

# 自立活動学習指導案

難聴通級指導教室（たいよう教室）1人（2年男子）

指導者 渡邊 貴久

1 題材名 ことばをあつめようⅡ

2 題材の目標

- 物の名前と動きを表す言葉をつなげたり、実際に動作化や声に出して読んだりすることで、言葉の意味や使い方を理解することができる。
- 動きを表す言葉を使ったゲームを通して、二語文で伝えることよさを理解し、話すことができる。
- 教師の口形を見ながら聞いたり、分からないときには教師に聞き返したりすることができる。

3 題材について

(1) 題材の価値

対象となる子どもは2歳から補聴器を装用し、主に聴覚口話法によりコミュニケーションを図っている。とても明るい性格で、先生や友達に自分から進んで話し掛けるなど他者と関わり合うことができる。しかし、これまで難聴に伴う語いの不足や発語の少なさにより、他者に思いや考えを分かりやすく伝えることが難しい状況が見られた。そこで、昨年度から題材名「ことばをあつめよう」を中心として、物の名前と動きを表す言葉を増やしていくとともに、それらをつなげて話すことへの意識を高める言葉の学習を進めてきている。現在は、これまでの学習や生活経験により、定着した物の名前や動きを表す言葉の数は増えてきており、言葉をつなげることへの理解も高まってきている。しかし、つなげた言葉を実際に会話の中で使うことがあまり見られず、伝えたい内容を一語、特に物の名前のみで伝えることが多い。また、伝えたい内容が相手にうまく伝わらないと、伝えることを諦める様子が見られることもある。これらは、動きを表す言葉の意味や使い方の理解が不十分であることと、つなげた言葉によって他者に分かりやすく伝えることよさを感じ、二語文で話すことへの意識が十分高まっていないことが原因ではないかと考える。

そこで本題材では、物の名前と動きを表す言葉をつなげたり、実際に動作化や声に出して読んだりすることで、言葉の意味や使い方を理解することができるようにする。また、二語文で伝え合うゲームを通して、楽しみながら二語文で伝えることよさを感じ、話すことへの意識を高めることができるようにする。そして、活動全体を通して、教師の口形を見ながら聞いたり、分からないときには教師に聞き返したりしながら活動に取り組むことができるようにする。

指導に当たっては、学校生活でよく使うことが考えられる「ボール」「机」「教科書」につながる動きを表す言葉（例えば、ボールを「とる」など）を3つずつ取り上げる。動きを表す言葉は、教師が提示し、まずはワークシートに書くことで学習する3つの言葉を確認する。次に、書いた言葉を教師と一緒に絵辞典で調べることで、絵辞典のイラストや説明で言葉の意味を知ることができるようにする。さらに、動画を活用することで動きを表す言葉をイメージすることができるようにし、実際に動作化したり、話したりすることで、言葉の使い方を理解することができるようにする。活動をする際には、対象となる子どもに、教師が口を指し示しながら話すことで、口形を見ながら聞くことができるようにする。また、分からないときには、聞き返すように促すことで、定着していない言葉を確実に学んでいくことができるようにする。

活動で取り扱うゲームは、この学習で学んだ言葉を使った二語文による指示（例えば、「ボールをとってください。」など）を出し、それに応じた動作をする「お願いゲーム」を行う。このゲームでは、「ボール」などの一語のみではどうすればよいか分からないことを実感することで、二語文で伝えることの必要性を高め、二語文で伝えなければならない状況を作る。また、役割を交代し、教師の出題に対して動作をすることで、言葉の理解をさらに深めることができるようにする。そして、対象となる子どもが活動の様子をVTRにより視聴することで、二語文で伝えることができたことを振り返り、そのよさを感ずることができるようにする。

このような学習を通して、対象となる子どもが二語文で話すことができたという達成感を味わうことができるようにする。また、一語よりも二語文の方が相手にとって分かりやすいということを実感することで、他者に分かりやすく伝えるために二語文で話すことへの意識が高まり、在籍校や家庭での生活においても他者とのコミュニケーションをより楽しむことができるようになっていくと考える。

