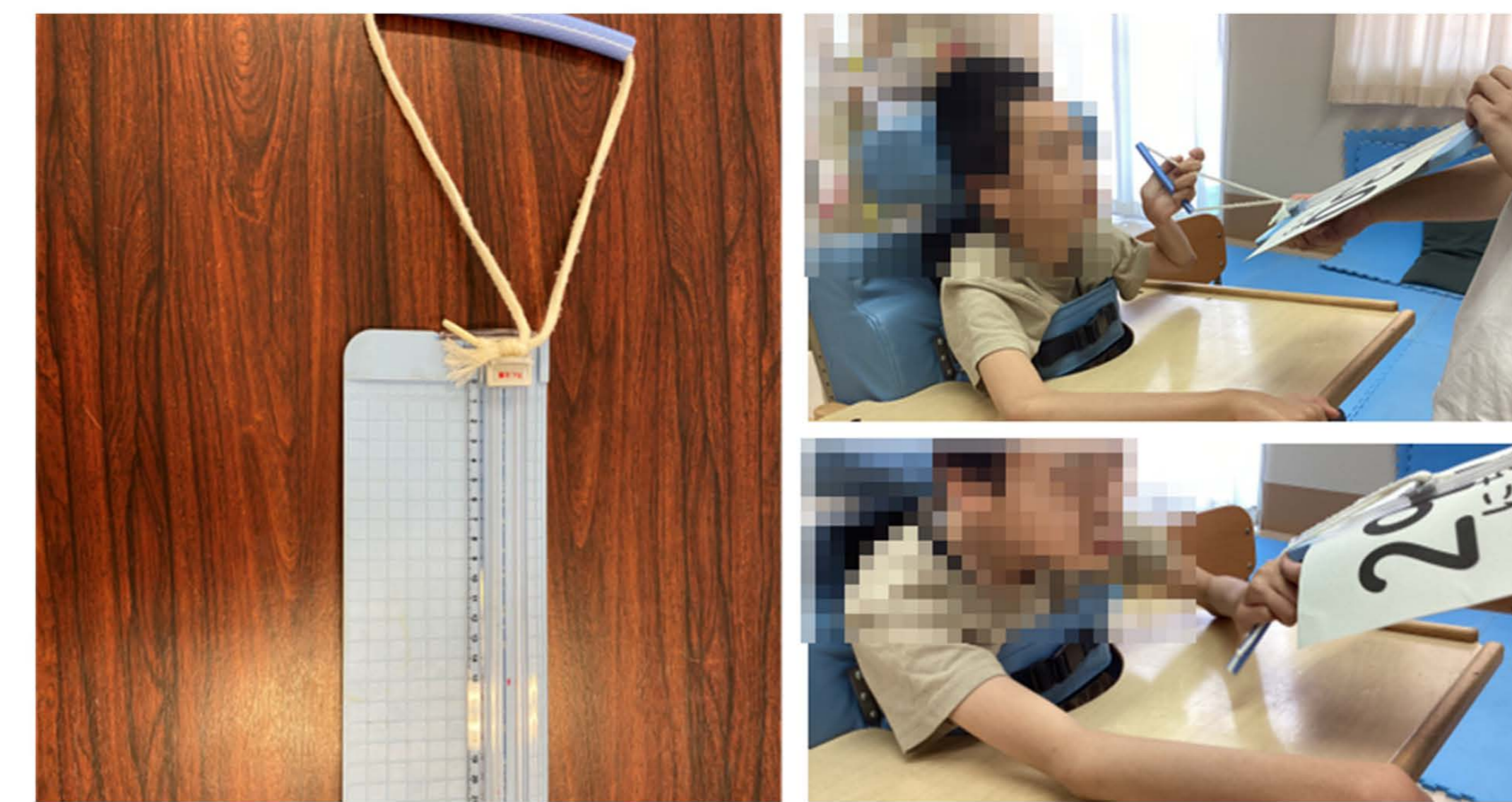
## ひっぱる(日めくりカレンダー)

日めくりカレンダー係。役割を作っています。



## ひっぱる(裁断機・ペーパーカッター)

裁断機につなげば紙を切る活動に参加できる



## 様々な活動に参加を促す支援

できることを「拡大」する\_\_引っ張れる

- できる
- 困難さを支
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

## ひっぱり

子どもの手の動きに合わせて指先に引っ掛けたり  
指の間に引っ掛けたり





## 様々な活動に参加を促す支援

できることを「拡大」する\_\_引っ張れる

- できる
- 困難さを支
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

## ひっぱる(大きなジェンガ)

大きな紙製のジェンガ(製品)。ひもをつければ  
集団のゲームにも参加できます。



## 様々な活動に参加を促す支援

できることを「拡大」する\_\_引っ張れる

- できる
- 困難さを支
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

## ひっぱる(日めくりカレンダー)

日めくりカレンダー係。役割を作っています。



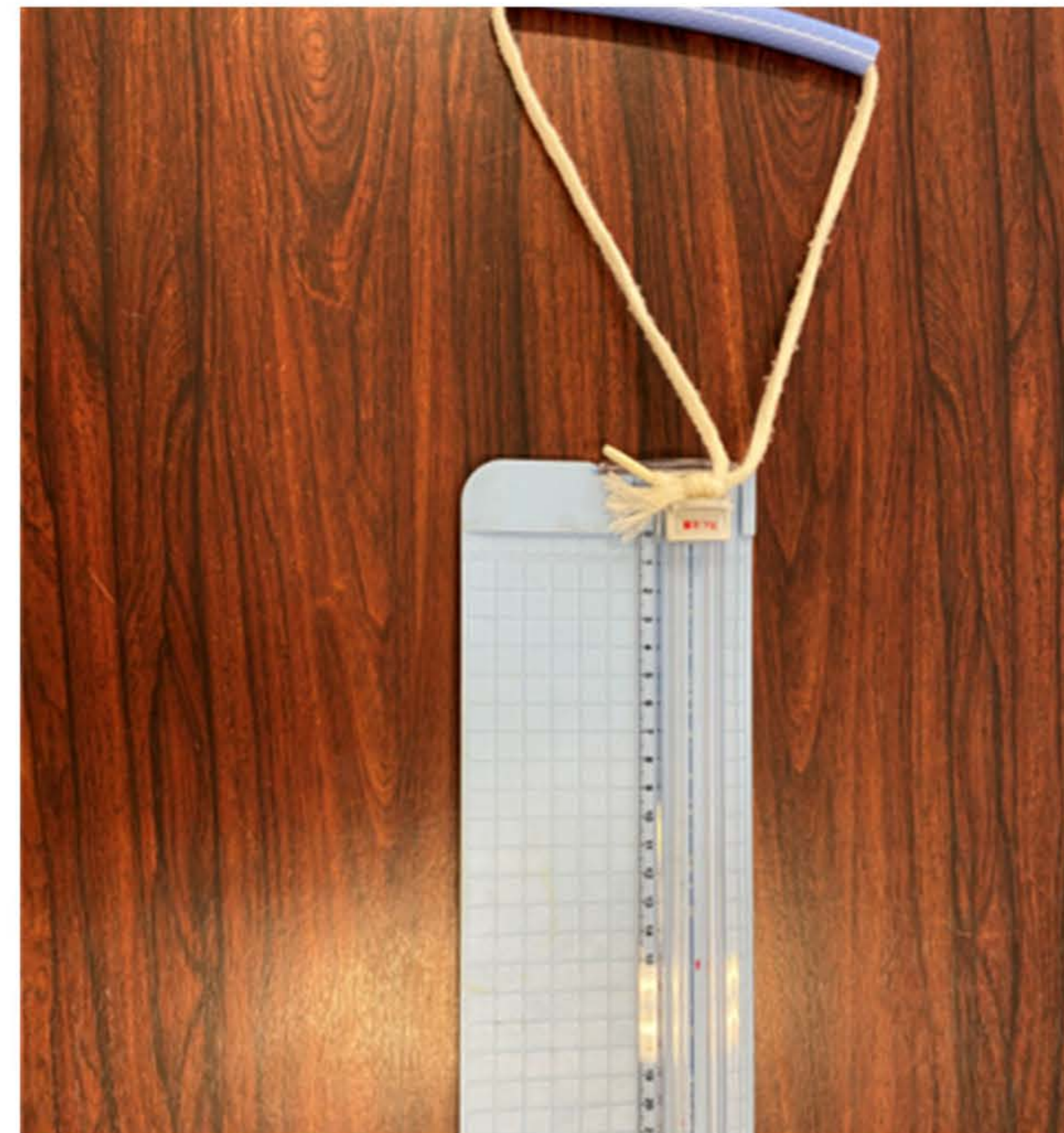
## 様々な活動に参加を促す支援

できることを「拡大」する\_\_引っ張れる

- できる
- 困難さを支
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

## ひっぱる(裁断機・ペーパーカッター)

裁断機につなげば紙を切る活動に参加できる



## 様々な活動に参加を促す支援

できることを「拡大」する\_\_引っ張れる

- できる
- 困難さを支
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

### ひっぱる(みせる)

引っ張ることで「じゃじゃーん」と見せることができます。



### ひっぱる(投球補助台・自助具による仕込み)

投球補助台に乗せたボールの下に薄めの素材を敷き、それを引っ張ることでボールが進む仕組みです。



### ひっぱる(紙粘土のくりぬき)

紙粘土のくりぬきを、引っ張る動作でできるようにした道具。



## 様々な活動に参加を促す支援

できることを「拡大」する\_\_引っ張れる

- できる
- 困難さを支
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

## ひっぱる(みせる)

引っ張ることによって「じゃじゃーん」と見せることができます。



## 様々な活動に参加を促す支援

できることを「拡大」する\_\_引っ張れる

## ひっぱる(投球補助台・自助具による仕込み)

投球補助台に乗せたボールの下に薄めの素材を敷き、それを引っ張ることでボールが前に進む仕組みです。



- できる
- 困難さを支
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

## 様々な活動に参加を促す支援

できることを「拡大」する\_\_引っ張れる

## ひっぱる(紙粘土のくりぬき)

紙粘土のくりぬきを、引っ張る動作でできるようにした道具。



- できる
- 困難さを支
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

## 様々な活動に参加を促す支援

- できる
- 困難さを支
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

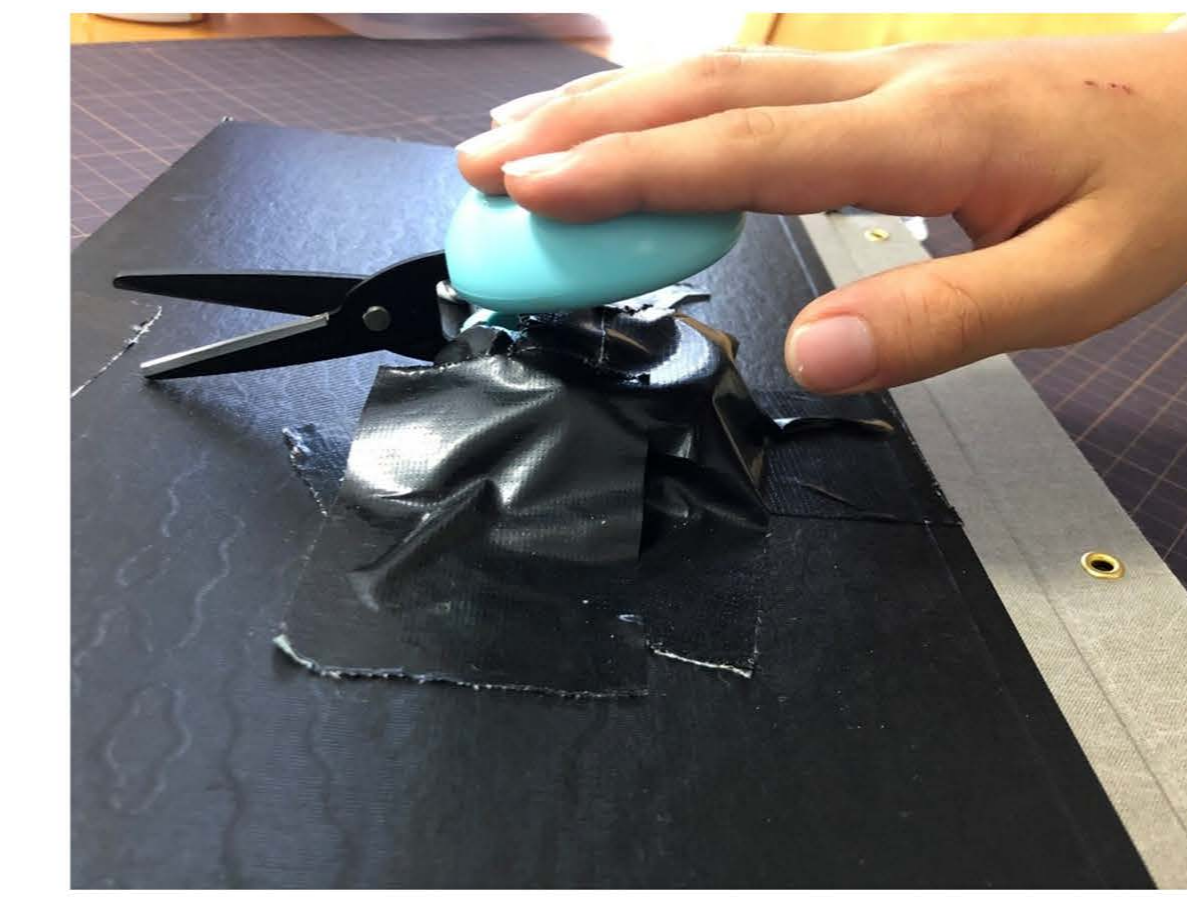
### 腕の上下の動き(デスクタイプのハンドベル、卓上ベル)

上からたたくような動作で操作できる楽器



### 腕の上下の動き(カスタネットばさみ)

持ち手が工夫されているカスタネットばさみを固定し  
腕の上下の動きで紙が切れるようにしています



### 腕の上下の動き(自作自助具)

腕の上下の動きで鍵盤を慣らすことができるように工夫している道具です。  
作り方で和音もならせます。



できることを「拡大」する\_\_腕を上下に動かすことができる



## 様々な活動に参加を促す支援

できることを「拡大」する\_\_腕を上下に動かすことができる

**腕の上下の動き(デスクタイプのハンドベル、卓上ベル)**

上からたたくような動作で操作できる楽器



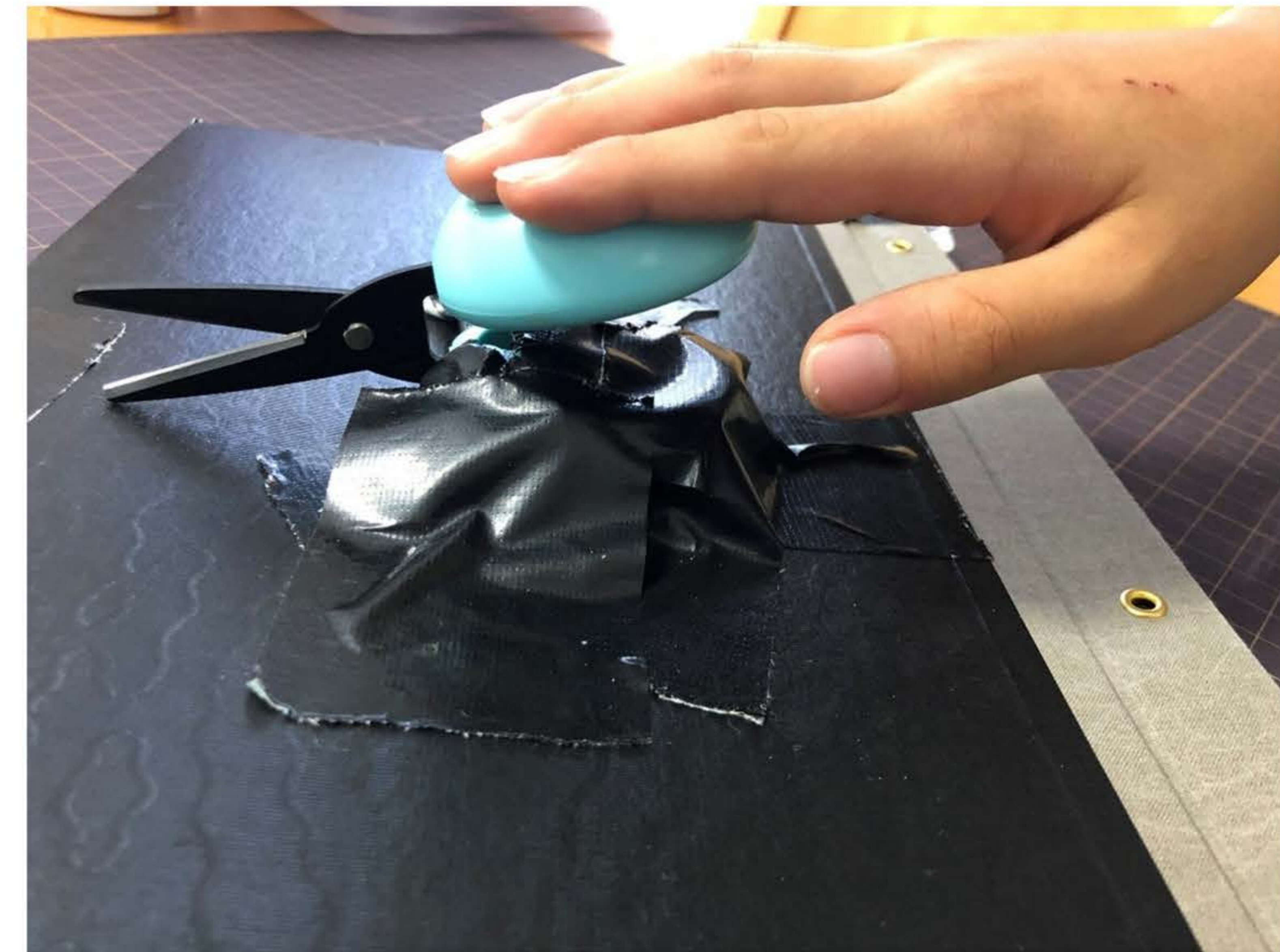
- できる
- 困難さを支
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

## 様々な活動に参加を促す支援

できることを「拡大」する\_\_腕を上下に動かすことができる

## 腕の上下の動き(カスタネットばさみ)

持ち手が工夫されているカスタネットばさみを固定し  
腕の上下の動きで紙が切れるようにしています



- できる
- 困難さを支
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

## 様々な活動に参加を促す支援

できることを「拡大」する\_\_腕を上下に動かすことができる

## 腕の上下の動き(自作自具)

腕の上下の動きで鍵盤を慣らすことができるように工夫している道具です。  
作り方で和音もならせます。



- できる
- 困難さを支
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

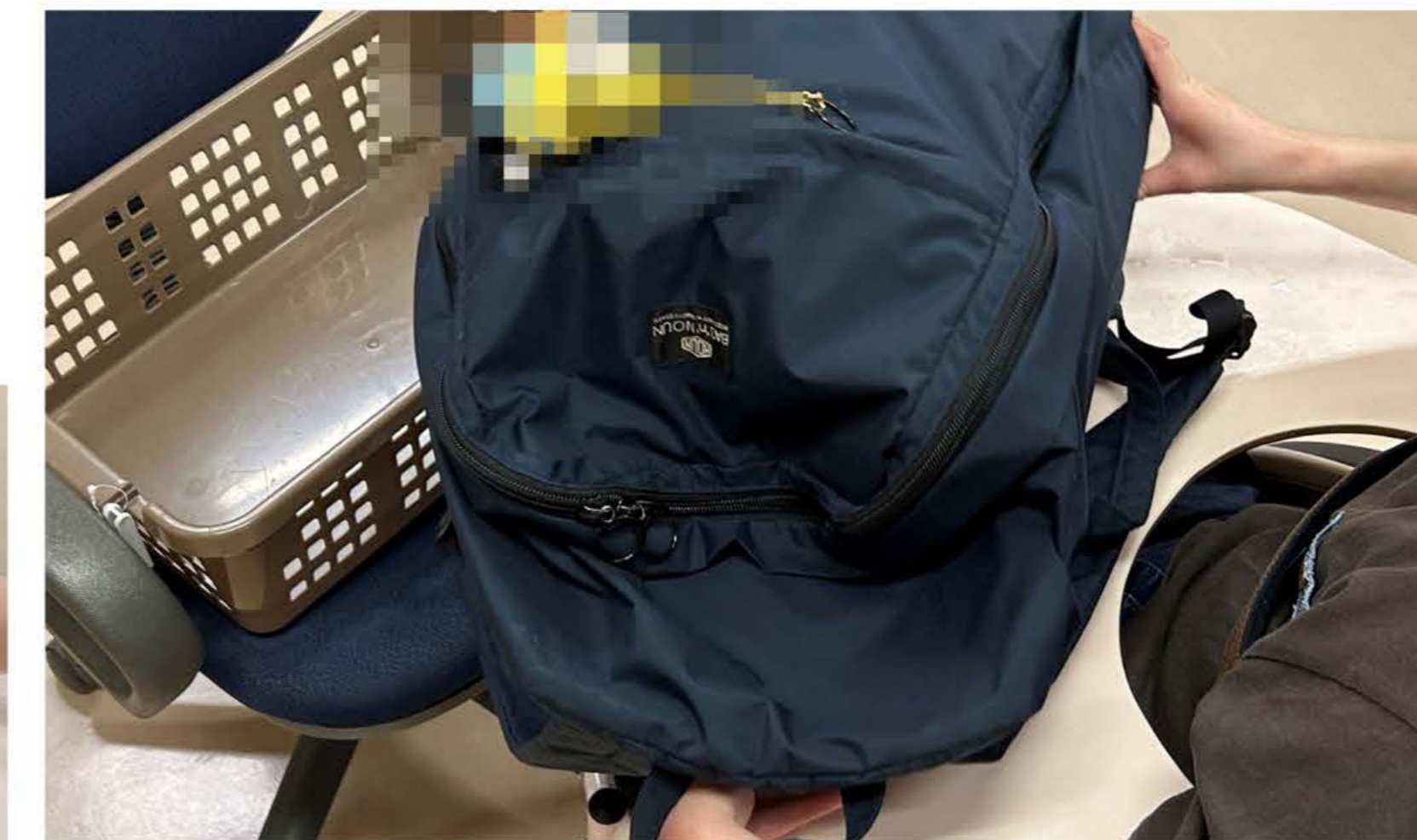
## 様々な活動に参加を促す支援

できることを「拡大」する\_\_押し込める

- できる
- 困難さを支
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

### 押し込む(朝の支度)

靴をかごに入れる、ことを朝の支度の一つとしている事例です。  
少し低いところにかごを設置することが重要です。



## 様々な活動に参加を促す支援

できることを「拡大」する\_\_押し込める

- できる
- 困難さを支
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

## 押し込む(朝の支度)

鞆をかごに入れる、ことを朝の支度の一つとしている事例です。  
少し低いところにかごを設置することが重要です。



## 様々な活動に参加を促す支援

できることを「拡大」する\_\_握れる

- できる
- 困難さを支
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

**握る(楽器)**

ラッパの楽器に、ホースとポンプをつなぎ、握ったら音が出るようにしている。



- できる
- 困難さを支
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

## 握る(楽器)

ラッパの楽器に、ホースとポンプをつなぎ、握ったら音が出るようにしている。



## 様々な活動に参加を促す支援

## できることを「拡大」する\_\_握って振れる

●できる

●困難さを

●活動の仕

●移動の支

●姿勢の支

●食事の支

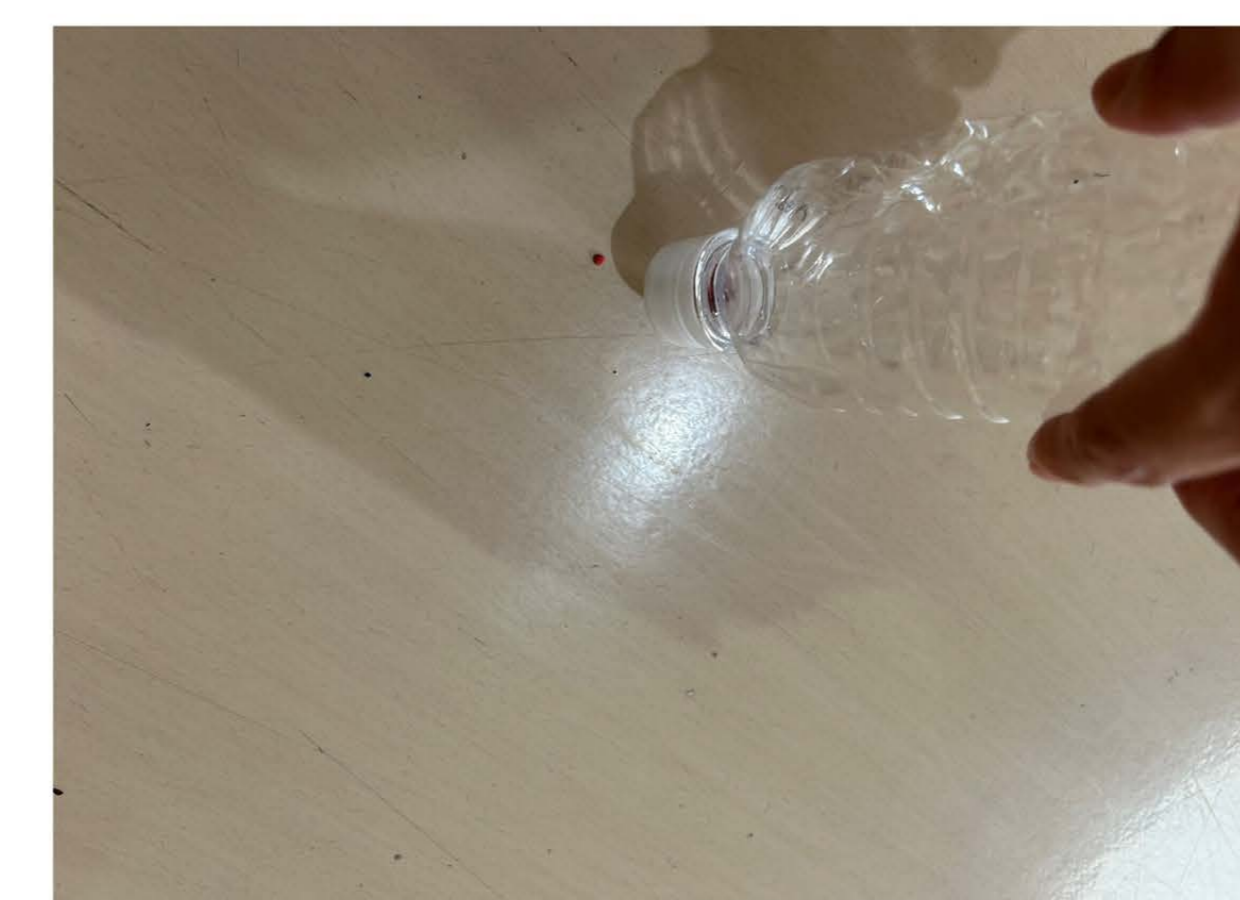
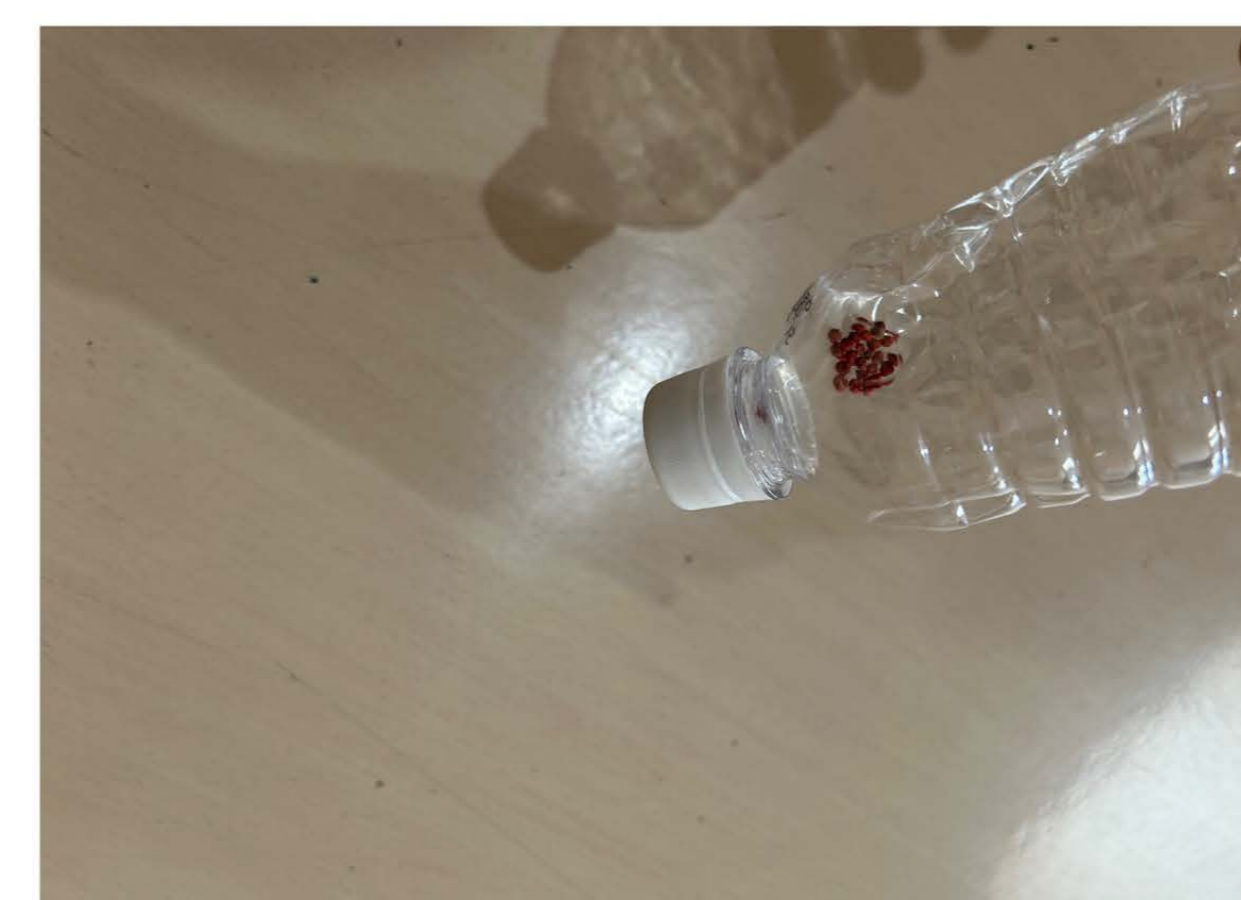
## 握って振る(マラカス・スレイベル・トーンチャイム)

握って振ることで楽器の演奏に参加できる。



## 握って振る(種まき)

ペットボトルの蓋に、種が通るぐらいの穴を開けておけば、振ると種まきができる道具ができあがり。



## 握って上下に動かす(スタンプ)

握って上下に動かすことでスタンプを使った制作活動に参加できる。





様々な活動に参加を促す支援

できることを「拡大」する\_\_握って振れる

## 握って振る(マラカス・スレイベル・トーンチャイム)

握って振ることによって楽器の演奏に参加できる。



●できる

●困難さを支

●活動の仕

●移動の支

●姿勢の支

●食事の支

## 様々な活動に参加を促す支援

できることを「拡大」する\_\_握って振れる

- できる
- 困難さを支
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

## 握って振る(種まき)

ペットボトルの蓋に、種が通るぐらいの穴を開けておけば、振ると種まきができる道具ができあがり。



## 様々な活動に参加を促す支援

できることを「拡大」する\_\_握って振れる

**握って上下に動かす(スタンプ)**

握って上下に動かすことでスタンプを使った制作活動に参加できる。



- できる
- 困難さを支
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

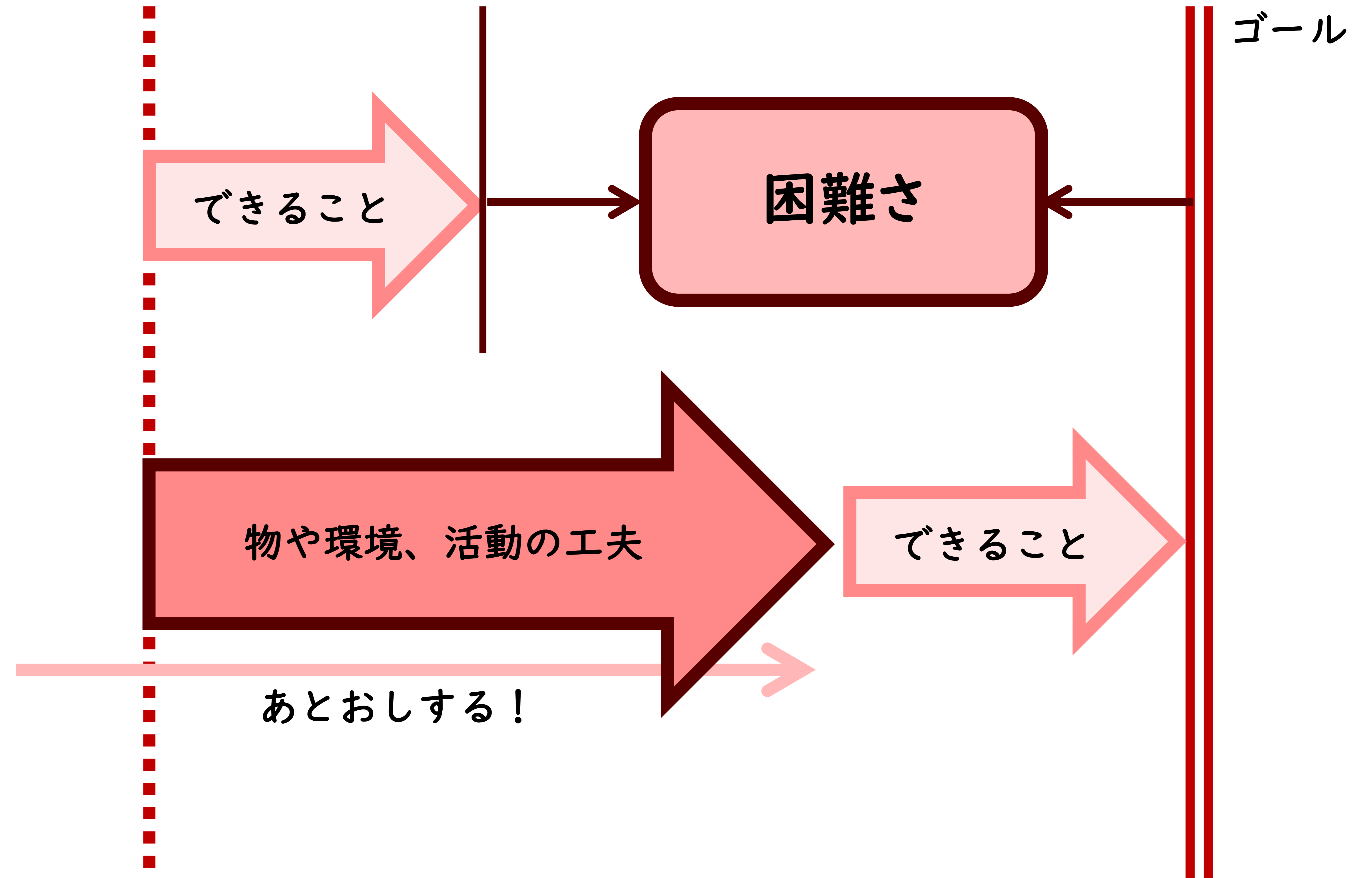
様々な活動に  
参加を促す支援

# 6-2

困難さを  
「支援する」

- できること
- 困難
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

活動のなかにある「困難さ」に着目します



参考:ICFによる障害観・能力観・自立観

## 様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_刺激を受け止め表出する時間を確保する

- できること
- 困難さ
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

### 刺激を受け止め表出する時間を確保する

ゆっくりと刺激を受け止め、ゆっくりとその反応を表出します。



## 様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_刺激を受け止め表出する時間を確保する

- できること
- 困難さ
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

## 刺激を受け止め表出する時間を確保する

ゆっくりと刺激を受け止め、ゆっくりとその反応を表出します。



## 様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_抽象的な活動を具体の活動にする

●できること

●困難さ

●活動の仕

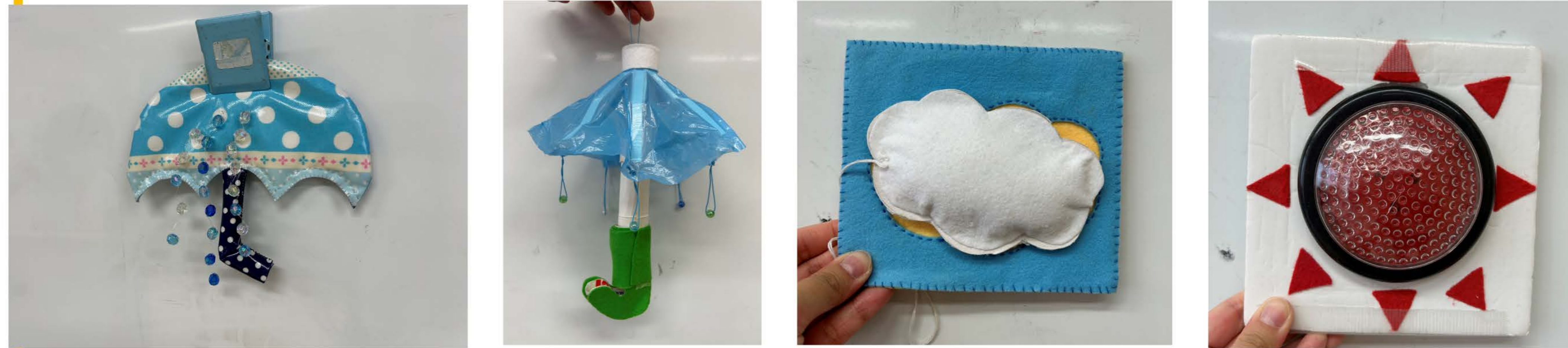
●移動の支

●姿勢の支

●食事の支

### 今日の天気係の支援

抽象的な活動「天気の確認」を、感触素材の教材を用いた活動にしています。  
見た目、音、感触のそれぞれが予測できるように、という学習となります。



●できること

●困難さ

●活動の仕

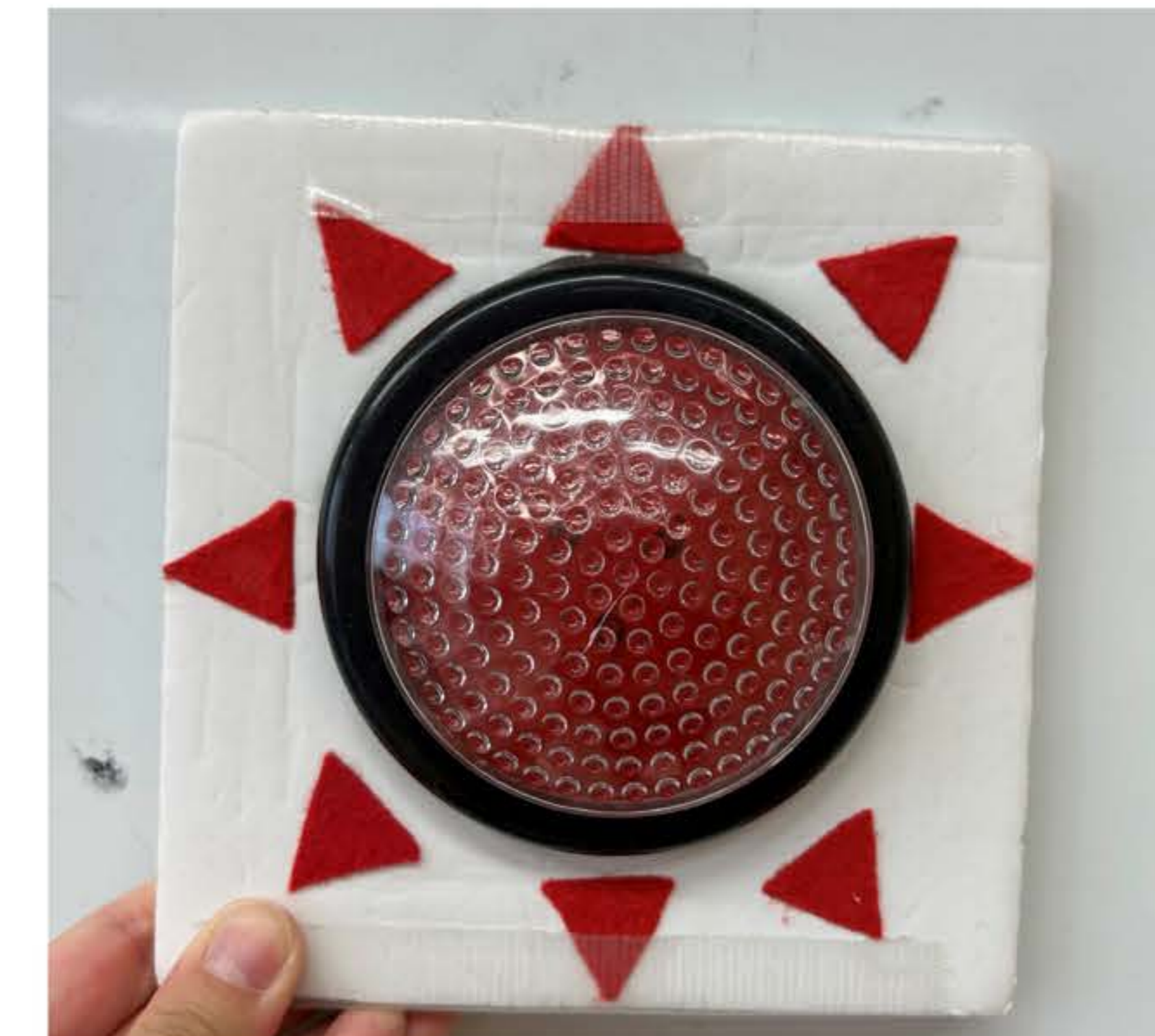
●移動の支

●姿勢の支

●食事の支

## 今日の天気係の支援

抽象的な活動「天気の確認」を、感触素材の教材を用いた活動にしています。  
見た目、音、感触のそれぞれが予測できるように、という学習となります。





## 様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_持ちやすくする／持たなくてもできる

●できること

●困難さ

●活動の仕

●移動の支

●姿勢の支

●食事の支

### (カードを)つまみにくいよ、の支援

時間割や給食のカードは、持ちやすいように裏に厚みをつけたり  
操作しやすいようマグネットシートやマジックテープを使ったりしています



### もてないよ、の支援(筆)

指に引っかけて操作しやすいボール(市販品)と筆を組み合わせています。



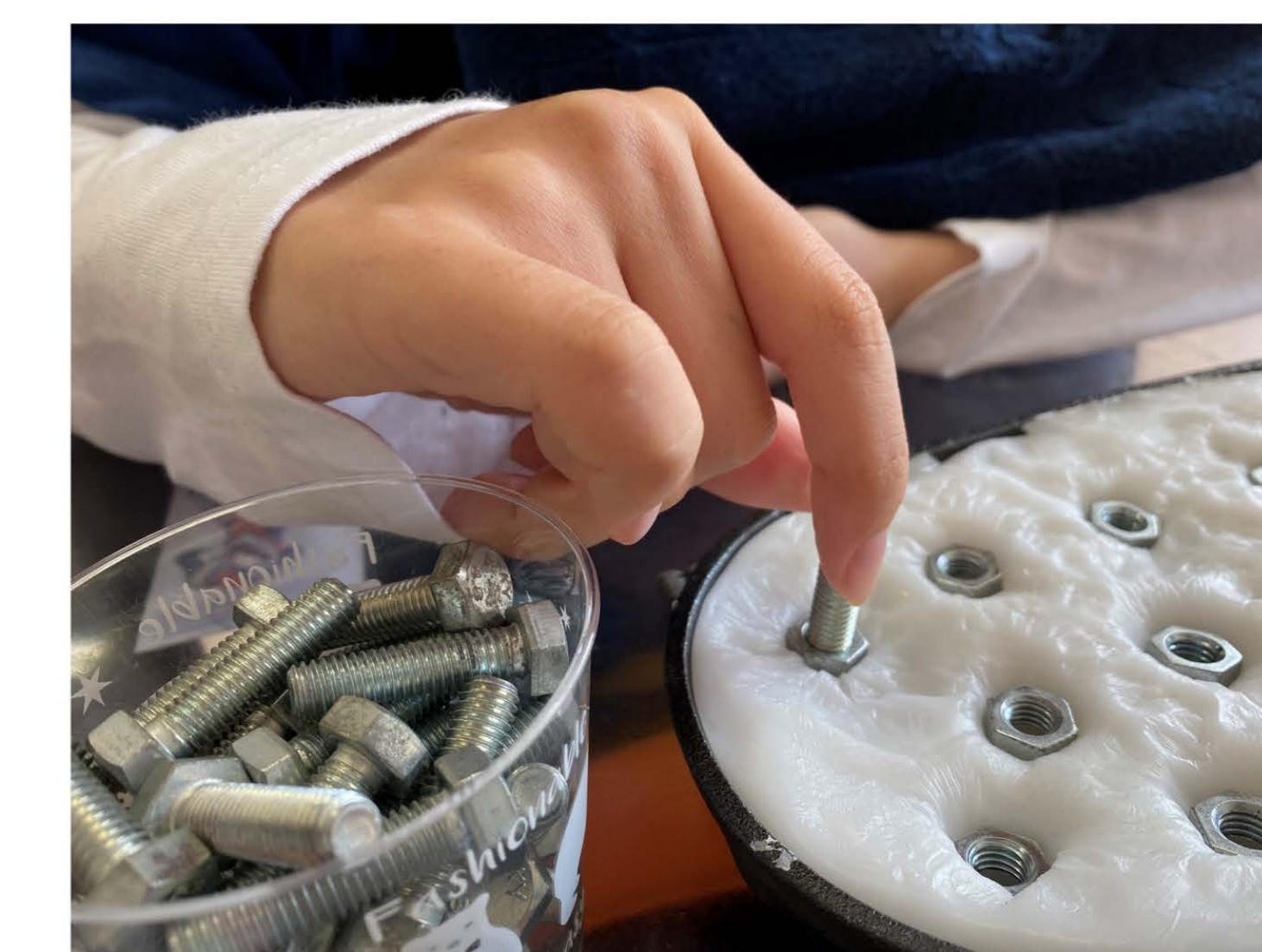
### もたなくてもできるよ(ホワイトボード消し)

