障害児教材開発基礎論

知的障害の子どものコミュニケーションの支援に用いる教材開発

発表番号12
184E7207　　白濱　千夏

Ⅰ　児童の実態イメージ

- 知的障害を持つ小学部３段階
- 場面や相手の気持ちを考えることが難しく、思いのままに行動してしまうところがあり、その結果不適切な行動をとってしまうことがある。
- 過去の出来事を学習できず、同じようなことでトラブルを起こしている。

学習指導要領による位置づけ

（1）コミュニケーションの基礎的能力に関すること

■具体的指導内容例と留意点

知的障害のある幼児児童生徒の場合，自分の気持ちや要求を適切に相手に伝えられなかったり，相手の意図が理解できなかったりしてコミュニケーションが成立しにくいことがある。そこで，自分の気持ちを表した絵カードを使ったり，簡単なジェスチャーを交えたりするなど，要求を伝える手段を広げるとともに，人とのやりとりや人と協力して遂行するゲームなどをしたりするなど，認知発達や 社会性の育成を促す学習などを通して，自分の意図を伝えたり，相手の意図を理解したりして適切なかかわりができるように指導することが大切である。

（特別支援学校小学部・中学部学習指導要領　第7章　自立活動Ｐ92）

学習指導要領による位置づけ

（5）状況に応じたコミュニケーションに関すること

■具体的指導内容例と留意点

障害による経験の不足などを踏まえ，相手や状況に応じて，適切なコミュニケーション手段を選択して伝えたりすることや，自分が受け止めた内容に誤りがないかどうかを確かめたりすることなど，主体的にコミュニケーションの方法等を工夫することが必要である。こうしたことについては，実際の場面を活用したり，場を再現したりするなどして，どのようなコミュニケーションが適切であるかについて具体的に指導することが大切である。

（特別支援学校小学部・中学部学習指導要領　第7章　自立活動Ｐ100）

開発した教材

①こころカードあわせ

②このあとどうなる？どうする？

準備物

■教材①
・ホワイトボード
・磁石
・イラスト

■教材②
・色鉛筆
・パンチ
・カードリング
・イラスト

家にあったものと100均で
購入したもの。
合計で500円ほど！

作成方法　教材①

①にこにこ、しくしく、いらいらの３種類の顔のイラストと言葉を準備する。

②３枚のこころカード（にこにこ、しくしく、いらいら）に合ったイラストを準備し、イラストに合ったストーリーを考えてイラストの下に書き出す。

③すべてのカードをラミネート加工する。

④すべてのカードの裏面に磁石を貼る。

⑤完成！！

使い方　教材①

- こころカード合わせ

①支援者がイラストとストーリーの書いてあるカードをホワイトボードに貼って提示する。

②支援者と一緒にストーリーを読む。

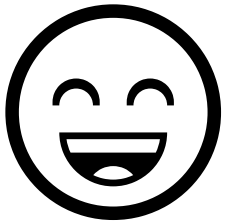
③児童は、３つのこころカードの中からストーリーの最後の問いに合ったものを１枚選択する。

はやとくんとそのともだちは、こうすけくんの図工の作品が下手だと言っていじめています。こうすけくんにとって、すごくがんばって作ったので、おもいでがたくさんつまった作品です。こうすけくんはどう思うでしょうか。

ゆうきくんは、好きな虫がりかのじゅぎょうででてきたので、うれしくてさわいでいます。クラスのみんなはしずかにじゅぎょうを聞いていました。クラスのみんなや先生はどう思うでしょう。

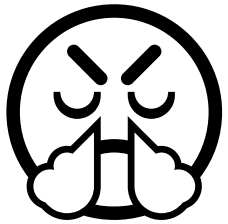
先生が「さいきん、ざっそうがふえてきてこまるなあ。これでは運動場が草だらけになってしまうなあ。」と言っていました。それを聞いていたあいさんたちは、お昼休みに草とりをすることにしました。先生はこれを見てどう思うでしょう。

～こころカード～



にこにこ

いらいら



しくしく

作成方法　教材②

①４コマまんがにするストーリーを考える。（１ストーリーにつき２パターン）

１パターン目⇒不適切な行動をとった後、４コマ目で相手の気持ちを考える。
２パターン目⇒２コマ目まで展開は同じだが、３コマ目で不適切な行動にならないための対策を行う展開にする。

