

## 「書く」ことが困難な場合の支援例

### 幼児児童生徒のつまずきの状態例

#### 幼稚園・小学校で

- 視写はできるが、聴写になると極端に嫌がる。
- 鏡文字になったり、似ている文字を間違えて書いたりする。
- とめやはね等の細かな部分をよく間違える。
- 文字を枠の大きさに合わせられずはみ出す。
- 作文や日記を書くことをとても嫌がる。
- 日記で、パターン化された文章しか書けない。

#### 中学校・高等学校で

- まじめにノートをとっている割には、学習成績が悪い。授業中の質問にも答えられない。
- 板書を写すのが遅く、時間内にすべてを写せない。
- ノートの文字が乱雑であったり、重なっていたりして読むことができない。
- 文章を書いても、伝えたい内容が伝わりにくい。
- 主述関係や5W1Hなどの要素が抜けた文章になる。

#### 行動観察のポイント

- 書く作業をしているときの幼児児童生徒の表情や活動の様子を観察する。（何回も黒板を見る、速度、消しゴムの使用が多い、説明への集中度 など）
- 提出物やノートなどから、文字の形、大きさ、書き間違いの傾向などを分析する。

### つまずきの理解のポイント

#### 似ている漢字や平仮名の視覚的な弁別が十分にできていない。

視覚的に形をとらえたり、似ている形を弁別したりすることが困難な場合、文字の形を正しくとらえることが困難になります。その結果、文字の細かい部分を書き間違える等の状態を示します。

#### 文や文章を適切に構成することが難しい。

自分の書きたい内容を整理し、自分の言葉で書き表すことが困難な場合、文法的に不正確になったり、筋道の通った文章にならなかつたりします。文法的には正しくても、事実だけを並べて深まりのない文章になることもあります。

#### 視覚的・聴覚的にとらえた情報を再現することが難しい。

音声を音韻に分解することが困難な場合、文字が抜けたり不必要な文字が加わったりします。また、視覚的に形を正確にとらえていても、手先の動きが影響して正確に書き表せない場合もあります。

#### 視覚的な情報を一時的に記憶しておくことが難しい。

視覚的に形をとらえられても、位置関係を記憶したり、見た形を意味付けしたりすることが困難な場合、漢字の上下左右が入れ替わったり、視写に時間を要したりします。

## つまずきに応じた支援例

### 幼稚園・小学校で

- とめやはねなどは、教師が言葉で表現し、子どもも言いながら書くようにする。(図10)
- 方眼状の点を結んだ図形を写し取らせ、位置関係を把握できるようにする。(図11)
- 具体物の縁取りや枠の中の線引きなどにより、線や形、コースをはみ出さないことを意識できるようにする。
- 一文字分のマス目を大きくしたり、マスの中心に線を引いたりして、書く位置を意識しやすいようにする。
- 文字を新聞紙などの大きな紙に書いたり、空書したりして、体の動きを併用しながら覚える。
- 消しゴムを数回使っても破れないような丈夫な紙を用意する。
- 子どもが話していることについて5W1Hを聞き出し、ワークシートにまとめるようにする。(図12)
- 体験した出来事などでは、写真やビデオ等を手掛かりにしながら、順序を思い出したり文章に表したりする。
- 授業の流れに沿ったワークシートを用意し、書く分量を少なくする。



図10 音声を伴った書字

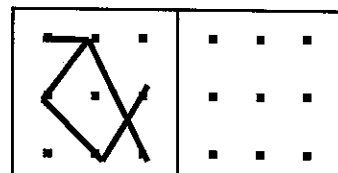


図11 図形の模写



図12 5W1Hの空欄埋め

### 中学校・高等学校で

- 板書する内容をあらかじめ渡し、ポイントになるところに線を引かせる。
- 急いでメモをとらなければならないときは携帯電話のボイスメモやICレコーダーを利用する。
- 書く速度に応じて、試験時間を適宜延長する。
- 提出する課題はワープロの使用を認める。
- 一文字だけくり抜いた黒い補助シートを使って文字を書く。(写真3)

