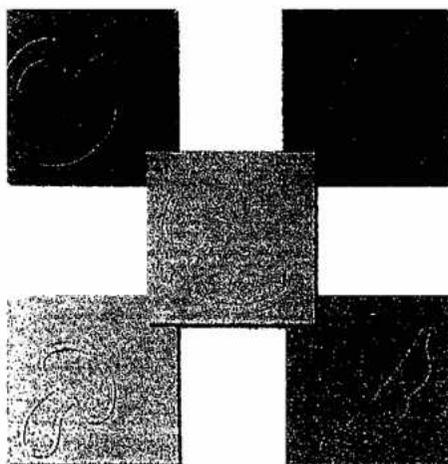


PEARLS OF WISDOM

How we should care for LD,ADHD,HFA

～特殊教育のノウハウの活用～



北海道立特殊教育センター

目 次

まえがき

1	LD、ADHD、高機能自閉症の児童生徒の理解	
(1)	LDの児童生徒の理解	1
(2)	ADHDの児童生徒の理解	2
(3)	高機能自閉症の児童生徒の理解	3
(4)	LD等の児童生徒の指導の形態と場	3
2	具体的な配慮のポイントに対する支援の内容・方法	
(1)	聞くことの困難さへの支援	4
(2)	話すことの困難さへの支援	7
(3)	読むことの困難さへの支援	9
(4)	書くことの困難さへの支援	11
(5)	計算することの困難さへの支援	13
(6)	推論することの困難さへの支援	14
(7)	注意の集中の困難さへの支援	16
(8)	動きの困難さへの支援	17
(9)	衝動性への支援	21
(10)	人とのかかわりの支援	22
(11)	コミュニケーションの支援	24
(12)	興味の範囲への支援	25
(13)	特異な行動への支援	26
3	各教科等の困難に対する支援の内容・方法	28
4	授業の展開と指導上の配慮の例	34

※2の項目の区分内容的に類似している部分がありますが、(1)～(6)はLD、(7)～(9)はADHD、(10)～(13)は高機能自閉症に対応しています。

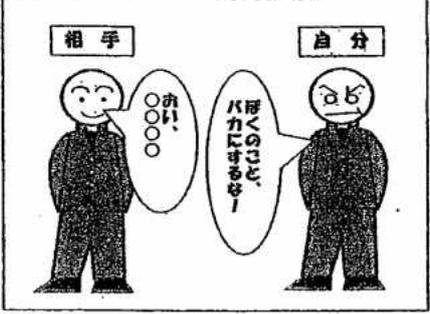
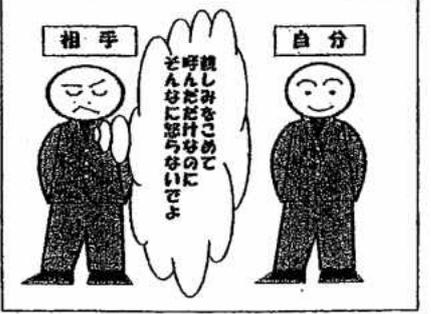
(6) 推論することの困難さへの支援

困難な状態 (困難な状態の具体例)	配慮のポイント	支援の内容・方法 (通常の学級での配慮した支援例)
<p>○文章題を解くことができない。</p> <ul style="list-style-type: none"> 文章題を読んで立式することが難しい。 問題に出てくる算数の用語（合わせて、全部で、違い、残り）の意味が理解できない。 	<p>○文章の内容にそって具体物を操作して内容を再現する。</p>	<p>○文章題を絵に表すなど、題意を視覚的に理解できるようにする</p> <ul style="list-style-type: none"> 文章題の種類に応じて、題意を絵に表すための枠や手がかりとなる言葉を記入したワークシートを用意する。 <p>○買い物など、生活体験や体験的な活動と関連させて行う</p>
<p style="text-align: center;">算数に使うことばの意味を具体的に示す</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="width: 45%;"> <p>平均するって？</p> <p>みんな同じ数になるようにわけることだよ</p>  <p>全部で食わせてさらに、そして、いっしょに</p> <p>人にあげる、残る、なくした、食べた、売れた</p> <p style="text-align: center;">+</p> <p style="text-align: center;">たす</p> </div> <div style="width: 45%;"> <p>1日買えるお菓子を6人に6個あげて、自分でお菓子を5個買ったら？</p>  <p>倍になる 一人〇個ずつ、全部でいくつ 1個〇円、〇個では、幾ば</p> <p>わけ、平均して、一人あたり、1/〇になる、商は</p> <p style="text-align: center;">×</p> <p style="text-align: center;">かける</p> <p style="text-align: center;">÷</p> <p style="text-align: center;">わる</p> </div> </div>		

