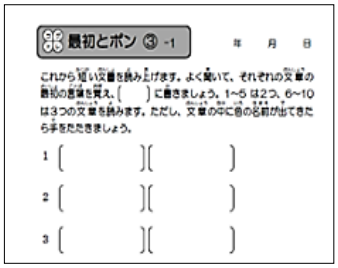
コグトレ実施案掲載課題一覧

学習面 （学習面の土台づくり）	覚える （記憶・言語理解）	①　最初とポン
		②　何が一番？
	見つける （知覚）	③　形さがし
		④　回転パズル
		⑤　黒塗り図形
	数える （注意）	⑥　あいう算
		⑦　記号さがし
	想像する （推論・判断）	⑧　スタンプ
		⑨　穴の位置
		⑩　順位決定戦
		⑪　心で回転
		⑫　物語つくり
	写す （知覚）	⑬　点つなぎ
		⑭　くるくる星座
社会面 （対人スキルの向上）	段階的感情トレーニング	⑮　この人たちはどんな気持ち？
	危険予知トレーニング	⑯　危険予知
	対人マナートレーニング	⑰　謝るマナー、断るマナー
	段階的問題解決トレーニング	⑱　何があったか考えよう
身体面 （不器用さの改善）	自分の身体	⑲　色か絵か？
	物と自分の身体	⑳　綿棒積み
	人の身体と自分の身体	㉑　姿位模倣
		㉒　姿位伝言

【学習面】

課題名 ： 最初とポン



引用：広島大学開発アセスメントシート

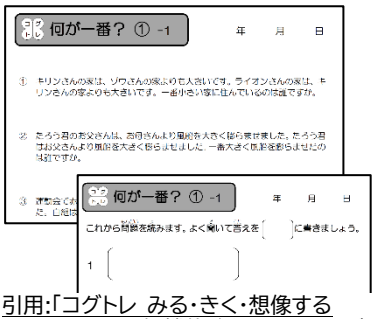
1　分野　　✔覚える　見つける　数える　想像する　写す
2　認知機能　　✔記憶　✔言語理解　✔注意　知覚　推論・判断
3　ねらい　　人の話に注意を向けて、集中してしっかり聞く力を養う。
4　実施例

⑴　身に付く力	○　掲示物の例 ・　「覚える力」　「聞く力」　「集中力・注意力」
⑵　生かせる場面	○　想定される場面の例 ・　先生の話を聞くとき ・　英語のリスニングのとき
⑶　取り組み方	○　教師の説明の例 ①　「この課題は、よく聞いて最初の言葉を覚える課題です。」 ②　「○○の名前が出てきたら、手をたたきます。」 ③　「覚えた単語を解答用紙に書きましょう。」
⑷　方略(コツ)の確認	○　想定される方略(コツ)の例 ・　言葉を頭の中で何度も繰り返して覚えておく。 ・　集中して聞き逃さないようにする。 ・　言葉を頭の中で映像にかえてイメージする。
⑸　課題の実施	○　実施上の留意点 ・　長く答えても内容が一致していればよい。 (例)月曜日の夜、ネコのたまちゃんが出ていきました。 「月曜日」でも「月曜日の夜」でもよい。 ・　気付いたら自分の判断で手をたたくように伝える。 ・　課題実施に困難さを抱える子どもには、候補となる複数の単語を紙に提示しておくなどの個別に支援を行う。 ○　実施上の工夫 ・　手を叩かず単語だけ覚える。 ・　手を叩かず手を挙げる。 ・　手を叩くだけにする。 → 段階的に支援を減らす。 → 課題の難易度を徐々に上げる。
⑹　振り返り	○　解答の確認 ・　ペアもしくはグループで確認する。 ・　教師が解答を提示する(モニター、解答配付)。 ・　子どもたちが発表する。→教師が発表する。 → 実態に応じた方法を選択する。 ○　新しい方略(コツ)を確認 ・　子どもたちの中から出た新しい方略を全体で共有する。 ○　まとめ ・　集中した取組を評価する。 ・　子どもたちの工夫に対して価値付けをする。(即時フィードバック) ・　次回への意欲付けをする。

▶　この課題が収録されているテキスト

・「コグトレ　みる・きく・想像するための認知機能強化トレーニング」(三輪書店)
・「1日5分！　教室で使えるコグトレ　困っている子どもを支援するトレーニング122」(東洋館出版社)
・「不器用な子どもがしあわせになる育て方」(かんき出版)

課題名 ： 何が一番？



引用:「コグトレ みる･きく･想像するための認知機能強化トレーニング」（三輪書店）

1　分野　　✔覚える　見つける　数える　想像する　写す

2　認知機能　　✔記憶　✔言語理解　✔注意　知覚　推論・判断

3　ねらい　　文章を覚えながら聞き取ることで、人の話をしっかり聞いて理解する力を養う。

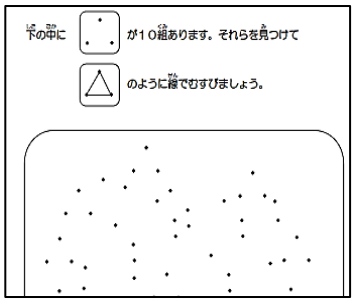
4　実施例

⑴　身に付く力	○　掲示物の例 ・　「覚える力」　「聞く力」　「集中力・注意力」
⑵　生かせる場面	○　想定される場面の例 ・　先生の指示に沿って活動するとき ・　クイズなどで聞きながら答えるとき
⑶　取り組み方	○　教師の説明の例 ①　「この課題は、よく聞いて覚える課題です。」 ②　「よく聞いて、何が１番かを考えましょう。」 ③　「答えは、解答用紙に書きましょう。」
⑷　方略(コツ)の確認	○　想定される方略(コツ)の例 ・　集中して聞く。 ・　想像して頭の中で絵を描く。 ・　自分で頭の中で物語を作る。 ・　手を使って覚えておく。
⑸　課題の実施	○　実施上の留意点 ・　答えを提示しても理解できない場合は、関係性を図で示し、視覚化することで理解できるようにする。 ・　読むスピードは、通常の話すスピードで話す。 ・　課題実施に困難さを抱える子どもには、メモをとるように促す。 ○　実施上の工夫 ・　１回で難しければ、何度か読む。 ・　聞きながらメモをとる。 ・　読むスピードをかえたり強弱をつけたりして読む。 ⇒ 段階的に支援を減らす。 ⇒ 課題の難易度を徐々に上げる。
⑹　振り返り	○　解答の確認 ・　ペアもしくはグループで確認する。 ・　教師が解答を提示する(モニター、解答配付)。 ・　子どもたちが発表する。→教師が発表する。 ⇒ 実態に応じた方法を選択する。 ○　新しい方略(コツ)を確認 ・　子どもたちの中から出た新しい方略を全体で共有する。 ○　まとめ ・　集中した取組を評価する。 ・　子どもたちの工夫に対して価値付けをする。(即時フィードバック) ・　次回への意欲付けをする。

▶　この課題が収録されているテキスト

- 「コグトレ みる･きく･想像するための認知機能強化トレーニング」(三輪書店)
- 「1日5分！ 教室で使えるコグトレ 困っている子どもを支援するトレーニング122」(東洋館出版社)
- 「不器用な子どもがしあわせになる育て方」(かんき出版)

