

SSTを
ユニバーサル
デザイン化

子ども・クラスが変わる！
ソーシャルスキル
ポスター

ベーシック

小貫 悟 [監修]
イトケン太ロウ [著]

監修者からのメッセージ

昨年（令和4年）の12月に、通常学級での特別支援教育に関する文部科学省の10年にたった一回だけある大規模調査の結果が公表されました。

それによると、通常学級での発達障害の可能性のある子の推定値は6.5%から、8.8%に大きく引き上げられました。小学校だけをみると10.4%です。つまり10人に一人はそうした困難のある子であるとのことでした。

いかがでしょうか？皆さんの実感と一致するでしょうか？

こうした数値の伸びの理由について、報告書内では「これまで見過ごしてきた困難のある子」に光があたるようになったからとしています。

では、我々は、子どもたちの何を「見過ごしてきた」のでしょうか。

こうした子どもは「困難を抱えている」と言われます。

しかし、よく目を凝らすと困難は、彼らの周りにあるのです。彼らの中に困難があるのではなく、彼らの外にあるのです。

イトケン先生は、そのことに気づきます。それを「見過ごし」ませんでした。

ソーシャルスキルポスター（SSP）の第一作を出した後、いったん、彼らの周囲にいる「ソーシャルスキルモンスター（SSM）」探しの旅に出ます。教室にはたくさんのモンスターが存在していたのです。それを片っ端から見つけ出し、その性質や生い立ちまでを徹底調査し、子どもたちに分かりやすい標本図鑑のような本を完成させます。

「君たちが悪いんじゃないんだよ。みんなモンスターのしわざだったんだよ」と。

でも、イトケン先生は周囲の「モンスターを近づけない方法」があることを伝えることも忘れませんでした。そう、自分自身でも、たくさんの「スキル」を手に入れてほしいと。

大人たちはたくさんのソーシャルスキルを知っています。でも、子どもに上手に伝える言葉を持っていないのです。その結果、お説教をして終わります。そして、何も変化が起きません。

子どもには子どもに伝わるコトバを使って、伝えなければなりません。

子どもの発達レベルにぴったりの伝え方をしなければなりません。

心に響く見せ方をしなければなりません。

今回、そうした必要な要素を全部盛り込んだ SSP ベーシック編と SSP アドバンス編の2冊が揃い、SSP がここに完成したことを、子どもの支援に関わる者として、そして、イトケン先生の長い旅の第一歩を見てきた者として、喜びたいと思います。

イトケン先生、お疲れ様。

これからは、送り出したアイテムたちが、きっと大活躍することでしょう。

明星大学教授 小貫悟

まえがき

前著「子ども・クラスが変わる！ソーシャルスキルポスター」の発刊から早3年半が過ぎ、ようやくソーシャルスキルポスター（以下、SSP）の続編を、しかも2冊同時に刊行することになりました。発刊当時から続編の出版が確約されていた訳ではないので、筆者としては非常に感慨深いと同時に、やっとスタートラインに立てたという感覚です。

1週間に1つずつ SSP を紹介するため、1年を35週として、通年で35アイテムが必要になります。そして、それぞれのアイテムが3ステップで進化していく設定となっているので、SSPは計105アイテムで構成されています。（プロトタイプは、 $40 \times 3 = 120$ アイテムでした）

「スモールステップで、子供たちの実態に対応できる」とうたいつつ、前段階アイテムと次段階アイテムが形としては存在しない状態は、何とも落ち着かない心境でしたが、それも今日までです。

そもそもこの支援法は、発刊よりも遡ること数年前に筆者が経験した挫折から始まっています。子供たちに主導権を奪われ、何もできない日々…。力を付けるどころか、その日その時間をやり過ごすので精一杯。無力感だけを引きずり、毎日帰路につく。今思い出しても、戻りたくない過去のできごとです。でも、その苦い日々を過ごしたことで得た発想で「ソーシャルスキルのアイテム化」が生まれ、明星大学の小貫先生のご助言で SSP の開発へと動き始めました。全てが仕組まれていたかのように…。

支援法の効果については自身の実践で実証済でしたが、それが書籍を媒体に伝わるかについては未知数でした。行き先を案じている最中、世界でコロナが猛威を振るい、学校の時間は止まりました。筆者を含め、多くの教員は為す術を奪われました。しかし、止まった時間が動きだした時に、その時間を取り戻すための武器を携えていたい…。そうした思いから、「ソーシャルスキルモンスター（以下、SSM）」の開発、そして刊行となりました。まるで、何かが仕組まれていたかのように…。