## (2) 子どもの実態

教育的ニーズ		<ul style="list-style-type: none"> <li>自分の思いや考えを言葉として表出し、相手に伝えようとする事。</li> <li>言葉の数を増やし、在籍学校での学習に自信をもって参加できるようになる事。</li> </ul>				
環境の把握 (聴力)		<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 50%;">右</td> <td style="width: 50%;">左</td> </tr> <tr> <td>補聴器装用時 62 dB</td> <td>補聴器装用時 55 dB</td> </tr> </table>	右	左	補聴器装用時 62 dB	補聴器装用時 55 dB
右	左					
補聴器装用時 62 dB	補聴器装用時 55 dB					
コミュニケーション	語い・発音	<ul style="list-style-type: none"> <li>語いが増えつつあり、コミュニケーションを図ろうとする意欲はあるが、一語のみで伝えようとする事がある。</li> <li>50音を読むことはできるが、促音・拗音がある単語を読み間違える事がある。</li> <li>発音はサ行音など不明瞭な音がある。</li> </ul>				
	伝える	<ul style="list-style-type: none"> <li>集団の中では、自分から相手に働き掛ける事は少なく、周りの人から声を掛けられることが多い。</li> </ul>				
	傾聴態度 (聞く)	<ul style="list-style-type: none"> <li>口形に注意しながら話をする相手の音声をよく聞き、積極的に相手の話す内容を理解しようとする姿勢が十分でない。</li> <li>聞き取れなかった内容や理解できなかった内容を、相手に聞き返さず、そのままにしている事がある。しかし、徐々にもう一度言って欲しいという反応を返すことができるようになってきている。</li> </ul>				
	言語の形成	<ul style="list-style-type: none"> <li>物の名前であれば、ほぼ答えることができるが、動きを表す言葉についてはまだ答えられない事がある。また、知っている動きを表す言葉であっても会話の中で「サッカーをする。」などと二語文を使う事は少ない。</li> <li>身近な出来事を二・三語文程度の文をつなげて文章にして書くことができるが、実際に音声として表出することが少ない。</li> </ul>				
	行動観察から (認知の特性)	<ul style="list-style-type: none"> <li>書く作業に抵抗感があり、聞いたことや自分が答えたことを書く際に、面倒くさがつたり、書くことを途中で止めたりする事がある。</li> <li>聞いたことを正確に書くことには、困難さを伴うこともあるが、言葉の理解については、実際に体験したことや視覚的なものを手掛かりにして理解することができる。</li> </ul>				

## 4 指導に当たって

- 導入の段階（一次）においては、まず、昨年度学習した「ことばをあつめようⅠ」で用いた「絵カード」とそれに合う「動きの言葉カード」を提示し、言葉と言葉がつながることを振り返らせ、想起するという思考活動を促す。次に、教師が対象となる子どもに一語（物の名前）だけを使って指示を出し、その際、教師の意図していることと異なっていることを伝え、動きを表す言葉をつなげないと自分の意図がうまく伝わらないことに気付かせることができるようにする。また、題材を通して、相手に伝えるための大切なポイント（物の名前と動きを表す言葉をつなげる）を意識させ、学習の見通しをもたせるために、題材マップを使い学習を進めることができるようにする。
- 展開の段階（二次）においては、相手の指示をよく聞き、二語文で伝えられたときだけ指示通りの動作をする「お願いゲーム」を取り入れる。このゲームでは、各時間に学んだ動きを表す言葉を順次加えていくことで、ゲームの難易度を上げていくようにする。教師が出題するときには、意図的に一語（物の名前）だけでの指示をし、二語文でなければ動作につながらないことを実感させる。また、教師と対象となる子どもが交互に出題者になることで、繰り返し話したり聞いたりしながら、学習した言葉を二語文で活用することができるようにする。
- 終末の段階（三次）においては、まず、学習してきた動きを表す言葉をカードを使って振り返る。次に、それらの言葉を全て使って「お願いゲーム」を行う。そして、最後に活動の様子をVTRで撮影し、二語文で伝えることができたことを確認することで、達成感を味わうことができるようにする。

