

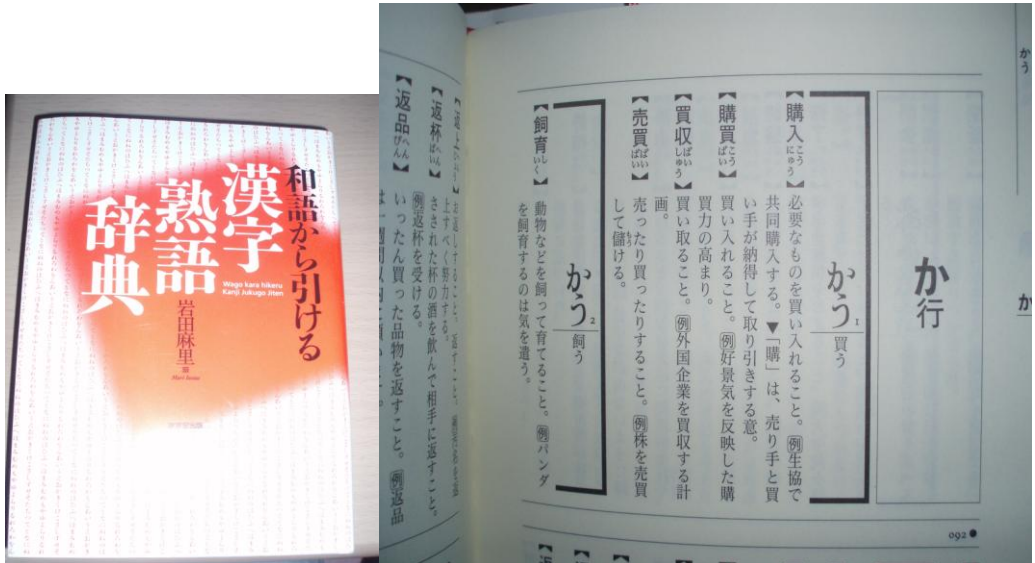
サポートツール実証データ

実証研究実施者	米田 順子
区分 1	国語
区分 2	話す
領域	語彙・反対ことば
困難	反対ことばの意味がわからない
サポートツール	反対ことばカード
学年	3歳児
試用期間	5か月 不定期
使用場所	保育室
使用上の注意、条件	
使用状況 ＜授業の構成等＞	<p>①遊びの準備 子どもが実際に使っていることばや、身近に触れる機会の多いことばのカードをあらかじめ15組選んでおく。 (クラスの子どもの人数が12人だったので、少し多めに15組を選んだ)</p> <p>②ルールの説明 説明用のカードを3組選び、「絵がつながれば反対ことばになっている」という概念を説明する。 選んでおいた3組のカードの片側を絵が見えるようにならべておく。 3組のカードの対になるカードを1枚ずつ見せて、カードに書いてある言葉を読み、みんなで言う。 正解のカードをみんなで選ぶ。選んだカードの絵を見せ、カードの言葉をみんなで言い、反対であることを伝えていく。</p> <p>③絵をあわせて遊ぶ(2ヶ月程度) 最初に選んでおいたカード15組をすべて表向き(絵が見える方)に、対になる右側のカードと左側のカードとに分けてランダムにおく。 順番に1人1枚ずつカードを合わせて取っていく。この時、カードをあわせることができたら一人ずつほめ、みんなで喜び、言葉を言う。子どもたちは、一人がカードを合わせるごとに「うわ～、みせて～!!」と興奮し、つながった絵を見せてほしがる。 カードを合わせた子どもは、得意げにみなに見せる。 全員が1組ずつ取れ、遊びのルールや方法が理解できたら、繰り返し一緒に遊びながら、カードを数枚ずつ増やし、子どもたちだけで遊びを進められるように援助する。 1ヶ月ほどすると、友達を誘って子どもだけで遊ぶ姿が見られるようになってきた</p> <p>④言葉を合わせて遊ぶ(かるたとり) 2ヶ月間遊んできたカードのみを使う。カードの片側だけを並べる。 保育士が対になるカードの言葉を言い、カルタとりをする。 正解したら、読み札のカードを渡し、対になっていることをみなで確認する。 慣れてきたら、カードの左側を並べる日と、右側を並べる日を作って遊ぶ。</p>

<p><子どもの様子></p>	<p>「高いの反対は低いやで～」 「大きいの反対は小さいやんな～」と自慢しあう（3歳児）</p>
<p>留意事項</p>	
<p>評価</p>	<p>子どもたちは、はじめは絵をあわせることが楽しいだけだったが、遊びを繰り返す間に言葉を覚えていった。保育中に、自分の知識が増えていることを自慢しあう姿が可愛らしかった。（3歳児担任）</p>
<p>サポートツールの改善点</p>	
<p>サポート・ツールの概要</p>	


サポートツール実証データ

実証研究実施者	米田 順子
区分 1	国語
区分 2	話す
領域	語彙
困難	語彙が少なく、自分の考えを言葉で表現することに困難がある
サポートツール	和語から引ける漢字熟語辞典 岩田麻里 編 東京堂出版
学年	小学6年生
試用期間	夏休み期間中
使用場所	個別指導
使用上の注意、条件	
使用状況 <授業の構成等>	<p>① 使用のきっかけ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・夏休みの宿題である自由研究で言いたい言葉が思いつきにくく、特に熟語で表そうとしたときに適切な熟語を選択できないことから、この辞典を使用した。 ・自分の伝えたいと思っていることを言葉にするとき、和語ばかりを使って書いていたのだが、ひらがなばかりが並んでしまうことを気にする。 <p>難しい言葉を使いたいという気持ちはあるが、熟語の使用は、厳密に的確に表現することが必要になるのだが、自分で思いつく熟語では、意味がずれることがあった。</p> <p>* 和語：漢語・外来語に対して、日本固有のものと考えられる単語。「やま（山）」「かわ（川）」「そら（空）」の類。（三省堂大辞林）」</p> <p>②使用状況</p> <p>まず、自分が言いたいことを和語で思いつくので、思いついた和語を使って辞典をひく。</p> <p>まず、「なぜ、この自由研究をテーマに選んだか」ということを表現する時に、「きめる」という和語をひくと、13個の熟語がならんでいるので、その中から聞いたことがある熟語を選んでいった。</p> <p>ここでは‘決心’と‘決定’とのどちらを使用するかで迷ったようだったが、それぞれの熟語の意味を読み、熟語の意味がなんとなく分かると‘決定’を選択した。</p> <p>次に「たたかう」という和語をひくと、「闘う」に関する熟語9個と、「戦う」に関する熟語17個がならんでいた。戦争に関することを言いたかったので、すぐに「戦う」の方を選択した。</p> <p>その中から、知っている熟語を探し、意味を読み、自分の表現したいことと似たような意味の熟語を選択した。</p> <p>このように、作業をすすめていき、自由研究のレポートがまとめあがると、大変うれしそうにし、「見て～」と家族や親戚に見せて満足することができていた。</p>