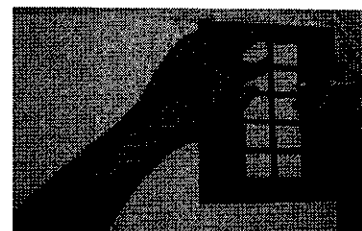


写真3 補助シートの活用

## 「計算する」ことが困難な場合の支援例

### 幼児児童生徒のつまずきの状態例

#### 幼稚園・小学校で

- 他の教科に比べて、算数の成績が著しく悪い。
- 例えば、「5」という数字の示す量が分からない。
- 二つの数の大小関係が分からない。
- 具体物や指を使っても計算ができない。
- 計算に時間がかかる。筆算の桁がずれやすい。
- 同じパターンの問題が続くときは解けるが、パターンが変わると分からなくなる。

#### 中学校・高等学校で

- 他の教科に比べて、数学を中心に理数系の成績が著しく悪い。
- 整数の四則計算ができないことがある。
- 正負の四則計算ができないことがある。
- 文字式を理解できていない。
- 明らかに不合理な答えになっても気付かない。
- 数学に出てくる用語を理解していない。

#### 行動観察のポイント

- 計算をしているときの幼児児童生徒の計算の過程を観察する。  
(位がずれる、指を使う、数を書き間違える、加減乗除の選択を間違えるなど)
- 他の教科や生活場面における数える様子、計算の様子も観察する。

### つまずきの理解のポイント

#### 年齢相応の数概念が形成されていない。

数概念の形成が不十分な場合、数字は知っていても数を正確に読んだり書いたりすることが困難になります。また、数の大小関係を理解したり、同じ大きさの集まりにまとめたことも難しくなります。

#### 計算方法を論理的に考えることが難しい。

計算について論理的に考える力が不足している場合、加減、乗除の相互関係の理解が困難になり、何算を使えばよいかの判断も難しくなります。また、文章題から計算方法を導き出すことも難しく、見直しをしても間違いに気付かない状態を示します。

#### 数をまとまりとしてとらえることが難しい。

数を集合数としてとらえることが難しい場合、数え足しや数え引きのような計算をしてしまい、簡単な暗算を間違えてしまうことがあります。また、小学校上学年になっても指を使って計算する場合があります。

#### 計算に必要な数字を覚えておくことが難しい。

数を一時的に記憶しておくことが難しい場合、繰り上がりや繰り下がりのある計算や、筆算の位取りでミスを起こしやすくなります。記憶の問題としては、九九を覚えられない等もあります。

## つまずきに応じた支援例

### 幼稚園・小学校で

- 一つずつ指差しながら数え、数字カードと対応するように具体物を用いる。
- 計算の仕方を言語化し、教師のモデル、子どもの復唱、子ども自身の言語化による計算の順で進める。(図13)
- +や-の記号を赤ペンでなぞり、視覚的に認知しやすいようにする。
- 繰り上がりや繰り下がりの数を書き込む枠を、筆算の問題にあらかじめ設定しておく。
- マス目や補助線の入ったノートやプリントを用意し、位や桁をそろえやすいようにする。(図14)
- 1枚のプリントに提示する問題数を少なくするとともに、1問分のスペースを大きくし、空白をとる。
- 「合わせて」、「残りは」、「違いは」など、キーワードをパターン化させて文章の理解を促すようにする。
- 問題の文章に沿って、具体物を使って操作・再現をしたり、図式化したりして視覚的な理解を促すようにする。(図15)



図13 計算方法の言語化

$$\begin{array}{r}
 425 \\
 + 68 \\
 \hline
 493
 \end{array}$$

図14 補助線の活用

### 中学校・高等学校で

- 問題を読むときに、要点にマーカー等で印を付け、「何が問われているか。」書かれている部分に線を引くなど、答えるべきことを明確にする。
- 問題の文章を図式化して、視覚的な理解を促すようにする。
- 買い物など実際の経験を通して、数に関する語いを増やしたり、数の概念を形成したりする。
- 数学以外の教科においては、計算場面での計算機の使用を認める。



図15 具体物の操作

## 「推論する」ことが困難な場合の支援例

### 幼児児童生徒のつまずきの状態例

#### 幼稚園・小学校で

- 積み木やブロックで手本どおりの模様が作れない。
- 丸や三角、ひし形など、模写することが難しい。
- 表やグラフを読み取ることが難しい。
- 原因と結果の関係を理解することが難しい。
- 位置や空間、時間の概念を表す言葉の理解が難しい。

