

サポートツール実証データ

実証研究実施者	鴨下 賢一（所属）日本作業療法士協会静岡県士会、日本LD学会、 日本感覚統合学会
区分 1	国語
区分 2	書く
符号	1-d-01
領域	鉛筆の使い方など
困難	鉛筆の持ち方、握り方が悪い
困難の要因	固有受容覚(力の調整)・指先の協応運動
サポートツール	持ち方補助具『Qリング』
学年	5歳から中学3年生
試用期間	12月～ 6月 / 週 or 月 複数回
使用場所	学校(通常学級・特別支援学級・特別支援学校)、自宅、作業療法室
使用上の注意、条件	小さなリングに鉛筆などの道具を通し、大きなリングに親指を通すことで、自然に鉛筆等がファーストウェブ(親指と人差し指の間)に固定される。
使用状況 <授業の構成等>	<p>Qリングを装着するだけで、正しく鉛筆を保持できる子どもが多く、その後Qリングを外しても継続して正しく持ち続けられる子どもたちもいた。Qリングを使用することで、鉛筆のファーストウェブでの固定が容易になり、三指握りが可能となりやすい。</p> <p>筆圧の弱い子どもは筆圧が高まり、逆に筆圧の高い子どもは筆圧が弱くなる傾向が認められ、運筆動作がしやすくなった。</p> <p>Qリングを使用するだけでなく、洗濯バサミのつまみ動作や手指対立動作などの練習を併用し、手内筋や表在感覚を鍛えることで、より効果的に動的な三指握りが可能になることも分かってきた。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;">  <p>Qリングなし</p> </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;">  <p>Qリングあり</p> </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div>

<子どもの様子>	鉛筆を上手く持てるようになって嬉しい。色がきれいでかわいい。といった意見があった。
留意事項	大きなリングは必ず親指の付け根まではめる。使用者によっては人差し指のほうが、使用しやすい場合がある。
評価	無理なく鉛筆を持てるようになるので、ぜひ続けて使いたい。通っている学校や塾の多くの子どもや先生にも教えてあげたい。
サポートツールの改善点	非常に低硬度のシリコンゴムを使用しているため、使用する道具や使用者のサイズに合った形状に容易に変形・回転をし、あらゆる人、場面での利用を可能にする。

その他ご連絡事項	『Qリング』は主に幼児や小学校低学年向けである。類似製品の『Qリング8+』はより柔らかい素材を用いることにより、8歳～大人まで使用可能。素材のシリコンは、食品衛生法をクリアしている。また-40度から200度までの耐熱性を持っているため、食器洗い機での洗浄も可能で衛生管理が容易である。
----------	--

サポートツールの概要(写真等)



Qリング



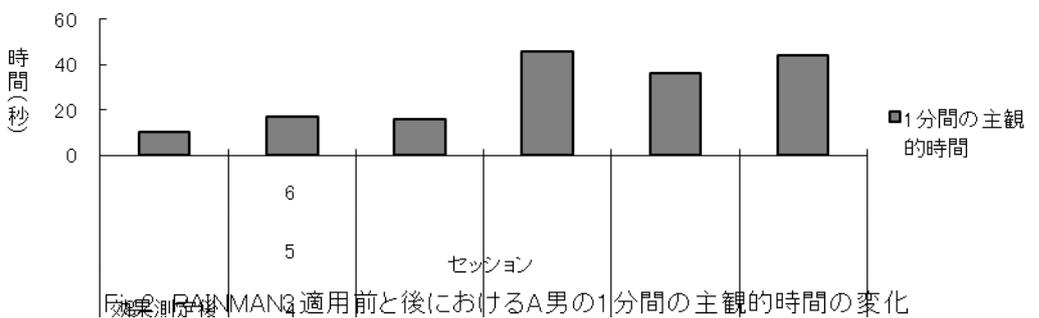
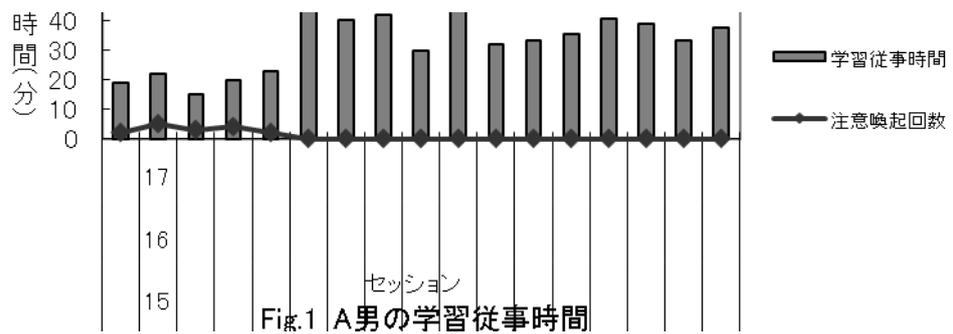
使用方法