課題名 ： 形さがし



引用：広島大学開発アセスメントシート

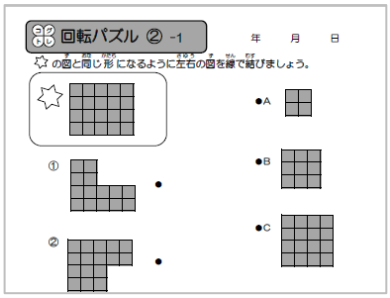
1　分野　　覚える　✔見つける　数える　想像する　写す
2　認知機能　　記憶　言語理解　✔注意　✔知覚　推論・判断
3　ねらい　　不規則に並んだ点の中からある特定の形を見つけ出すことで、形の恒常性の基礎力を養う。
4　実施例

⑴　身に付く力	○　掲示物の例 ・　「見る力」　「集中力・注意力」
⑵　生かせる場面	○　想定される場面の例 ・　算数や数学の図形問題を解くとき ・　漢字の部首など同じ形を書き写すとき ・　黒板の文字や図形をノートに写すとき
⑶　取り組み方	○　教師の説明の例 ①　「この課題は、同じ形を見つけ出す課題です。」 ②　「下の中に同じ形（同じ大きさ、同じ向き）が〇組あります。」 ③　「それらを見つけて、線で結びましょう。」
⑷　方略(コツ)の確認	○　想定される方略(コツ)の例 ・　紙を離して見ると、その形が浮かんで見える。 ・　手で隠して少しずつ見る。 ・　紙の向きを変えてみる。
⑸　課題の実施	○　実施上の留意点 ・　計時の設定(個人・学級)の有無を声かけする。 ・　課題が早く終了した子どもには、見直しを行うように声かけする。 ・　課題実施に困難さを抱える子どもには、分かりやすいところから形をつないでいくように声をかける。 ○　実施上の工夫 ・　やさしい課題から取り組む。 ・　取り組む前に形の特徴を確認する。 → 段階的に支援を減らす。 → 課題の難易度を徐々に上げる。
⑹　振り返り	○　解答の確認 ・　ペアもしくはグループで確認する。 ・　教師が解答を提示する(モニター、解答配付)。 ・　子どもたちが発表する。→教師が発表する。 → 実態に応じた方法を選択する。 ○　新しい方略(コツ)を確認 ・　子どもたちの中から出た新しい方略を全体で共有する。 ○　まとめ ・　集中した取組を評価する。 ・　子どもたちの工夫に対して価値付けをする。(即時フィードバック) ・　次回への意欲付けをする。

▶　この課題が収録されているテキスト

・「コグトレ　みる・きく・想像するための認知機能強化トレーニング」(三輪書店)
・「不器用な子どもがしあわせになる育て方」(かんき出版)・・・シートがダウンロードできます。
・「医者が考案したコグトレ・パズル」(SB クリエイティブ)

課題名 ： 回転パズル



引用:広島大学開発アセスメントシート

1　分野　　覚える　✔見つける　数える　想像する　写す

2　認知機能　　記憶　言語理解　✔注意　✔知覚　推論・判断

3　ねらい　　図を回転させて同じ形を作ることで、形の恒常性の基礎力、形を心の中で回転させて想像する力を養う。

4　実施例

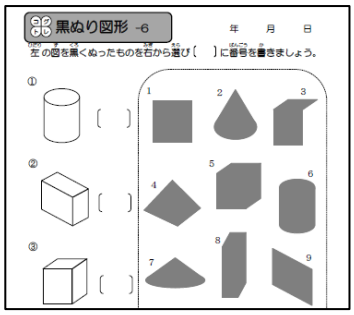
⑴　身に付く力	○　掲示物の例 ・　「見る力」　「想像する力」　「集中力・注意力」
⑵　生かせる場面	○　想定される場面の例 ・　算数や数学で図形の問題を解くとき ・　面積の求め方を考えるとき ・　絵を描くとき
⑶　取り組み方	○　教師の説明の例 ①　「この課題は、図を心の中で回転させて同じ形を作る課題です。」 ②　「同じ形になるように組み合わせを考えましょう。」 ③　「しっかり見て、想像しましょう。」
⑷　方略(コツ)の確認	○　想定される方略(コツ)の例 ・　提示された図になるように線をひき、白い部分の形を見つける。 ・　線を引いて、縦横のブロックの数を数える。 ・　紙を回して、おおまかな形を探す。
⑸　課題の実施	○　実施上の留意点 ・　計時の設定(個人・学級)の有無を声かけする。 ・　課題が早く終了した子どもには、見直しを行うように声かけする。 ・　課題実施に困難さを抱える子どもには、図形を完成させるのに必要な図形を描き足し、同じ形を見つけるように声かけをする。 ○　実施上の工夫 ・　一番長いブロックを基準にする。 ・　紙を回転させる。 ・　やさしい組み合わせから見つけ、使ったものに印をつけて消していく。 ⇒ 段階的に支援を減らす。 ⇒ 課題の難易度を徐々に上げる。
⑹　振り返り	○　解答の確認 ・　ペアもしくはグループで確認する。 ・　教師が解答を提示する(モニター、解答配付)。 ・　子どもたちが発表する。→教師が発表する。 ⇒ 実態に応じた方法を選択する。 ○　新しい方略(コツ)を確認 ・　子どもたちの中から出た新しい方略を全体で共有する。 ○　まとめ ・　集中した取組を評価する。 ・　子どもたちの工夫に対して価値付けをする。(即時フィードバック) ・　次回への意欲付けをする。

▶　この課題が収録されているテキスト

・「コグトレ　みる・きく・想像するための認知機能強化トレーニング」(三輪書店)

・「医者が考案したコグトレ・パズル」(SB クリエイティブ)

課題名 ： 黒塗り図形



引用：広島大学開発アセスメントシート

1　分野　　覚える　✔見つける　数える　想像する　写す

2　認知機能　　記憶　言語理解　✔注意　✔知覚　推論・判断

3　ねらい　　図の共通した形の輪郭を見つける力、形の恒常性の基礎力を養う。

4　実施例

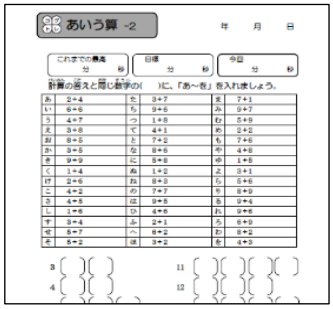
⑴　身に付く力	○　掲示物の例 ・　「見る力」　「集中力・注意力」
⑵　生かせる場面	○　想定される場面の例 ・　図形問題(直角三角形と正三角形の違い等)を解くとき ・　文字を正確に書くとき ・　作業(仕分け)を行うとき
⑶　取り組み方	○　教師の説明の例 ①　「この課題は、同じ形を見つける課題です。」 ②　「左と同じ形の黒くぬった絵を、右の絵の中から選びましょう。」 ③　「しっかり見て、選びましょう。」
⑷　方略(コツ)の確認	○　想定される方略(コツ)の例 ・　左右の絵の特徴を比較 例）線の向き、長さ、方向、立体、平面等 ・　図形の外側の輪郭を比較 ・　図形の頂点の数を比較
⑸　課題の実施	○　実施上の留意点 ・　計時の設定(個人・学級)の有無を声かけする。 ・　課題が早く終了した子どもには、見直しを行うように声かけする。 ・　課題実施に困難さを抱える子どもには、具体物を提示し、左右の絵の特徴のヒントを伝えるようにする。 ○　実施上の工夫 ・　左の絵を黒く塗る。 ・　図形の輪郭をなぞる。 ・　図形の頂点に○をつける。 → 段階的に支援を減らす。 → 課題の難易度を徐々に上げる。
⑹　振り返り	○　解答の確認 ・　ペアもしくはグループで確認する。 ・　教師が解答を提示する(モニター、解答配付)。 ・　子どもたちが発表する。→教師が発表する。 → 実態に応じた方法を選択する。 ○　新しい方略(コツ)を確認 ・　子どもたちの中から出た新しい方略を全体で共有する。 ○　まとめ ・　集中した取組を評価する。 ・　子どもたちの工夫に対して価値付けをする。(即時フィードバック) ・　次回への意欲付けをする。