メラニンスポンジを小さく切り、真ん中にちょっと穴を開ければ  
指を突っ込んで操作し、文字を消すことができます



### もたなくてもできるよ(ボルトナット)

ボルトナットの組み立て、ナットを固定するための台(白い部分)を、  
お湯で加工できる「自由樹脂」を使って作成しています。



## 様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_持ちやすくする/持たなくてもできる

●できること

●困難さ

●活動の仕

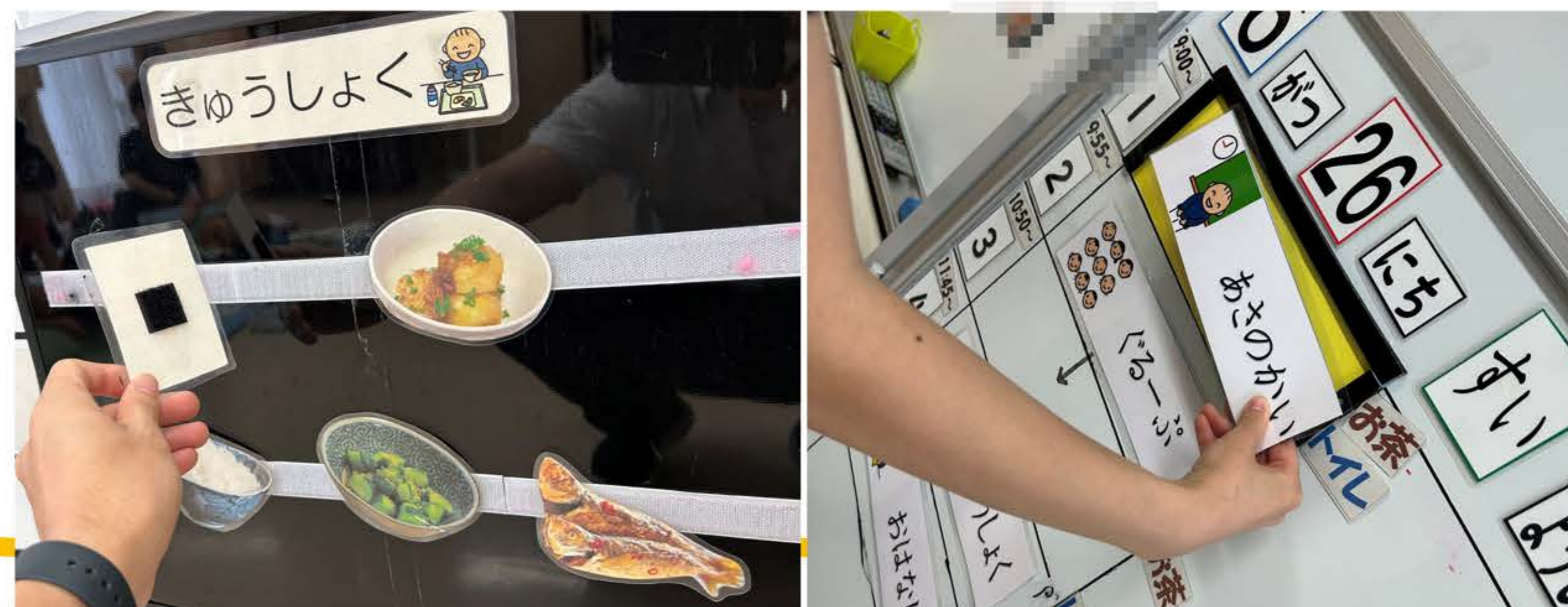
●移動の支

●姿勢の支

●食事の支

### (カードを)つまみにくいよ、の支援

時間割や給食のカードは、持ちやすいように裏に厚みをつけたり  
操作しやすいようマグネットシートやマジックテープを使ったりしています



## 様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_持ちやすくする／持たなくてもできる

●できること

●困難さ

●活動の仕

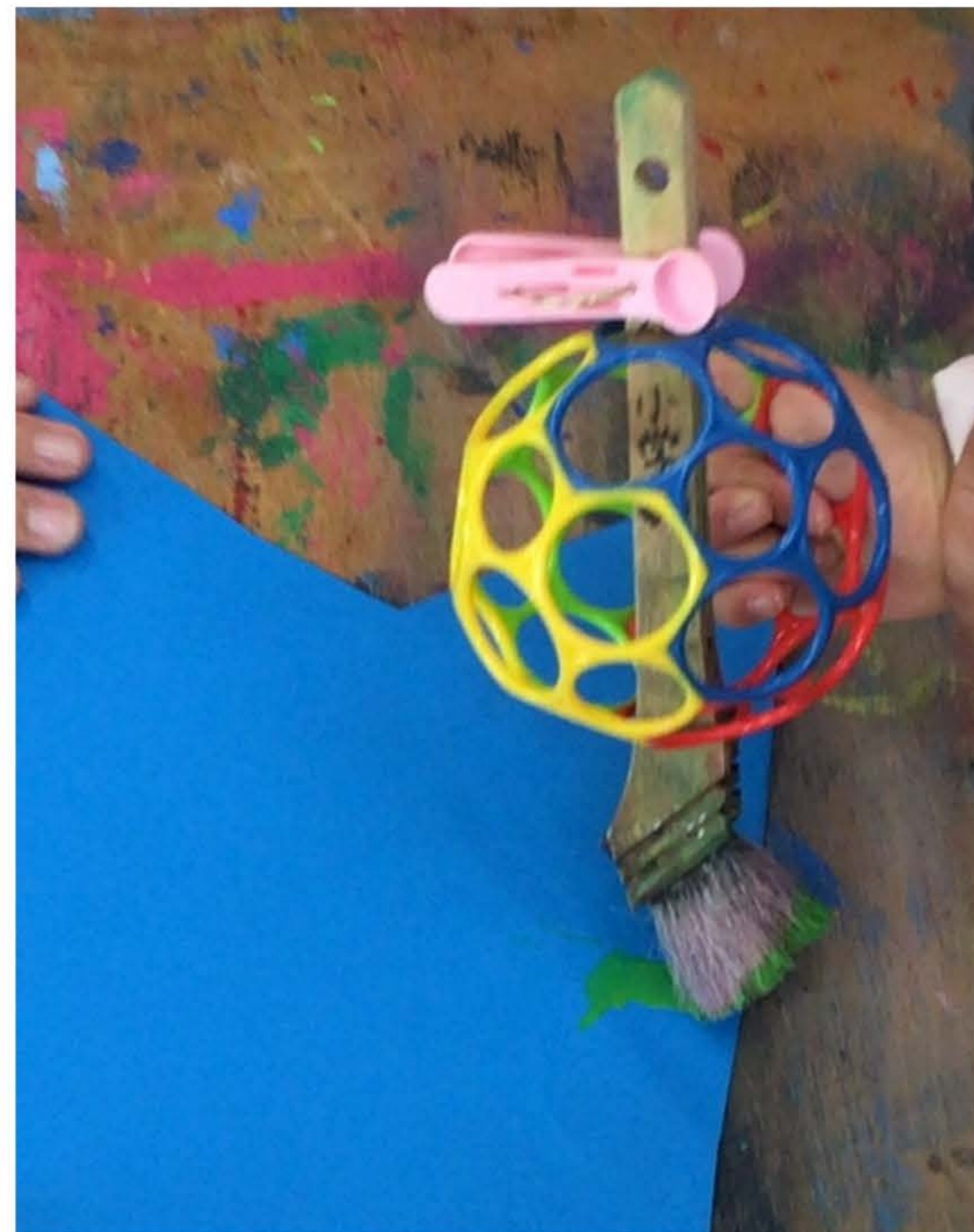
●移動の支

●姿勢の支

●食事の支

## もてないよ、の支援(筆)

指に引っかけて操作しやすいボール(市販品)と筆を組み合わせています。

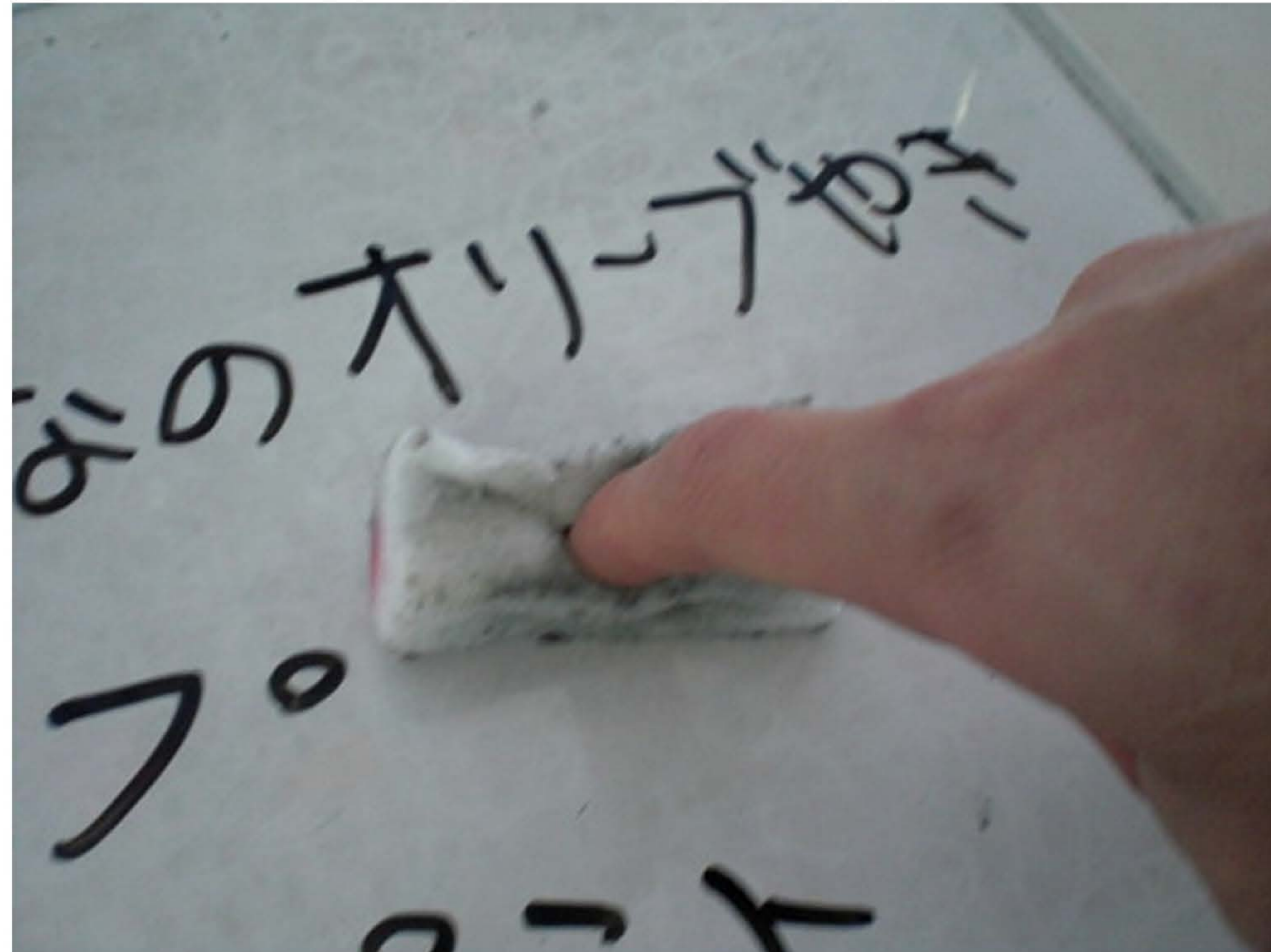


## 様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_持ちやすくする／持たなくてもできる

**もたなくてもできるよ(ホワイトボード消し)**

メラニンスポンジを小さく切り、真ん中にちょっと穴を開ければ指を突っ込んで操作し、文字を消すことができます



●できること

●困難さ

●活動の仕方

●移動の支援

●姿勢の支援

●食事の支援

## 様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_持ちやすくする／持たなくてもできる

●できること

●困難さ

●活動の仕

●移動の支

●姿勢の支

●食事の支

## もたなくてもできるよ(ボルトナット)

ボルトナットの組み立て、ナットを固定するための台(白い部分)を、お湯で加工できる「自由樹脂」を使って作成しています。



## 様々な活動に参加を促す支援

## 困難さを「支援」する\_\_持ち続けなくても良いようにする

●できること

●困難さ

●活動の仕

●移動の支

●姿勢の支

●食事の支

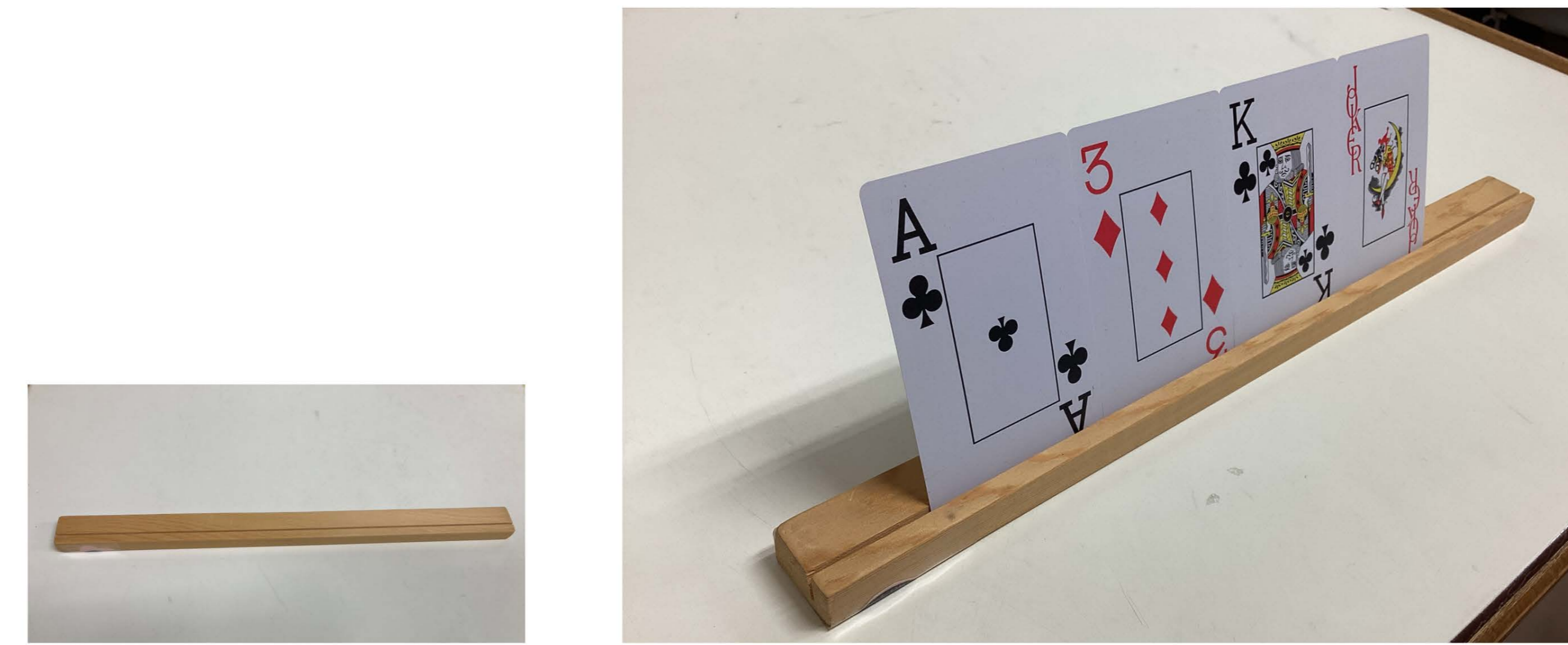
### 持ち続けられないよ、の支援(読書)

本を固定することができる斜面台です。



### 持ち続けられないよ、の支援(カードゲーム)

まっすぐの木の棒に、斜めに溝が彫られています。



### 持ち続けられないよ、の支援(楽器)

持ち手を付けたり、固定したり、固定したまま操作できるようにしたり。



### 持ち続けられないよ、の支援(iPad)

車いすで、寝転んで、机のないところで、iPadを見ることができます。



### 持ち続けられないよ、の支援(紙を切る)

小さくて持ちにくくても台が大きければしっかりと持てます。切るところのガイドにもなっています。



## 様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_持ち続けなくても良いようにする

- できること
- 困難さ
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

## 持ち続けられないよ、の支援(読書)

本を固定することができる斜面台です。



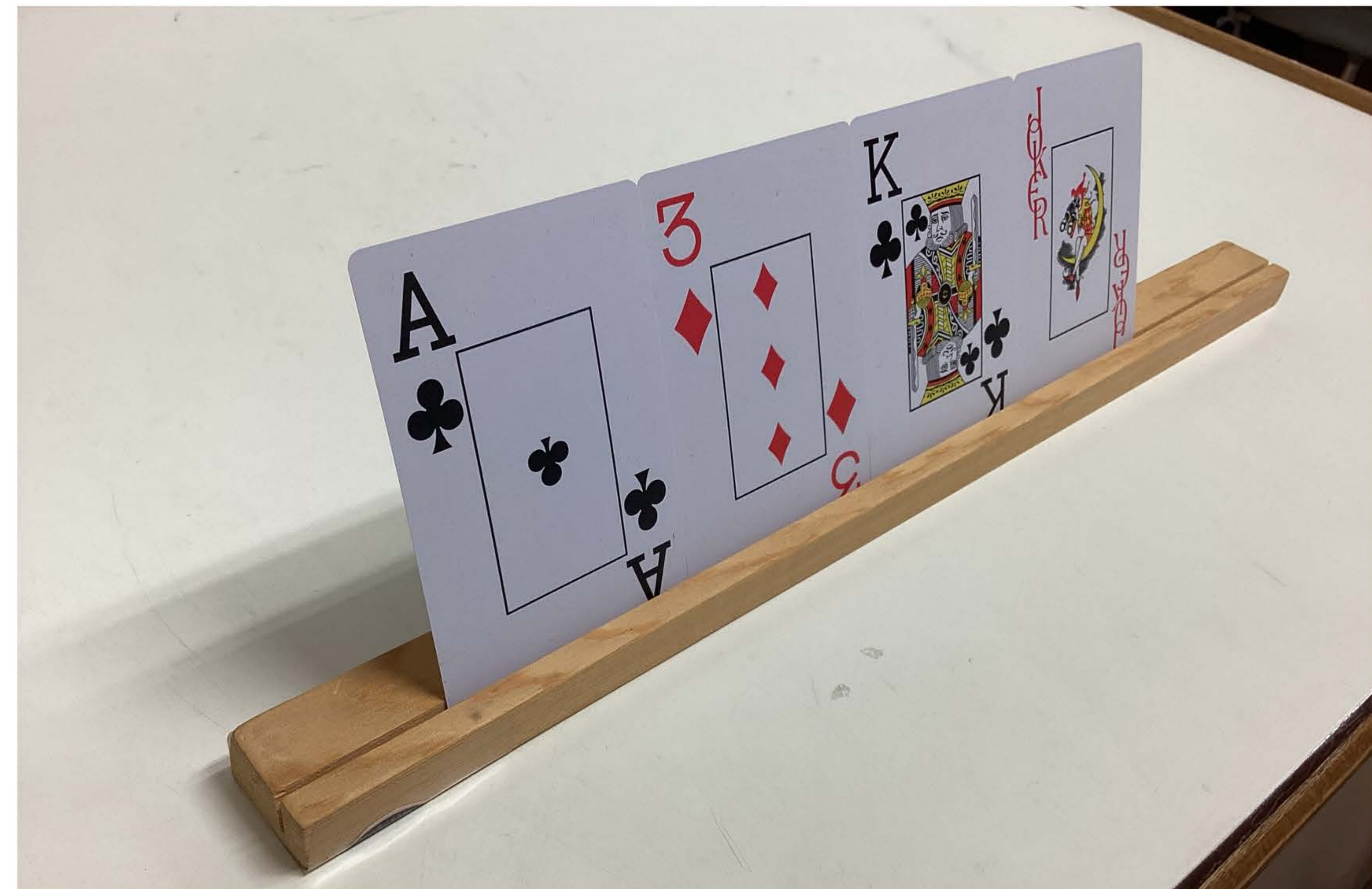
## 様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_持ち続けなくても良いようにする

- できること
- 困難さ
- 活動の仕方
- 移動の支援
- 姿勢の支援
- 食事の支援

## 持ち続けられないよ、の支援(カードゲーム)

まっすぐの木の棒に、斜めに溝が彫られています。





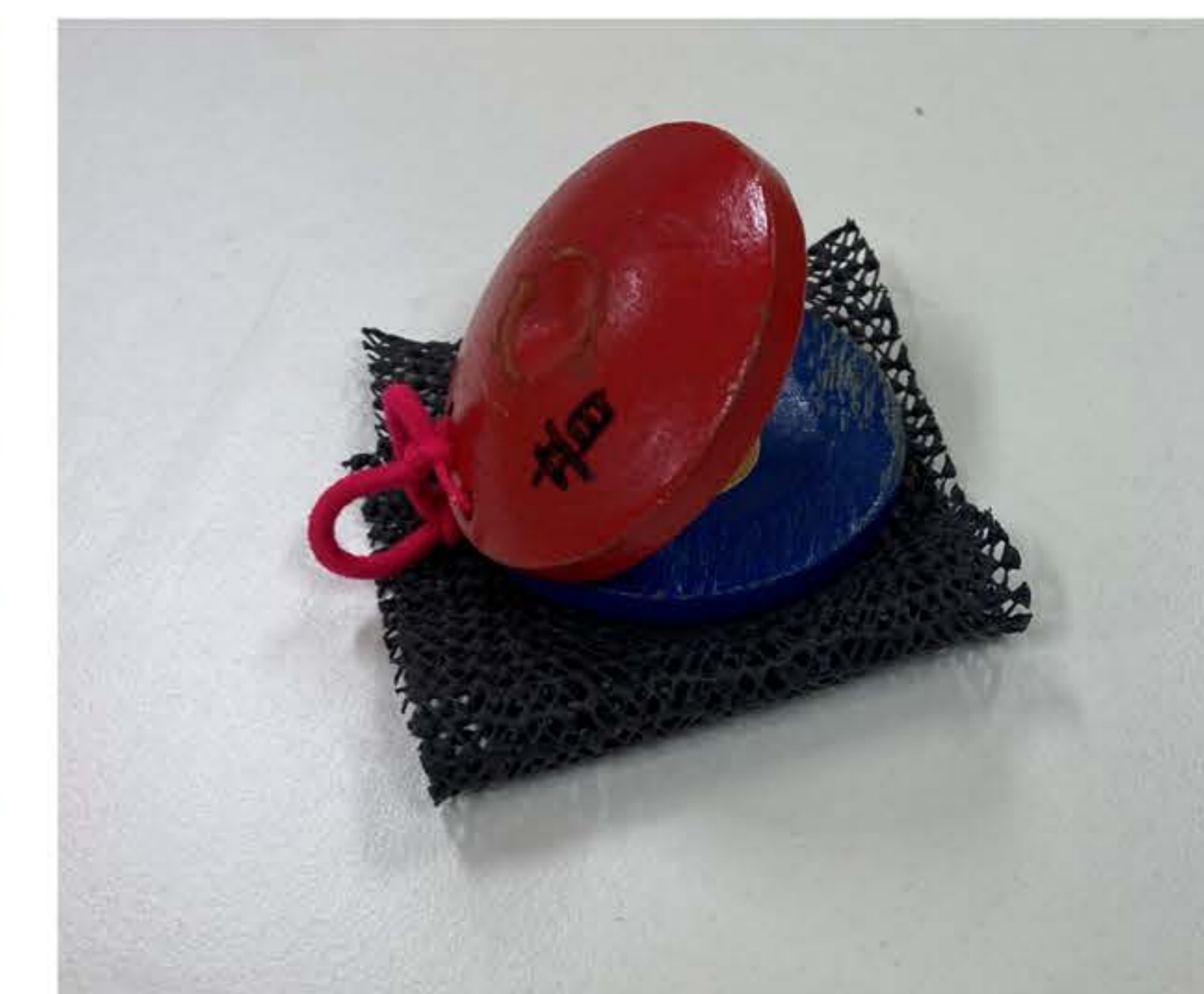
## 様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_持ち続けなくても良いようにする

- できること
- 困難さ
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

## 持ち続けられないよ、の支援(楽器)

持ち手を付けたたり、固定したり、固定したまま操作できるようにしたり。



## 様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_持ち続けなくても良いようにする

- できること
- 困難さ
- 活動の仕方
- 移動の支援
- 姿勢の支援
- 食事の支援

## 持ち続けられないよ、の支援(iPad)

車いすで、寝転んで、机のないところで、iPadを見ることができます。



## 様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_持ち続けなくても良いようにする

- できること
- 困難さ
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

## 持ち続けられないよ、の支援(紙を切る)

小さくて持ちにくくても台が大きければしっかりと持てます。  
切るところのガイドにもなっています。



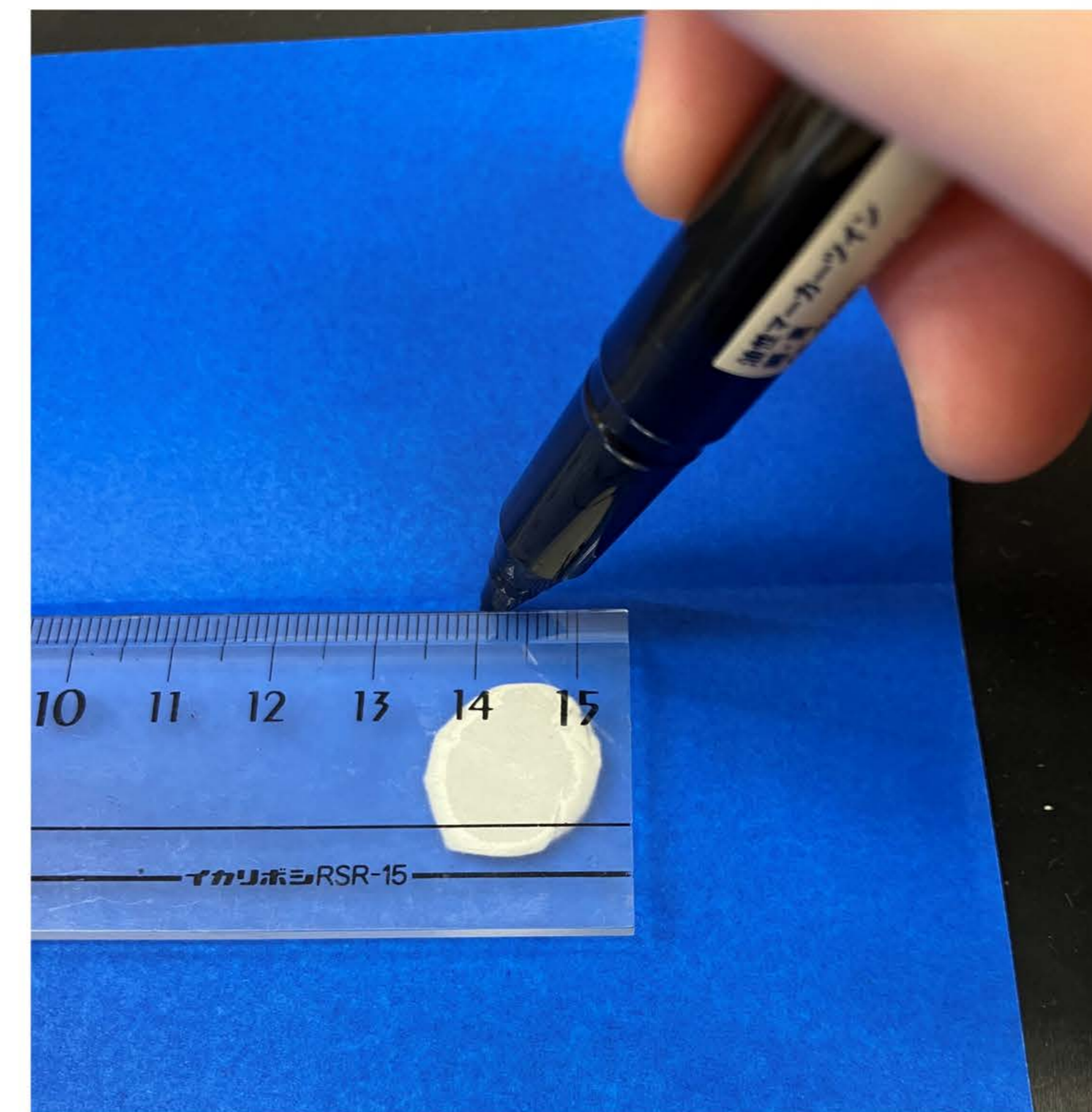
## 様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_押さえなくてもできるようにする

- できること
- 困難さ
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

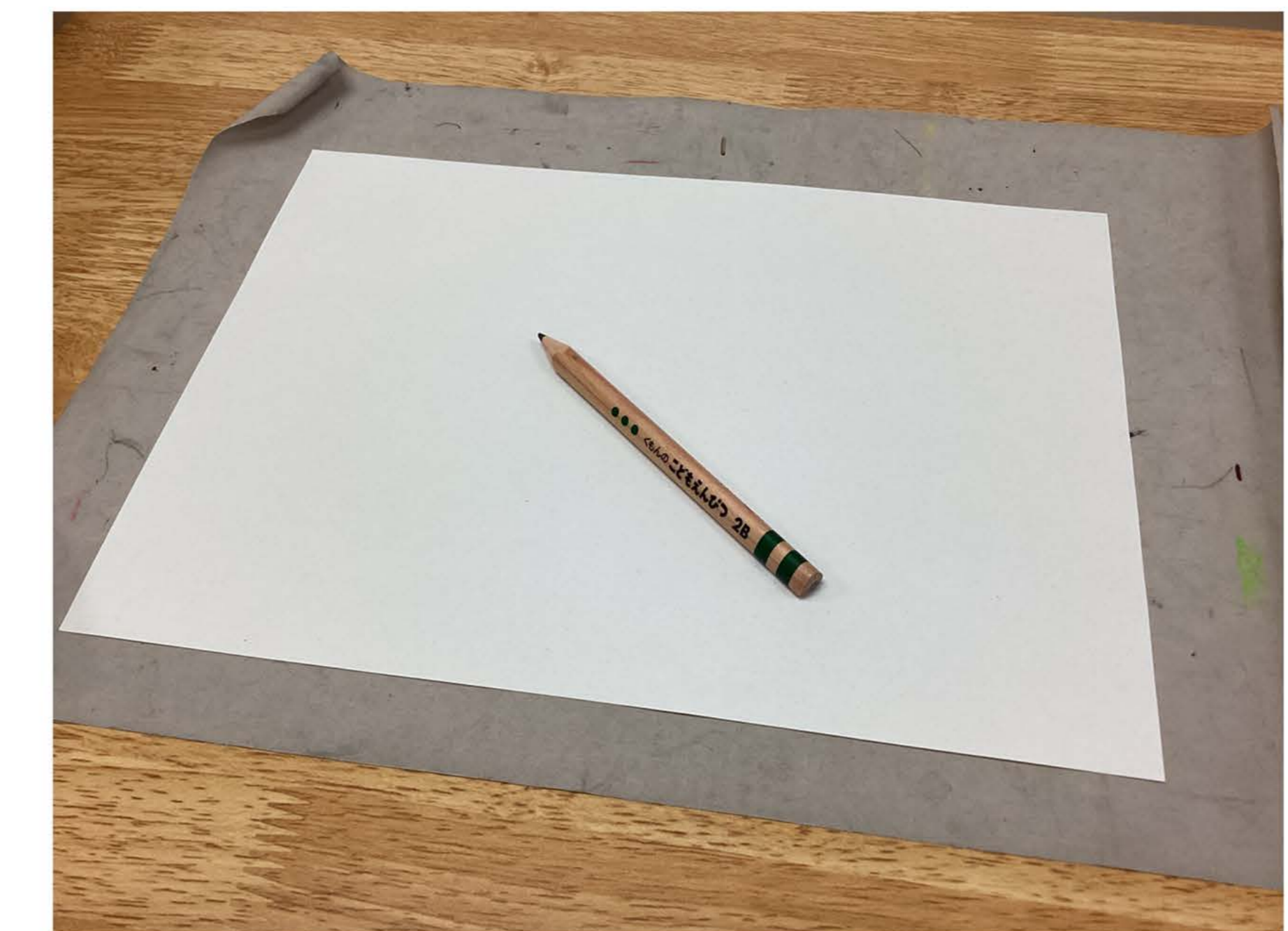
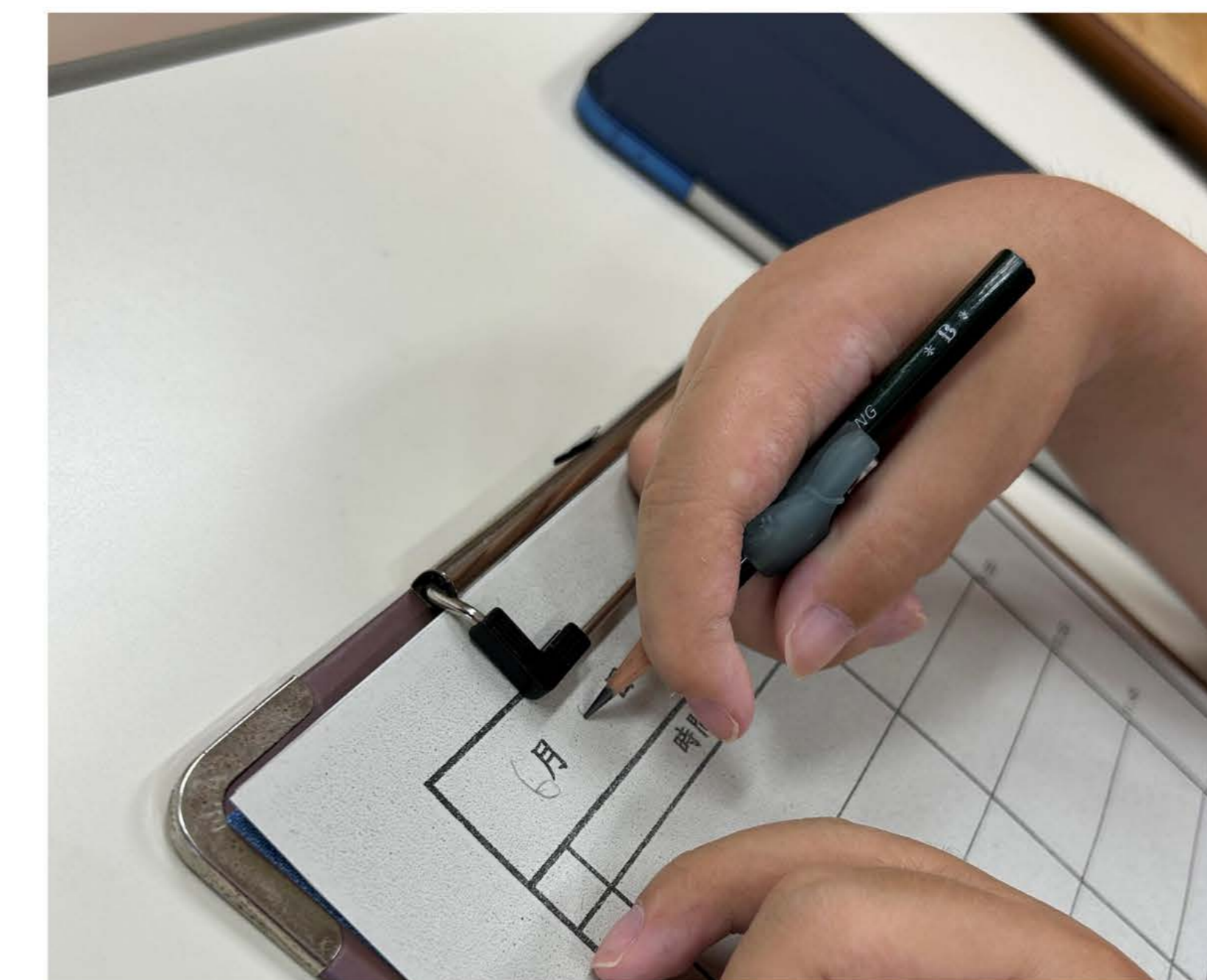
### おさえられないよ、の支援(定規)

ねり消しゴムを使って固定しています。



### おさえられないよ、の支援(プリント)

バインダーで止めたり、すべりどめのマットの上で書いたりしています。

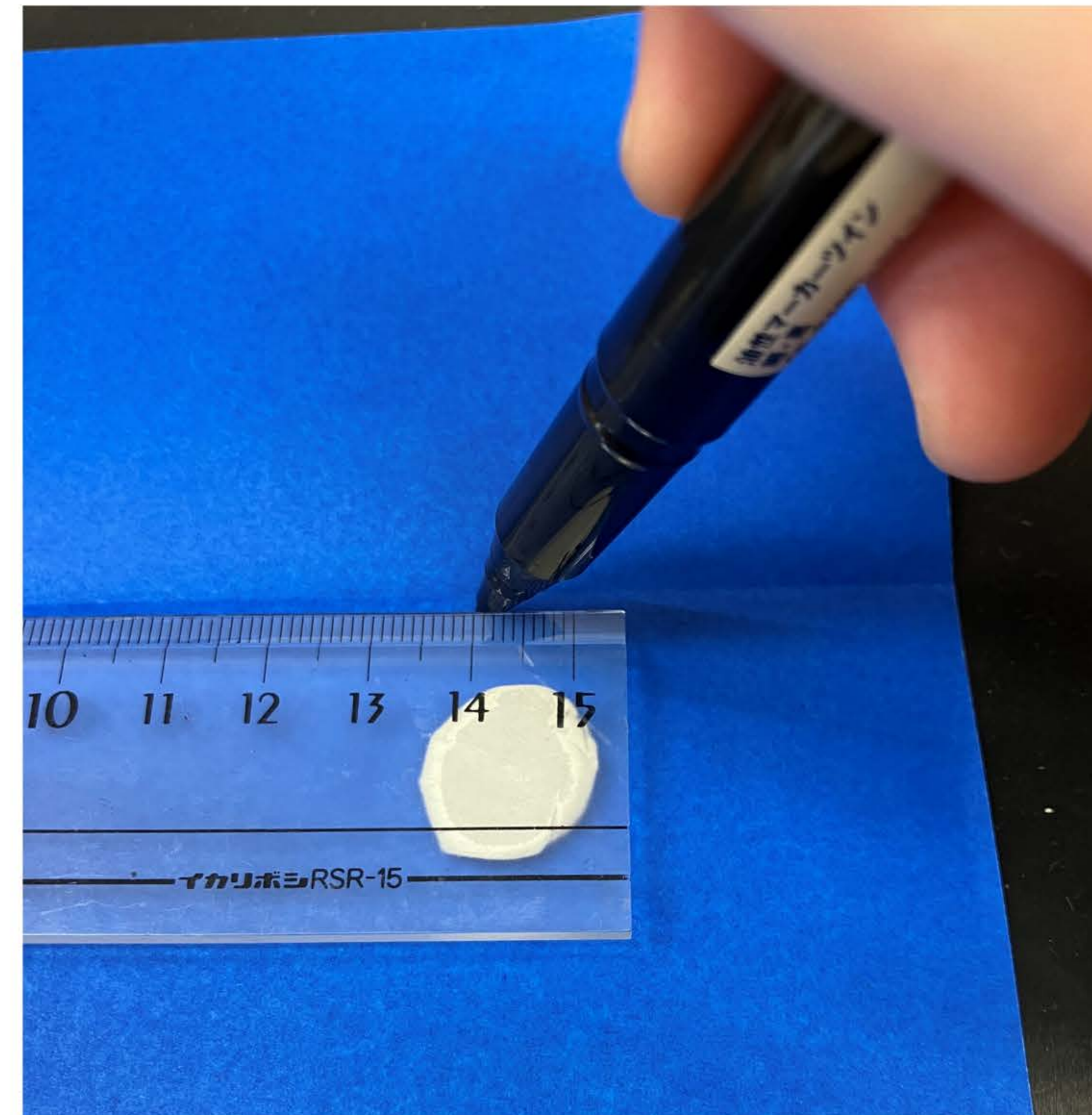


## 様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_押さえなくてもできるようにする

- できること
- 困難さ
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

**おさえられないよ、の支援(定規)**  
ねり消しゴムを使って固定しています。



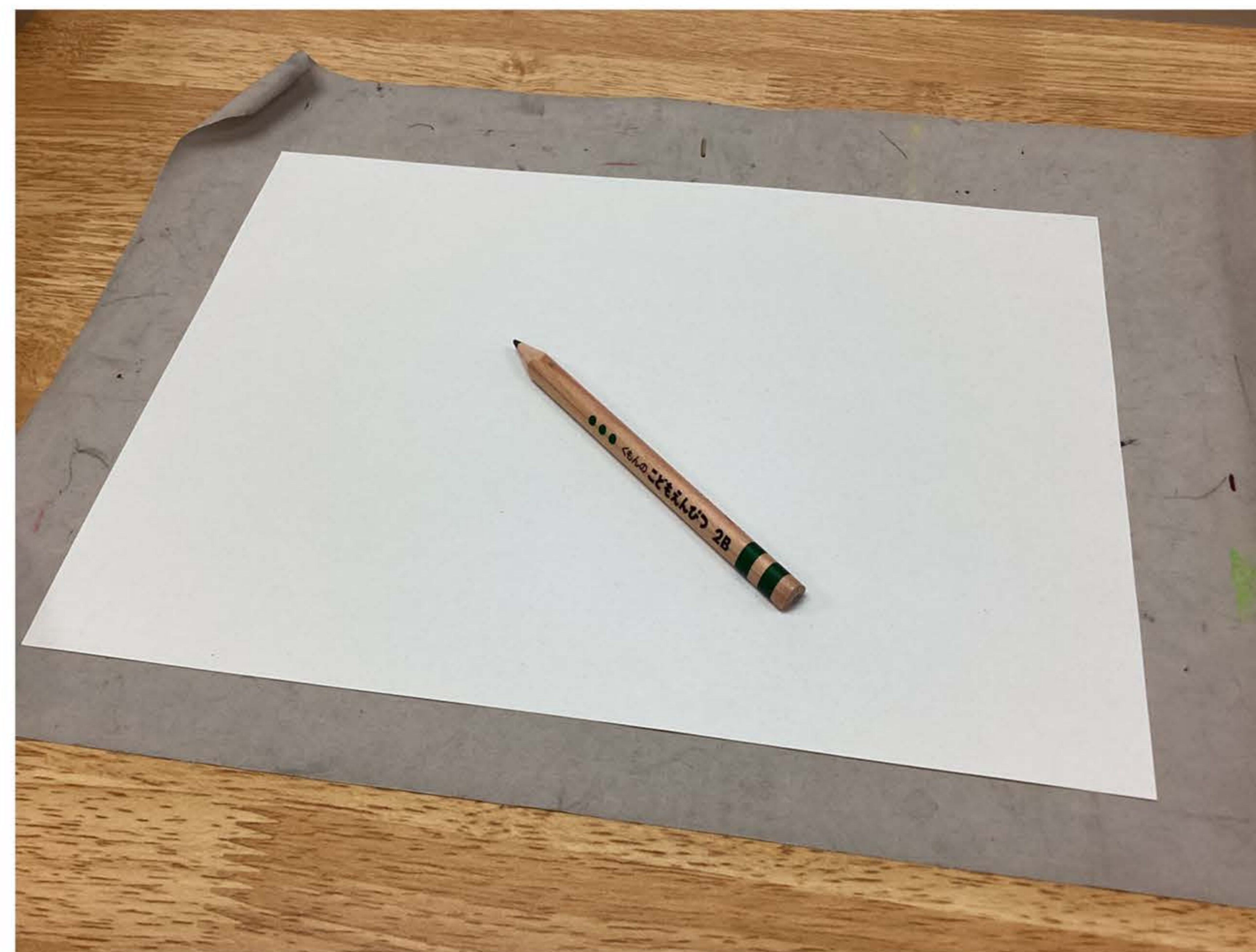
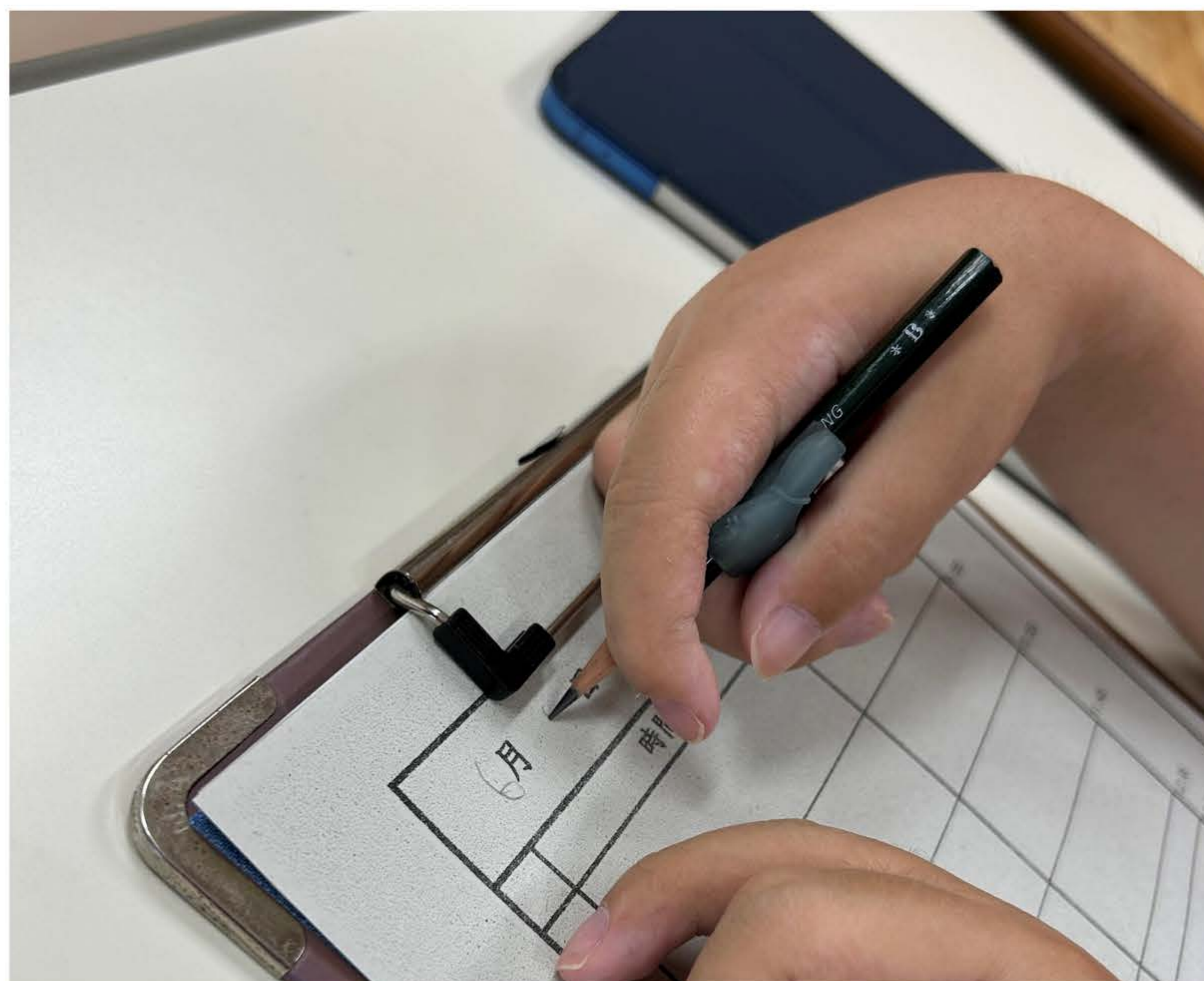
## 様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_押さえなくてもできるようにする

- できること
- 困難さ
- 活動の仕方
- 移動の支援
- 姿勢の支援
- 食事の支援

## おさえられないよ、の支援(プリント)

バインダーで止めたり、すべりどめのマットの上で書いたりしています。



## 様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_はみださないようにする

- できること
- 困難さ
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

### はみださないように、の支援(のりづけ)

紙を押さえること、のりを塗る場所がはみ出さないこと、の支援をしています。



## 様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_はみださないようにする

- できること
- 困難さ
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

## はみださないように、の支援(のりづけ)

紙を押さえること、のりを塗る場所がはみ出さないこと、の支援をしています。





# 様々な活動に参加を促す支援

## 困難さを「支援」する\_\_道具が求める手の動きを置き換える

●できること

●困難さ

●活動の仕

●移動の支

●姿勢の支

●食事の支

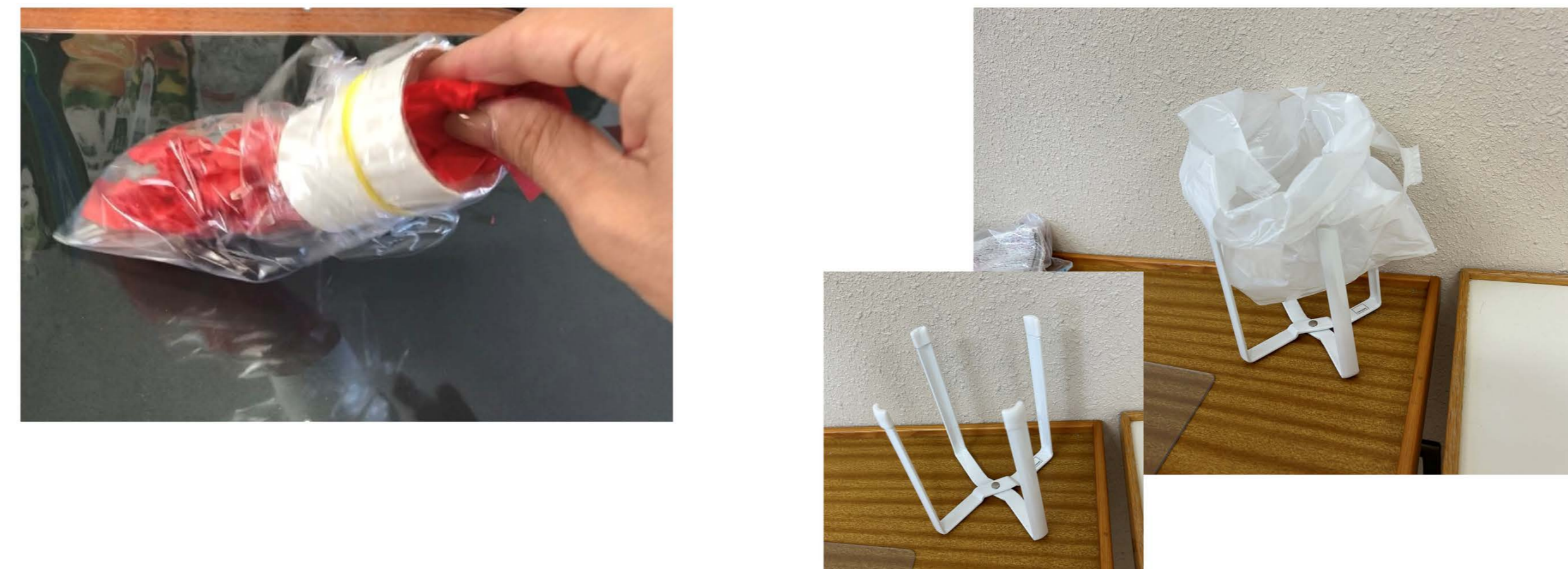
### 〇〇が求める手の動きが難しいよ(道具)

身の回りの道具は、指先の独特な動きを求めてくることがあります。それが難しい場合には、道具の工夫の出番です。



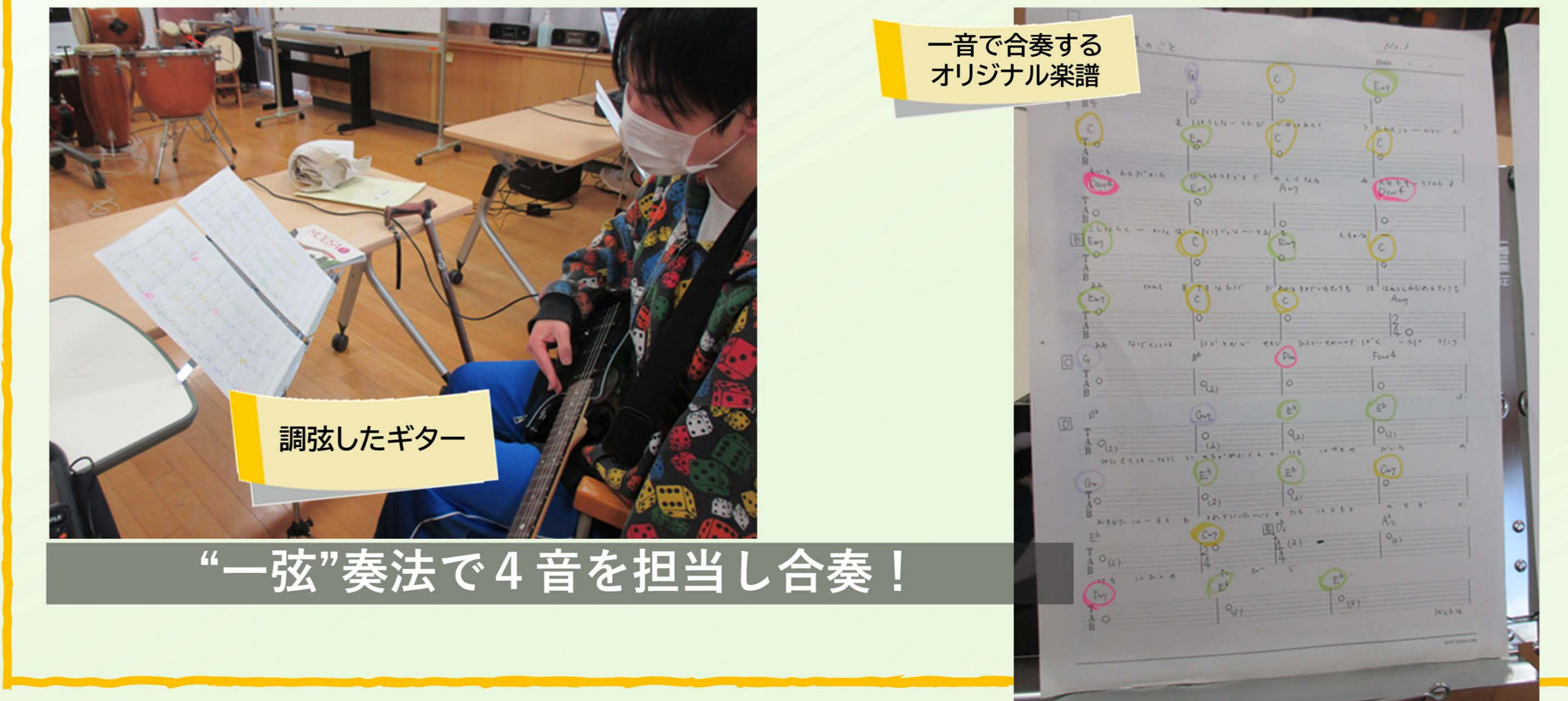
### 〇〇が求める手の動きが難しいよ(素材)

ナイロン袋に物を入れる、というのは両手の繊細な動きが求められます。何かしら固定するところを作って支援している事例です。



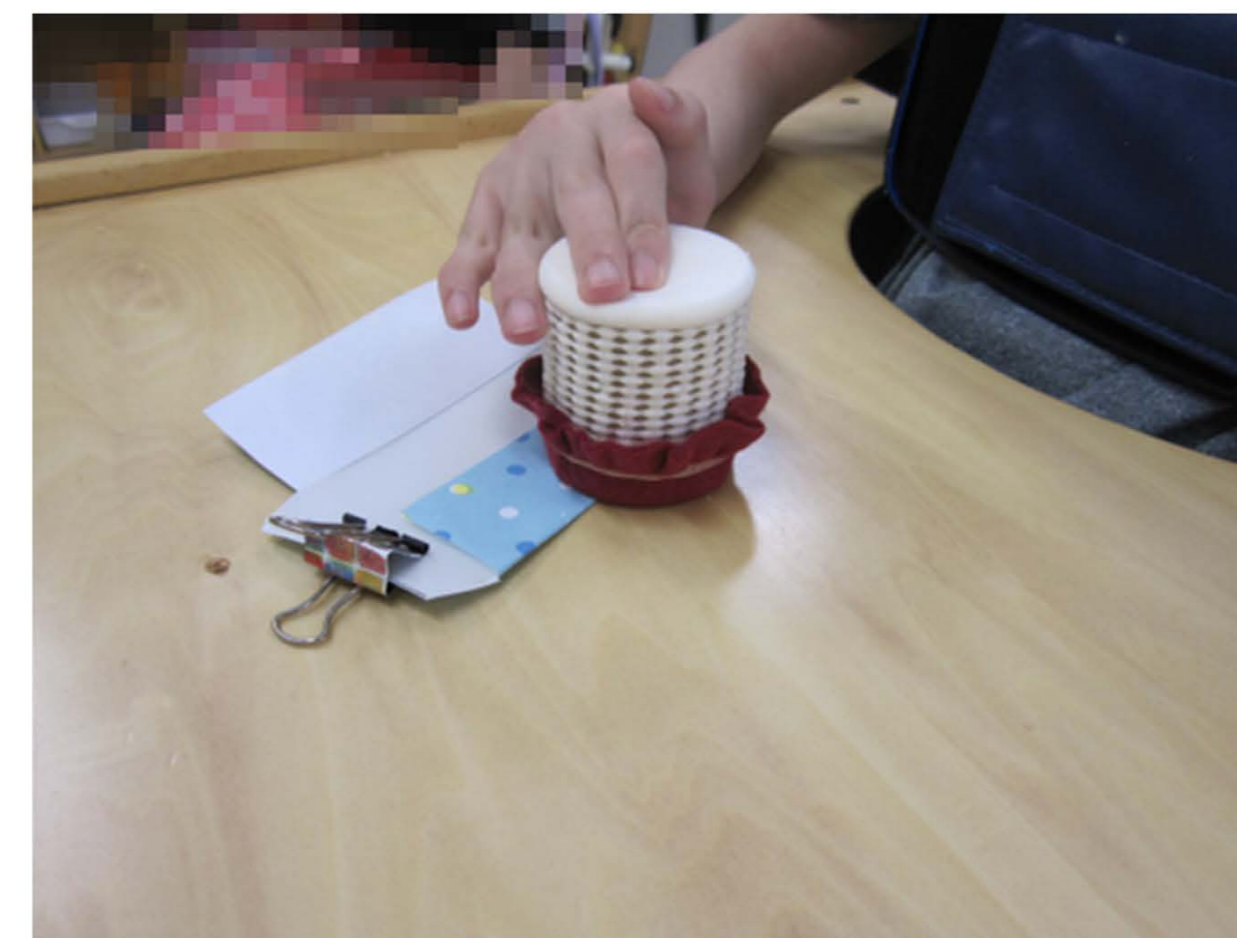
### 〇〇が求める手の動きが難しいよ(ギター)

