

平成30年度全期教員長期研修

知的障害を伴う自閉症のある生徒の
対人場面における思考力・判断力・表現力等を高める指導
ソーシャルシンキングの考え方を取り入れたプログラム



広島県立呉特別支援学校江能分級
教諭 平川 真衣

目 次

本書について	1
対人場面における思考力・判断力・表現力等を高める指導の工夫	
1 ソーシャルシンキング	2
2 知的障害の特性と特性に応じた指導・支援	2
3 ソーシャルシンキングの考え方を取り入れたプログラム	3
活用例	
Mission 1	4
Mission 2	6
Mission 3	8
Mission 4	12
Mission 5	16
対人行動マップ（ワークシート）（例）	18
引用文献・参考文献	19



本書について

本書は、平成30年度全期教員長期研修において、「知的障害を伴う自閉症のある生徒の対人場面における思考力・判断力・表現力等を高める指導の工夫－ソーシャルシンキングの考え方を取り入れたプログラムの活用を通して－」について追究する過程で考案したものです。

本プログラムは、対人認知能力に困難がある人を対象として開発された、認知行動論的アプローチであるソーシャルシンキングの考え方を基に作成しました。本プログラムでは、全てのMissionにおいて、他者視点に立って「考えること」を取り入れ、グループワークを通して、見聞きしたことから必要な情報を収集させたり、役割を交替して演じさせたりすることなど、本プログラムを活用することで、相手の意図を推測し、文脈に応じた行動を自分で考え出すことができるよう設定しました。

さらに、プログラムには「知的障害の特性に応じた指導・支援」を取り入れています。本書は、指導の具体的な例を示しています。対象となる生徒の実態に応じ、プログラムの一部を抜粋して物語文の読み取りなどに活用したり、活動及び教材・教具等に変化を加えたりするなどの工夫を行っていただき、対人認知の困難さがある生徒のために御活用ください。

平成31年3月

広島県立呉特別支援学校江能分級

教諭 平川 真衣



対人場面における思考力・判断力・表現力等を高める指導の工夫

1 ソーシャルシンキング

「ソーシャルシンキング」は、アメリカで認定言語聴覚士のミシェル・ガルシア・ウィナーによって、知的障害がない自閉スペクトラム症をはじめとする対人認知能力に困難がある人を対象として開発された認知行動論的アプローチです。グループワークを通して、見聞きしたことから必要な情報を収集したり、役割を交替して演じたりすることで、相手の意図を推測し、文脈に応じた行動を自分で考え出すことができるよう指導するものです。

また、稻田尚子（2016）は、ソーシャルシンキングについて、「まわりの人が何をしているかをよく観察し、その場でどんな行動が期待されているのか、などを考えることにより、いつ、誰と、どこにいるかに応じた適切なふるまい自分で考え出すための方略である。」と述べています。

2 知的障害の特性と特性に応じた指導・支援

（1）知的障害の特性

文部科学省（平成25年）は、「知的障害とは、一般に、同年齢の子供と比べて、『認知や言語などにかかわる知的機能』が著しく劣り、『他人との意思の交換、日常生活や社会生活、安全、仕事、余暇利用などについての適応能力』も不十分であるので、特別な支援や配慮が必要な状態とされている。また、その状態は、環境的・社会的条件で変わり得る可能性があるといわれている。」と示しています。

また、特別支援学校学習指導要領解説各教科等編（小学部・中学部）（平成30年、以下「29年各教科等編」とする。）では、知的障害のある生徒の学習上の特性として「学習によって得た知識や技能が断片的になりやすく、実際の生活の場面の中で生かすことが難しいことが挙げられる。」と示されており、抽象的な内容の指導では、効果が薄いと示されています。

（2）知的障害の特性に応じた指導・支援

「29年各教科等編」では、知的障害のある生徒の学習上の特性及び教育的対応の基本として、「抽象的な内容の指導よりも、実際的な生活場面の中で、具体的に思考や判断、表現できるようにする指導が効果的である。」「生活に結びついた具体的な活動を学習活動の中心に据え、実際的な状況下で指導するとともに、できる限り児童生徒の成功経験を豊富にする。」と示されています。

独立行政法人国立特別支援教育総合研究所（2012）は、知的障害のある子供へのコミュニケーションに関する配慮について、伝えるべき内容を絞って伝えること、具体的で平易な表現で伝えること、言葉だけではなく、実物や写真、絵カードの活用により視覚化することなどを示しています。

菊地一文（2013）は、何のためにやるのかという必然性及び背景を大事にすること、生徒自身が振り返って、その成長及びできたことに気付くための評価の在り様が大事であると述べています。