▶　この課題が収録されているテキスト

・「コグトレ　みる・きく・想像するための認知機能強化トレーニング」(三輪書店)

・「医者が考案したコグトレ・パズル」(SB クリエイティブ)

課題名 ： あいう算



1　分野　　覚える　見つける　✔数える　想像する　写す

2　認知機能　　✔記憶　言語理解　✔注意　知覚　推論・判断

3　ねらい　　短期記憶の力、答えの写し間違いをしない力、うっかりミスを減らす力を養う。

4　実施例

引用:広島大学開発アセスメントシート

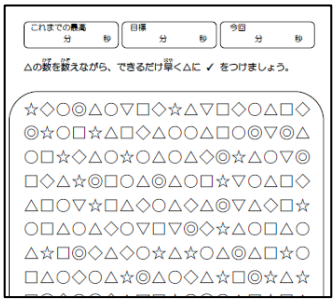
⑴　身に付く力	○　掲示物の例 ・　「覚える力」　「集中力・注意力」　「見る力」
⑵　生かせる場面	○　想定される場面の例 ・　テストで解いた問題の答えを解答用紙に書き写すとき ・　算数で計算するとき
⑶　取り組み方	○　教師の説明の例 ①　「ひらがなと計算した答えを覚えます。」 ②　「計算の答えと同じ数字の横の（　　）にひらがなを書きます。」 ③　「先に全部計算したり、余白に計算の答えを書いたりしてはいけません。」 ④　「計算しながら、下の解答欄に正確に答えを書きましょう。」
⑷　方略(コツ)の確認	○　想定される方略(コツ)の例 ・　「１０」を基準にして大小を考える。 ・　ひらがなに指をおきながら確認していく。 ・　頭の中で数字とひらがなを何度もイメージしながら解答する。
⑸　課題の実施	○　実施上の留意点 ・　慣れてくれば、目標タイムを設定して取り組む。（上限は５分） ・　課題が早く終了した子どもには、見直しを行うように声かけする。 ・　課題実施に困難さを抱える子どもには、声を出しながら行ってみるようにすすめる。 ○　実施上の工夫 ・　見直しの時間を別に設定する。 ・　実施前に取り組み方を確認する。 ・　５分内でいくつ正解するかを目標にする。 → 段階的に支援を減らす。 → 課題の難易度を徐々に上げる。
⑹　振り返り	○　解答の確認 ・　ペアもしくはグループで確認する。 ・　教師が解答を提示する(モニター、解答配付)。 ・　子どもたちが発表する。→教師が発表する。 → 実態に応じた方法を選択する。 ○　新しい方略(コツ)を確認 ・　子どもたちの中から出た新しい方略を全体で共有する。 ○　まとめ ・　集中した取組を評価する。 ・　子どもたちの工夫に対して価値付けをする。(即時フィードバック) ・　次回への意欲付けをする。

▶　この課題が収録されているテキスト

・「コグトレ　みる・きく・想像するための認知機能強化トレーニング」(三輪書店)

・「医者が考案したコグトレ・パズル」(SB クリエイティブ)

課題名 ： 記号さがし



引用:広島大学開発アセスメントシート

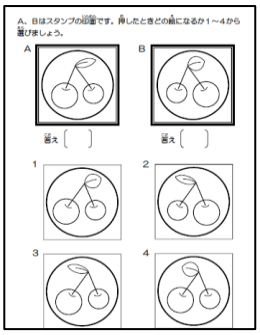
1　分野　　覚える　見つける　✔数える　想像する　写す
2　認知機能　　記憶　言語理解　✔注意　知覚　推論・判断
3　ねらい　　処理速度の向上に加え、注意力や集中力、ルールに従いながら注意を転換する力も養う。
4　実施例

⑴　身に付く力	○　掲示物の例 ・　「見る力」　「集中力・注意力」
⑵　生かせる場面	○　想定される場面の例 ・　テストの問題を解くとき（設問の意図に沿った解答） ・　正確に数を数えるとき
⑶　取り組み方	○　教師の説明の例 ①　「目標時間を設定しましょう。」 ②　「この課題は、できるだけ早く指定された記号を探す課題です。」 ③　「記号にできるだけ早く✓しながら、その数を数えます。」 ④　「終了したら手を挙げます。」
⑷　方略(コツ)の確認	○　想定される方略(コツ)の例 ・　探す記号をしっかり覚える。 ・　記号の特徴をイメージしながら✓をする。 ・　指でおさえながら探していく。
⑸　課題の実施	○　実施上の留意点 ・　計時の設定(個人・学級)の有無を声かけする（上限５分）。 ・　記号に✓した後に数えるのではなく、✓しながら同時に数える。 ・　手を挙げた時間を記録するように声かけする。 ・　課題実施に困難さを抱える子どもは、数を声に出しながらしてもよい。 ○　実施上の工夫 ・　✓するだけの課題から始める。 ・　最初はスピードよりもルールに従い、正確に数えることに気をつける。 ⇒ 段階的に支援を減らす。 ⇒ 課題の難易度を徐々に上げる。
⑹　振り返り	○　解答の確認 ・　ペアもしくはグループで確認する。 ・　教師が解答を提示する(モニター、解答配付)。 ・　子どもたちが発表する。→教師が発表する。 ⇒ 実態に応じた方法を選択する。 ○　新しい方略(コツ)を確認 ・　子どもたちの中から出た新しい方略を全体で共有する。 ○　まとめ ・　集中した取組を評価する。 ・　子どもたちの工夫に対して価値付けをする。(即時フィードバック) ・　次回への意欲付けをする。

▶　この課題が収録されているテキスト

・「コグトレ　みる・きく・想像するための認知機能強化トレーニング」(三輪書店)
・「1日5分！　教室で使えるコグトレ　困っている子どもを支援する認知トレーニング122」(東洋館出版社)
・「不器用な子どもがしあわせになる育て方」(かんき出版)　・「医者が考案したコグトレ・パズル」(SB クリエイティブ)

課題名 ： スタンプ



引用:広島大学開発アセスメントシート

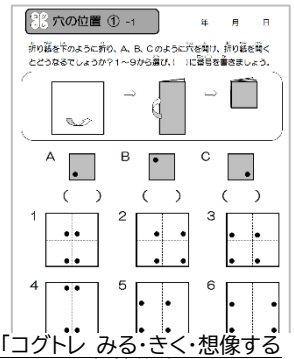
1　分野　　覚える　見つける　数える　✔想像する　写す
2　認知機能　　記憶　言語理解　✔注意　知覚　✔推論・判断
3　ねらい　　鏡像を想像することで１つの情報から別の結果を推測する力を養う。
4　実施例