ギターを鳴らす方法、アイデア次第でいろいろあります。



### 折り目しゅ一つの動きができないよ (おしつけることができる自助具)

ポチ袋を作成する作業のときに求められる動き。ぐっと押し付けてスライドさせることでできるようになります。



### 視力検査の支援(視力検査)

視力検査もいろいろな工夫をしてくださっています。



●できること

●困難さ

●活動の仕

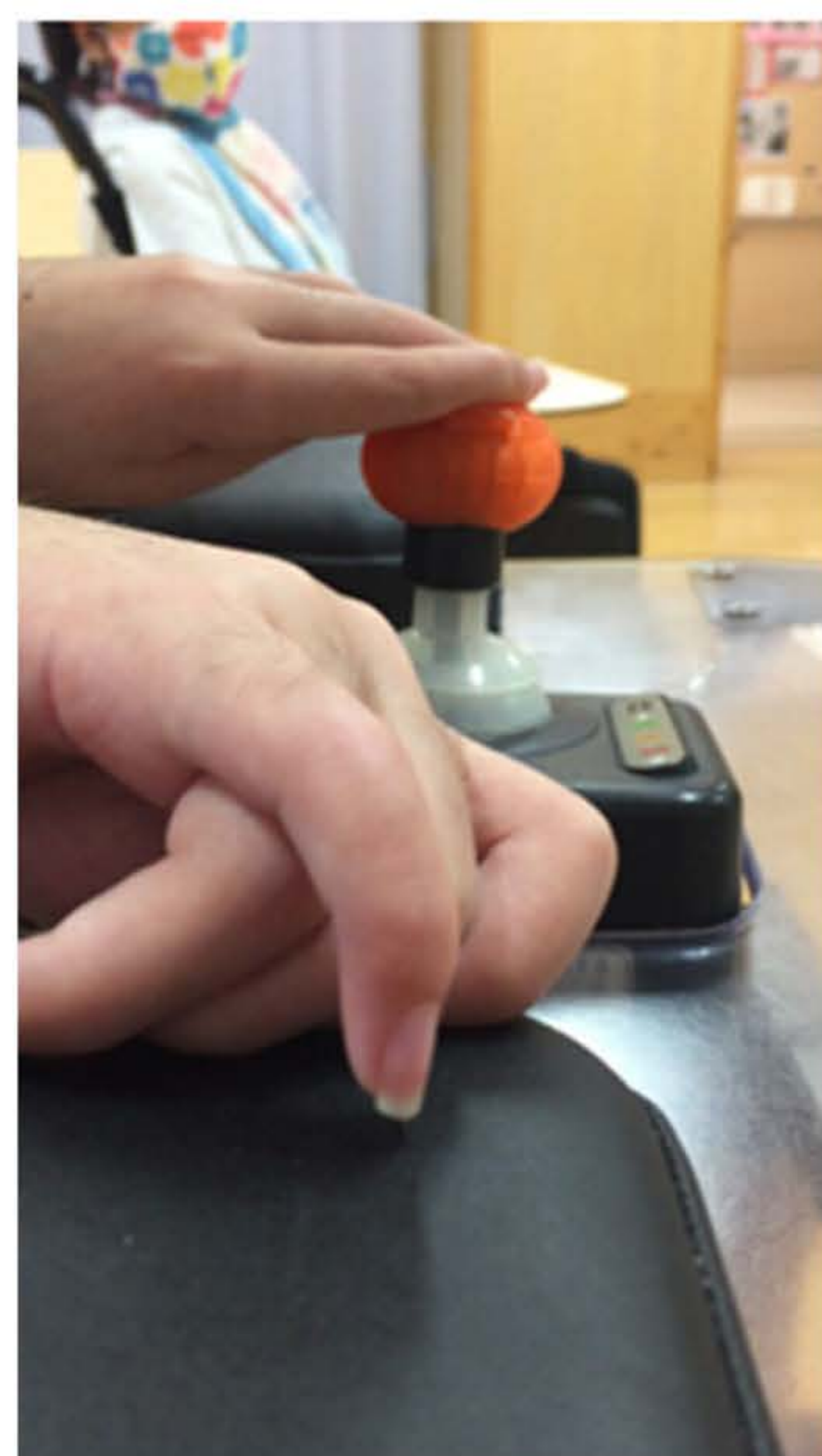
●移動の支

●姿勢の支

●食事の支

## 〇〇が求める手の動きが難しいよ(道具)

身の回りの道具は、指先の独特な動きを求めてくることがあります。  
それが難しい場合には、道具の工夫の出番です。



●できること

●困難さ

●活動の仕

●移動の支

●姿勢の支

●食事の支

## 〇〇が求める手の動きが難しいよ(素材)

ナイロン袋に物を入れる、というのは両手の繊細な動きが求められます。何かしら固定するところを作って支援している事例です。



様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_道具が求める手の動きを置き換える

- できること
- 困難さ
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

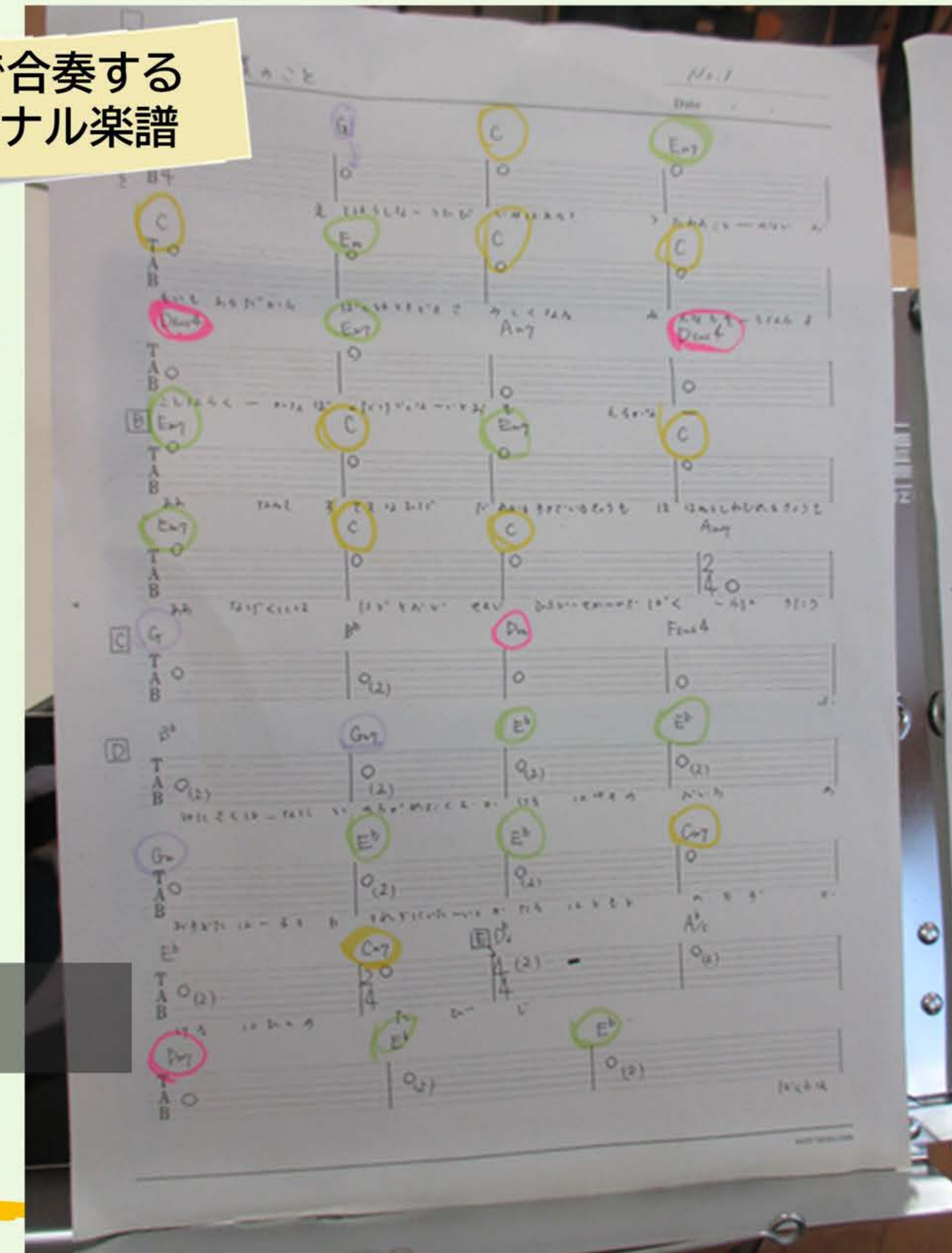
# 〇〇が求める手の動きが難しいよ(ギター)

ギターを鳴らす方法、アイデア次第でいろいろあります。



調弦したギター

一音で合奏する  
オリジナル楽譜



“一弦”奏法で4音を担当し合奏！

## 様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_道具が求める手の動きを置き換える

●できること

●困難さ

●活動の仕

●移動の支

●姿勢の支

●食事の支

**折り目しゅーっの動きができないよ  
(おしつけることができる自助具)**

ポチ袋を作成する作業のときに求められる動き。  
ぐっと押し付けてスライドさせることでできるようになります。



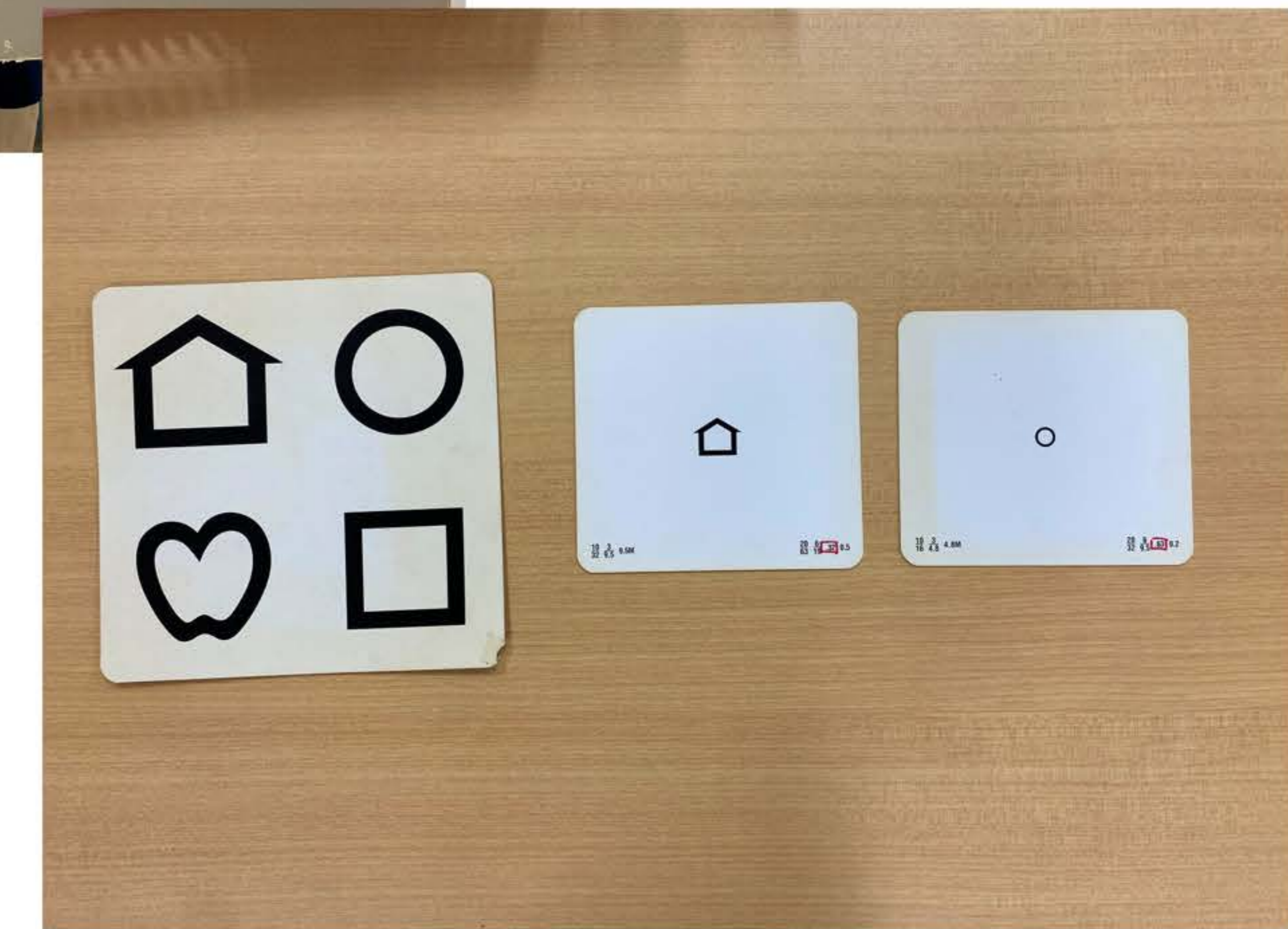
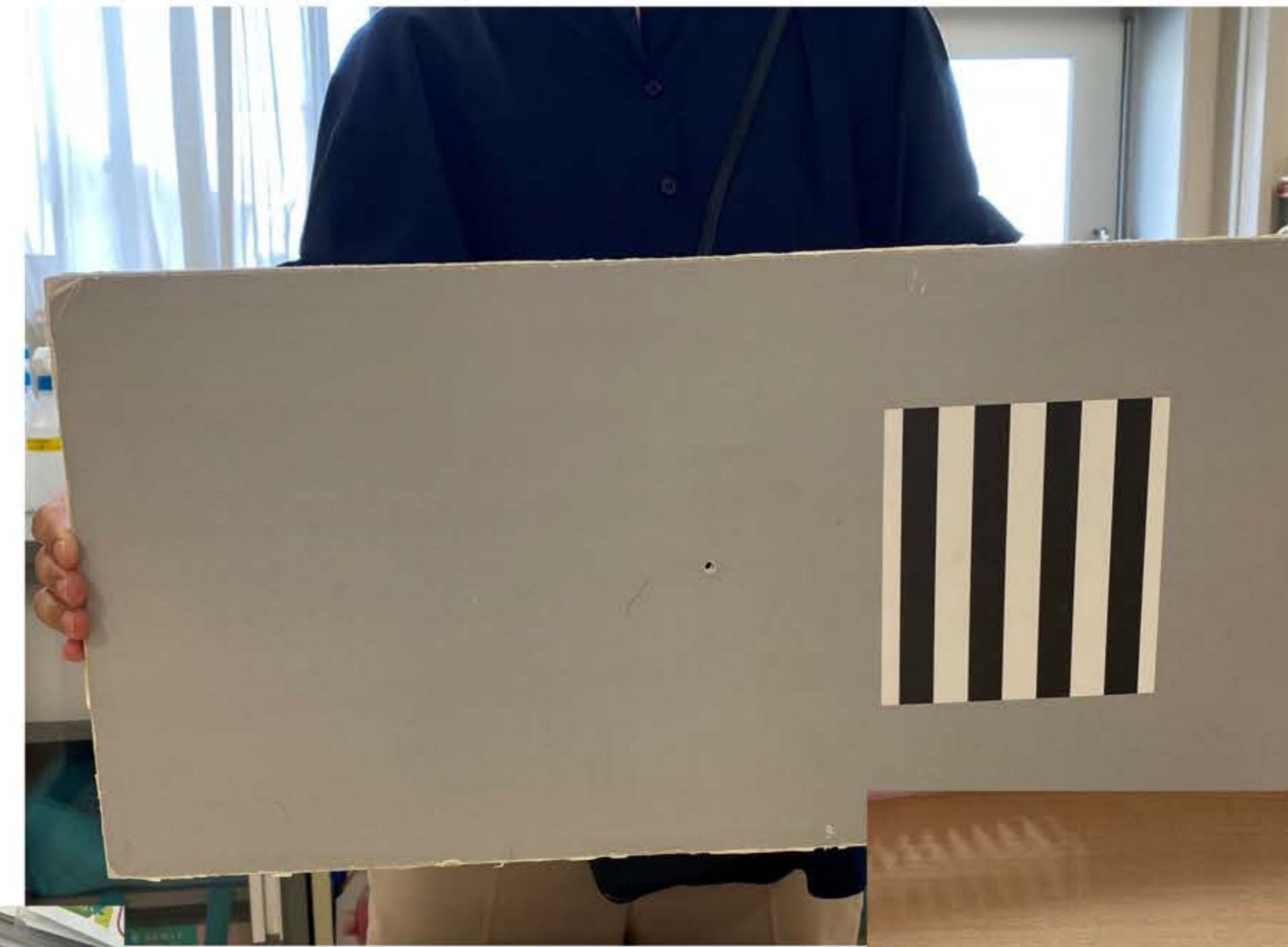
## 様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_道具が求める手の動きを置き換える

- できること
- 困難さ
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

## 視力検査の支援(視力検査)

視力検査もいろいろな工夫をしてくださっています。



## 様々な活動に参加を促す支援

## 困難さを「支援」する\_届くようにする

●できること

●困難さ

●活動の仕

●移動の支

●姿勢の支

●食事の支

## 届かないよ、の支援(延長と持ち手の補助具)

大きな作品作りに参加するために 延長と持ち手を工夫しています。



## 届かないよ(自分でできることと頼むことって何だろう)

人に頼むって何だろう。自分でできるって何だろう。  
そのような学習を進めていくためにも、道具は重要です。



マジックハンド

## 様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_届くようにする

**届かないよ、の支援(延長と持ち手の補助具)**

大きな作品作りに参加するために 延長と持ち手を工夫しています。



●できること

●困難さ

●活動の仕方

●移動の支援

●姿勢の支援

●食事の支援



## 様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_届くようにする

- できること
- 困難さ
- 活動の仕方
- 移動の支援
- 姿勢の支援
- 食事の支援

## 届かないよ(自分でできることと頼むことって何だろう)

人に頼むって何だろう。自分でできるって何だろう。  
そのような学習を進めていくためにも、道具は重要です。



マジックハンド



## 様々な活動に参加を促す支援

## 困難さを「支援」する\_\_「どこ」を伝える

- できること
- 困難さ
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

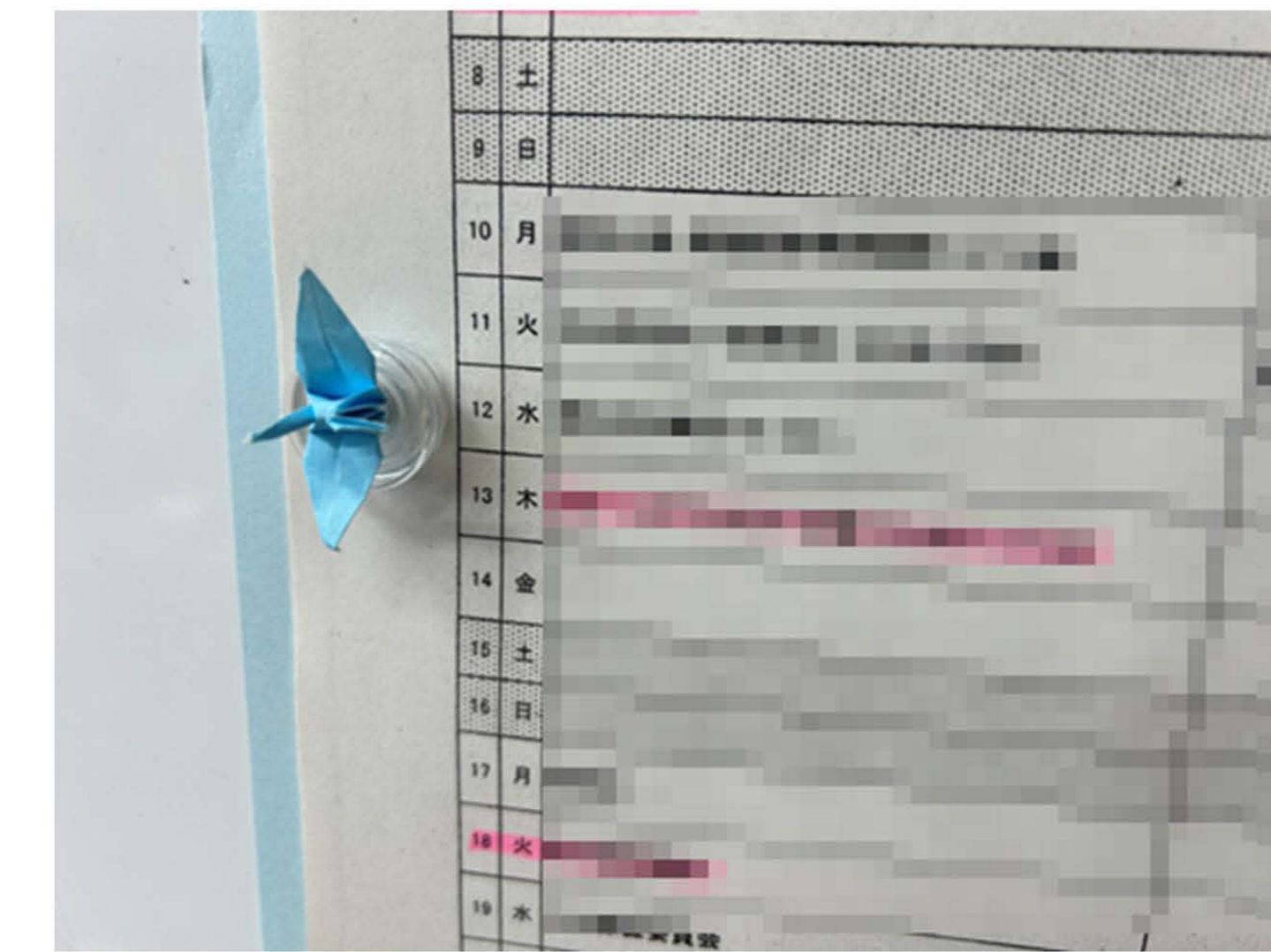
### ここだよ、の支援

シールを貼ることで好きな音楽を聞くために再生ボタンや「次へ」の操作ができるようになる子がいます。



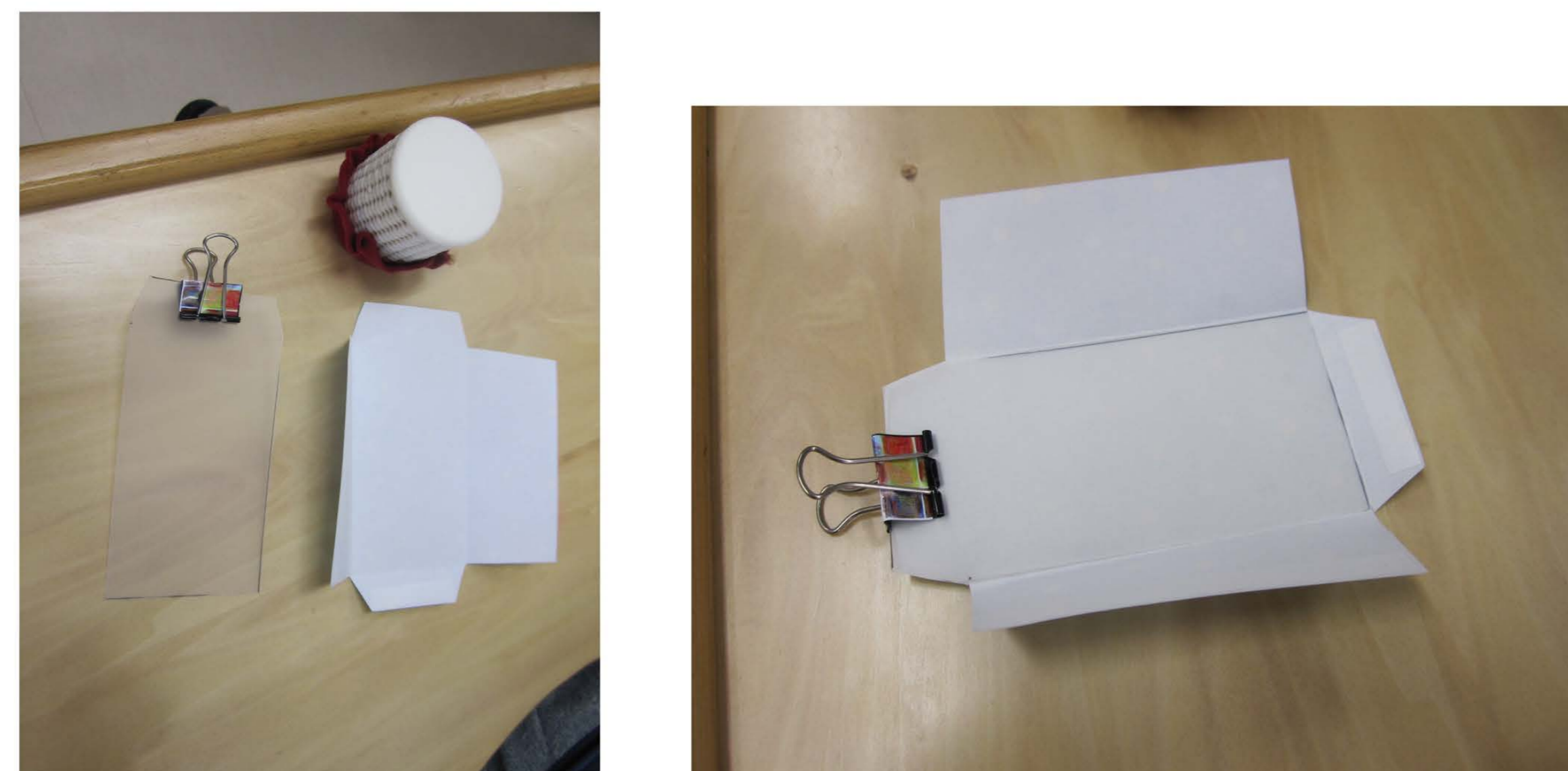
### どこ？、の支援(注目する場所)

注目する場所が分かるだけで楽になる子がいます。



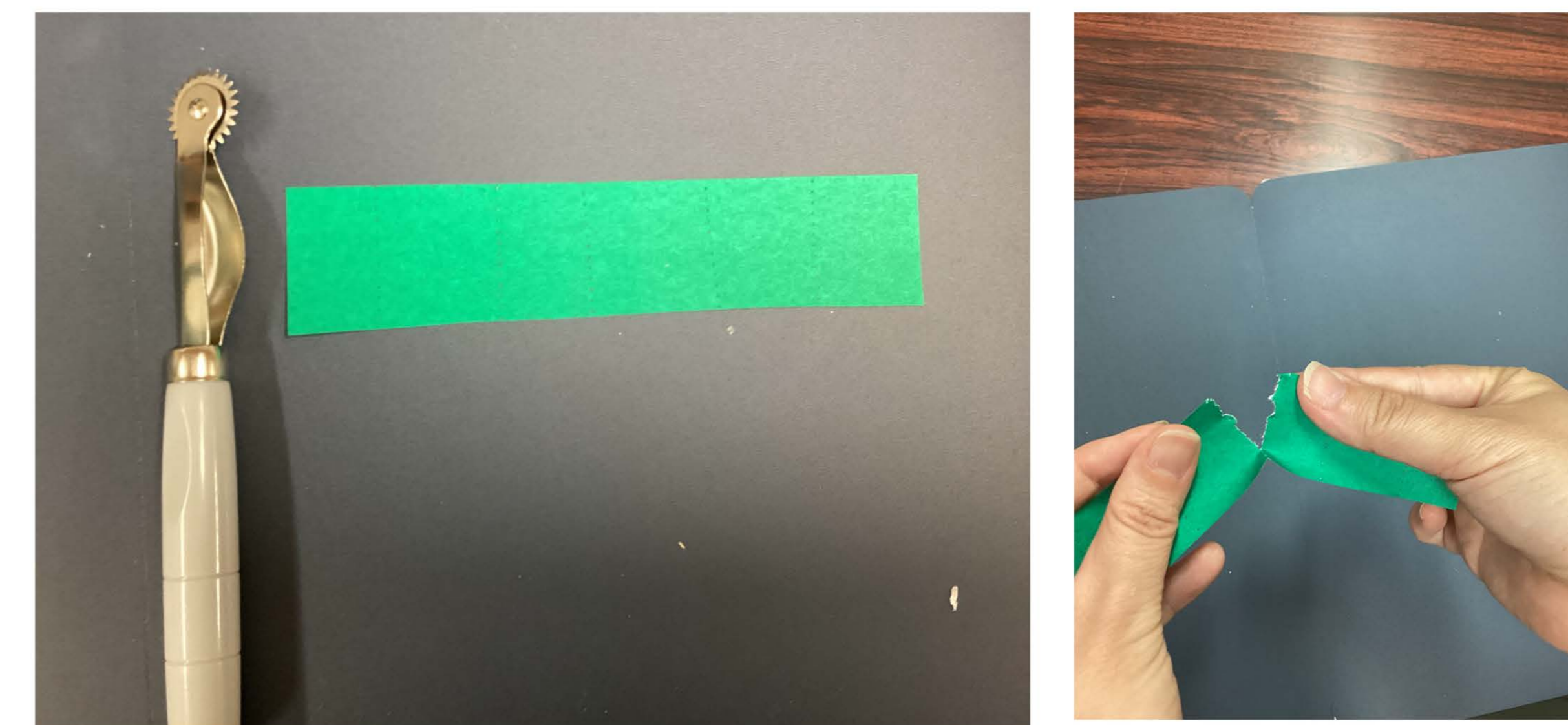
### どこ？、の支援(紙を折る場所)

折り目をつける場所をつたえるためのプラスチック製の補助具です。ポチ袋の紙に添えることで、折り目のガイドとなります。



### どこ？の支援(トレースホイール)

どこをちぎったらいいか伝えるために、トレースホイールという道具を使って小さな穴(切手の周りの穴のような)をあけています。



## 様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_「どこ」を伝える

## ここだよ、の支援

シールを貼ることで好きな音楽を聞くために再生ボタンや「次へ」の操作ができるようになる子がいます。



●できること

●困難さ

●活動の仕方

●移動の支援

●姿勢の支援

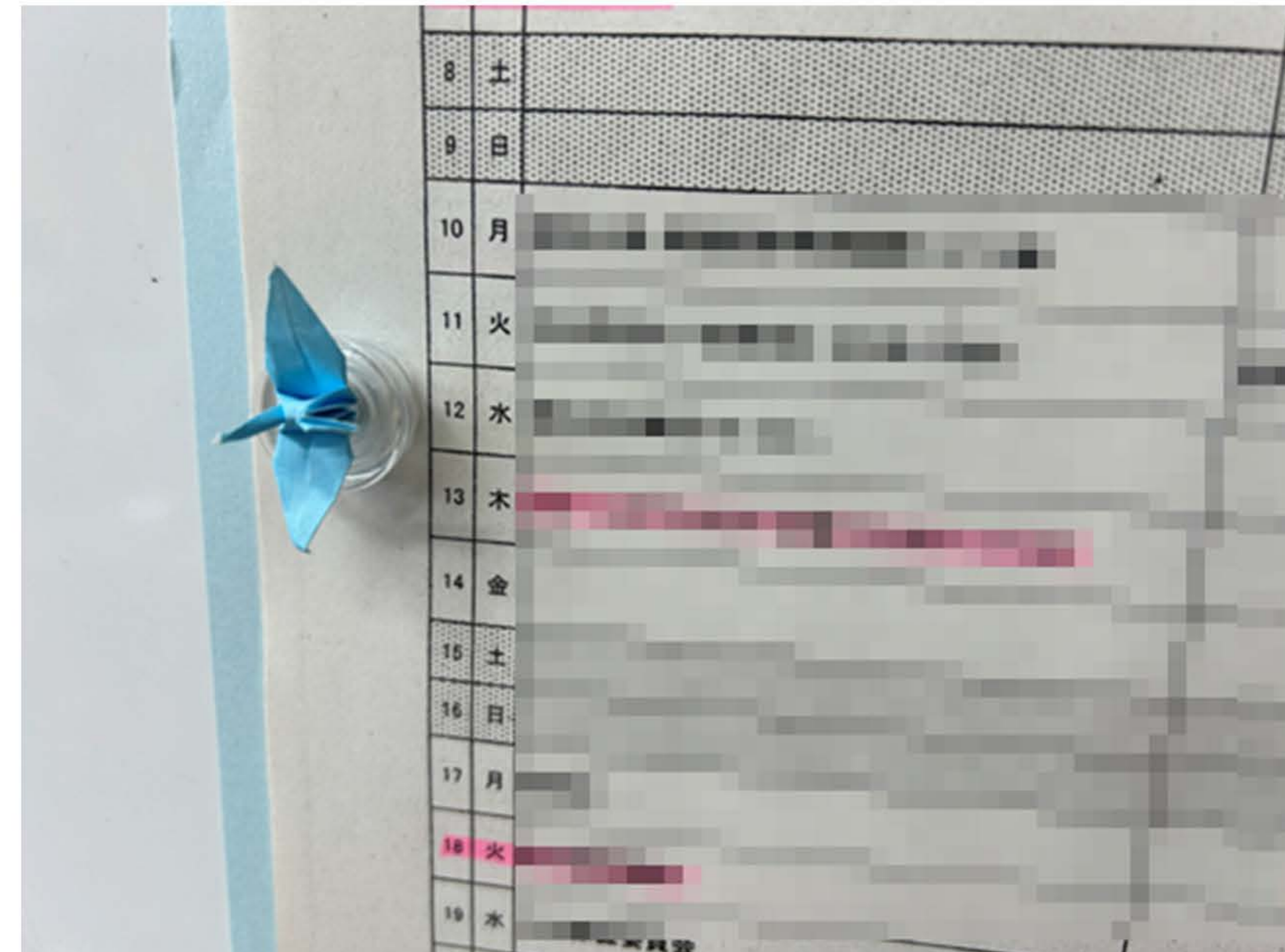
●食事の支援

## 様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_「どこ」を伝える

**どこ？、の支援(注目する場所)**

注目する場所が分かるだけで楽になる子がいます。



●できること

●困難さ

●活動の仕方

●移動の支援

●姿勢の支援

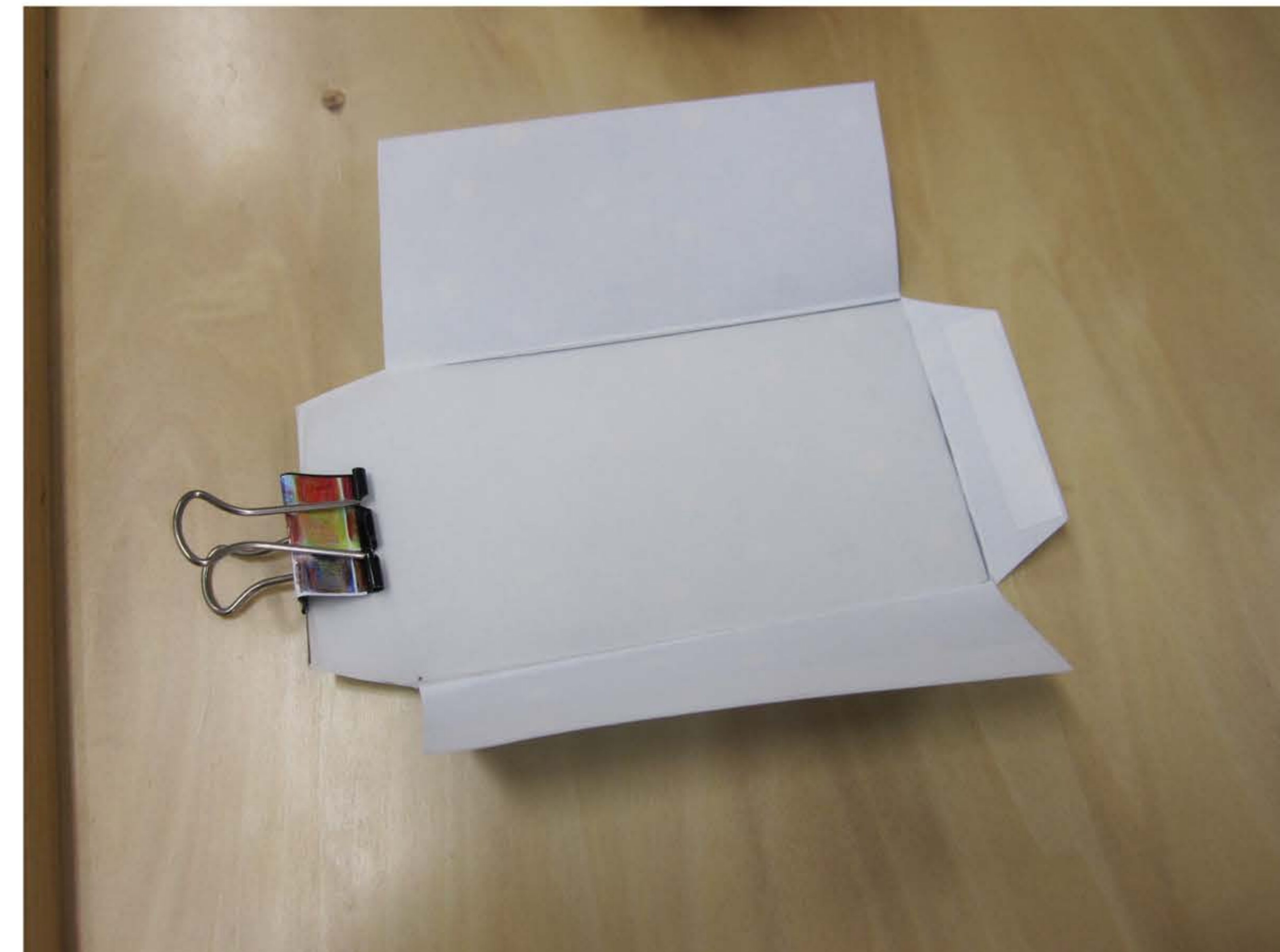
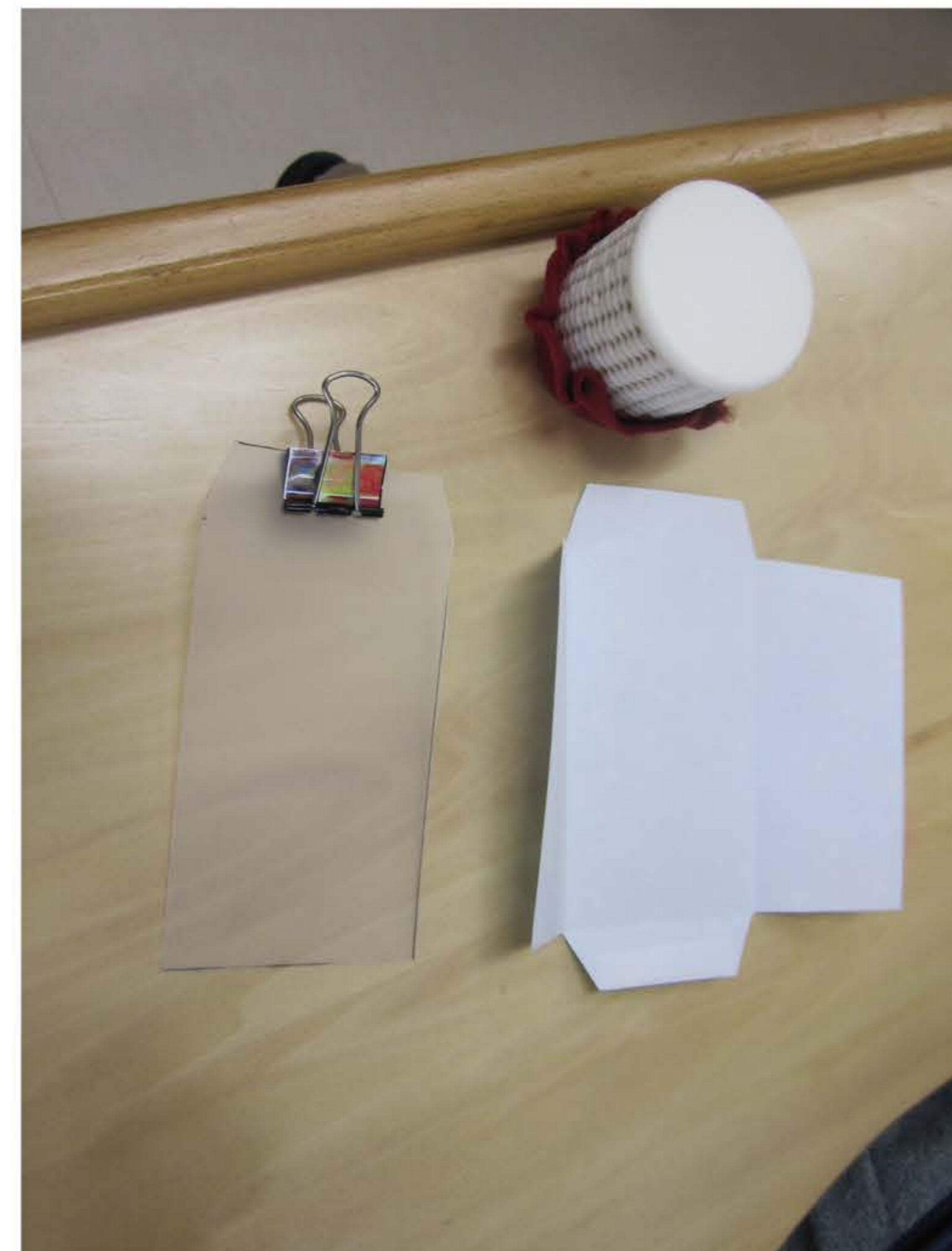
●食事の支援

## 様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_「どこ」を伝える

**どこ?、の支援(紙を折る場所)**

折り目をつける場所をつたえるためのプラスチック製の補助具です。  
ポチ袋の紙に添えることで、折り目のガイドとなります。



- できること
- 困難さ
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

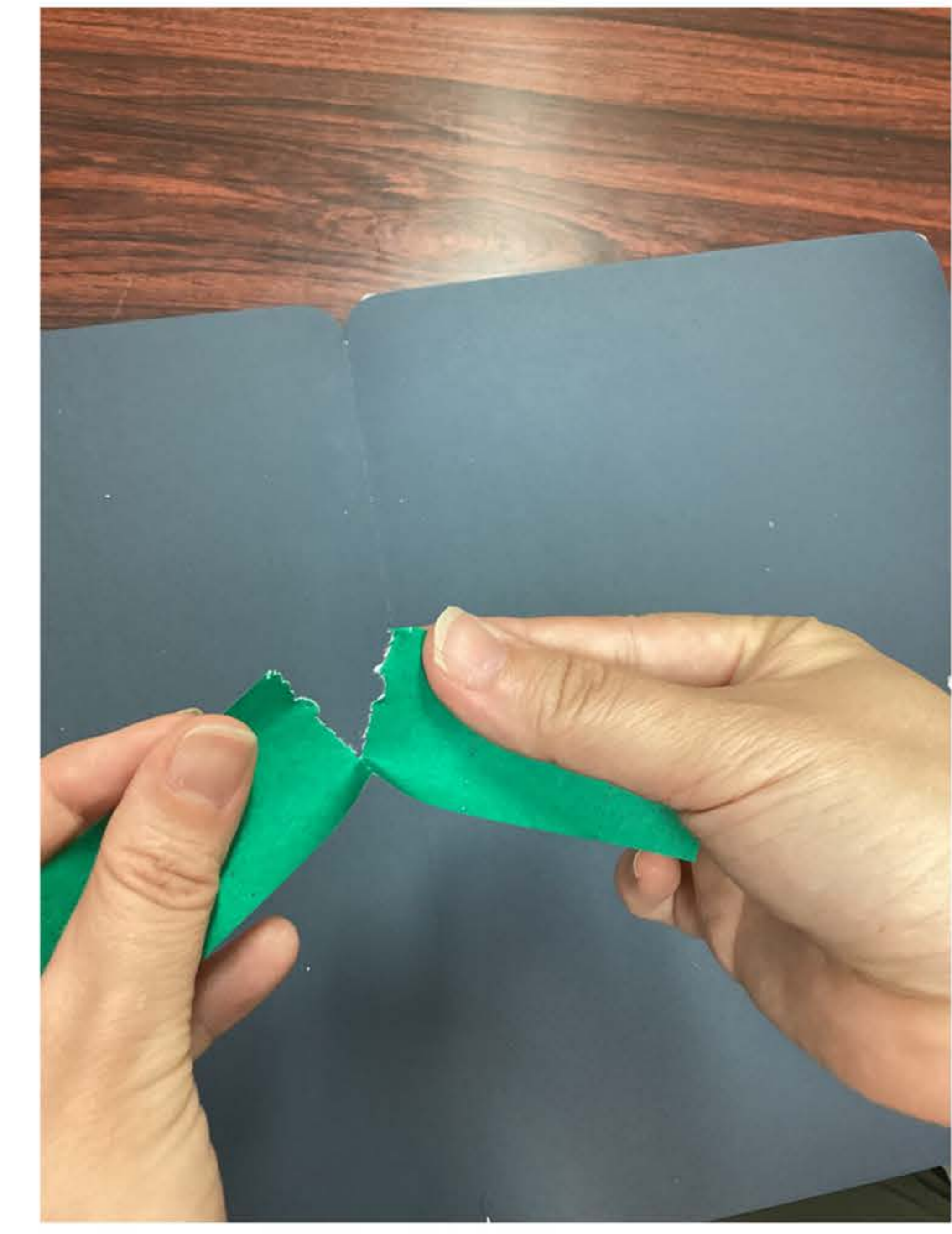
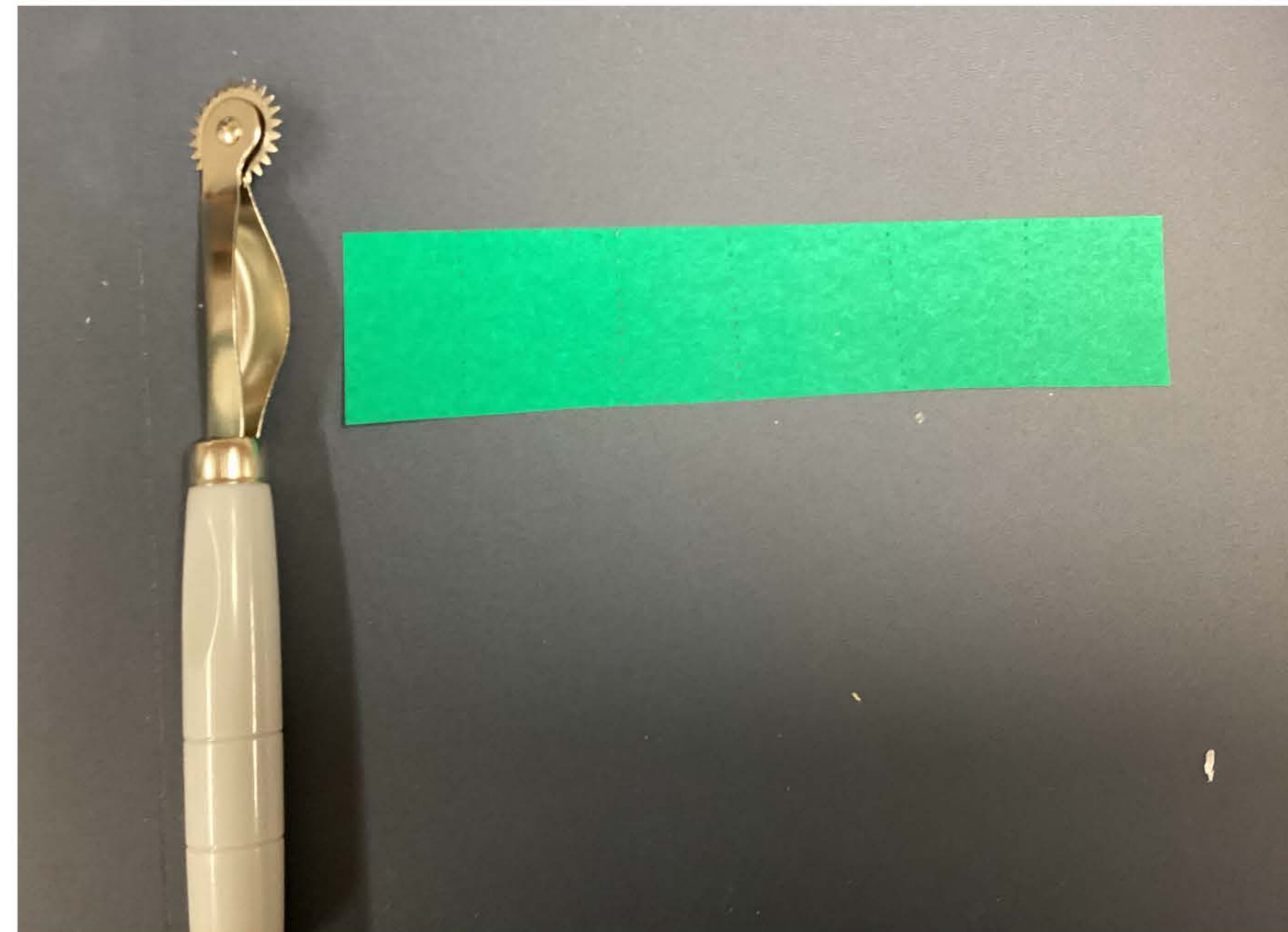
## 様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_「どこ」を伝える

- できること
- 困難さ
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

## どこ？の支援(トレースホイール)

どこをちぎったらいいか伝えるために、トレースホイールという道具を使って小さな穴(切手の周りの穴のような)をあけています。



## 様々な活動に参加を促す支援

## 困難さを「支援」する\_\_「場所」を伝える

●できること

●困難さ

●活動の仕

●移動の支

●姿勢の支

●食事の支

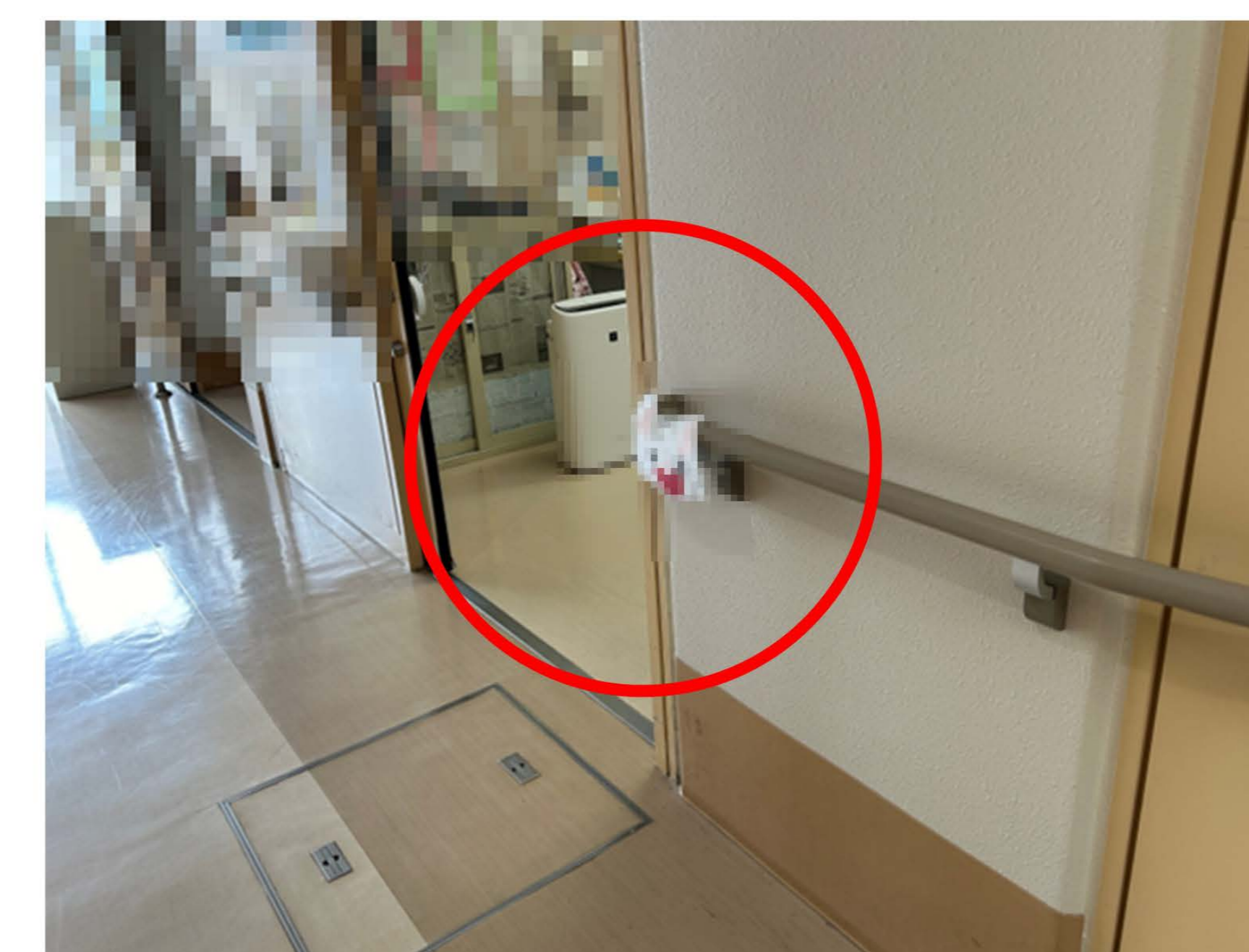
## ここだよ、の支援

上靴はココにおいてください。



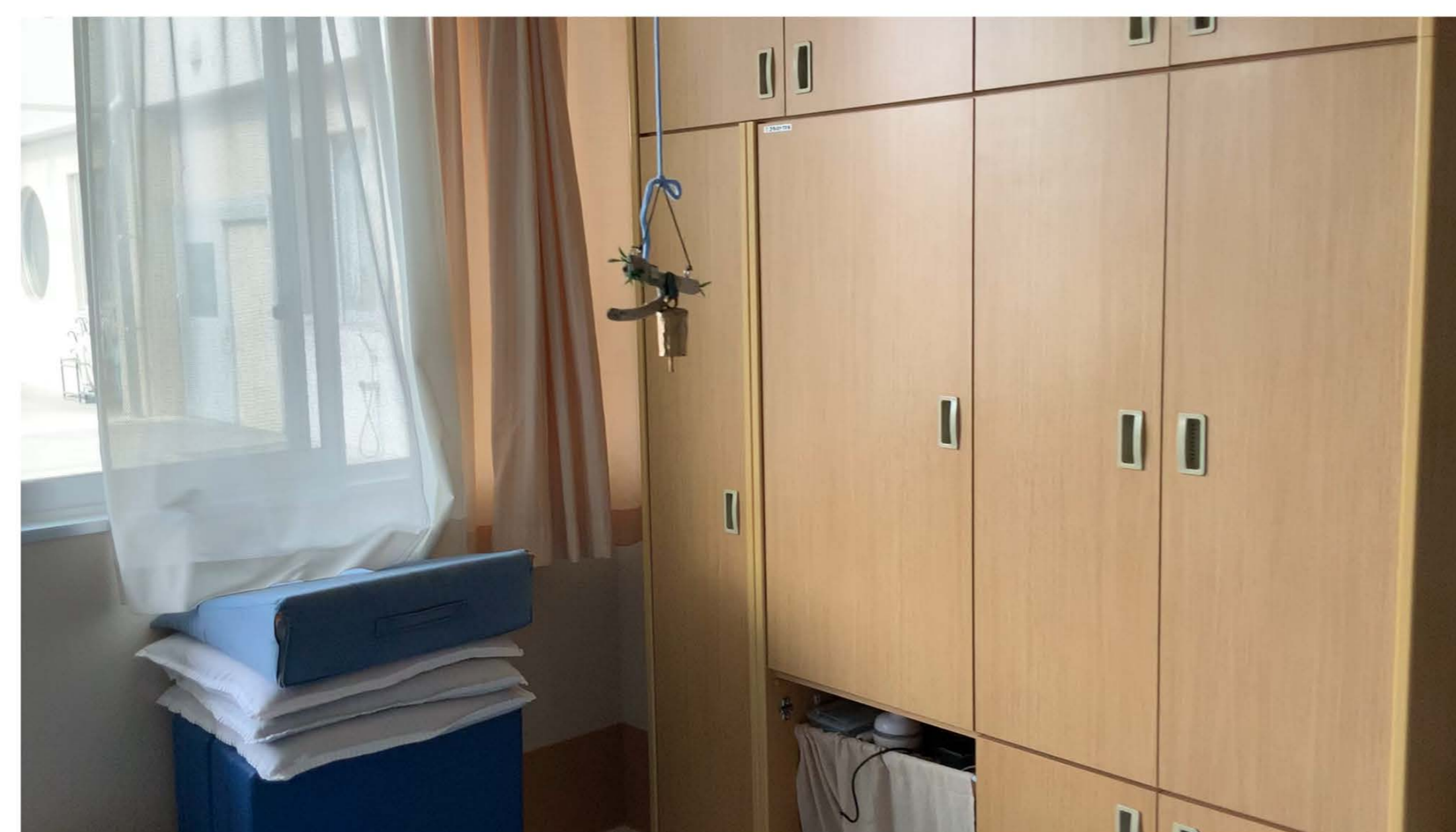
## どこ？、の支援(自分の教室)