使用例

サポートツール実証データ

実証研究実施者	吉松靖文（所属）日本 LD 学会 海野歩未（所属）日本 LD 学会
区分 1	算数
区分 2	量と測定
符号	2-c-02
領域	時刻・時間
困難	時間感覚や時間管理ができない
困難の要因	認知
サポートツール	発達障害児支援ツール RAINMAN3
学年	中学 1 年生
試用期間	2008 年 8 月～ 2009 年 1 月 / 週 1 回
使用場所	短大内のプレイルーム 発達障害のある中学生への小集団での学習活動場面
使用上の注意、条件	子どもに RAINMAN3 の使用方法を一通り説明した後、スケジューラ及びタイマー操作は使用する子ども自身が扱うこととした。
使用状況 <授業の構成等>	<p>学校の宿題をすることへの注意集中に困難がある高機能広汎性発達障害の中学生に対し適用し、その効果が RAINMAN3 を使用しない場面でも維持されるか、更に RAINMAN3 による介入が子どもの主観的な時間の感覚にどのような影響を与えたか検討した。</p> <p>指導者は、子どもが 5 分以上学習とは無関係な行動を維持した場合に、学習への注意喚起を行った。設定した時間より早く学習を終えることができた場合、そのあまりの時間と課題をこなした量に応じて配分された時間で、学習活動の最後に子どもが好きなサイトをインターネットで見ることができるということとし、それを強化子とした。</p> <p>1) ベースライン期(BL 期): アナログ時計を子どもが学習を行う机の上に置き 45 分間に子どもが学習に従事した時間(学習従事時間)を計測した。また、子どもに 1 分間という時間がどれくらいの長さであるかを報告させ、子どもの時間の感覚を計測した。</p> <p>2) 介入期: PC 版 RAINMAN3 のタイマー機能を用いて、子どもに 45 分の学習の間の残り時間を視覚的に提示した。</p> <p>3) 効果測定: BL 期と同様の条件で子どもの学習従事時間を計測した。更に BL 期同様子どもの 1 分間の感覚を計測した。</p> <p>学習の様子をビデオに記録し、学習従事時間及び指導者が学習への注意喚起を行った回数を測定した。</p>



<子どもの様子>

子どもの学習従事時間を Fig.1 に示した。BL 期には学習への注意喚起が 2 回あり、強化子があっても学習従事時間が 30 分未満であった。介入期には学習従事時間が 40 分以上で維持され、その後効果測定期において学習従事時間は 30 分以上を維持していた。さらに子どもは BL 期にはアナログ時計を見るのが無かったが、RAINMAN3 の介入後にはタイマーや時計を確認する行動や時間を意識した発言が見られ急いで回答するようになった。

さらに RAINMAN3 の適用前と適用後の子どもの 1 分間の主観的な時間の感覚にも改善が見られた (Fig2)。

留意事項

評価

RAINMAN3 の適用の結果、子どもの学習への注意集中が改善され、時間を意識した行動が見られるようになった。さらに子どもは「勉強がいつもよりはかどった」と報告し、現在は母親が付き添わなくても一人で家庭学習に取り組んでおり、家庭場面での般化が示された。

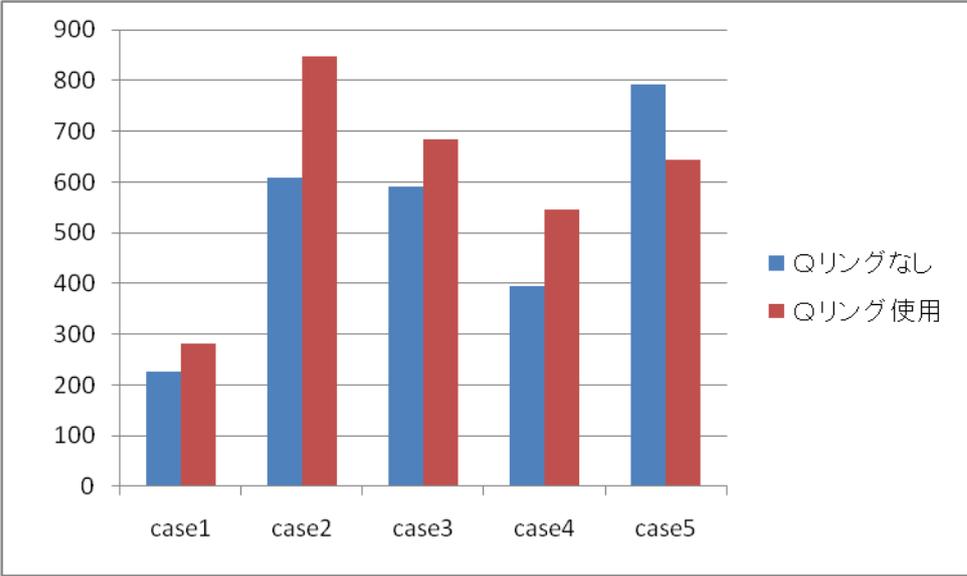
サポートツールの改善点

子ども自身が課題の時間配分を計画し、実行後に評価する取り組みが今後は求められる。

サポートツールの概要(写真等)

