

ライフデザイン支援モデルに基づく発達障害の 疑似体験プログラムの有効性に関する研究

三 谷 理 絵 (愛知教育大学総合教育センター)

三 谷 聖 也 (愛知教育大学総合教育センター)

布 柴 靖 枝 (文教大学)

上 西 創 (東北工業大学ウェルネスセンター)

Study on effectiveness of simulated experience program of developmental disorder based on Life Design Support Model

Rie MITANI (Aichi University of Education, Center for Clinical Practice in Education)

Seiya MITANI (Aichi University of Education, Center for Clinical Practice in Education)

Yasue NUNOSHIBA (Bunkyo University)

Hajime KAMINISHI (Tohoku Institute of Technology, Wellness Center)

要約 本研究では障害疑似体験ワークショップをめぐる弊害を克服すべく「ライフデザイン支援モデルに基づく発達障害の疑似体験プログラム」を開発し、その有効性を検討するものである。まず本プログラムの妥当性をチェックするために心理専門職対象に本プログラムを実施したところ、事前に想定した指導目標について概ね高い達成率が確認された。次に教員養成系大学の学部学生を対象に本プログラムを講義内で実施したところ、本プログラムには、1) 機能障害やディスアビリティへの過度な焦点化からの脱却、2) 多様性や可変性への着目、3) 偏見や無理解の解消、4) 障害を社会的な文脈で捉え直す、に関して一定の効果がある可能性が示唆された。今後の課題として、教育効果を高め弊害を最小化するために疑似体験プログラムが内包する個々のワークショップに改良を加えること、そして当事者による評価も含め効果の測定方法を精緻化していくことが示された。

Keywords : ライフデザイン支援モデル, 疑似体験プログラム, 障害を社会的文脈で捉え直す

I. 問題

インクルーシブ教育の推進(文部科学省, 2012)が掲げられ、障害者差別解消法(内閣府, 2013)が施行された今日の学校教育において、発達障害を教職員にどう教えるかは重要なテーマとなっている。発達障害は、他者からその障害が分かりにくいことが特徴であり、そのことが理解や支援を困難にさせている。ときに誤解されてしまったためにコミュニケーションをエスカレートさせ二次的障害を来している場合も少なくない。それゆえ、発達特性について発達障害児者の立場になって疑似的に体験してみることは理解推進や支援の道筋を見出すための重要な一歩につながるものと期待されている。本稿で言う発達障害の障害の範囲は、文部科学省の定義(文部科学省, 2005)にならない、発達障害者支援法に依拠するものとする。

これまで障害疑似体験は多数開発されてきた。たとえば、視覚障害者の困難さを疑似体験するために、目隠しをし、白杖を持って歩く体験などが知られている。発達障害に関しても疑似体験プログラムがいくつか開発されている。ADHDに関してはヤンセンファーマ株式会社(2010)によって開発された疑似体

験プログラムが知られており、アスペルガー症候群に関しては、西川(2009)による配列の読み取り、探索課題などの課題などが開発されている。

しかしながら障害疑似体験についてはその効果だけでなく弊害についても指摘されている。疑似体験の弊害として松原ら(2011)は、以下の4点を指摘している。

1つ目は、個人の身体上の機能障害にばかり焦点が当たり、障害者を排除する物理的・制度的バリアや人々の差別的態度といった社会的に生み出される不利益や活動の制約が理解されないこと。2つ目は、障害疑似体験では障害者の「無力さ」ばかりが強調され、障害者や障害に対してネガティブな価値付けがなされてしまい、かえって差別的な見方を強化してしまうこと。3つ目は、障害疑似体験の精度の低さゆえに、「症状の不安定さ」や「症状の進行」といった可変的状態がシミュレートできないこと。4つ目は、疑似体験の倫理的問題である。

上西(2015)が開発した発達障害疑似体験ワークショップでは、これらの弊害を克服する手続が導入されている。従来のワークショップでは発達障害の当事者の疑似体験を中心に設計されていたが、ここでは対