・算数の用語の意味を実際の経験と関連させて視覚的に理解できる掲示を行ったり、学習の手引きとなるカードにまとめて、児童生徒の手元に置いておくなどする。

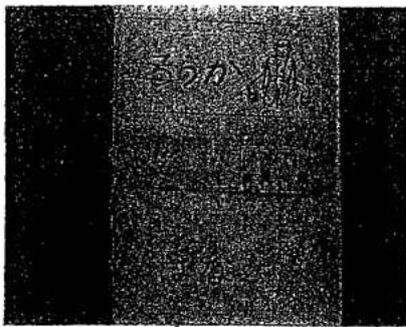
困難な状態 (困難な状態の具体例)	配慮のポイント	時間を設けて行う支援の内容・方法 (特別な場などでの支援例)									
<p>○表やグラフの問題を解くことに困難がみられる。</p> <ul style="list-style-type: none"> 表やグラフが何を表しているのか、どう読んだらよいか分からない。 表やグラフにまとめることができない。 	<p>○表の構造や縦軸と横軸の関係について、運動遊びやゲームなどを通して二次元の関係を感じ覚的に理解させる。</p>	<p>○得点で競うゲームを通して表やグラフを理解する</p> <ul style="list-style-type: none"> 教師と個別に得点を競うゲームを行い、縦軸と横軸それぞれ2項目での表を用いて表し理解を図る。 表とともに棒グラフなどで得点結果を表し、理解を図る。 <table border="1" data-bbox="869 1411 1125 1534"> <tr> <td></td> <td>Aくん</td> <td>先生</td> </tr> <tr> <td>1回目</td> <td>1点</td> <td>0点</td> </tr> <tr> <td>2回目</td> <td>0点</td> <td>1点</td> </tr> </table>		Aくん	先生	1回目	1点	0点	2回目	0点	1点
	Aくん	先生									
1回目	1点	0点									
2回目	0点	1点									
<p>○図形を理解したり、図形を描いたりすることが難しい。</p> <ul style="list-style-type: none"> 前後、左右、上下など位置や空間の概念を表す言葉の意味を理解することが難しい。 形を構成したり分解したりすることが難しい。 図形を模写することが難しい（三角定規などの器具の使用）。 立方体や直方体などの見取り図や立面図などを描くことができない。 	<p>○始点と終点をはっきり示し、必要に応じて補助線等を用い、どんな図形（形）を描くかを明確にしてから描く。</p> <p>○身近にある具体物を教材として用いる。</p>	<p>○学習のステップを細かくして、スモールステップで図形を描く練習を行う</p> <ul style="list-style-type: none"> ①図形のなぞり、②線の一つ結ぶと図形が完成、③点と点を結ぶと図形が完成、④モデルを見て模写、へと順を追って描く練習をさせる。 <p>○興味・関心のもてるものから取り組む</p> <ul style="list-style-type: none"> 絵描き歌を活用するなど、児童の関心の高いものを描かせる。 <p>○立体の具体物や展開のできるモデルを用いて理解を図る</p> <ul style="list-style-type: none"> お菓子の空き箱など、身近な立方体や直方体などの物を用いて、特徴についての理解を図る。 工作用紙を用いて立体の作製、展開を繰り返して行い、特徴についての理解を図る。 									