#### 中学校・高等学校で

- 三角定規やコンパスなどで図形を描くことが難しい。
- 与えられたデータを表やグラフにまとめることが難しい。
- 単位の換算の関係を理解することが難しい。
- 課題解決のための方略にバリエーションが少ない。
- 考え方が一貫せず、目標に向かってじっくり取り組んだり、必要に応じて柔軟に修正したりすることが難しい。

#### 行動観察のポイント

- 幼児児童生徒が図形や絵を描く活動の様子を観察する。  
(線がまっすぐ引けない、同じ所を何度も描き直す、時間がかかりすぎる など)
- 今までと異なる方法を伝え、実践できるか観察する。

### つまずきの理解のポイント

#### ものの形の違いの見分けや、回転の方向が分かりにくい。

空間の位置関係を理解することが困難な場合、様々な形を構成したり分解したりすることが困難になります。また、構成要素間の関係もとらえにくく、グラフにまとめる作業等にも影響を及ぼします。

#### 論理的に考えることが難しい。

与えられた課題について論理的に考えることが困難な場合、どのような方法で課題を解決できるかを見いだすことが困難になります。特に長い問題文や文章題の理解が難しくなり、誤った方略を用いることがあります。

#### 抽象的な言葉の理解が難しい。

時間や位置、空間に関する言葉の理解が困難な場合、与えられた課題を順序立てて考えたり、因果関係を理解したりすることが困難になります。

#### 量概念の形成が不十分である。

量概念の形成が年齢相応に形成されていない場合、長さや重さなどを漠然ととらえてしまうことがあります。計器の働きや目盛り構造の理解、単位同士の換算の理解が難しくなります。

## つまずきに応じた支援例

### 幼稚園・小学校で

- 「なかまさがしゲーム」, 「まちがいさがしゲーム」など, 視覚的なゲームやパズルで, 形や回転に対する感覚を養う。
  - 大事な情報に集中できるように, 大切な部分を目立たせたり, 他の情報をカットしたりする。(図16)
  - 竹ひごやゴムでいろいろな図形を作って, 頂点の数や辺の数に気付くようにする。(写真4)
  - 部分から全体を推測するような教具で, 部分と全体の関係をつかむことができるようにする。(図17)
  - 挿し絵や簡潔な言葉で作図の手順を示したカードなどを準備して, 一人でも混乱せずに取り組めるようにする。
  - 子どもが取り扱いやすい作図用具(コンパスや定規等)を選択するようにする。
  - 実際にもものを作ったり, 入れ物の容積を量ったりするような具体的な活動経験ができるようにする。
- ※ 文章題の理解については「計算する」の項も参照。

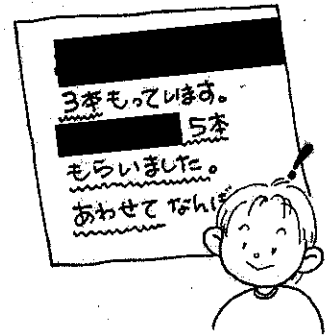


図16 情報の精選

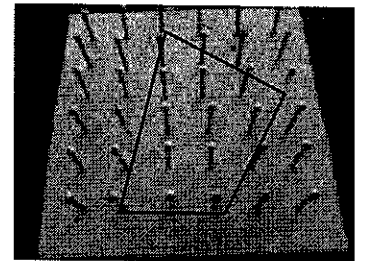


写真4 頂点と辺

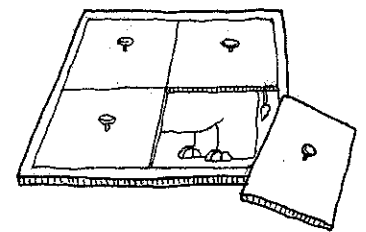


図17 教具の例

### 中学校・高等学校で

- 文章中の必要な情報を蛍光ペンで色分けし, それぞれの関係が理解できるようにする。
- 三次元の具体物や立体模型, 実際に展開することができる具体物などを用いて, 見取り図や展開図についてのイメージをもちやすくする。
- 表の縦軸と横軸の関係を部分的に浮き上がらせるシートを用いて二次元の関係を理解させる。(写真5)

