

どんな犬かな？ お母さんに知らせよう！

国語 難聴特別支援学級 第1学年
穴水町立穴水小学校

1 事例の概要

本学級は、1年生の児童が1名在籍している。発音の明瞭度は高くはないが、2語文程度の内容であれば、手話や指差しをしながら言葉を発し、相手に伝わらない場合は、文字や絵を書いて伝えようとする。しかし、語彙が限られており、音として聞こえていても言葉の意味を理解できないことが多い。また、「あお」と言いながら「あめ」と書くなど、音と文字の対応も難しい状態である。

しかし、場に応じた言葉などを視覚的に示しておくことで、「消しゴムを貸してください」などの決まった言い方については、適切に表現できるようになった。絵や手話等に音声と文字を対応させることで、言葉の習得にもつながるようにしている。

本事例は、好きな動物の様子を家の人に伝えようという課題を設定し、絵に書いた言葉をもとに、「～は、…です。」という文を作る内容である。視覚的な提示方法を工夫したり、自立活動の「コミュニケーション」と関連付けて、伝え合う楽しさを実感したりできるようにすることで、意欲的に取り組むことができた。

A-1 実態に応じた指導

2 実践内容

(1) 単元の目標

- ・好きな動物について、家の人に書いて知らせようとする。 (国語への関心・意欲・態度)
- ・書こうとする題材に必要な事柄をよく観察して書く。 (書くこと：(1)イ)
- ・家の人にわかるように語と語の続き方に注意して書く。 (書くこと：(1)エ)
- ・姿勢や用具の持ち方を正しくして丁寧に書く。 (言語についての知識・理解・技能：(2)ア(ア))

(2) 指導上の工夫点（視点）

① 興味・関心に即した課題設定

ア 児童の好きな犬のことを手紙で母に知らせるという設定にし、「どんな犬かな？ お母さんに知らせよう」という課題意識をもたせながら学習を進めていく。

イ 母にビデオレターの作成に協力してもらい、母に犬のことを知らせようという意欲を高められるようにする。

② 視覚にうったえる提示方法

ア 絵に言葉を書き込んでから手紙を書くという活動の流れをデジタル紙芝居で提示し、活動内容を理解しやすいようにする。

イ 上記の活動の流れを掲示し、いつでも目で確認できるようにする。

ウ 自立活動で行ってきたスリーヒントゲーム(相手に「～は、…ですか」と尋ね、「はい」か「いいえ」の返事をもとに、手持ちのカードから相手と同じカードを選んでいくゲーム)の文と絵の対応関係を視覚的に表し、児童が観察カードに書いた言葉も「～は、…です。」の文で表せることに気づくようにする。

③ 自立活動との関連

ア スリーヒントゲームをすることで、文で伝え合うことの楽しさを実感できるようにする。

イ 犬の様子を自分で表すことができるよう、必要となる語彙をスリーヒントゲーム等で扱う。

B-1 自立活動との関連

3 指導の実際

学習活動	配時	子どもの意識の流れ	教師のかかわり方(・) 支援○ 評価◎
<p>【つかむ】</p> <p>1 スリーヒントゲームを行い、文と絵を対応させる。</p> <p>2 前時の学習を振り返り、母がわかるように文を作るという課題をつかむ。</p> <p>【考える】</p>	8	<p>〈スリーヒントゲームをしよう〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「首輪は、青ですか」 ・「ひげは、長いですか」 <p>〈どんなカードだったかな〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「ねこ」 ・「きいろ」 ・「しっぽ」 「ながい」 ・「しろとくろ」 <p>首輪は、黄色です。</p> <p>毛は、白と黒です。</p> <p>しっぽは、長いです。</p> <p>観察カードと同じだ！</p> <p>ゲームの文と同じように、文にしよう。</p> <p>お母さんに伝える文を作ろう。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・「～は、…ですか。」という質問に絵が当てはまるときは「はい」と答え、「～は、…です。」の短冊を黒板に貼る。 ・児童の発話が聞き取りにくいときは、手話や文字で確認する。 ・拡大したカードを貼り、絵と文の対応を確認しながら特徴を書き込んでいく。 ・母と犬の写真を見せ、意欲をもたせる。 ・手紙を書く際は、単語のままではなく、文にすることに気づくよう、以前もらった手紙を見せて観察カードと比べるようにする。

C-1 指導案

C-2 指導の実際

C-3 ワークシート・手紙

4 成果と課題

(1) 成果

① 興味・関心に即した課題設定

自分が好きな犬のことを母に知らせるという設定にしたことで、意欲的に取り組むことができた。学習中に集中力が続かなくなってきたときも、「きれいに書くと、お母さんもよくわかるよ」などと励まし、課題を意識させることで、最後まで集中することができた。

② 視覚にうたえる提示方法

学習の流れをデジタル紙芝居で提示したことで、何をするのかを理解することができた。また、その流れを掲示しておき、学習が終わったものに花丸をつけたり、学習中の写真やワークシートも掲示したりしていくことで、達成感を味わい、次時への意欲にもつながった。

「～は、…です。」の文にする学習では、スリーヒントゲームのカードの絵に対応した「～は、…です。」の文を示し、その内容をカードの絵に書き込んだ。カードが観察カードと同様の形になることで、観察カードに書いた言葉も「～は、…です。」という文にできることに気づき、「しっぽはふさふさです」と発言する様子がみられた。

③ 自立活動との関連

スリーヒントゲームを楽しみ、文が長くなっても抵抗なく取り組むことができた。初めは、カードの内容を尋ねる際に主語が抜けることが多かったが、教師が「何が黒ですか」などと聞き返すことで、「目は黒ですか」と主語を意識して尋ねるようになっていった。また、ゲームで扱った語彙はすぐに覚え、その言葉を使って、犬の様子を表すことができた。

(2) 課題

実生活のなかでも、知っている単語を用いて覚えた文型で表現できるようにしていきたい。自分のこと、身近な人やものについて表す場面を設け、定着させていきたい。