キャラクターの絵のある角を曲がったら自分の教室です。



## ここだよ、の支援

自分のエリアに帰ってきたことを伝えるためのドアベルです。



様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_「場所」を伝える

- できること
- 困難さ
- 活動の仕方
- 移動の支援
- 姿勢の支援
- 食事の支援

## ここだよ、の支援

上靴はココにおいてください。





## 様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_「場所」を伝える

●できること

●困難さ

●活動の仕方

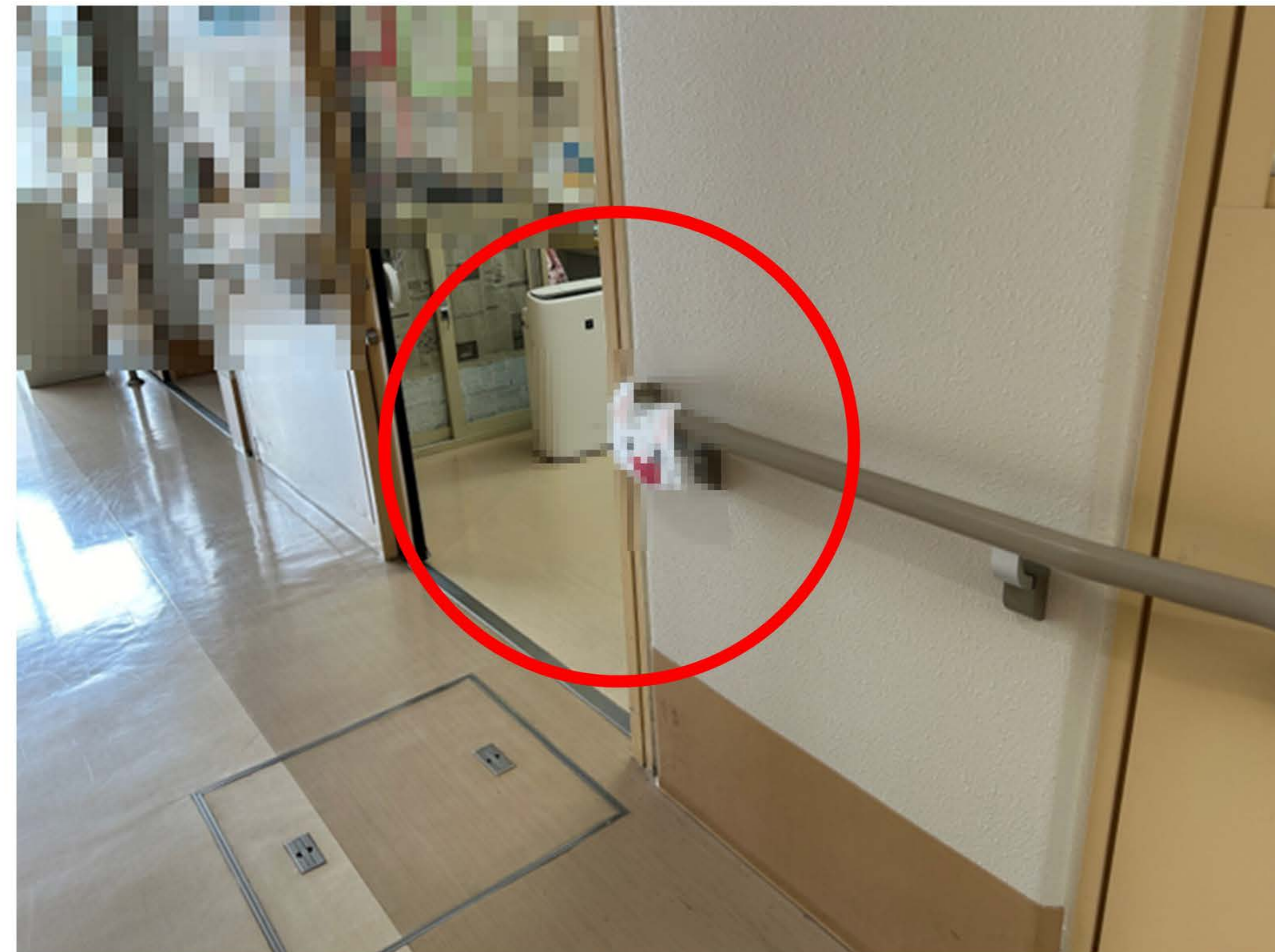
●移動の支援

●姿勢の支援

●食事の支援

**どこ？、の支援(自分の教室)**

キャラクターの絵のある角を曲がったら自分の教室です。



## 様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_「場所」を伝える

●できること

●困難さ

●活動の仕方

●移動の支援

●姿勢の支援

●食事の支援

**ここだよ、の支援**

自分のエリアに帰ってきたことを伝えるためのドアベルです。



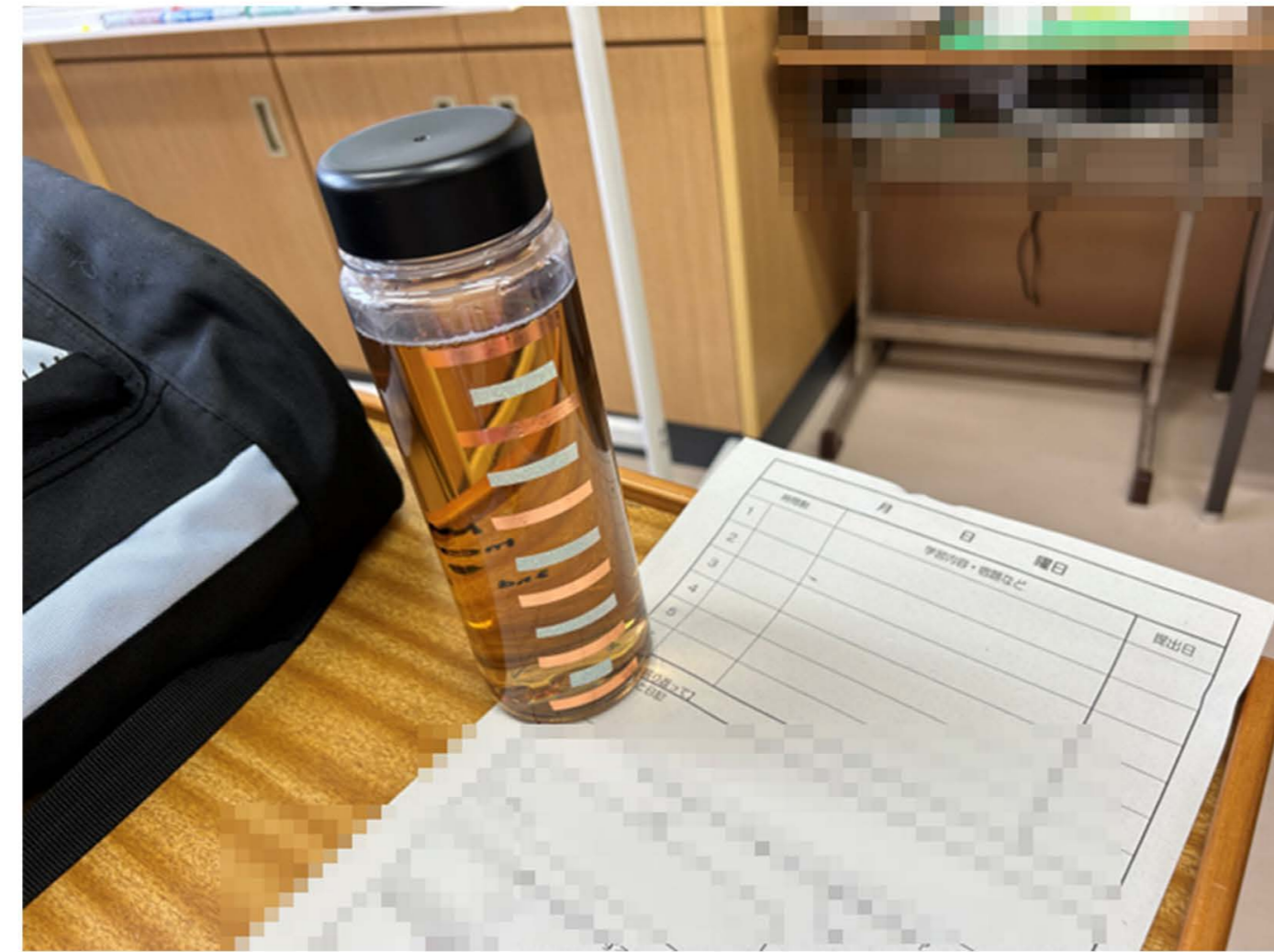
# 様々な活動に参加を促す支援

## 困難さを「支援」する「量」を伝える

- できること
- 困難さ
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

### どれぐらい、の支援(摂取水分量)

○メモリを目安に水分を取ってください。



### どれぐらい?、の支援

机の上に出している課題を終え、3段ボックスにしまえば終了ですよ。



### どれぐらい?、の支援

長い時間を過ごすことを本人に伝えても、不安が残ることもあります。ちょっと気持ちの向きを変える一つの選択肢にYouTubeを・・・



フェリーの中



ホテルの部屋で

### どれぐらい?、の支援

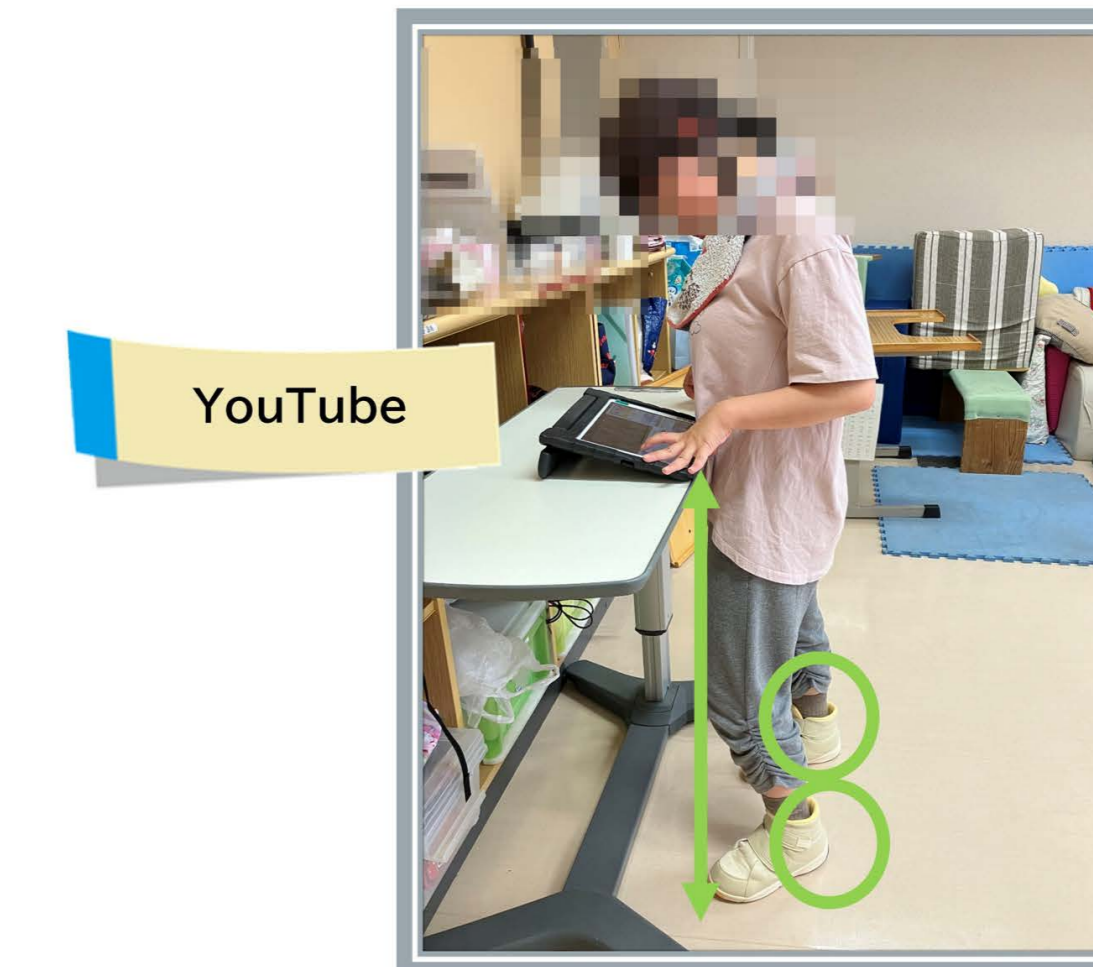
自分で選んだ音楽(三曲)に合わせた運動は楽しいようです。音楽が終わると活動が終わり、ということも理解できています。



自分で選んだ3曲分の動画の間トランポリンを跳んでいます。

### どれぐらい?、の支援

拘縮予防のために一定時間、かかとを地面につけて立っておいてほしい…ですが、かかとにずっと注意を向けなくてもいいですよ。



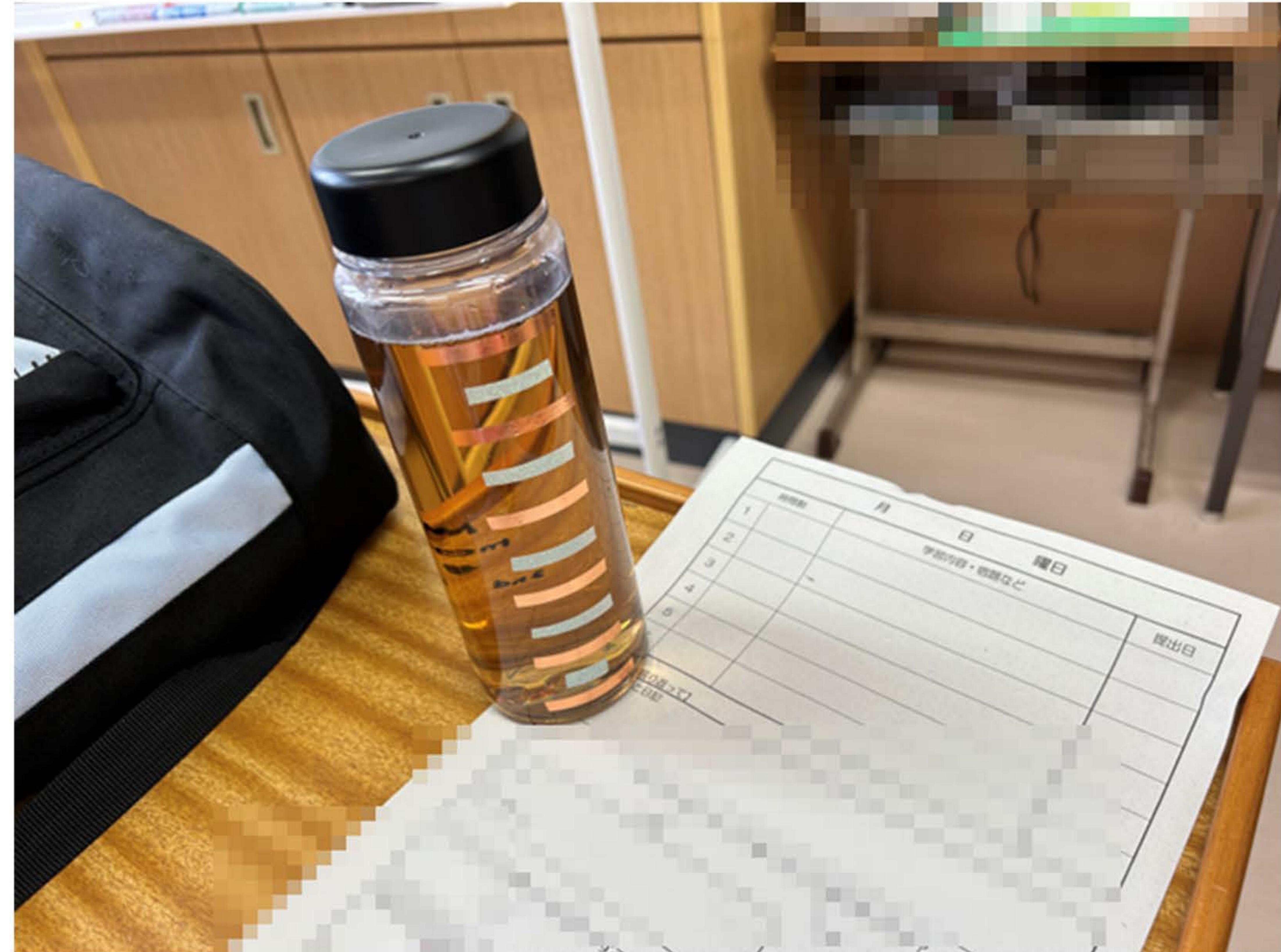
## 様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_「量」を伝える

- できること
- 困難さ
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

**どれぐらい、の支援(摂取水分量)**

○メモリを目安に水分を取ってください。



## 様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_「量」を伝える

●できること

●困難さ

●活動の仕

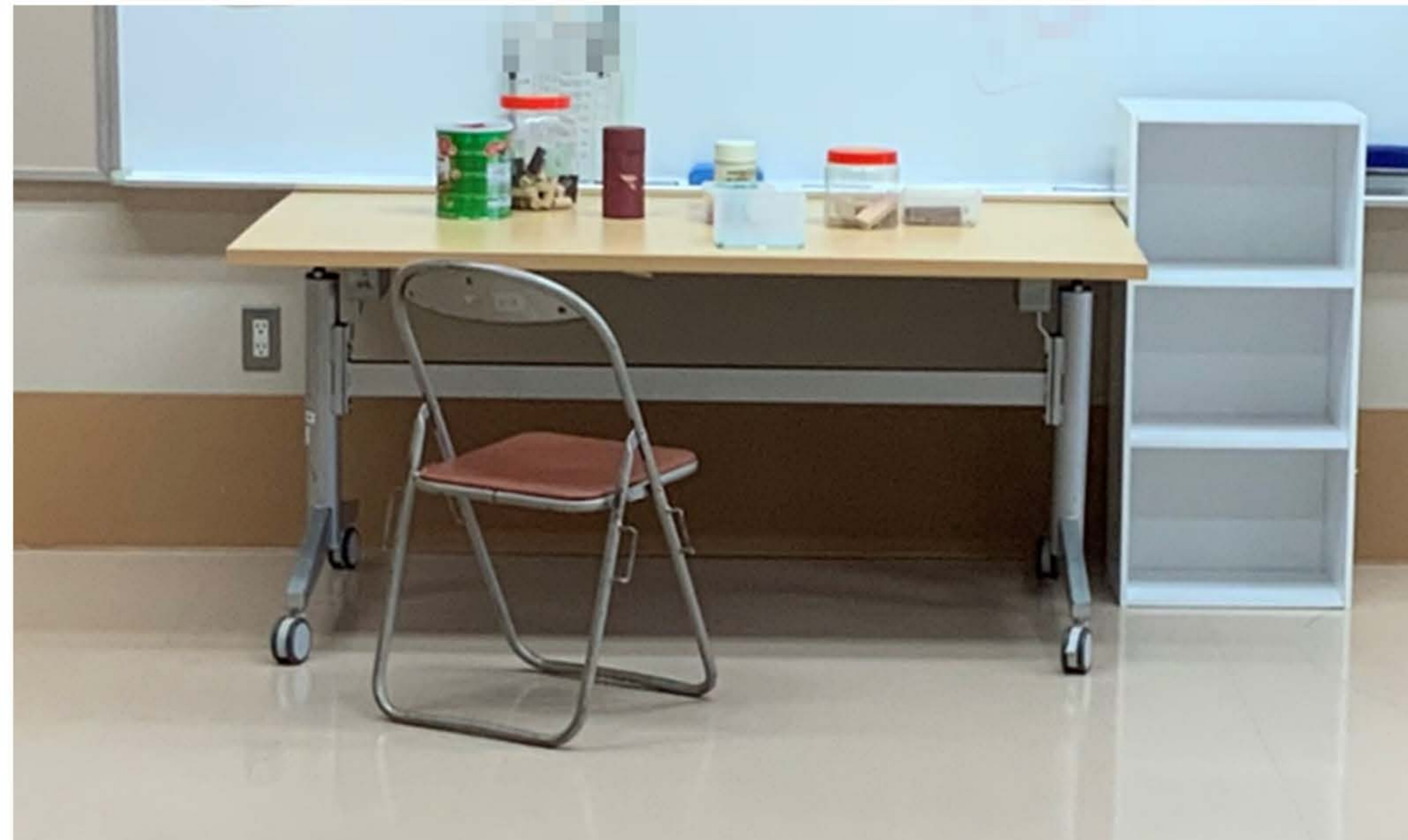
●移動の支

●姿勢の支

●食事の支

**どれぐらい?、の支援**

机の上に出している課題を終え、3段ボックスにしまえば  
終了ですよ。



様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_「量」を伝える

- できること
- 困難さ
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

## どれぐらい？、の支援

長い時間を過ごすことを本人に伝えても、不安が残ることもあります。  
ちょっと気持ちの向きを変える一つの選択肢にYouTubeを…



フェリーの中



ホテルの部屋で

- できること
- 困難さ
- 活動の仕方
- 移動の支援
- 姿勢の支援
- 食事の支援

## どれぐらい?、の支援

自分で選んだ音楽(三曲)に合わせた運動は楽しいようです。  
音楽が終わると活動が終わり、ということも理解できています。



YouTube

自分で選んだ3曲分の動画の間  
トランポリンを跳んでいます。

## 様々な活動に参加を促す支援

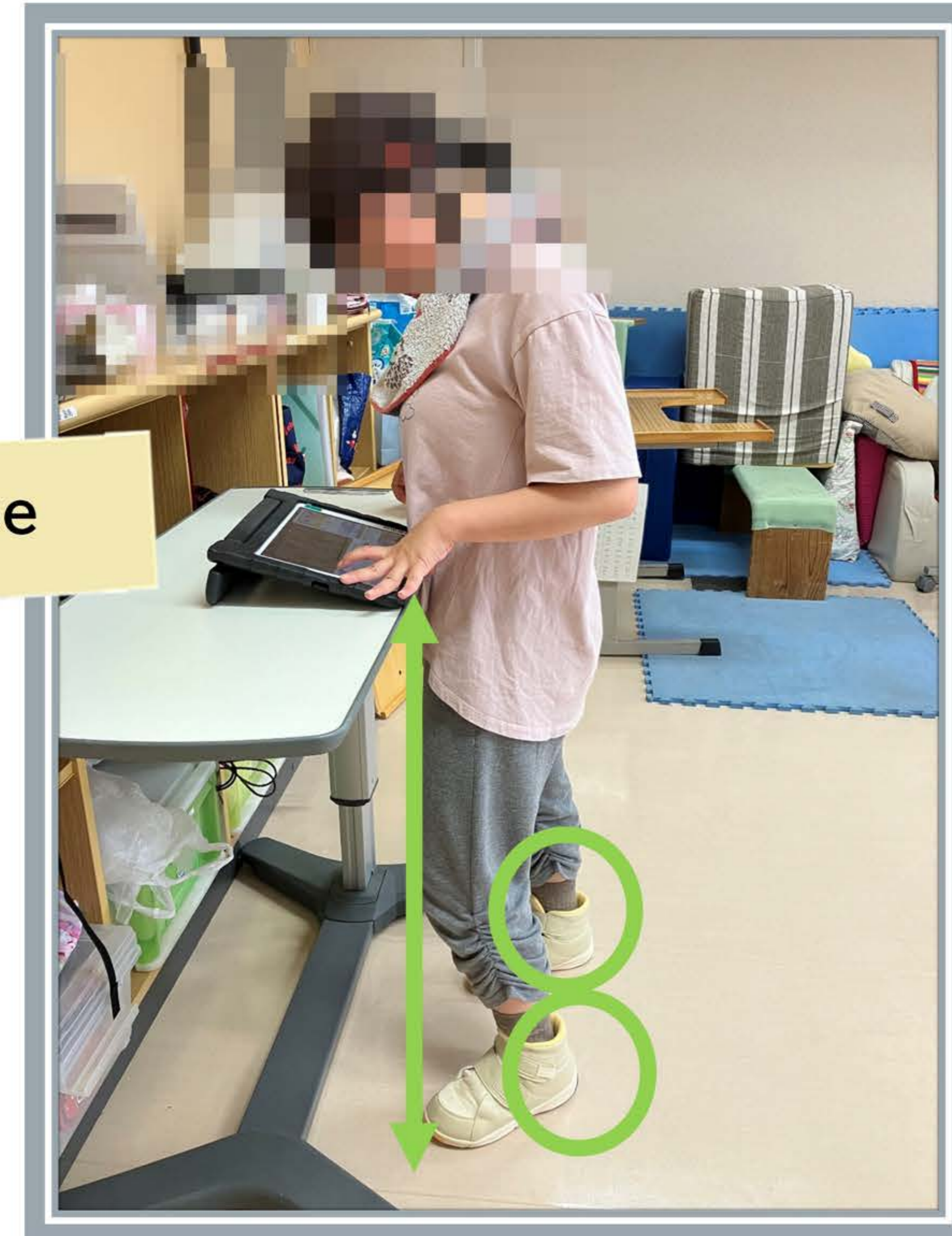
困難さを「支援」する\_\_「量」を伝える

- できること
- 困難さ
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

## どれぐらい?、の支援

拘縮予防のために一定時間、かかとを地面につけて立っておいてほしい…  
ですが、かかとにずっと注意を向けなくてもいいですよ。

YouTube





## 様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_「スケジュール」を伝える

●できること

●困難さ

●活動の仕

●移動の支

●姿勢の支

●食事の支

## 何するの?、の支援(今日の予定)

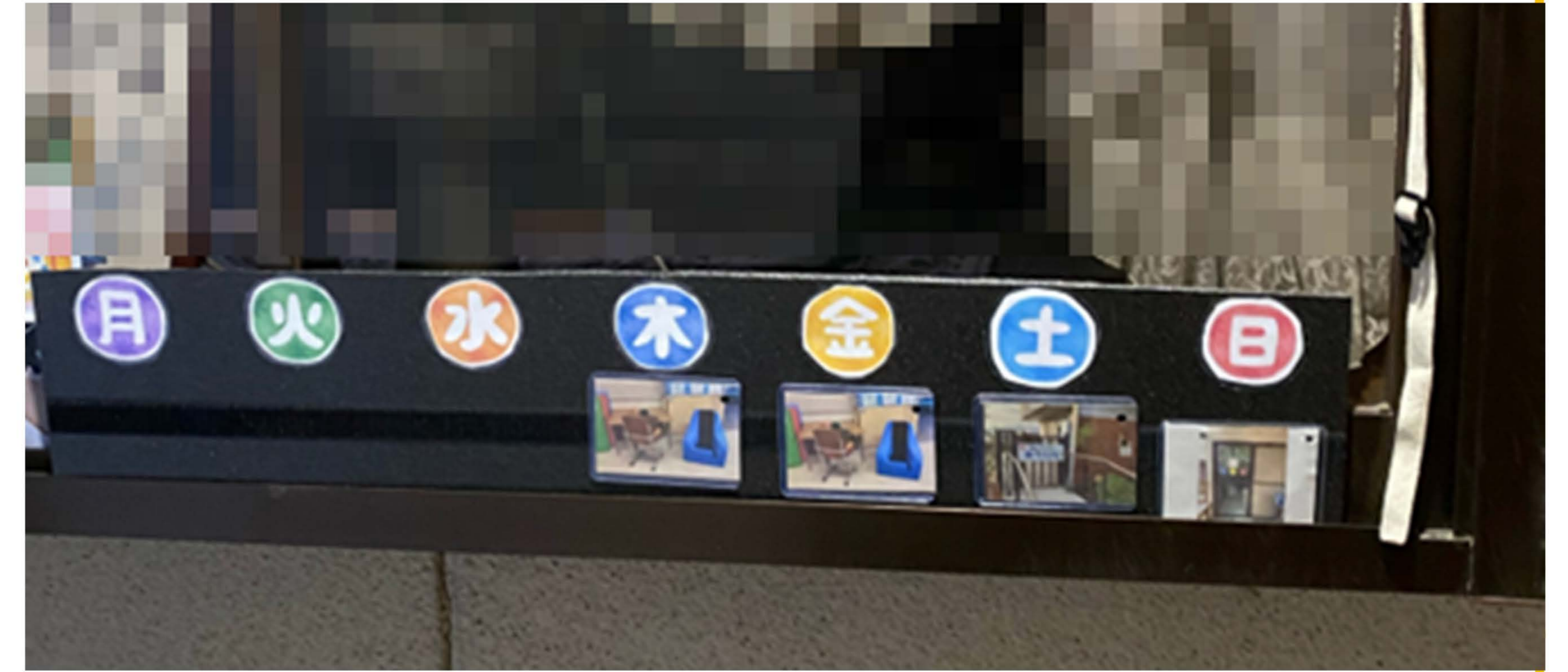
今日一日のスケジュールを動画で確認しています。

ビデオエディター



## どこいくの?、の支援(今日の予定)

家から出て、まずどこに行くのか?ということを写真で確認しています。



## 様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_「スケジュール」を伝える

●できること

●困難さ

●活動の仕方

●移動の支援

●姿勢の支援

●食事の支援

## 何をするの？、の支援(今日の予定)

今日一日のスケジュールを動画で確認しています。

ビデオエディター



## 様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_「スケジュール」を伝える

●できること

●困難さ

●活動の仕方

●移動の支援

●姿勢の支援

●食事の支援

## どこいくの?、の支援(今日の予定)

家から出て、まずどこに行くのか?ということを写真で確認しています。



## 様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_「場所」と「すること」をセットにする

- できること
- 困難さ
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

## ここで〇〇をしてね、の支援(上靴の着脱)

ここで上靴を脱いだり履いたりしてね。



## ここで〇〇をしてね、の支援(休憩)

ここで電気を消してゆっくりできますがいかがですか？



## 様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_「場所」と「すること」をセットにする

●できること

●困難さ

●活動の仕

●移動の支

●姿勢の支

●食事の支

**ここで〇〇をしてね、の支援(上靴の着脱)**

ここで上靴を脱いだり履いたりしてね。



## 様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_「場所」と「すること」をセットにする

●できること

●困難さ

●活動の仕

●移動の支

●姿勢の支

●食事の支

## ここで〇〇をしてね、の支援(休憩)

ここで電気を消してゆっくりできますかいかがですか？



## 様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_「場所」と「伝える手段」をセットにする

● できること

● 困難さ

● 活動の仕

● 移動の支

● 姿勢の支

● 食事の支

### これがしたい、の支援(休み時間)

何をして過ごすか自分で選んでくれば、準備は手伝います。  
最近「布団」を選ぶことも多くなってきました(車いすから降りて休む)。



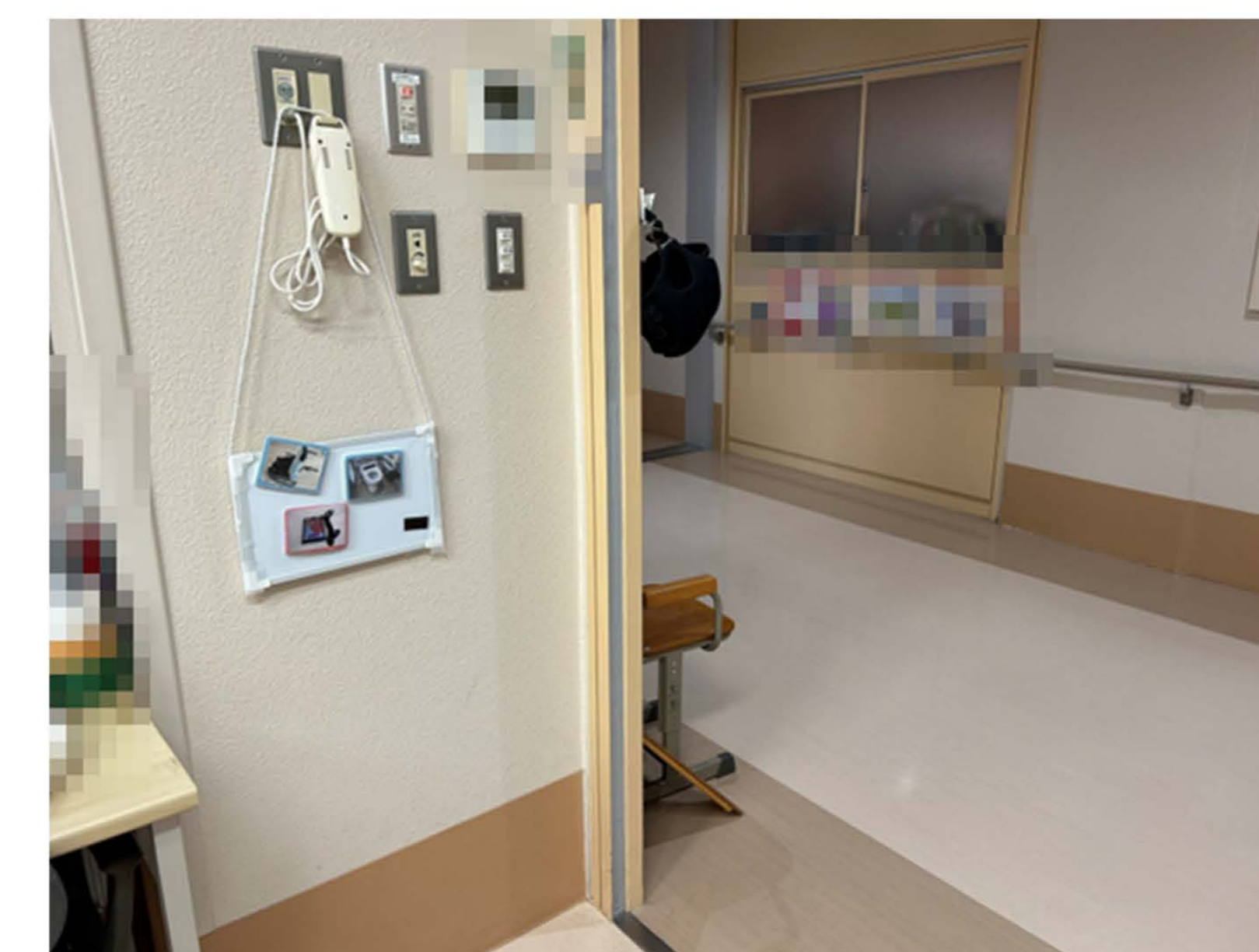
### これがしたい、の支援(片づけているおもちゃ)

いつでも取り出すのではなく、依頼をしてからおもちゃで遊ぶようにしてね、と伝えています。のびのびと遊べる環境や時間が増えていくことをねらいます。



### これがしたい、の支援(教室から出たいとき)

教室から出ていくとき、用事によっては必要なお手伝いが変わりますので、ぜひ伝えていただきたいです。



## 様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_「場所」と「伝える手段」をセットにする

●できること

●困難さ

●活動の仕

●移動の支

●姿勢の支

●食事の支

**これがしたい、の支援(休み時間)**

何をして過ごすか自分で選んでくれれば、準備は手伝います。  
最近「布団」を選ぶことも多くなってきました(車いすから降りて休む)。





## 様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_「場所」と「伝える手段」をセットにする

**これがしたい、の支援(片づけているおもちゃ)**

いつでも取り出すのではなく、依頼をしてからおもちゃで遊ぶようにしてね、と伝えています。のびのびと遊べる環境や時間が増えていくことをねらいます。



●できること

●困難さ

●活動の仕方

●移動の支援

●姿勢の支援

●食事の支援

## 様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_「場所」と「伝える手段」をセットにする

**これがしたい、の支援(教室から出たいとき)**

教室から出ていくとき、用事によっては必要なお手伝いが変わりますので、ぜひ伝えていただきたいと思います。



- できること
- 困難さ
- 活動の仕方
- 移動の支援
- 姿勢の支援
- 食事の支援

## 様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_見えやすいようにする/見えるようにする

● できること

● 困難さ

● 活動の仕

● 移動の支

● 姿勢の支

● 食事の支

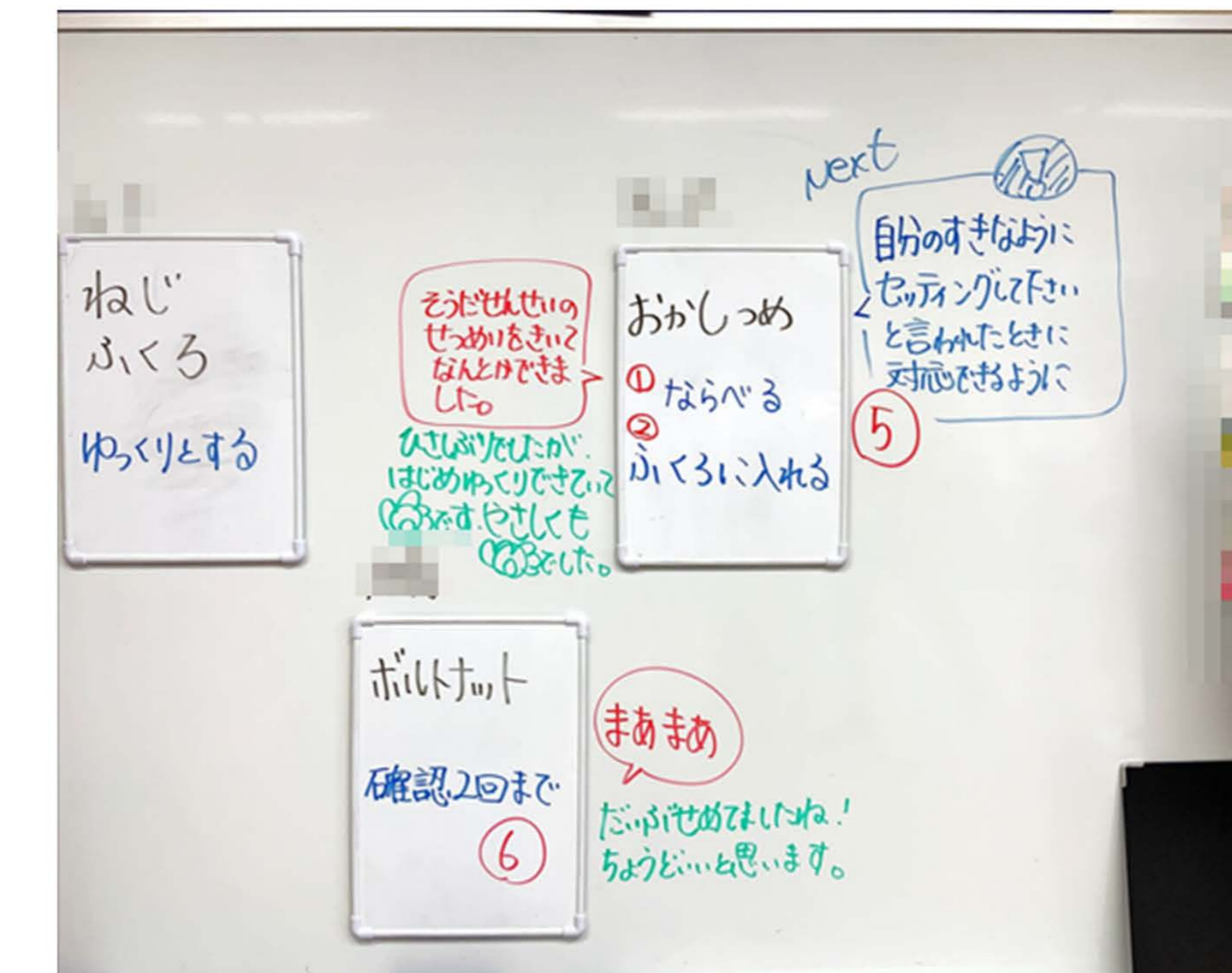
### 見えにくいよ(カード・製品)