The screenshot displays a calendar interface for October 2009. A central window titled '休息' (Rest) is open, showing a photograph of a classroom with a table and chairs, and the text '休息' below it. A pink bar is visible below the photo. The calendar grid shows dates from 27 to 31, with the 10th highlighted. The right sidebar, titled '2009/10/10の予定' (Schedule for 2009/10/10), lists activities with time slots: '宿題' (Homework) at 10:00-10:45, '休息' (Rest) at 10:45-10:55, '宿題' (Homework) at 10:55-11:40, and 'DSC00179' at 11:40-12:00. The bottom taskbar shows the Windows Start menu and several open applications: hyCalendar, 中学生小..., ページ読..., 受信トレ..., 2 RAINM..., 2 Paint, and CAPS KANA. The system clock shows 8:53.

サポートツール実証データ

実証研究実施者	鴨下 賢一（所属）日本作業療法士協会静岡県士会、日本LD学会、 日本感覚統合学会																		
区分 1	運動と姿勢																		
区分 2	手で物を扱う																		
符号	4-a-01																		
領域	力の調節																		
困難	筆圧が強いので鉛筆の芯がすぐ折れる																		
困難の要因	力を抜きにくい・鉛筆の持ち方が適切でない																		
サポートツール	持ち方補助具『Qリング』																		
学年	5歳から中学3年生																		
試用期間	12月～ 6月 /週 or 月 複数回																		
使用場所	学校(通常学級・特別支援学級・特別支援学校)、自宅、作業療法室																		
使用上の注意、 条件	小さなリングに鉛筆などの道具を通し、大きなリングに親指を通すことで、自然に鉛筆等がファーストウェブ(親指と人差し指の間)に固定される。																		
使用状況 <授業の構成等>	<p>筆圧平均 筆圧レベル</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>case1</th> <th>case2</th> <th>case3</th> <th>case4</th> <th>case5</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Qリングなし</td> <td>226</td> <td>608</td> <td>592</td> <td>396</td> <td>791</td> </tr> <tr> <td>Qリング使用</td> <td>281</td> <td>847</td> <td>683</td> <td>546</td> <td>644</td> </tr> </tbody> </table>  <p>筆圧の高いものは低くなり、低いものは高くなる傾向が認められた。</p>		case1	case2	case3	case4	case5	Qリングなし	226	608	592	396	791	Qリング使用	281	847	683	546	644
	case1	case2	case3	case4	case5														
Qリングなし	226	608	592	396	791														
Qリング使用	281	847	683	546	644														

<子どもの様子>	鉛筆を上手く持てるようになって嬉しい。色がきれいでかわいい。といった意見があった。
留意事項	大きなリングは必ず親指の付け根まではめる。使用者によっては人差し指のほうが、使用しやすい場合がある。
評価	無理なく鉛筆を持てるようになるので、ぜひ続けて使いたい。通っている学校や塾の多くの子どもや先生にも教えてあげたい。
サポートツールの改善点	非常に低硬度のシリコンゴムを使用しているため、使用する道具や使用者のサイズに合った形状に容易に変形・回転をし、あらゆる人、場面での利用を可能にする。

その他ご連絡事項	『Qリング』は主に幼児や小学校低学年向けである。類似製品の『Qリング8+』はより柔らかい素材を用いることにより、8歳～大人まで使用可能。素材のシリコンは、食品衛生法をクリアしている。また-40度から200度までの耐熱性を持っているため、食器洗い機での洗浄も可能で衛生管理が容易である。
----------	--

サポートツールの概要(写真等)