これらのことから、知的障害のある生徒には、「生活に結び付いた具体的な活動」「視覚化」「必然性」「振り返り、評価の在り方」が大切であると考えます。

3 ソーシャルシンキングの考え方を取り入れたプログラム

Mission	ソーシャルシンキングの考え方	知的障害の特性に応じた指導・支援
1 人の行動を読み取ろう	<ul style="list-style-type: none"> ・目で考える ・賢い推測をする ・「考える・知る・推測する」の指導 	<ul style="list-style-type: none"> ・生活に結び付いた場面を設定する。 ・枠や矢印を活用したり焦点化したりし、全体像から細部を捉えさせる。 ・時間、場所及び人物を表す言葉とシンボルマークを活用させ、状況を整理させる。
2 人の気持ちを考えよう	<ul style="list-style-type: none"> ・目で考える ・賢い推理をする ・「考える・知る・推測する」の指導 ・対人行動マップ 	<ul style="list-style-type: none"> ・生活に結び付いた場面を設定する。 ・枠や矢印を活用したり焦点化したりし、全体像から細部を捉えさせる。 ・時間、場所及び人物を表す言葉とシンボルマークを活用させ、状況を整理させる。 ・気持ちを表す言葉とシンボルマークを活用させ、相手の内面を視覚的に捉えやすくする。
3 考えて行動しよう①	<ul style="list-style-type: none"> ・対人行動マップ ・情動とその変化についての指導 	<ul style="list-style-type: none"> ・生徒の身近な対人場面を題材に、映像で示し、自分の行動を振り返らせやすくする。 ・表情、声の調子及び気持ちを表す言葉とシンボルマークを活用させ、映像から読み取った情報を一致させやすくする。
4 行動を振り返ろう	<ul style="list-style-type: none"> ・対人行動マップ ・目標と行動の違いを明確にする ・行動変容の四つのステップ 	<ul style="list-style-type: none"> ・生徒の様子を映像で示し、自分の行動を振り返らせやすくする。 ・表情、声の調子及び気持ちを表す言葉とシンボルマークを活用させ、映像から読み取った情報を一致させやすくする。 ・文字及びイラストで示したステップ表を活用させ、自分の行動がどの段階であるか把握させる。 ・映像で自他の行動を観察させ、具体的にどう行動すべきかについて考えさせる。
5 考えて行動しよう②	<ul style="list-style-type: none"> ・対人行動マップ ・賢い推測をする ・行動変容の四つのステップ 	<ul style="list-style-type: none"> ・生徒の様子を映像で示し、自他の行動を振り返らせやすくする。 ・ステップ表を活用させ、自分の行動を振り返らせやすくする。 ・表情、声の調子及び気持ちを表す言葉とシンボルマークを活用させ、映像から読み取った情報を一致させやすくする。 ・矢印と図を用いて、行動による自他の気持ちの変化に気付かせる。 ・実際にやってみたり役割を演じたりするなどの体験を通して理解できるよう、ロールプレイをさせる。



Mission 1 人の行動を読み取ろう

目標	・静止画を見て、他者の状況を説明したり、書き出したりすることができる。 ・静止画を見て、他者の意図や気持ちを説明したり、書き出したりすることができる。		
学習活動	主な学習活動	指導・支援	教材・教具等
導入	<ul style="list-style-type: none"> ソーシャルシンキングの考え方を知る。 	<ul style="list-style-type: none"> ソーシャルシンキングの基本的な考え方について、<u>スライド</u>で示し、これから学習することに見通しをもたせる。 「なぜ、他者のことを考える必要があるか。」や「他者のことを考える際に、体のどの部分を活用するか。」について、<u>イラストやキーワード</u>等を活用し、全体で共有する。 	★1
展開	<ul style="list-style-type: none"> グループワークをする。 ①静止画から状況を読み取る ②静止画から意図や気持ちを読み取る 	<ul style="list-style-type: none"> 静止画は、<u>生徒の生活に結び付いた場面</u>を設定する。 全体像から細部を捉えさせるため、<u>枠</u>や<u>矢印</u>で示したり、<u>焦点化</u>したりする。 いつ、どこで、誰が、何をしているか、意図や気持ちについて、<u>シンボルマーク</u>や<u>写真</u>の中に出てくる人などの<u>カード</u>を準備し、イメージしやすくする。 	★2 ★3 ★4 ★5

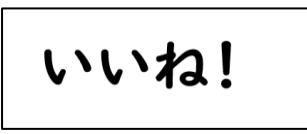
★1 ソーシャルシンキングの基本的な考え方を示したスライドの一部抜粋（例）



生徒の身边なことを題材に、
自分の行動（期待されている行動／期待されていない行動）によって、
相手や周りの人がどんな気持ちやどんな状態になるかについて考えさせます。
このスライドでは、休憩時間に「そろそろ授業ですよ。」と言わされたときの
期待されている行動について取り上げています。