5 指導計画（総時数5時間）

次	時間	題材を貫く 学習問題	指導のねらいと主な活動内容
一 次	1	ことばをつなげて、 ことばつかいマスター になろう。	「ことばつかいマスターになるためには」 【指導のねらい】 相手に分かりやすく伝えるためのポイント（物の名前と動きを表す言葉をつなげる）を知り、学習の見通しをもつことができる。 【活動内容】 1 どのような学習をするか知る。 2 学習の進め方を確認する。 3 言葉をつなげて伝え合う。
	1		「3つのことばをマスターしよう①」 【指導のねらい】 ボールに関係する動きを表す3つの言葉（片付ける、見つける、とる）を調べ、その言葉をお願いゲームの中で二語文で話すことができる。 【活動内容】 1 前時で学習した言葉の確認をする。 2 動きを表す言葉カードを書く。 3 絵辞典で調べる。 4 動画を見る。 5 つなげた言葉を動作化する。 6 つなげた言葉を読む。 7 「お願いゲーム」（レベル1）をする。
	1		「3つのことばをマスターしよう②」 【指導のねらい】 机に関係する動きを表す3つの言葉（ひく、拭く、持つ）を調べ、その言葉をお願いゲームの中で二語文で話すことができる。 【活動内容】 1 前時で学習した言葉の確認をする。 2 動きを表す言葉カードを書く。 3 絵辞典で調べる。 4 動画を見る。 5 つなげた言葉を動作化する。 6 つなげた言葉を読む。 7 「お願いゲーム」（レベル2）をする。
二 次	1 (本時)		「3つのことばをマスターしよう③」 【指導のねらい】 学習に関係する動きを表す3つの言葉（見せる、借りる、捨てる）を調べ、その言葉をお願いゲームの中で二語文で話すことができる。 【活動内容】 1 前時で学習した言葉の確認をする。 2 動きを表す言葉カードを書く。 3 絵辞典で調べる。 4 動画を見る。 5 つなげた言葉を動作化する。 6 つなげた言葉を読む。 7 「お願いゲーム」（レベル3）をする。
	1		「ことばつかいマスターになれたかな」 【指導のねらい】 これまでに学習した言葉を振り返り、学習した言葉でゲームを行い、学習してきた9つの動きを表す言葉を二語文で話すことができる。 【活動内容】 1 前時までの学習を振り返る。 2 これまでにつなげた言葉を確認する。 3 「お願いゲーム」（レベル4）をする。

家庭や在籍校との連携

目 標
<p>【家庭】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 通級の時間に学習した言葉を家族に話すことができる。</li> </ul> <p>【在籍学級】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 通級の時間に学習した言葉を担任に伝えることができる。</li> <li>○ 学習して身に付けた言葉を在籍学校で使うことができる。</li> </ul>

連 携
<p>【家庭】</p> <p>（第2週～第5週）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 学習で使った絵カードと、動きを表す言葉カードを家庭に持ち帰るようにし、言葉カードをつないだり、話したりする活動を保護者と一緒に行う。また、「お話できたかなカード」にチェックしてもらおう。</li> </ul> <p>【在籍学校】</p> <p>（第1週～第5週）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 学習した言葉を連絡帳で在籍学級担任に知らせる。</li> <li>○ 子どもが通級指導教室で学習した言葉を意図的に使って、子どもと会話をしてもらおう。</li> </ul>

6 本時(4/5)

(1) 目標

- 物の名前と動きを表す言葉をつなげたり、実際に動作化や声に出して読んだりすることで、言葉の意味や使い方を理解することができる。
- 動きを表す言葉を使ったゲームを通して、二語文で伝えることのよさを理解し、話すことができる。
- 教師の口形を見ながら聞いたり、分からないときには教師に聞き返したりすることができる。