本企画全てを通し、小貫先生のご助言抜きに SSP および SSM は成立しませんでした。いち早く「ソーシャルスキルのアイテム化」の可能性に着目し、そして、SSP 開発に当たり具体的な指示をして頂いたこと、心より感謝申し上げます。

そして、今回も都内各地の先生方にご協力頂き、SSP の実践事例を数多くお寄せ頂きました。今回は学校現場やご家庭だけでなく、保育園やヨガ教室という習い事の場での取り組みについてもお寄せ頂きました。放課後等デイサービスでの活用の話も聞くので、今後も活用の方は広がっていくと思われます。これからも子供たちにとって、そして支援に携わる全ての方々にとってのアシストができるように、SSP および SSM の可能性や汎用性を見出していきたいと思えます。

SSP が3冊で105アイテム、そしてSSMが2冊で85体のモンスター、総計190個での支援体制が整いました。その支援により子供たちの生きづらさが外れ、そして、その生きづらさが外れることで、支援に携わる方々の思いが届いていくことを願ってやみません。

この先、何が仕組まれているのか、皆目見当もつきませんが…。

2023年1月 著者 イトケン太口

目次

子ども・クラスが変わる！ ソーシャルスキルポスター

ベーシック

ソーシャルスキルポスターってどうやって使うの？	4
ソーシャルスキルポスターって、何のためのポスターなの？	5
支援を要する状況はいろいろあるけど、どこで使えるの？	6
SSP を使うと、子供たちにどんな変容があるの？	7
効果がでないときはどうすればいいの？	8
さらに効果を引き出すには、どうすればいいの？	9

実践編

ソーシャルスキルポスター（SSP）とは？	12
SSP の使い方	15
こんな風に使えます！ SSP の活用アイデア	19
ソーシャルスキルポスター・モンスター対応表	24
活用の前に（誰のためのアイテムか？）	26

理論編

ソーシャルスキルのアイテム化とは？	28
SST の課題「般化」と SSP の可能性	32
SSP 流アンガーマネジメント	33
SSP にはなぜ効果があるのか？ 心理学的な背景理論	35
アイテム化のメリット	37
ポスター×モンスターで子供たちをサポート	39

ポスター編

ポスターの使い方	48
CD-ROM を使用するに当たって	49
ソーシャルスキルポスター	50



Question

ソーシャルスキルポスターってどうやって使うの？

Answer

ソーシャルスキルポスターの使い方は…

ポスターの提示
↓
読み聞かせ



ソーシャルスキルポスター（SSP）の使い方はとてもシンプルです。

- ・ SSP を提示する
- ・ 効果や性能、使い方を読み聞かせる

たったこれだけです。超簡単なので、明日から使うことができます。

場面や状況に応じて、より細かな設定をしたり支援を手厚くしたりすることはありますが、基本的にはこの手順です。全体指導場面や個別指導場面、通常学級と特別支援教室との連携場面など、様々なシチュエーションで試してみてください。

詳しくは…

p.12 へ

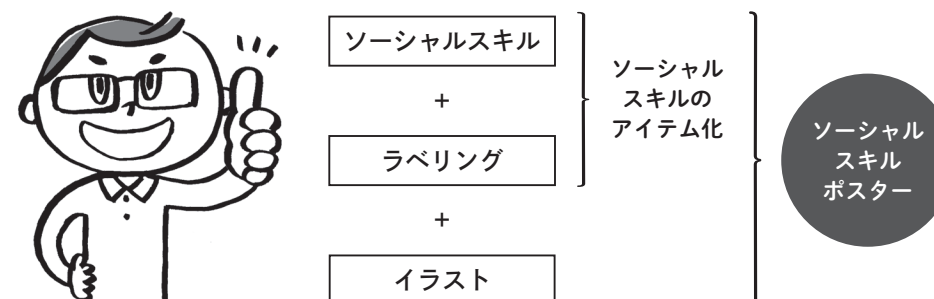
Question

ソーシャルスキルポスターって、何のためのポスターなの？



Answer

ソーシャルスキルポスターとは…



ソーシャルスキルポスターとは、「状況に適したソーシャルスキルに、覚えやすい名前を付けてアイテム化し（ラベリング）、さらにイラストを付けて、その行動や思考を喚起するためのサイン」です。