大きい数字のトランプ(市販品)です。



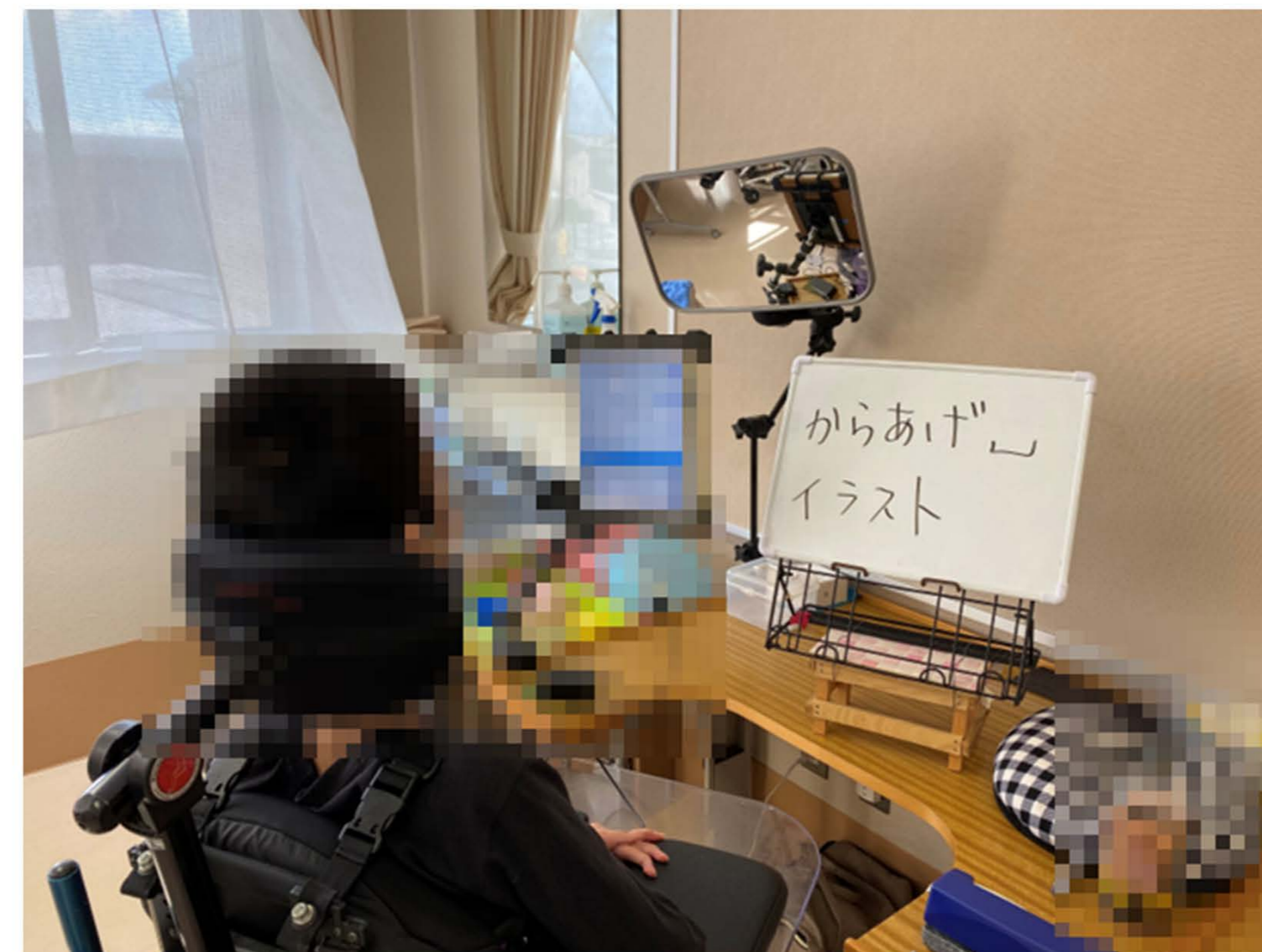
### みえないよ、の支援

読むときには、近くにホワイトボード(小)をもってきてもらいます。



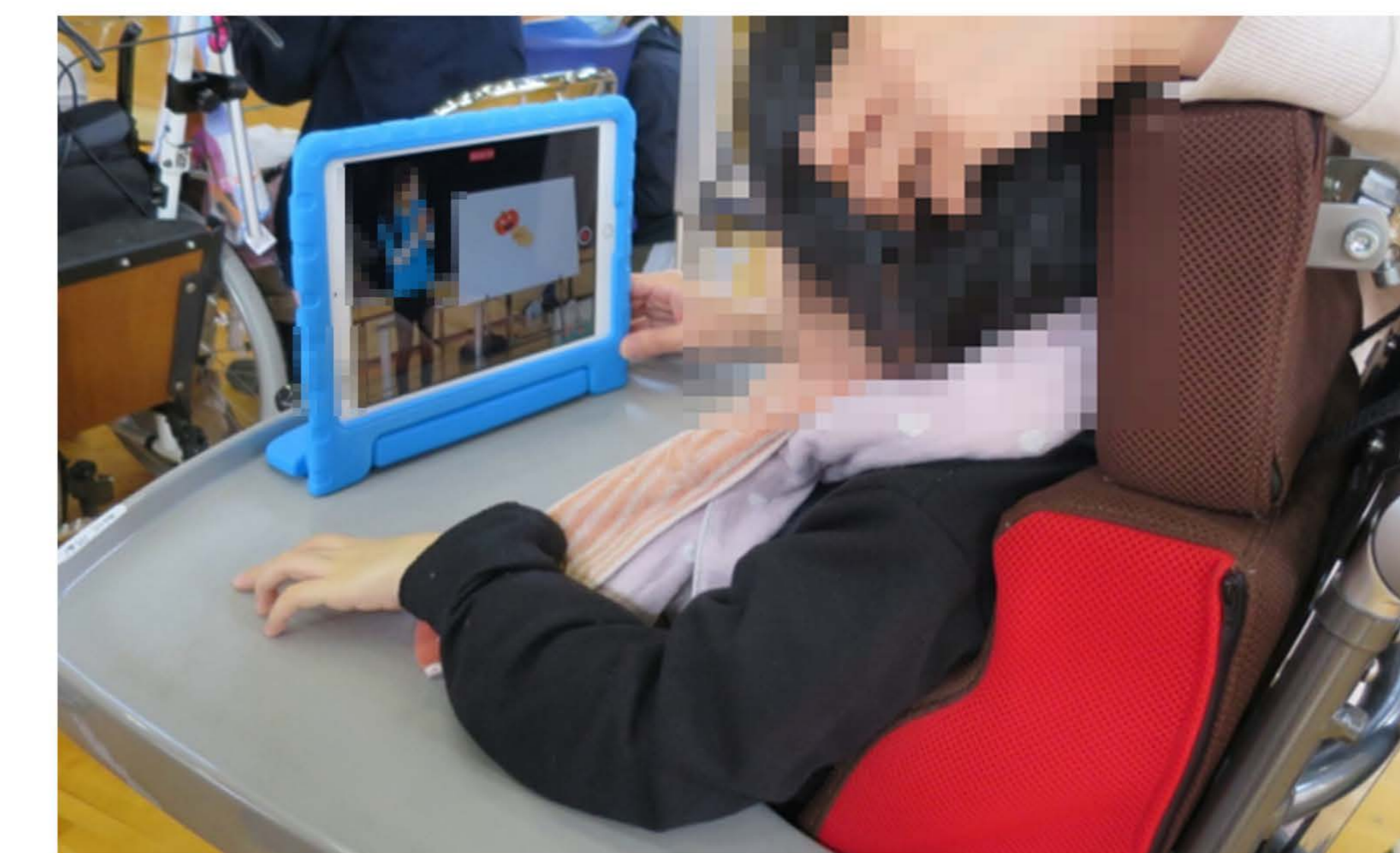
### みえないよ、の支援

後ろを見るための、教室全体を見るための鏡です。



### 注目する(カメラで拡大する)

どこを見たらよいのか分かりにくい場面や、距離があって見えにくい場面で、カメラを使うことで、何を見たらよいのか本人に分かりやすく伝わります。



## 様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_見えやすいようにする／見えるようにする

- できること
- 困難さ
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

## 見えにくいよ(カード・製品)

大きい数字のトランプ(市販品)です。



## 様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_見えやすいようにする／見えるようにする

●できること

●困難さ

●活動の仕

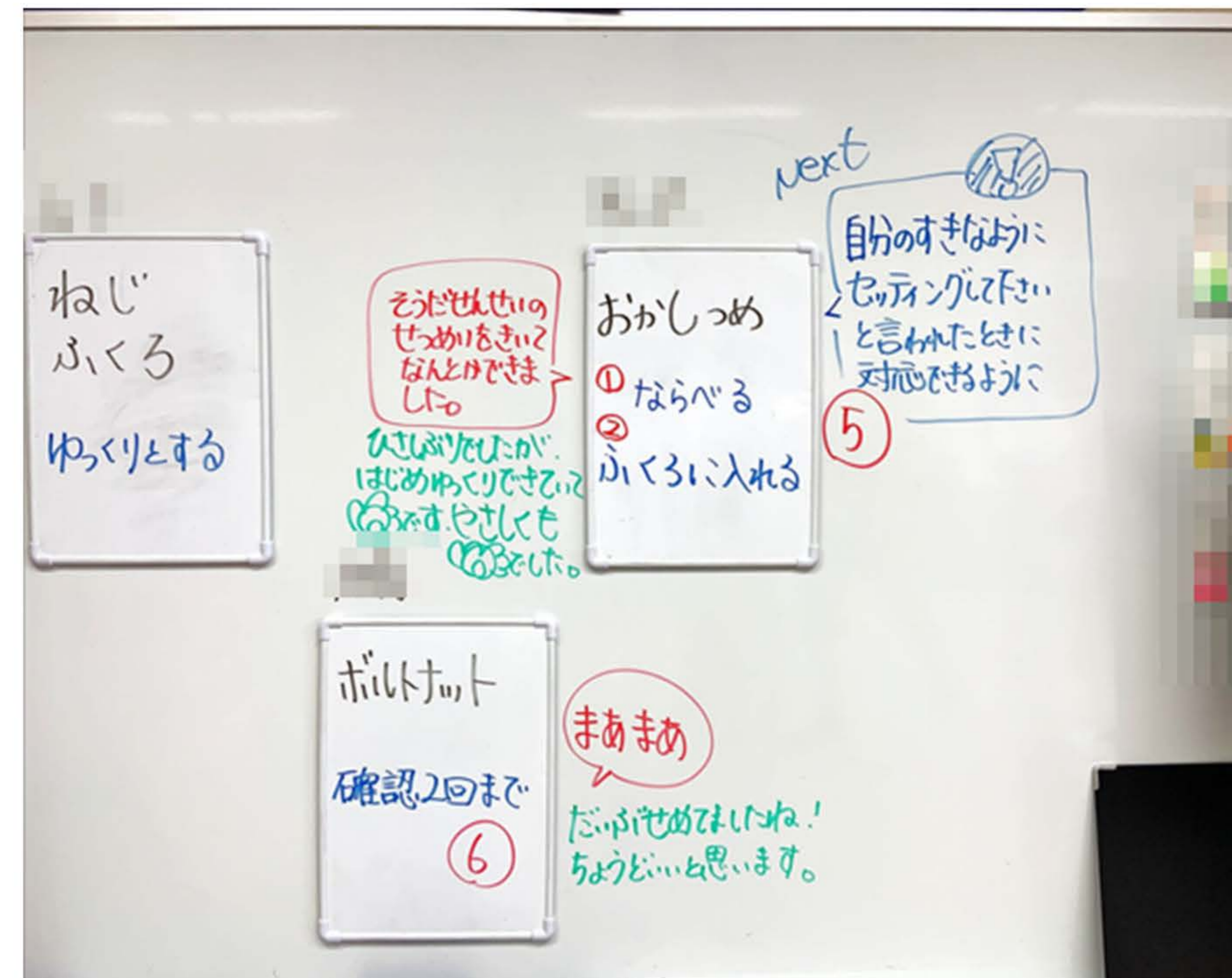
●移動の支

●姿勢の支

●食事の支

## みえないよ、の支援

読むときには、近くにホワイトボード(小)をもってきてもらいます。



## 様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_見えやすいようにする／見えるようにする

●できること

●困難さ

●活動の仕方

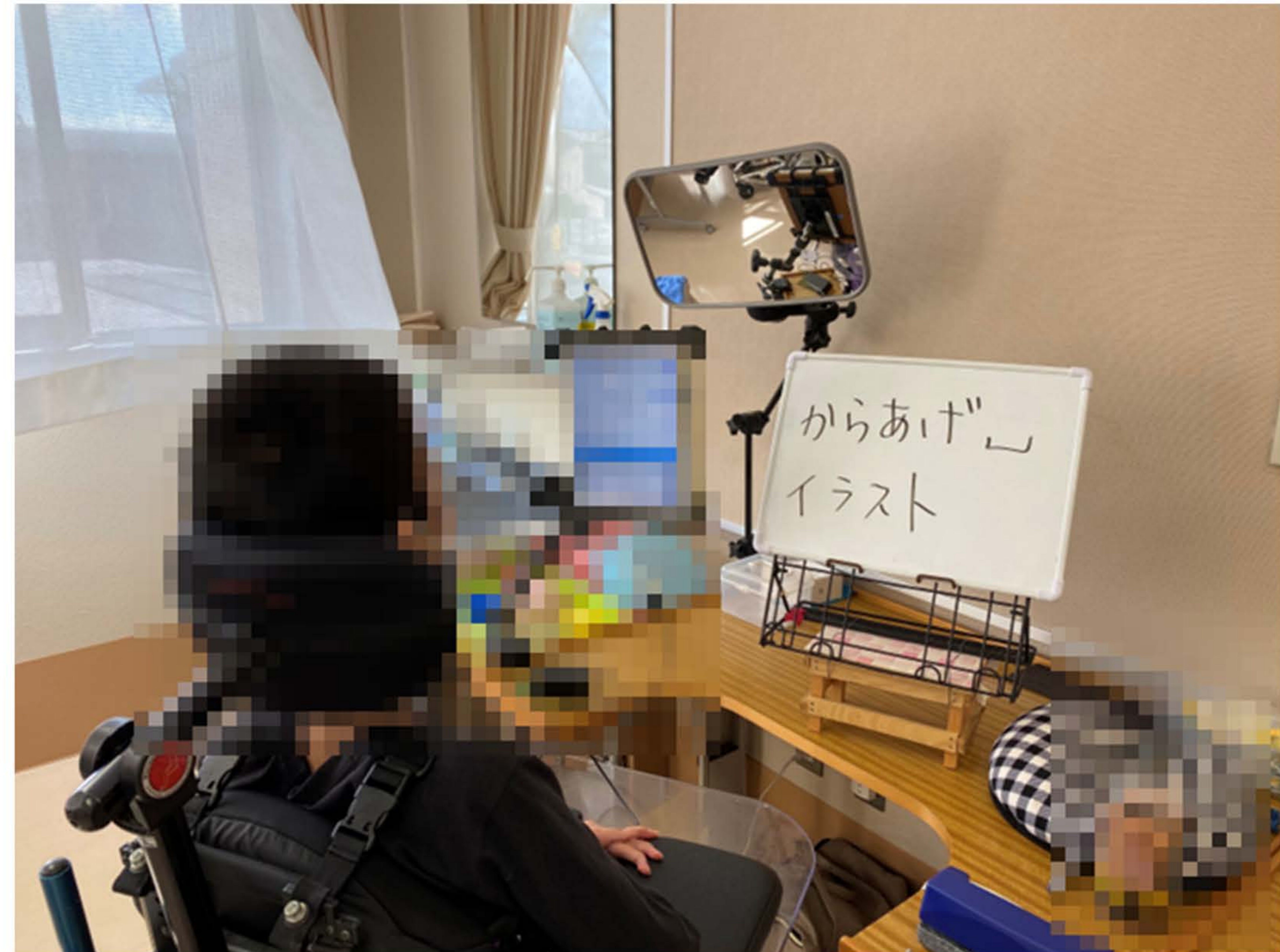
●移動の支援

●姿勢の支援

●食事の支援

## みえないよ、の支援

後ろを見るための、教室全体を見るための鏡です。



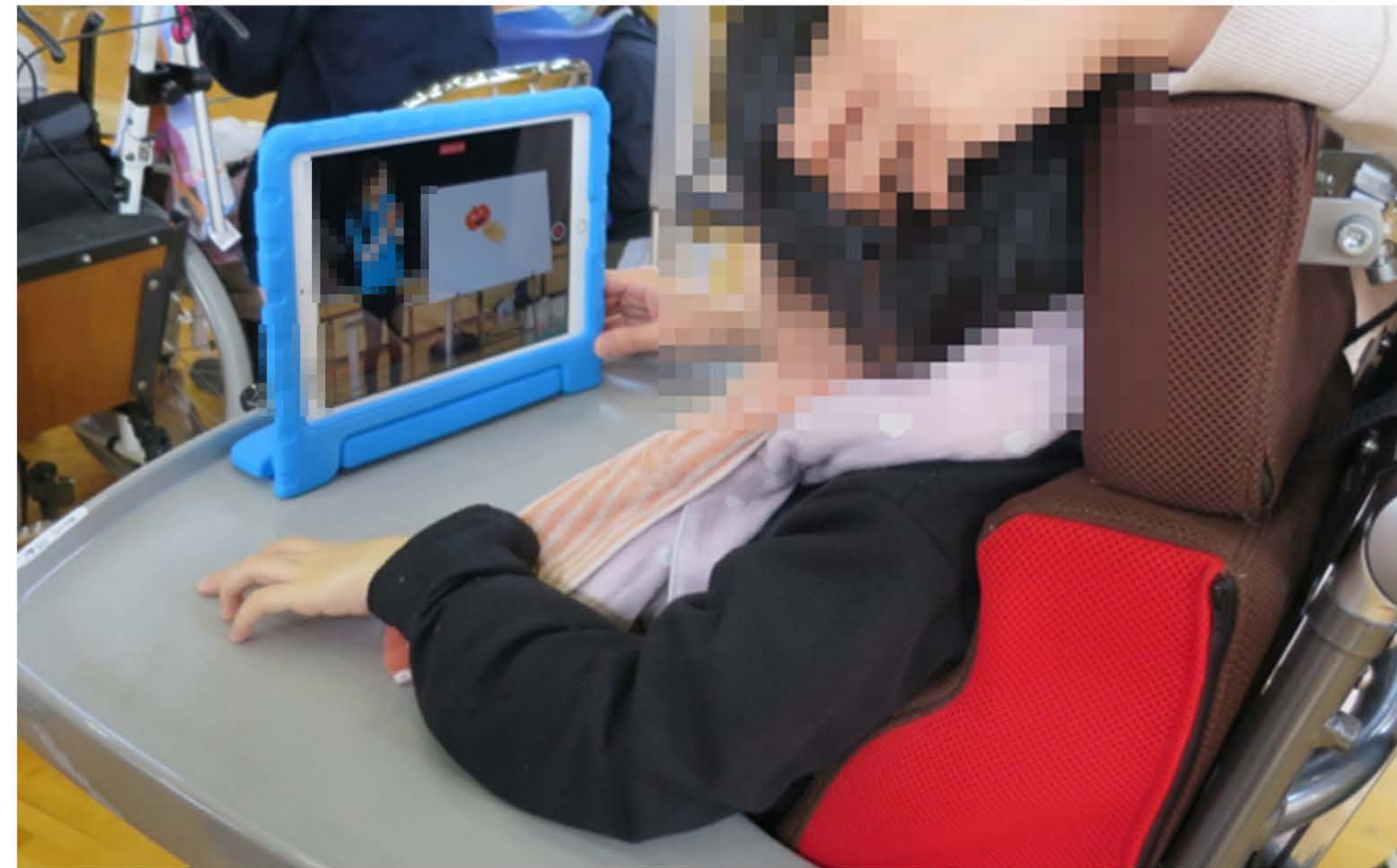
## 様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_見えやすいようにする／見えるようにする

- できること
- 困難さ
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

## 注目する(カメラで拡大する)

どこを見たらよいのか分かりにくい場面や、距離があって見えにくい場面で、カメラを使うことで、何を見たらよいのか本人に分かりやすく伝わります。



# 様々な活動に参加を促す支援

- できること
- 困難さ
- 活動の仕方
- 移動の支援
- 姿勢の支援
- 食事の支援

## 困難さを「支援」する\_\_正確に伝わるようにする

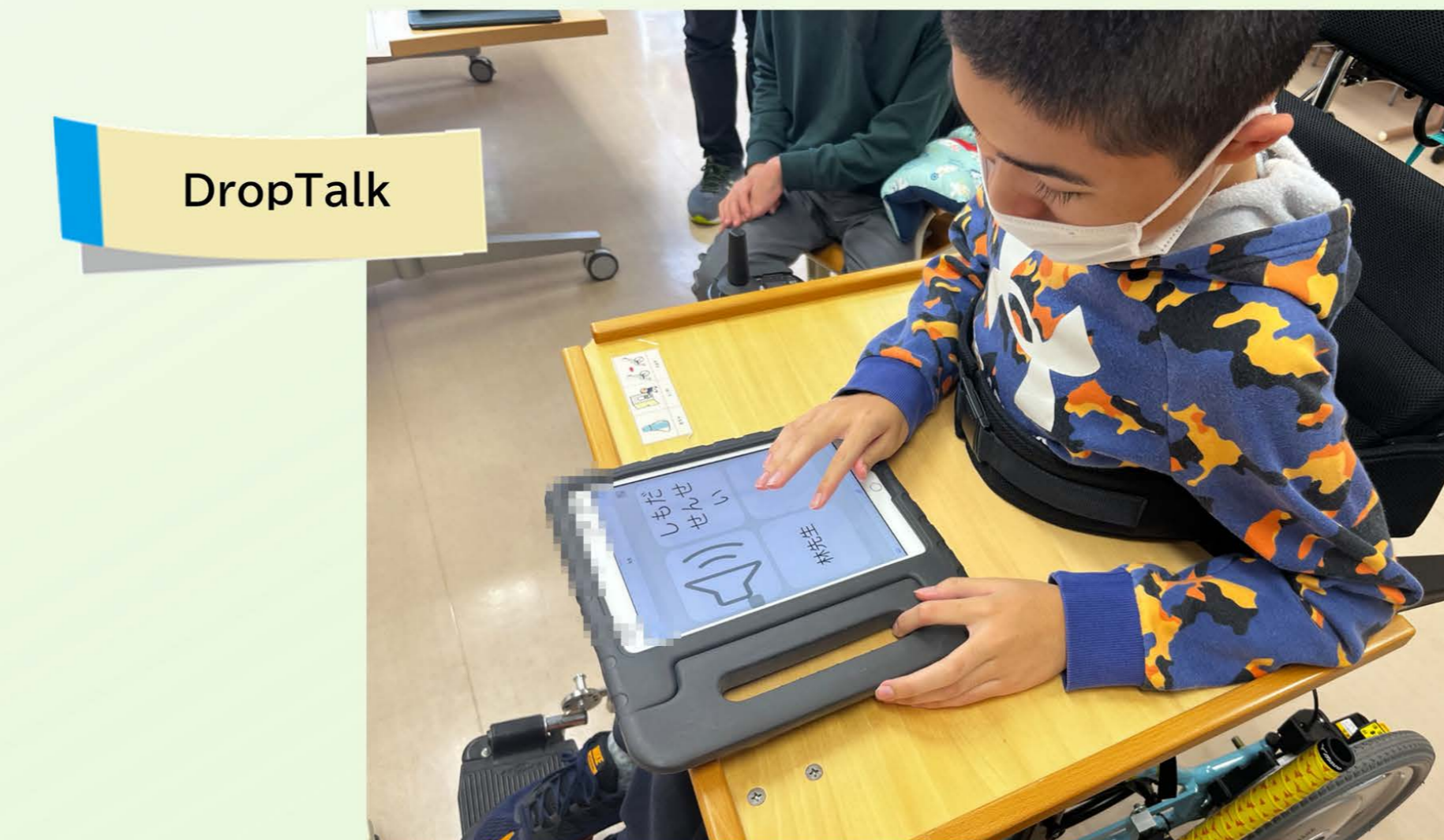
### 正確に伝えられる手段を活用する(朝の会の司会)

自分の発声、手話、iPad、目線、うなずき、など  
 いろいろな手段を組み合わせて、朝の会の司会の仕方を検討している事例。



### 正確に伝えられる手段を活用する(誰に話をしてもらおうか?)

自分の発声、手話、iPad、目線、うなずき、など  
 いろいろな手段を組み合わせて、「先生のお話」の指名。



### 正確に伝えられる手段を活用する

文字、手話、指さし、iPad、目線。いろいろな手段のメリットを組み合わせて、  
 複数の手段を目的に合わせて使いこなすには、「使う」ことが近道です。





## 様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_正確に伝わるようにする

## 正確に伝えられる手段を活用する(朝の会の司会)

自分の発声、手話、iPad、目線、うなずき、など  
いろいろな手段を組み合わせ、朝の会の司会の仕方を検討している事例。

DropTalk



●できること

●困難さ

●活動の仕方

●移動の支援

●姿勢の支援

●食事の支援

## 様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_正確に伝わるようにする

- できること
- 困難さ
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

## 正確に伝えられる手段を活用する(誰に話をしてもらうか?)

自分の発声、手話、iPad、目線、うなずき、など  
いろいろな手段を組み合わせる。「先生のお話」の指名。

DropTalk



## 様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_正確に伝わるようにする

## 正確に伝えられる手段を活用する

文字、手話、指さし、iPad、目線。いろいろな手段のメリットを組み合わせる。複数の手段を目的に合わせて使いこなすには、「使う」ことが近道です。



DropTalk

- できること
- 困難さ
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_効率よく伝わるようにする

- できること
- 困難さ
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

支援する(外出・カラオケ時の「伝える」)

大学生との旅行用のコミュニケーションボード  
 カラオケ用のコミュニケーションボード 特注を依頼しました

The communication board includes the following elements:

- 音量** (Volume) button: 音量を調節して欲しいな
- エコー** (Echo) button: エコーを調節して欲しいな
- 歌いたい曲がある** (I have a song I want to sing) button: 50音ボードに行ってください
- いっしょに** (Together) button: 歌おう!!
- おまかせ** (Leave it to me) button: するよ!! リクエストして?
- リクエスト** (Request) button: するよ!! 50音ボードに行ってください
- メニュー** (Menu) button: に戻りたい
- Buttons for: もりあげて!! (Increase volume), ヒュ~!! (Hyo~!!), 上手い!! (Great!!), しびしい!! (Tingling!!), う~ん... (笑) (Uhn... (laugh)), おんち(笑)!! (Onchi (laugh)!!), 僕たち仲間だね (...ごめんなさい) (ついつい) (We are comrades, (...sorry) (it's inevitable))
- A grid of hiragana characters for text entry.
- Navigation buttons: 戻る (Back), 進む (Next), 消す (Delete), 確認 (Check), 終了 (End).

様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_効率よく伝わるようにする

- できること
- 困難
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

## 支援する(外出・カラオケ時の「伝える」)

大学生との旅行用のコミュニケーションボード

カラオケ用のコミュニケーションボード 特注を依頼しました



**音量**  
を調節して欲しいな

**エコー**  
を調節して欲しいな

もりあげて！！

**歌いたい曲がある**  
50音ボードに行ってください！

**いっしょに** 歌おう！！  
50音ボードに行ってください

**おまかせ** するよ！！  
リクエストして？

**リクエスト** するよ！！  
50音ボードに行ってください

メニュー  
に戻りたい

ヒュ〜！！

上手い！！

おんち(笑)！！

僕たち仲間だね  
(…ごめんなさい)  
(ついつい)

しどろい！！

う〜ん…  
(笑)



ついでに...

もうちょっと...

もっと...

あなた？

Are You?

がんばれ！

ごめんなさい

ありがとう

困りに来たよ

楽しい！

おいしい！

ちょっとちがいます

はい！

いい！

OK

ごっしょー

体をよけてください

足も踏んでください

話を聞かせてください

話を聞かせてください

わ	ら	や	ま	は	な	た	さ	か	あ
を	り	ゆ	み	ひ	に	ち	し	き	い
ん	る	よ	む	ふ	ぬ	つ	す	く	う
ろ	？	も	ほ	の	と	そ	こ	お	
あ	い	う	え	お	つ	や	ゆ	よ	〜
話したくない						なんでやねん			
はじめにもどる			う〜ん...			ひとつもどる			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0

## 様々な活動に参加を促す支援

## 困難さを「支援」する\_\_場面をつくる

- できること
- 困難さ
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

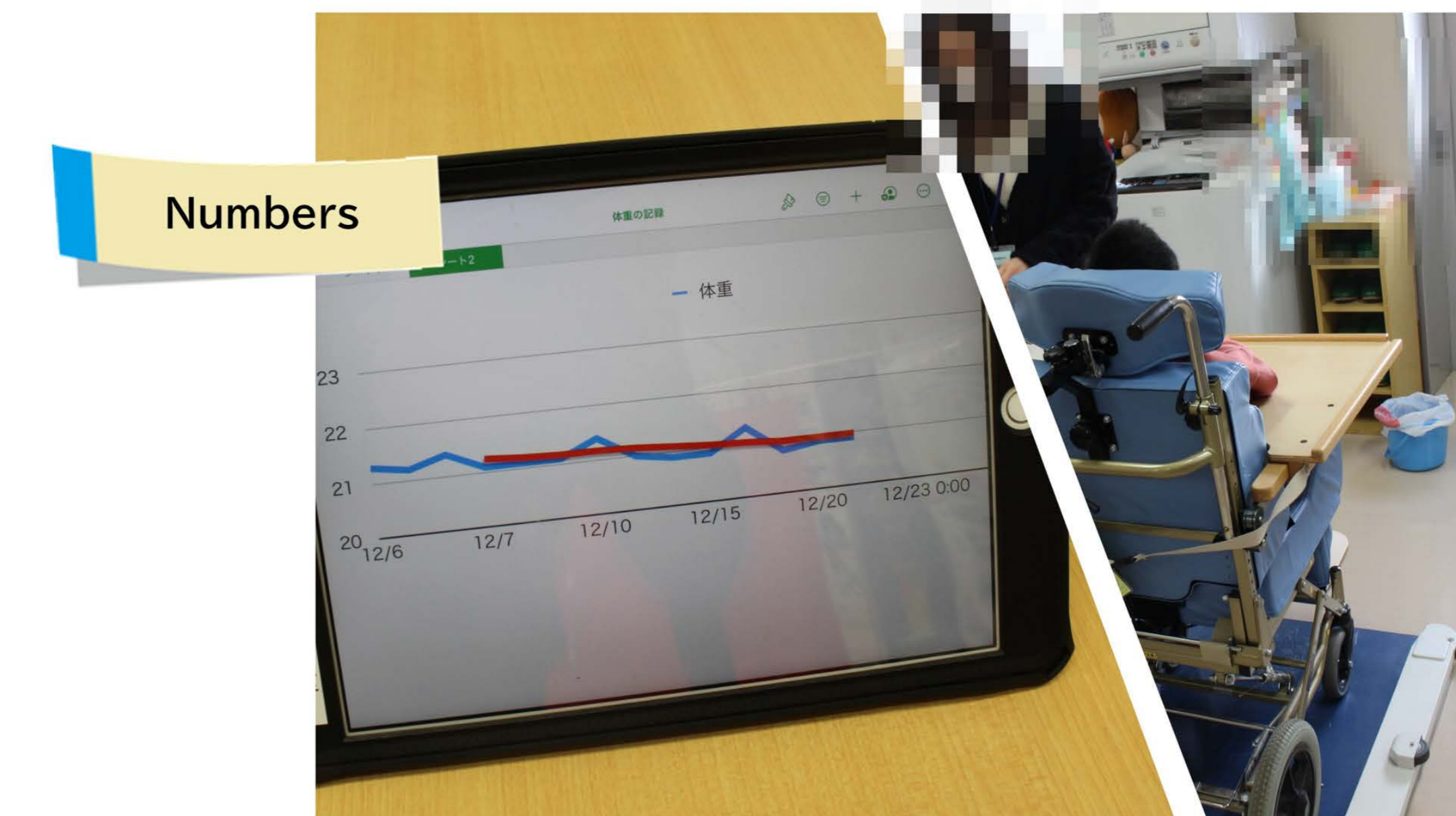
### 自己紹介の支援

自分から話しかけたりするときには自然な話題が必要です。  
「顔写真を撮らせて」と依頼することで話ができるような仕掛けを準備しました。



### 体重測定の活動

iPadをもって毎日保健室に行きます。体重の変化を記録しています。



### 友達と遊ぶためのきっかけ作り

友達と遊びたいけれど上手く誘えなかった児童。  
みんなで遊べるアプリを介して遊ぶ空間が生まれた事例です。



## 様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_場面をつくる

- できること
- 困難さ
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

## 自己紹介の支援

自分から話しかけたりするときには自然な話題が必要です。

「顔写真を撮らせて」と依頼することで話ができるような仕掛けを準備しました。

カメラ／写真



様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_場面をつくる

- できること
- 困難さ
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

## 体重測定 of 活動

iPadをもって毎日保健室に行きます。体重の変化を記録しています。





様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_場面をつくる

●できること

●困難さ

●活動の仕

●移動の支

●姿勢の支

●食事の支

## 友達と遊ぶためのきっかけ作り

友達と遊びたいけれど上手く誘えなかった児童。  
皆んなで遊べるアプリを介して遊ぶ空間が生まれた事例です。



GarageBand

## 様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_押せないボタンをどうにかする

●できること

●困難さ

●活動の仕

●移動の支

●姿勢の支

●食事の支

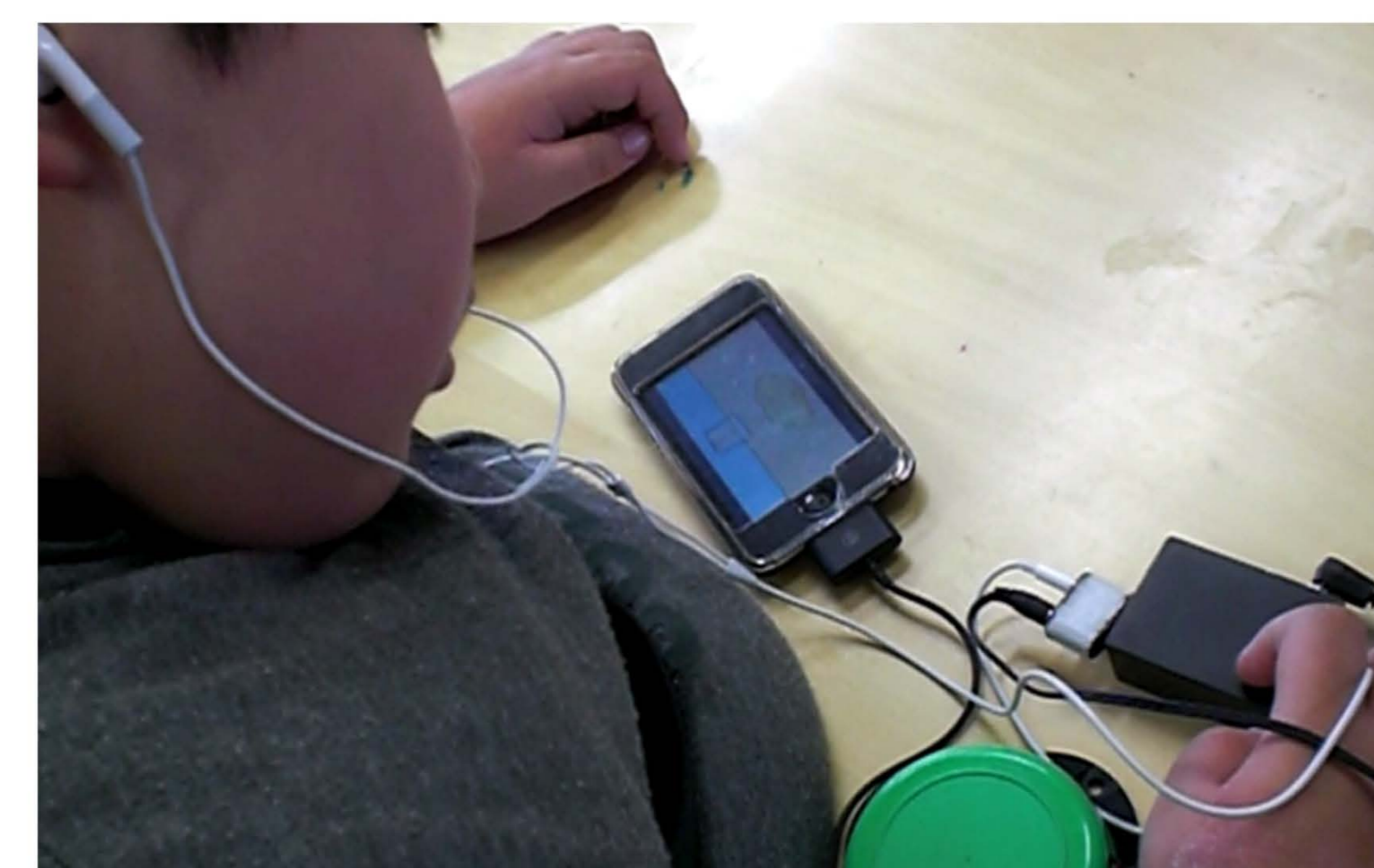
### 押せないよ？の支援(再生ボタンを押す)

ボタンにちょっと延長の棒を取り付ければ  
操作できるようになる場合があります。



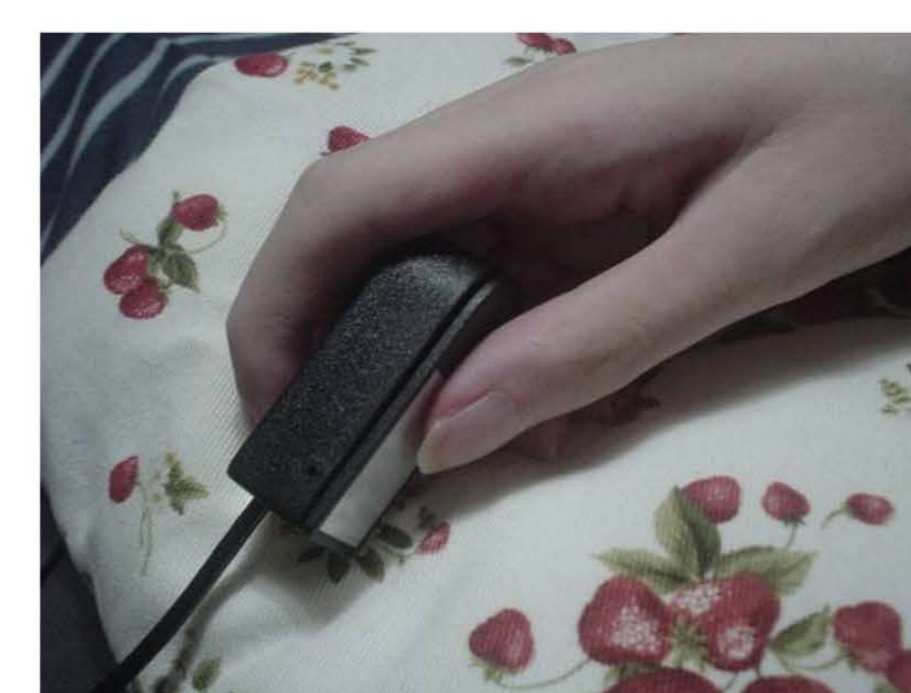
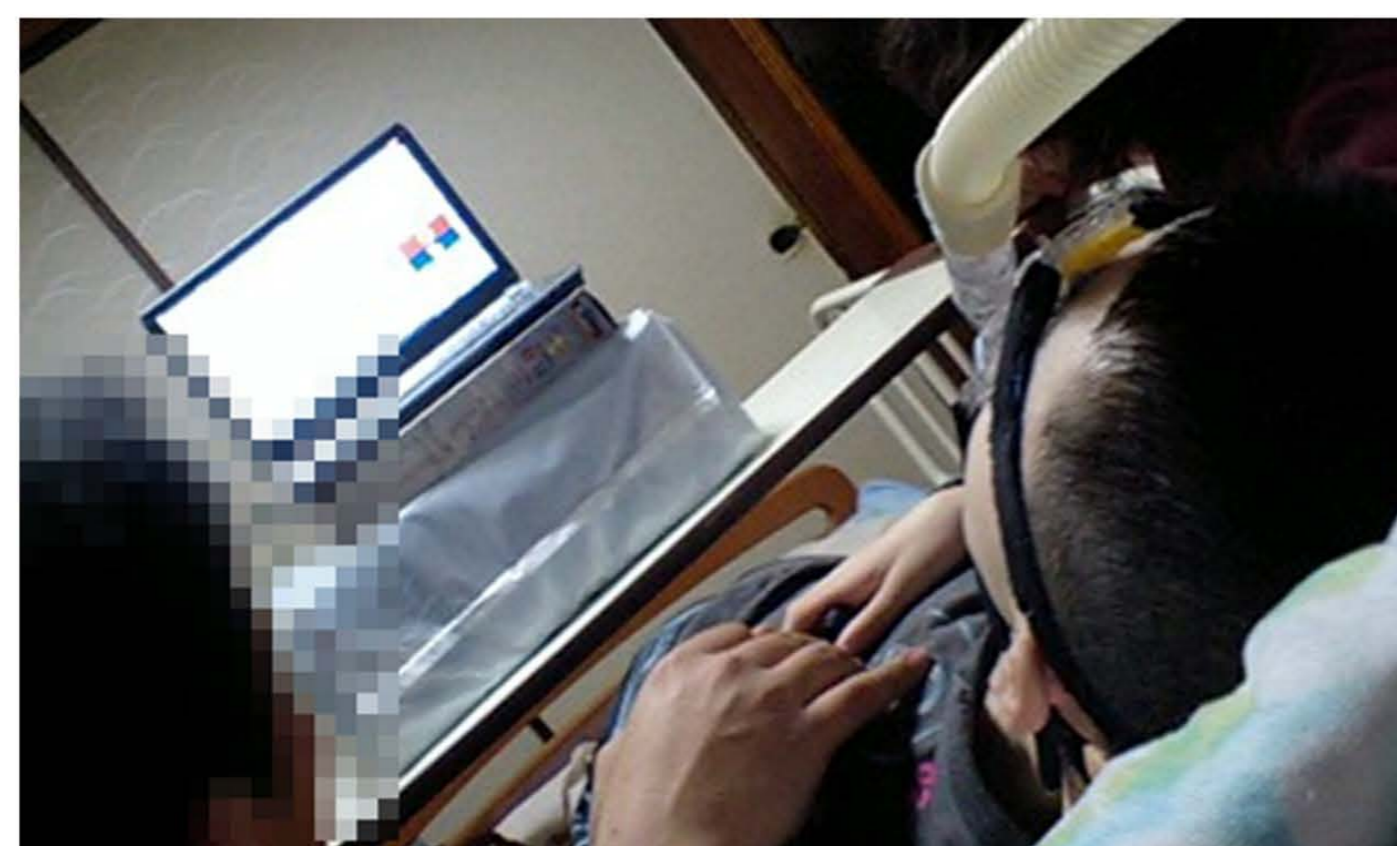
### 押せないよ？の支援(ミュージックビデオ)

スイッチでiPhoneやiPadを操作できます。



### 押せないよ？の支援(家族と過ごす時間)

ばねの弱いスイッチを使って、思い出のビデオを  
保護者と見ています。カーソル操作は父。クリックは僕。



## 様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_押せないボタンをどうにかする

- できること
- 困難さ
- 活動の仕方
- 移動の支援
- 姿勢の支援
- 食事の支援

## 押せないよ？の支援(再生ボタンを押す)

ボタンにちょっと延長の棒を取り付ければ  
操作できるようになる場合があります。



## 様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_押せないボタンをどうにかする

- できること
- 困難さ
- 活動の仕方
- 移動の支援
- 姿勢の支援
- 食事の支援

## 押せないよ？の支援(ミュージックビデオ)

スイッチでiPhoneやiPadを操作できます。



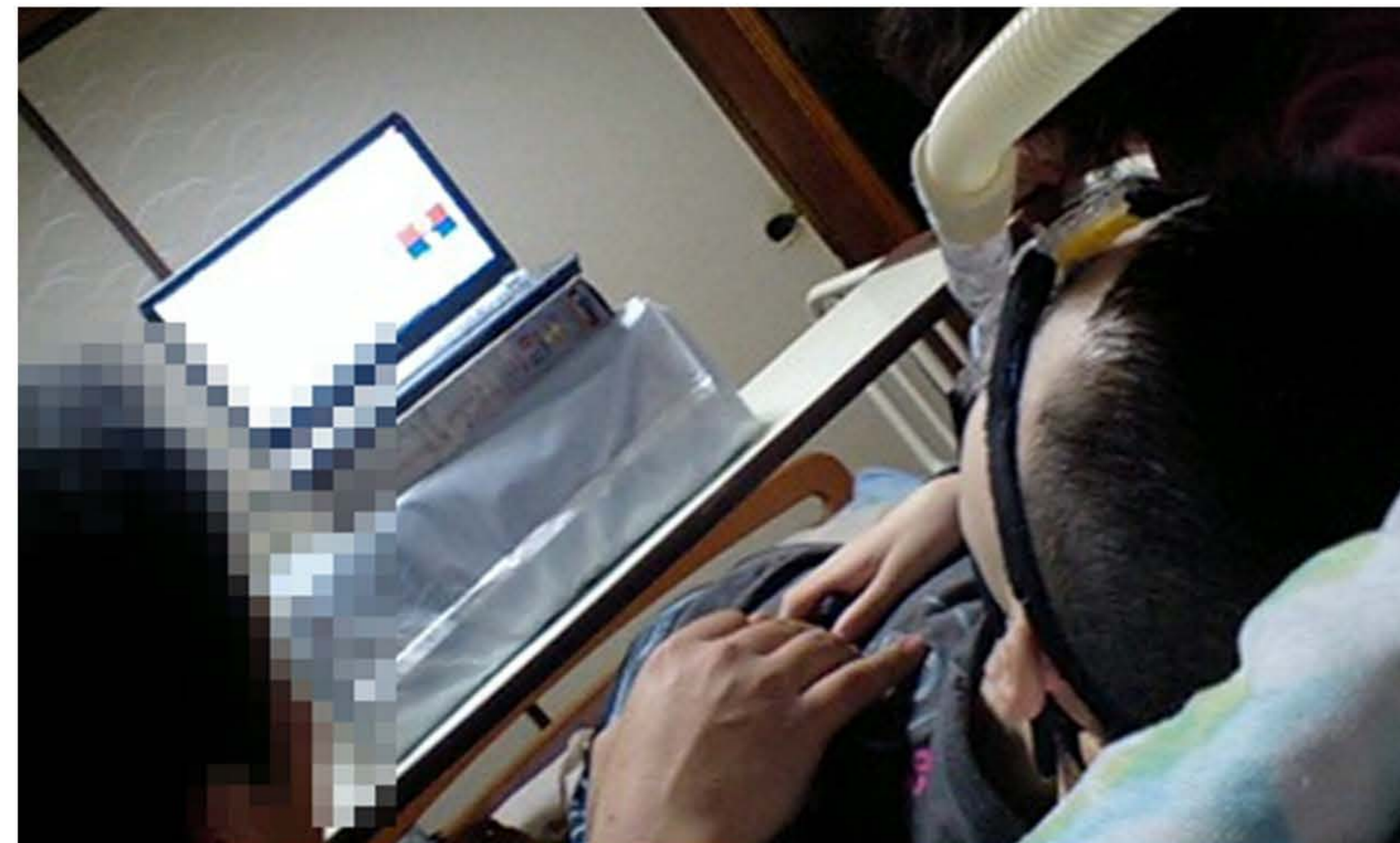
## 様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_押せないボタンをどうにかする

- できること
- 困難さ
- 活動の仕方
- 移動の支援
- 姿勢の支援
- 食事の支援

## 押せないよ？の支援(家族と過ごす時間)

ばねの弱いスイッチを使って、思い出のビデオを保護者と見えています。カーソル操作は父。クリックは僕。



# 様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_最後まで自分でやりきれるようにする

- できること
- 困難さ
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

これがあれば机の上をそうじできるよ  
いつでも気が付いたときに机の上の掃除をしてください。



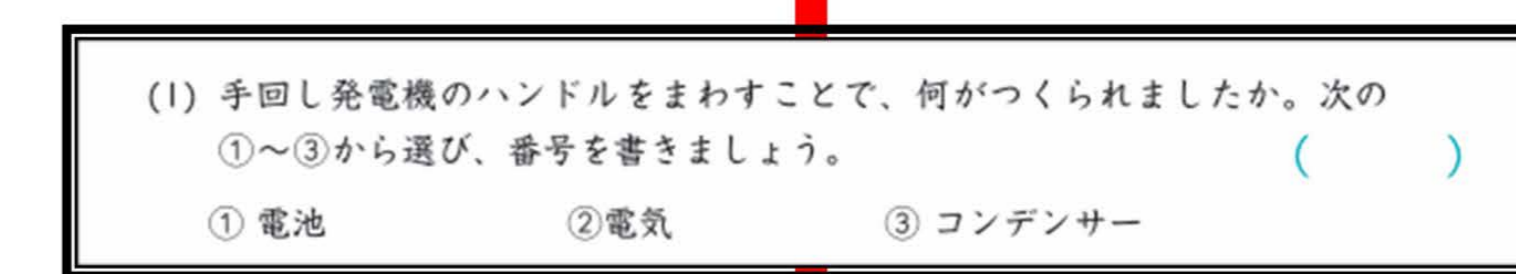
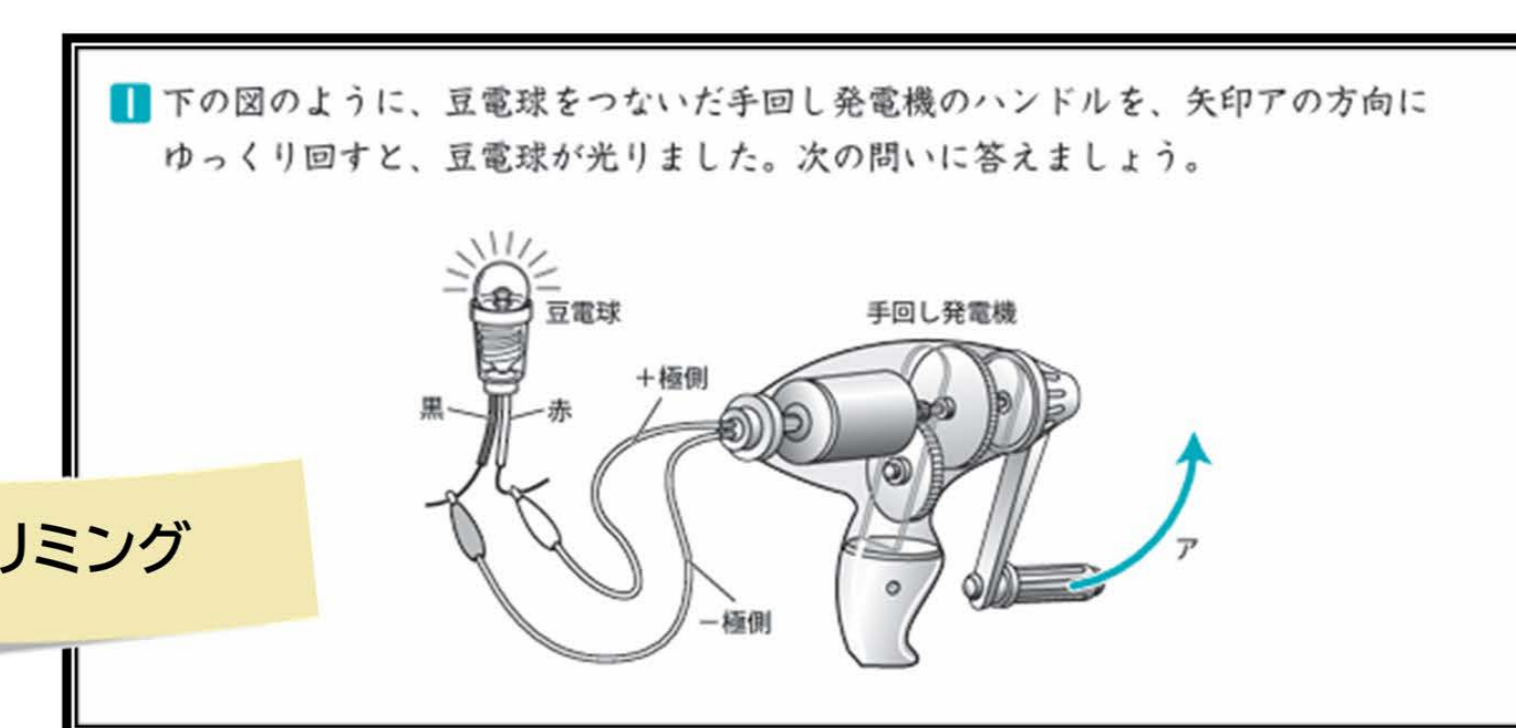
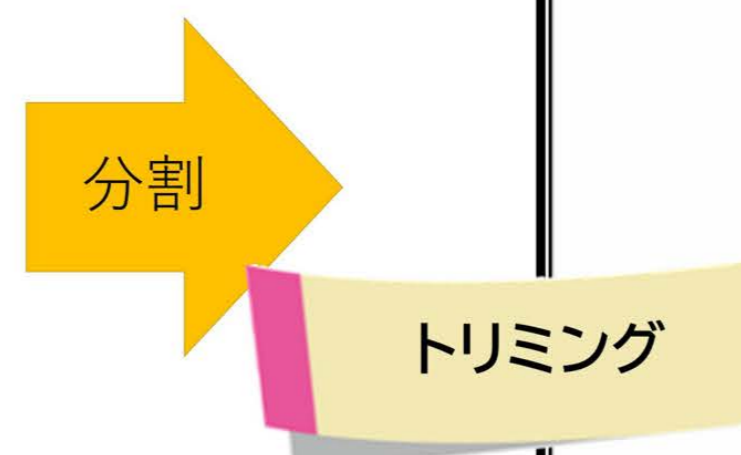
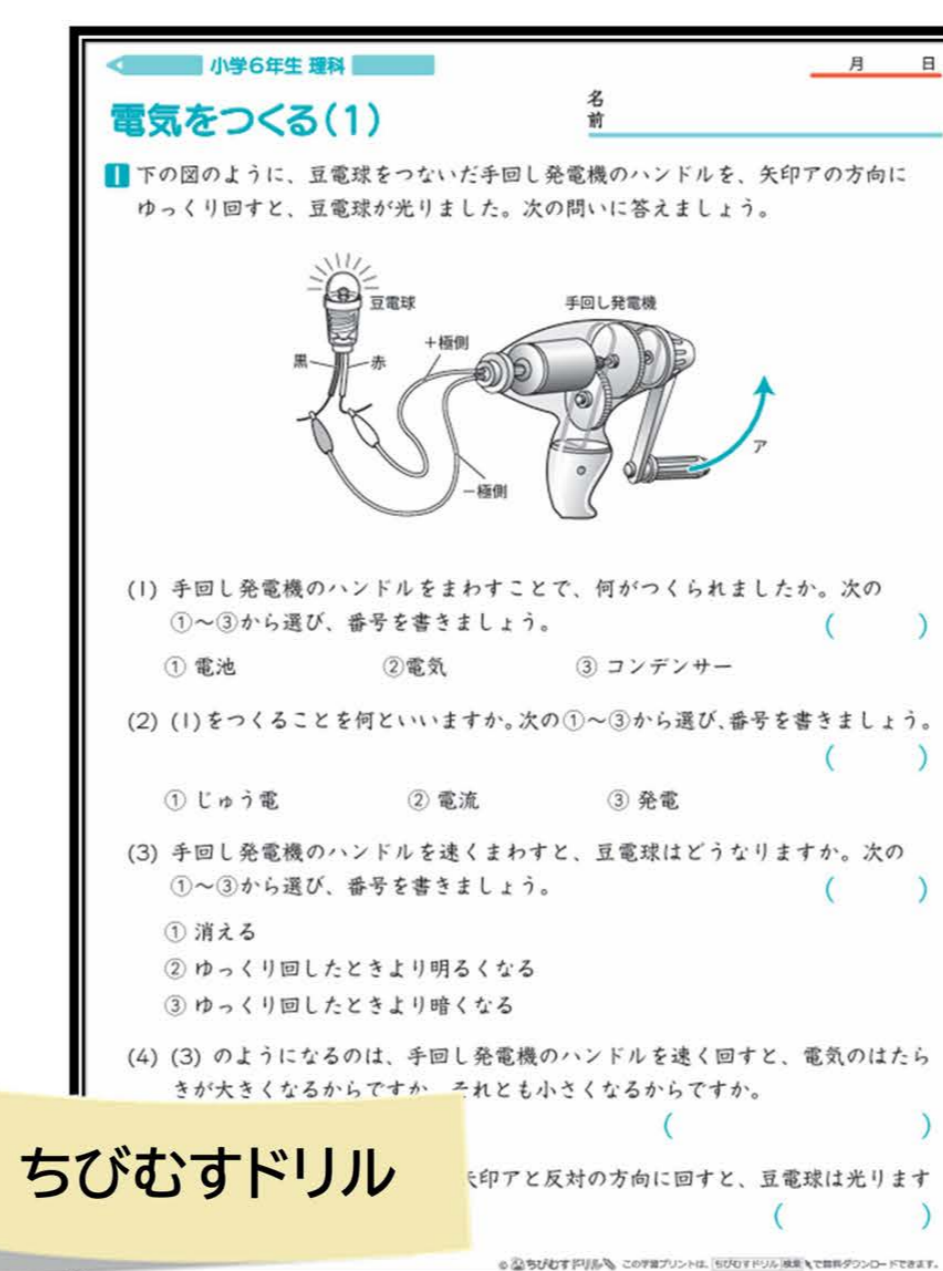
## 自分でやりきる、の支援

ちょっと自信がない漢字の読み、自分で調べられる環境をiPadを使って作成しています。漢字を押したら音声再生されます。「正しく繰り返す」が定着と達成感のポイントです。



## 情報が多くてわかりにくいよ、の支援

プリントから情報を抜きだすのは難しくても、iPadに取り込むときに分割して提示すれば、分かりやすいと感じる子がいます。



ちびむすドリル

## 様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_最後まで自分でやりきれるようにする

●できること

●困難さ

●活動の仕

●移動の支

●姿勢の支

●食事の支

**これがあれば机の上をそうじできるよ**

いつでも気が付いたときに机の上の掃除をしてください。



## 様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_最後まで自分でやりきれるようにする

- できること
- 困難さ
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

## 自分でやりきる、の支援

ちょっと自信がない漢字の読み、自分で調べられる環境をiPadを使って作成しています。漢字を押したら音声で再生されます。「正しく繰り返す」が定着と達成感のポイントです。



DropTalk



## 様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_最後まで自分でやりきれるようにする

### 情報が多くてわかりにくいよ、の支援


プリントから情報を抜きだすのは難しくても、iPadに取り込むときに分割して提示すれば、分かりやすいと感じる子がいます。

小学6年生 理科

名前 \_\_\_\_\_ 月 \_\_\_\_\_ 日 \_\_\_\_\_

#### 電気をつくる(1)

下の図のように、豆電球をつないだ手回し発電機のハンドルを、矢印アの方向にゆっくり回すと、豆電球が光りました。次の問いに答えましょう。



(1) 手回し発電機のハンドルをまわすことで、何がつくられましたか。次の①～③から選び、番号を書きましょう。( )

① 電池      ② 電気      ③ コンデンサー

(2) (1)をつくることを何といいますか。次の①～③から選び、番号を書きましょう。( )

① じゅう電      ② 電流      ③ 発電

(3) 手回し発電機のハンドルを速くまわすと、豆電球はどうなりますか。次の①～③から選び、番号を書きましょう。( )

① 消える  
② ゆっくり回したときより明るくなる  
③ ゆっくり回したときより暗くなる


(4) (3)のようになるのは、手回し発電機のハンドルを速く回すと、電気のはたらきが大きくなるからですか。それとも小さくなるからですか。( )

ちびむすドリル

分割

トリミング

下の図のように、豆電球をつないだ手回し発電機のハンドルを、矢印アの方向にゆっくり回すと、豆電球が光りました。次の問いに答えましょう。



- (1) 手回し発電機のハンドルをまわすことで、何がつくられましたか。次の①～③から選び、番号を書きましょう。( )
- ① 電池      ② 電気      ③ コンデンサー

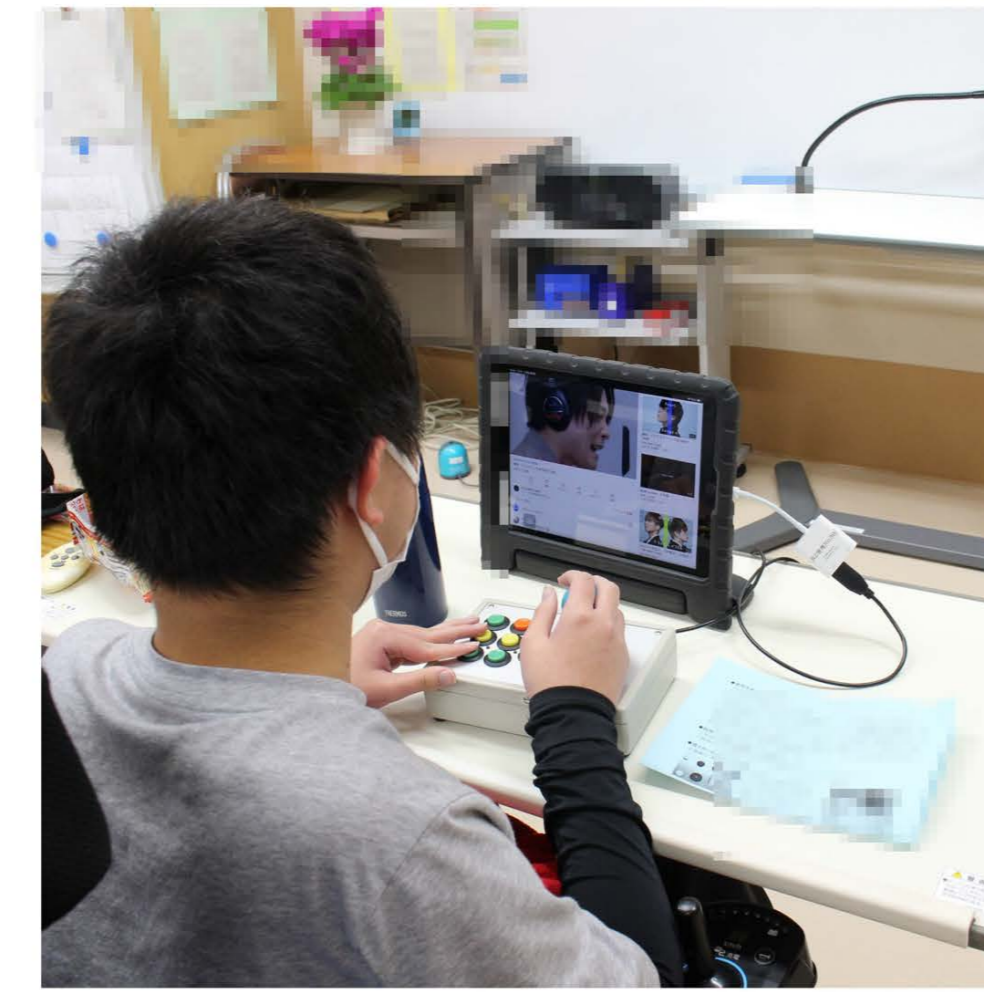
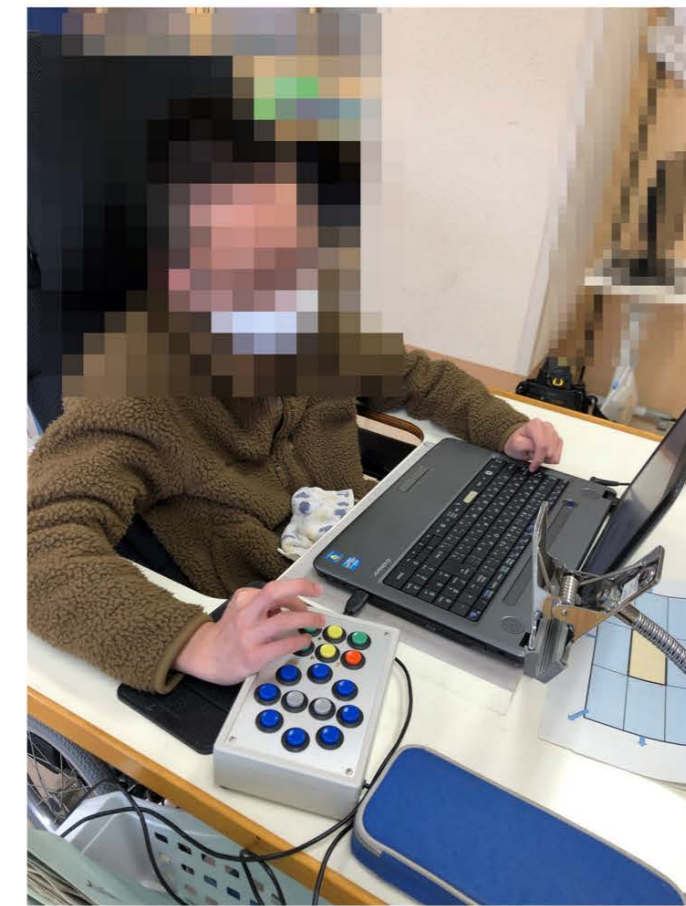
# 様々な活動に参加を促す支援

