

C-2 指導の実際

◇ デジタル紙芝居による提示

コンピュータを用いて、母からのビデオレターや犬に関する情報、手紙を書くまでの流れについて提示した。学習の流れをよく理解し、犬や手紙についても興味をもち、活動を楽しみにする様子が見られた。犬や手紙についてビデオレターの音声や文字を確認したり、教師が音声や手話で話しかけながら、文や絵を1つずつ提示したりすることで、音声・手話・絵などと文字を対応させながら学習することができた。



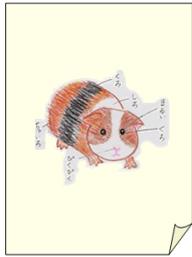
〈手紙を書くまでの流れ〉

① 絵を描く。



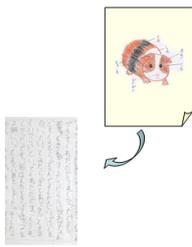
お母さんに知らせよう。
 どんな犬かな？

② 見つけたことを書く。



お母さんに知らせよう。
 どんな犬かな？

③ 手紙を書く準備をする。



お母さんに知らせよう。
 どんな犬かな？

④ 手紙を書く。



お母さんに知らせよう。
 どんな犬かな？

〈犬に関する情報〉

学校に犬がいるよ。



名前はチャウです。



名前は？

中島先生の犬です。



だれの犬なの？



木曜日に来ます。



いつ来るの？

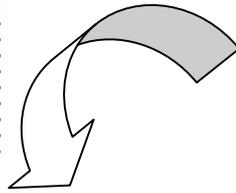
◇ 学習計画の掲示

デジタル紙芝居で提示した内容を教室に掲示した。いつでも目で確認できることで、見通しをもち、意欲の持続を図ることができた。

また、活動が終わったものについては花丸をつけ、活動中の写真やワークシートも加えていくことで、達成感を味わい、次時への期待感をもつことができた。休み時間には何度も声に出して読む様子が見られ、経験と文字を関連づけて言葉を育むことにもつながった。

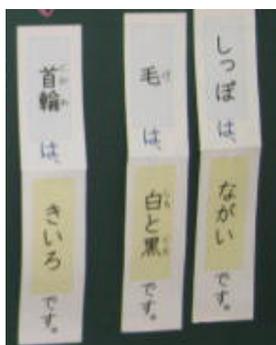


活動が終わったものに花丸をつけ、活動中の写真やワークシートも掲示していった。



◇ 文と絵の対応関係を示す

自立活動の時間にスリーヒントゲームを行い、「目は、茶色ですか」などと相手に尋ねたり、相手からの質問に対して「はい」か「いいえ」で答えたりしながら、カードに描かれた絵と特徴を表す言葉を対応させる経験をしてきた。

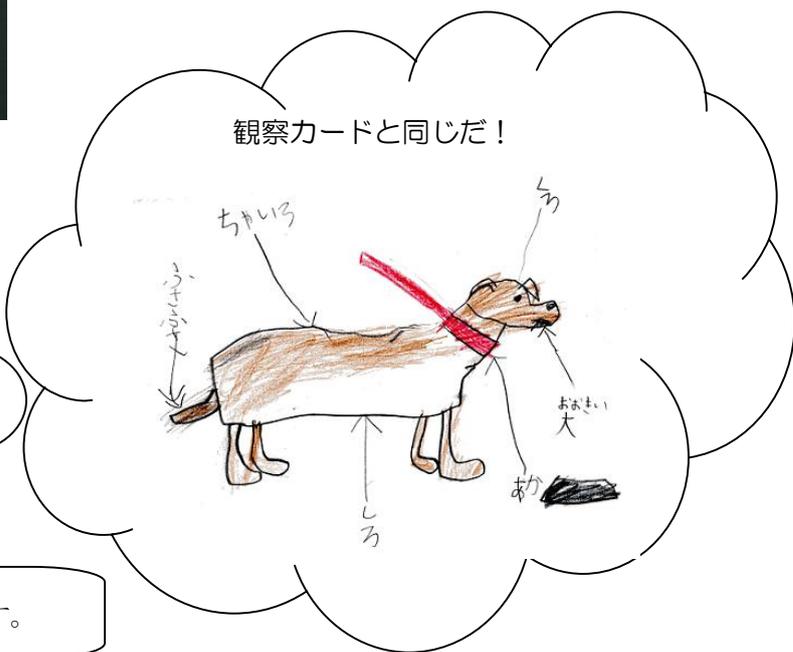


「～は、…です。」の文を作る学習では、まず、スリーヒントゲームを行い、「～は、…ですか。」という質問に答えながら、「～は、…です。」の文を視覚的に示した。

文の表す内容をカードの絵に書き込み、児童がかいた観察カードと同様の形にすることで、観察カードに書いた言葉から、「～は、…です。」の文が作れることに気づくようにした。



しっぽは、ふさふさです。



拡大した児童の観察カードを提示すると、スリーヒントゲームのカードと見比べながら、「しっぽは、ふさふさです。」と発言する様子が見られ、スムーズに文を作ることができた。