⑴　身に付く力	○　掲示物の例 ・　「見る力」　「注意力」　「集中力」　「想像する力」
⑵　生かせる場面	○　想定される場面の例 ・　地図を読むとき ・　算数で図形の問題を解くとき ・　工作をするとき
⑶　取り組み方	○　教師の説明の例 ①　「この課題は、想像する課題です。」 ②　「これは、スタンプの面です。」 ③　「このスタンプを押したとき、どの絵になるか選びましょう。」
⑷　方略(コツ)の確認	○　想定される方略(コツ)の例 ・　頭の中で鏡になるように想像する。 ・　左右が逆になるので、右にあるものが左にあるか見る。 ・　あてはまらないものは、先に消す。
⑸　課題の実施	○　実施上の留意点 ・　計時の設定(個人・学級)の有無を声かけする。 ・　課題が早く終了した子どもには、見直しを行うように声かけする。 ・　課題実施に困難さを抱える子どもには、個別に支援する。 ○　実施上の工夫 ・　左右が反対に見えることを伝える。 ・　どこが違うか見比べてから絵を見る。 ・　横に鏡を置く。 → 段階的に支援を減らす。 → 課題の難易度を徐々に上げる。
⑹　振り返り	○　解答の確認 ・　ペアもしくはグループで確認する。 ・　教師が解答を提示する(モニター、解答配付)。 ・　子どもたちが発表する。→教師が発表する。 → 実態に応じた方法を選択する。 ○　新しい方略(コツ)を確認 ・　子どもたちの中から出た新しい方略を全体で共有する。 ○　まとめ ・　集中した取組を評価する。 ・　子どもたちの工夫に対して価値付けをする。(即時フィードバック) ・　次回への意欲付けをする。

▶　この課題が収録されているテキスト

・「コグトレ　みる・きく・想像するための認知機能強化トレーニング」(三輪書店)
・「不器用な子どもがしあわせになる育て方」(かんき出版)…シートがダウンロードできます。
・「医者が考案したコグトレ・パズル」(SB クリエイティブ)

課題名 ： 穴の位置



引用:「コグトレ みる・きく・想像するための認知機能強化トレーニング」(三輪書店)

1　分野　　覚える　見つける　数える　✔想像する　写す

2　認知機能　　記憶　言語理解　✔注意　知覚　✔推論・判断

3　ねらい　　展開図を想像することで、１つの情報から別の結果を推測する力を養う。

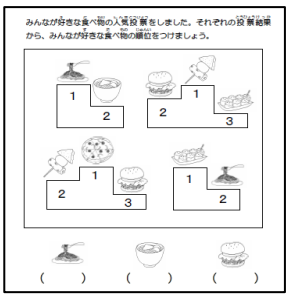
4　実施例

⑴　身に付く力	○　掲示物の例 ・　「見る力」　「注意力」　「集中力」　「想像する力」
⑵　生かせる場面	○　想定される場面の例 ・　地図を読むとき ・　算数の展開図をかくとき ・　工作をするとき
⑶　取り組み方	○　教師の説明の例 ①　「折り紙を半分ずつ折っていき、穴を開けたとします。」 ②　「折り紙を開いたとき、どこに穴があるか想像ましょう。」 ③　「下から答えを選び、番号を（　　）に書きましょう。」
⑷　方略(コツ)の確認	○　想定される方略(コツ)の例 ・　頭の中で折り紙を開いてみる。 ・　一枚ずつ開いたときの穴の位置を描いていく。 ・　あてはまらないものは、先に消す。
⑸　課題の実施	○　実施上の留意点 ・　計時の設定(個人・学級)の有無を声かけする。 ・　課題が早く終了した子どもには、見直しを行うように声かけする。 ・　課題実施に困難さを抱える子どもには、個別に支援する。 ○　実施上の工夫 ・　折り紙を折る回数を減らす。 ・　穴の数を増やす。 ・　折り紙を使う。 ・　半分ずつ開いて穴の位置を描く。 ⇒ 段階的に支援を減らす。 ⇒ 課題の難易度を徐々に上げる。
⑹　振り返り	○　解答の確認 ・　ペアもしくはグループで確認する。 ・　教師が解答を提示する(モニター、解答配付)。 ・　子どもたちが発表する。→教師が発表する。 ⇒ 実態に応じた方法を選択する。 ○　新しい方略(コツ)を確認 ・　子どもたちの中から出た新しい方略を全体で共有する。 ○　まとめ ・　集中した取組を評価する。 ・　子どもたちの工夫に対して価値付けをする。(即時フィードバック) ・　次回への意欲付けをする。

▶　この課題が収録されているテキスト

・「コグトレ みる・きく・想像するための認知機能強化トレーニング」(三輪書店)

課題名 ： 順位決定戦



引用:広島大学開発アセスメントシート

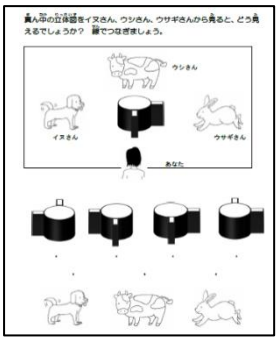
1　分野　　覚える　見つける　数える　✔想像する　写す
2　認知機能　　記憶　言語理解　✔注意　知覚　✔推論・判断
3　ねらい　　複数の対象間の関係性を考えることで推論・判断力を養う。
4　実施例

⑴　身に付く力	○　掲示物の例 ・　「見る力」　「注意力」　「集中力」　「想像する力」
⑵　生かせる場面	○　想定される場面の例 ・　順序立てて説明するとき ・　グラフ等のデータを読み取るとき
⑶　取り組み方	○　教師の説明の例 ①　「この課題は、絵を見て答える課題です。」 ②　「順位を想像して答えましょう。」 ③　「よく見て考えましょう。」
⑷　方略(コツ)の確認	○　想定される方略(コツ)の例 ・　１位のもの同士を比較して、全体の１位のものを見つける。 ・　同じものに注目する。 ・　分かったものを消す。
⑸　課題の実施	○　実施上の留意点 ・　計時の設定(個人・学級)の有無を声かけする。 ・　課題が早く終了した子どもには、見直しを行うように声かけする。 ・　課題実施に困難さを抱える子どもには、個別に支援する。 ○　実施上の工夫 ・　図や絵に描いて考える。 ・　絵カードを動かして考える。 ・　不等号を活用しながらメモをとる。 ⇒ 段階的に支援を減らす。 ⇒ 課題の難易度を徐々に上げる。
⑹　振り返り	○　解答の確認 ・　ペアもしくはグループで確認する。 ・　教師が解答を提示する(モニター、解答配付)。 ・　子どもたちが発表する。→教師が発表する。 ⇒ 実態に応じた方法を選択する。 ○　新しい方略(コツ)を確認 ・　子どもたちの中から出た新しい方略を全体で共有する。 ○　まとめ ・　集中した取組を評価する。 ・　子どもたちの工夫に対して価値付けをする。(即時フィードバック) ・　次回への意欲付けをする。