- できること
- 困難さ
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

## 困難さを「支援」する\_\_アクセシビリティを確保する

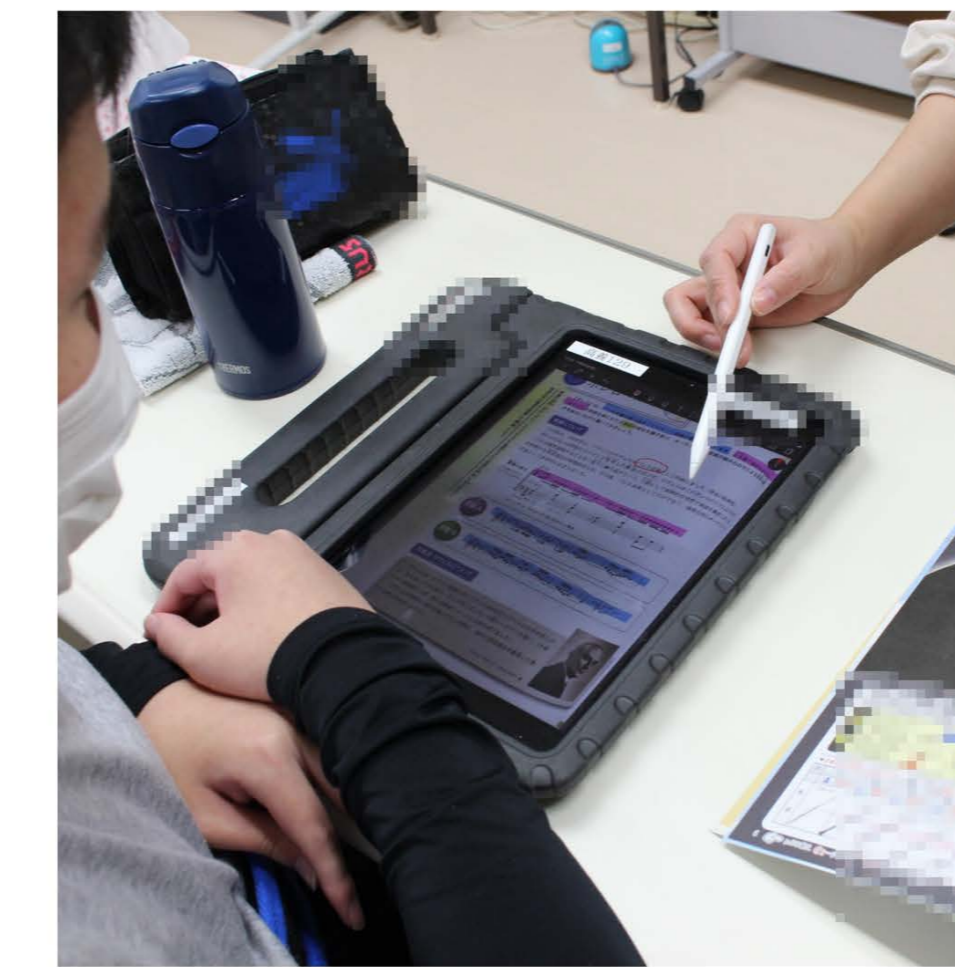
### 操作を支援する(PCやiPad/マウス)

自分に合ったマウスをいくつか体験している事例



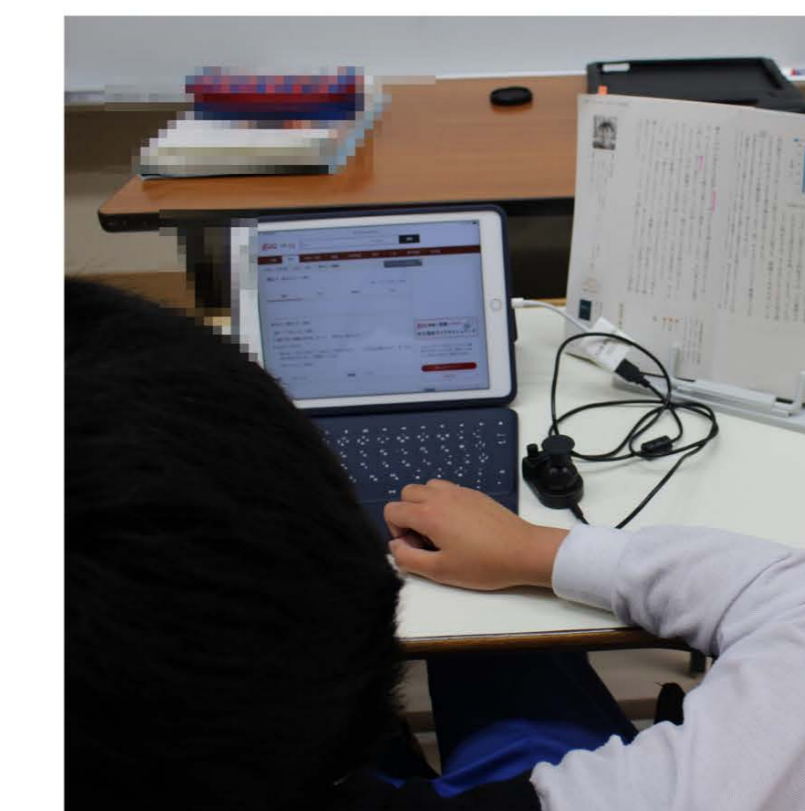
### 代替手段の提供(教科書)

教科書の重要な部分を、カメラアプリとノートアプリを活用してiPadに取り込み学習している事例



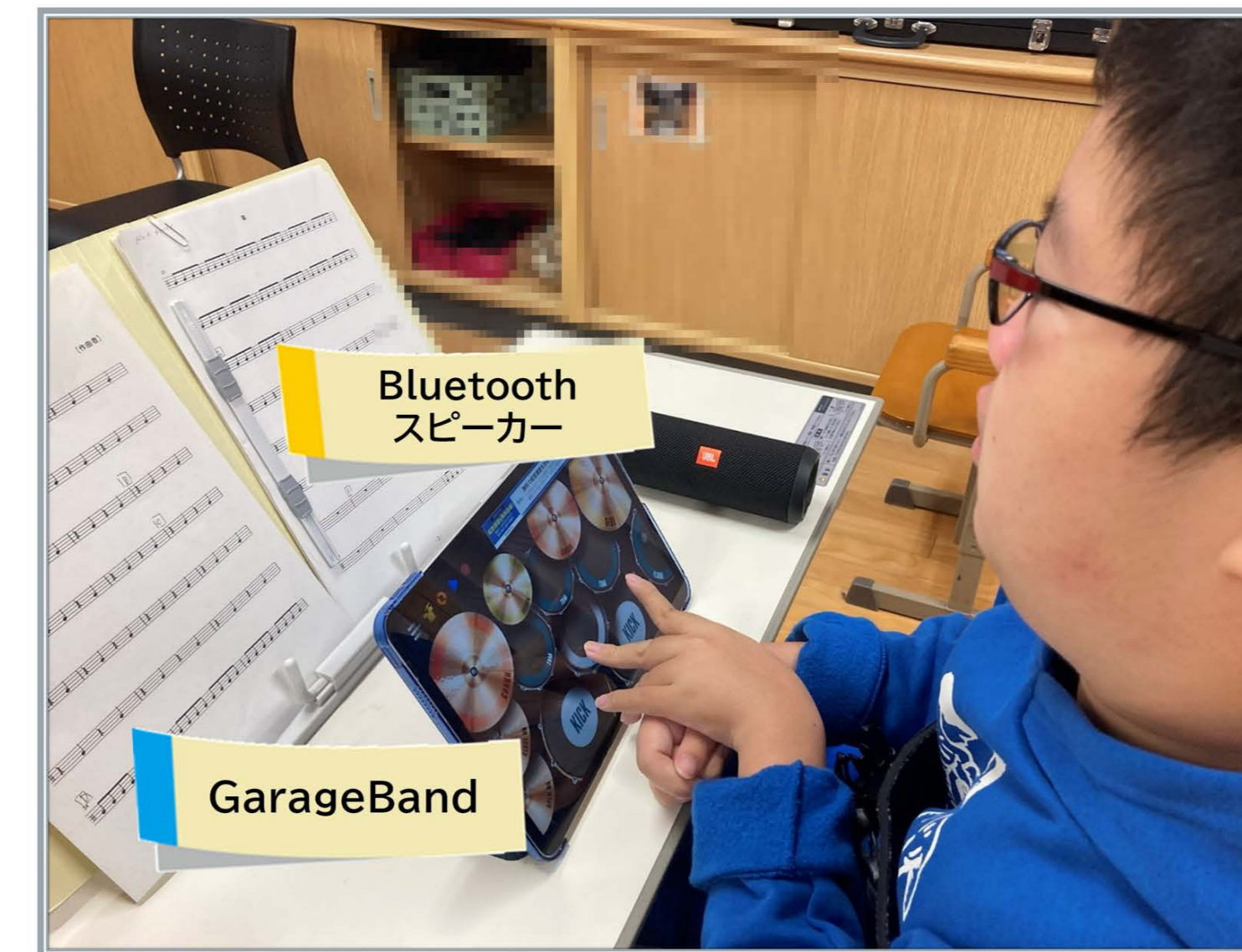
### 代替手段の提供(国語辞典)

事例の説明:国語の時間に意味があいまいな語句を調べている。  
自分の自立できる方法で自分のペースで必要な情報を得ることができている事例。



### 代替手段の提供(楽器の演奏)

ドラム演奏を電子ドラムアプリで。



### 代替手段同士の連携(PCとiPad)

エクセルを操作する際に、PCとiPadのアカウントを共有させ  
どちらからでも編集作業ができるようにした事例



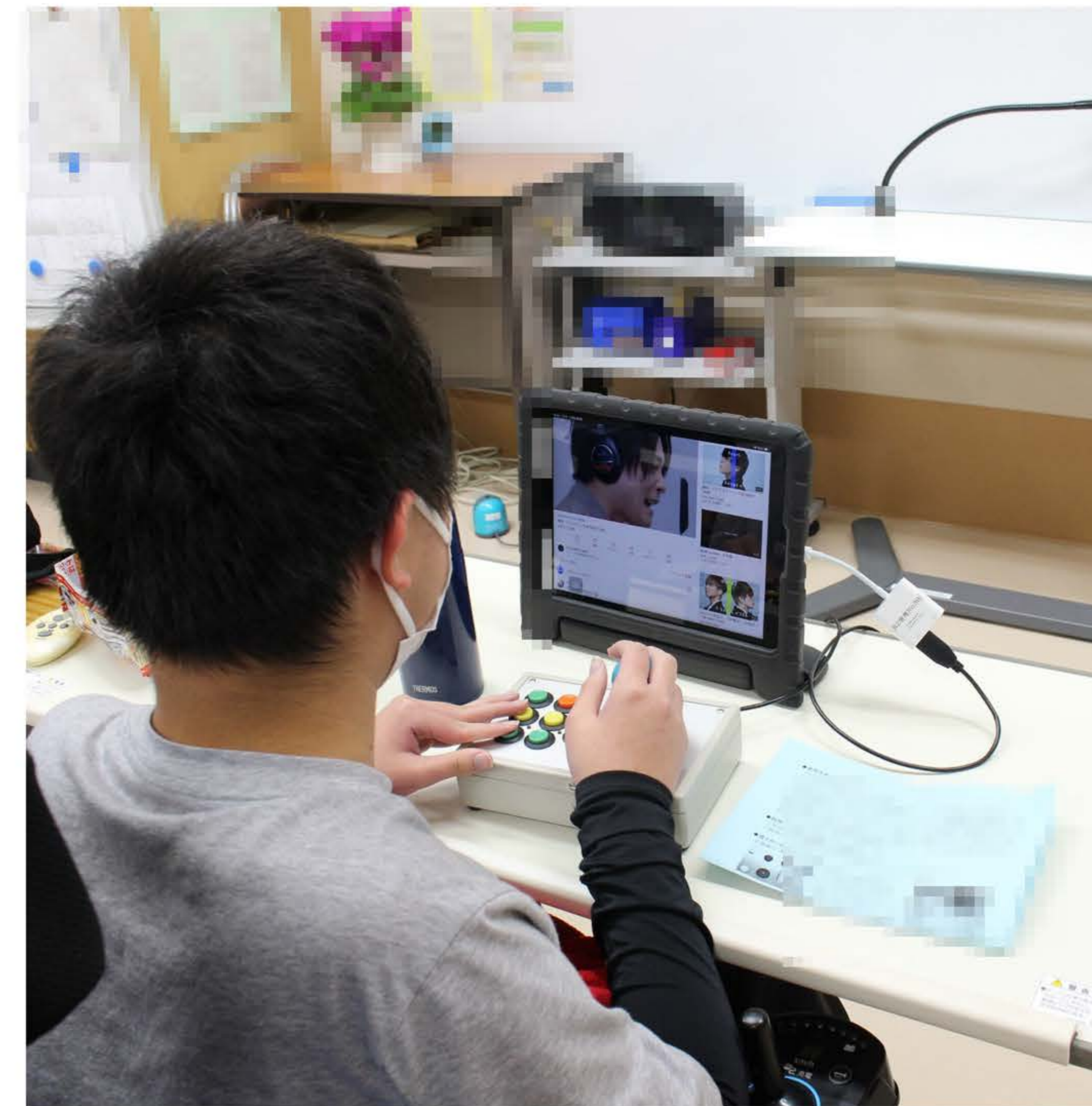
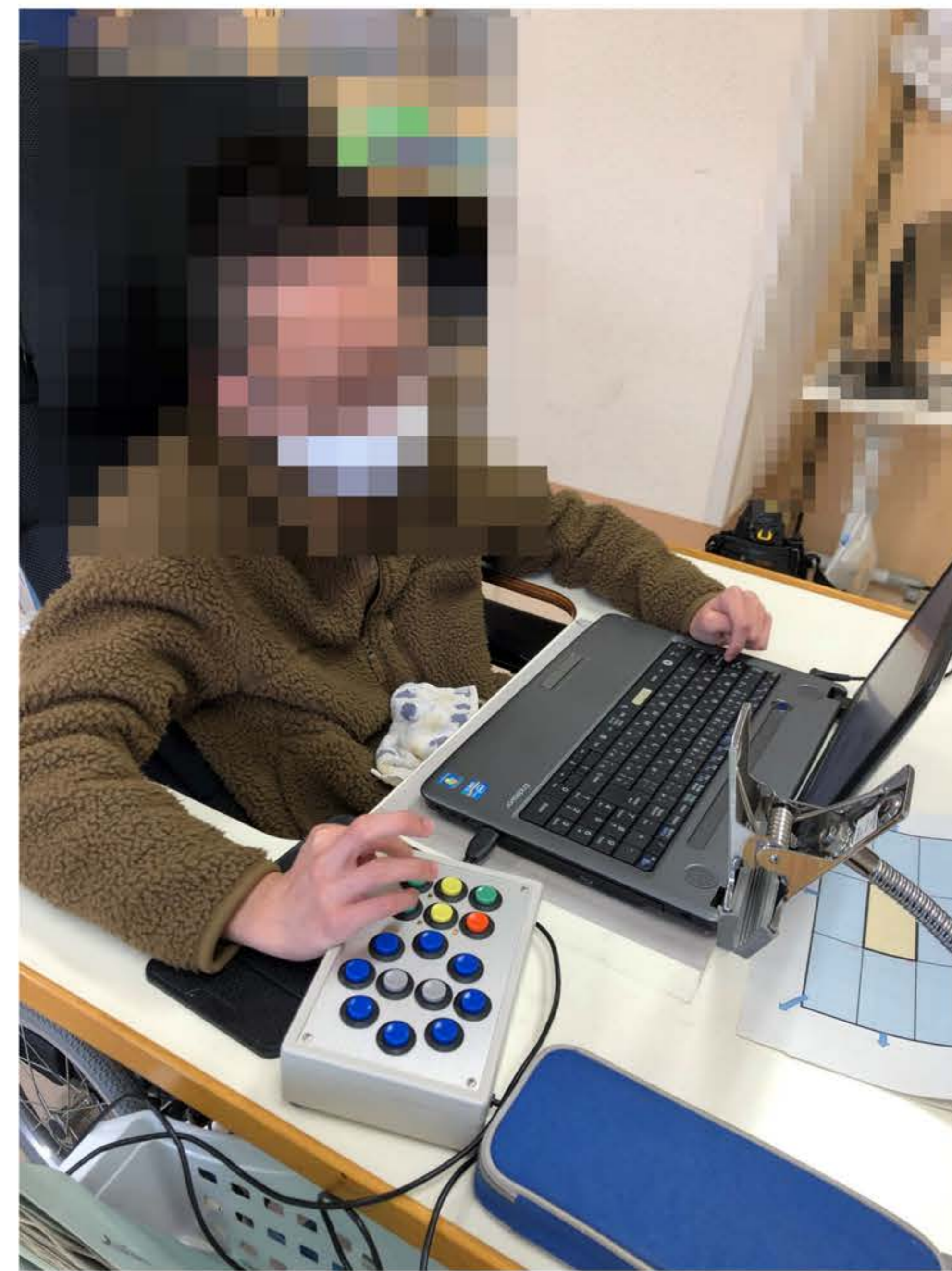
## 様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_アクセシビリティを確保する

- できること
- 困難さ
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

## 操作を支援する(PCやiPad/マウス)

自分に合ったマウスをいくつか体験している事例



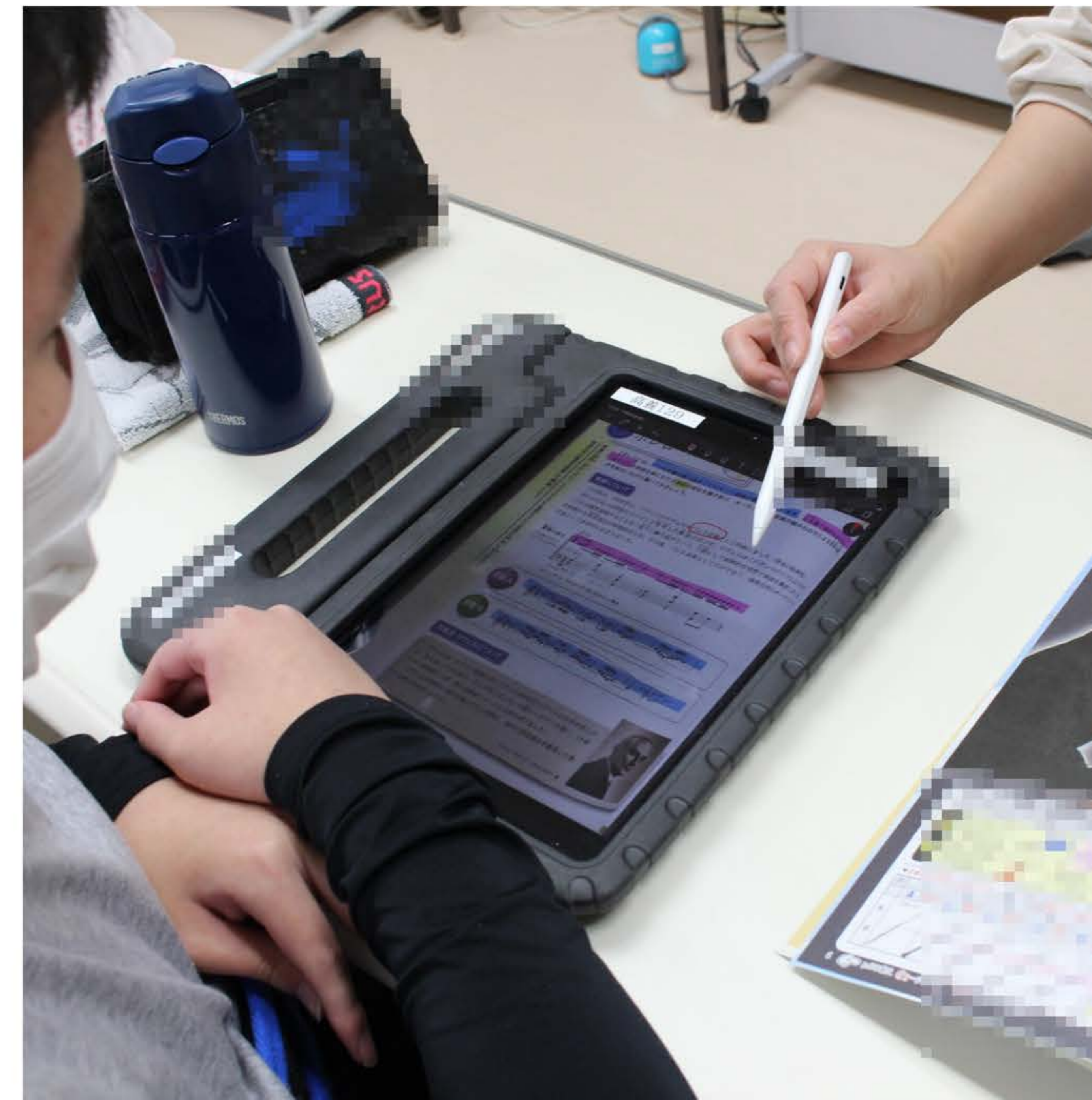
## 様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_アクセシビリティを確保する

- できること
- 困難さ
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

## 代替手段の提供(教科書)

教科書の重要な部分を、カメラアプリとノートアプリを活用してiPadに取り込み学習している事例



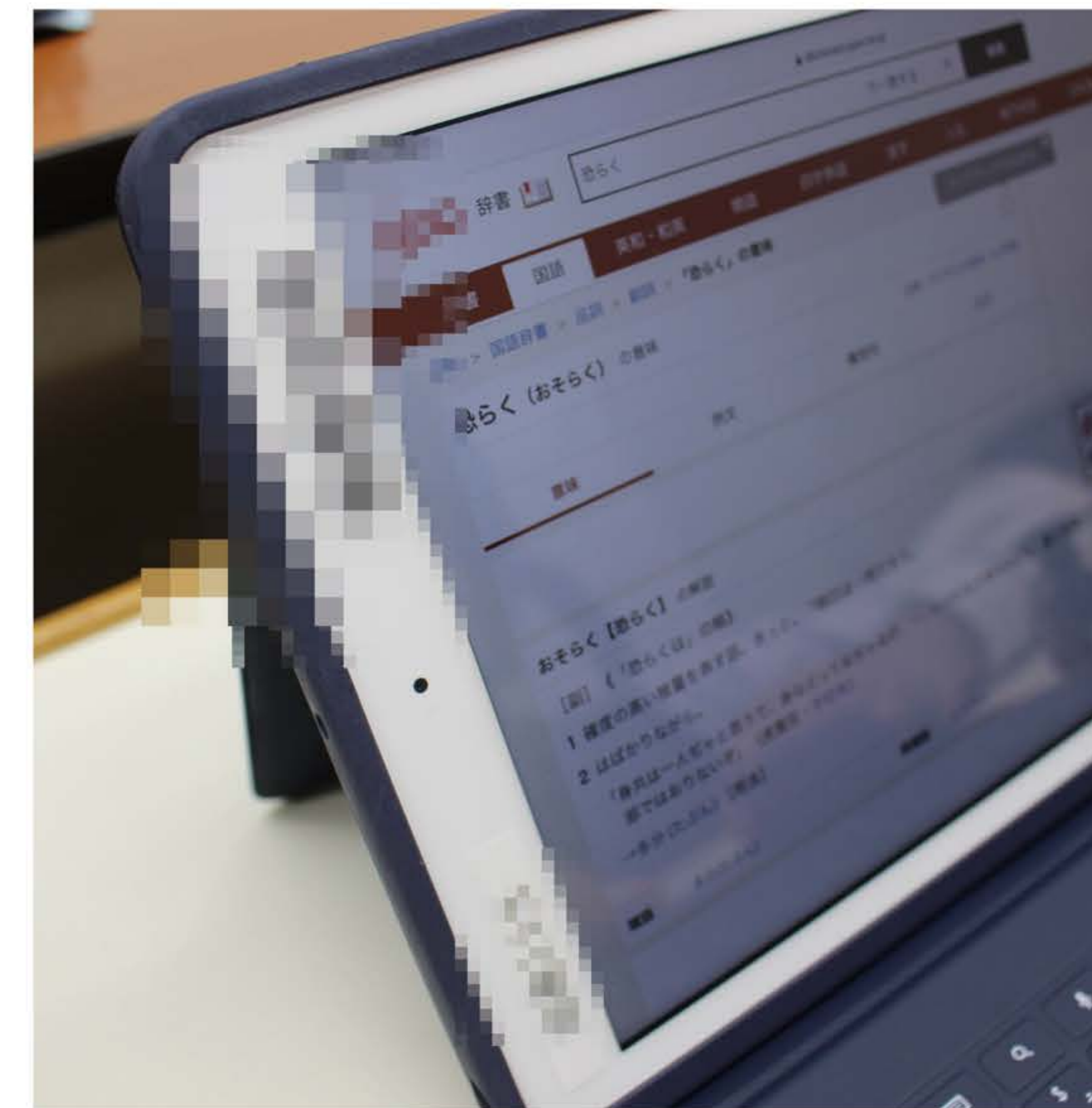
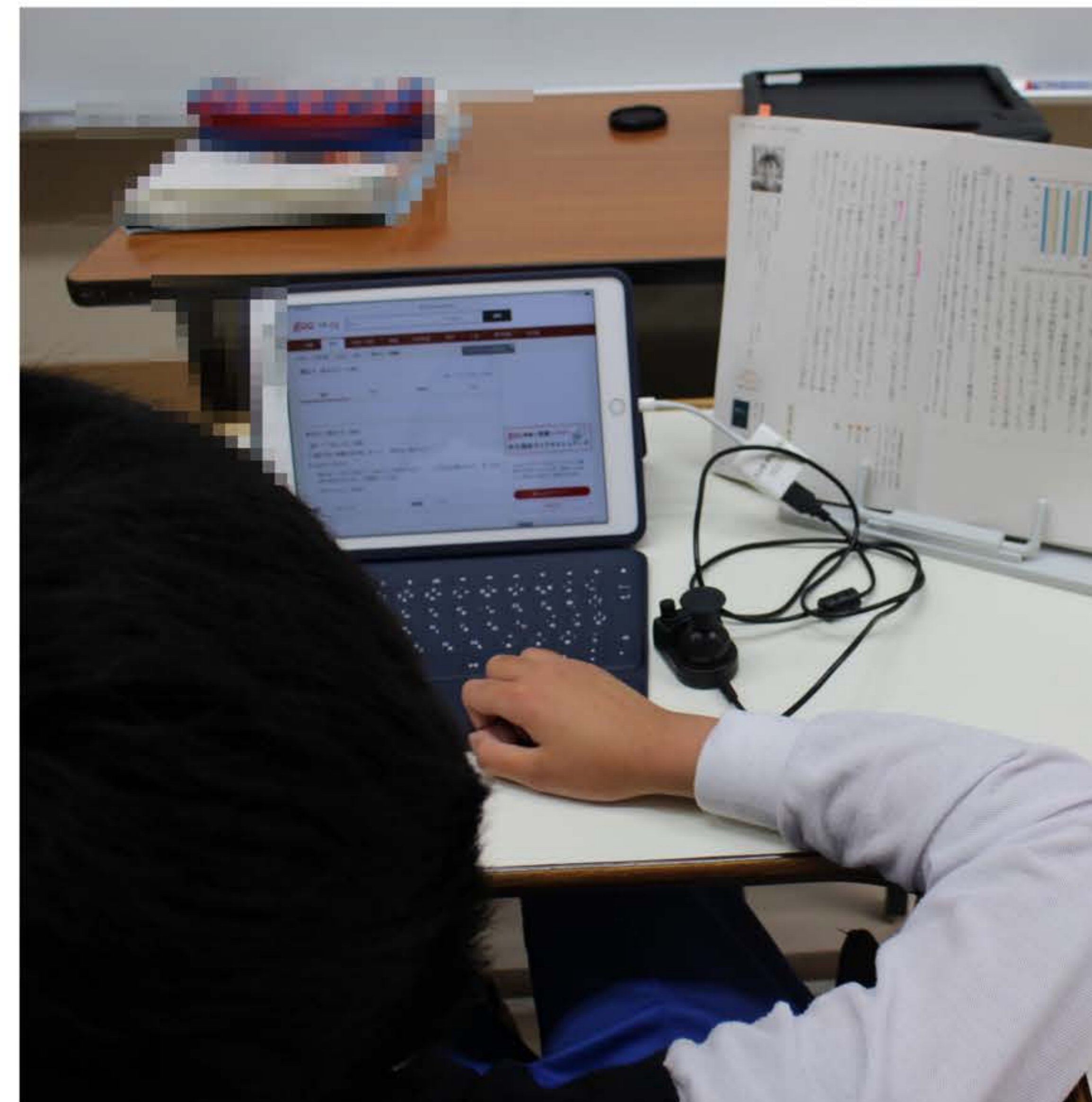
## 様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_アクセシビリティを確保する

- できること
- 困難さ
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

## 代替手段の提供(国語辞典)

事例の説明: 国語の時間に意味があいまいな語句を調べている。  
自分の自立できる方法で自分のペースで必要な情報を得ることができている事例。



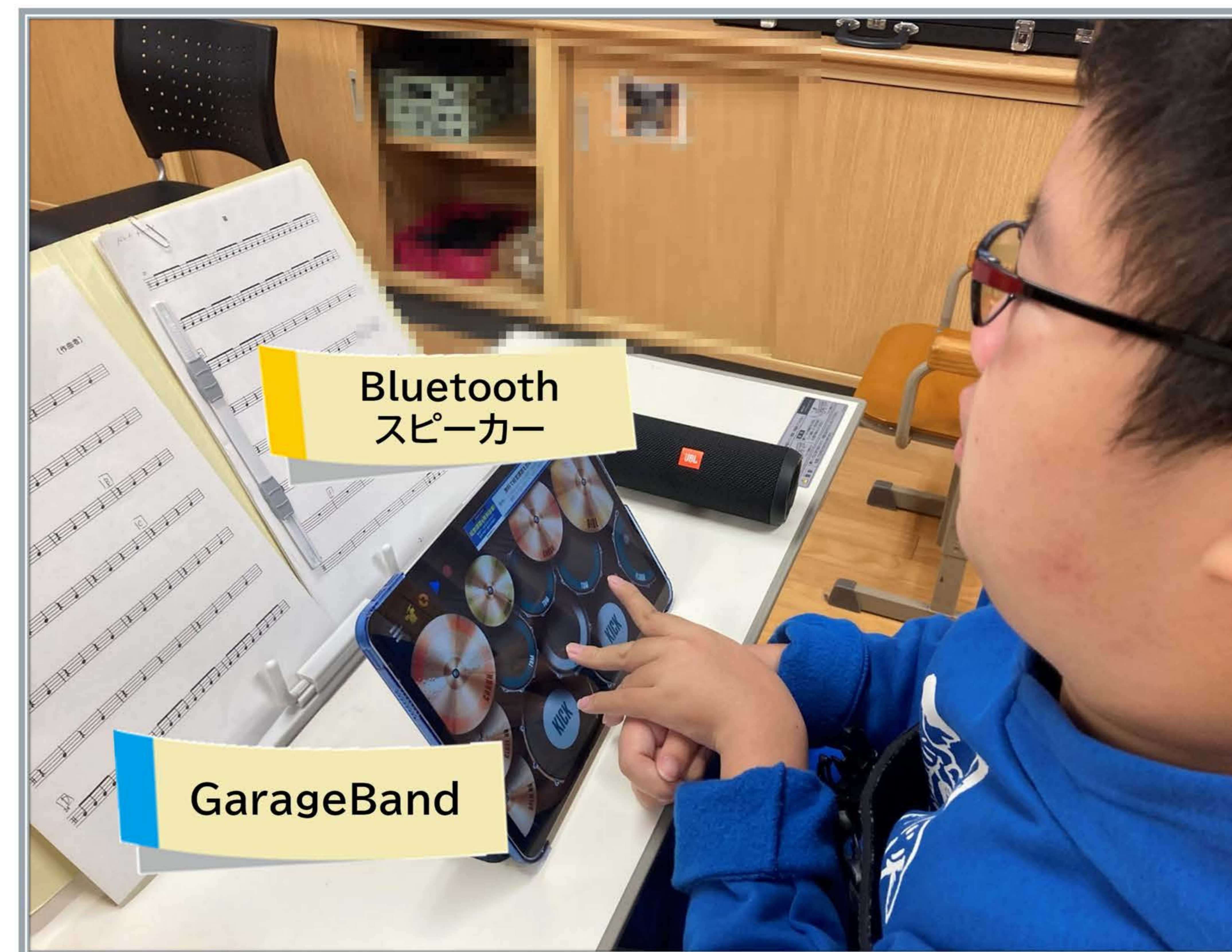
## 様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_アクセシビリティを確保する

- できること
- 困難さ
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

## 代替手段の提供(楽器の演奏)

ドラム演奏を電子ドラムアプリで。



様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_アクセシビリティを確保する

- できること
- 困難さ
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

## 代替手段同士の連携(PCとiPad)

エクセルを操作する際に、PCとiPadのアカウントを共有させ  
どちらからでも編集作業ができるようにした事例



# 様々な活動に参加を促す支援

- できること
- 困難さ
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

## 困難さを「支援」する\_\_アクセシビリティを確保する

**“ダブルタップ”ができないよ**  
 iPadの標準機能“アクセシビリティ機能”の一つ“アシスティブタッチ”をつかい、ダブルタップを人差し指でもできるように設定している事例

**操作する道具を工夫する(マウス+アクセシビリティ機能)**  
 マウスで「拡大」「縮小」等、タッチパネルの全操作をこなすことができます。「AssistiveTouch」機能を使います。

**操作する道具を工夫する(アップルペンシル)**  
 動画編集の細かな操作、時間調整やつなぎの調整の操作にアップルペンシルを使うことで、操作の正確性とスピードが向上しました。

**スイッチを用いたアクセシビリティ機能を体験する**  
 スイッチと「アクセシビリティ機能」で、iPadの様々な操作が可能になります。

<p>カメラ/写真</p> <p>シャッターを押す</p> <p>アクセシビリティ機能</p> <p>スイッチコントロール</p> <p>カスタムジェスチャ機能</p>	<p>ボーリング</p> <p>ボールを転がす動き</p> <p>アクセシビリティ機能</p> <p>スイッチコントロール</p> <p>カスタムジェスチャ機能</p>	<p>スイカゲーム</p> <p>任意の場所をタップ</p> <p>アクセシビリティ機能</p> <p>スイッチコントロール</p> <p>グライドカーソルモード</p>
--	--	---



## 様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_アクセシビリティを確保する

●できること

●困難さ

●活動の仕

●移動の支

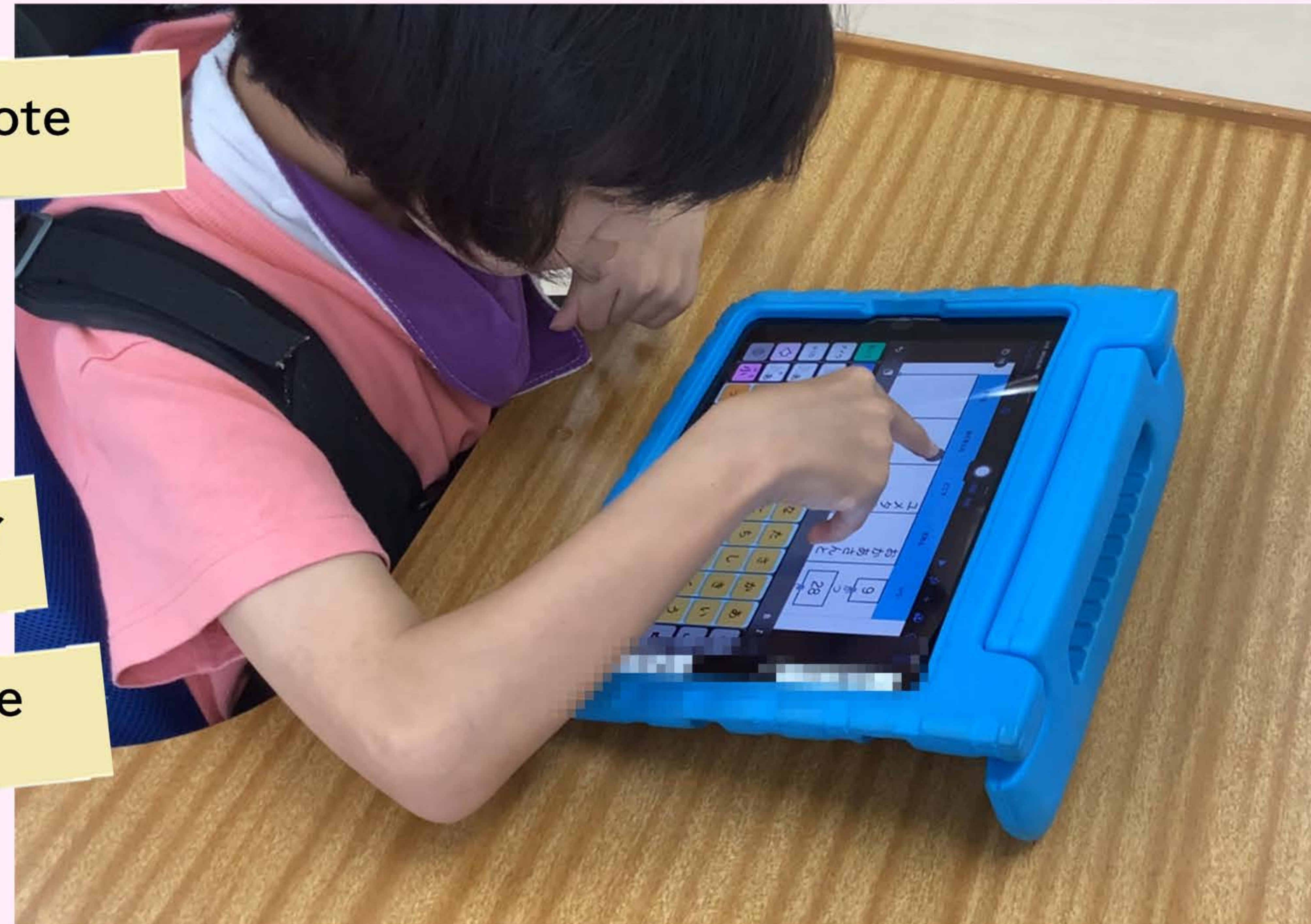
●姿勢の支

●食事の支

## “ダブルタップ”ができないよ

iPadの標準機能“アクセシビリティ機能”の一つ“アシスティブタッチ”をつかい、ダブルタップを人差し指でもできるように設定している事例

Keynote

アクセシビリティ  
機能Assistive  
Touch

## 様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_アクセシビリティを確保する

- できること
- 困難さ
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

### 操作する道具を工夫する(マウス+アクセシビリティ機能)

マウスで「拡大」「縮小」等、タッチパネルの全操作をこなすことができます。  
「AssistiveTouch」機能を使います。

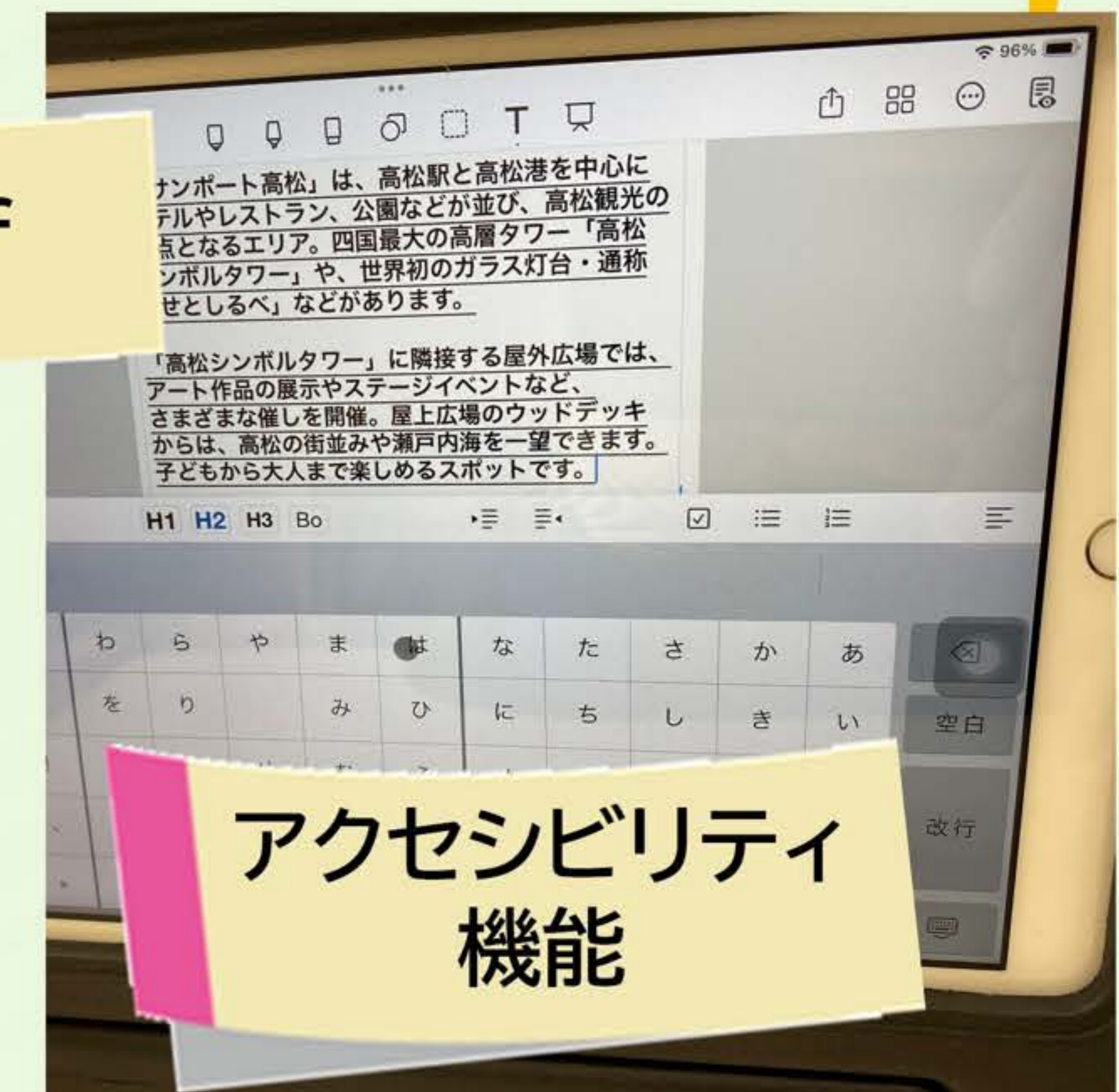
GarageBand



NoteShelf



マウス



Assistive Touch

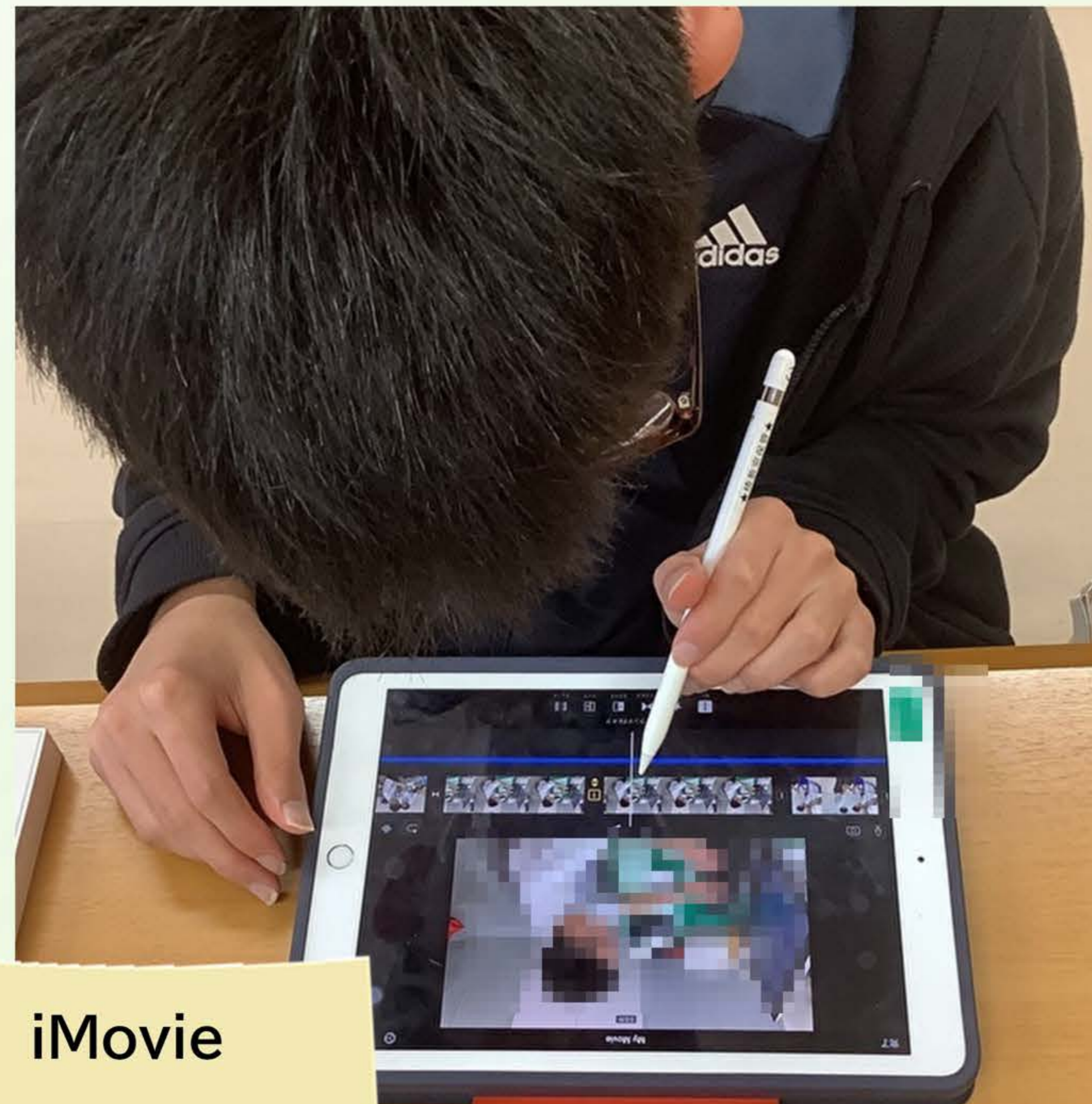
## 様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_アクセシビリティを確保する