★2 イラストやキーワード（例）

体を表すイラスト	キーワード
	   

★3 生徒の生活に結び付いた場面（例）

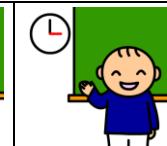
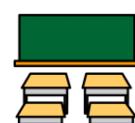
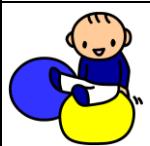
抽象的な内容はイメージしにくいため、
生徒の日常生活の様子が分かるもの（登下校時の挨拶や
行事や授業に参加しているときの様子など）を題材にします。



★4 全体像から細部を捉えさせるための工夫（例）

基本となる静止画（写真）	枠や矢印の活用	焦点化した静止画（写真）
		

★5 シンボルマークや人物カードの活用（例）

いつ	どこで	誰が	何をしている
 	 		
			 

いつ

どこで

だれが

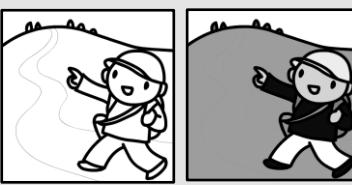
なにをしている

みているもの

かんがえていること
きもち

生徒の実態に応じて、
直接、書き出させるための付箋、
「朝の会」や「教室」など、文字を入れた
カードを準備します。

生徒の中には、特定の色に注目する生徒もいます。
必要に応じて、カラーではなく、白黒で作成したカード
を活用してください。

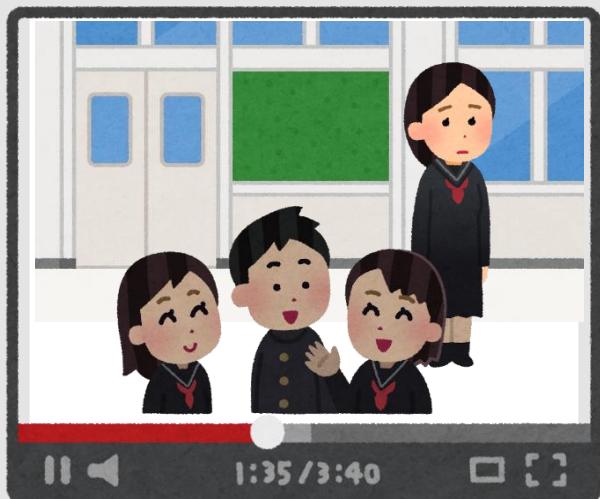




Mission 2 人の気持ちを考えよう

目標	・動画を見て、声の調子、表情及び言葉を基に、他者の意図や気持ちを、キーワードやシンボルマークを活用して説明することができる。		
学習活動	主な学習活動	指導・支援	教材・教具等
展開	<ul style="list-style-type: none"> ・グループワークをする。 ①動画から状況を読み取る ②動画から他者の意図や気持ちを読み取る 	<ul style="list-style-type: none"> ・動画は、生徒の生活に結び付いた場面を設定する。 ・対象とする人を枠で示したり、<u>考えさせたい場面を静止画（写真や一時停止）</u>で提示したりし、視覚的に捉えやすくする。 ・他者の内面を知る手掛かりとなるものについて、あらかじめ、キーワードや表で示しておく。 ・考えやすくなるよう、文字とイラストで示した<u>選択肢用カード</u>を準備する。 	★ 1 ★ 2 ★ 3

★ 1 対象とする人や場面を静止画で提示（例）



一時停止



動画だけでは状況を正しく読み取ることが難しい生徒もいます。

あらかじめ、考えさせたい場面の写真を準備したり、生徒自らが繰り返し再生できるよう、情報機器を準備したりしておきます。

★2 他者の内面を知る手掛かり（例）

表情

声の調子

言葉

もうすぐだね！

1:35 / 3:40

動画から他者の意図や気持ちを読み取らせる際は、
目を使って対象とする人の顔（頬、目、口、眉毛）に注目させたり、
耳を使ってその人の声の調子や言葉を聞き取らせたりします。