<p><子どもの様子></p>	<p>「いろんな熟語があって面白かった。自分で考えている時は、あっているかどうか心配だったけど、この辞典を使うと心配なところもあっているかどうかを確かめたりできるので、便利だと思った。カッコよく文章を書きたいときや、簡単な言葉で書きたいときに熟語を使えたら、カッコいい詞も書けるから、いいと思った。」 (6年生)</p>
<p>留意事項</p>	
<p>評価</p>	<p>話をしているときに、熟語を使うようになることが増えたように思う。詞を書くことがもともと好きな子なので、この辞典を利用することで、趣味にも役立たせているようでよかったと思う。(保護者)</p>
<p>サポートツールの改善点</p>	
<p>サポート・ツールの概要</p>	<p>「あう」(会う・逢う)、「あじわう」(味わう)、「はっきり」など、日本固有の語である和語から、対応する意味の漢字熟語が引ける辞典。見出しの和語 825 語、漢字熟語約 5,100 語を収録する。排列は見出し和語の五十音順。対応する各漢字熟語の意味を記し、用例を掲載。巻末に、見出しの和語、漢字熟語、本文で取り上げた類語、反対語、関連語を五十音順に排列した索引を付す。 (国立国会図書館 リサーチ・ナビより)</p>  <p>The image shows the book cover on the left and an open page on the right. The cover is red and white with the title '和語から引ける漢字熟語辞典' (Dictionary of Kanji Collocations Derived from Japanese Words) and the author '岩田麻里' (Mami Iwata). The open page shows a grid of entries for the kanji 'かう' (kau), including 'か行' (ka row), 'かう' (kau), 'かう' (kau), and '飼育' (koiyu). Each entry includes a definition and an example sentence.</p>

サポートツール実証データ

実証研究実施者	米田 順子
区分 1	国語
区分 2	話す
領域	語彙
困難	物の名前や意味理解が難しい
サポートツール	これなあに
学年	2歳児
試用期間	4か月 不定期
使用場所	保育室
使用上の注意、条件	
使用状況 ＜授業の構成等＞	<p>①物の名前を覚える(30秒～1分程度)</p> <p>絵本を読む前や、クラス活動が始める前などの少しの時間を利用する。 毎回、アトランダムに取り札を見せ「これなにかな～？」と聞き、子どもに答えさせたり、教えたりして、物の名前を覚えられるように遊んでいく。</p> <p>②ルールの説明</p> <p>「保育士が読み札を読んだら、読まれたカードを取る」という‘かるたとり’の概念を説明する。 初めてのかるたとりなので、</p> <p>①早く取った人がそのカードをもらえる ②取れなくても、次に頑張ればいいから、泣かない など、子どものトラブルを防ぐための約束をしておく。</p> <p>③グループに分かれてかるたとりをする</p> <p>読み始める前に、保育士は「手、おひざ。(準備は)いいですか？」と声を掛け、子どもは「いいですよ」とこたえる。 これにより、聞く姿勢になりやすく、集中しやすくなる。 また、中盤になると、集中時間が困難になる子どももあるが、この声掛けがあると、再度集中し、テンポ良く、かるたとりが進みやすい。 かるたとりの最中は、誰が先にかるたを取ったかを1回1回名前を言って子どもに知らせ、納得できるようにする。 悔しがる子もいるが、保育士が複数いるので、傍について励ましたり、一緒にカードを取ったりしながら、どの子どもも満足して終われるように援助する。</p>
＜子どもの様子＞	<ul style="list-style-type: none"> ・語彙の非常に少なかった子どもの語彙数が増えた。 ・最初は、自分の気に入ったカードが取れないと大泣きしていたが、しだいに他のカードも取れるようになってくると、気に入ったカードへのこだわりが減少した。そして、取りたかったカードを先に友達に取られてしまっても、気持ちを切り替えて次の読み札を聞くようになった。 ・集団活動に参加しにくかった子どもが、「かるたするよ」の声掛けで、すぐに来るようになった。他の活動のあとに、ごほうびとしてかるたをするという約束が分かるようになり、他

	<p>の遊びにも参加できるようになった。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・読み札を全部覚えてしまう子どももあり、読み札を手に持ち、読み手のふりをして遊ぶようになった。取り札を見ながら読み、読み札をめくっていくのが楽しそう。
<p>留意事項</p>	<p>グループを分けるときには、子どもの語彙数や意味理解を考慮する。また、トラブルになりやすい子どもは分けるようにし、安全面にも配慮する。</p> <p>かるたとり以外には、「読み」の文字学習にも使える。</p>
<p>評価</p>	<p>読み札の読み始めが、取り札の写真なので、ルールがわかりやすい。取り札が絵ではなく、写真であることも、理解しやすいかったと感じた。また、取り札が丸く、角がないことも、安全面への配慮が必要な現場にあっていると思う。</p> <p>子どもの語彙が増えたことや、友達と遊ぶために必要なスキルも身につけていったと思う。(2歳児担任)</p> <p>かるたを全部覚えているみたいで、家でもエアーかるたとりをして楽しんでいる。他のかるたを買ってみたら、興味を持って、一緒に遊ぶことができるようになった。こんな小さくてもかるたとりができてびっくりした(保護者)</p>
<p>サポートツールの改善点</p>	
<p>サポート・ツールの概要</p>	 <p>The image shows two circular reading cards. The left one is red with a white rabbit illustration and the text 'ひかりのくに' (Hikari no Kuni) at the bottom. The right one is white with a pink border and a white duck illustration, with the hiragana character 'あ' (a) in a red circle above it. Below the duck is a small white card with hiragana characters 'あ', 'い', 'う', 'え', 'お', 'か', 'き', 'く', 'け', 'こ' and a pink circle with the character 'あ'.</p>

