

# 自閉症・情緒障害特別支援学級に在籍する 対人関係に困難を抱える児童の支援

—なかまと楽しくスキルを学ぶゲームを通して—

## Support for a Child with Interpersonal-relations Difficulty at the Special Support Class

渡邊 紀子<sup>1</sup> 佐藤 慎二<sup>2</sup>

自閉症・情緒障害特別支援学級に在籍する対人関係に困難を抱える児童の支援に際して、なかまと楽しく取り組める室内ゲームを展開した。その結果、勝敗にこだわることによる友達に対する暴言、奇声、もの投げ等の問題行動は大きく減少した。その要因として、以下を指摘した。①流れを一定にする、ルールの視覚化・明確化、気持ちの切りかえ言葉の明示、負けた時の対応法等を確認し安心感を高めたこと、②般化を見通して、個別学習と友達と行うグループ学習の関連性を高めたこと、③友達と行うゲームそのものの楽しさや満足度を高めたこと。

キーワード：自閉症・情緒障害特別支援学級、対人関係の困難さ、ゲーム、ソーシャルスキル

### I 問題と目的

自閉症・情緒障害特別学級（\*以下、支援学級と記す）には、自閉症もしくはそれを疑われる児童が多く在籍する。自閉症は、社会性・対人関係や想像力等に困難を抱え<sup>4)</sup>、スキルを学習するためのゲームにおいても、勝敗へのこだわりが強く、周りの児童と楽しく活動できないことも多い。ゲームはやりたいのだが、自分勝手と思われるような振る舞いや負けたら怒り出すという行動に、周りの児童が不安を感じることもある。

それら対人関係の困難さへの支援として、ティーチ・プログラムや応用行動分析等の様々なアプローチがなされてきた<sup>7)</sup>。しかし、それらは個別的・療育場面で取り上げる内容であったり、方法上の工夫であったりするため、支援学級の教育活動として展開するには限界もあった。

そこで、本研究では、室内で友達と取り組むことが可能なゲームに着目した。「ゲームは、積極的にスキルを教えるというよりも、なかま関係を作りグ

ループ活動に楽しく参加すること、成功体験をもとにスキルを学ぶことに重点が置かれる<sup>5)</sup>とされるように、楽しくなかま関係を築く上で、その有用性と活用性の高さが指摘されている。

本研究は、支援学級の活動にゲームを取り入れることで、対人関係に困難を抱える児童のソーシャルスキルの支援を目的とするものである。

### II 方法

#### 1. 対象

(1) 対象児A：支援学級在籍5年生女子（知的発達の遅れを伴わない児童）

#### ①日常生活での行動観察より

絵を描いたり、パソコンを操作したりすることが得意である。一人で遊ぶことが多く休み時間は、本を読んだり、折り紙を折ったりしている。興味のあることには集中して取り組む。一方、一度集中するとやめられなくなり、ルールを守れないことも多い。また、勝敗へのこだわりが強く、負けてしまう

1 御宿町立御宿小学校

2 植草学園短期大学

と暴言、暴力で気持ちを表すことが多い。

②ソーシャルスキル・チェックリストによるアセスメントから

先行研究を参考<sup>3) 5)</sup>に、①集団行動（集団参加・仲間関係・役割遂行）②セルフコントロールスキル（感情のコントロール・行動のコントロール）③自己・他者認知（自分に関すること・他者に関すること）④コミュニケーションスキル（対人マナー・個別場面・集団場面・いろいろな人）⑤環境（過敏さ・こだわり）の5つのカテゴリーから構成される全59項目のチェックリストを作成しアセスメントを実施した。保護者、支援学級担任、交流学級担任、支援員、筆者、事業所の担当者5名でチェックした。（表1は一部抜粋）「当てはまる4点」「やや当てはまる3点」「あまり当てはまらない2点」「当てはまらない1点」とし、カテゴリーごとに平均点を比較した。全項目の平均は2.1点で、⑤環境1.2点、②セルフコントロールが1.4点と他に比べ低い。こだわりが強く、感情や、行動のコントロールが難しいことが伺える。