人相互作用の文脈の中でどのように特性のある個人が障害を体験しているかを疑似体験できるワークショップが開発されている。同ワークショップは、特性のある児童生徒の疑似体験を、定型発達児、特性のある児童生徒の保護者役等とのやり取りの中で実施するという点に特徴がある。このような手続が導入されたことにより、発達特性のある児童生徒が対人相互作用のなかでどのように困難さをエスカレートさせていくかを追体験できるようになった。すなわち、特性のある個人の疑似体験から、社会の中での特性のある個人の疑似体験へと改良が加えられた点に特徴があると言えるだろう。

本研究では、上西（2015）の疑似体験ワークショップを内包し、且つ「発達障害ライフデザイン支援モデル」に沿った形での一連の「疑似体験プログラム」を開発し、その効果を実証するものである。尚、本稿における「ワークショップ」とは個々の課題を示しており、「プログラム」とはいくつかの課題を内包した1つの指導体系を示すものとする。

「発達障害ライフデザイン支援モデル」とは、三谷（2015a, 2015b）によって提唱された支援モデルであり、「障害＝特性」という旧来の障害理解ではなく、障害を特性と社会的障壁の交互作用として捉えていく視点を導入するものである。同モデルでは社会的障壁という概念を「デザインバリア」と「ヒューマンバリア」という2つの概念として独立させ、両概念の関連構造に着目した点に特徴がある。デザインバリアとは特性が生活環境にフィットしていないことによって生じるデザインレベルの障壁のことであり、デザインによる排除を示す概念である。一方、ヒューマンバリアとは、デザインバリアを克服しようとする発達障害児者の個性的な適応努力（古橋, 2016）や周囲の無理解や誤った対処行動によって、障害レベルをエスカレートしてしまう現象を表わした概念である。「発達障害ライフデザイン支援モデル」に沿って開発された疑似体験プログラムは、主に以下の4つのワークショップから構成されている。

- ①デザインバリアの疑似体験ワークショップ
- ②ヒューマンバリアの疑似体験ワークショップ
- ③デザインバリアをリ・デザインするワークショップ
- ④共生社会をコ・デザインするワークショップ

しかしながら、「ライフデザイン支援モデルに基づき開発された疑似体験プログラム」の教育効果についてはいまだ実証されておらず、また同プログラムが受講者や発達障害児者である当事者に弊害を来すことがないように設計されているか否かについては確認がされていない。

今後、発達障害に関する教職員育成プログラムの一

環として「ライフデザイン支援モデルに基づく疑似体験プログラム」を教育領域に導入をすることが適切かどうかを確認するために、まず同プログラムが教育目標に沿ったものとして設計されているかについて妥当性のチェックを行い、次に本プログラムが教育効果を有し且つ弊害を克服できるプログラムであるかを検証しておくことが求められると言えるだろう。

II. 目的

本研究では、障害疑似体験をめぐる弊害を克服すべく開発された「発達障害ライフデザインモデルに基づく疑似体験プログラム」の教育効果の測定を行なうことを目的とする。教育効果の測定にあたっては有効性の検証だけでなく弊害の克服に寄与するものとなっているかについても検証を行うものとする。これらの検証作業に基づき、今後の本プログラムの改良に関して示唆を得ることを目的とする。

III. 方法

1) ライフデザイン支援モデルに基づく発達障害疑似体験プログラムの実施手続について

①デザインバリアの疑似体験ワークショップ

【課題1-①】複雑図形の切り取り課題

【方法】右利きの人が左手用ハサミを使用し複雑図形を切り取り、途中で右手用ハサミに持ち替えて複雑図形を最後まで切り取る。

【目的】デザインバリア（デザインによる排除）を疑似体験する。ここでは特性のある方の生きにくさを疑似体験するだけでなく、定型発達児者の相対的な生きやすさを体験することを目的とする。加えて、この社会が多数派の原理でデザインされた社会であることを実感することを目的とする。導入にあたっては左利き者が発達障害児者であると誤解されないように注意する。

【課題1-②】図形探索課題

【方法】ランダムに配置された図形群が描かれたシートからベアを見つけて両方に○を付ける。その後、筒を通してシートを眺め残りの探索課題を実施する。

【目的】デザインバリアにより生活上の困難があることを疑似体験することを目的とする。さらにデザインバリアを解決しようとする当人の解決努力を想像することを目的とする。