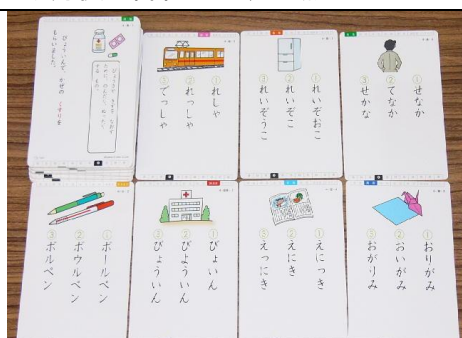
サポートツール実証データ

実証研究実施者	米田 順子
区分 1	国語
区分 2	話す
領域	話の文法的構成
困難	筋道をたてて話すことが難しい
サポートツール	おはなしトランプ（国語編）
学年	3歳児
試用期間	5か月 不定期
使用場所	保育室
使用上の注意、条件	
使用状況 ＜授業の構成等＞	<p>①遊びの準備 カードに出てくるお話をすべて繰り返し読んでおき、子どもたちが「お話の内容をおおよそ知っている」という状況からはじめる。 絵本がいつでも見れるように、本棚においておく。</p> <p>②ルールの説明 説明用のカードを1枚選ぶ。カードには「お話の登場人物が描かれている」という概念を説明する。 見本のカードの登場人物の名前をみんなで当て、お話のタイトルを当てる。 どんな内容であったかを、思いついた子どもから順に説明する。</p> <p>③絵本選びに使う 1～13までの数字のカードを1枚ずつ裏返してならべておく。 その日の当番の子どもが、めくって出た絵のお話をあて、みんなの前で内容を説明する。 思い出せないときには、その後、その絵本を保育士が読み聞かせるので、絵本を見てもよいことを伝え、本を見ながら説明する。 保育士が、実際に絵本を読み聞かせた後で、当番の子どもが上手に説明できていたことをみんなで確認してほめあう。</p>
＜子どもの様子＞	<p>早く当番まわってきてほしいわ～（3歳児） 絵本みたら、分かる（3歳児）</p>
留意事項	
評価	よく知っている簡単なお話ができることを祈ってカードをめくる子どもがいたり、自分が聞きたいお話が出ることを期待してカードをめくっていたりと、ゲーム感覚で絵本の時間を楽しみにすることができた。（3歳児担任）
サポートツールの改善点	

サポート・ツールの概要



サポートツール実証データ

実証研究実施者	村井敏宏
区分 1	国語
区分 2	読む
領域	単語の読み・文章の音読
困難	言葉のまとまりとして読めず、逐字読みになる 文末を間違ったり、助詞を間違いやすい・音読が遅くなる 文節ごとに区切らず、言葉の途中で区切って読んでしまう
サポートツール	多層指導モデル MIM 読みのアセスメント・指導パッケージ (ことば絵カード)
学年	1年生
試用期間	3ヶ月
使用場所	通級指導教室
使用上の注意、条件	個別指導
使用状況 ＜授業の構成等＞	週1回・1時間の通級指導の中で、毎回10分程度使用した。 1セット7種類(清音・濁音・長音・促音・拗音・拗長音・カタカナ)のカードを、毎回2セット使用した。 ①表面(3つの選択肢の中から絵に合う語を選択する課題) ・選択肢を自分で読ませ正しい語を選ばせる ・絵からことばが分からないときには正しい語を聞かせる ・誤ったときには、その後を音読させ、再度正しい語を選ばせる ②裏面(表面の語の意味・正答が含まれた短文) ・表面の語の意味を指導者が読んで聞かせる ・短文を正確に読む練習をさせる
＜子どもの様子＞	・表面の正しい語の選択では、始め誤りが多かったが、回数を重ねるごとに注意深く文字を見ることができるようになってきた。後半では、自信を持って選ぶことができるようになり、誤りも少なくなった。 ・語の意味の説明を集中して聞くことができ、知っていることに対しては自分から説明をしていた。 ・短文の音読では、読み誤りもみられたが、意欲的に取り組んでいた。
留意事項	今回個別指導で使用したが、パッケージは通常学級の一斉指導で使えるよう構成されている。
評価	・パッケージに含まれる「MIM-PM アセスメント」で評価を行った。 ・指導開始時の「絵に合うことばさがし」の得点は3点で3rd ステージレベルであったが、3ヶ月後の評価では、11点で2nd ステージレベルになった。
サポート・ツールの概要	

サポートツール実証データ





実証研究実施者	村井敏宏
区分 1	国語
区分 2	読む
領域	単語の読み・文章の音読
困難	言葉のまとまりとして読めず、逐字読みになる
サポートツール	読み書きが苦手な子どもへの〈つまずき〉支援ワーク(明治図書) すくすくプリント ことばのかくれんぼ
学年	小1
試用期間	2ヶ月間 1回/週 10分間
使用場所	通級指導教室
使用上の注意、条件	個別指導
使用状況 ＜授業の構成等＞	8種類のプリントを1回に1枚ずつ実施した。(①くだもの ②どうぶつ ③むし ④うみの いきもの ⑤「あ」 ⑥「か」 ⑦「さ」 ⑧「た」) ・1行に指定の個数あることばを、まず自分で探させ、○で囲ませた。 ・分かりにくいときには、指導者が始めの文字を指で示した。 ・それでも見つけにくいときには、意味のヒントを出した。 ・全部見つけた後に、再度ことばを音読させた。
＜子どもの様子＞	・始めの頃は、自分でことばを見つけることができず、文字や意味のヒントを出すことが多かったが、回数を重ねると、自分で見つけることばも増え、短時間でできるようになった。 ・自分で見つけられることばが増えるにつれ、自信を持って意欲的に取り組むようになった。 ・見つけることばの数が1行ごとに示されているので、最後まで集中して取り組めた。 ・読みの苦手な子どもであるが、「かんたん」と自己評価をしていた。
留意事項	
評価	・自分で見つけられることばの数がふえた。 ・1枚のプリントにかかる時間が短縮した。 ・見つけた後のことばの音読がスムーズになった。 ・文章の音読にも意欲的に取り組むようになった。

通常の学級でやさしい学び支援 **2巻**

読み書きが苦手な子どもへの 〈つまずき〉支援ワーク

竹田契一 監修 村井敏宏 著

- ◆つまずきに気づくための「ひらがな単語聴写テスト」付き！
- ◆読み書きのつまずきへの的確な支援に！**すくすくプリント**
- ◆アイデアいっぱい・ますます漢字が好きになる！**うきうきプリント2**










明治図書

① かんたん

② ふつう

③ むずかしい

3こ	2こ	3こ	3こ	3こ	4こ
   	ぼばばいあしれけびわとそげあんずいける うもばいなっふるやほちきういるいむほえ	げぶどうにえわいちじくみそろばななかだ おらかきへせばすいかたるべめるんもいれ	めいちごはきどきくらんぼいのれもんりさ みかんあまりんごとかへなしくやにももつ	くだもの をみつけて○でかこみましよう。	8 ことばのかくれんぼ① ひまき

サポートツール実証データ

実証研究実施者	米田 順子
区分 1	国語
区分 2	読む
領域	慣用句・俳句・短歌などの理解
困難	慣用句・俳句・短歌などが苦手
サポートツール	俳聖かるた
学年	小学4～5年生
試用期間	10か月 不定期
使用場所	家庭
使用上の注意、条件	
使用状況 ＜授業の構成等＞	<p>①俳聖かるたの詳細説明 読み札は、俳句の五・七・五（例：われときて あそべやおやの ないすずめ）すべてが書かれている。 取り札には、俳句の七・五（あそべやおやの ないすずめ）の部分と絵が描かれている。</p> <p>②読み手は、俳句すべてを読み上げる。 子どもは、取り札を取る。時折、子どもが読み手となって楽しむ。 （9～11月ごろまで）</p> <p>③読み手は、俳句の最初の五の部分のみを読み上げる。 子どもは、続きの七・五を思い出して取り札を取る。 この頃には、自分の気に入った俳句が数枚できており、最初からねらって参加するなど、意欲的に参加する。</p>
＜子どもの様子＞	<p>絶対に取りたいかるたをねらって取れたときはうれしかった。（4年） 最初は、書いてある字が筆で書いてあるから難しそうと思ったけれど、読み方も分かるようになって、楽しかった。（5年）</p>
留意事項	
評価	6年生になると、百人一首を学校でするので、その前に俳聖かるたで、筆文字に触れておき、読み方を知っていることが次への自信につながった。百人一首とは違い、枚数も少なく、覚えるのも五・七・五だけなので、早くに覚えていくことができていたと思う（保護者）
サポートツールの改善点	