『子ども・クラスが変わる！ソーシャルスキルポスター』（2019）の刊行以来、すでに、学校、家庭、放課後等デイサービス、スポーツ教室など、様々な場所で SSP は活用されています。手軽な割に、一定程度その効果を確実に引き出せる支援法として、全国で認知されてきています。

詳しくは…

p.12 へ



Question

支援を要する状況はいろいろあるけど、
どこで使えるの？

Answer

SSP が使えるところは…

- 通常学級
- 通常学級の個別指導
- 全校
- 特別支援教室
- 通常学級と特別支援教室の連携
- 特別支援学級
- 特別支援学校
- 放課後等デイサービス
- スポーツ教室
- 家庭



SSP は、状況に応じた使い方をすることで、様々な指導場面で活用することができます。問題行動場面で活用できたときの即時評価や、問題行動への対処の仕方についての振り返りや次への対応策の考察など、SSP はあらゆる場面や状況での活用が想定されます。

SSP は、子供の有する「ことば」と「イメージ」の力を使って、自分自身の状態を俯瞰して捉え直すための支援です。場面や状況を選ばず SSP を活用できるのは、子供たちがそうした力を持っているからなのです。

詳しくは…

p.15 へ

SSP を使うと、子供たちにどんな変容があるの？



Question

Answer

SSP の活用で見られる変容は…



- 自己肯定感が下がりにくい
- 自分を客観視（メタ認知）できる
- 感情コントロールができる
- トラブルを解決・回避できる
- トラブルの予防策・解決策を考えられる
- 意思表示ができるなど

SSP は、状況に適した行動や思考、あるいは解決方法にラベリング（アイテム化）し、さらにイラストを併記することで、「その場で何をすべきか」について子供たちに分かりやすく訴えかけます。そうすることで、子供たちは自身の心の状態や置かれている状況に気づき、その対処に向かっていきます。

SSP の主たるねらいは、「子供たちの自己肯定感を下げずに、思考・行動の改善を促す」ことにあります。自分の状態を冷静に見極め、適した思考・行動のスキルを選択実行し、成功体験が積み上がっていけば、子供たちの自己肯定感は上がっていきます。

『子ども・クラスが変わる！ソーシャルスキルポスター』（2019）の35アイテムをスタンダード（中学年用）として位置付け、今回、ベーシック編（低学年用）とアドバンス編（高学年用）、それぞれで35アイテムを収録しました。それにより、3段階で連動したアイテムが35セット完備したことになります。105個のアイテムを駆使して、様々な場面や状況、クラスや子供の実態に合わせて提示し、必要性に応じて、アレンジして活用してください。

詳しくは…

p.39 へ

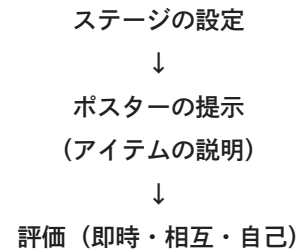
Question

効果がでないときはどうすればいいの？



Answer

効果がでないときは、ステージの設定と即時評価をしよう



SSP を活用しても効果が見られないときは、「ステージの設定」と「即時評価」を意識してみましょう。

ステージの設定

子供たちが目的意識を持ち、楽しんで取り組めるような「ステージ」を設定しましょう。子供たちにとってステージが魅力的であればあるほど、SSP の効果は確かなものとなります。

即時評価

子供たちがポスターのアイテムを使い始めたらすかさず褒めましょう。そのときが即時評価をするタイミングです。アイテムを使えなかったとしても、使おうとした子供の気持ちや意欲も見逃さずに褒めましょう。

子供同士の相互評価や子供自身の自己評価も、必要に応じて適宜、クラスの生活に組み込んでいきましょう。

詳しくは…

p.14 へ

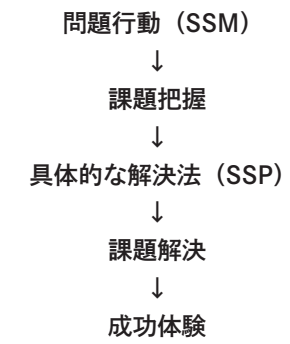
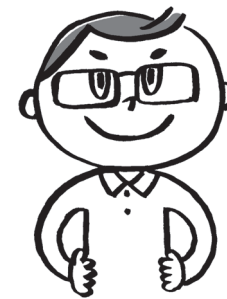
Question