②ヒューマンバリアの疑似体験ワークショップ

【課題2】ロールプレイによる図形探索課題

【方法】発達障害児役、定型発達児役、発達障害児の

保護者役、観察者の4名1組を作り、図形探索課題を実施する。発達障害児役は筒を通して探索課題を実施し、定型発達児は筒を使用せずに同課題を実施する。発達障害児の保護者役は、定型発達児と比較しながら、どうしてあなたは遅いのと叱り、途中で課題を断念してしまっても叱るという、頑張っても頑張らなくてもどちらに転んでも叱られるという状況を作り出す。観察者はコミュニケーションがいかにエスカレートしてくかを観察する。

【目的】デザインバリアのある状況で定型発達児と比較されることによって生じるヒューマンバリア（人的障壁）の疑似体験、およびどちらに転んでも叱られるという二重拘束状況による発達障害児者の内的葛藤状況を疑似体験することを目的とする。

③デザインバリアをリ・デザインするワークショップ

【課題3-①】文章レイアウトのリ・デザイン

【方法】行間幅が著しく少ない縦書きの文章を朗読させた後、全く同じ文章が書かれた新聞記事風にレイアウトされた文章を朗読させる。

【目的】デザインバリアを再びデザインし直すこと（リ・デザイン）により発達障害児者が今までよりも生きやすくなるという障害の可変性を疑似体験することを目的とする。

【課題3-②】見える化によるリ・デザイン

【方法】次の事柄を図や絵にしてわかりやすく相手に伝える。「魚」「水」「入る」「廊下を走ってはいけません」「静かに」など。

【目的】自閉スペクトラム症児者への支援法として知られている視覚支援とはデザインバリアのリ・デザインの1つの方法であることを学ぶことを目的とする。

④共生社会をコ・デザインするワークショップ

【課題4】発達障害児者が未経験の業務を定型発達児が誤解のないように伝えその業務を確実に発達障害児者に達成させる。

【方法】発達障害が疑われる新入社員役に花見のセッティングを依頼し、定型発達児者を想定した先輩社員役が図や絵などを使って誤解ないように教える。発達障害者役は花見未体験者として、「そもそも花見とは何ですか？何のためにするのですか？」と初歩的な質問を投げかけ、先輩社員を困惑させる。

【目的】発達障害児者がどのように困っているかを丁寧に聞きながら、誰にとっても誤解のない排除しないデザイン（インクルーシブデザイ

ン）を当事者と「ともにデザインしていく（コ・デザイン）」というプロセスを疑似体験することを目的とする。

2) 教育効果の測定方法について

教育効果の測定は、まず心理専門職に対して疑似体験プログラムを実施し教育目標の妥当性をチェックするための予備調査を実施し、その後、教員養成系大学学部学生80名に対して疑似体験プログラムを実施し、研修の前後で発達障害に関する認識にどのような変化が生じたかを問うための本調査という2つのステップで行われた。

①心理専門職対象の予備調査

日時：平成27年7月

対象：心理専門職66名

場所：心理学系学術会議ワークショップ

調査：受講者に対して、教育目標の達成または未達成を問うためのチェックリストを実施した。

②教員養成系大学学生への本調査

日時：第一回 平成27年9月（研修前調査）

第二回 平成27年9月（研修後調査）

場所：教員養成系大学における教職に関する開講科目

対象：学部学生80名（第二回受講者は65名）

調査：事前・事後の計2回、講義履修者に対して自由記述による回答を求めた。事前調査では発達障害に関するイメージを尋ね、事後調査では発達障害に対する認識の変化について回答を求めた。

3) 分析方法

①心理専門職対象の予備調査の教育目標達成における妥当性の分析

ライフデザイン支援に基づく疑似体験プログラムの教育目標である計9項目について達成か未達成を問うチェックリストを実施し、全受講者66名中回答に協力が得られた計39名を分析対象とした。

②教員養成系大学学生への本調査の教育効果および弊害克服の分析

事前・事後の全自由記述データを、松原ら（2011）を参考に弊害の克服および認識の変化という観点から作成した「機能障害」「ディスアビリティ」「多様性、可変性」「偏見・無理解」「偏見・無理解の解消」「要支援・要指導」「社会的障壁への着目」の5項目によって分類を行ない判定した。判定は2名の判定者が協議のうえ上記の5項目にあてはまった場合は当てはまるにチェックをつけた。複数の項目にまたがっている内容の場合には複数項目にチェックをつけるものとした。