- できること
- 困難さ
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

## 操作する道具を工夫する(アップルペンシル)

動画編集の細かな操作、時間調整やつながりの調整の操作にアップルペンシルを使うことで、操作の正確性とスピードが向上しました。



iMovie



ApplePencil

様々な活動に参加を促す支援

困難さを「支援」する\_\_アクセシビリティを確保する

- できること
- 困難さ
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

# スイッチを用いたアクセシビリティ機能を体験する

「スイッチ」と「アクセシビリティ機能」で、iPadの様々な操作が可能になります。



- アクセシビリティ機能
- スイッチコントロール
- カスタムジェスチャ機能



- アクセシビリティ機能
- スイッチコントロール
- カスタムジェスチャ機能



- アクセシビリティ機能
- スイッチコントロール
- グライドカーソルモード

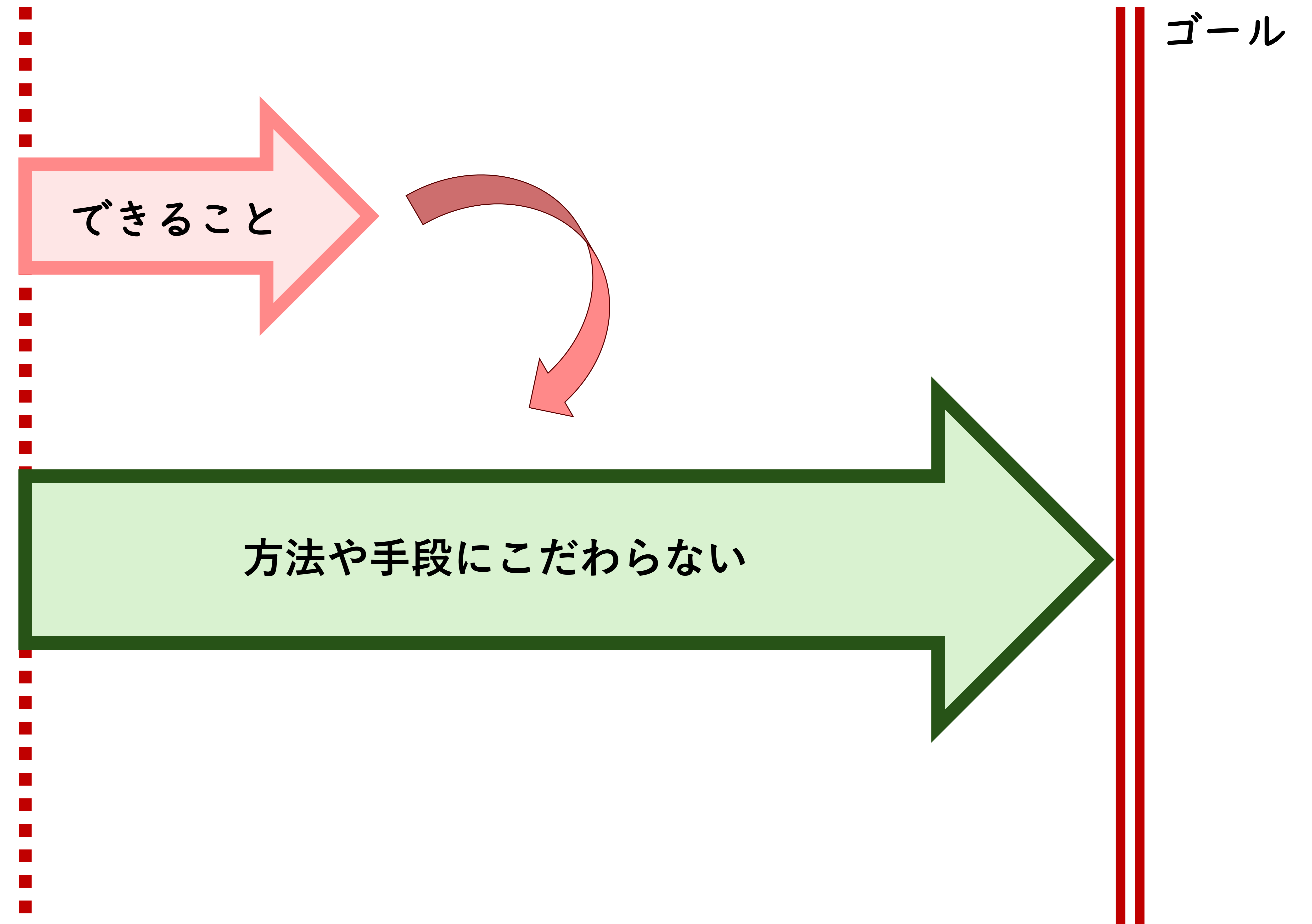
様々な活動に  
参加を促す支援

# 6-3

活動の仕組みを  
「変換する」

- できること
- 困難さを
- 活動
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

電気的な仕掛けも用いて活動を創出します



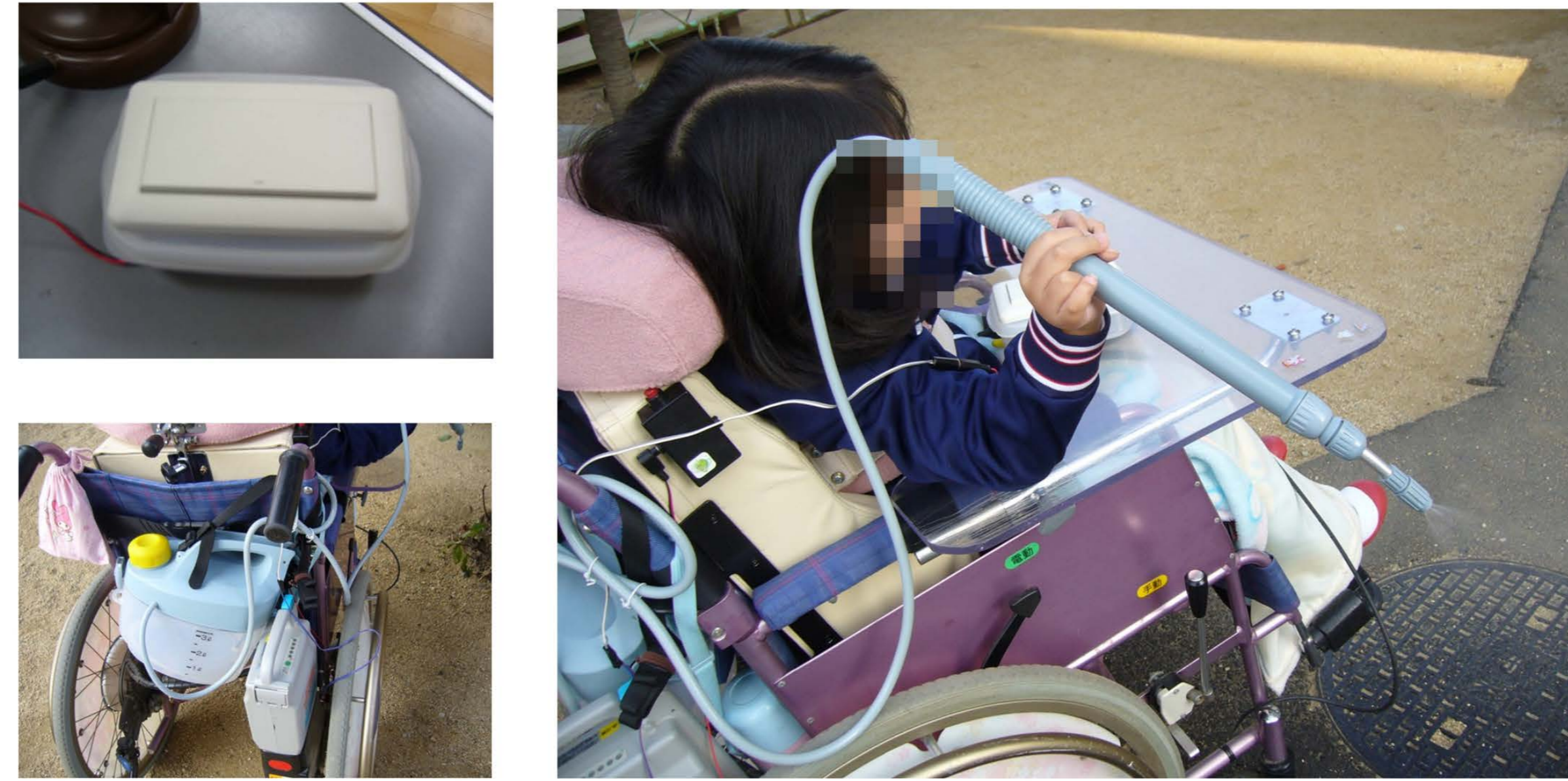
## 様々な活動に参加を促す支援

## 活動の仕組みを「変換」する

- できること
- 困難さを支
- 活動
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

### 変換する(水やり)

噴霧器に大きめのスイッチをつないで操作できるようにしています。  
セットしてもらえれば、自分で水やりができます。



### 変換する(水で落とす)

噴霧器や水鉄砲で、トイレトペーパーで吊るされた景品を打ち落とします。  
噴霧器や水鉄砲にはスイッチがつながっています。



### 変換する(投げる)

スポンジボールに絵の具を浸し、ボール投げ機で紙にぶつけています。  
スイッチを押すと起動します。

BDアダプタ

Step by Step



### 変換する(風で鳴らす)

扇風機でもツリーチャイムは鳴らすことができます。



## 様々な活動に参加を促す支援

## 活動の仕組みを「変換」する

- できること
- 困難さを支
- 活動
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

## 変換する(水やり)

噴霧器に大きめのスイッチをつないで操作できるようにしています。  
セットしてもらえれば、自分で水やりができます。



## 様々な活動に参加を促す支援

## 活動の仕組みを「変換」する

## 変換する(水で落とす)

噴霧器や水鉄砲で、トイレットペーパーで吊るされた景品を打ち落とします。  
噴霧器や水鉄砲にはスイッチがつながっています。



●できること

●困難さを支

●活動

●移動の支

●姿勢の支

●食事の支



## 様々な活動に参加を促す支援

## 活動の仕組みを「変換」する

## 変換する(投げる)

スポンジボールに絵の具を浸し、ボール投げ機で紙にぶつけています。  
スイッチを押すと起動します。

BDアダプタ

Step by Step



様々な活動に参加を促す支援

活動の仕組みを「変換」する

## 変換する(風で鳴らす)

扇風機でもツリーチャイムは鳴らすことができます。



●できること

●困難さを支

●活動

●移動の支

●姿勢の支

●食事の支

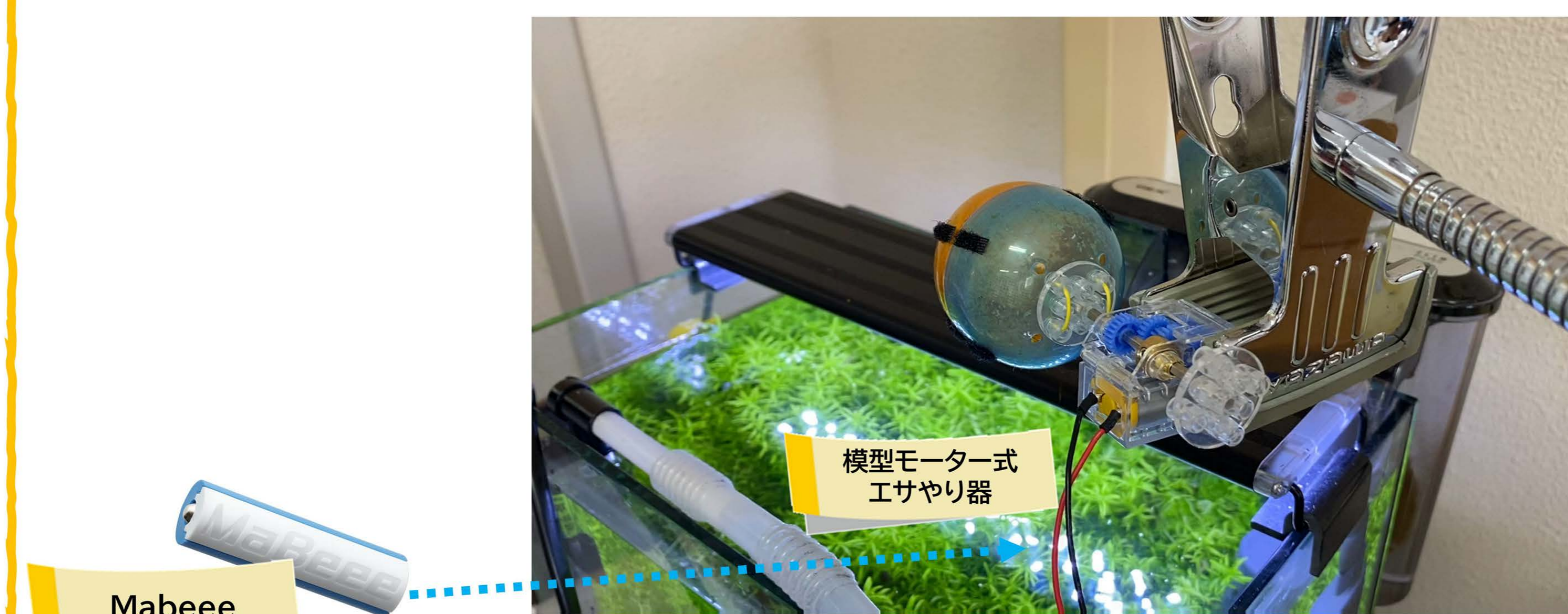
## 様々な活動に参加を促す支援

- できること
- 困難さを支
- 活動
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

## 活動の仕組みを「変換」する

### 変換する(ゆっくり落とす)

スイッチを押すと、ゆっくりとカプセルが回ります。穴が開いていますからエサがちょっとずつ…。Mabeeとつなぎ「声」で動く仕様になっています。



### 変換する(声でクリスマスツリーの電飾をつける)

学級でのクリスマス会。  
MaBeeeを使うと、声の大きさに反応して、ツリーのライトが点灯します。



## 様々な活動に参加を促す支援

活動の仕組みを「変換」する

- できること
- 困難さを支
- 活動
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

## 変換する(ゆっくり落とす)

スイッチを押すと、ゆっくりとカプセルが回ります。穴が開いていますからエサがちょっとずつ……。Mabeeeとつなぎ「声」で動く仕様になっています。



Mabeee

模型モーター式  
工サやり器

## 様々な活動に参加を促す支援

## 活動の仕組みを「変換」する

## 変換する(声でクリスマスツリーの電飾をつける)

学級でのクリスマス会。

MaBeeeを使うと、声の大きさに反応して、ツリーのライトが点灯します。



- できること
- 困難さを支
- 活動
- 移動の支
- 姿勢の支
- 食事の支

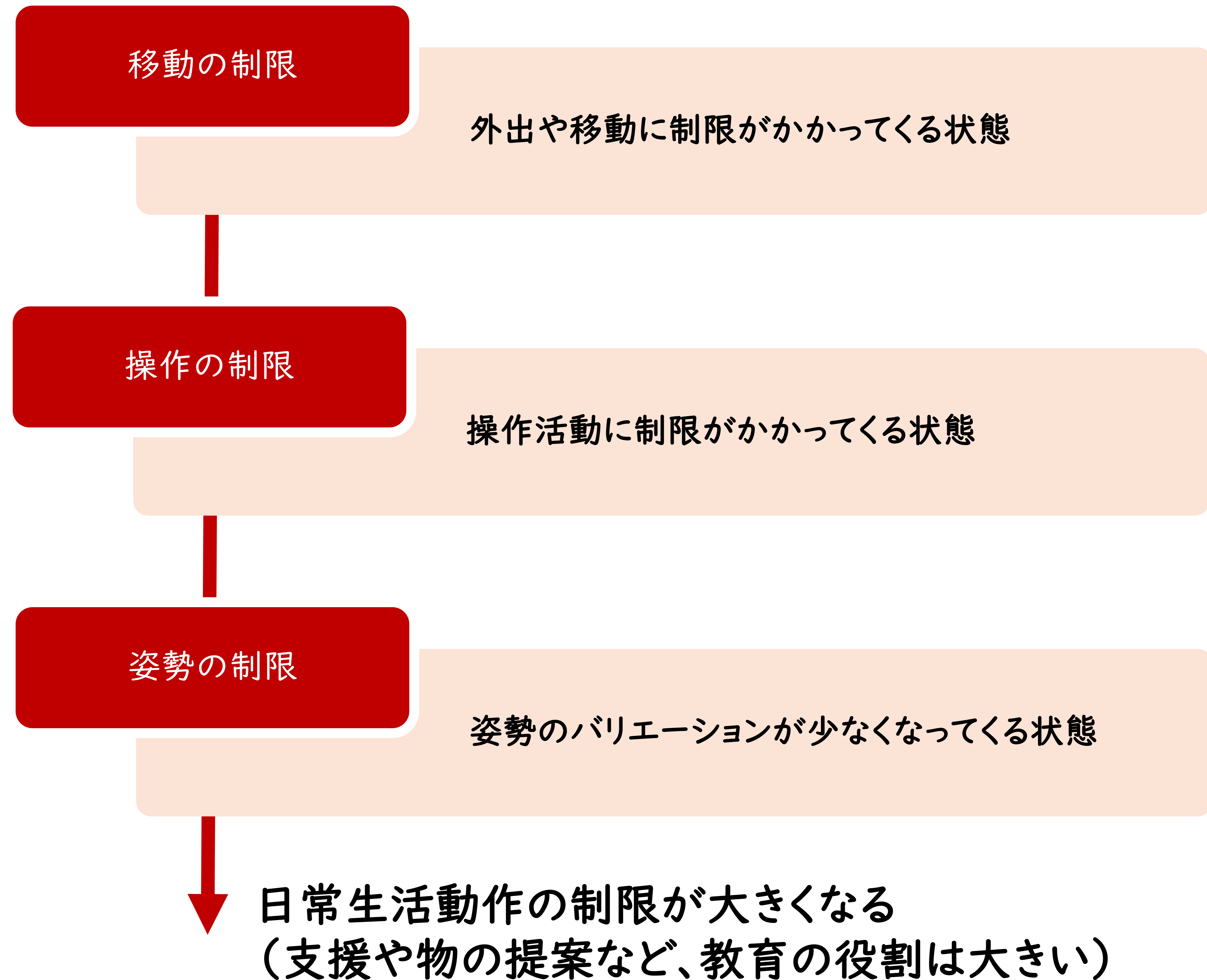
様々な活動に  
参加を促す支援

# 6-4

## 「移動の制限」への支援

- できること
- 困難さを
- 活動の仕
- 移動
- 姿勢の支
- 食事の支

制限がかかっている、という視点があります。



## 様々な活動に参加を促す支援

## 「移動の制限」への支援

- できること
- 困難さを支
- 活動の仕
- 移動
- 姿勢の支
- 食事の支

## 外出を支援する(身体の状態の把握)

事例の説明:スマートウォッチを見やすいところに着けて、健康状態をいつでも確認できるようにすることで安心して外出可能。



スマートウォッチ



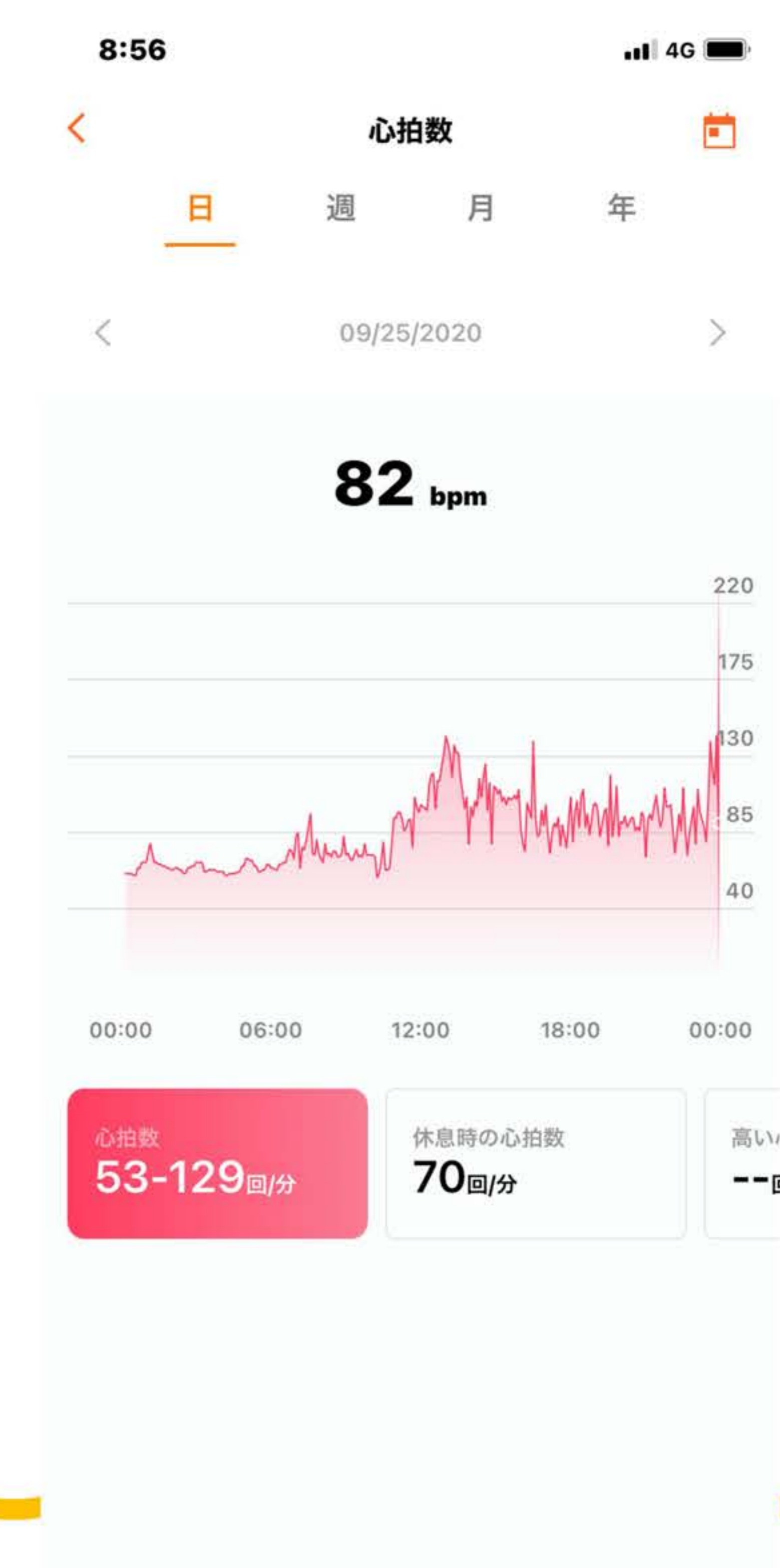
- できること
- 困難さを支
- 活動の仕
- 移動
- 姿勢の支
- 食事の支

## 外出を支援する(身体の状態の把握)

事例の説明: スマートウォッチを見やすいところに着けて、健康状態をいつでも確認できるようにすることで安心して外出可能。



スマートウォッチ





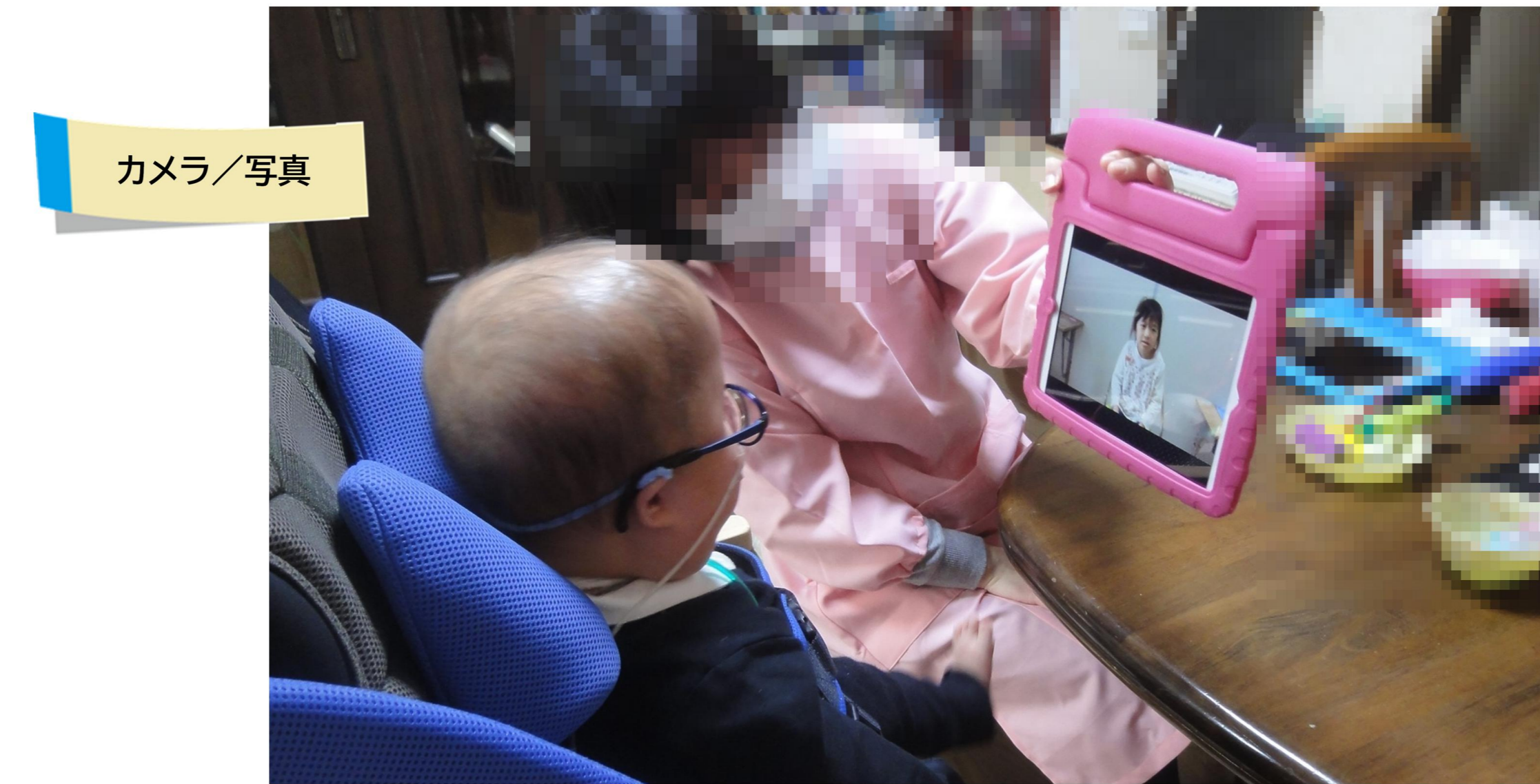
# 様々な活動に参加を促す支援

## 「移動の制限」への支援\_オンラインによる活動参加

- できること
- 困難さを減らす
- 活動の仕方を工夫する
- 移動の制限を減らす
- 姿勢の支援
- 食事の支援

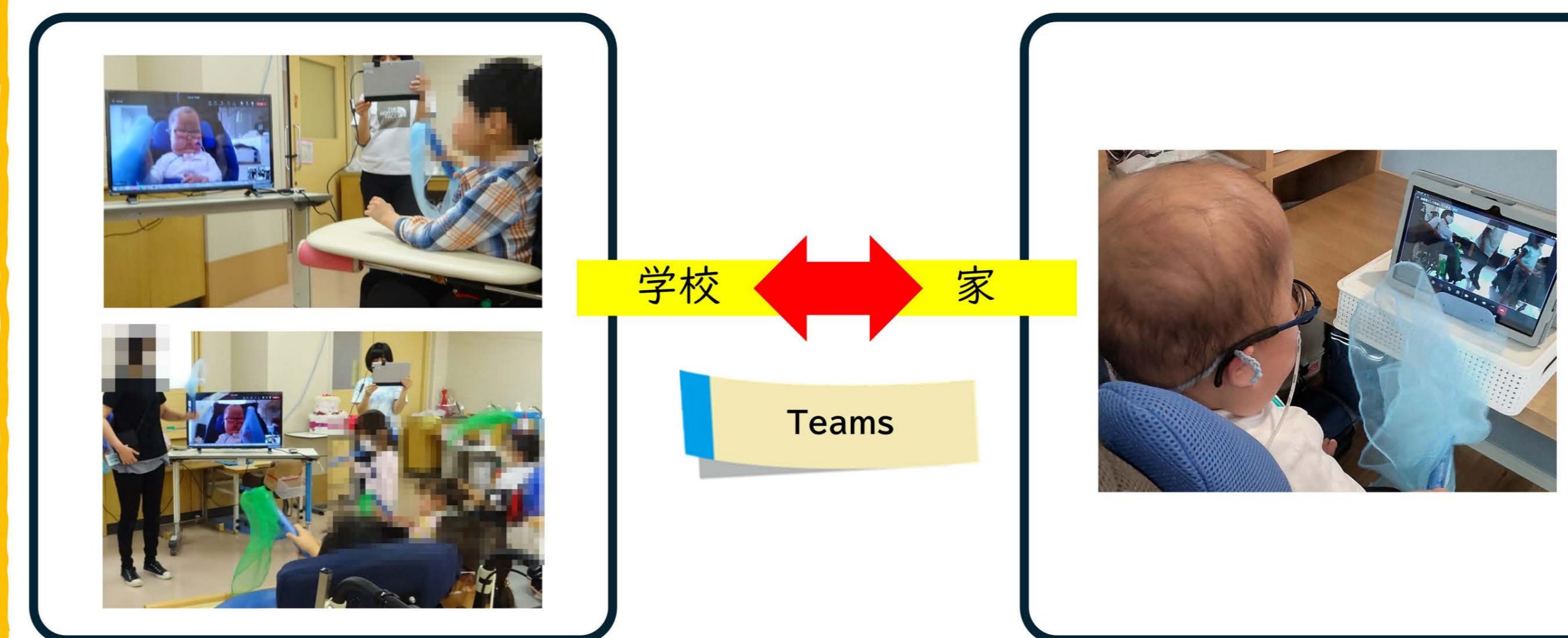
### 場所の支援(訪問授業の工夫:授業開始のあいさつ)

授業の号令を、クラスメートの動画を用いて実施する。



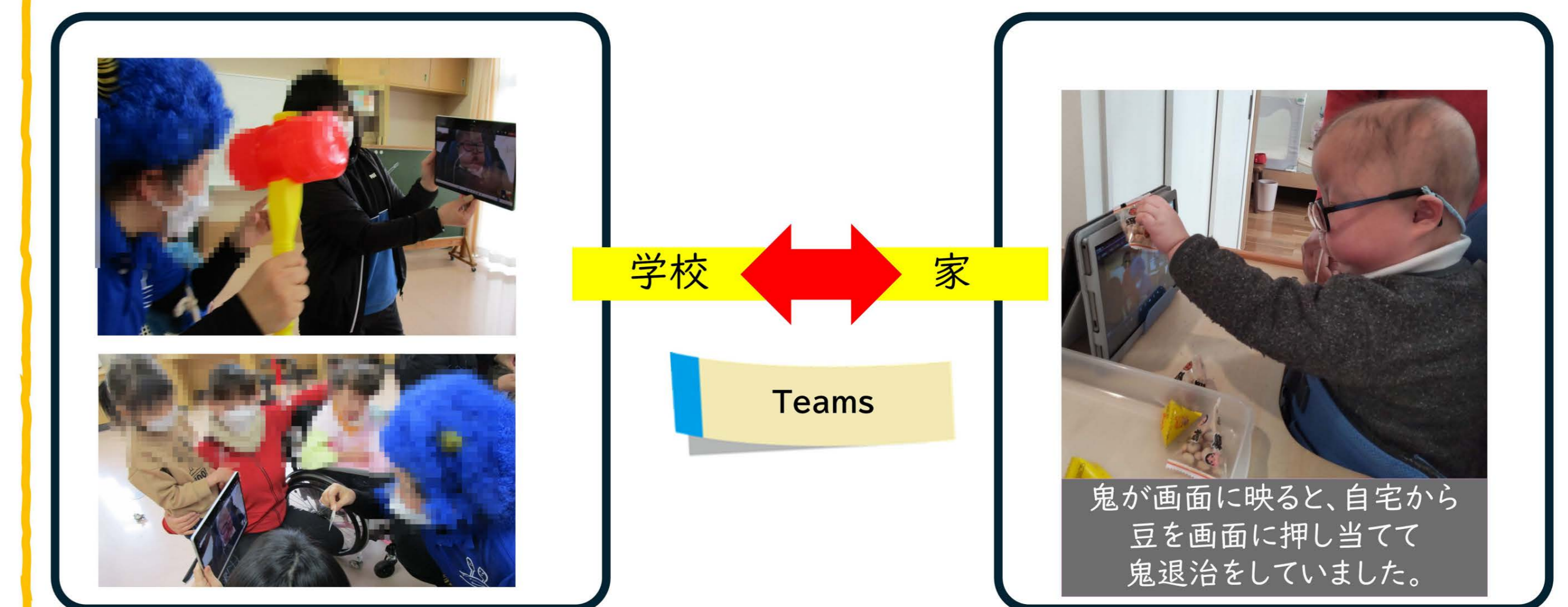
### 場所の支援(訪問授業の工夫:体育祭ダンス練習)

体育祭のダンス練習を、オンラインでつないで実施する。



### 場所の支援(訪問授業の工夫:節分行事)

節分の行事的活動に、オンラインで参加する。



## 様々な活動に参加を促す支援

「移動の制限」への支援\_オンラインによる活動参加

- できること
- 困難さを支
- 活動の仕
- 移動
- 姿勢の支
- 食事の支

**場所の支援(訪問授業の工夫:授業開始のあいさつ)**

授業の号令を、クラスメートの動画を用いて実施する。

カメラ/写真



様々な活動に参加を促す支援

「移動の制限」への支援\_オンラインによる活動参加

- できること
- 困難さを支
- 活動の仕
- 移動
- 姿勢の支
- 食事の支

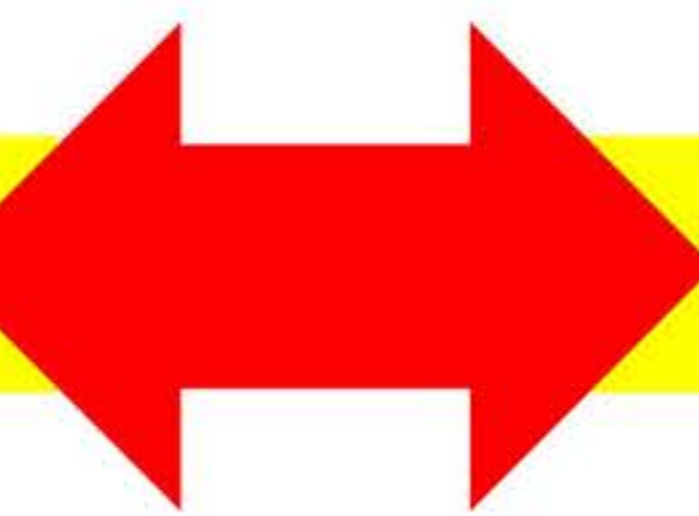
## 場所の支援(訪問授業の工夫:体育祭ダンス練習)

体育祭のダンス練習を、オンラインでつないで実施する。

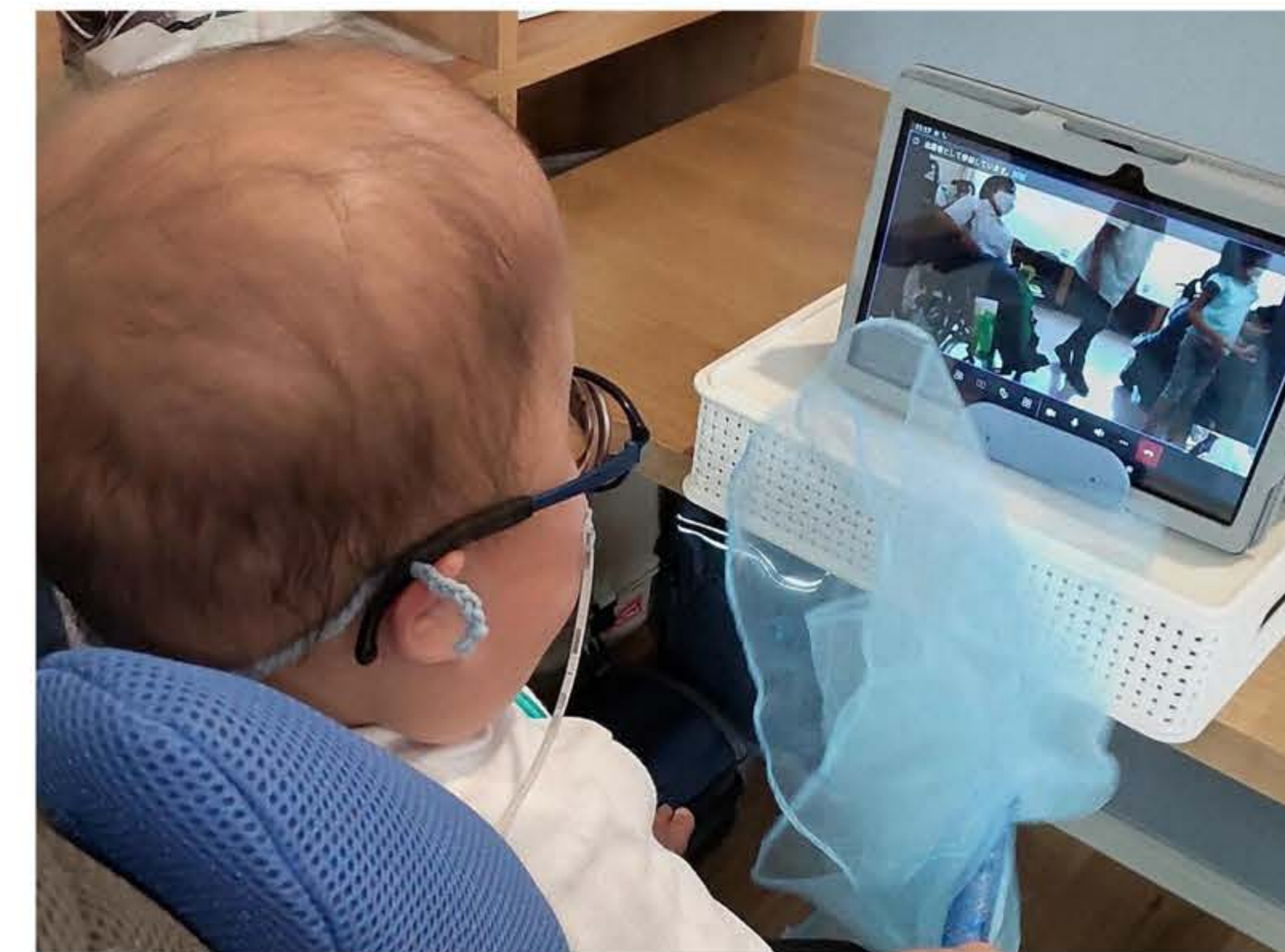


学校

家



Teams



様々な活動に参加を促す支援

「移動の制限」への支援\_オンラインによる活動参加

- できること
- 困難さを支
- 活動の仕
- 移動
- 姿勢の支
- 食事の支

## 場所の支援(訪問授業の工夫:節分行事)

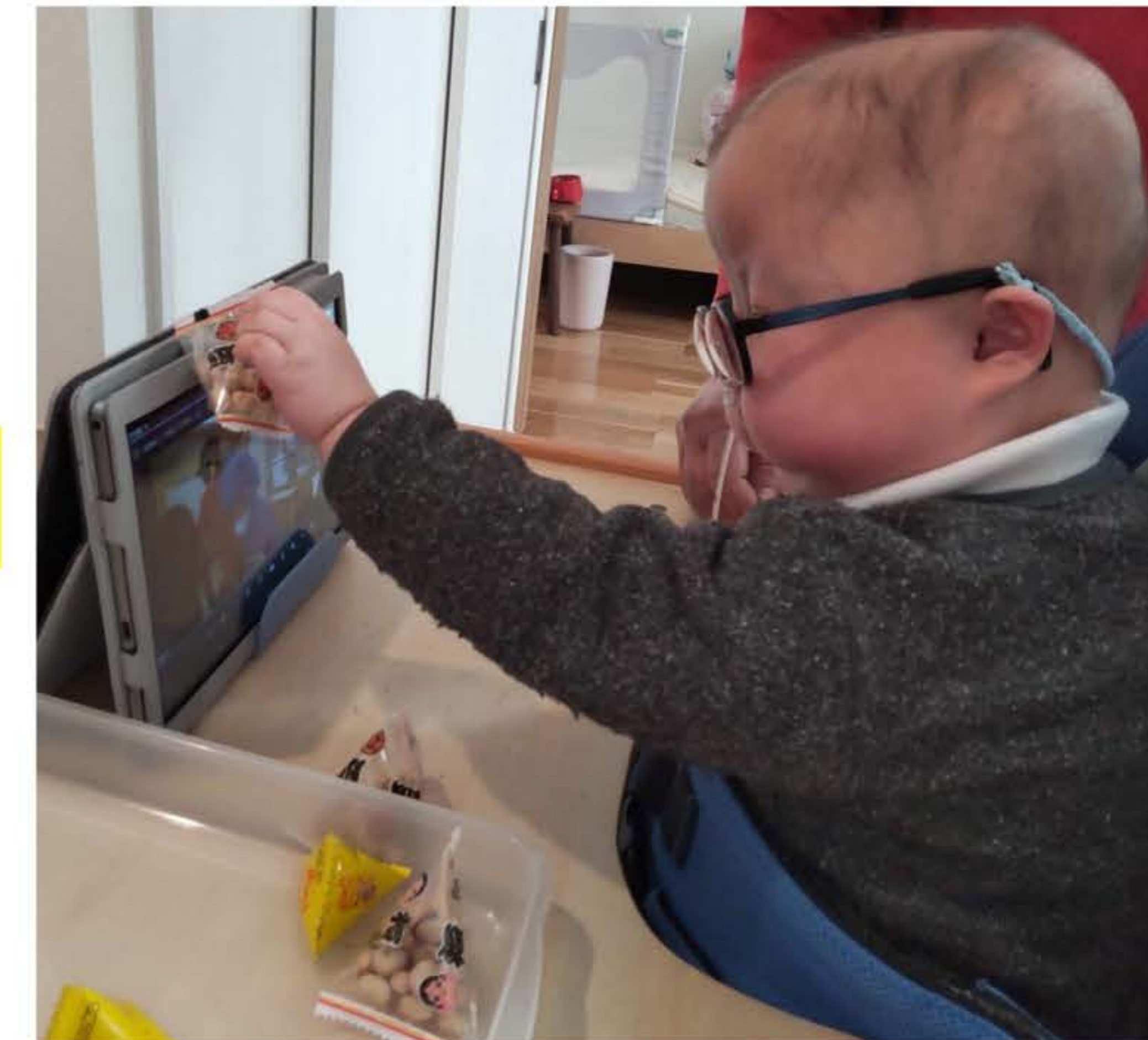
節分の行事的活動に、オンラインで参加する。



学校

家

Teams



鬼が画面に映ると、自宅から豆を画面に押し当てて鬼退治をしていました。

## 様々な活動に参加を促す支援

- できること
- 困難さを支
- 活動の仕
- 移動、
- 姿勢の支
- 食事の支

## 「移動の制限」への支援\_オンラインによる活動参加

### 場所の支援(学校祭への参加)

太鼓の達人にオンラインで参加。机をたたいてゲームします。



### 場所の支援(学校祭の模擬店準備の様子を視聴)

学校祭の模擬店準備の様子を動画で見えています。  
友達が登場すると、「指さし」を何度もしています。



## 様々な活動に参加を促す支援

「移動の制限」への支援\_オンラインによる活動参加

- できること
- 困難さを支
- 活動の仕
- 移動
- 姿勢の支
- 食事の支

## 場所の支援(学校祭への参加)

太鼓の達人にオンラインで参加。机をたたいてゲームします。



児童が机をたたいて先生が合わす!

## 様々な活動に参加を促す支援

「移動の制限」への支援\_オンラインによる活動参加

●できること

●困難さを支

●活動の仕

●移動

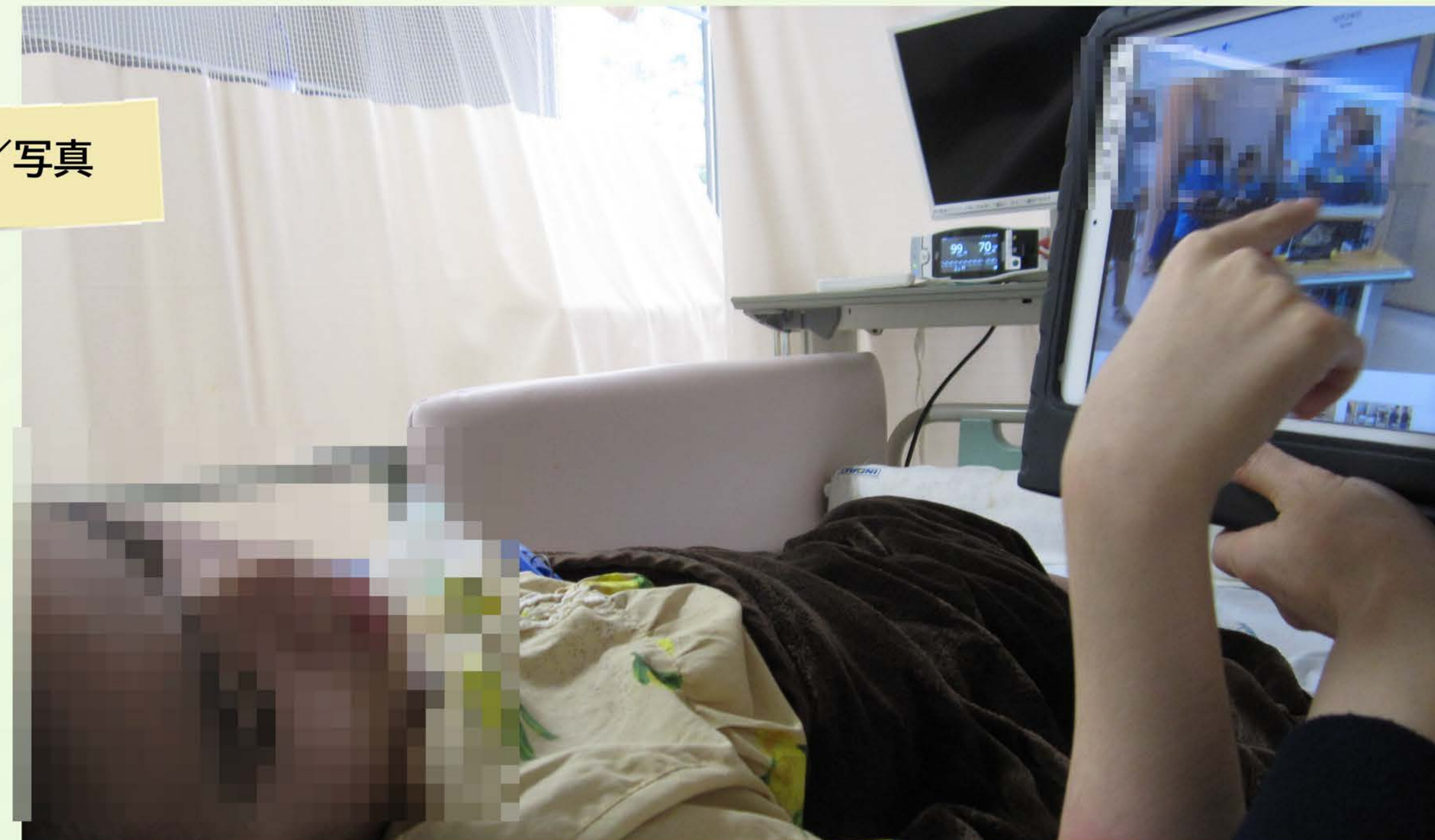
●姿勢の支

●食事の支

## 場所の支援(学校祭の模擬店準備の様子を視聴)

学校祭の模擬店準備の様子を動画で見えています。  
友達が登場すると、「指さし」を何度もしています。

カメラ/写真



指さしで“共有”のコミュニケーション

様々な活動に  
参加を促す支援

## 6-5

### 「姿勢の制限」への支援

- できること
- 困難さを
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢
- 食事の支

生活のなかにどのような姿勢のバリエーションがあるかに  
着目します

#### 姿勢のバリエーションの例

綺麗な姿勢で作業する

ちょっと崩した姿勢で過ごす

横になってスマホを触る

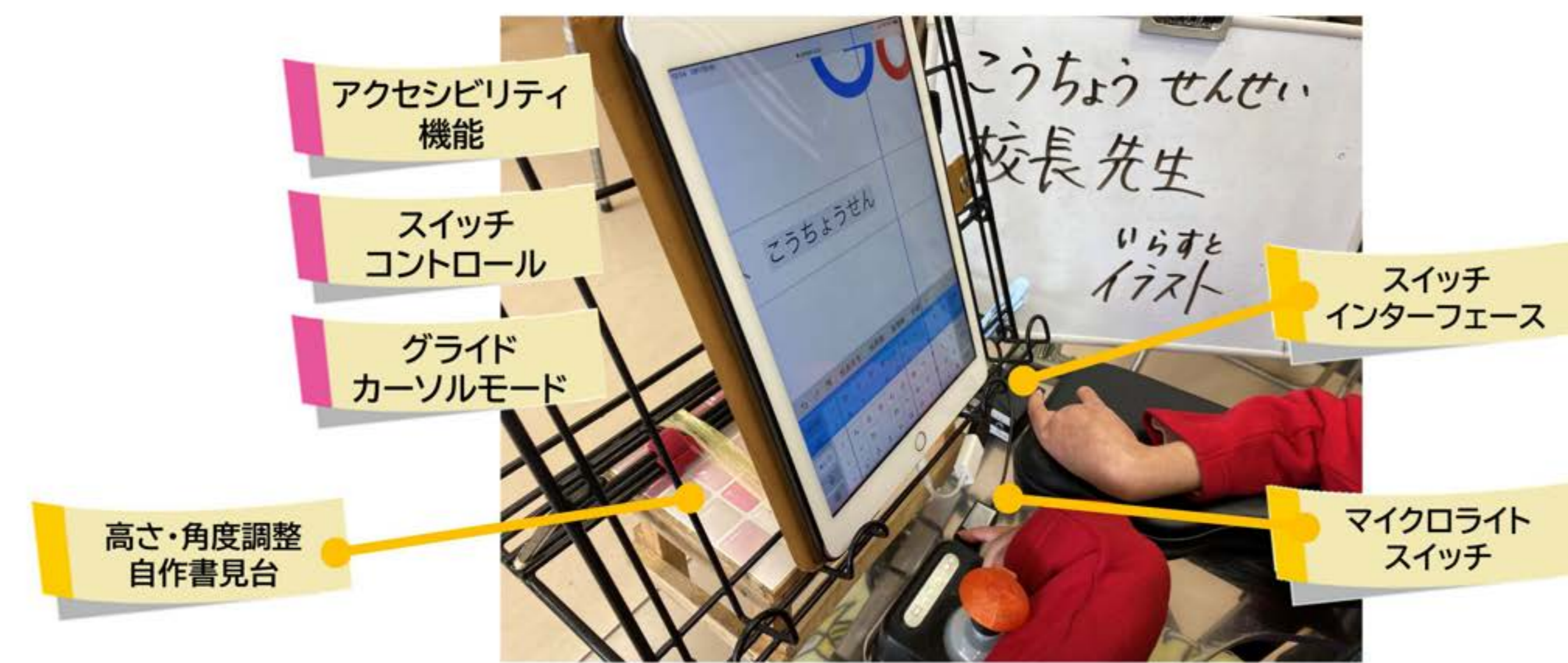


# 様々な活動に参加を促す支援

## 「姿勢の制限」への支援\_自分でできる「環境」を作る

- できること
- 困難さを減らす
- 活動の仕方を工夫
- 移動の支援
- 姿勢の調整
- 食事の支援

**アクセシビリティ機能(スイッチコントロール/ガイドカーソル)**  
 青いバーが左から右へ自動で移動します。スイッチを押すと、場所が固定され、今度は上から下へ動くバーが出現します。もう一度スイッチを押して、「タップ」する場所を決定します。



### iPadの机の場所/スイッチの位置/見本の位置

教室の壁向きに、電動車いすで入りやすいような机を準備し、スイッチもすぐに取り出せるようにiPadを準備する場所を作成する。



教室の一角にある個別学習コーナー

### 姿勢の選択肢を増やす(横向きに寝た姿勢)

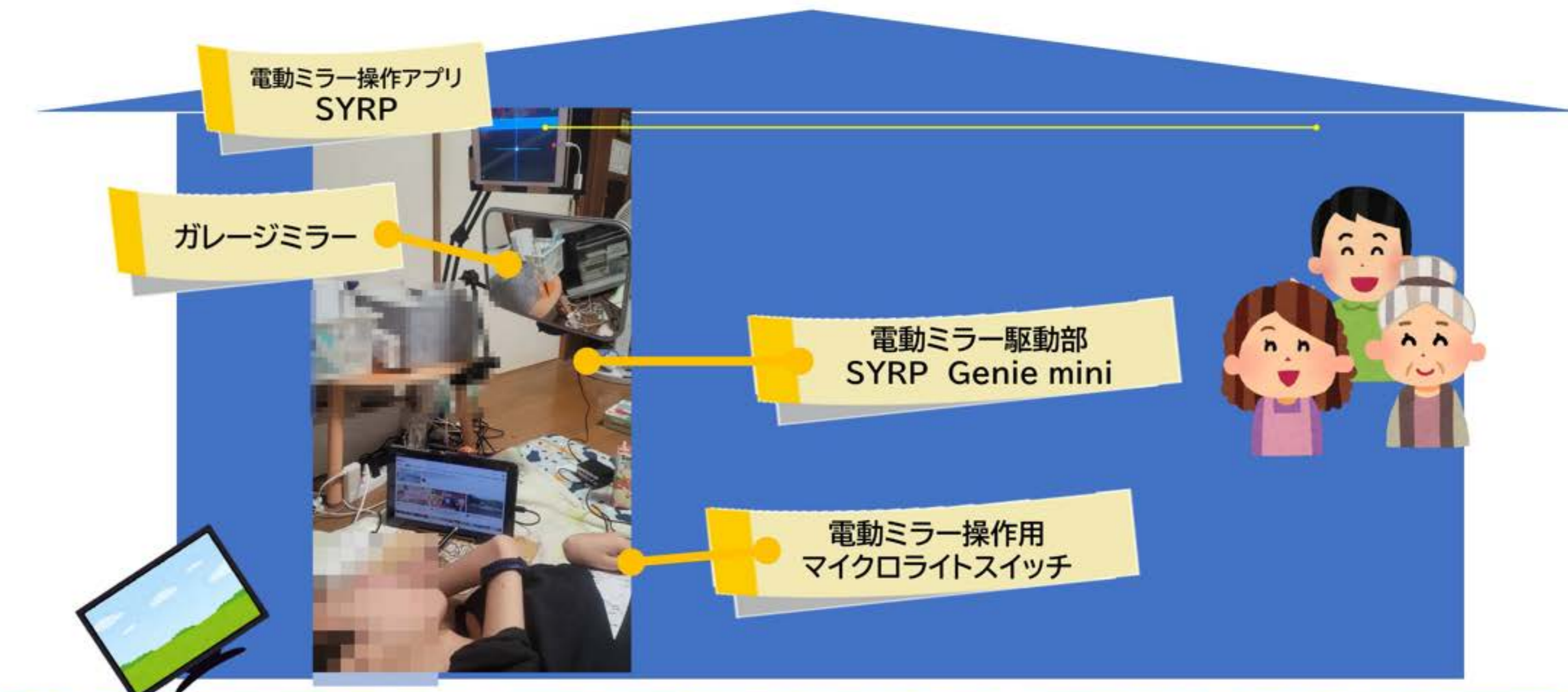
事例の説明: いろいろな姿勢に対応できるように、環境を整えた事例  
 横向きでもスイッチでマウスの動きができ、活動に参加できる。



寝た姿勢で活動に取り組めるように

### 視野の確保

首の可動領域の変化による視野の狭さをiPadでミラーを操作することで「見る」「見たい」を補う事例



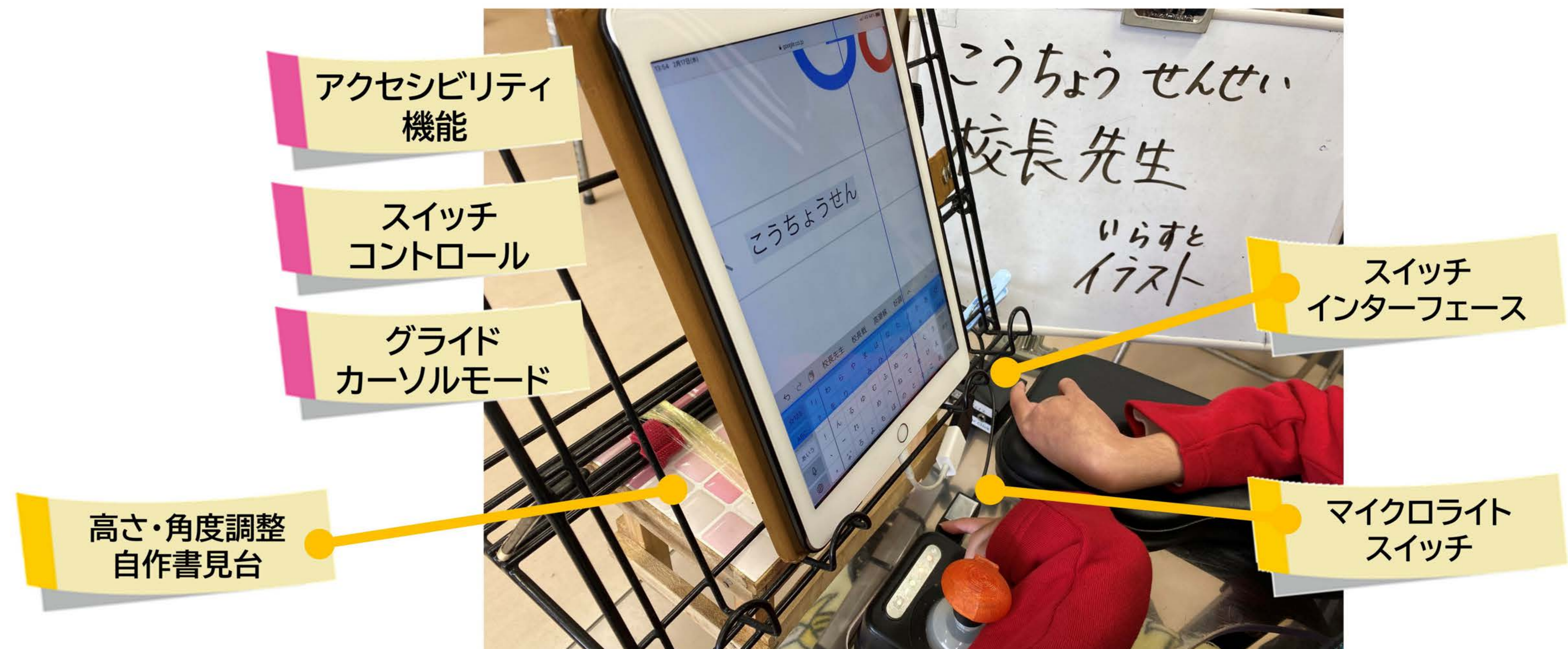
## 様々な活動に参加を促す支援

「姿勢の制限」への支援\_自分でできる「環境」を作る

**アクセシビリティ機能(スイッチコントロール/グライドカーソル)**

青いバーが左から右へ自動で移動します。スイッチを押すと、場所が固定され、今度は上から下へ動くバーが出現します。

もう一度スイッチを押して、「タップ」する場所を決定します。



●できること

●困難さを支

●活動の仕

●移動の支

●姿勢

●食事の支

## 様々な活動に参加を促す支援

「姿勢の制限」への支援\_自分でできる「環境」を作る

- できること
- 困難さを支
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢
- 食事の支

## iPadの机の場所／スイッチの位置／見本の位置

教室の壁向きに、電動車いすで入りやすいような机を準備し、スイッチもすぐに取り出せるようにiPadを準備する場所を作成する。



教室の一角にある個別学習コーナー

## 様々な活動に参加を促す支援

「姿勢の制限」への支援\_自分でできる「環境」を作る

- できること
- 困難さを支
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢
- 食事の支

## 姿勢の選択肢を増やす(横向きに寝た姿勢)

事例の説明:いろいろな姿勢に対応できるように、環境を整えた事例  
横向きでもスイッチでマウスの動きができ、活動に参加できる。

高さ調整用  
クッション

Sort it!