表1 チェックリストによる本児の様子

		チェック項目	平均
セルフコントロールスキル	感情のコントロール	ゲームなどの勝負ごとで、自分の負けを受け入れることができる。	2
		いやなことがあっても、乱暴なことをしない。	1.3
		いやなことがあっても、人を非難したり騒いだりしない。	1.3
		友だちがいやがることを言ったりやったりしない。	1
	行動のコントロール	感情的になっても、気持ちを上手く切り替えて次の行動をすることができる。	1.3
		授業中、勝手に席を離れたり、そわそわ体を動かしたりしないで座っていることができる。	1
		授業中、関係のない物音や他の人の行動に注意がそれない。	1
		授業中、注意を引きたくて騒いだり、ふざけたりしない。	1.8

③Y-Pアセスメント（横浜市教育委員会<sup>6)</sup>による自己評価

交流先の通常学級において実施した。本児は、「自分のことがあまり好きではない」「自分をあまり大切に思わない」と回答しており自己肯定感が低いことが伺われる。

(2) 小集団グループ（3年1名、4年1名、5年1名、6年1名の計4名）

4名とも交流学級で過ごす時間が多く、グループ学習（自立活動）は週1時間行っている。気持ちや思いを表せない、グループ活動が苦手、気持ちが落ち込み気分転換が難しいなど、様々な特徴をもった児童で構成されており、それぞれ対人関係でのつまずきや困難を抱えている。小集団の中では生き生きと活動することができるようになってきている。

2. 実践展開の手続き

(1) 指導目標の設定

チェックリストの結果及び日常の行動観察を踏まえ、以下のように目標設定した。

長期目標：友だちとなかよく学校生活を送ることができる。

短期目標：負けても気持ちを切りかえて最後までゲームをすることができる。（2学期）

上記の目標を達成するために、グループ学習の内容と個別指導、交流学級の内容を関連づけ支援を進める。グループ学習のプログラムの構成は、本児が楽しく取り組みながら、集団の中でも気持ちのコントロール力を高めることができるように、ゲームを中心とする。

(2) グループ学習のプログラム

①プログラムの内容と配慮事項 一個別指導で行ったゲームを行い、本児の緊張感や不安感を減らすようにした。さらに安心して取り組めるように45分を大きく3つ（表2）に分けて、毎回同じ流れで進めるように全11単位時間の計画（平成25年9月11日～11月22日）とした。（表3）

表2 グループ学習の流れ

流れ	配慮事項
ウォーミングアップ	・指示をよく聞いて行動したり、周りの人の行動に注意して行動したりする。
チャレンジタイム	・本児が個別学習の時間に取組んだゲームを実践する。 ・ワークシートを活用し、切りかえ言葉に目を向け、気持ちをコントロールする。 ・勝ち負けを繰り返すものに加えて、受け答えや、協力が必要なゲームを実践する。
お楽しみタイム	・チャレンジタイムで、できるようになったゲームを実施する。 ・般化に向けての練習の場とし、ワークシートは使わず、児童たちで進める。

表3 ゲームの計画

	1回目	2回目	3回目	4回目	5回目	6回目	7回目	8回目	9回目	10回目	11回目
ウォーミングアップ	あい言葉	台本読み	台本読み	船長さん	船長さん	台本読み	おちたおちた	台本読み	おちたおちた	ゲーム大会	船長さん
チャレンジタイム	ティッシュゲーム	ドッカンゲーム	坊主めくり	反対言葉カード	カルタ	探偵ビンゴ	黒ひげ危機一髪	カードマッチング	風船バレー		坊主めくり
お楽しみ	動物絵合わせ	お誕生会	ドッカンゲーム	坊主めくり	反対言葉カード	カルタ	カルタ	黒ひげ危機一髪	カードマッチング		カードマッチング