Table 1. ライフデザイン支援モデルに基づく疑似体験ワークショップの教育目標の達成率

	達成	未達成	達成率
左利きが多数派である架空の世界を疑似体験することを通して、デザインバリア（デザインによる排除）を体験することができた。	36	3	92.31
発達特性のある方よりも定型発達児者のほうが相対的に過ごしやすい生活をしていることを想像することができた。	37	2	94.87
現在のわれわれの社会が多数決の原理でデザインされている社会であることを実感することができた。	37	2	94.87
デザインバリアがあることにより生活上の困難を伴うことを想像することができた。	38	1	97.44
デザインバリアを解決しようとする当人の解決努力を想像することができた。	29	10	74.36
発達特性のある児童生徒の二重拘束状況など、特性と生活環境との相互作用によって生じるヒューマンバリアを体験することができた。	32	7	82.05
インクルーシブデザインとは、排除しないプロセスのデザインであることがわかった。	33	6	84.62
インクルーシブデザインとは、「~のためにデザインする」という発想ではなく、「~とともにデザインする」ということが分かった。	33	6	84.62
共生社会は、インクルーシブデザインの積み重ねの先に実現するものであると理解することができた。	27	12	69.23

4) 倫理的配慮

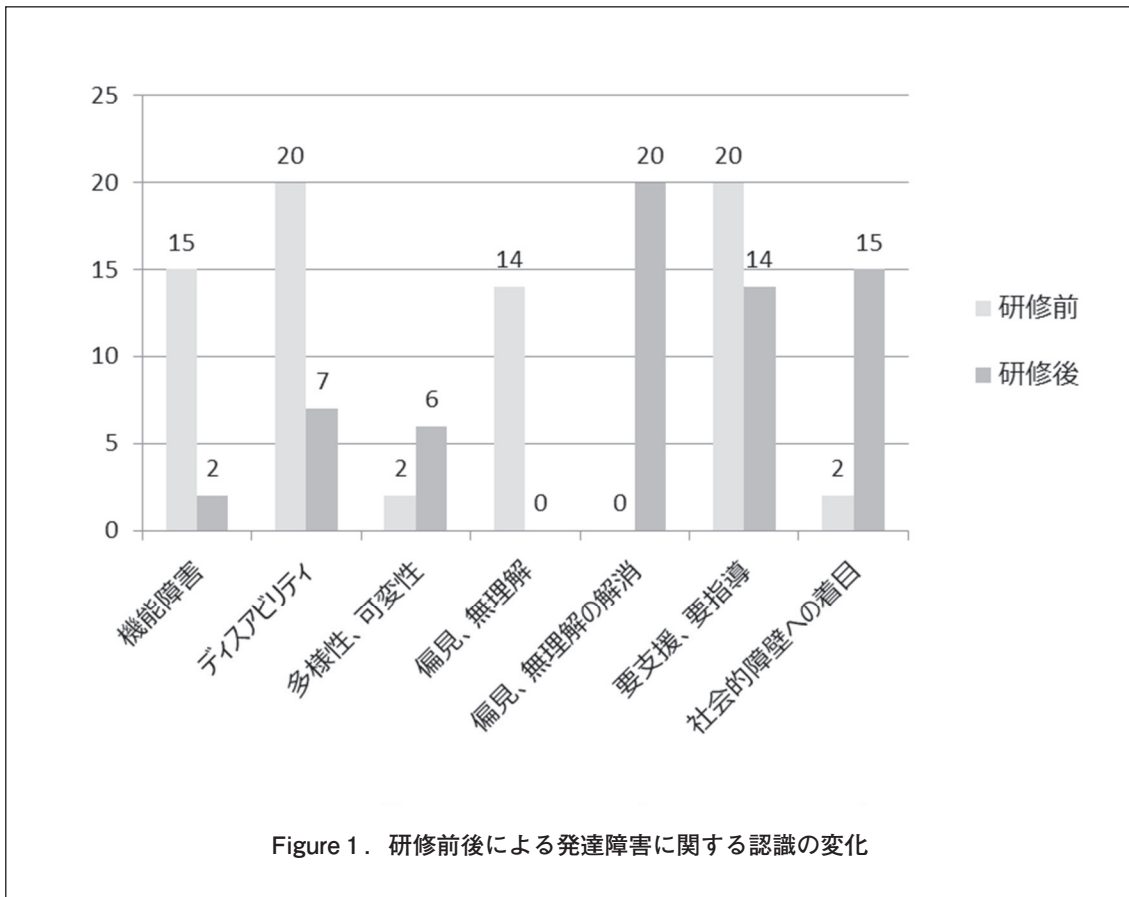
心理専門職対象の予備調査および教員養成系大学学生への本調査の質問紙への回答は、実施前にいずれも調査の主旨を明確にし、協力は強制ではなく任意によるものとし、無記名とした。