高さ・角度調整  
自作書見台

寝た姿勢で活動に取り組めるように

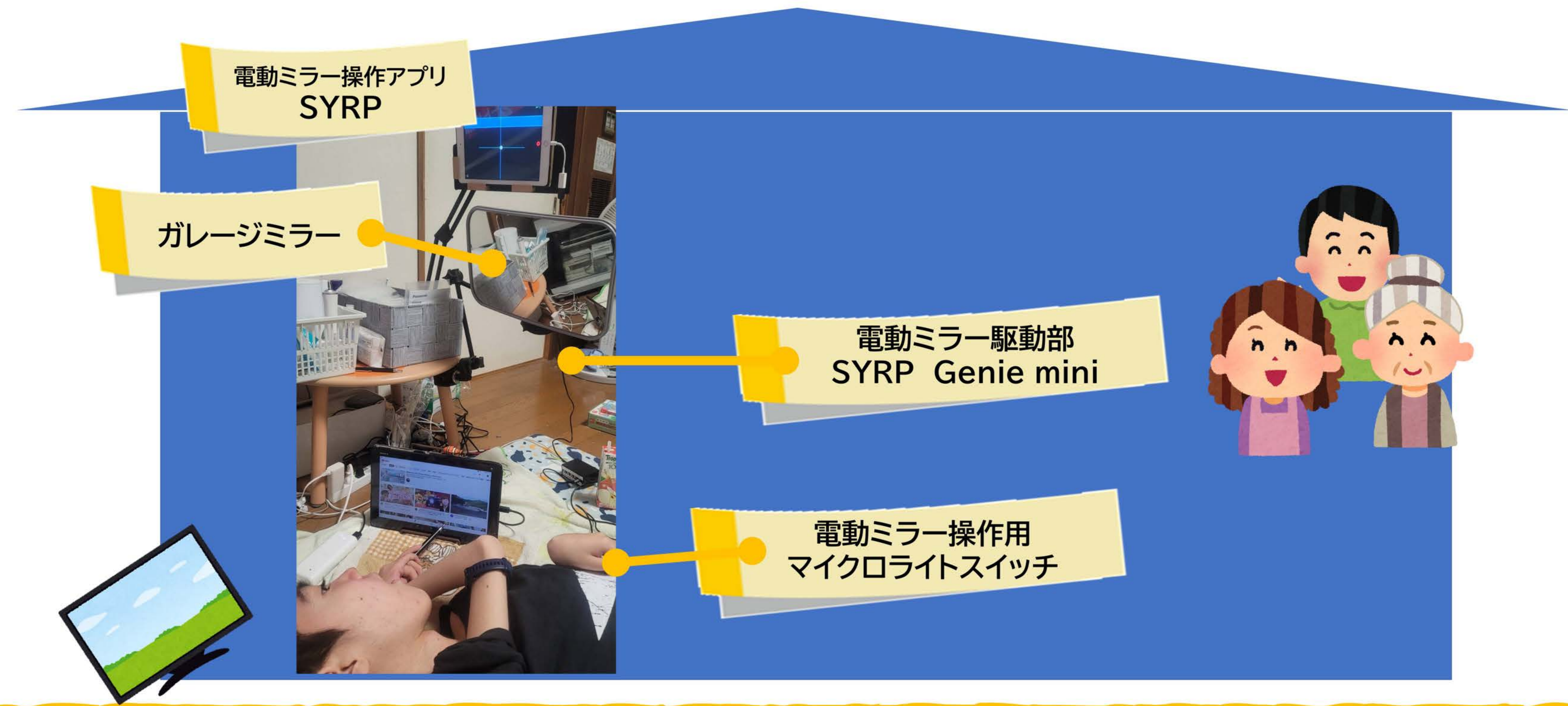
様々な活動に参加を促す支援

「姿勢の制限」への支援\_自分でできる「環境」を作る

- できること
- 困難さを支
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢
- 食事の支

## 視野の確保

首の可動領域の変化による視野の狭さをiPadでミラーを操作することで「見る」「見たい」を補う事例



# 様々な活動に参加を促す支援

「姿勢の制限」への支援\_自分でできる「環境」を作る

- できること
- 困難さを支
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢
- 食事の支

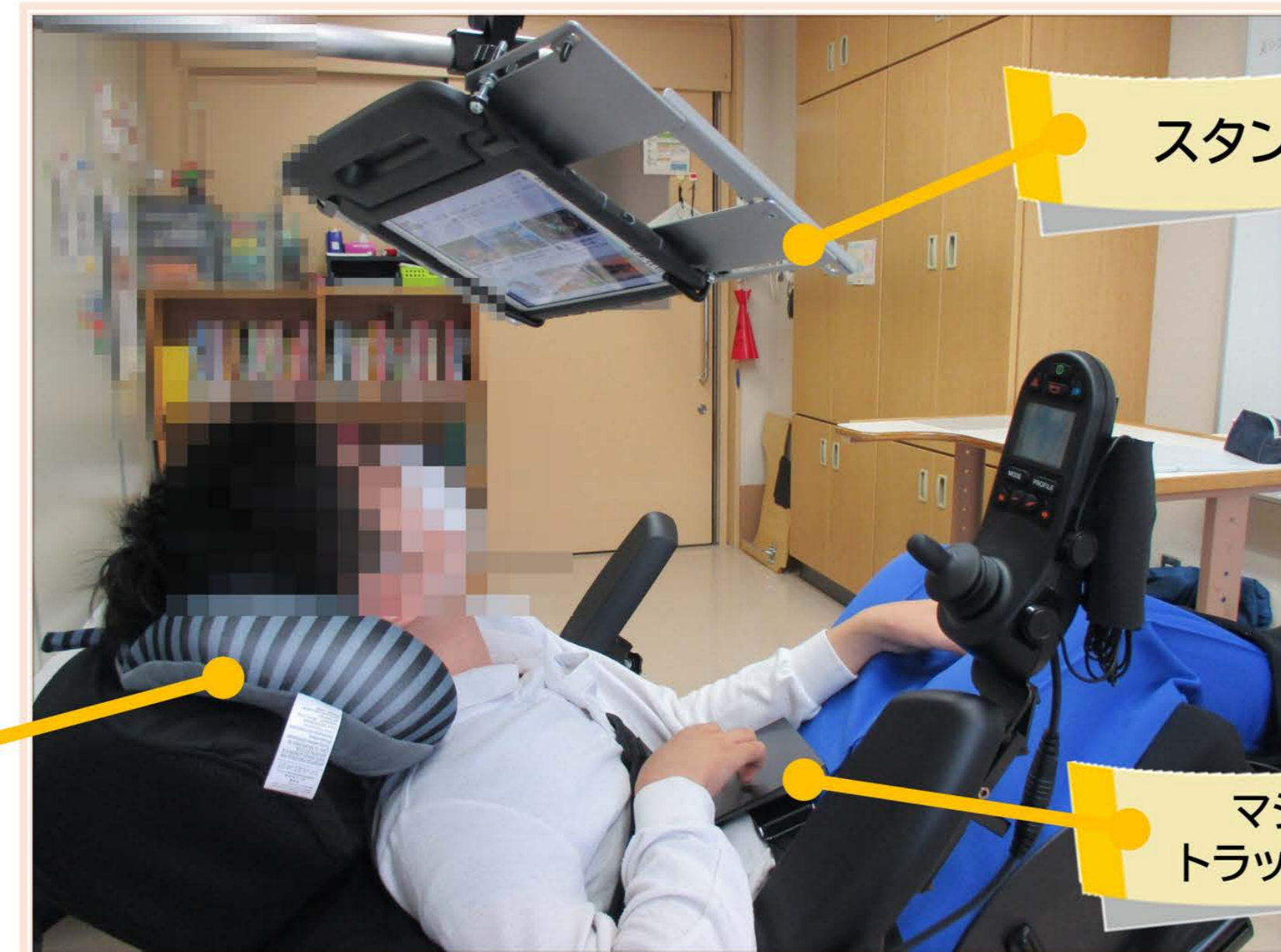
## 姿勢の選択肢を増やす(リクライニングの姿勢/車いす)

電動車いすを少し倒した姿勢で機器を操作するための環境設定。

設定: スクリーンアシスト機能 (Assistive touch)



高さ・角度調整  
まくら

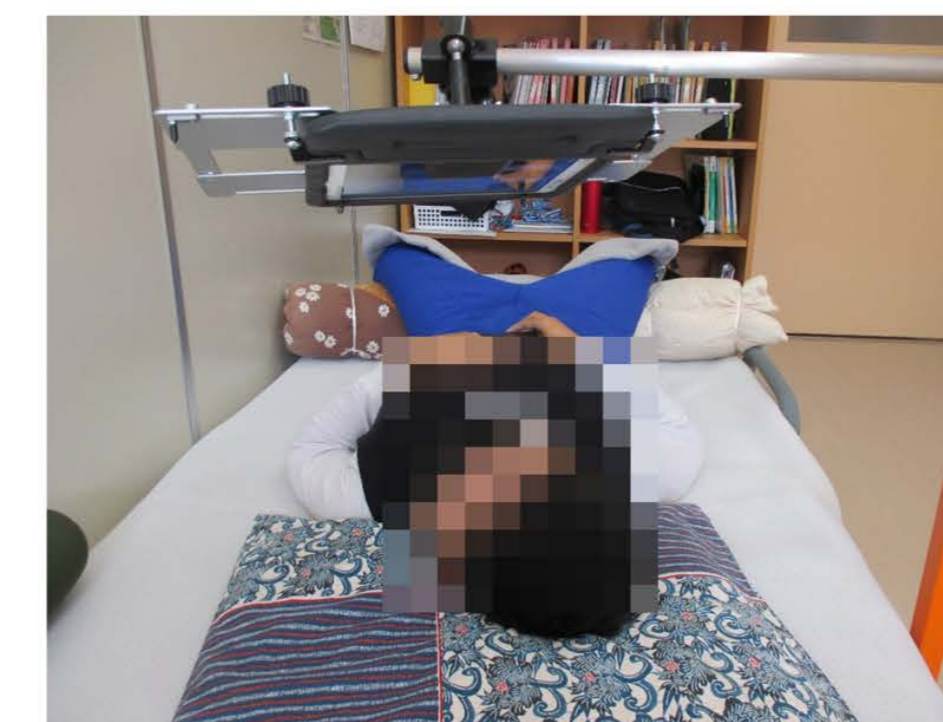


スタンド

マジック  
トラックパッド

## 姿勢の選択肢を増やす(上向きに寝た姿勢/布団)

上向きに寝た姿勢で機器を操作するための環境設定。



高さ調整  
ざぶとん



スタンド

マジック  
トラックパッド

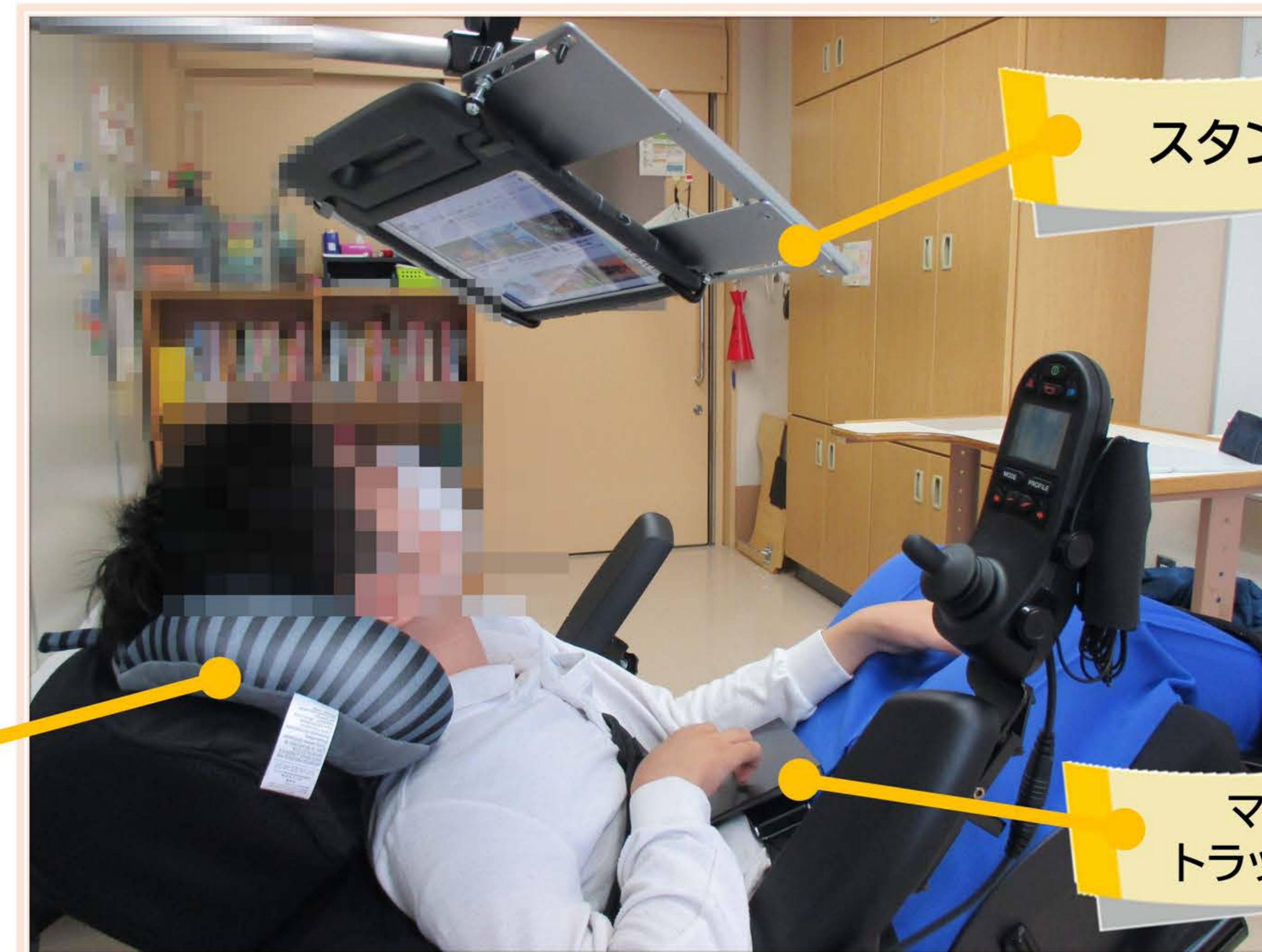
## 様々な活動に参加を促す支援

「姿勢の制限」への支援\_自分でできる「環境」を作る

- できること
- 困難さを支
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢
- 食事の支

## 姿勢の選択肢を増やす(リクライニングの姿勢/車いす)

電動車いすを少し倒した姿勢で機器を操作するための環境設定。

設定: スクアクセシビリティ機能  
(Assistive touch)

スタンド

高さ・角度調整  
まくらマジック  
トラックパッド

様々な活動に参加を促す支援

「姿勢の制限」への支援\_自分でできる「環境」を作る

- できること
- 困難さを支
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢
- 食事の支

## 姿勢の選択肢を増やす(上向きに寝た姿勢/布団)

上向きに寝た姿勢で機器を操作するための環境設定。



スタンド

マジック  
トラックパッド

高さ調整  
ざぶとん



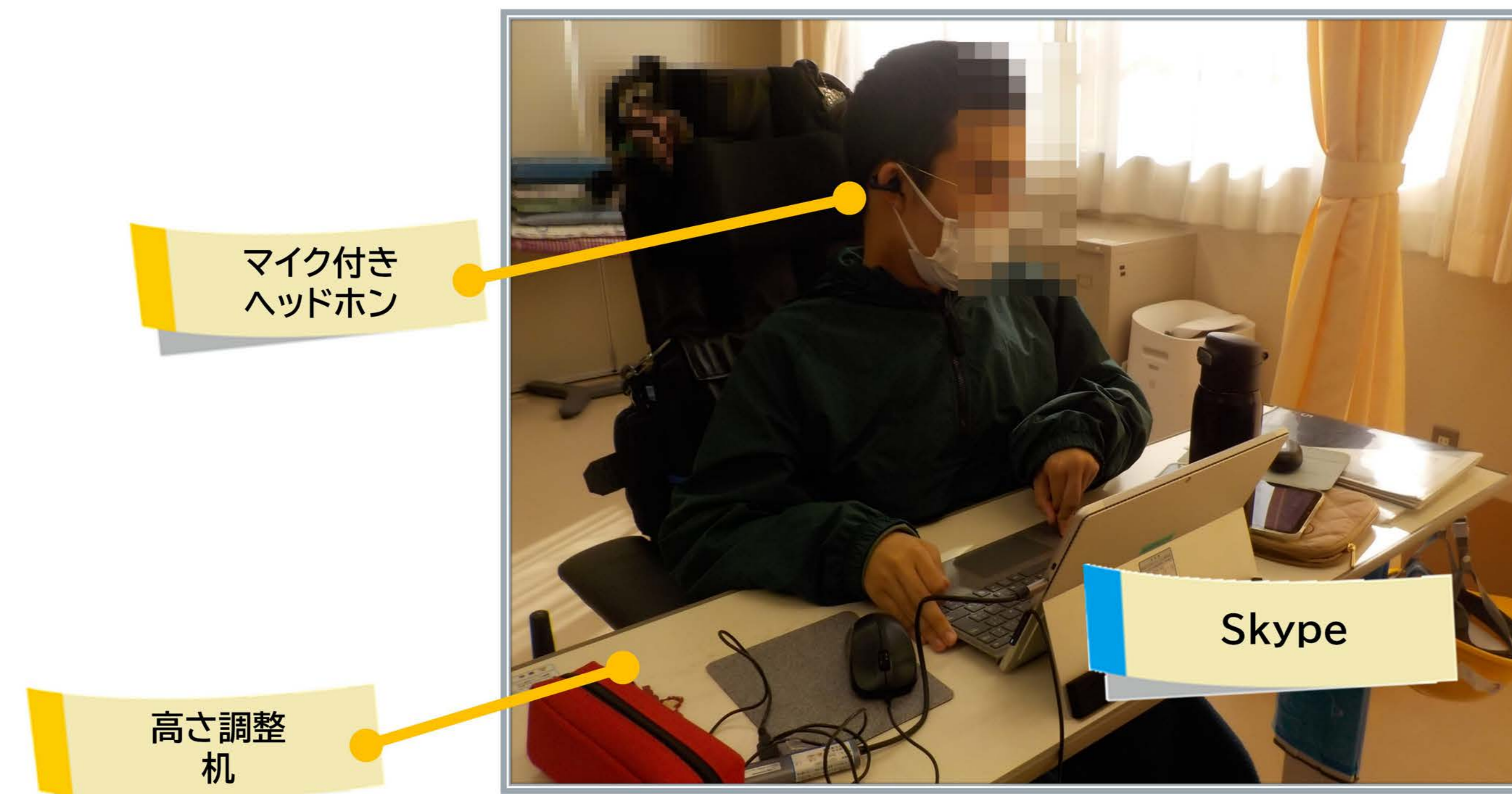
## 様々な活動に参加を促す支援

「姿勢の制限」への支援\_自分でできる「環境」を作る

- できること
- 困難さを支
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢
- 食事の支

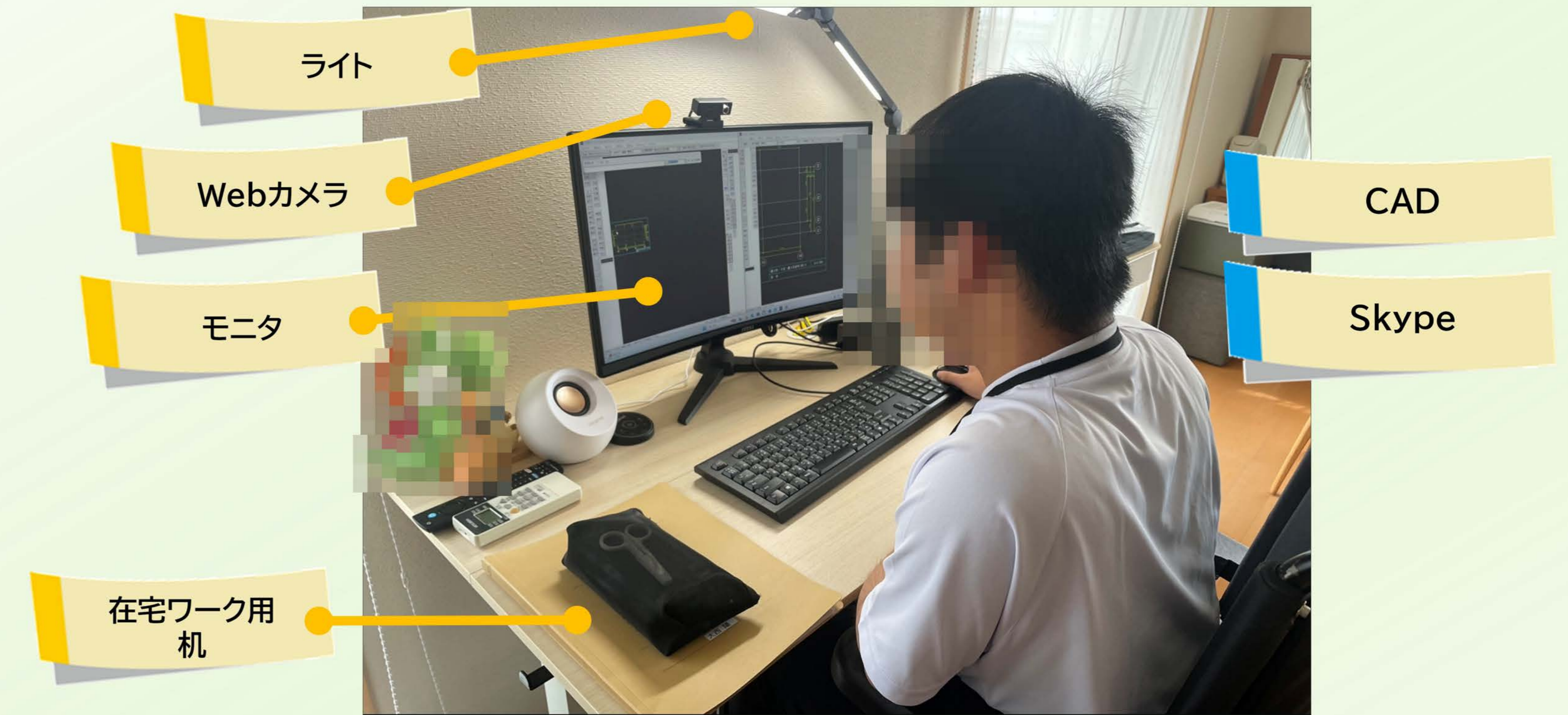
### 楽に仕事ができる環境作り

身体の負担が少なく仕事ができる環境を本人が知ることがとても重要です。



### 姿勢の支援(在宅ワークの支援)

在宅で実習を行っています。家庭で在宅ワークができる環境を作る際に学校／実習先／過程で情報を共有し、支援内容を決定していきます。



## 様々な活動に参加を促す支援

「姿勢の制限」への支援\_自分でできる「環境」を作る

- できること
- 困難さを支
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢
- 食事の支

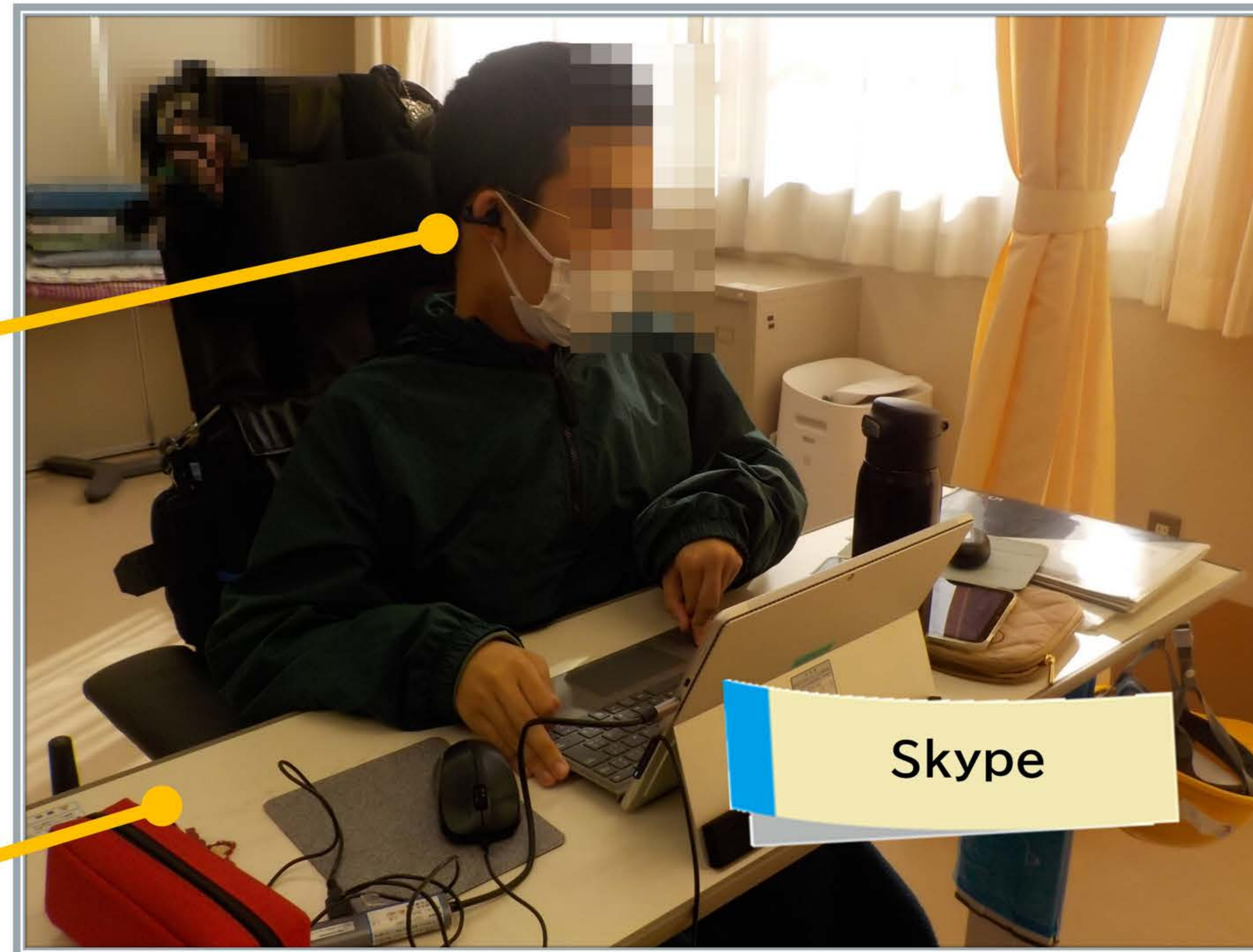
## 楽に仕事ができる環境作り

身体の負担が少なく仕事ができる環境を本人が知ることがとても重要です。

マイク付き  
ヘッドホン

高さ調整  
机

Skype



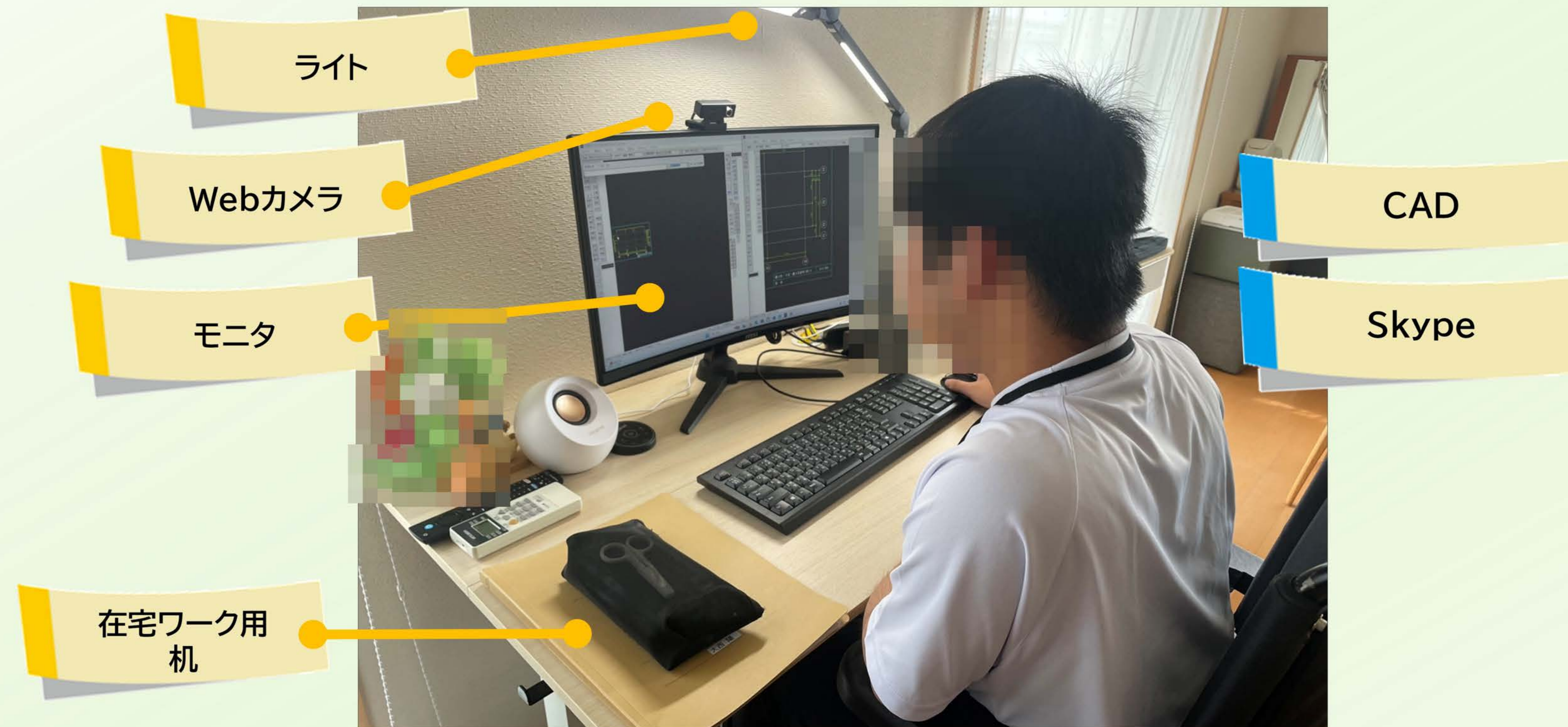
## 様々な活動に参加を促す支援

「姿勢の制限」への支援\_自分でできる「環境」を作る

- できること
- 困難さを支
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢
- 食事の支

## 姿勢の支援(在宅ワークの支援)

在宅で実習を行っています。家庭で在宅ワークができる環境を作る際に学校／実習先／過程で情報を共有し、支援内容を決定していきます。

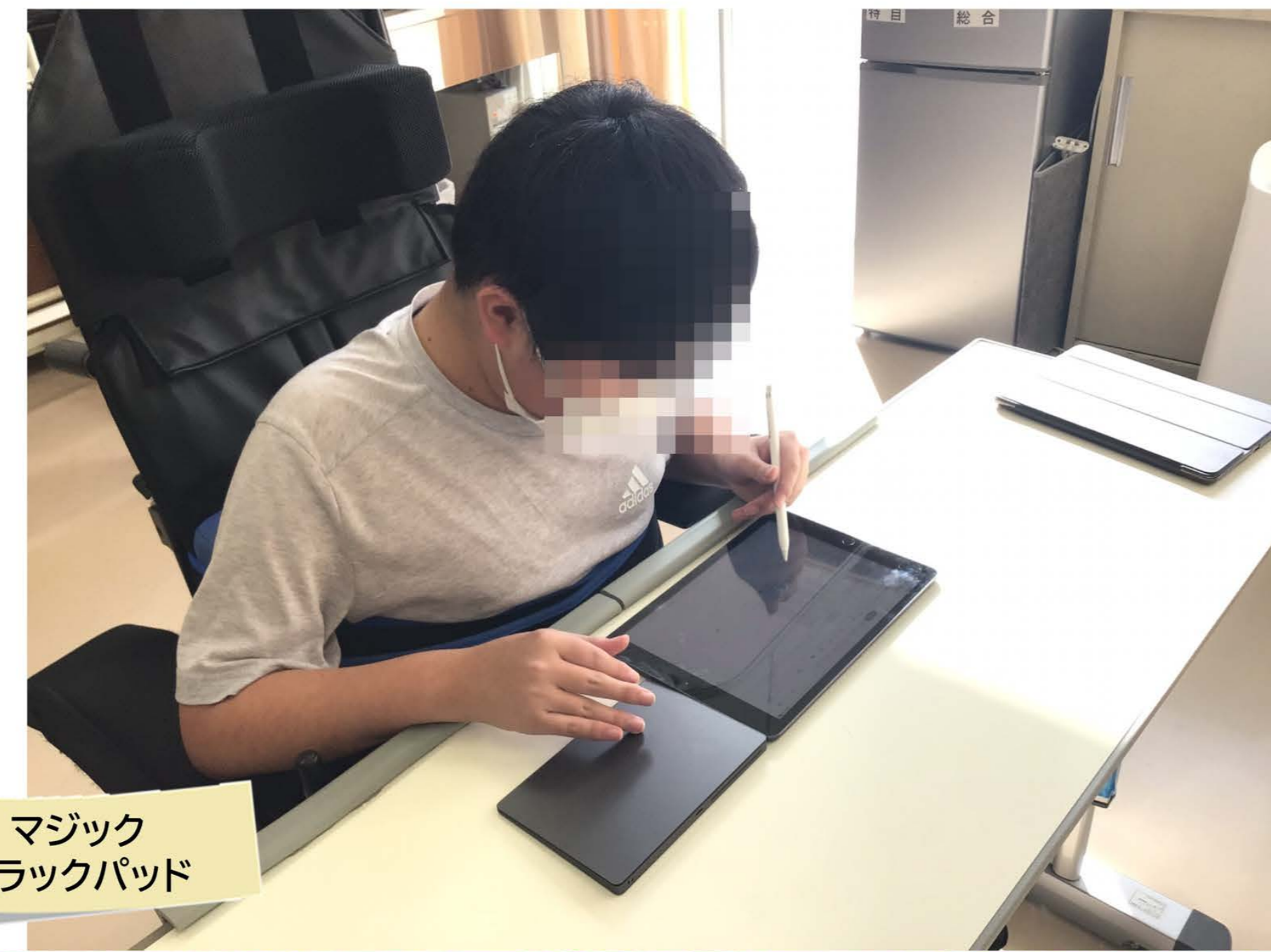


## 様々な活動に参加を促す支援

- できること
- 困難さを支
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢
- 食事の支

### 活用する道具の選択肢を増やす

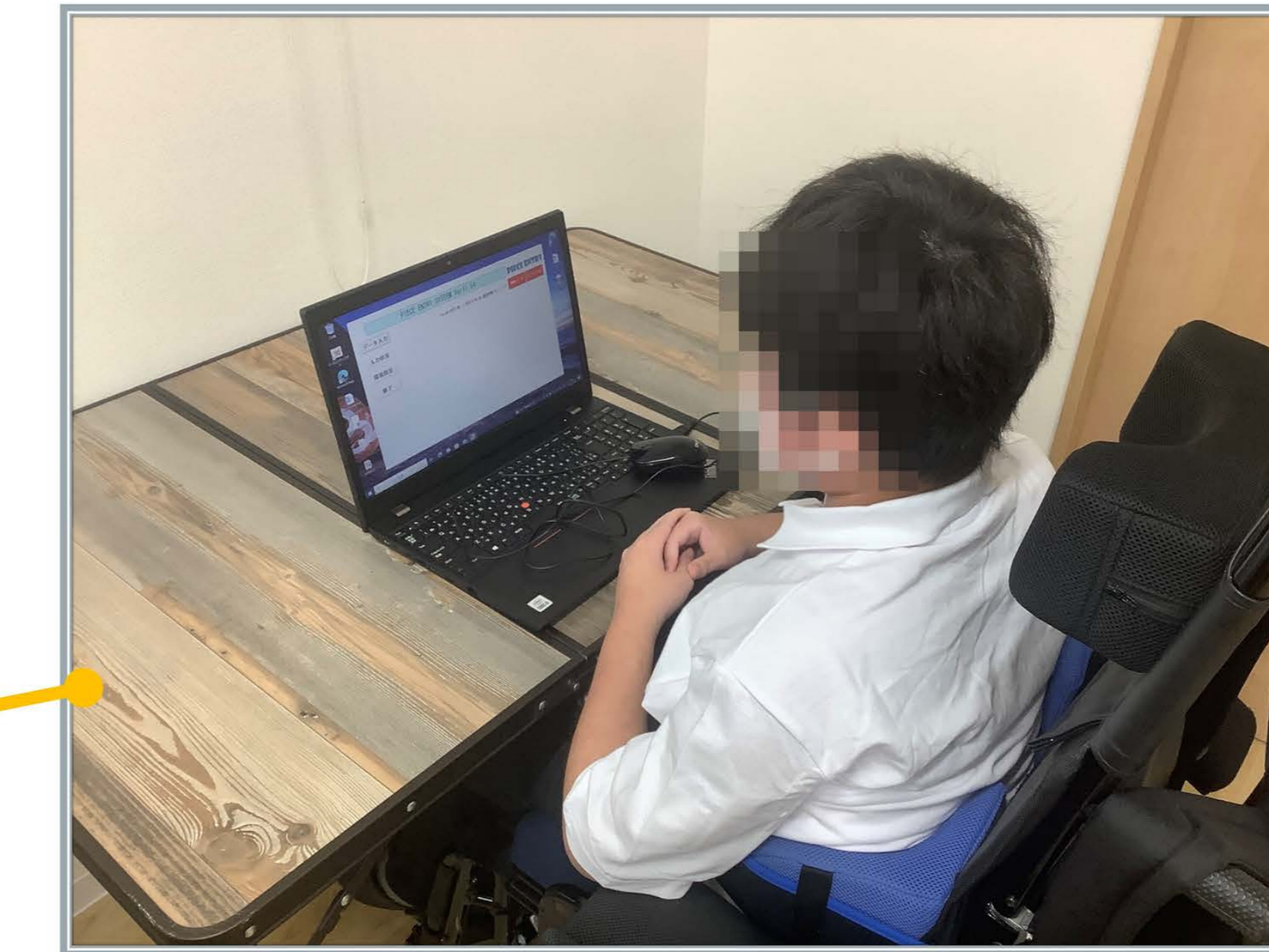
自分に合ったiPadを操作する機器をいくつか体験している事例



## 「姿勢の制限」への支援\_自分でできる「環境」を作る

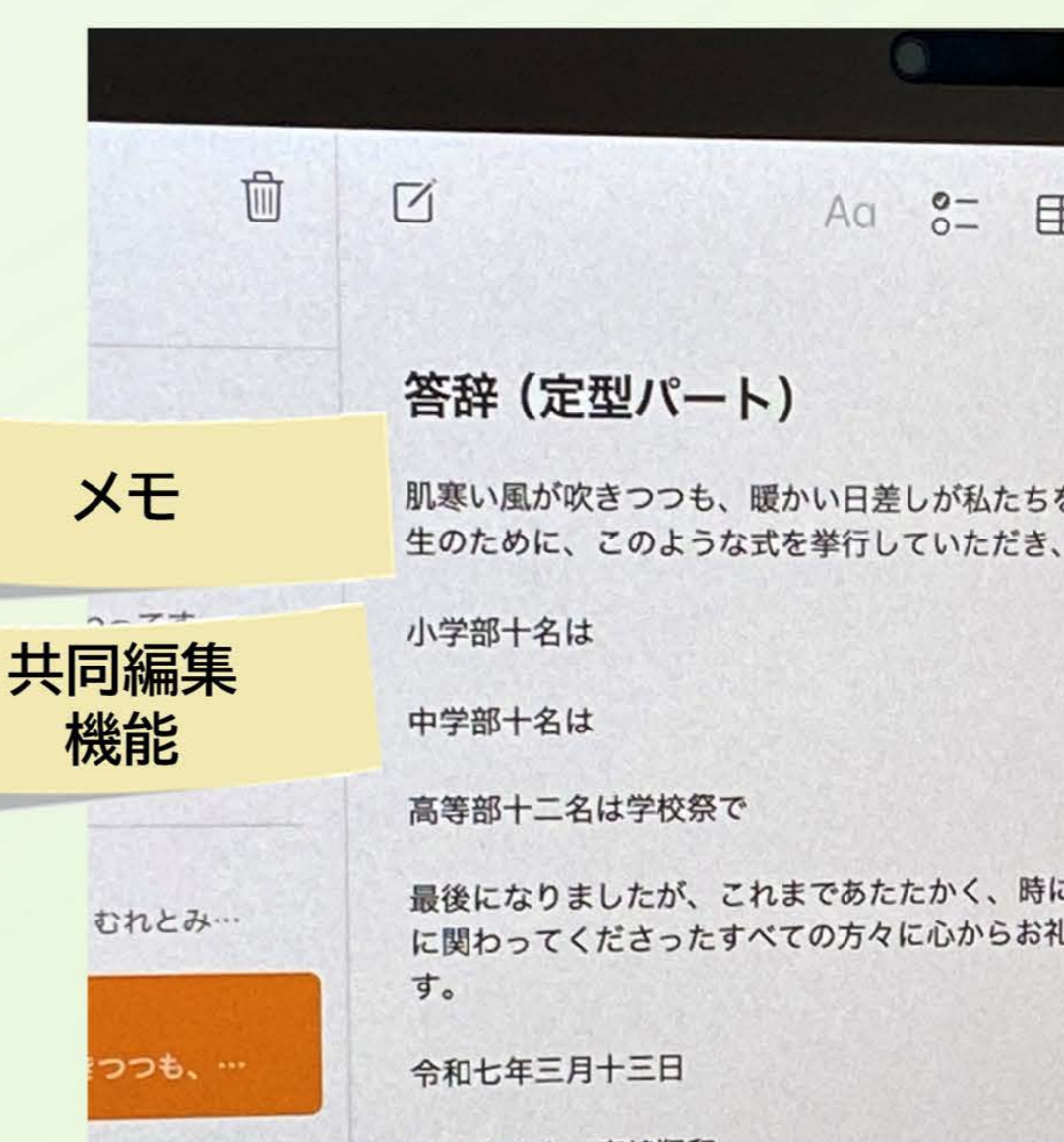
### 机の高さを調整する/持ち運べる机を探す

机の高さは、作業に大きな影響を与えます。  
机に、自分の腕をどれだけ預けられるか、が重要です。あと、持ち運びも。



### 場所の支援(卒業式の答辞:原稿の作成)

共同編集機能を使って、卒業式の答辞の原稿を作成しています。



## 様々な活動に参加を促す支援

「姿勢の制限」への支援\_自分でできる「環境」を作る

- できること
- 困難さを支
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢
- 食事の支

## 活用する道具の選択肢を増やす

自分に合ったiPadを操作する機器をいくつか体験している事例

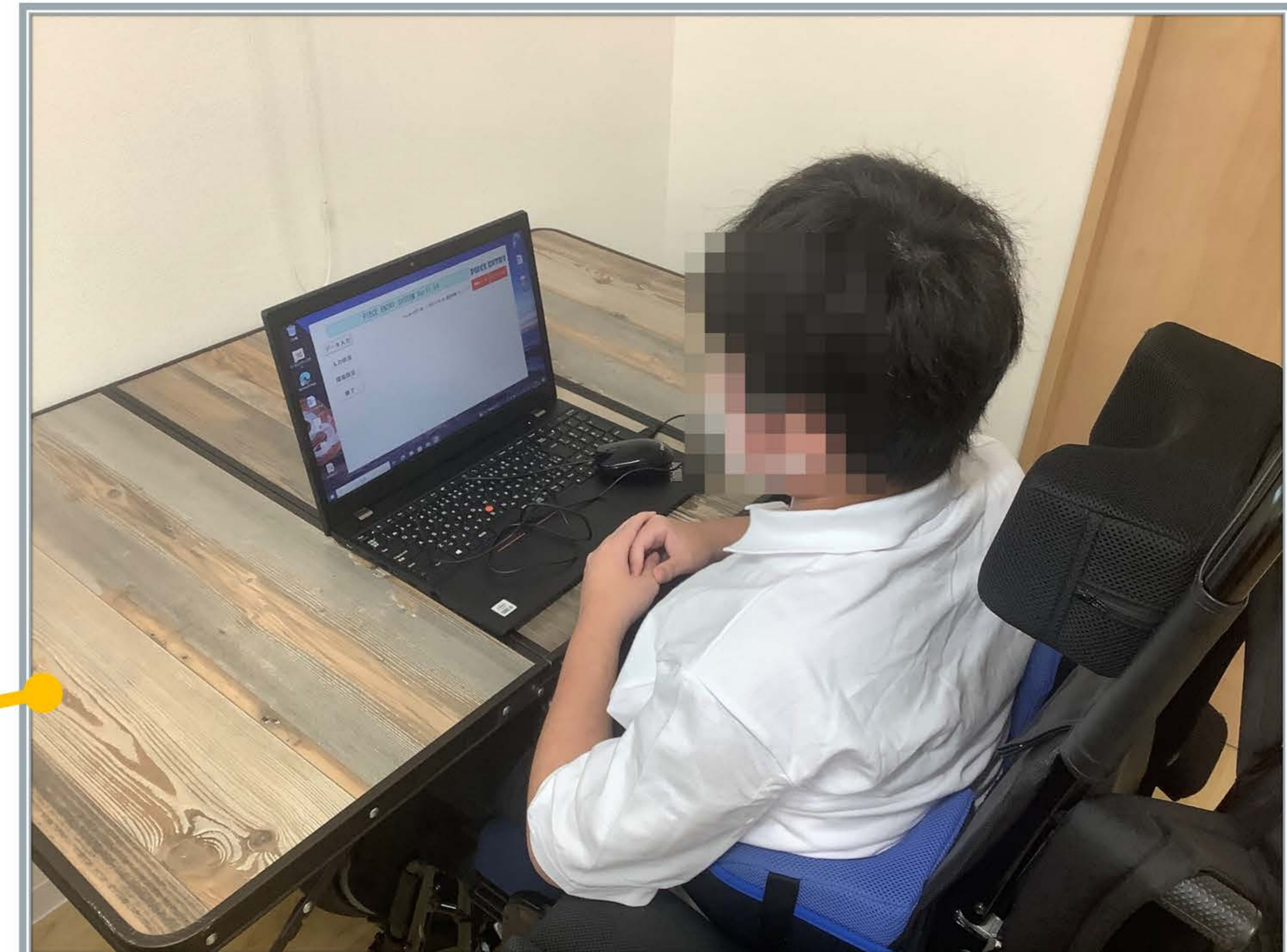
マジック  
トラックパッド

## 様々な活動に参加を促す支援

「姿勢の制限」への支援\_自分でできる「環境」を作る

## 机の高さを調整する／持ち運べる机を探す

机の高さは、作業に大きな影響を与えます。  
机に、自分の腕をどれだけ預けられるか、が重要です。あと、持ち運びも。



アウトドア用  
持ち運びテーブル

- できること
- 困難さを支
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢
- 食事の支

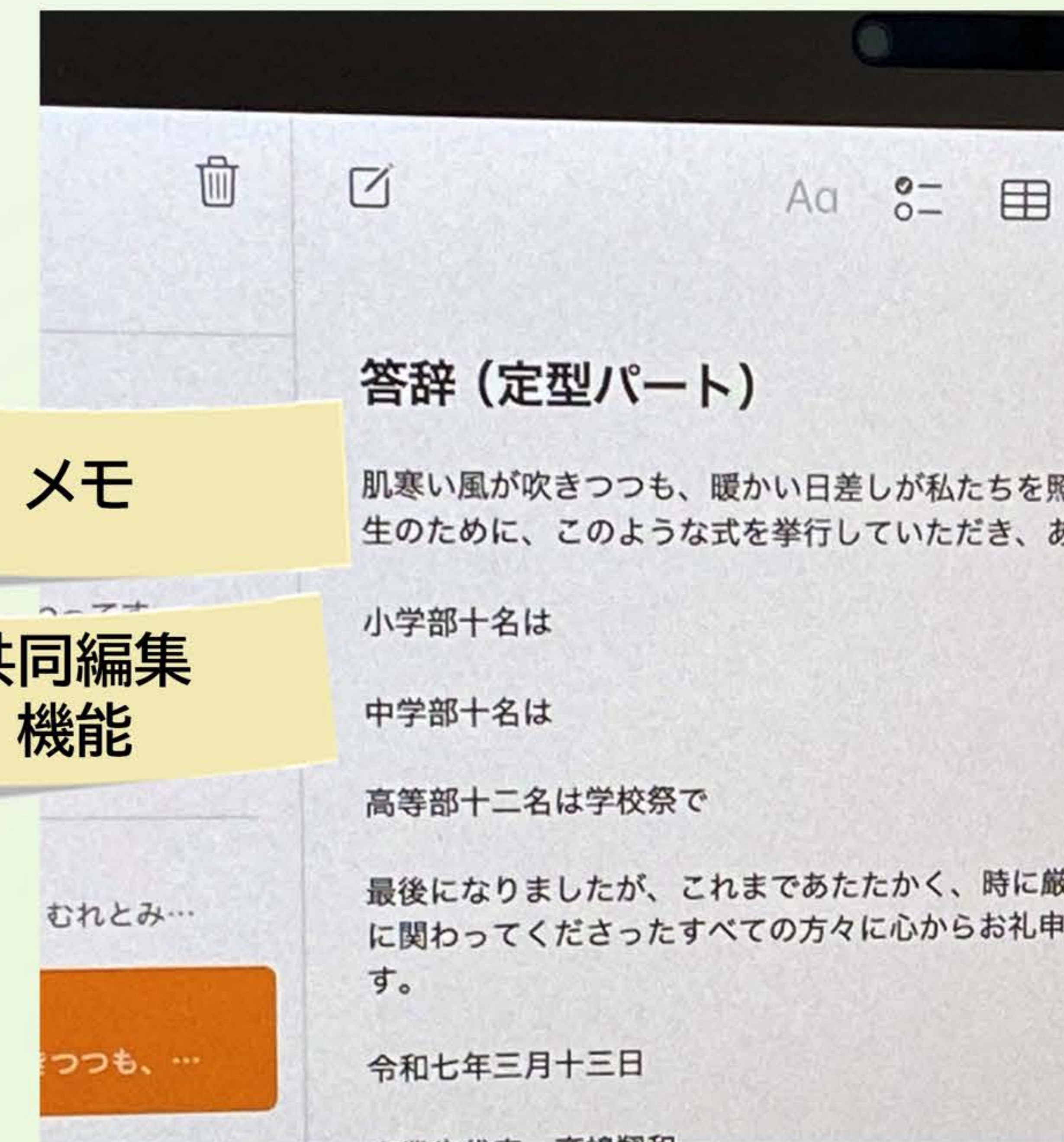
## 様々な活動に参加を促す支援

「姿勢の制限」への支援\_自分でできる「環境」を作る

- できること
- 困難さを支
- 活動の仕
- 移動の支
- 姿勢
- 食事の支

## 場所の支援(卒業式の答辞:原稿の作成)

共同編集機能を使って、卒業式の答辞の原稿を作成しています。



メモ

共同編集  
機能

## 参考文献

ピアジェ(1978), 知能の誕生, ミネルヴァ書房

鎌田文聰(1981), 乳幼児の「定位反応」の発達心理学的一研究

Beukelman&Mirenda(1992), Alterbative and Augmentative Comunnication, Paul H. Brookes Pub., Baltimore

片桐和雄(1995), 重度脳障害児の定位反射系活動に関する発達神経心理学, 株式会社風間書房

田島信元(2002), 認知発達とその支援②, ミネルヴァ書房

中邑賢龍(2014), AAC入門, 株式会社atacLab

武長龍樹(2016), 黙って観るコミュニケーション, 株式会社atacLab

魔法のプロジェクトの実践(2024),魔法のプロジェクトホームページ

佐野将大(2024), 肢体不自由の心理11章, ミネルヴァ書房

河野俊寛(2012), 読み書き障害のある子どものサポート, 読書工房

NITS独立行政法人教職員支援機構(2018), 知的障害者である児童生徒に対する教育を行う特別支援学校の各教科等の改訂の要点

武蔵博文(2021), 知的障害教育と育成を目指す資質・能力

WHO(2001), ICFによる障害観・能力観・自立観