さらに効果を引き出すには、どうすればいいの？



Answer

さらに効果を引き出したいときは、ソーシャルスキルモンsterと併用しよう…



SSP を活用しても効果が見られないときは、「ソーシャルスキルモンster (SSM)」を併用してみましょう。

SSP が担う役割は、問題行動に対し、その対処法である具体的な思考および行動のレパートリーを示すことにあります。問題行動が起きていることを子供自身に気付かせること、あるいは、問題行動を起こしてしまう自分自身を客観視する役割は担っていません。自己肯定感を下げないようにするため、問題行動を当事者である子供たちから切り離し、冷静に客観的に捉え直す役割を担っているものが「ソーシャルスキルモンster (SSM)」です。

『子ども・クラスが変わる！ソーシャルスキルポスター』(2019) に掲載されている35項目と、『子どもが思わず動きだす！ソーシャルスキルモンster』(2021) の35種類は完全対応しています。今回のベーシック編とアドバンス編が揃うことで、35種のモンsterに対し、105アイテムで対応することが可能になります。従来よりももっときめ細やかな支援で、「SSM で課題把握し、SSP で課題解決すると成功体験が増え、結果的に子供たちの自己肯定感が高まっていく」という循環をつくっていきます。

詳しくは…

p.24 へ

ポスター編

だれでもあいさつ



1

だれでもあいさつ

性能・効果 友達や先生など、相手を選ばず（誰でもいいから）あいさつをすることができる。クラス全体で元気にあいさつすることができる。

読み聞かせのことば（例）

みなさんは朝、学校に来る途中や学校に着いた時、誰かにあいさつをしていますか？自分の家族、友達や友達のおうちの人、近所に住んでいる人、先生など、朝起きてから登校するまでの間にはいろいろな人と顔を合わせます。その時「おはよう！」「おはようございます！」と気持ちのよいあいさつができるといいですね。でも、眠かったり恥ずかしかったりして、なかなかあいさつできない人もかもしれません。

そんな時は、この「だれでもあいさつ」を使って、なるべく多くの人たちにあいさつを試みましょう。「あいさつをしても、返してくれるかな…」なんてことは気にしないで、とにかく知っている人がいたら、片っ端からあいさつしてみましょう。「だれでもあいさつ」を使っているうちに、いろいろな人にあいさつができる自分に、自信がもてるようになります。

クラスのみんががこの「だれでもあいさつ」が使えるようになると、今まで以上に友達と仲よくなり、あいさつ以外の言葉もかけやすくなります。なかなか言えなかった「ごめんね」も言えるようになるかもしれません。

あなたもこのアイテムを使って、あいさつのよさを知り、そして、まわりの人たちにもそれを伝えていきましょう。

ポイント

人とのつながりを広げ深めていく意味でも、あいさつは基本中の基本です。自然と身に付けていけるように、低学年のうちから様々な場面であいさつを促していきます。

まずは、「だれでもあいさつ」で知っている人同士のかかわりを確実にしていくことに重点を置き、あいさつへの抵抗感を減らしていきます。次に、あいさつした時の気持ち、された時の気持ちにフォーカスして、あいさつのもつ意味を感じられるようにしましょう。

注意点

「誰でもいいからあいさつしよう！」と投げかけはしますが、「質より量」ということではありません。「たくさんあいさつできた！」から、「たくさんの人とあいさつできて気持ちよかった！」と子供が思えるように、実態を見ながら意識付けていきましょう。

ピンチ S.O.S



14

ピンチ S.O.S

性能・効果 困ったことがあった時、友達や先生、家族などに、助けを求めることができる。

読み聞かせのことば（例）

みなさんがまわりの人に助けてほしいと思う時は、どんな時ですか？体調が悪くなった時ですか？心配事がある時ですか？友達にいじめられている時ですか？自分の力ではどうにもこうにもならないことは、誰にでもあります。

そんな時は、勇気を出してこの「ピンチ S.O.S」を使って、「助けてほしい」という気持ちをまわりの人に伝えていきましょう。伝え方はいろいろあります。「困っています」「どうしたらいいかわかりません」「苦しいです」「解決の仕方を教えてください」など、自分の気持ちを表す言葉を選んで真剣に伝えればいいのです。どの言葉を選んでいいのかわからなかったら「助けてください」と言うだけで大丈夫です。

「人に助けてもらうことは、あまりよいことではない」と思っている人がいるかもしれませんが、そんなことはありません。困っている人がいたら、みんなで助け合えばいいのです。