IV. 結果

心理専門職対象に予備調査を実施したところ66名中39名からの回答が得られた。ライフデザイン支援モデルに基づく疑似体験プログラムの教育目標の達成率はTable 1の通りであった。この結果より項目によっては達成率に課題があるものもあったが、概ね高い達成

率が確認された。これよりライフデザイン支援モデルに基づく疑似体験プログラムが教育目標を達成するための妥当性のあるプログラムであることが確認された。

次に教員養成系大学学生への本調査としてライフデザイン支援モデルに基づく疑似体験プログラムによる受講者の発達障害の認識の変化について調べた。研修前の第一回調査では計80名の協力者、研修後の第二回の調査では65名からの協力が得られた。受講者の認識の変化の結果はFigure 1のとおりであった。この結果より、研修前の時点では発達障害は機能障害であるという認識を15名の協力者が持っていたが、研修後のものの見方の変化として機能障害という認識を持った



協力者は2名であった。また研修前は20名の協力者が障害によるディスアビリティ、すなわち「無力さ」への着目がなされていたが、研修後のものの見方の変化としてディスアビリティに着目した協力者は7名となった。次に多様性、可変性についてであるが、研修前は2名の協力者がそのような認識を持っていたが、研修後のものの見方の変化として6名の協力者が着目するようになった。偏見や無理解は、研修前の時点は14名の協力者が持っていたが、研修後に新たに偏見を抱くようになったり、以前からの偏ったものの見方を保持し続けている協力者は0名であった。一方、偏見や無理解の解消については、研修会後に20名へと増加した。また研修前に要支援、要指導と言う観点に着目していた協力者は20名であったが、研修後に要支援、要指導という認識を新たに持った協力者は14名であった。社会的障壁への着目については、研修前にそのような認識を持っていた協力者は2名であったが、研修後には15名となった。

V. 考察

ここでは、本調査で得られた結果を発達障害に関する認識の変化という観点で考察するとともに、本プログラムの効果を高め、弊害を最小化するための今後の課題について考察する。

まず研修前の発達障害についての事前のイメージの結果をまとめると、「発達障害児者は何らかの機能障害を有しており、それに伴いディスアビリティ、すなわち無力さや困難さを感じている。発達障害について多様な特性を持っているという認識があるものはあまり多くなく、障害が可変的なものであるという認識を持つものもあまり多くない。また発達障害についての偏見などの誤った認識や無理解に留まっているものも一定数いる。発達障害児者への対応としてイメージするのは、ディスアビリティを支援や指導によってキャッチアップさせていくという認識であり、社会的障壁の除去などへの着目には乏しい」という事前状況が確認された。これは松原ら（2011）による「何ができないか、どうすればできるように助けることができるか」という障害理解と支援の方向性であったと言えるだろう。

次にライフデザイン支援モデルに基づく疑似体験プログラムによって発達障害についてどのように認識が変容したのかについて検討する。結果をまとめると、「発達障害児者の機能障害やディスアビリティに新たに焦点化するものは少なくなり、発達障害の多様性や可変性を認識するものが一定数出現するとともに、偏見や無理解について解消したと述べるものが多かった。発達障害児者を支援や指導してキャッチアップさせるという考え方を持つものは若干少なくなって、その代わり社会的障壁の除去など個人の問題ではなく社