★3 他者の内面を知る手掛かりを表す選択肢用カード（例）

表情カード	声の調子カード		
	明るい	暗い	高い

動画から読み取った表情や言葉等が、
考えたことと一致するよう、あらかじめ
選択肢を準備しておきます。



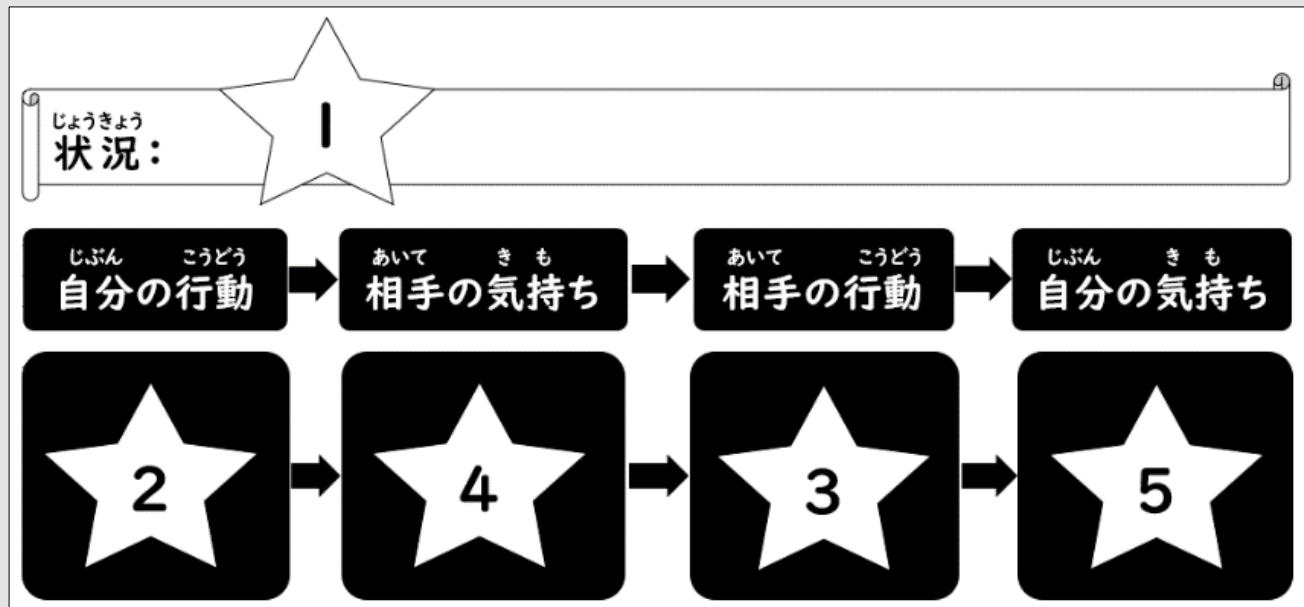
考え方や気持ち		
イライラする	かなしい	うらやましい
うれしい	ドキドキする	はずかしい



Mission3 考えて行動しよう①

目標	<ul style="list-style-type: none"> 動画を見て、人の気持ちがどの行動によって、どのように変化したか、説明することができる。 二つの動画を比較し、人をよい気持ちに変えるためにはどのような行動をするべきか、説明することができる。 		
学習活動	主な学習活動	指導・支援	教材・教具等
展開	<ul style="list-style-type: none"> グループワークをする。 ①動画を見て、対人行動マップを作成する ②動画を見て、人の気持ちを変える行動について考える 	<ul style="list-style-type: none"> 生徒の身近な対人場面を題材に、映像で示し、自分の行動を振り返らせやすくする。 同一人物の行動だけでなく、自分と他者を取り上げ、同じような状況で違う行動をしている場面を題材にして比較させることで、自分の行動を振り返ることができるようする。 対象とする人を枠で示し、視覚的に捉えやすくするとともに、考えさせたい場面を、静止画で提示する。 対人行動マップの作成手順を示しておく。 あらかじめ、どのように付箋に書き出したらよいか、見本を提示しておく。 イラストやシンボルマークを活用させ、見聞きした様子から考えたことを一致させやすくする。 	★1 ★2

★1 対人行動マップの作成手順



対人行動マップは、自分の行動に対する他者の行動、他者の気持ち及び自分の気持ちとの具体的な関係を教えるための視覚的なツールです。物語文やドラマを題材に、登場人物の関係や気持ちの変化を把握する際にも活用することができます。