▶　この課題が収録されているテキスト

・「コグトレ　みる・きく・想像するための認知機能強化トレーニング」(三輪書店)
・「不器用な子どもがしあわせになる育て方」(かんき出版)
・「医者が考案したコグトレ・パズル」(SB クリエイティブ)

課題名 ： 心で回転



引用:広島大学開発アセスメントシート

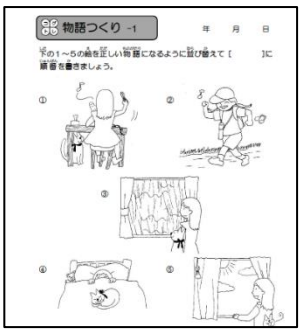
1　分野　　覚える　見つける　数える　✔想像する　写す
2　認知機能　　記憶　言語理解　✔注意　知覚　✔推論・判断
3　ねらい　　対象物を心の中で回転させることで、1つの情報から別の結果を推測する力を養う。
4　実施例

⑴　身に付く力	○　掲示物の例 ・　「見る力」　「注意力」　「集中力」　「想像する力」
⑵　生かせる場面	○　想定される場面の例 ・　算数で立体図形（見取り図、展開図など）について考えるとき ・　絵を描くとき ・　体育で動きを確認するとき
⑶　取り組み方	○　教師の説明の例 ①　「この課題は、心の中でイメージを回転させる課題です。」 ②　「手前にいるあなたから見た図形が、正面・右・左の動物たちからはどう見えるか想像しましょう。」 ③　「正しい組み合わせを線で結びます。」
⑷　方略(コツ)の確認	○　想定される方略(コツ)の例 ・　動物の立場になってみて考える。 ・　右と左に何があるかを考える。 ・　自分から見た図形と同じ図形は消す。
⑸　課題の実施	○　実施上の留意点 ・　計時の設定(個人・学級)の有無を声かけする。 ・　課題が早く終了した子どもには、見直しを行うように声かけする。 ・　課題実施に困難さを抱える子どもには、個別に支援する。 ○　実施上の工夫 ・　模型を作って動かす。 ・　先に左右の動物から見える図形を想像する。 → 段階的に支援を減らす。 → 課題の難易度を徐々に上げる。
⑹　振り返り	○　解答の確認 ・　ペアもしくはグループで確認する。 ・　教師が解答を提示する(モニター、解答配付)。 ・　子どもたちが発表する。→教師が発表する。 → 実態に応じた方法を選択する。 ○　新しい方略(コツ)を確認 ・　子どもたちの中から出た新しい方略を全体で共有する。 ○　まとめ ・　集中した取組を評価する。 ・　子どもたちの工夫に対して価値付けをする。(即時フィードバック) ・　次回への意欲付けをする。

▶　この課題が収録されているテキスト

・「コグトレ　みる・きく・想像するための認知機能強化トレーニング」(三輪書店)
・「医者が考案したコグトレ・パズル」(SB クリエイティブ)

課題名 ： 物語つくり



引用:広島大学開発アセスメントシート

1　分野　　覚える　見つける　数える　✔想像する　写す

2　認知機能　　記憶　言語理解　✔注意　知覚　✔推論・判断

3　ねらい　　時間経過を含めながらストーリーを考えることで、複数の断片的な情報から全体を推論・判断する力を養う。

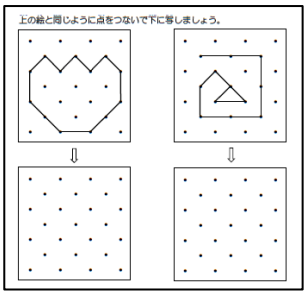
4　実施例

⑴　身に付く力	○　掲示物の例 ・　「想像する力」　「見る力」　「注意力」
⑵　生かせる場面	○　想定される場面の例 ・　一日の流れに見通しをもつとき ・　順序立てて説明するとき
⑶　取り組み方	○　教師の説明の例 ①　「この課題は、絵からストーリーを想像して順番に並べる課題です。」 ②　「まず、何の話かを考えてみましょう。」 ③　「しっかり見て、順番に並べましょう。」
⑷　方略(コツ)の確認	○　想定される方略(コツ)の例 ・　似た絵を比べる。 ・　細かい部分（表情、様子など）に着目する。 ・　前後の関係を考える。 ・　場面をしっかり見る。
⑸　課題の実施	○　実施上の留意点 ・　計時の設定(個人・学級)の有無を声かけする。 ・　課題が早く終了した子どもには、見直しを行うように声かけする。 ・　課題実施に困難さを抱える子どもには、個別に支援する。 ・　別のストーリーでも否定しないで、認めるようにする。 ○　実施上の工夫 ・　絵カードを活用する。 ・　絵の中にヒントを見つける。 ⇒ 段階的に支援を減らす。 ⇒ 課題の難易度を徐々に上げる。
⑹　振り返り	○　解答の確認 ・　ペアもしくはグループで確認する。 ・　教師が解答を提示する(モニター、解答配付)。 ・　子どもたちが発表する。→教師が発表する。 ⇒ 実態に応じた方法を選択する。 ○　新しい方略(コツ)を確認 ・　子どもたちの中から出た新しい方略を全体で共有する。 ○　まとめ ・　集中した取組を評価する。 ・　子どもたちの工夫に対して価値付けをする。(即時フィードバック) ・　次回への意欲付けをする。

▶　この課題が収録されているテキスト

・「コグトレ　みる・きく・想像するための認知機能強化トレーニング」(三輪書店)
・「医者が考案したコグトレ・パズル」(SB クリエイティブ)

課題名 ： 点つなぎ



引用：広島大学開発アセスメントシート

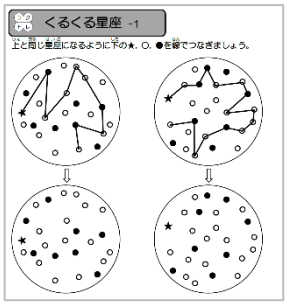
1　分野　　覚える　見つける　数える　想像する　✔写す
2　認知機能　　記憶　言語理解　✔注意　✔知覚　推論・判断
3　ねらい　　見本をそのまま正確に写すことで視覚認知の基礎力を養う
4　実施例

⑴　身に付く力	○　掲示物の例 ・　「見る力」　「写す力」　「注意力」
⑵　生かせる場面	○　想定される場面の例 ・　新出漢字を学習するとき ・　黒板をノートに写すとき
⑶　取り組み方	○　教師の説明の例 ①　「この課題は、見本を正確に写す課題です。」 ②　「見本を見ながらフリーハンドで写しましょう。」 ③　「しっかり見て、写しましょう。」
⑷　方略(コツ)の確認	○　想定される方略(コツ)の例 ・　指で確かめてから写す。 ・　スタートの位置を決めて、いくつ進むか考える。 ・　外側の線を先に写す。 ・　写していないところをチェックする。
⑸　課題の実施	○　実施上の留意点 ・　計時の設定(個人・学級)の有無を声かけする。 ・　課題が早く終了した子どもには、見直しを行うように声かけする。 ・　課題実施に困難さを抱える子どもには、個別に支援する。 ○　実施上の工夫 ・　定規は使わないようにする。 ・　少し線が曲がっていてもよい。 ・　ゆっくりていねいに写す。 ⇒ 段階的に支援を減らす。 ⇒ 課題の難易度を徐々に上げる。
⑹　振り返り	○　解答の確認 ・　ペアもしくはグループで確認する。 ・　教師が解答を提示する(モニター、解答配付)。 ・　子どもたちが発表する。→教師が発表する。 ⇒ 実態に応じた方法を選択する。 ○　新しい方略(コツ)を確認 ・　子どもたちの中から出た新しい方略を全体で共有する。 ○　まとめ ・　集中した取組を評価する。 ・　子どもたちの工夫に対して価値付けをする。(即時フィードバック) ・　次回への意欲付けをする。

