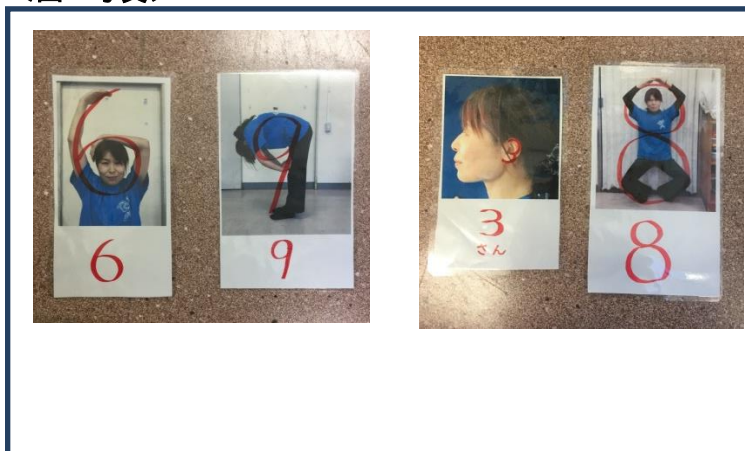


<図・写真>



<材料・製作方法等>

- ・数字の形をイメージしやすいジェスチャーを決める
- ・生徒に写真を撮ってもらう。
- ・写真カードをつくりラミネートする。
- ・必要に応じて数字などを書き込む。

<ねらい>

・対象生徒は、身の回りの人に対してよく注意を向けており細かな違い（服装や髪型などのちょっとした違い）に気付いたりすることができる。しかし数字の「6」と「9」、「3」と「8」は形が似ているためか間違えることが多い。そこで、ジェスチャーで人文字をつくって見せたところ、ジェスチャーと数字のマッチングはよくできるようになった。その後、実際にジェスチャーで表現していた数字を写真カードにして、カードと数字カードのマッチングに取り組むために制作した。

<指導方法・留意点等>

- ① 数字の形やイメージについて、対象生徒と話をする。人文字のジェスチャーを決める。
- ② 数唱（「ろく」「きゅう」、「さん」「はち）とジェスチャーのマッチングをする。
- ③ 人文字写真を作り、ジェスチャーとマッチングをする。
- ④ 人文字写真と数唱のマッチングをする。時々、実際にジェスチャーをして確認する。
- ⑤ 人文字写真と数字（形）カードのマッチングをする。

<指導経過・成果・課題・展望等>

<指導に当たって・仮説>

自立活動では、ビジョントレーニングも兼ねてカレンダー作りに取り組んでいたが、「6」と「9」、「3」と「8」は、形が似ているためか、間違えることが多かった。対象生徒の視覚認知の特徴として、対象物が「何であるか」を捉えることはできるが、「どこにあるか」や、向きや方向など（上下左右などを含む）を捉えにくいために、数字の形が似ていて、上下の逆転や左右の半分の違いなどで判別する必要のある数字は、覚えにくいのではないかと考えた。

人への関心が高いこと、特徴を捉えやすければ形そのものは見て分かること、言葉などを聞いて覚える聴覚記憶は視覚記憶に比べてやや得意であることを踏まえて、人文字と数唱のマッチングを図り、数字を覚えることへつなげようと考えた。

<経過>

人が変わった動きをすることを楽しんで見るため、教師が人文字を作って見せると面白がって意欲的に学習に取り組んだ。ゲーム感覚で本人自ら人文字をつくって見せるなどもして楽しんでいた。カレンダー作りの際に数字を見て迷った時は、ヒントとして人文字をしてみせると正解できた。数唱（聴覚記憶）とのマッチングは比較的早くできるようになった。生徒にカメラで写真を撮ってもらい、写真カードを作成し、数字（数唱や形）とのマッチングを行った。写真カードを見て数字を言うことはほぼ確実にできる。数字を見て正解することは少しずつ増えているが、まだ間違えることもある。