Qリング



使用方法



使用例

サポートツール実証データ

実証研究実施者	鴨下 賢一（所属）日本作業療法士協会静岡県士会、日本LD学会、 日本感覚統合学会
区分 1	日常生活活動
区分 2	食事
符号	5-a-01
領域	道具操作
困難	スプーンやフォークが上手に使えない
困難の要因	手指の操作性が未熟
サポートツール	持ち方補助具 『Qリング』
学年	5歳から中学3年生
試用期間	12月～ 6月 /週 or 月 複数回
使用場所	学校(通常学級・特別支援学級・特別支援学校)、自宅、作業療法室
使用上の注意、 条件	小さなリングに鉛筆などの道具を通し、大きなリングに親指を通すことで、自然に鉛筆等がファーストウェブ(親指と人差し指の間)に固定される。
使用状況 <授業の構成等>	<p>Qリングを装着するだけで、これまでスプーンを上手く持ち続けられなかった子どもが、Qリングを利用することで給食を自力で食べられるようになった。</p> <p>Qリングを使用するだけでなく、洗濯バサミのつまみ動作や手指対立動作などの練習を併用し、手内筋や表在感覚を鍛えることで、より効果的に動的な三指握りが可能になることも分かってきた。</p>
	
<子どもの様子>	スプーンを上手く持てるようになって嬉しい。色がきれいでかわいい。といった意見があった。
留意事項	大きなリングは必ず親指の付け根まではめる。

評価	無理なく持てるようになるので、食事が楽になった。
サポートツールの改善点	非常に低硬度のシリコンゴムを使用しているため、使用する道具や使用者のサイズに合った形状に容易に変形・回転をし、あらゆる人、場面での利用を可能にする。

その他ご連絡事項	『Qリング』は主に幼児や小学校低学年向けである。類似製品の『Qリング8+』はより柔らかい素材を用いることにより、8歳～大人まで使用可能。素材のシリコンは、食品衛生法をクリアしている。また-40度から200度までの耐熱性を持っているため、食器洗い機での洗浄も可能で衛生管理が容易である。
----------	--

サポートツールの概要(写真等)



Qリング



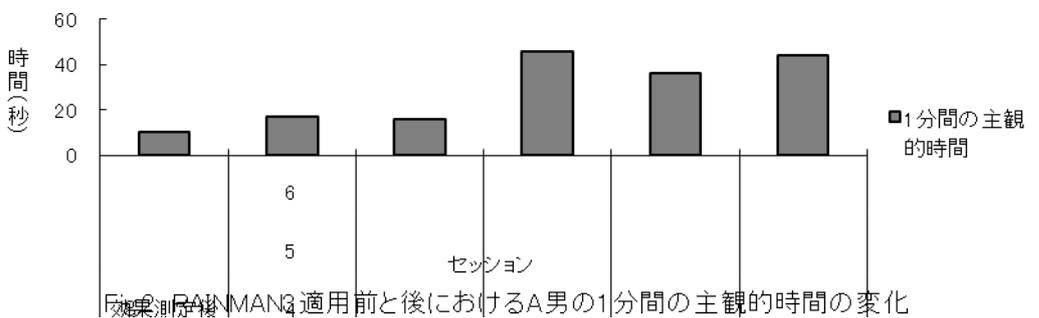
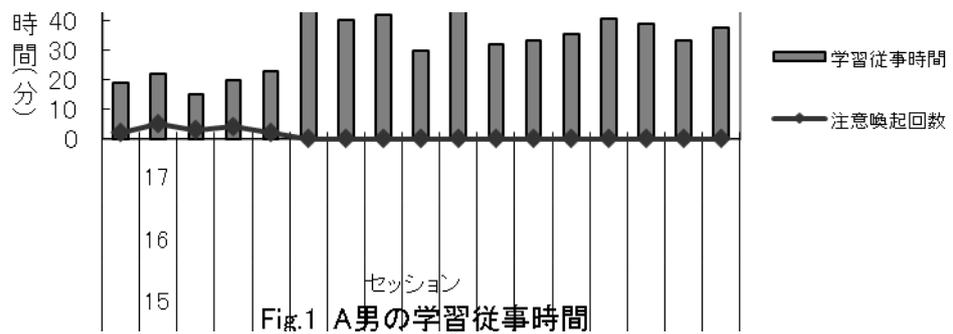
使用方法