## ②チャレンジタイムのゲームの内容及びその配慮

## ア. ゲームの内容 (表4)

表4 ゲームの内容と配慮

	ゲーム名	活動内容 (児童用説明)	配慮事項
1	ティッシュゲーム ・ipad無料アプリ	①一人一回練習する。 ②対戦相手を決める。 ③5回対戦する。 「どんまい」「おめでとう」「まあいいか」「ありがとう」の言葉が言えたらポイントになる。 たくさんポイントをとろう!	・教師が手本を示す。 ・やり方が分かったら対戦をする。対戦する相手は様子を見て決める。 ・プリントに記入していることばを使っていたら認める。 ・気持ちを切りかえてゲームを続けられたらほめる。
2	ドッカンゲーム ・ボール ・タイマー ・テーマを書いたカード	①みんなでまわるくなる。 ②時間をセットする。 ③テーマに合った言葉をボールをもっている人がいう。 ④言い終わったら、次の人にボールをわたす。 ⑤タイマーがなった時に持っていた人がアウト。 ⑥アウトになった人に「どんまい」といってはげます。 ⑦アウトになった人は次のテーマをえらぶ。	・教師が手本を示す。 ・時間は、子ども達の様子や、テーマによってかえる。 ・相手がとりやすいようにボールをわたすように声をかける。 ・アウトになってしまったら、みんなで「どんまい」と言ってポーズをする。 ・プリントに記入していることばを使っていたら認める。 ・友だちを傷つける言葉が出たら、NGワードと知らせ、次に出たらマイナスポイントにする。
3	ぼうずめくり ・ひらがなトランプ	①○行、△行、□行と当たりの行をきめる。(例「からす」……か、ら、さ行) ②カードをまんやかにセットする。 ③じゅんばんをきめて1枚ずつめくる。 ④○、△、□行の文字がでたらそのカードと山になっているカードをもらえる。「おめでとう」 ⑤絵札がでたら、そのカードと持っているカードを全部山に返す。「どんまい」 ⑥最後にたくさんカードをもっていた人が勝ち。	・教師が手本を示す。 ・あたりのカードは様子に合わせてかえる。 ・上級生には、低学年にあたりを伝えてあげるように声をかける。 ・アウトになってしまったら、みんなで「どんまい」と言ってポーズをする。 ・プリントに記入していることばを使っていたら認める。 ・友だちを傷つける言葉が出たら、NGワードと知らせ、意識するようにする。
4	反対言葉カードゲーム ・反対言葉カード	①カードをうらがえして、バラバラにおく。 ②順番になったらカードを2枚めくり、あっていたらカードをもらう。 ③カードがあっていたら「おめでとう」、まちがっていたら「どんまい」と友だちにいう。 ④自分がやってそろわなかったら、「まあいいか」といって気分をかえる。 ⑤カードが多かった人が勝ち。勝った人には拍手して「おめでとう」という。 ※どうしてもイライラしてしまったら、「タイムアウト」といって休んでもいいよ!	・「どんまい」「おめでとう」「おいしい」「すごい」などの言葉を選びプリントに書く。 ・言ってしまうような傷つく言葉「NGワード」を考えて書く。 ・順番が守れるように、次の人は誰かを確認する。 ・友だちをほめたり、はげましたりすることができたら認める。 ・自分の順番以外のときに、友だちがめくったカードを見ることを意識づける。 ・よい言葉かけができれば、とりあげ次の言葉選びに加える。