(2) 「思考活動」を充実させる他者との交流

- 「お願いゲーム」をする際に、本時を含め前時までに学習した9つのつなげた言葉(二語)を、話したり聞いたりすることができる。

(3) 展開

◎は思考活動 ☆はICT活用の留意点

過程(分)	主な学習活動	教師の具体的な指導
<p>活動前</p> <hr/> <p>つかむ・見通す (10)</p> <hr/> <p>活動する (30)</p> <hr/> <p>振り返る (5)</p>	<p>◎ 補聴器の点検をする。 ・ 本体やイヤーマールドの汚れ、電池残量のチェック</p> <p>1 はじまりのあいさつをする。</p> <p>2 前時の学習について振り返る。 ◎ 想起</p> <p>3 本時のめあてを確認する。  <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">教かしようごきをあらわすことばを(つなげて話し)、3つのことばをマスターしよう。</span></p> <p>(1) めあてを声に出して読む。 (2) めあてをワークシートに書き写す。</p> <p>4 学習する言葉を知る。 (1) 動きを表す言葉を書く(見せる、借りる、拾う)。 (2) 絵辞典で調べる。 (3) 動画を見る。 (4) つなげた言葉を動作化する。 (5) つなげた言葉を読む。</p> <p>5 お願いゲーム(レベル3)をする。 ◎ 想起 (1) ゲームの手順とルールを確認する。 ア お願いするときの言葉を考える。 イ 言葉を聞く。 イ 言われた動きをする。 ウ 言葉どおりに動いたり、言ったりすることができたらポイントをもらう。 (2) ゲームをする。</p> <p>6 本時の学習について振り返る。</p> <p>7 次時の活動について知る。</p>	<p>○ 補聴器をきれいに拭いたり、電池の消耗の程度を一緒に確かめたりすることで、補聴器が良い状態に保つことができるようにする。</p> <p>○ つなげてお話できたかなカード(家庭との連携)を確認し、家庭でも取り組むことができたことを称賛することで、活動への意欲を高める。</p> <p>○ 前時で学習した言葉をカードで提示し振り返ることで、学習した言葉の定着を図り、つなげる活動やつなげた言葉を話す意識をもつことができるようにする。</p> <p>○ 題材マップを確認することで、これまでの活動を想起することができるようにする。</p> <p>○ 動きを表す言葉が分からない場合は絵辞典を使うことを確認することで、進んで絵辞典を活用できるようにする。</p> <p>○ 「つなげて話し」だけを( )の中を書くようにすることで、めあてを意識することができるようにする。</p> <p>○ 動きを表す言葉をワークシートに書くことで、学習する言葉を意識することができるようにする。</p> <p>○ 正しい意味を理解するために絵辞典を活用し、調べた言葉には付箋を貼ることで、言葉を増やすことができたことを実感することができるようにする。</p> <p>☆ 動画を活用して動きを表す言葉を提示することで、調べた言葉をイメージし確かめることができるようにする。</p> <p>○ 相手を見て聞くことができないときには、教師が自分の口を指し示すことで、口形を見ながら聞くことができるようにする。</p> <p>○ つなげた言葉を動作化することで、言葉の定着を図ることができるようにする。</p> <p>○ 子どもが伝える側になり、つなげた言葉を言うことによって二語文で伝えるよさを実感することができるようにする。また、教師が意図的に間違った動きをすることで、言葉の意味をより理解することができるようにする。</p> <p>○ 今まで学習した9つのつなげた言葉をホワイトボードに全て貼り、その中から出題した言葉は裏返すようにする。そうすることで、全ての言葉をゲームの中で使うことができるようにする。</p> <p>○ ゲームの中で二語文で言うことができたことを振り返る中で、今まで学習してきた言葉も使い、ゲームをすることができたという達成感を高めることができるようにする。</p> <p>○ 学習で使用したカードを持ち帰るようにすることで、家庭でもつなげて話す活動に再度取り組み、二語文で話すことができるようにする。</p>