一人一人がしっかり「ピンチ S.O.S」を出せるようになって、互いに助け合えるクラスを、みなさんで作っていきましょう。

ポイント

「安易に助けを求める癖を付けると、自立を妨げる」という考えがあるとは思いますが、退路を断たせて頑張らせるよりも、セーフティネットをしっかり張ってから頑張らせることに価値を置きます。S.O.Sを出せるようになってから、少しずつ助けを借りなくても自己解決していく方向に向かわせていきましょう。

注意点

このアイテムの運用に当たり、「いじめられた時に周囲に助けを求めることができる」というスキルを身に付けさせていくことがねらいにあることを念頭に置いておきます。「状況が深刻すぎて助けを求められない」ということにならないように、次段階アイテム「あちこちヘルプサイン」「ヘルプウェブ」を意識して運用を促します。

あいこゆずり



15

あいこゆずり

性能・効果 ジャンケンをしてあいこになった時は、相手にゆずることができる。

読み聞かせのことば（例）

係や役割を決める時、自分のやりたいものと友達のやりたいものが一緒だったら、どうしますか？「ゆずってあげる」と言いたい所ですが、そういう気持ちになれない時は、やはりジャンケンで決めることが多いと思います。

始めからゆずってあげるとは言えないけれど、自分の中に「ゆずってあげようかな…」という気持ちを育てたい人は、この「あいこゆずり」を使ってみてください。使い方は簡単です。ジャンケンをして、勝ったら自分、負けたら相手ですが、あいこの時は相手にゆずってあげるのです。普通、あいこの時はもう一回ジャンケンをしますが、あいこになったら自分の中の「ゆずる気持ち」を大きくするチャンスにするのです。

何かを決める時、みなさんの希望が全て叶うといいのですが、なかなかそうはいきません。そんな時に「代わってあげるよ」「ゆずります」と言える人がいると、クラスとしては本当に助かります。