(9) 衝動性への支援

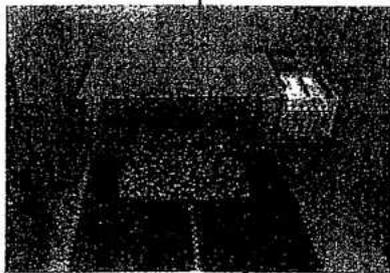
<p>困難な状態 (困難な状態の具体例)</p>	<p>配慮のポイント</p>	<p>支援の内容・方法 (通常の学級での配慮した支援例)</p>
<p>○相手の立場やその場の状況を考えずにしゃべる。 ・集会の場などで大声で話し始める。</p>	<p>○ロールプレイを活用したり、声の大きさや話し方等について具体的な例を用いて練習させる。</p>	<p>○本人の気持ち、友達の気持ち、先生の気持ちを言葉で表現して状況の理解を促す ○何がよくなかったのか、どうすればよかったかを考えさせ、実際に再現して練習させる</p>
<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>相手 自分</p>  </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>相手 自分</p>  </div> </div> <p style="text-align: center;"> 友達が親しみを込めて「おーい、何々」とニックネームで呼びかけてくれたが、ニックネームということが分からないから、「ぼくのこと、馬鹿にするな！」と、けんかのように怒って言い返してしまった。 ↓ 「もしかしたら、僕は間違ったことを言っちゃったのかもしれない。」 ↓ 「お友達は、『僕は、親しみを込めてこう呼んでみたのに、そんなに怒らないでよ。』と思ったんじゃない？」と教えたら、「そうだったのか！」と、友達の気持ちに気付いた。 </p>		
<p>○順番を待つのが難しい。 ・並んで待つことができない。 ・質問が終わる前に出し抜けに答えてしまう。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>スイッチを入れると赤いライトが5つ光り、一定時間ごとライトが一つずつ消えていき、最後にブザーとともに緑のライトが光り、時間の終了を告げる装置。時間設定は3分間と1分間。</p> </div>	<p>○待つ場所や待つ時間などを視覚的にわかりやすく提示する。</p> <div style="text-align: center;">  <p>自作タイムログ</p> </div>	<p>○待つ負担を軽減しながら、待つことに慣れさせる</p> <ul style="list-style-type: none"> ・長時間待つ場合は、前後の児童に理解してもらい、あと数人になったら呼んでもらうようにする。その後、数を増やして待つ時間を長くしていく。 ・自分が何番目なのか数えて確認させる。 ・「タイムログ」(残量表示タイマー)など視覚的に分かりやすいものを活用する。
<p>○他の人の活動を妨げたりすることがある。</p>	<p>○絵カードなどを活用して、行動の意味や相手への影響について感じ取らせる。</p>	<p>○トラブルになった状況を書き表し、何がよくなかったのか、相手の気持ちを説明したり、どこでどうすべきだったかを考えさせる</p>

(12) 興味の範囲への支援

<p>困難な状態 (困難な状態の具体例)</p>	<p>配慮のポイント</p>	<p>支援の内容・方法 (通常の学級での配慮した支援例)</p>
<p>○特定のものへのこだわりが強い。 ・興味・関心のある対象が限られ、それに夢中になる。</p>	<p>○こだわりを肯定的に評価することを基本として、本人が納得し周囲も認めることができる行動に変えていく。</p>	<p>○こだわりについては、将来にわたって容認できるものと、できないものに分類し、容認できないことについては、優先順位をつけて対応する</p> <ul style="list-style-type: none"> ・対症療法的な禁止ではなく、周囲の状況や年齢に合った行動へ変換を図るようにする。 ・こだわりの内容については、少しずつ不確定要素を組み込み対応を求めるなどして、柔軟性を高めていく。
<p>○ゲームやスポーツの勝敗に過度にこだわる。</p> <p>○予定の変更への対応が難しい。</p>	<p>○こだわりの原因や背景を探る。</p> <p>○視覚的な情報を提示して、見通しがもてるようにする。</p>	<p>○原因や背景に応じた対応をする</p> <ul style="list-style-type: none"> ・何にこだわっているのか、原因を探り、周囲の変化で対応が可能か、本人への指導が必要かを見極め、勝敗などよりゲームを楽しむという価値観があることを知らせる。 <p>○落ち着いて行動できるようにするために、見通しをもてるようにする</p> <ul style="list-style-type: none"> ・視覚的な情報を活用して、見通しがもてるような環境を整える。 <p>○やむを得ず予定を変更する場合は、適応することだけを求めずに、児童生徒にとって分かりやすい手段を用いて事前に伝えるようにする</p>



スケジュール
(時間の構造化)



学習環境の構造化
(物理的構造化)