会の問題であるという認識を持つものが増える」という認識の変化が示された。

以上よりライフデザイン支援モデルに基づく疑似体験ワークの効果として以下の4点が得られる可能性があることが示唆された。

- 1) 機能障害やディスアビリティへの過度な焦点化からの脱却
- 2) 多様性や可変性への着目
- 3) 偏見や無理解の解消
- 4) 障害を社会的な文脈で捉え直す

次にライフデザイン支援モデルに基づいて開発された疑似体験プログラムの効果を確実にし、弊害を最小化するための今後の課題について考察する。

まず予備調査の結果から指導項目の達成率が80%を下回っていた項目があったため、これらの達成率を上げるための対策について考察する。まず「デザインバリアを解決しようとする当人の解決努力を想像することができた」は74.36%であったが、関連項目である「デザインバリアによって生活上の困難さをともなうことが想像できた」については97.44%の達成を示しており、デザインバリアがあるという認識の段階で留まっていることがうかがえる。それゆえ当人が解決しようと日々努力しているという認識にまで達することができるようワークショップのプロセスに改良の余地があると考えられる。また「共生社会はインクルーシブデザインの積み重ねによって実現するものであると理解することができた」については達成率が69.23%に留まっていた。これは「共生社会をコ・デザインするワークショップ」と関連する項目であるが、障害児者の困難さを想像しながらのロールプレイによるものであったため、ロールプレイの精度によっては十分な理解の促進には至らなかった可能性が考えられる。松原ら（2011）の提唱している障害平等研修では、当事者の指導のもとに「何がディスアビリティを生み出しているのか」「どうすればディスアビリティを生み出す社会を変えていけるのか」を学ぶことが重視されている。本ワークショップに関しても今後は当事者のワークショップへの直接あるいは間接の参与などの展開可能性を含めて改良を検討していくことが望まれる。

次に疑似体験プログラムによって受講者の認識の変化をもたらしていく際の導入における注意点について考察する。研修前には発達障害児者の機能障害やディスアビリティという事前の認識があったが、研修後に発達障害児者が機能障害やディスアビリティを有していないという誤った認識にならないように注意をしなければならぬと思われる。機能障害やディスアビリティへの過度の焦点化からの脱却という点を教育目標として据えておくことが求められる。

次に多様性や可変性の認識を持つものについては、2名から6名へと増え、一定の効果はあったものと推察されるが、大きな効果であったとは言い難いと思われる。多様性の認識については、さまざまな特性を想定したデザインバリアのワークショップを数種組み合わせることで多様な困難さがあることへの認識を高めていくことが重要であると言えるだろう。また可変性については、ヒューマンバリアのワークショップについての「振り返り」などの時間を多く設けることによって理解を深めること、そしてリ・デザインのワークショップによって、デザインバリアが除去されることで彼らが生きやすくなるという疑似体験をより促進していくことが求められると言えるだろう。

偏見の解消や無理解の克服については、本調査で行ったように事前に簡単に発達障害に関するイメージを確認するというアセスメントの手法がとりわけ重要であると言える。事前イメージを確認しつつ、それに応じてワークショップ内容を適宜変更させていくことや、強調するポイントを事前に検討しておくことなどが求められると言えるだろう。

障害を社会的な文脈として捉え直すという点に関しては、従来開発されてきた疑似体験プログラムは発達障害児者の個人の機能障害やディスアビリティを疑似体験するために設計されてきたが、ライフデザイン支援モデルに基づく疑似体験プログラムでは、対人相互作用の中で障害を疑似体験するというワークショップ（ヒューマンバリアを疑似体験するワークショップ）に加え、社会のデザインに着目するというワークショップ（デザインバリアをリ・デザインするワークショップ、共生社会をコ・デザインするワークショップ）により設計されていることにより、社会的文脈への着目受講者により促されたものと推察される。

VI. 総合考察

続いて総合的な考察として本研究の社会的意義について述べる。平成28年4月に障害者差別解消法（内閣府, 2013）が施行され、同法では、社会的障壁の除去の実施について必要かつ合理的配慮に関する環境の整備を行うことが行政機関等及び事業に求められている。学校教育においても社会的障壁を除去することを推進していくことが求められるが、教育領域における推進のためには教職員が社会的障壁とは何か、そしてその障壁を取り除くとはどのような取り組みのことを示すものなのかについて実践的に理解していくことが不可欠であると言えるだろう。