「自分がやりたい」という気持ちと「ゆずってあげる」という気持ちの両方を、自分の心の中に育てていきましょう。

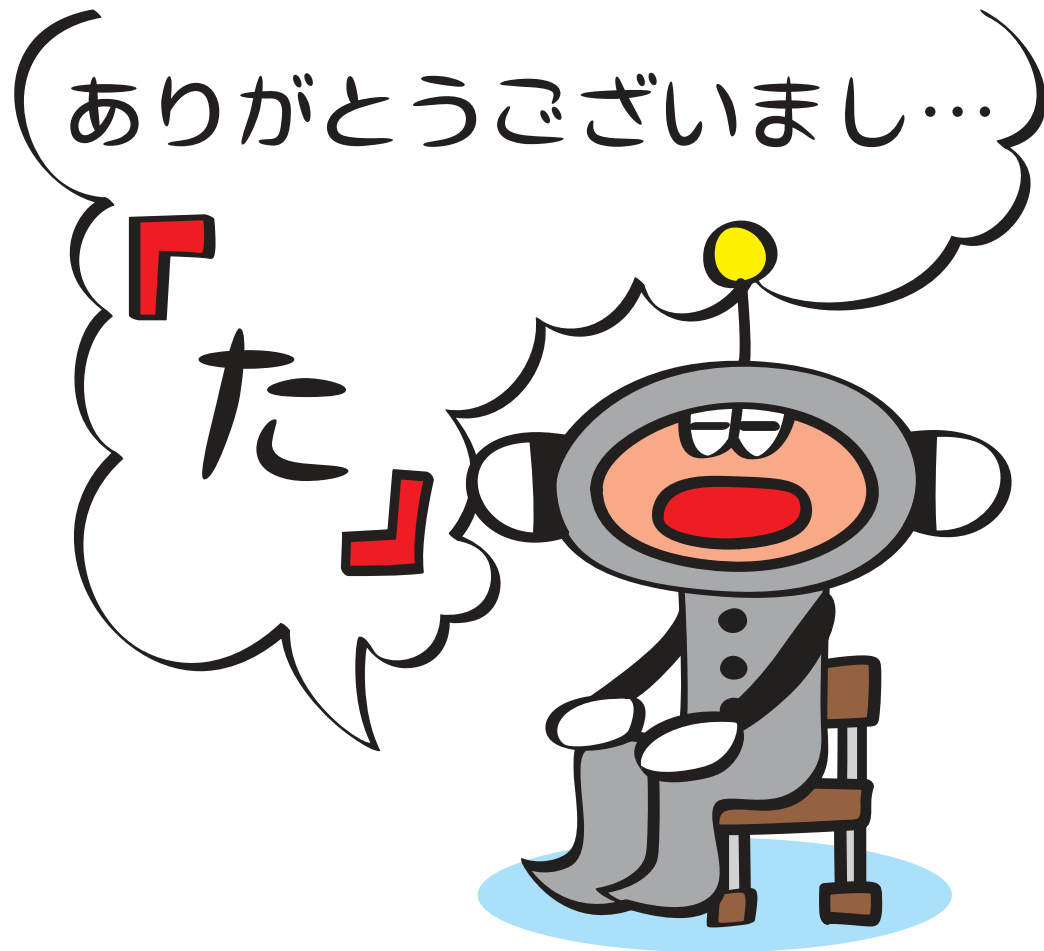
ポイント

「始めからゆずることはできないけど、ゆずってあげようという気持ちはある」という子供の内面を汲み取っていきます。結果的にゆずることにならなくても、「あいこゆずり」を運用しようとした時点で、その意思は見えます。その姿勢をしっかり認めていきましょう。

注意点

このアイテムを「いつ」「誰が」運用したか、そして「実際にゆずったか」についてしっかり記録していきましょう。ゆずれない状態から「あいこゆずり」の運用、そして次段階アイテム「ゆずりゴコロ」や「ともだちファースト」へと、子供が自己の成長を客観的にたどれるようにしておきます。

「た」までズワリ



16

「た」までズワリ

性能・効果 「ありがとうございました」と言い終わるまで、座っていることができる。

読み聞かせのこぼし(例)

授業が終わり、「ありがとうございます…」とあいさつが言い終わる前に、椅子から立ち上がり、教室から出て行こうとする人はいませんか？あいさつが終わる前に次のことを始めてしまうと、あいさつをしている相手にはその気持ちが全然伝わりません。

あいさつをすることで、相手に「ありがとう」の気持ちを伝えたい人は、この『た』までズワリを使ってみましょう。このアイテムを使えば「ありがとうございました」の最後の「た」が言い終わるまで、椅子に座っていることができます。あいさつが終わるまで、自分の姿勢を保つことができれば、あなたの気持ちはしっかり相手に伝わります。あなたの気持ちを受け取ってくれた相手の人は嬉しい気持ちになり、また「あなたのために何かしてあげようかな」と思うかもしれません。

「自分の気持ちを相手に伝える」ということは、みなさんが思っている以上に難しいことです。

まずは『た』までズワリを使って、授業のあいさつで、先生に感謝の気持ちをしっかり伝えられるようになります。

ポイント

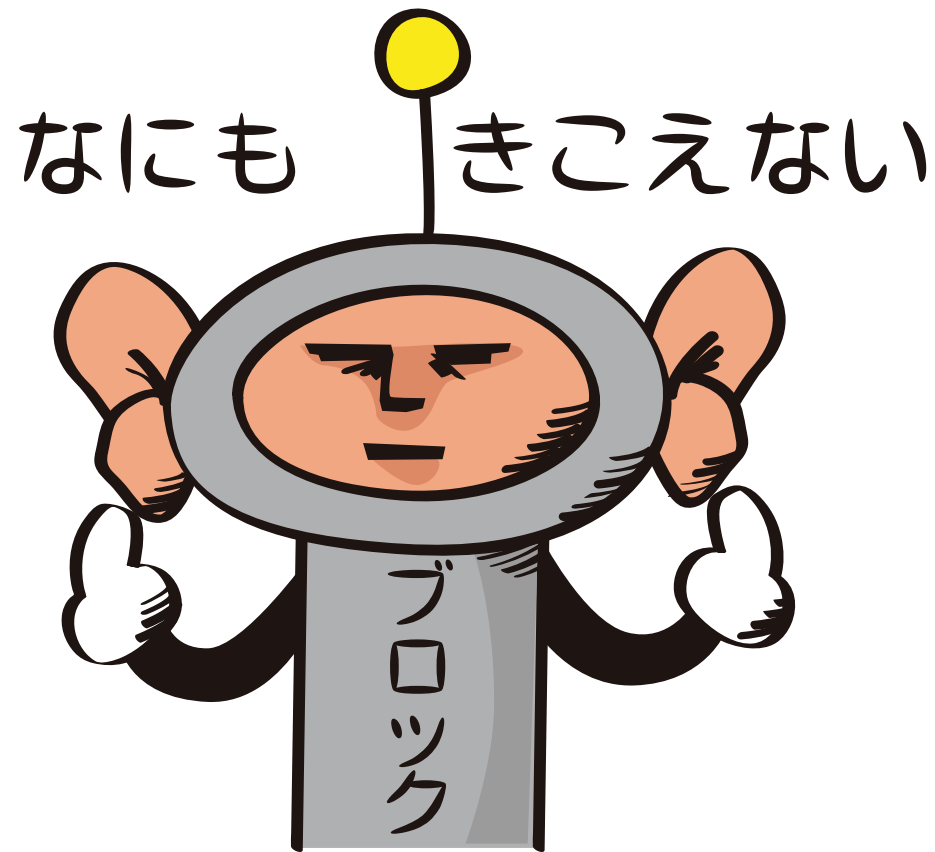
「一つの行動が完了する前に、次の行動に移るのは好ましくない」ということを伝える機会にします。それは、感謝の気持ちを伝える時だけでなく、謝罪の気持ちを伝える時も同様であることも確認しておきましょう。

