全ての学校で、
ヘルプカードへの移行を進めます。

安全教育の全体計画及び年間指導計画に位置付け、
ヘルプカードの利用に関する安全指導を行う必要があります。

■　指導のねらいは、障害のある児童・生徒が、災害や事故の発生の際に、ヘルプカードを利用して周囲の人に支援を求める能力や、公共施設等に自ら避難して自身の安全を確保する能力など、危険を回避することのできる力を育てることです。

- **日常生活の指導（朝の会、帰りの会）**
- **特別活動（学級活動）**
- **教科「職業」（就業技術科、職能開発科は「キャリアガイダンス」）**
- **セーフティ教室**

などの学習機会を活用して指導を行ってください。

- **全体指導だけでなく、児童・生徒一人一人の通学実態や進路希望等に応じて、個別の指導を行うことが大切です。**
- **保護者の理解と協力の下、家庭と連携した指導を行うことが大切です。**
- **児童・生徒の安全確保には、障害のない人の理解と協力が不可欠であるため、ヘルプカードについて、地域への理解啓発を行うことが大切です。**

特別支援学校における指導事例

肢体不自由特別支援学校中学部（準ずる教育課程）の例

1　ねらい

ヘルプカードの利用の仕方を知る。

2　指導の実際

	○主な学習活動	◎支援・留意点　■評価（評価方法）
導入（5分）	○　本時の学習のねらいを知る。 今日は、みなさんが街に出て、困ったことに直面した時に、周囲の人に手助けをお願いするのに役立つ、ヘルプカードの使い方を学びます。	◎　生徒が自分のヘルプカードを机上に用意した上で、学習のねらいを伝えるようにする。
展開（40分）	○　地域において困った経験を発表する。 ・　生徒の発言例 「車いすで段差を乗り越えられず、通りがかりの人に助けてもらった。」 「レストランで食事をしたとき、食べやすいように小さく刻んでもらった。」 ○　ヘルプカードを活用できる場所を知る。 ・　困った経験が、路上、店舗、駅など、どの場所で発生したのか整理する。	◎　生徒の発言の要旨をまとめ、紙に書いて黒板に貼る。 ◎　発言した生徒以外に、類似の経験がないか問いかけ、お互いの経験を共有できるようにする。 ◎　生徒の発言に合わせて、要旨をまとめた紙を黒板に整理して貼る。 ＜黒板の整理の例＞ 駅 電車に乗るためのスロープを出してもらう 車内の暖房が暑いので、上着を脱がせてもらう
	○　困った場面を想定してロールプレイングを行い、ヘルプカードの使い方を学ぶ。 ・　具体的な場面を取り上げ、周囲への支援の依頼の仕方を話し合う。 ・　役割を決めロールプレイングを行う。 場面１　路上で困ったことが起きた時 場面２　店舗で困ったことが起きた時 場面３　駅で困ったことが起きた時	◎　手助けを頼む際には、相手が何をしたらよいかが分かるよう、具体的に伝えることが有効であることを説明する。 ◎　ロールプレイングでは、生徒が普段接していない他学部の教員を呼び、「見知らぬ周囲の大人」の役を演じてもらう。 ◎　ヘルプカードを周囲にはっきりと示すことで、より多くの人から手助けが得られることを説明する。
まとめ（5分）	○　今日の学習活動から考えたことを発表する。	■　ロールプレイングの成果を生かし、実際の場面でヘルプカードを活用しようとする意欲を表している。（観察）

知的障害特別支援学校高等部の例

1　ねらい

ヘルプカードの利用の仕方を知る。

2　指導の実際

	○主な学習活動	◎支援・留意点　■評価（評価方法）
導入（5分）	○　本時の学習のねらいを知る。 今日はみなさんが持っているヘルプカードの使い方を学びます。	◎　自分のヘルプカードを手に取るように伝える。 ◎　生徒にヘルプカードを使用した経験を聞く。経験したことのある生徒がいなければ、このカードがどのように役立つかを問いかけ、興味を喚起する。
展開（35分）	○　実際の生活で直面することが想定される３つの場面についてロールプレイングを行い、ヘルプカードの使い方を学ぶ。 ・　教員の寸劇により、困った場面が生じる様子を見る。 ・　当該の場面に直面した時に、どうしたらよいか、考えを発表する。 ・　ロールプレイングでヘルプカードの活用の仕方を学ぶ 場面１ 道に迷い、目的地に行けなくなった。 場面２ 電車が止まり、駅から動けなくなった。 場面３ 通学中、大きな地震にあい、どこに避難したらよいか分からなくなった。	◎　生徒の発言の要旨を黒板に書く。 ◎　生徒の発言を踏まえながら、場面ごとに重要なポイントを整理し、説明する。 ◎　ヘルプカードを提示することで、周囲の手助けが得られやすくなることを説明する。 ◎　交番や店舗等を探すこと、ヘルプカードを相手に示すこと、道に迷っていることを伝えることの３点がポイントであることを体験できるようにする。 ◎　駅員を探すこと、ヘルプカードを相手に示すこと、保護者（学校）に連絡したいことを伝えることの３点がポイントであることを体験できるようにする。 ◎　駅員等にヘルプカードを示すこと、分かりやすく話すよう依頼すること、近くの避難場所を教えてもらうことの３点がポイントであることを体験できるようにする。
まとめ（10分）	○　今日の学習活動から考えたことをワークシートに書いて発表する。 ワークシートの例（抜粋） 道に迷ったら、（**交番やお店の人**）に （**ヘルプカード**）を見せて 「（**道に迷いました**）」と言う。	◎　ロールプレイングを振り返り、それぞれの場面で重要な３点のポイントを思い出せるよう働きかける。 ■　学習した場面に遭遇した時には、ヘルプカードを示すことと、適切な依頼の言葉を使うことについて記している。（ワークシート）