使用例

サポートツール実証データ

実証研究実施者	吉松靖文（所属）日本 LD 学会 海野歩未（所属）日本 LD 学会
区分 1	行動
区分 2	不注意
符号	6-a-04
領域	プランニング・実行機能等
困難	学習課題や活動などの予定がなかなか行動に移せない
困難の要因	認知/注意集中/記憶
サポートツール	発達障害児支援ツール RAINMAN3
学年	中学 1 年生
試用期間	2008 年 8 月～ 2009 年 1 月 / 週 1 回
使用場所	短大内のプレイルーム 発達障害のある中学生への小集団での学習活動場面
使用上の注意、条件	子どもに RAINMAN3 の使用方法を一通り説明した後、スケジューラ及びタイマー操作は使用する子ども自身が扱うこととした。
使用状況 <授業の構成等>	<p>学校の宿題をすることへの注意集中に困難がある高機能広汎性発達障害の中学生に対し適用し、その効果が RAINMAN3 を使用しない場面でも維持されるか、更に RAINMAN3 による介入が子どもの主観的な時間の感覚にどのような影響を与えたか検討した。</p> <p>指導者は、子どもが 5 分以上学習とは無関係な行動を維持した場合に、学習への注意喚起を行った。設定した時間より早く学習を終えることができた場合、そのあまりの時間と課題をこなした量に応じて配分された時間で、学習活動の最後に子どもが好きなサイトをインターネットで見ることができるということとし、それを強化子とした。</p> <p>1) ベースライン期(BL 期): アナログ時計を子どもが学習を行う机の上に置き 45 分間に子どもが学習に従事した時間(学習従事時間)を計測した。また、子どもに 1 分間という時間がどれくらいの長さであるかを報告させ、子どもの時間の感覚を計測した。</p> <p>2) 介入期: PC 版 RAINMAN3 のタイマー機能を用いて、子どもに 45 分の学習の間の残り時間を視覚的に提示した。</p> <p>3) 効果測定: BL 期と同様の条件で子どもの学習従事時間を計測した。更に BL 期同様に子どもの 1 分間の感覚を計測した。</p> <p>学習の様子をビデオに記録し、学習従事時間及び指導者が学習への注意喚起を行った回数を測定した。</p>



<子どもの様子>

子どもの学習従事時間を Fig.1 に示した。BL 期には学習への注意喚起が 2 回あり、強化子があっても学習従事時間が 30 分未満であった。介入期には学習従事時間が 40 分以上で維持され、その後効果測定期において学習従事時間は 30 分以上を維持していた。さらに子どもは BL 期にはアナログ時計を見るのが無かったが、RAINMAN3 の介入後にはタイマーや時計を確認する行動や時間を意識した発言が見られ急いで回答するようになった。

さらに RAINMAN3 の適用前と適用後の子どもの 1 分間の主観的な時間の感覚にも改善が見られた (Fig2)。

留意事項

評価

RAINMAN3 の適用の結果、子どもの学習への注意集中が改善され、時間を意識した行動が見られるようになった。さらに子どもは「勉強がいつもよりはかどった」と報告し、現在は母親が付き添わなくても一人で家庭学習に取り組んでおり、家庭場面での般化が示された。

サポートツールの改善点

子ども自身が課題の時間配分を計画し、実行後に評価する取り組みが今後は求められる。

サポートツールの概要(写真等)

The screenshot displays a software interface for scheduling and task management. The main window is titled "うみさんの予定" (Umi's Schedule) and shows a calendar for October 2009. A pop-up window titled "休憩" (Rest) is open, showing a photo of a classroom and a pink progress bar. The pop-up also displays the text "じかん 10ぶん 0びょう" (Time 10 minutes 0 seconds) and "のこり 8ぶん 50びょう" (Remaining 8 minutes 50 seconds). The right sidebar shows a list of tasks for 2009/10/1, including "宿題" (Homework) and "休憩" (Rest), with associated times and icons. The bottom taskbar shows various open applications, including hyCalendar, 中学生小 (Middle School Student), ページ読... (Page Reading), 受信トレイ... (Inbox), 2 RAINML, 2 Paint, and COPS KANA. The system clock shows 8:53.

サポートツール実証データ

実証研究実施者	石岡 れい子（所属）LD 学会、日本心理臨床学会、カウセリング学会
区分 1	対人関係・社会性
区分 2	対人関係
符号	e-f-02
領域	コミュニケーションスキル
困難	自分の気持ちをうまく伝えられない。 相手の気持ちに気づかず、場に合わない言動をしてしまう。
困難の要因	認知:場の理解 注意集中:感情の統制 その他:こだわり
サポートツール	感情表現ビンゴ・コミュニケーションビンゴ(BASIC)
学年	小学1年～小学6年
試用期間	平成 20 年6月～ 10月 5回/週 or 月1回
使用場所	高機能広汎性発達障害児への SST 会場(公民館)
使用上の注意、条件	ゲームを通して感情表現を豊かにすることを目的としているので、マニュアルを見ながら参加者の実態や状態に合わせて、ルールや約束を作ることが大切である。
使用状況 <授業の構成等>	<p>1、流れ</p> <p>①はじめのあいさつ ②自己紹介ゲーム ③休憩 ④感情表現ビンゴゲームまたはコミュニケーションゲーム ⑤ふりかえり ⑥あとかたづけ ⑦おわりの会である。全体の所要時間は 120 分である。</p> <p>2、基本的な使い方</p> <p>感情表現ビンゴカードまたはコミュニケーションビンゴのカードを一人ひとりが順番に一枚ずつ引く中で、その感情表現カードと同じ気持ちのエピソードをお互いに話し共感し合いながら、手持ちのビンゴカードを埋めていく。</p> <p>3 配慮事項</p> <p>①見通しをもって、落ち着いて自発的に参加できるようにはじめにスケジュールを提示したり、タイムタイマーやタイマーなどを利用したりしている。また、毎回の流れは固定化している。</p> <p>②ルールを守ってみんなが楽しくゲームができるように、約束事を文字や絵を使ってわかりやすくし、予めよく見えるところに張り出している。また、言葉がけも「〇〇しない」「今は、〇〇できない」などの否定的な言葉がけではなく、「〇〇できた」「今は〇〇しよう」などと表現をかえ楽しさゲームできるようにしている。</p> <p>③自分の気持ちやそのときの状況を発表できたときには、みんなで拍手をして認め同じような体験や気持ちを感じた子ども達から、共感や励ましを伝え、自信を回復し自己肯定感を持てるようにしている。</p>