次段階アイテム「めづたえ」も紹介し、表情や行動の端々に内面が表れ、それが相手に伝わってしまうことを押さえておきます。

注意点

「行動面から内面を育てる」というアプローチになりますが、「育った内面が、行動面に表れる」という方向性は併せて大切にしたいです。「主観」と「客観」を行き来しながら、子供たちが自分自身を俯瞰して捉えること（メタ認知）ができるように支援していきましょう。

みみたブロック



23

みみたブロック

性能・効果 耳たぶを耳の穴に入れて音を遮ることで、まわりの音が気にならなくなる。

読み聞かせのことば（例）

気持ちを集中して問題を解こうとしている時、友達のひそひそ話す声や誰かが立てる物音が気になって、気が散ってしまうことはありませんか？いつもなら気にならないくらいの雑音が気になってしまうのなら、一旦気持ちをリセットする必要があるかもしれません。

そんな時は、この「みみたブロック」を使ってみましょう。使い方は簡単。自分の耳たぶを丸めて自分の耳の穴に詰めるだけです。耳たぶを耳栓代わりにするので、ちょっとした音なら遮ることができます。ここでのポイントは、目を閉じて、気になっていた音以外のことに意識を向けてみましょう。耳の穴が詰まった時のボーッとする感覚、耳たぶに感じる指の圧、集中しようとしている自分の気持ちなど、いろいろ感じるがあります。気持ちを一度リセットするとちょっと気持ちが落ち着いて、さっきまで気になっていた雑音も気にならないものになっているかもしれません。

このアイテムは音を遮るだけでなく、慣れてくると乱れている自分の気持ちを整えることもできます。

雑音が気になる時だけでなく、「いつもの気持ちと違うな…」と思った時は、このアイテムを使ってみましょう。

ポイント

おまじない的な要素も含んでいますが、気持ちをリセットさせるきっかけとして位置付けています。周囲の状況にふり回されないためのスキルへつなげていくものとして、「思っていたほど気にならない」ことや「気にしすぎていた自分」に気付かせていけるとよいでしょう。

注意点

発達に課題のある子供は、聴覚過敏のため聴覚的な注意選択が難しい場合があります。個別の発達の状況や周囲の実態に応じて、イヤーマフを教室に数個常備するなど、子供の発達を補う支援も同時にしていきましょう。

いかりのフタ



29

いかりのフタ

性能・効果 自分の怒りを、一時的に抑えることができる。

読み聞かせのことば（例）

休み時間に友達とトラブルになって嫌な気持ちになったとしましょう。解決したくても時間がなくて、未解決のまま授業に入ってしまった。さっきのトラブルを思い出すと、イライラが大きくなってきます。でも、授業はどんどん進んでいきます。学習に気持ちを向けなくてはいけないのに、怒りの感情がそれを邪魔します。あなたなら、どうしますか？

気持ちを切り替えて、授業に参加したいあなたは、この「いかりのフタ」を使ってみましょう。このアイテムを使えば、怒りの感情に一旦フタをして納めて、今やるべきことに向き合うことができます。未解決のトラブルは、授業が終わってから確実に対処すれば気持ちもすっきりします。

とにかく、イライラした気持ちを引きずって、時間を無駄にして過ごしてしまうのは、とてももったいないことです。自分の気持ちを上手にコントロールすることは、時間を大切にすることにもなります。