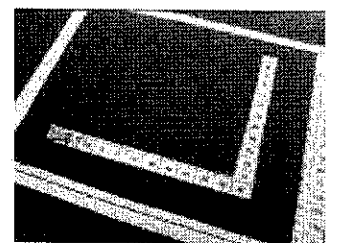


写真5 補助シートの例

## 「衝動性・多動性」の困難を示す場合の支援例

### 幼児児童生徒のつまずきの状態例

#### 幼稚園・小学校で

- 自分の順番が待てない。
- 遊びの最中にいきなり自分のしたいことをする。
- 授業中でもかまわずおしゃべりしてしまう。
- 授業中でも離席して歩き回ったり、着席しているときも、落ち着きがなく常に身体を動かしていたり、きよろきよろ見回したりしている。

#### 中学校・高等学校で

- 自分勝手な言動が多く、自分の思うようにならないとすぐにかっとなる。
- 感情的になると暴言を吐いたり暴力をふるったりする。
- 初対面でも相手に失礼な発言がある。
- 自分の興味のある話を夢中で話しているうちに話題がどんどん変わってしまう。
- 会話中に相手に質問しても、回答を待たずに次の質問をする。

#### 行動観察のポイント

- ルールが理解できているか、その場での指示に従うことができるかを観察する。  
(聴覚的な指示、視覚的な指示、自己コントロールの状況 など)
- 離席等の行動が見られる場面を記録し、分析する。

### つまずきの理解のポイント

#### 行動や欲求のコントロールが難しい。

行動や欲求を自己コントロールすることが難しい場合、ルールを守れなかったり、やりたいことができないとかんしゃくを起こしたりすることがあります。そのため集団活動やグループでの学習に参加することが難しくなります。

#### 行動の結果を予想したり見通したりすることが難しい。

自分の行動がどのような結果になるか、周囲にどのような影響を与えるかを考えることが難しい場合、「いけない」と理解していても衝動的に反対の行動をとることがあります。その結果周囲から否定的な評価を強く受けることとなります。

#### 周囲の不適切な反応が、本人の行動を強化している。

かんしゃくや暴力などの行動を示す場合、その場面での周囲の不適切な対応が原因となり現れてきたものとも考えられます。自己評価が周囲の人との関係の中で低くなってしまうことによる行動としてもとらえることができます。

#### 直接関係のない刺激に反応してしまうなど注意を持続することが難しい。

他の刺激を受けやすく集中できる時間が短い場合、授業中であっても離席が目立ったり、よそ見が多くなったりします。そのため、学級全体の活動の妨げとなったり、指示を聞き落としてしまったりします。

## つまづきに応じた支援例

### 幼稚園・小学校で

- なるべくルールが単純な理解しやすいゲームに誘うようにする。また、必要に応じてルールを簡略化する。
- よさを認めたり、成功経験を重ねさせたりすることで、自己評価を高め、プライドをもたせることで自己コントロール力を高めるようにする。
- 順番が分かりやすいように並ぶ、順番をマークで表すなど、順番を守れるような手だてを工夫する。(図18)
- 暴力を振るったり暴言を吐いたりしたときは、落ち着いた後、本当はどうすればよかったのかを一緒に考えたり、モデルを示したりするようにする。(図19)
- 本人が興奮しているときは、周囲はできるだけ反応しないようにする。
- 話し始めるときは、「〇〇について話します。」と話題から話すようにし、最初に意識付ける。
- 窓側、廊下側の気が散りやすい席を避け、教師が声を掛けやすい席にする。
- 挙手する、先生を呼ぶ、「これから〇〇をします。」と言うようにするなど、行動する前に考える習慣を付ける。(図20)

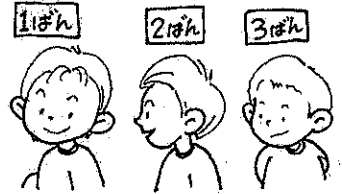


図18 並び方の工夫



図19 大人のモデル



図20 行動前の意識付け

### 中学校・高等学校で

- かっとなったときにはその場を離れたり、深呼吸をしたりするなど、気持ちを静める手段を教える。
- 話題が変わったときは、「〇〇の話だったよね。」と話を戻すようにする。
- 必要に応じて役割演技により他人の感情を共感的に理解できるようにする。(図21)
- 絶えず体を動かしていても周囲の迷惑にならない座席配置を工夫する。



図21 役割演技による理解