<p><子どもの様子></p>	<p>ゲーム感覚で楽しくビンゴゲームをする中で、自分の気持ちに気づいたり、それを相手に伝えたりする中で、少しずつではあるが感情表現の語彙も増え、積極的に友達にかかわる場面が見られコミュニケーション能力が伸びてきていることがわかる。</p>
<p>留意事項</p>	<p>定型発達の子どものためのマニュアルにそって、発達障害の子ども達に型どおりやると理解できないので、子どもに合わせた対応など柔軟性や理論や経験が必要である。</p>
<p>評価</p>	<p>月1回、年5回の集まりの際に取り組んだビンゴゲームであるが継続することにより、保護者の方々からの感想を要約すると、以下のようになる。①ルールを学び、守ることで社会性を身につけられた ②子どもたちが感情を適切に表現し、処理することを学ぶ機会となった。③遊びを通して協力することを覚え、協調性を身につける ことができた。④自分の感じている感情に気づきをもたらし、感情表現が豊かになった。⑥共感性を高め、人間関係を適切に育てていく体験を実際にすることができた。⑦グループ(仲間)の親密性が高まった。⑧さまざまな感情を抱く自分自身を確認し、自己肯定感、自尊感情を高めることができた。</p>
<p>サポートツールの改善点</p>	

サポートツールの概要(写真等)



サポートツール実証データ

実証研究実施者	竹林 由佳（所属）日本 LD 学会、神戸 YMCA サポートプログラム
区分 1	対人関係・社会性
区分 2	対人関係
符号	6-f-02
領域	コミュニケーションスキル
困難	状況に合わせた行動が苦手
困難の要因	場の理解・知識・他者の視点・多様な選択肢・こだわり
サポートツール	ソーシャルスキル課題集(1) こんな時どうする？
学年	小学校高学年
試用期間	4月～翌3月／週1回
使用場所	神戸 YMCA
使用上の注意、条件	順番どおりに進めなくてもよい。 子どものニーズに合わせて取り組む。
使用状況 ＜授業の構成等＞	①宿題でやってきたり、クラス内で各自プリントに取り組む。 ②自分の書いたものと、みんなの書いたものを共有する。 （自分の選んだ答えについて：どうしてそれを選んだのか、など） ③それぞれに様々な場合があることを、みんなに知らせる。 ④適切な対応について、ロールプレイを試してみるのもよい。
＜子どもの様子＞	実際に経験したことがある場合、その時の様子を話してくれる。 「こうすればよかったんだな」という声を聞くこともある。
留意事項	正解は1つとは限らないので、選んだ理由をたずねていく。
評価	
サポートツールの改善点	

サポートツールの概要(写真等)

<p>こんな時どうする？</p> <p>★1 今日持ってくるはずの宿題をわすれた！</p> <ul style="list-style-type: none">・「先生ごめんなさい。宿題をもってくるのを忘れました」という・だまって知らないふりをする・あとで、こっそり先生にいいに行く。・その他（ <p>★2 宿題をわすれたので先生におこられてしまった。</p> <ul style="list-style-type: none">・（チョーはすかしいけど）その時はだまって下をむいておこられておく。・先生の顔をじっとにらみかゑす。・自分が悪いのだから、おこられた後で、「先生、すみませんでした。これから気をつけます」という。・「だって、きのうはいそがしかったんだもん」と言い返す。・「宿題はやったんだけど、持ってくるのを忘れたんです」という。・「ま、おこられることもあるさ。こんどから、気をつけよう」とおこられてはすかしかったことはわすれることにする。・その他（ <p>8</p>	<p>こんな時どうする？</p> <p>★3 先生が怒って、ぼく（わたし）の頭をぶつんとたたいた。すっごくいたかった。</p> <ul style="list-style-type: none">・「口で言ってくれたらわかります」と言い返す・その時はがまんするが、家にかゑるとすぐお母さんや家族にどんなことがあったか話をする。・じっとがまんしてお母さんにも言わない。・先生がどうしてたたいたのか考える。何度もたたかれたり、他の友だちもよくたたかれている時には、そのこともお母さんに話す。・その他（ <p>★4 おじいちゃんがだいいじにしている植木ばちをわってしまった…</p> <ul style="list-style-type: none">・だまってそのままにしておく。・おかあさんに言ってあやまってもらう。・おとうさんに言ってあやまってもらう。・おじいちゃんに「ごめんなさい、ぼく（わたし）がわっちゃったの。」と正直にいう。・その他（ <p>9</p>
---	--