「いかりのフタ」を使って自分の気持ちをコントロールし、時間を上手に使っていきましょう。

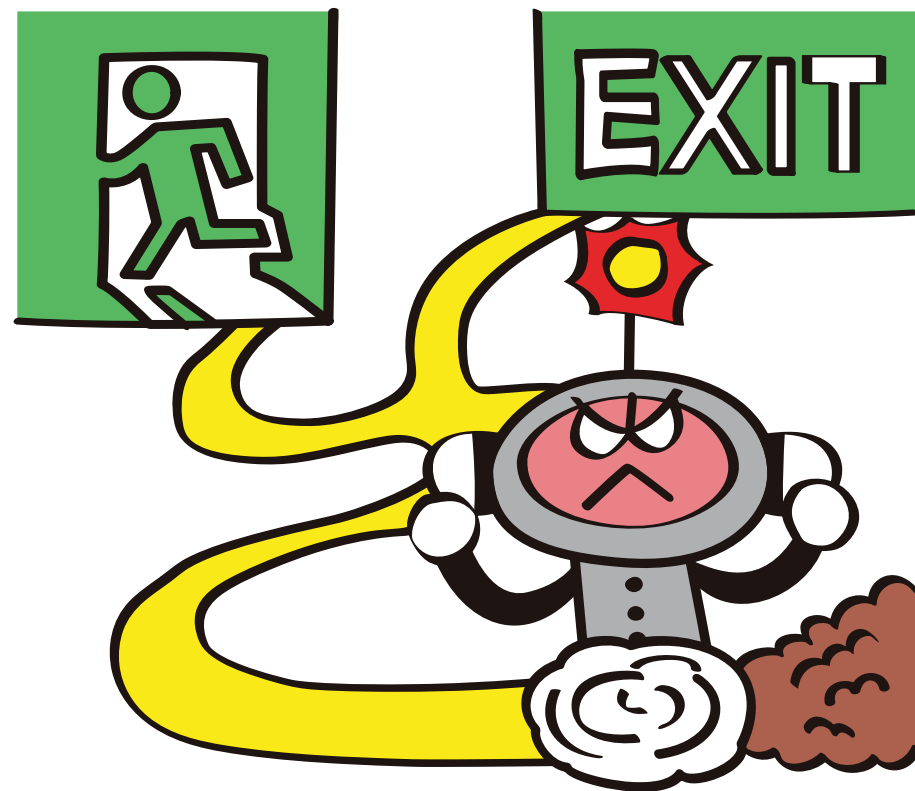
ポイント

アンガーマネジメントの入り口としての位置付けです。次段階アイテム「いかりメーター」「怒うかせんのぼし」を提示するなど、段階的に「怒りのコントロール」について具体像を示していきます。成功体験の積み上げが大切なので、一瞬でもいいので怒りを抑えることができれば、丁寧に即時評価していきましょう。

注意点

支援の対象となる子供の中には、特に怒りの制御が難しい実態があります。結果的に失敗経験が積み重ならないように、課題設定の段階で、このアイテムへの取り組みに対する子供の意思をしっかりと確認しましょう。

イライラエスケープ



30

イライラエスケープ

性能・効果 イライラしたら決められた場所に避難して、気持ちを落ち着かせることができる。

読み聞かせのことば（例）

みなさんの中に、「自分の怒りの感情を、自分ではどうしても抑えられなかった」という経験をしたことのある人はいますか？人間とは、時に自分で自分のことをコントロールできない状態になってしまうこともあります。また、自分をコントロールすることを苦手を感じる人もいます。もし、教室にいる時、自分の怒りがコントロールできない状態になり、そのまま教室に居続けなければならないとしたら、それはとても苦しいですね。

そんな時は、この「イライラエスケープ」を使ってください。「エスケープ」とは「逃げること」「抜け出すこと」という意味で、クールダウンするための部屋や場所を事前に先生と相談して決めておきます。そして、実際イライラした時、イライラしそうな時に、先生に断ってから、その場所にエスケープしてクールダウンします。自分で落ち着いたと思ったら、戻ってきます。

避難する所があることが分かれば、気持ちに余裕が出て、イライラを抑えられるようになるかもしれません。

先生と相談しながら、イライラのコントロールに挑戦してみましょう。

ポイント

このアイテムをクラス全体に投げかける場合は、「クラスにはそのような実態の友達がいる」ことや、「その友達にはクールダウン必要である」ことを認知するものとしての位置付けにします。「勝手に飛び出している」のではなく、「先生との約束の下の行動である」と他の子供が認識できるようにしましょう。

注意点

個別での運用を促す場合は、その子供の実態と校内における支援体制の両面から、具体的な支援策とその効力が及ぶ範囲を構築していきましょう。子供と担任と校内の支援体制との間に齟齬が生まれないように気を付けましょう。