まずは、いつ、どこで、誰が、
何をしている場面か状況を読み取らせます。



状況：



①



いつ



ここでは、
担任の先生が名前を呼んだものの、
返事をしなかった場面を表しています。

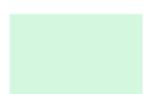
どこで



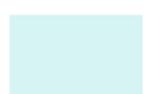
だれが



なにをしている



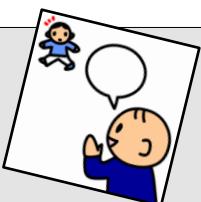
みているもの



かんがえていること
きもち



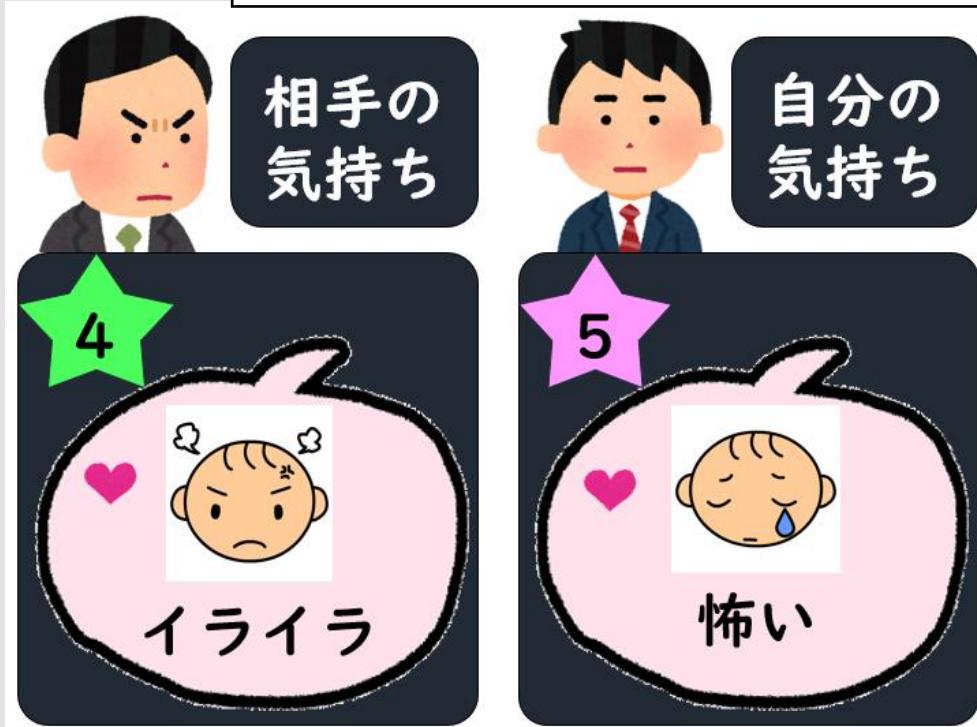
「だれが」によって、何をしているか、
その人が見ているもの等が異なってきます。
動画や静止画を活用する際は、あらかじめ、
誰のことについて考えたらよいか、
枠や矢印で示しておきます。



次に、自分の行動と、その直後の相手の行動を読み取らせます。
ここでは、生徒の行動を書き出させます。
また、相手の表情や声の調子、実際に発言した言葉を手掛かりに、
相手の行動を読み取らせます。



次に、相手の気持ちについて考えさせます。
ここでは、イラストやシンボルマークを活用させ、
見聞きした様子から考えたことを一致させやすくします。
最後に、相手の行動を受け、自分がどのよう気持になつたか
について、それぞれ自分の意見を出し合させ、
なぜ、そう考えたか、理由を基に、グループ内で話し合せます。



状況：先生に名前を呼ばれた場面

自分の行動

相手の気持ち

相手の行動

自分の気持ち

返事
X



怒った顔
低い声



対人行動マップを活用させることで、行動と人の気持ちには関係があること、自分の行動が他者に与える影響や、人の気持ちが、他者の行動でどのように変化するかを生徒に考えさせることができます。

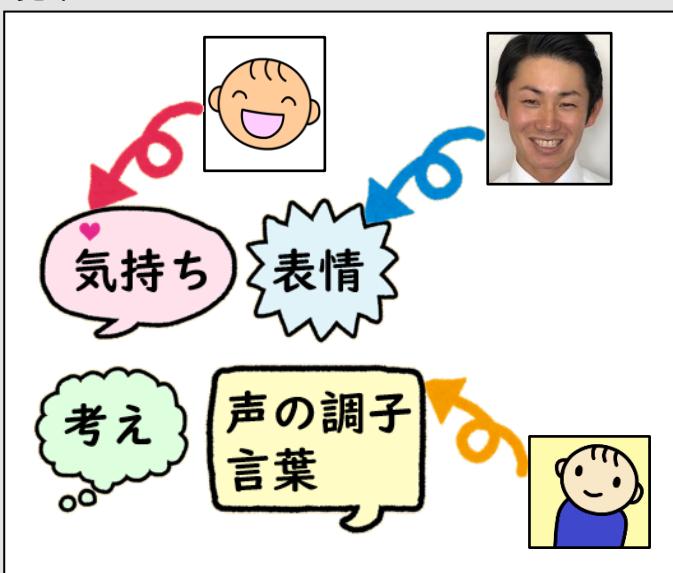
また、自分の行動が相手や周囲の人々に与える影響を踏まえ、その状況に応じて自分がどう行動すべきか、考えさせます。

★2 見本の提示（例）

書き出し用の付箋

表情	声の調子、言葉
考え	気持ち

見本





Mission 4 行動を振り返ろう

目標	<ul style="list-style-type: none"> 動画を見て、友だちとの関わり方（誘ったり仲間に入ったりするとき、失敗したり困っていたりしている友だちを見たときなど）について、ステップ表でどの段階であるかと、その理由を説明することができる。 自分と友だちの行動を比較し、ステップ表を基に、行動目標を立てることができる。 		
学習活動	主な学習活動	指導・支援	教材・教具等