②ストーリーに合ったイラストを準備する。

③パソコンで４コマまんがの枠を作り、その中にイラストとセリフなどを入れる。

④ラミネートする。

⑤パンチで穴を開け、カードリングをつける。
完成！！！

④⑤は学習終了後。まとめることで後で繰り返し見直しやすい。

使い方　教材②

・このあとどうなる？これからどうする？

①ストーリーの流れを支援者と一緒に確認する。

②１パターン目を行う。

③２パターン目を行う。

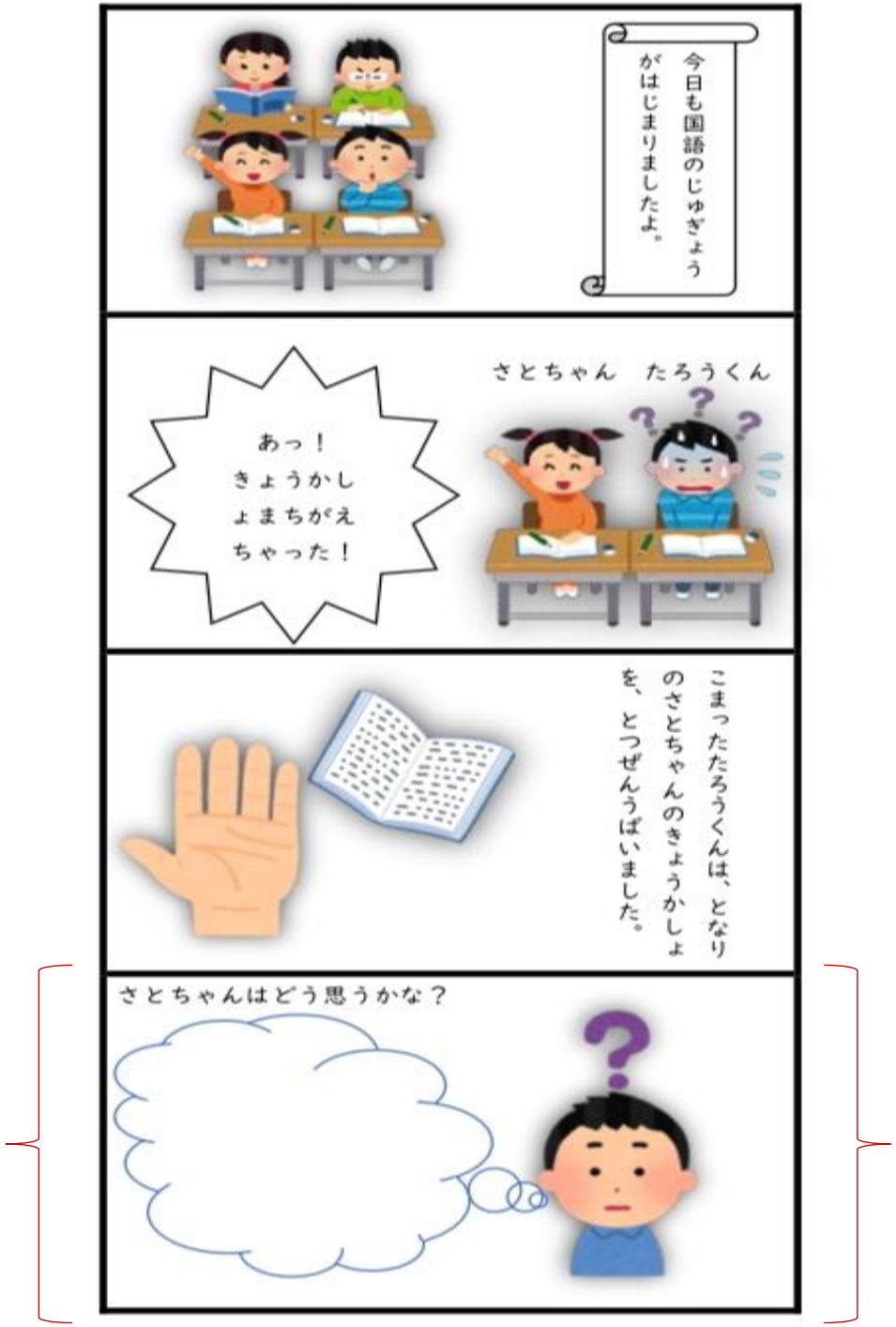
完成形⇒

パターン１

はじめに支援者と一緒に４コマの流れを確認する。

※３コマ目で不適切な行動を設定

３コマ目を受けて、４コマ目で相手がどういった心情なのか、自分で想像しふきだしに自分の言葉で書く。

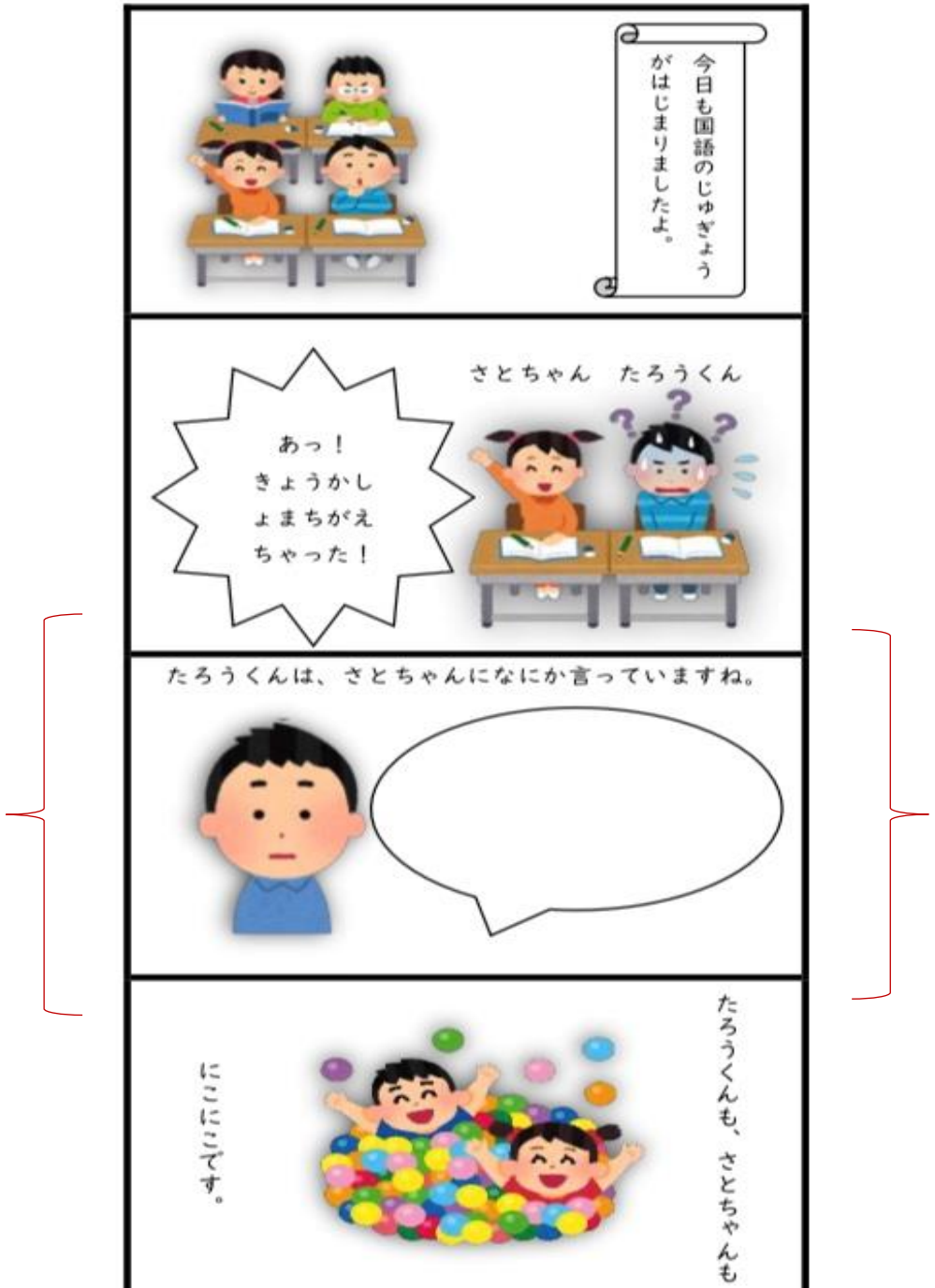


パターン２

・２コマ目までは同じ展開。

※作業の前に、支援者はパターン２の４コマ目で、２人とも「にこにこ」だということを必ず確認する。

パターン１の４コマ目で相手の気持ちを考えたことをもとに、パターン２ではその対策となるセリフを３コマ目で考える。



評価基準

- ストーリーにぴったり合うこころカードを適切に選べている。
- 不適切な行動のあとの相手の心情を読み取れる。
- 不適切な行動を予防するための対策をセリフとして書くことができる。

工夫した点

- 何回でも使えるように、作成した教材２つともラミネート加工をした。
- 児童に、興味を持って進んで取り組んでほしいという願いがあったので、児童にとって身近で楽しい４コマまんがを活用した。
- 教材①ではカードを選択する作業、教材②では想像して自分の言葉で書く作業を行い、段階的な支援をイメージした。

- これまでの傾向から、児童が学校生活上で起こしそうなトラブルを取り上げ、ストーリー化した。

改善点

- ストーリーを考えるのが難しい。
- ストーリーに合ったイラストを見つけ出すのに時間がかかってしまう。
- 支援者がいないと学習ができない。
- 気付けば学校生活上のストーリーばかりを作っていたので、家庭生活でのストーリーも交えた方がよかったと思った。
- ４コマまんがで学習の後、ラミネート加工の前に支援者のひとことメッセージや、よくできましたシールなどを付け加えればよかったと思った。

参考

- かわいいフリー素材集いらすとや
  https://www.irasutoya.com/

- まんがを活用した教材の公開について
  https://www.pref.kochi.lg.jp/soshiki/141701/2019031400268.html