サポート・ツールの概要

芭蕉翁記念館で販売されている。俳句を百人一首のようにとる。




サポートツール実証データ

実証研究実施者	村井敏宏
区分 1	国語
区分 2	書く
領域	音を文字に変換する
困難	特殊音節を間違いやすい 書字のための音韻認識が弱い 言葉を文字にするのに時間がかかる
サポートツール	多層指導モデル MIM 読みのアセスメント・指導パッケージ (ちょっとかわったよみかたのかきとりしゅう)
学年	1年生
試用期間	3ヶ月
使用場所	通級指導教室
使用上の注意、条件	個別指導
使用状況 <授業の構成等>	週1回・1時間の通級指導の中で、毎回10分程度使用した。 特殊音節（促音・長音・拗音・拗長音）がそれぞれ4ステップのプリントで構成されている（①文字ヒント・視覚ヒント ②文字ヒント（一部）・視覚ヒント ③視覚ヒントのみ ④ヒント無し） ・促音→長音→拗音→拗長音の順に、毎回1ステップずつ、2枚のプリントを実施した。 ・分かりにくいときには、ことばを言いながら手拍子で拍をとらせた。
<子どもの様子>	・始めのステップではヒントが多く書きやすいため、意欲的に取り組めた。 ・ステップが進むごとにヒントが徐々に減ってくる構成のため、子どもに分かりやすく、無理なく取り組めた。
留意事項	今回個別指導で使用したが、パッケージは通常学級の一斉指導で使えるよう構成されている。
評価	・「ひらがな単語聴写テスト」（読み書きが苦手な子どもへの〈つまずき〉支援ワーク、村井敏宏、明治図書）で評価を行った。 ・特殊音節25個中の誤数が、指導開始時18個であったが、3ヶ月後11個に減少した。
サポートツールの改善点	個々の子どものつまずきに対応できるように、それぞれの特殊音節に練習プリントに枚数があつた方がよい。
サポートツールの概要	


サポートツール実証データ

実証研究実施者	米田 順子
区分 1	国語
区分 2	全般
領域	全般
困難	なぞなぞが難しい
サポートツール	なぞなぞかるた たからばこ
学年	3歳児
試用期間	3か月 不定期
使用場所	保育室
使用上の注意、条件	
使用状況 <授業の構成等>	<p>①ルールの説明</p> <p>ふつうのカルタとは違い、「読み札がなぞなぞになっているので、取り札に書いてある文字と、読み札の最初の文字は違うものもある」という概念を説明する。</p> <p>例えば、「飛行機」の場合、取り札に「ひ」の文字が書かれているが、読み札では「きは きでも つばさがあって そらを とぶ き なあに」と書かれている。</p> <p>しかし、中には「りんご」のように、取り札に「り」の文字が書かれており、読み札では「りん りん りん りん りん りん りん りんが 5この くだもの なあに」と、答えの頭文字から読み札が始まるものもあるため、両方のパターンがあることも説明する。</p> <p>②グループに分かれてかるたとりをする</p> <p>なぞなぞの得意な子と、苦手な子のグループに分ける。</p> <p>ゆっくりと読み札を読む。</p> <p>途中、苦手なグループの子どもがわからない様子であれば、読み札の言葉を簡単な言葉にして説明し、札が取れるように支援する。</p> <p>集中力を高めるため、また、カルタとりをテンポよく進める為に、保育士は読み始めに「いいですか」といい、子どもたちは「いいですよ」とこたえて、読み札を読み始める。</p> <p>③かるたとり遊びをみんなでする</p> <p>全員でひとつの輪になり、中央に取り札を並べてかるたとりを始める。</p> <p>保育士は読み札をゆっくりと読む。</p> <p>子どもたちが考えている様子を観察する。</p> <p>意味が難しいと考えられる言葉、例えば「飛行機」では、「つばさ、羽のことだよ。」などのヒントを与える。</p> <p>一人の子どもが取ると、他児は「みせて～」と絵を見せてほしいがる。</p> <p>取った子どもは、得意げにみんなに見せる。</p> <p>最後に、子どもたちから「数えよう」と言い出し、自分がとった枚数を数え始める。</p>
<子どもの様子>	・「おもしろかったから、またやりたい」(3歳児)

留意事項	
評価	<p>なぞなぞになっているので、子どもは、文字が読める、読めない関係なく、かるたとりに参加できる。</p> <p>普段、新しいかるたに挑戦するときには、文字の読める子どもが、どうしても多くの札をとってしまいがちである。しかし、このかるたは、最後まで読み札を聞き、答えを考え出し、さらに取り札を見つけなければ取ることができないので、参加する子どもにとっては平等に感じるようであった。</p> <p>なぞなぞが苦手であっても、取り札に絵があるので、絵をヒントにして、読み札のキーワードを自分なりに探すようになっていった。(3歳児担任)</p>
サポートツールの改善点	
サポート・ツールの概要	 

サポートツール実証データ

実証研究実施者	米田 順子
区分 1	算数
区分 2	数と計算
領域	数と数字
困難	数字を読むことが難しい 1対1対応が難しい
サポートツール	おはなしトランプ（算数編）
学年	2～3歳児
試用期間	11か月 不定期
使用場所	保育室
使用上の注意、条件	
使用状況 <授業の構成等>	<p>ここでの「絵合わせ」とは神経衰弱と同じ要領で進めていく遊び。</p> <p>①遊びの準備</p> <p>カードに出てくるお話をすべて繰り返し読んでおき、子どもたちが「お話の内容をおおよそ知っている」という状況からはじめる。 絵本がいつでも見れるように、本棚においておく。</p> <p>②ルールの説明（絵合わせ）</p> <p>カードには「お話の登場人物が描かれている」という概念を説明する。 トランプを見せながら、トランプには、ハートやスペードなどのマークがあり、それぞれに1～13までの数字と、数字と同じ数だけお話の登場人物が描かれている、ということを説明する。 数字が分からなくても、同じ絵であれば正解なのでもらえることを説明する。</p> <p>③少人数で絵合わせをする</p> <ul style="list-style-type: none"> ・2歳児は、遊び始めは、1～3までの2種類カード、つまり6枚のみを使う。 子どもがカードをめくったら、同じ絵ということを確認するために、絵に注目させ、お話のタイトルや登場人物を言葉で確認したり、カードの登場人物の数を数えて同じであることを確認する。 子どもは正解していることが分かると大喜びするので、十分に共感する。 また、そのお話について、友達と盛り上がることも多いので、一緒にお話の内容について話をして楽しむ。 絵合わせのルールが分かってきたら、子どもの様子に合わせてカードの枚数を増やしていき遊ぶ。 ・3歳児は、2グループに分かれて、絵合わせをする。 トランプをハートとスペード、ダイヤとクローバーというように、2種類ずつ分け、各グループに渡す。つまり、1グループ26枚のトランプを使って絵合わせをする。 子どもの様子に合わせて、数字と絵の数を確認させながら遊びを進めていく。
<子どもの様子>	<p>「(しちひきの) やぎがおおすぎやわ～」と爆笑する（2歳児）</p> <p>こんなん、簡単！いっぱいとれた（3歳児）</p>