サポートツール実証データ

実証研究実施者	竹林 由佳（所属）日本 LD 学会、神戸 YMCA サポートプログラム
区分 1	対人関係・社会性
区分 2	対人関係
符号	6-f-02
領域	コミュニケーションスキル
困難	相手の気持ちを考えて、よりよい行動を取ることが苦手
困難の要因	知識・葛藤の処理・こだわり
サポートツール	ソーシャルスキル課題集(2) こんな時どんな気持ち？
学年	小学校高学年
試用期間	4月～翌3月／週1回
使用場所	神戸 YMCA
使用上の注意、条件	その子がよく遭遇する場面を選んで使うのもよい。 書字が苦手な子には、選択肢を用意したり、口頭で答えることも認める。
使用状況 ＜授業の構成等＞	①宿題でやってきたり、クラス内で各自プリントに取り組む。 ②自分の書いたものと、みんなの書いたものを共有する ③各自の書いた続きのせりふも、役割を決めて、ロールプレイしてみる。 実際に言ってみたとき、聞いたときに、自分がどんな印象を受けたか感想を出し合って、よりよい言い方を考える。 ④〇×クイズで、したほうがいいこと・しないほうがいいことについて共有する。なぜ、そうした方がいいのか、しない方がいいのか、といった理由も確認しておく。
＜子どもの様子＞	せりふを考えるときには、自分の好きなようにストーリーを考えられるので、子どもにより様々な内容になっていくが、「ケンカにならないように考えてね」と条件をつけることで、ことばの選び方を意識するよう促すことができる。
留意事項	・最初の設定場面がイメージしにくい子には、指導者が一緒に読み、その子の実際の生活に近づけながら（ときには具体的に友だちの名前なども入れて）説明するとよい。 ・相手のせりふを考えることが難しい子には、指導者が相手役になり、子どもと交互にせりふを書き入れていく。 ・「いやな気持ち」「うれしい気持ち」とだけ書くような子どもには、選択肢を設け、「悲しい・くやしい・びっくり」など、具体的なことばを入れるようにする。
評価	クラスで取り上げた内容についてはよく覚えていて、家族や友だちには、「そういうことは言ったらダメ」「こうしてあげたら」などとアドバイスしたりすることもある。しかし、自分のことを客観的に捉えることが難しく、自分がしてはいけないことをしていても気付いていなかったり、分かっているにもかかわらず行動がおさえられなかったりする。

	<p>行動後、落ちついてから振り返るときには、「失敗した」ことに気付けるようになり、「あの時、どうしたらよかったのかな？」という話につなげやすくなった。</p>
<p>サポートツールの改善点</p>	

サポートツールの概要(写真等)