ゲーム名	活動内容（児童用説明）	配慮事項																				
5 ソーシャルスキルカルタ  ・ソーシャルスキルカルタ	1色ずつゲームをする。 ①友だちと向かい合ってすわる。 ②カード10枚を自分の方に向けて並べる。 <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td>6</td><td>1</td></tr> <tr><td>7</td><td>2</td></tr> <tr><td>8</td><td>3</td></tr> <tr><td>9</td><td>4</td></tr> <tr><td>10</td><td>5</td></tr> </table> <table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td>5</td><td>10</td></tr> <tr><td>4</td><td>9</td></tr> <tr><td>3</td><td>8</td></tr> <tr><td>2</td><td>7</td></tr> <tr><td>1</td><td>6</td></tr> </table> </div> ③「では、読みます」と先生が言ったら手はひざにして聞く。それまでは、カードの裏を見てもいい。 ④先生の言葉を最後まで聞いてからカルタをとる。 ⑤残りのカードが2枚になったら終わり。 ⑥カードの多い方が勝ち。  勝った人へ……おめでとう！ 負けた人へ……どんまい！	6	1	7	2	8	3	9	4	10	5	5	10	4	9	3	8	2	7	1	6	<ul style="list-style-type: none"> <li>・カルタの色ごと（20枚）に勝敗をきめる。</li> <li>・待っている間はカードを自由に見ていいこと、「では、読みます」の合図で手をひざに置くことを約束する。</li> <li>・気持ちの切りかえができたときは、ほめる。</li> <li>・イライラしたら、深呼吸したり、少し休んだりして気持ちをかえられるようにする。</li> <li>・1回戦ごとに勝敗を記入する。</li> </ul>
6	1																					
7	2																					
8	3																					
9	4																					
10	5																					
5	10																					
4	9																					
3	8																					
2	7																					
1	6																					
6 探偵ビンゴ  ・ビンゴカード ・いいところカード	カード作り ①好きなマスに自分の名前を書く。 ②他のマスに友だちの名前を書く。 ③名前を書いた人の「いいところ」を選んで書く。（プリント） ビンゴゲーム ①先生がいいところカードを引いて発表する。 ②カードの中に、あったら、立つ。 ③そのいいところがある人の名前を発表する。「〇〇さんです」 ④みんなで確認する。「なるほど」 ⑤〇をつける。 ⑥ビンゴになったらいう。続けてやってよい。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・カードの書き方をやって見せる。</li> <li>・交流学級の友だちの名前がわからなかったら、名簿を見せて確認する。</li> <li>・特徴が書かれたプリントから1人に1つずつ特徴に近いものを当てはめていくように声をかける。</li> <li>・発表したらみんなに受け入れてもらえたと感じられるように、「なるほど」で答える。</li> <li>・最後まで続けられるように、たくさんビンゴにすることを意識させる。</li> <li>・切りかえの言葉をつかえたらほめる。</li> </ul>																				
7 黒ひげききいっばつ  ・黒ひげ危機一髪	①黒ひげが出たらどうするか、ルールをきめる。「あたり」「はずれ」 ②ジャンケンをして勝った人から順番に1本ケンをする。 ③黒ひげが出てきたら勝負が決まる。「勝ち」「負け」 ④勝った人へ「おめでとう」 負けたひとへ「どんまい」という  勝った人「やったー」 負けた人「まあいいか」という	<ul style="list-style-type: none"> <li>・勝ち、負けを変え、どちらのバージョンでもできるようにする。勝ち負けのドキドキ感を楽しめるようにする。</li> <li>・友だちがやっているときに待てたらほめる。</li> <li>・切りかえの言葉をつかえたらほめる。</li> </ul>																				
8 カードマッチング  ・動物絵あわせカード	①くばられた動物カードを、相手から見られないようにもつ。 ②自分の順番がきたら、1回だけ「〇〇さん、△のカードをもっていたらください」という。 ③聞かれた人がカードを持っていたら「はい、どうぞ」といってわたす。「ありがとうございます」とお礼をいう。持っていなかったら「ありません」と答える。「そうですか」という。他の人は「おめでとう」「どんまい」という。 ④カードがそろったら みんなに見えるようにならべておく。 ⑤たくさんカードがそろった人が勝ち。 特別賞 カードがはやくなくなった人 ※他の人のしつもんをよく聞いていると、持っているカードがわかるかも！	<ul style="list-style-type: none"> <li>・順番が守れるように、次の人は誰かを確認する。</li> <li>・自分の欲しいものを丁寧な言葉で表すお手本を見せる。</li> <li>・相手に聞かれた時は、正直に答えて行動する。</li> <li>・いろいろな人の話を聞くと、ほしいカードを誰が持っているかわかることを伝える。</li> <li>・友だちをほめたり、はげましたりすることができたら認める。</li> <li>・勝ちのポイントを複数用意し、1つにこだわらないようにする。</li> </ul>																				