▶　この課題が収録されているテキスト

・「コグトレ　みる・きく・想像するための認知機能強化トレーニング」(三輪書店)
・「不器用な子どもがしあわせになる育て方」(かんき出版)
・「医者が考案したコグトレ・パズル」(SB クリエイティブ)

課題名 ： くるくる星座



1　分野　　覚える　見つける　数える　想像する　✔写す

2　認知機能　　記憶　言語理解　✔注意　✔知覚　推論・判断

3　ねらい　　相対的な位置関係を理解しながら見本を正確に写すトレーニングを通して、見る力や想像力、全体を把握する力を養う。

4　実施例

引用:「コグトレ みる・きく・想像するための認知機能強化トレーニング」(三輪書店)

⑴　身に付く力	○　掲示物の例 ・　「見る力」　「写す力」
⑵　生かせる場面	○　想定される場面の例 ・　黒板をノートに写すとき ・　地図を見るとき
⑶　取り組み方	○　教師の説明の例 ①　「この課題は、円の中にある星座を見て写す課題です。」 ②　「星座は回転しています。」 ③　「星の位置関係を考えながら写しましょう。」
⑷　方略(コツ)の確認	○　想定される方略(コツ)の例 ・　頭の中で星座を回転させる。 ・　円の内側、外側などを意識する。 ・　１つずつ見ながら写す。 ・　●を意識する。
⑸　課題の実施	○　実施上の留意点 ・　計時の設定(個人・学級)の有無を声かけする。 ・　課題が早く終了した子どもには、見直しを行うように声かけする。 ・　課題実施に困難さを抱える子どもには、個別に支援したり、下の星座を回転させたりして考えるように声かけする。 ○　実施上の工夫 ・　星座の始まりに印をつける ・　回転しないものから始める。 ⇒ 段階的に支援を減らす。 ⇒ 課題の難易度を徐々に上げる。
⑹　振り返り	○　解答の確認 ・　ペアもしくはグループで確認する。 ・　教師が解答を提示する(モニター、解答配付)。 ・　子どもたちが発表する。→教師が発表する。 ⇒ 実態に応じた方法を選択する。 ○　新しい方略(コツ)を確認 ・　子どもたちの中から出た新しい方略を全体で共有する。 ○　まとめ ・　集中した取組を評価する。 ・　子どもたちの工夫に対して価値付けをする。(即時フィードバック) ・　次回への意欲付けをする。

▶　この課題が収録されているテキスト

・「コグトレ みる・きく・想像するための認知機能強化トレーニング」(三輪書店)
・「医者が考案したコグトレ・パズル」(SB クリエイティブ)

【社会面】

課題名 ： この人たちはどんな気持ち？

引用:「1日5分！教室で使えるコグトレ 困っている子どもを支援する認知トレーニング122」(東洋館出版社)

1　分野　　✔感情　危険予知　対人マナー　問題解決

2　認知機能　　記憶　言語理解　✔注意　知覚　✔推論・判断

3　ねらい　　シートに提示された他者（複数）の表情や状況を読み取って表現する力を養う。

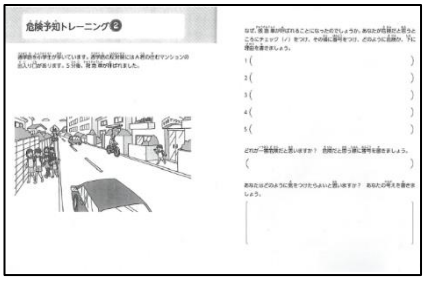
4　実施例

⑴　身に付く力	○　掲示物の例 ・　「見る力」　「想像する力」
⑵　生かせる場面	○　想定される場面の例 ・　日常生活の中で友達に声をかけるとき
⑶　取り組み方	○　教師の説明の例 ①　「この課題は、絵を見て想像する課題です。」 ②　「何があったのか　その時の気持ちを書きましょう。」 ③　「また、そう思った理由も書きましょう。」
⑷　方略(コツ)の確認	○　想定される方略(コツ)の例 ・　表情に着目する。 ・　身ぶりやしぐさに着目する。 ・　視線の向きに着目する。 ・　その人の気持ちになりきってみる。
⑸　課題の実施	○　実施上の留意点 ・　子どもの表現を否定せず、肯定的に受け止める。 ・　課題実施に困難さを抱える子どもには、個別に支援する。 ○　実施上の工夫 ・　感情を表す言葉を提示する。 ・　登場人物の数を増やす。 ⇒ 課題の難易度を徐々に上げる。
⑹　振り返り	○　考えの共有 ・　グループで確認する。 ・　子どもたちの中から出たいろいろな考え方を全体で共有する。 ○　新しい方略(コツ)を確認 ・　子どもたちの中から出た新しい方略を全体で共有する。 ○　まとめ ・　子どもたちの気づきを評価する。（即時フィードバック） ・　様々な考え方があること、いろいろな価値観があることを確認する。 ・　次回への意欲付けをする。

▶　この課題が収録されているテキスト

・「社会面のコグトレ　認知ソーシャルトレーニング1　段階式感情トレーニング　危険予知トレーニング編」(三輪書店)
・「不器用な子どもがしあわせになる育て方」(かんき出版)
・「1日5分！　教室で使えるコグトレ　困っている子どもを支援する認知トレーニング122」(東洋館出版社)

課題名 ： 危険予知



引用:「社会面のコグトレ　認知ソーシャルトレーニング1　段階式感情トレーニング　危険予知トレーニング編」(三輪書店)

1　分野　　感情　✔危険予知　対人マナー　問題解決
2　認知機能　　記憶　言語理解　✔注意　知覚　✔推論・判断
3　ねらい　　危険な状況を日頃から事前に予測しておくことで、危険を回避できる力を養う。
4　実施例

⑴　身に付く力	○　掲示物の例 ・　「想像する力」　「注意力」　「危険を予測する力」
⑵　生かせる場面	○　想定される場面の例 ・　登下校のとき ・　放課後遊びに行くとき
⑶　取り組み方	○　教師の説明の例 ①　「この課題は、危険を予測する課題です。」 ②　「危ないと感じたところにチェック✔をつけ、どのように危険か、下に理由を書きましょう。」 ③　「しっかり見て、考えましょう。」
⑷　方略(コツ)の確認	○　想定される方略(コツ)の例 ・　人や物の動き、環境の変化を予測する。 ・　人や物の距離や位置関係に着目する。 ・　その人の気持ちになりきってみる。
⑸　課題の実施	○　実施上の留意点 ・　予想し得るできるだけ多くの危険な状況を考えるよう声かけする。 ・　子どもによって危険だと思う箇所が異なるため、気付きをほめるようにする。 ・　課題実施に困難さを抱える子どもには、個別に支援する。 ○　実施上の工夫 ・　グループで考えを共有する。 ・　子どもにリスクを予想させる。 ・　予想したリスクに対して、優先順位をつけさせる。 ⇒ 課題の難易度を徐々に上げる。
⑹　振り返り	○　考えの共有 ・　状況図（モニター、拡大図で提示）を見ながら、グループで話し合ったことを全体で共有する。 ○　新しい方略(コツ)を確認 ・　子どもたちの中から出た新しい方略を全体で共有する。 ○　まとめ ・　子どもたちの気づきを評価する。(即時フィードバック) ・　今後、どのように気をつけたいかを考えさせる。 ・　次回への意欲付けをする。