展開

- ・グループワークをする。
①動画を見て、自分の行動を振り返る
②動画を見て、友だちの行動を観察する
③ステップ表を活用し、行動目標を立てる

- ・生徒の身近な対人場面を題材に、映像で示し、自分の行動を振り返らせやすくする。
- ・表情、声の調子及び気持ちを表す言葉とシンボルマークを活用させ、映像から読み取った情報と一致させやすくする。
- ・対人行動マップを作成させることで、自分の行動が相手にどのような影響を与えていているのか、視覚的に捉えやすくする。
- ・自他の行動を観察し、周囲の人がその行動にどのように反応しているかを観察することで、具体的にどう行動すべきかについて考えることができるようにする。
- ・映像を比較させることで、具体的にイメージさせるとともに、違いに気付くことができるようになる。
- ・文字やイラストで示したステップ表を活用させ、自分の行動がどの段階であるか把握させる。

★ 1

★ 2

★ 1 自他の行動を観察させる～行動を変えるための四つのステップ

行動を変えるための四つのステップ

自己認識

- ・生徒を外からモニターし、その行動についての認識を高める。

他者のモニタリング／観察

- ・他の生徒が行動をしているところと、周囲の人がその行動にどのように反応しているかを観察する。

セルフモニタリング

- ・自分が正しい行動をしているかどうかを確認する。

セルフコントロール

- ・自分の行動が他者のポジティブな感情に影響を与え、自分にとって望ましい結果がさらにもたらされることを知る。



観察する視点を明確にし、生徒自身に自分の行動を注意深く観察させたり、自他の行動を比較させることで、違いに気付かせたりするなどの工夫が大切です。
また、「できて当たり前」と捉えるのではなく、適切な行動があった際には、肯定的な評価をすることも大切です。

★2 ステップ表（例）

対人場面	ステップ	行動
挨拶	1	挨拶ができない。
	2	相手から挨拶されると挨拶することができる。
	3	自分から挨拶することができる。
	4	いつでも、どこでも、誰にでも、自分から挨拶をすることができる。
返事	1	返事ができない。
	2	人に言われたら、返事ができる。
	3	相手の方を見て、声に出て返事をすることができる。
	4	いつでも、どこでも、誰にでも相手の方を見て「はい。」と返事ができる。
言葉遣い	1	丁寧な言葉遣いで話すことができない。
	2	人に言われたら、言葉遣いに気をつけて話すことができる。
	3	自分から丁寧な言葉遣いで話すことができる。
	4	いつでも、どこでも、誰にでも、自分から丁寧な言葉遣いで話すことができる。
話を聞く	1	相手の方を見て話を聞くことができない。
	2	人に言われたら、相手の方を見て話を聞くことができる。
	3	相手の方を見て話を聞くことができる。
	4	いつでも、どこでも、誰にでも、相手の方を見て相槌を打つたり、うなづいたりしながら話を聞くことができる。
仲間に入る	1	遊びなどの仲間に入れてもらうことができない。
	2	人に言われたら、仲間に入れてもらうことができる。
	3	自分から仲間に入れてもらうことができる。
	4	いつでも、どこでも、誰にでも、自分から仲間に入れてもらうことができる。
友だちを誘う	1	遊びなどに友だちを誘うことができない。
	2	人に言われたら、友だちを誘うことができる。
	3	自分から友だちを誘うことができる。
	4	いつでも、どこでも、誰にでも、自分から友だちを誘うことができる。
失敗したり困ったりしている友だちに声を掛ける	1	失敗したり困ったりしている友だちに声を掛けることができない。
	2	人に言われたら、失敗したり困ったりしている友だちに声を掛けることができる。
	3	自分から失敗したり困ったりしている友だちに声を掛けることができる。
	4	いつでも、どこでも、誰にでも、自分から失敗したり困ったりしている友だちに声を掛けることができる。
きまりやルールを守る	1	興味がないと、途中でやめたり、ルールを変えたりすることがある。
	2	人に言われたら、友だちと遊びを続けることができる。
	3	途中でやめたり、ルールを変えたりせずに、友だちと遊びを続けることができる。
	4	いつでも、どこでも、誰にでも、途中でやめたり、ルールを変えたりせずに、友だちと遊びを続けることができる。

※ 文字とイラストで示したステップ表は、14ページ・15ページを参照してください。

	ステップ1	ステップ2	ステップ3	ステップ4
挨拶	 <p>おはよう…</p>	 <p>おはようございます。</p> <p>おはようございます。</p>	 <p>おはようございます。</p>	 <p>おはようございます。</p>
返事	 <p>OOくん!</p> <p>…。</p>	 <p>OOくん!</p> <p>あれ? へんじは?</p> <p>…はい。</p>	 <p>OOくん!</p> <p>ん?</p> <p>え?</p>	 <p>OOくん!</p> <p>はい。</p>
言葉遣い	 <p>だいじょうぶ? できそう?</p> <p>だいじょうぶ。 できそう。</p>	 <p>です。</p> <p>できそうです。</p>	 <p>はい。 わかります。</p> <p>もっていき ばしょ わかる?</p>	 <p>だいじょうぶ? できそう?</p> <p>だいじょうぶ だとおもいます。</p>
話を聞く	 <p>きのう…</p> <p>ねえ きいてる?</p>	 <p>きのう…</p> <p>ねえ きいてる?</p>	 <p>きのう…</p> <p>ねえ きいてる?</p> <p>あれ? きいてる?</p>	 <p>きのう…</p> <p>ねえ きいてる?</p> <p>うん うん</p>