留意事項	
評価	<p>2歳児のときから、少しずつ枚数や遊びの回数を重ねることで、カードに描かれている絵の数が数えられるようになり、すごろく遊びができるようになった。友達とルールを守って順番にめくることが分かるようになった。(3歳児担任)</p>
サポートツールの改善点	
サポート・ツールの概要	

サポートツール実証データ

実証研究実施者	村井敏宏
区分 1	算数
区分 2	文章題
領域	文章題
困難	文章題を読んで式がたてられない
サポートツール	「文章題バイキング」 大和郡山市立郡山北小学校HP→ことばの教室→おすすめ教材倉庫→数と計算の教材(中尾和人自作)
学年	小4(特別支援学級在席児童)
試用期間	2ヶ月間 1回/週 15分間
使用場所	通級指導教室
使用上の注意、条件	個別指導
使用状況 <授業の構成等>	<ul style="list-style-type: none"> ・繰り上がり、繰り下がりの計算はできるが、文章題を読んで正しく立式ができない4年生児童の個別指導を行った。 ・事前に「足し算引き算文章題チェック問題」(中尾和人自作)で間違いやすい文章題のパターンをチェックした。(次の11種類) 足し算(①合併、②増加、③求大、④減少前推論) 引き算(⑤求残、⑥球部分、⑦求差、⑧求少、⑨増加前推論、⑩増加数推論、⑪減少数推論) ・④⑦⑧⑨⑩に誤りがみられたため、「文章題バイキング」で該当する問題を作成した。 ・レベル2(計算式で使う数、答の数が10まで)から始め、全問正解になるとレベル3(1位数同士の繰り上がりのある加法、またはその逆の繰り下がりのある減法)にステップアップした。 ・立式を誤った問題は、指導者が再度読み上げ数字のチェックや図式化を行った。
<子どもの様子>	<ul style="list-style-type: none"> ・始めは問題文を読んですぐ立式し、誤りも多かった。 ・間違った問題を再度丁寧に取り組むことで、文章題の理解が深まった。 ・全問正解のプリントは教室へ持ち帰ることができたため、担任や他の児童に誇らしげに見せていた。
留意事項	
評価	<ul style="list-style-type: none"> ・レベル2を2回でクリアーし、レベル3も3回でクリアーできた。 ・レベル3をクリアーした翌週に、レベル4(2位数同士の減加法)の問題に取り組んだが、全問正解でクリアーした。

サポート・ツールの概要

なまえ ()

① めだかの おすが21ひき、
めすが11ひき すいそいで およいで います。
どちらが なんびき おおいでしょう。
しき

こたえ

② あかい おちぼと きいろい おちぼと あわせて80まい ひろいました。
そのうちあかい おちぼは28まい です。
きいろい おちぼは なんまい ですか。
しき

こたえ

③ ゆかりさんは いちがみと あつめて います。
ゆいかに48まい もらったので90まいに なりました。
ゆいかに もらうまえは なんまい でしたか。
しき

こたえ

④ わなげで 1かいぬに51てん とりました。
2かいぬも てんを とったので88てんに なりました。
2かいぬに なんてん とったのでしょうか。
しき

こたえ

⑤ びんに うめぼしが はいっています。10こたべました。
あと、40このこっています。
はじめに なんこの うめぼしが あったのでしょうか。
しき

こたえ

レベル4の問題プリント

サポートツール実証データ

実証研究実施者	米田 順子
区分 1	運動と姿勢
区分 2	目と手の協応、他
領域	目と手の協応動作
困難	丸いものを指先で上手に扱うことが難しい
サポートツール	フェルトボール落とし
学年	1歳児～2歳児
試用期間	1年 不定期
使用場所	保育室
使用上の注意、条件	・フェルトボールは誤飲のない大きさを選んでありますが、誤飲のないように注意が必要です。
使用状況 <授業の構成等>	<p>容器、手芸用フェルトボール(3cm×8個入り)は100円均一ショップにて購入可</p> <p>①作り方</p> <ul style="list-style-type: none"> ・容器は高さ12cmほどのものを選びます。中央に直径3cm程度のフェルトボールを少しの力で穴に押し入れることができる程度の円を描いて、切り抜く。 穴には、やすりをかけておく。 <p>②場の設定</p> <ul style="list-style-type: none"> ・机上遊びで行なう場合には、テーブルとイスを用意してコーナーを設定しておく。 一人分が分かるように、フェルトボール数個を小さなかごなどに入れておき、容器と一緒に渡す。 <p>③使用状況</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1歳児は、フェルトの感触を楽しむ子どもが多い。 容器にフェルトボールを入れようとするが、少し押し込まないと入らないので「あれ？」という表情を見せる。 傍で見守っていた保育士が「ぎゅーっと、押しごらん。」と声を掛けると、ボールを押ししてみる。 フェルトボールがぽとんと容器に入ると、保育士の顔を見て一緒に喜ぶ。 ・2歳児になるころには、フェルトボールを三指でつまんで押し込むことができるようになっており、次々と入れて楽しむことができる。 フェルトボールの色の名前を声掛けていると、色の名前を覚えていった。 また、友達が持っているフェルトボールと交換し、同じ色を集めて入れるなど、友達と関わって遊ぶようになっていった。 容器いっぱいフェルトボールが入ったら、容器のふたを開ける援助をする。 容器を横に倒し、左手で容器を押さえるように手を添えて援助する。 右手で容器のふたの持ち手部分に指をかけて開けるように教えると、一生懸命に開けようとする。 ポンと容器のふたが開くと、できたことに自分で驚きながら、保育士の顔をみてうれしそうにする。 フェルトボールをかごに自分で入れて、繰り返して遊ぶ。

<p><子どもの様子></p>	<ul style="list-style-type: none"> ・机上遊びに興味がなかった子どもが、自発的に参加するようになり、一定時間集中して遊ぶことができるようになった。 ・三指つまみがスムーズになり、製作活動に参加しやすくなった。 ・「またやる」(1歳児)
<p>留意事項</p>	
<p>評価</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・1歳児にとっては、フェルトボールを押し込んで容器にいれるという、‘ちょっとむずかしい’感じが、月齢の高い子どもが興味を持って遊んでいた(1歳児担任) ・家庭でも簡単に作ることができ、子どもがボールを投げてしまっても安全なので遊ばせやすかった(保護者)
<p>サポートツールの改善点</p>	<p>容器の穴のふちに色を塗ると視覚的にも分かりやすくなる</p>
<p>サポート・ツールの概要</p>	