▶　この課題が収録されているテキスト

・「社会面のコグトレ　認知ソーシャルトレーニング1　段階式感情トレーニング　危険予知トレーニング編」(三輪書店)

課題名 ： 謝るマナー、断るマナー

引用:「社会面のコグトレ　認知ソーシャルトレーニング2　対人マナートレーニング　段階式問題解決トレーニング編」(三輪書店)

1　分野　　感情　危険予知　✔対人マナー　問題解決
2　認知機能　　記憶　言語理解　✔注意　知覚　✔推論・判断
3　ねらい　　相手の気持ちや状況を想像することで、人と接するときに必要となる対人マナーを養う。
4　実施例

⑴　身に付く力	○　掲示物の例 ・　「想像する力」　「状況判断力」
⑵　生かせる場面	○　想定される場面の例 ・　約束の時間に遅れてしまったとき ・　友達からの誘いを断るとき
⑶　取り組み方	○　教師の説明の例 ①　「失敗した例では何と言ったのか想像して書きましょう。」 ②　「また、成功した例では何と言ったのか書きましょう。」 ③　「その時の、表情や身体の向きも想像しましょう。」
⑷　方略(コツ)の確認	○　想定される方略(コツ)の例 ・　その人の気持ちになりきってみる。 ・　相手との距離や視線、身体の向きに注目する。 ・　表情や声の大きさなども想像してみる。
⑸　課題の実施	○　実施上の留意点 ・　様々な考え方があることに気付かせる。 ・　子どもの表現を否定せず、肯定的に受け止める。 ・　課題実施に困難さを抱える子どもには、個別に支援する。 ○　実施上の工夫 ・　１人ずつ順に発表してもらい、グループで考えを共有する。 ⇒ 課題の難易度を徐々に上げる。 ・　タイミングや話すスピードなども確認する。
⑹　振り返り	○　考えの共有 ・　グループで話し合ったことを全体で共有する。 ○　新しい方略(コツ)を確認 ・　子どもたちの中から出た新しい方略を全体で共有する。 ○　まとめ ・　子どもたちの気付きを評価する。(即時フィードバック) ・　様々な考え方があること、いろいろな価値観があることを確認する。 ・　次回への意欲付けをする。

▶　この課題が収録されているテキスト

・「社会面のコグトレ　認知ソーシャルトレーニング2　対人マナートレーニング　段階式問題解決トレーニング編」(三輪書店)

課題名 ： 何があったか考えよう

引用:「社会面のコグトレ　認知ソーシャルトレーニング2　対人マナートレーニング　段階式問題解決トレーニング編」(三輪書店)

1　分野　　感情　危険予知　対人マナー　✔問題解決

2　認知機能　　記憶　言語理解　✔注意　知覚　✔推論・判断

3　ねらい　　困ったことに直面したときに、自分の力で考えて解決できる問題解決力を養う。

4　実施例

⑴　身に付く力	○　掲示物の例 ・　「見る力」　「想像する力」
⑵　生かせる場面	○　想定される場面の例 ・　困ったことが起こったとき
⑶　取り組み方	○　教師の説明の例 ①　「困った場面のイラストと短い物語があります。」 ②　「時間が経過すると、問題が解決しています。」 ③　「どのようなことが起こり、問題が解決したのか考えましょう。」
⑷　方略(コツ)の確認	○　想定される方略(コツ)の例 ・　その人の気持ちになりきってみる。 ・　解決策がうまくいくか、結果まで想像する。 ・　似たような経験を思い出す。
⑸　課題の実施	○　実施上の留意点 ・　偶然うまくいった話は避けるように最初に伝える。 ・　子どもの表現を否定せず、肯定的に受け止める。 ・　解決策の数、時間の経過が考慮されているか、すぐにはうまくいかないことも考慮されているか。 ・　課題実施に困難さを抱える子どもには、個別に支援する。 ○　実施上の工夫 ・　グループで考えを共有する。 ・　実態に合わせて時間設定する。　⇒　課題の難易度を徐々に上げる。
⑹　振り返り	○　考えの共有 ・　グループで確認する。 ・　子どもたちの中から出たいろいろな考えを全体で共有し、解決策が複数考えられることを確認する。 ○　新しい方略(コツ)を確認 ・　子どもたちの中から出た新しい方略を全体で共有する。 ○　まとめ ・　いろいろな考え方で提案できたことを評価する。(即時フィードバック) ・　様々な考え方があること、いろいろな価値観があることを確認する。 ・　次回への意欲付けをする。

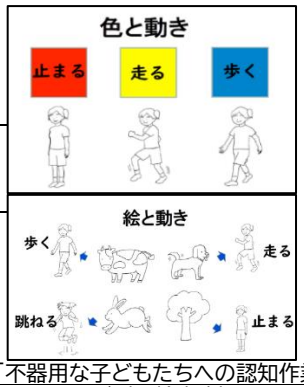
▶　この課題が収録されているテキスト

・「社会面のコグトレ　認知ソーシャルトレーニング2　対人マナートレーニング　段階式問題解決トレーニング編」(三輪書店)
・「不器用な子どもがしあわせになる育て方」(かんき出版)
・「1日5分！　教室で使えるコグトレ　困っている子どもを支援する認知トレーニング122」(東洋館出版社)

【身体面】

課題名 ： 色か絵か？

1　分野　　✔自分の身体　　物と自分の身体　　人と身体と自分の身体
2　認知機能　　✔記憶　言語理解　注意　知覚　推論・判断
3　ねらい　　外部刺激による動作の切り替えによって注意力を養う。
4　実施例



引用:「不器用な子どもたちへの認知作業トレーニング」(三輪書店)

⑴　身に付く力	○　掲示物の例 ・　「聞く力」　「見る力」　「集中力」
⑵　生かせる場面	○　想定される場面の例 ・　集団行動で動きをそろえるとき ・　部活動等で指示を聞いて動くとき
⑶　取り組み方	○　教師の説明の例 ①　「この課題は、色や絵に合わせて体を動かす課題です。」 ②　「最初に色と動きを覚えましょう。」 ③　「指示をよく聞いてよく見て、動きましょう。」
⑷　方略(コツ)の確認	○　想定される方略(コツ)の例 ・　頭の中で映像をイメージする。(信号など) ・　先生の声をよく聞くようにする。
⑸　課題の実施	○　実施上の留意点 ・　指示を出す場合は、「色」「絵」と声をかける。 ・　指示がない場合は、前の指示が継続することを伝える。 ○　実施上の工夫 ・　事前に練習し、動きをしっかり記憶する。 ・　スピードをあげる。 ・　「数字」を入れる。 ・　並び方を工夫する。 ・　状況に応じて、シートの提示の仕方を工夫する（モニター、フラッシュカード)。 ⇒ 課題の難易度を徐々に上げる。
⑹　振り返り	○　動きの確認 ・　モニターやフラッシュカードを用いて「色と動き」や「絵と動き」を再確認する。 ⇒ 実態に応じた方法を選択する。 ○　新しい方略(コツ)を確認 ・　子どもたちの中から出た新しい方略を全体で共有する。 ○　まとめ ・　集中した取組を評価する。 ・　子どもたちの工夫に対して価値付けする。(即時フィードバック) ・　次回への意欲付けをする。