本研究で開発された「ライフデザイン支援モデルに基づく発達障害に関する疑似体験プログラム」では、社会的障壁をデザインバリアとヒューマンバリアとに独立させて定義しこれらの関係構造を明確にし、そし

てこれらの障壁の存在を体系的に理解することができる研修プログラムを開発したことは、教職員に障壁の具体的な理解とその除去の方法を着想するのに必要な知識を提供するものであると思われる。そして本プログラムでは個人の障害特性の理解から社会の中での個人の障害特性の理解への認識の転換がなされていることから、これらの障壁が個人の障壁だけでなく社会的に構成された障壁でもあることへの理解の推進に寄与するものであると期待される。また本プログラムを通して排除しないデザインの学びや共生社会をコ・デザインしていく発想を身に付けていくことにより、インクルーシブ教育（文部科学省, 2012）の推進にも寄与するものになるものと期待される。

最後に本研究の課題を述べる。本研究では、これまでの疑似体験プログラムの弊害を克服しつつ教育効果を促進するための方法論の開発とその教育効果の測定を行ってきたが、測定に関してはサンプル数も少なく、自由記述データのまとめに留まっている。そのため今後はサンプル数を増やすとともに分析法をより精緻化していくことが課題であると言える。また疑似体験プログラムの効果の評価については疑似体験者からの評価に留まっており、それが発達障害児者に対する適切な理解や支援につながっているかどうかについては解明することができていない。そのため今後は、当事者からの評価をもらいながらプログラムの内容やプロセスをさらに洗練させていくことが課題であると言えるだろう。

付記

本調査は、愛知教育大学が受託した「平成27年度文部科学省発達障害に関する教職員育成プログラム開発事業」の一環で行われた。調査協力をいただきました心理専門職の皆様および愛知教育大学の学生の皆様に感謝申し上げます。

引用文献

- 古橋直幸 クリニックにおけるリワーク支援の実際
発達障害のライフデザイン支援〔事例篇〕平成27年度文部科学省発達障害に関する教職員育成プログラム開発事業成果報告書 2016 pp107-117
- 上西創 発達障害の疑似体験ワークショップを体験してみよう 発達障害のライフデザイン支援〔基本篇〕平成26年度文部科学省発達障害に関する教職員育成プログラム開発事業成果報告書 2015 pp49-78
- 内閣府 障害を理由とする差別の解消の推進に関する法律 内閣府ウェブサイト http://www8.cao.go.jp/shougai/suishin/law_h25-65.html 2013
- 西川絹恵 アスペルガー症候群と特別支援教育 ―アスペルガー症候群の疑似体験を通じて臨床心理学的視点を学ぶ授業実践― 愛知教育大学教育実践総合

センター紀要第12号 2009 pp21-28

松原崇・佐藤貴宣 障害疑似体験の再構成 疑似体験
から協働体験へ ボランティア学研究Vol.11 2011
pp85-98

三谷聖也 発達障害ライフデザイン支援モデル 発達
障害のライフデザイン支援〔基本篇〕平成26年度文
部科学省発達障害に関する教職員育成プログラム開
発事業成果報告書 2015a pp7-22

三谷聖也 発達障害のライフデザイン支援モデルの開
発—インクルーシブ教育の推進と教育現場における
効率性に関する一考察 愛知淑徳大学教志会紀要創
刊号 2015b pp189-202

ヤンセンファーマ株式会社 バーチャルAD/HD—
注意欠陥/多動性障害児の疑似体験（医工連携を歩
く（第9回））映像情報Medical 42（13）産業開
発機構 2012 pp1202-1204

文部科学省 発達障害者支援法の施行について 文部
科学省ウェブサイト [http://www.mext.go.jp/
b_menu/hakusho/nc/06050816.htm](http://www.mext.go.jp/b_menu/hakusho/nc/06050816.htm) 2005

文部科学省 共生社会の形成に向けたインクルーシブ
教育システム構築のための特別支援教育の推進（報
告）文部科学省ウェブサイト [http://www.mext.
go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo3/044/
attach/1321669.htm](http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo3/044/attach/1321669.htm) 2012