サポートツール実証データ

実証研究実施者	米田 順子
区分 1	運動と姿勢
区分 2	目と手の協応、他
領域	目と手の協応動作
困難	長いものを 指先で上手に扱うことが難しい
サポートツール	チェーンリング落とし
学年	1歳児
試用期間	1年 不定期
使用場所	保育室
使用上の注意、条件	・チェーンははずれると誤飲の可能性があるため、適宜の点検が必要です。
使用状況 ＜授業の構成等＞	<p>・チェーンリングはDIY店にて購入可(1袋 200円程度)</p> <p>・容器は100円均一ショップにて購入可</p> <p>①作り方</p> <p>・容器は高さ12cmほどのものを選びます。 中央に直径3cm程度の円を描いて切り抜く。 穴には、やすりをかけておく。</p> <p>・チェーンは、二つずつ(二重になるように)つなぐ。 長さは、10cm、15cm、20cmのようにいろいろな長さにし、それぞれ数本ずつ作る。</p> <p>②場の設定</p> <p>・机上遊びで行なう場合には、テーブルとイスを用意してコーナーを設定しておく。 一人分が分かるように、つないだチェーンリングを5本程度小さなかごなどに入れておき、容器と一緒に渡す。</p> <p>③使用状況</p> <p>・はじめはチェーンがゆらゆらと揺れることを楽しむ。 容器の穴にチェーンの先が当たりはいいりそうになると、真剣な表情に変わる。 揺れているチェーンを持つ手の力を加減しながら、ねらいを定めて穴に入れようとする。 するする〜とチェーンが容器に入ると「やった〜!!」と手を叩いて大喜びする。 保育士と一緒に喜び「はいったね〜」などの声掛けをすると、さらに興奮して喜び、残りのチェーンも同じように繰り返して遊ぶ。</p>
＜子どもの様子＞	<p>・机上遊びに興味がなかった子どもが、自発的に参加するようになり、一定時間集中して遊ぶことができるようになった。</p> <p>・チェーンの長さに気がつくようになり、自分が入れることができる長さのものを選ぶようになった。</p> <p>・三指つまみがスムーズになり、製作活動に参加しやすくなった。</p>
留意事項	・1歳児では、チェーンを振り回して遊ぶ可能性があるため、傍に保育士がつき、遊びの楽しさを伝えることが必要です

<p>評価</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・チェーンリングをつなぐ時に、5歳児の子どもに手伝ってもらったことで、5歳児の子どもの手先の遊びにもなった。また、小さいクラスのお手伝いできたことで、自信につながった。(5歳児担任) ・1歳児でも、長さの違いが遊んでいるうちに分かるようになって「すごい！」と思った。(1歳児担任)
<p>サポートツールの改善点</p>	<p>容器の穴のふちに色を塗ると視覚的にも分かりやすくなる。</p>
<p>サポート・ツールの概要</p>	

サポートツール実証データ

実証研究実施者	米田 順子
区分 1	運動と姿勢
区分 2	目と手の協応、他
領域	目と手の協応動作
困難	指先を上手に使って、ペットボトルのふたをつかんで移動することなどが難しい
サポートツール	つまんでポットンふた落とし
学年	1歳児～2歳児
試用期間	1年 不定期
使用場所	保育室
使用上の注意、条件	・ペットボトルの蓋は誤飲できない大きさにしてありますが、誤飲の注意が必要です。
使用状況 <授業の構成等>	<p>・容器は100円均一ショップにて購入可</p> <p>①作り方</p> <p>・容器は高さ12cmほどのものを選びます。 中央にペットボトルの蓋の直径より5～7mm程度大きく円を描いて切り抜く。 穴には、やすりをかけておく。</p> <p>・ペットボトルのふたは、2個合わせてカラーテープなどでしっかりと貼り合わせる。 この時、蓋の中にビーズなどをいれると、振った時に音が鳴るので0歳児は興味を持ちやすい。</p> <p>②場の設定</p> <p>・机上遊びで行なう場合には、テーブルとイスを用意してコーナーを設定しておく。 一人分が分かるように、ペットボトルの蓋を小さなかごなどに出しておき、容器と一緒に渡す。</p> <p>③使用状況</p> <p>・1歳児は、蓋の音が鳴るのを楽しんだ後、容器に入れ始めた。 ふたを落として入れると「コロン」と音がするのを楽しみ、次々に入れていく。 傍に保育士がつき、「上手にはいったね～」などの声を掛けることでうれしそうな笑顔を浮かべたり、「見て」などの会話も楽しみながら遊ぶ。 容器いっぱい蓋を入れ終わると、もう1回やりたいことを伝えてくる。 「もう1回しようね」と声を掛けて、容器の蓋を開けてやり、ペットボトルの蓋をかごへ入れる。</p> <p>・2歳児は、次々に容器へふたを落としていれることができる。 容器いっぱい蓋を入れ終わると、「開けて」と言う。 容器を横に倒し、左手で容器を押さえるように手を添えて援助する。 右手で容器のふたの持ち手部分に指をかけて開けるように教えると、「かたい」といいながらも、一生懸命に開けようとする。 ポンっと容器のふたが開くと「あいた！」と大喜びして、ペットボトルの蓋をかごに自分で入れて、もう一度遊ぶ。</p>

<p><子どもの様子></p>	<ul style="list-style-type: none"> ・机上遊びに興味がなかった子どもが、自発的に参加するようになり、一定時間集中して遊ぶことができるようになった。 ・他の机上遊びでも、友達がする様子をのぞきに来るようになった。 ・三指つまみがスムーズになり、製作活動に参加しやすくなった。 ・3～5歳児では、どちらが早く入れ終わるかという競争をしたり、ペットボトルのふたを高く積み上げていったりする競争をしたりと、友達と一緒に遊ぶことを楽しむ姿が見られる
<p>留意事項</p>	
<p>評価</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・はじめはペットボトルの蓋を握り持ちしていた子どもが、繰り返し遊ぶことによって、三指を使って蓋をつまむようになってきた。食事やおやつの時間に、食べ物が上手に持てるようになった(1歳児担任) ・遊びが見つけれずに部屋を走り回っていた子どもが、「ポットン」という音に興味をしめして、遊びに参加するようになった。集中して座って遊ぶので、クラスの雰囲気も落ち着いた(2歳児担任) ・ボードゲームなどのルール理解が困難であっても、ペットボトルの蓋をつまんで積み上げるという遊びは単純で興味を持ちやすかった。製作活動で手先が使いやすくなっていった(3歳児担任)
<p>サポートツールの改善点</p>	<p>容器の穴のふちに色を塗ると視覚的にも分かりやすくなる。</p>
<p>サポート・ツールの概要</p>	