ゲーム名	活動内容 (児童用説明)	配慮事項
9 風船バレー ・風船	① 2チームにわかれる。 ② サーブは1回ずつ交代する。 ③ ボールを落としたら、相手チームにポイントがはいる。 ○ 同じ人が続けて風船をさわらない ○ 風船を持たない ④ みんなで声をかけあってゲームを進める。 「☆さんおねがい!」「OK」「おいしい!」 「どんまい」「サンキュー」など ⑤ _____点とったチームの勝ち 「おめでとう」「どんまい」を言う ※ みんなで声をかけあって、楽しくゲームをしよう!	・ 友だちをほめたり、はげましたりすることができたら認める。 ・ ルールを守るように、確認しながら進める。 ・ サーブの順番は、チームごとに教師が示す。 ・ 審判をしながら、両チームを応援する。 ・ 得点は確認しながら教師がつける。

図1 ワークシート (1)

図2 ワークシート (2)

イ. ゲーム実施に際しての配慮事項

- 表4の活動内容の部分の説明書として児童に示した。
- 図1. 2のように、ワークシートを用意し、切りかえ言葉を積極的につかうことでポイントをとれるようにした。ワークシートは、児童の様子に応じて改善し、最終的には、ワークシートがなくてもゲームができるようにする。
- 図1のワークシートでは、切りかえ言葉を使えるように、1回ずつ自分の行動を振り返り、ゲームの勝敗へのこだわりを減らし、最後までゲームをするというめあてを達成しやすくした。図2のワークシートでは、3つにポイントを絞り、事前に確認し、最後に活動全体を振り返り記入するようにし、ゲームを中断せず、日常での遊びに近い形にしていくようにした。
- 一人でもできるゲームから導入し、友達と楽しむゲームに移行した。
- 負けたときには、次のゲームのテーマなどを選べる権利を得られるようにした。

表5 個別の指導内容

	テーマ	ねらい
気持ちのコントロール	クールダウン部屋のカーテンをつくろう	・説明を最後まで聞く。 ・指示に合わせて行動する。
	気持ちを表す言葉さがし	・様々な気持ちを知る。
	合言葉の歌をつくろう	・内容に合った受け答えの仕方を知る。
	気分をかえよう	・気持ちの切りかえ方を見つける。
	負けても平気	・負けても怒らず、最後までゲームをする。
	ゲームにチャレンジ	・負けても最後までゲームをする。
交流学級との関わり	時間の使い方	・時間を守り大切ににする。
	気持ちのよいプレゼンテーションの仕方	・周りの状況を考えて行動する。
	運動会を成功させよう	・自分の役割を最後までやり遂げる。
	自分ポスター作り	・自分のよいところを見つける。
	ソーシャルスキルカルタ作り	・折り合いの付け方を知る。

(3) 個別指導のプログラムの内容と配慮事項

表5のように、グループ学習で取り組むゲームの予習を中心に、本児の得意な作業的・製作的な活動、振り返り、教育相談、対人関係スキルなどを組み合わせてプログラムを構成した。交流学級で行う学習の事前学習も行い自信をもって活動できる場を支援学級から、交流学級へと広げていけるようにした。

Ⅲ 結果

1. グループ学習での変容

図3で明らかのように、問題行動の出現は前半に集中している。10回目が増えたのは、児童たちのみで展開し、うまく進行できなくなり暴言が見られ

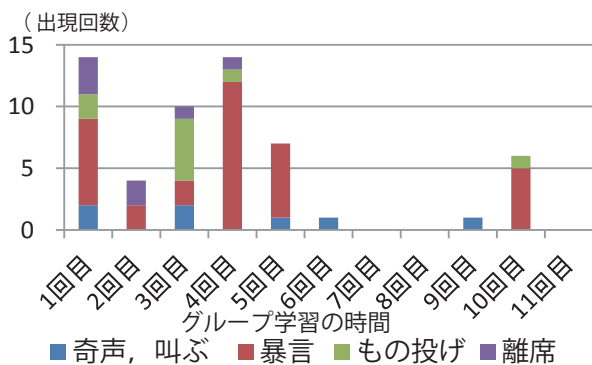


図3 問題行動の出現回数の変化 (グループ学習時)