▶　この課題が収録されているテキスト

・「不器用な子どもたちへの認知作業トレーニング」(三輪書店)

課題名 ： 綿棒積み

1　分野　　自分の身体　✔物と自分の身体　　人と身体と自分の身体
2　認知機能　　記憶　言語理解　✔注意　知覚　✔推論・判断
3　ねらい　　時間に注意を向けながら指先をうまく使う力を養う。また、友達と協力して周りの進み具合を見ながら、途中で止める決断力も養う。
4　実施例

⑴　身に付く力	○　掲示物の例 ・　「状況判断力」　「注意力」　「集中力」　「細かな作業をする力」
⑵　生かせる場面	○　想定される場面の例 ・　用具（ハサミ、のり、粘土等）を使った作業をするとき ・　球技の試合（ドッジボール等）で周囲の状況を判断するとき
⑶　取り組み方	○　教師の説明の例 ①　「この課題は、綿棒を交替で１本ずつ『井』の形に積み上げる課題です。」 ②　「綿棒を高く積み上げているペアの勝ちです。」 ③　「『よーい、はじめ。』の声でスタートします。」
⑷　方略(コツ)の確認	○　想定される方略(コツ)の例 ・　両手で綿棒を置く。 ・　利き腕で綿棒を置く。 ・　真ん中の方に作る。 ・　ペアの人が置いている間に、周りの様子を確認する。 ・　綿棒を近くに置いて積む。
⑸　課題の実施	○　実施上の留意点 ・　計時の設定(個人・学級)の有無を声かけする。 ・　周囲を観察するように声かけする。 ・　１５秒毎に時間を伝え、最後の１０秒はカウントダウンする。 ○　実施上の工夫 ・　3～６名程度のチーム ・　机の配置を考える。 ・　本数を増やす。 ⇒ 課題の難易度を徐々に上げる。
⑹　振り返り	○　積み上げた本数の確認 ・　ペアもしくはグループで確認する。 ・　「井」形を一旦崩して、数える。 ⇒ 実態に応じた方法を選択する。 ○　新しい方略(コツ)を確認 ・　子どもたちの中から出た新しい方略を全体で共有する。 ○　まとめ ・　集中した取組を評価する。 ・　子どもたちの工夫に対して価値付けする。(即時フィードバック) ・　次回への意欲付けをする。

▶　この課題が収録されているテキスト

・「1日5分！　教室で使えるコグトレ　困っている子どもを支援する認知トレーニング122」(東洋館出版社)

課題名 ： 姿位模倣

1　分野　　自分の身体　　物と自分の身体　　✔人と身体と自分の身体
2　認知機能　　✔記憶　言語理解　✔注意　知覚　推論・判断
3　ねらい　　相手の姿位を記憶し模倣することで、静的・動的な動作の記憶方法を学ぶ力、注意して観察する力、身体を使った作業や仕事を身に付ける力を養う。
4　実施例

⑴　身に付く力	○　掲示物の例 ・　「見る力」　「注意力」　「覚える力」
⑵　生かせる場面	○　想定される場面の例 ・　ダンスで動きを覚えるとき ・　スポーツで正しいフォームを身に付けるとき
⑶　取り組み方	○　教師の説明の例 ①　「この課題は、動きをまねる課題です。」 ②　「先生が動作をするので、よく見て覚えましょう。」 ③　「覚えた動作をしましょう。」
⑷　方略(コツ)の確認	○　想定される方略(コツ)の例 ・　右と左を意識する。 ・　写真のように頭の中で覚える。 ・　向きや動作を言葉で表して覚える。
⑸　課題の実施	○　実施上の留意点 ・　前後左右など方向や体の部分を言語化する。 ・　相手の立場になって模倣する。 ・　教師が指示を出した後に一斉に模倣させる。 ○　実施上の工夫 ・　レベルを段階的にあげる。 ・　子どもが教師役をする。 ⇒ 課題の難易度を徐々に上げる。
⑹　振り返り	○　解答の確認 ・　子どもが動作を言葉で説明する。 ・　教師が、部分ごとに動作を言葉で説明しながら確認する。 ⇒ 実態に応じた方法を選択する。 ○　新しい方略(コツ)を確認 ・　子どもたちの中から出た新しい方略を全体で共有する。 ○　まとめ ・　集中した取組を評価する。 ・　子どもたちの工夫に対して価値付けする。(即時フィードバック) ・　次回への意欲付けをする。

▶　この課題が収録されているテキスト

・「1日5分！ 教室で使えるコグトレ 困っている子どもを支援する認知トレーニング122」(東洋館出版社)
・「不器用な子どもたちへの認知作業トレーニング」(三輪書店)

課題名 ： 姿位伝言

1　分野　　自分の身体　　物と自分の身体　　✔人と身体と自分の身体

2　認知機能　　記憶　✔言語理解　✔注意　知覚　推論・判断

3　ねらい　　提示された姿位を言語だけで伝えることで、身体部位の働きや使い方の言葉による表現力、観察力を養う。

4　実施例

⑴　身に付く力	○　掲示物の例 ・　「見る力」　「注意力」　「覚える力」
⑵　生かせる場面	○　想定される場面の例 ・　体育の学習で友達に動きをアドバイスするとき ・　ダンスで動きを教えるとき
⑶　取り組み方	○　教師の説明の例 ①　「この課題は、見た動きを言葉で伝える課題です。」 ②　「先生が動作をするので、よく見て覚えましょう。」 ③　「覚えた動作を相手が分かるように伝えましょう。」
⑷　方略(コツ)の確認	○　想定される方略(コツ)の例 ・　右と左を意識する。 ・　写真のように頭の中で覚える。 ・　相手に伝わるように分かりやすい表現で伝える。
⑸　課題の実施	○　実施上の留意点 ・　他の子どもの動作が見えないように、配置を考慮する。 ・　動作が間違っていれば、もう一度伝え直す。 ・　教師が指示を出した後に一斉に模倣させる。 ○　実施上の工夫 ・　リハーサルをして再現する。 ・　課題を上肢のみで行う。 ・　イメージを伝えるようにする。 例：「両手を傘のように開く」「左足をあげて命のポーズ」 段階的に支援を減らす。 課題の難易度を徐々に上げる。
⑹　振り返り	○　解答の確認 ・　伝言役の子どもが正しい動作をして見せる。 ・　教師が解答を提示する(動作、モニター)。 ○　新しい方略(コツ)を確認 ・　子どもたちの中から出た新しい方略を全体で共有する。 ○　まとめ ・　集中した取組を評価する。 ・　子どもたちの工夫に対して価値付けする。(即時フィードバック) ・　次回への意欲付けをする。

▶　この課題が収録されているテキスト

・「1日5分！ 教室で使えるコグトレ 困っている子どもを支援する認知トレーニング122」(東洋館出版社)
・「不器用な子どもたちへの認知作業トレーニング」(三輪書店)