サポートツール実証データ

実証研究実施者	米田 順子
区分 1	運動と姿勢
区分 2	目と手の協応、他
領域	目と手の協応動作
困難	手や指先を上手にコントロールできない
サポートツール	透明ホースのひもとおし
学年	1歳児～2歳児
試用期間	1年 不定期
使用場所	保育室
使用上の注意、条件	・ホースの誤飲と、紐を首に巻きつけることがないように注意が必要です。
使用状況 ＜授業の構成等＞	<p>・透明ホースはDIY店にて購入可</p> <p>・ひも、フェルト、綿などは手芸店にて購入可</p> <p>①作成の経緯</p> <p>市販されているひも通しは、穴が小さかったり、紐が通る過程が見えなかったりする。この透明ホースのひも通しは、紐がホースの中で、「どのように進んでいっているのか」を目に見えるようにし、「通す」という仕組みを分かりやすくした。</p> <p>また、紐の先端部分にある持ち手は、ホースの長さより少し長めに作っておくと、ホースに片側から紐を入れるだけで、ホースの反対側へ紐の先端に出すことができる。指先で何度も紐をずらせながらホースに送りこむことができなくても、紐の先端をつまみ出すことができる。</p> <p>②使用状況</p> <p>テーブルとイスを置き、部屋にコーナー遊びのスペースを作っておく。</p> <p>座って使うことを約束しておく。</p> <p>小さなかごにホースとひもをセットで一人分ずつに分けて入れておき、子どもが座ったらかごを渡す。</p> <p>保育士は、子どもの興味に合わせて、「トンネルにぽっぽーってとおるかな～」などの声掛けをし、ホースの中を紐が通っていることに注目させながら、ホースを一つ紐に通してみせる。</p> <p>子どもが一人で遊ぼうとするとき、ホースや紐を持つ手が安定しにくい場合には、保育士が手を添えて一緒に紐を通し、子どもにつまみ出させて、通せたことを共感したり、ほめたりする。</p> <p>一つ通せたことで自信がつき、次々と通そうとするようになる。</p> <p>紐の長さいっぱいまでホースが通せたら数を数えてやるなどして、達成感を十分に共感してあげると、自発的に繰り返し遊ぼうとするようになる。</p>
＜子どもの様子＞	<ul style="list-style-type: none"> ・机上遊びに興味になかった子どもが、自発的に参加するようになった。 ・他の机上遊びでも友達がする様子をのぞきに來るようになった。 ・三指つまみがスムーズになり、製作活動に参加しやすくなった。 ・ホースと紐の持ち替えができるようになった。 ・市販のビーズ通しにも挑戦するようになったり、手先を使うペグ差しなどの遊びにも参加するようになった。

留意事項	<p>・1歳児は、ホースを通し終わると、紐を持ち引っ張って歩きたがる発達の時期なので、クラスの状況に応じたルールが必要である。</p>
評価	<ul style="list-style-type: none"> ・紐が通る様子が見え、穴が大きいので、乳児にも通しやすく教えやすい。(1歳児担任) ・他児が市販のひも通しで遊んでいるとき、同じものでは上手に通せない子どもがいて困っていたが、‘透明ホースのひもとおし’を設定することで、「友達と同じ遊びを楽しめる」という気持ちになり、参加できるようになった。(2歳児担任) ・製作活動のときに、のりやはさみが上手く使えず困っていたが、このひもとおしを繰り返して遊んでいるうちに、製作活動がスムーズになってきた。(4歳児担任)
サポートツールの改善点	
サポートツールの概要	

サポートツール実証データ

実証研究実施者	上嶋 恵
区分 1	行動
区分 2	不注意
領域	注意の持続:集中し続ける
困難	聞き逃し、聞き違い、見落とし、見間違えが多い
サポートツール	1分間集中トレーニング 教室でできる特別支援教育
学年	小学1年生
試用期間	いくつかの場面で6年間実施
使用場所	小・中学校の普通教室、支援学級、小集団グループ学習
使用上の注意、条件	ひらがな、数字がかけること 子ども達が力を出しやすいスピードや量を感じ取れる観察力が必要。
使用状況 <授業の構成等>	<p>A.40人弱の普通学級、小1年生3学級での実践 朝の会の10分間、1週間(5日間)実施したところ、どのクラスの子どもたちも意欲的に取り組み、作業中は教室中に静寂が続いた。 指示への反応も早く、どの子どもも指示に集中し、いつもの聞き逃しや聞き返しも見られなかった。 そのことが子ども達の成功感につながり、次の活動への意欲を高めることになった。</p> <p>B. 学習拒否や学習失敗経験の多い軽度発達障害児グループでの実践 週1回50分実施、どの子どもも始まるとすぐに集中し始め、「見る」、「聞く」、「聞いて書く」、「書くときに指示されたことに注意しながら書く」、「書いたことばから考える」、「友達の声にあわせて答え合わせをする」などのプログラムを黙々とこなす。 2ヶ月も続けると、変化の度合いに個人差は見られるが、学習参加がスムーズになり、準備行動も速くなり、指示への反応も早くなるので、学習中のロスがなくなる。</p>
<子どもの様子>	<p>数字とひらがなを使うので、学習拒否や学習失敗の多い児童も抵抗なく参加できている。 文字想起や数列に問題が見られ、はじめうまくできなかった子どももクリア出来ることでかえって自信がついている。 作業中や指示を聞くべき時に、いつもしゃべっていた子ども、集中ができるようになると、おしゃべりの声が減ってくる。 指導者の指示に無理なく従えることが、対人関係をも高めるのか、友達とのトラブルも減少する。</p>
留意事項	<p>集中持続を乱さない指導者の静かな対応や、子どもの発する聞き返しや、聞き逃し、冗談への反応は慎重にすることが大切。 子ども達が落ち着いて聞かねばならない環境を作ること。</p>

<p>評価</p>	<p>1週間実施の小学校1年生3学級は3年生時でも無駄口の少ない学年だと評価された。</p> <p>三重県の小1年生の1クラスに1ヶ月間実施した例では、1ヶ月後の研究授業で「こんなに先生の話に聞き入る1年生をはじめて見た。」と教育委員会の先生に評価されている。</p>
<p>サポート・ツールの改善点</p>	
<p>サポートツールの概要</p>	

サポートツール実証データ

実証研究実施者	高山恵子（NPO法人えじそんくらぶ）
区分 1	行動 対人関係・社会性
区分 2	多動 対人関係
領域	多動 コミュニケーションスキル 葛藤の処理
困難	じっとしていることが苦手、ルールを守ることが苦手、勝ちにこだわる
サポートツール	ふれあい囲碁7
サポート・ツールの概要	<p><作成の経緯> ふれあい囲碁は、いじめを苦に自殺した中学生のニュースをきっかけに安田9段がすべての子どもたちの居場所を作るために考案したものだ。</p> 