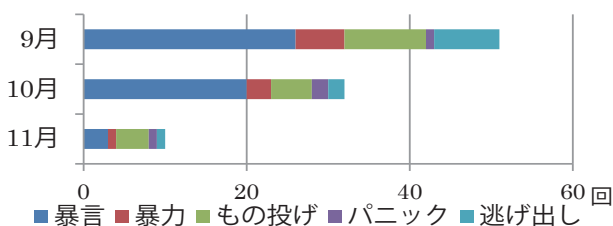


図4 行動の変容(学校生活全体)

た。しかし、それ以外は、大幅に減っている。ある程度場の設定が明確な場面では、落ち着いて取り組めるようになっていることが示されている。

## 2. 学校生活全体での変容

図4は、学校生活全体での変容を示したものである。実践実施直後の9月は50回以上の問題行動が出現していたが、実践終了月である11月には10回になっている。

## IV 考察

今回の取組を以下の3点にわたって考察した。

### 1. 安心感というキーワード

自閉症及びそれを疑われる児童にとっては、安心感が最も大きなキーワードであることが示唆された。

#### (1) プログラムの流れを一定にしたこと

表2で示したように、各回のグループ学習の内容そのものに変化はあるが、その流れ・ユニットは一定にして見直しをもって取り組めるようにした。それにより、本児の安心感は高まったと思われる。また、表3のように、プログラムの中身も全て替えてしまうのではなく、前時までに取り組んだゲームも取り入れた。つまり、毎回必ずやり方やルールを理

解している活動に取り組むことは、安心感をさらに高めた要因として指摘できる。

#### (2) ルールの明確化

①説明書の活用－自閉症のある人にとっては、「書き言葉が第一言語・話し言葉は第二言語」と喻えられるように、視覚情報は必須の支援となる。今回の取組では、ゲームの説明を話し言葉ではなく、説明書という形で提示したことで本児への分かりやすさは格段に高まったことが示唆される。

②負けたときの対応の明確化－勝敗へのこだわりの強い本児にとって、負けは受け入れがたい事実となっていた。今回は、“負けてもいいことがある”、すなわち、万が一負けても、次のゲームのテーマなどを選べる権利を得られるというルールを設定した。それにより、勝敗そのものよりも、ゲームそのものを楽しむことに気持ちが向いたと思われる。

#### (3) くり返しによる安心感

毎回、新たな活動が入ってくる不安が仮にあったとしても、先に触れたように、「前時のゲームにもう一度取り組める、すでに経験しているゲームを選んで取り組める」ことにより、安心して参加することにつながったと思われる。また、くり返しによりゲームに安心して取り組めようになったことで、休み時間にも自主的に楽しめるようになった。安心感が高まることにより、活動の幅も広がったことになる。

#### (4) 切り替え言葉の明確化

ゲームの節ごとに、意識的に切り替え言葉を使えるように、流れを組んだ。しかも、それらを使用することでポイントがもらえるようにした。仮に、ゲームに負けてしまっても、ポイントをたくさんもらえるという満足感を得られるようにした。また、最初は短時間に何度も繰り返しゲームを行い、テンポよく進めることで、1回の勝敗へのこだわりを減らすことができた。ゲームに負けても、最終的には、切り替え言葉をたくさん使えばポイントがもらえることで、安心して参加できたと考えられる。切り替え言葉をつかうことで自分の気持ちを言葉でコントロールすることを習慣づけ、ゲームに最後まで参加できるようにした。そして、友達が使う切り替え言葉を聞いたり、待たたりすることで気持ちよくゲームに参加することができるようになったと思われる。