	ステップ1	ステップ2	ステップ3	ステップ4
仲間にに入る				
友だちを誘う				
失敗したり人に声を掛ける 困つたりしている				
きまりやルールを 守る				



Mission5 考えて行動しよう②

目標	・動画を見て、変えたらよい行動について、どのように変えたらよいか説明することができる。 ・対人的に適切な行動を、ロールプレイで実演することができる。		
学習活動	主な学習活動	指導・支援	教材・教具等
展開	<ul style="list-style-type: none">・対人的に適切な行動を、ロールプレイで実演する。①動画を視聴し、変えた方がよい行動について、どのように変えたらよいか話し合う②ロールプレイを行う	<ul style="list-style-type: none">・生徒の身近な対人場面を題材に、映像で示すとともに、ステップ表を活用させて自分の行動を振り返らせやすくする。・表情、声の調子及び気持ちを表す言葉とシンボルマークを活用させ、映像から読み取った情報を一致させやすくする。・対人行動マップを活用させ、特定の行動による人の気持ちの変化に気付かせる。・ロールプレイの様子を動画で視聴させ、一時停止して場面を提示するとともに、矢印を示し、視線や体の向きを正しく把握できるようにする。	★
まとめ		<ul style="list-style-type: none">・本単元（題材）を振り返らせ、Mission 1で示したスライドを提示しながら、ポイントを確認させる。	



Mission5では、動作化させたり、対人行動マップを活用させたりし、相手の意図を推測させるような学習を通して、周囲の状況や他者の感情に配慮した行動ができるようにさせます。いろいろな人の行動を比較させることで、どの行動が、相手をどんな気持ちに変えたか、その状況で求められている行動はどのような行動かを、生徒自身に考えさせることが大切です。



また、ロールプレイ実施後は、本当にその行動が期待されている行動であるか、客観的に捉えさせる必要があります。視線、体の向き、相手との距離、声の調子、言葉遣いなど、あらかじめ、チェックするポイントを確認しておきます。他の生徒や他のグループと比較させることで、生徒自ら気付かせることも可能です。

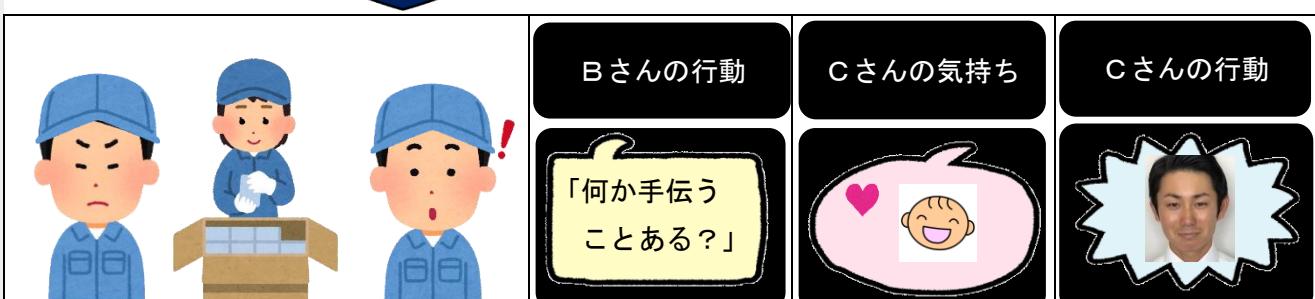
★ 対人行動マップの活用（例）



同じ状況で、異なる行動をするAさんとBさん。
Cさんは、Aさんの行動により、いやな気分になり、
Bさんの行動により、よい気分になりました。
矢印やキーワードを活用することで、生徒が、自他の
気持ちの変化を理解するだけでなく、どの行動が他者
をよい気分（いやな気分）にさせるのかを視覚的に捉
えやすくなり、自ら整理することができます。