【実証データ1】

学年	小学校通級指導教室に通う3, 4, 5, 6年生
試用期間	11月～ 11月 1 /週
使用場所	通級指導教室
使用上の注意、条件	
使用状況 <授業の構成等>	<p>色々な組合せで、ゲームをした。</p> <p>1対1、2対2、児童対教員、児童対保護者、児童・保護者対教員など、バリエーションが楽しめた。指導時間内で、やり方を説明。何回かやった後は、時間を見つけて子どもたち同士でも休み時間にやっていた。</p> <p>家庭にも貸し出したところ、こたつの上で家族みんなでやっという家もあった。</p>
<子どもの様子>	大人に勝った時、「やった！」と歓喜をあげた。コツを発見したときには何ともいえない笑顔を見せた。
留意事項	<p>使用後は、しっかりと手を洗うこと</p> <p>（そのままの手を口に持って行くと、後々えぐい感じが口の中に広がり大変である。また匂いに敏感な児童は何度も手を匂っていた）</p>

評価	<ul style="list-style-type: none"> ・ 困ったら勝ちというルールなので、誰でも分かりやすく、ゲームができる。 ・ 置く場所により、あながあいているので、確実におくことができる。 ・ 色使いが優しく、男女問わずにできる。 ・ 説明書も工夫されており、分かりやすかった。 (ふりがなを振ってあると更にありがたい) ・ 7路盤なので、どのような場所でもできる。
サポートツールの改善点	説明書にふりがな

【実証データ2】

学年	1年生、2年生、4年生
試用期間	10月22日～29日
使用場所	小学校体育館、教室
使用上の注意、条件	開始前の明確なルールの提示
使用状況 <授業の構成等>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 10月22日 2年生47名 講師と体育館でふれあい囲碁 子ども対先生でデモンストレーションを行った。 子どもたち全員が一体となり、前にいる子どもを元気な声で応援していた。 子どもたち1対1の対局が始まると、ペアを見つけて次々に対局していく。 いつもは勝ちにこだわる男の子が勝っても負けても楽しそうに相手を見つけて囲碁を進めていった。 14時に始まって1時間がたっても飽きた様子はない。全部終わって全員で正座をし、御礼を言った。 ・ 10月28日 1年生21名と2年生23名で行った。 2年生は2回目なので、1年生のお世話をしながら進めていた。 対戦結果を先生に報告し、シートに「○」「×」で書くときは二人そろってくるというやり方にした。 初めての1年生もとっても楽しく囲碁をすることができ、時間の終わりが来るのが残念そうだった。 ・ 10月29日 4年生36名で行った。 4年生はなんとなく学級が一部の男の子たちを中心に落ち着かない雰囲気をつくっている。「お願いします」のあいさつから始めた。 1, 2年生同様楽しくできた。 「○」「×」をふたりそろってくるやり方にしたので、途中から男女ペア対戦して勝った人には「男子と女子で戦ったから◎ね」と言いながら「◎」をつけた。 「えっ、なんで?」「男女だったら◎やったよ。」と子どもたちの声が聞こえ始め、自然に男女が対戦できるようになった。 気になる子もルールを守り、次から次へと相手を替えて進めていく。 1時間で一番多く対戦した子どもは27人だった。
<子どもの様子>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 授業中、集中できない男の子もルールを守り、挨拶もでき、みんなと一緒にふれあい囲碁ができて、クラスメートの女子も肯定的なコメントをしていた。囲碁が1時間後、「終了」というと「え～」と継続したい子どもたちでいっぱいだった。 ・ 簡単なルール、そしておもしろいです。みんなと楽しくできて、とてもいいなと思います

留意事項	
評価	<ul style="list-style-type: none"> ・ルールを守ったり礼儀正しく接し合うことで相互に尊重し合う習慣が身に付いていくように思える。また、先のことを考える習慣が身に付いていくようにも思える。 ・ケースに版がセットされており、石を版に差し込む形で片付けられるので、片付けの習慣を身に付けやすいようである。 ・ほんとに簡単なルール紹介で、子どもたちが困惑したりもめたりすることなく囲碁を進めることができることに驚く。実践するたびに楽しい気持ちで子どもたちをつなぐこのコミュニケーションゲームの力を実感している。
サポートツールの改善点	

【実証データ 3】

学年	4 歳児～青年、成人
試用期間	10 月～ 11 月 不定期
使用場所	市民センターの会議室等
使用上の注意、条件	無害の誤飲防止コーティングが施されていますが、誤飲の注意が必要です。
使用状況 ＜授業の構成等＞	<p>①ルール説明（5分） 説明用の囲碁盤をセットし、「囲めば取れる」という概念を説明します。実際に子どもに出てきてもらい、あらかじめ置いた一つの碁石を囲んで取ってもらう。</p> <p>②団体戦（20分） 団体戦用の大きな囲碁盤を準備し、団体戦でルールの確認をするとともに、緊張をほぐします。2チームに分かれて、1人1個ずつ石を置くリレー方式で対戦します。1人ずつ順番に碁石を置いていきます。チーム内でヒントを出し合ったり助け合ったりしながら進めることが大切です。協力し合うことで仲間意識が生まれたり、自然と優しい気持ちになったりします。</p> <p>③個人戦（休憩時間を含め80分） 『ふれあい囲碁7』を使って個人戦を行う。できるだけたくさんの人と対戦することを促す。個人戦では対戦表を用意し、1試合終わるごとに勝ったら○、負けたら×を大人が書いてあげるようにします。○×をもらうコーナーを作ると良いです。この○×をわざわざもらいに行くという行為は、じっとしているのが苦手な子にとってとても重要な意味を持ちます。また、試合の緊張感から解放される唯一の時間にもなります。そのため○×コーナーは、同じ室内のできるだけ遠いところにするが良いです。</p> <p>④表彰（5分） 参加者全員で片づけをしたのち、○×の対戦表をみながらお互いをほめあう。その中で、たくさん対戦した子、たくさん○がついた子、たくさん×がついた子など数名を表彰する。</p>

<p><子どもの様子></p>	<ul style="list-style-type: none"> ・外国の人に勝ててうれしかった（高1）。 ・目の見えない人とはじめてやった。目が見えないのに手で触ってわかるからすごいと思った（4歳）。 ・負けるといつもは悔しくて仕方なかったが、ふれあい囲碁のときは納得できた。
<p>留意事項</p>	<p>基本的なルールは三つ設定している。「はじめと終わりに挨拶をすること」「コマは交差点に置く」「囲めばとれる」の三つ。しかし、そのときの状況によって「考える時間」や「相手をせかさない」「挨拶の前に自分の自己紹介をする」など、必要に応じてルールを加えてゲームを楽しく進行する工夫をしている。</p>
<p>評価</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ふれあい囲碁をやるようになって、知らない人と話ができるようになった
<p>サポートツールの改善点</p>	