こんな時はどうすればいいかな？

いっしょにゲームをしよう、とさぞわれた…



いっしょにしよう

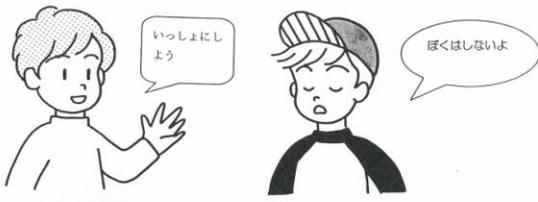
ともだちが さぞってくれた時には

ことわる時には こんなふうについてみよう。

-10-

こんな時はどうすればいいかな？

いっしょにゲームをしよう、とさぞつたのに、ことわれた…



いっしょにしよう

ほくはしないよ

ともだちをさぞつたのに ことわれた時には

- ・おこる
- ・はらがたつけれど がんする
- ・しょうがないので、ほかの子をさぞう
- ・しょうがないので、ゲームは まだのきがいにする
- ・そのほか

ことわれた時には こんなふうについてみよう。

-11-

サポートツール実証データ

実証研究実施者	竹林 由佳（所属）日本 LD 学会、神戸 YMCA サポートプログラム
区分 1	対人関係・社会性
区分 2	対人関係
符号	6-f-02
領域	コミュニケーションスキル
困難	相手の表情を見ることが苦手、ルールが守れない、 友達作りがうまくいかない
困難の要因	知識・相貌認知・場の理解・葛藤の処理・衝動性・こだわり
サポートツール	ソーシャルスキル課題集(3)
学年	小学校高学年
試用期間	4月～翌3月／週1回
使用場所	神戸 YMCA
使用上の注意、条件	書字が苦手な子には、選択肢をつくるのもよい。 子どもによって、必要な課題を選んで使うのもよい。 子どもたちの状況に合わせて同じような課題形式のプリントを作成することで、さらに理解を深めたり、理解の幅を広げたりすることをねらうこともできる。
使用状況 ＜授業の構成等＞	順番どおりにプリントをするのではなくてもOK。 ①宿題で(もしくはクラス中の課題として)、プリントに取り組む。 ②クラスの中で、子どもたちが書いたものを共有する。 ・自分の考えを、ことばで伝える。 ・友だちの考えを聞く。 ・自分の考えと友だちの考えを比べ、意見を交換する。 ・お互いの“気づき”を認め合い、新たな視点をもつ。 ③理解してほしい要点をまとめる。 分かりやすいことばを、箇条書きにする。 (板書したり、プリントにまとめたりして、視覚的にも確認できるよう配慮 プリントでは、大事なことばを()にして子ども自身に記入させるなどして、そこに注意を向けやすくするとよい) ④次のクラスの際に、前回の要点をおさらいし、定着度を確認する。
＜子どもの様子＞	・どんな子が好きか、は選択肢があるため選びやすい。 活発な子どもたちだと、選んだ根拠を自分から話してくれる。 人の評価を通じて、自己理解にもつながっている様子が見られる。 (どんな子が好きか 自分はどんな子か どんな子がきらいか → どんな子になりたいか) ・「気持ちを知りたいときはな、どんな顔してるか見たらええねん」と声に出しながら、表情に注目することが増えた。

サポートツール実証データ

実証研究実施者	竹林 由佳 (所属)日本 LD 学会、神戸 YMCA サポートプログラム
区分 1	対人関係・社会性
区分 2	対人関係
符号	6-f-02、6-f-03
領域	コミュニケーションスキル・葛藤の処理
困難	「話すのが苦手」「1番にならないとイヤ」「人の話に口をはさみたくない」
困難の要因	言語表現・意味理解・場の理解・感情の統制・衝動性・こだわり
サポートツール	ソーシャルスキル課題集(4)
学年	小学校高学年
試用期間	4月～翌3月／週1回
使用場所	神戸 YMCA
使用上の注意、条件	ある程度の自己理解ができていること。 特性やニーズに合わせて、必要なところから始めること。
使用状況 <授業の構成等>	①課題を始めるにあたって、「話す」「聞く」のルールを確認する。 ②子どもたちが「相談員」役になる。 ③指導者が相談者役。(子どもたちが交代でなくてもよい) ④各相談員が「お悩み」について考える。(まずシートをやってみる) ⑤各相談員がアドバイスをする。(クラス全員の意見を共有) ⑥より望ましい解決方法を考える。 1つのお悩みにつき、20～30分程度。
<子どもの様子>	最初から自分のこととして考えるよりも、自分達が「相談員」になって友だちにアドバイスをするという形をとると、客観的に考えることができ、意見を発表することができた。発表し合った後なら、「ぼくも似たようなことがあった」というように自分が経験したことを言うこともできていた。
留意事項	
評価	・自分の目線からしか考えられなかった子が、少し視点を変えて考えられるようになった。 ・大人から注意されたり、教えられるよりも、「相談室」という形をとって、子ども同士で出し合った意見を共有する方が、自分以外の意見を受け入れやすかった。 ・「自分にもそういうことがある」と、自己理解のひとつの材料になった。
サポートツールの改善点	

1. お悩み相談室 「気が散りやすいのです」

名前：（ ）相談員

〇さんは、1つのことを 続けてすることが できません。

コミックを読んでいただけで、さっきしていたゲームも気になってしまい、ゲーム機のスイッチを押してしまいました。次に、テレビの番組が気になりだし、ゲーム機をおいて テレビの前に座ってしまいました。こんなふうに、〇さんはすぐに気が散ってしまって、いろいろなことが中途半端になってしまいます。 どうしたらいいのでしょうか？

1. あなたは 1つのことを 続けてすることができますか？

はい だいたい いいえ

2. 何分くらいなら、一つのことを続けてすることができますか？

宿題なら： 分 ゲームなら： 分 お手伝いなら： 分

3. 〇さんは どうしたらいいと思いますか？