## 2. 般化を見通す重要性

まず、個別学習では、一人でできるipadのゲームから取り組んだ。一人でできる単純なゲームを体験することで、ゲームそのものの楽しさを体感し、友達と勝負してみたいと思うようになり、対戦することを楽しみにするようになった。

また、個別学習→グループ学習（チャレンジタイム→お楽しみタイム）と同じゲームを行うようにした。個別学習の段階で、わからないことは質問しながらルールを理解した。事前に個別学習することで、説明の聞きのがしや理解不足の解消につながり自信をもって活動に取り組めるようになった。1度学習していることで安心感もあり、落ち着いて話を聞くこともできるようになり、活動もスムーズになった。そして、友達との関わり方も話し方が丁寧になり、あいさつやお礼なども身につけてきたことから、笑顔が増えてきた。個別学習、グループ学習、交流学級での学習と場所や人が変わっても内容が理解できていることで活動に参加する時間も増えてきたと思われる。このように、般化と安心感は表裏一体の要因であることが示唆される。

チャレンジタイムでは、ワークシートを使って最後までゲームを楽しみ、お楽しみタイムでは、ワークシートを使わずゲームをするというように、少しずつステップアップしていった。その結果、休み時間にも自主的にゲームをするようになり、異学年の友達をさそったり、なかまにいらしてもらったりすることができるようになった。楽しいゲームを繰り返すことで、いろいろなスキルを同時に学ぶことができ、少しずつ定着させることができたと思われる。

## 3. 支援学級での対人関係支援におけるゲームの有用性と活用性

楽しいゲームは本児の意欲をかき立てた。ゲームを進めるためには、ルールに従う、順番を守る、気持ちを言葉で表現する、気持ちを切りかえるなどが必要であることに本児が気付いたと思われる。そし

て、なかまと楽しくゲームすることの心地よさとその成功体験の積み重ねが本児を大きく変えていったと思われる。対人関係に困難を抱える児童にとってのゲームの有用性が示唆された。

自閉症・情緒障害特別支援学級は現在、全国でその設置が相次いでいる。文部科学省の調査<sup>1)2)</sup>でも、特別支援教育実施前の平成18年度（当時は特殊学級）と平成24年度を比較すると、学級数は1.61倍、その在籍者数は2.05倍となっている。学級担任の専門性の担保や在籍する児童の多様化等より、「自閉症・情緒障害特別支援学級では何をするのか？」は、全国各地で大きな課題となっている。今回取り組んだゲームはその活用性もさることながら、在籍する児童にとっても大変有用な実践となることが示唆されたと考える。

なお、本研究は、研究テーマ「対人関係に困難を抱える児童の包括的支援—なかまと楽しめるゲームを通して—」の一貫として行われた。本研究及び調査研究等の成果の総合的な考察と提言を今後試みる予定である。その研究成果は「平成25年度千葉県長期研修生 研究報告書—特別支援教育—」（千葉県総合教育センター）及び補足資料に掲載を予定している。合わせて、ご覧頂きたい。

## 文献

- 1) 文部科学省 (2007)：特別支援教育資料 (平成18年度)
- 2) 文部科学省 (2013)：特別支援教育資料 (平成24年度)
- 3) 小貫悟 (2004)：LD・ADHDへのソーシャルスキルトレーニング。日本文化科学社
- 4) 田中康雄 (2011)：「自閉症」のある子どもの何を支援するのか？。自閉症支援のすべて。全日本特別支援教育研究連盟編。日本文化科学社
- 5) 上野一彦・岡田智 (2006)：特別支援教育 実践ソーシャルスキルマニュアル。明治図書
- 6) 横浜市教育委員 (2007) <http://www.city.yokohama.lg.jp/kyoiku/plan-hoshin/skill.html>
- 7) 全日本特別支援教育研究連盟編 (2011)：自閉症支援のすべて。日本文化科学社