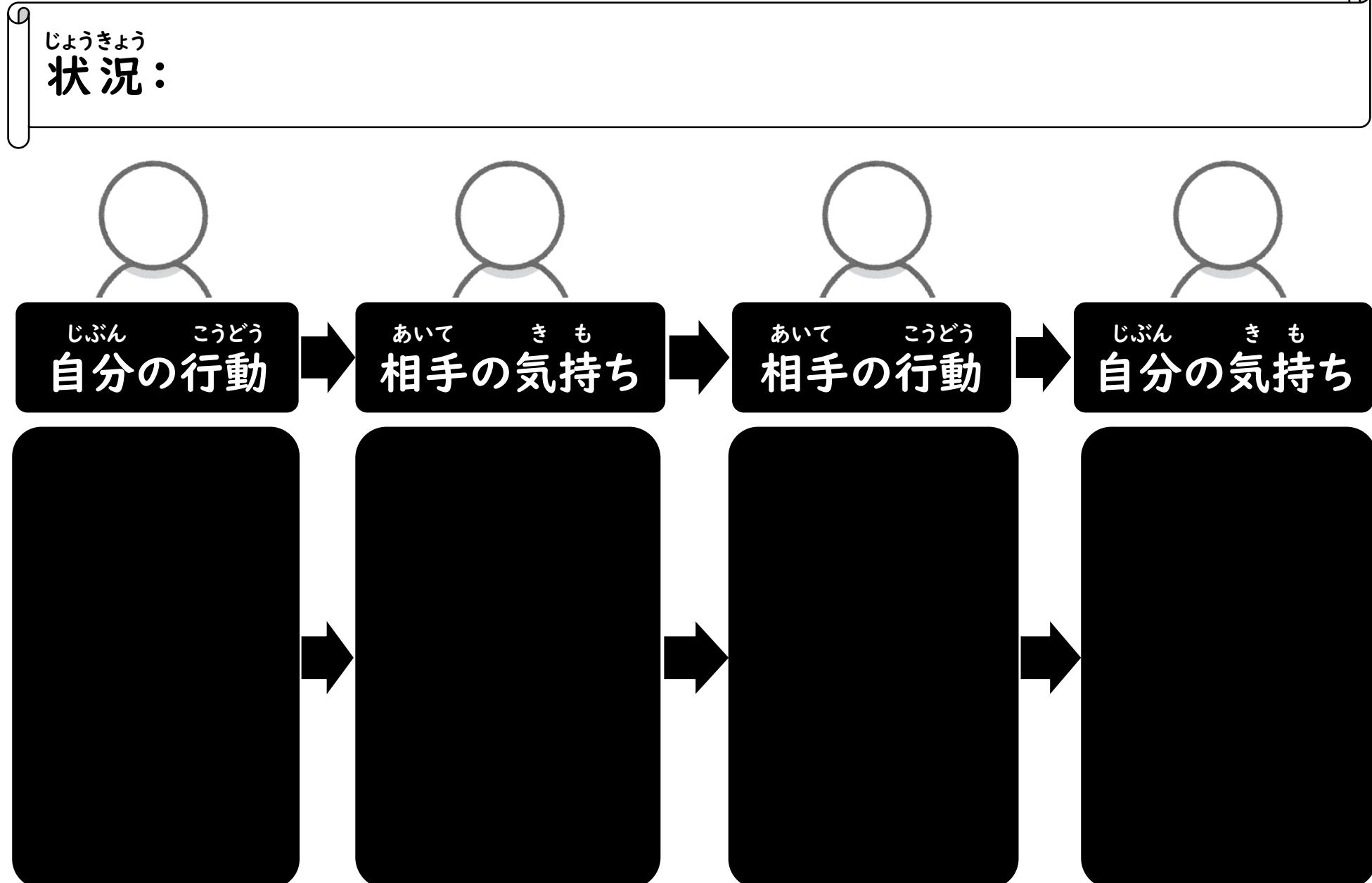


状況：作業学習の時間、教室で、Aさん・Cさん・Bさんが検品作業を行っている場面。



よい気分





引用文献・参考文献

- ミシェル・ガルシア・ウィナー (2018) : 『ソーシャルシンキング 社会性とコミュニケーションに問題を抱える人への対人認知と視点どりの支援』 金子書房
- 稲田尚子 (2016) : 「1 ソーシャルシンキング」 『発達障害のある子の社会性とコミュニケーションの支援』 金子書房
- 文部科学省初等中等教育局特別支援教育課 (平成25年) : 『教育支援資料～障害のある子供の就学手続と早期からの一貫した支援の充実～』
- 文部科学省 (平成30年) : 『特別支援学校学習指導要領解説 各教科等編 (小学部・中学部)』 開隆堂出版
- 独立行政法人国立特別支援教育総合研究所 (2012) : 『災害時における障害のある子どもへの支援』
- 菊地一文 (2013) : 『実践キャリア教育の教科書 特別支援教育をキャリア発達の視点で捉え直す』 学研教育出版
- ドロップレット・プロジェクト (2010) : 『視覚シンボルで楽々コミュニケーション 障害者の暮らしに役立つシンボル1000』 エンパワメント研究所



