「学校あるあるを見つけよう」

吃音がある子どもへの
指導・支援に用いる教材

発表番号　202121

発表の流れ

(1)対象児の実態イメージ

(2)学習指導要領における位置づけ

(3)教材開発の経緯

(4)指導目標

(5)評価基準

(6)教材「学校あるあるを見つけよう」について

(7)工夫した点

(8)改善点

(9)参考文献

(1)対象児の実態イメージ①

- 通常の学級に在籍する小学校３年生の男児。
- 4歳から吃症状があり、本人に自覚がある。
- 小学校1年生から言語聴覚士による言語指導を受けている。
- 緊張する場面では吃症状が強くなる。

(1)対象児の実態イメージ②

- 繰り返しや引き伸ばしを避ける様子が見られる。
- クラスメイトと1対1で話をする場面はあるが、グループワークなど複数人の前で話すことが難しい。
- 授業中に自発的な発表・発言はほとんど見られない。
- 話す前に緊張や「吃音が出てしまうかも」という不安が高まり、余計に発音がスムーズにいかないという悪循環に陥っている。

⑵学習指導要領における位置づけ

第6章自立活動の内容，２心理的な安定，⑶「障害による学習上又は生活上の困難を改善・克服する意欲に関すること」

③他の項目との関連性

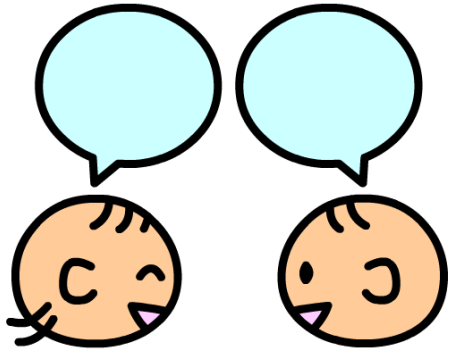
吃音のある幼児児童生徒の場合,学校生活等においてできるだけ言葉少なくすまそうとするなど消極的になることがある。このような要因として、人とのコミュニケーションに不安感や恐怖感を抱えていることが考えられる。

このような場合には,自立活動担当教師との安心できる関係の中で,楽しく話す体験を多くもつこと,様々な話し方や読み方を体験したり,自分の得意なことに気付かせて自信を持たせたりすること等を通して、吃音を自分なりに受け止め,積極的に学習等に取り組むようにすることが大切である。

特別支援学校教育要領・学習指導要領解説　自立活動編　平成30年3月66頁

(3)教材開発の経緯①

「吃音が出てしまうかもしれない」という
予期不安や恐怖
↓
教材「学校あるあるを見つけよう」楽しく話す活動
↓



「共感してもらって嬉しかった。楽しかった。」
「上手に話せなくても、みんなは聞いてくれた。」
「自分の気持ちや意見をみんなに話すことができた」
安心できる関係
自信

⑶教材開発の経緯②

共感というキーワードについて

・「共感が親子の愛着関係を促す。親の共感反応は、自分が理解され、支持されているという感覚を子どもに与え、この支持される経験が親への愛着を深め、親子の愛着関係を促す。」（フィッシュバックら，1982）

・「乳児は共感的結合をもつ者に対して安定した、ポジティブな感情を発達させ、さらにそれを他の人間にも広げていくようになる。」（スタウヴ,1987）

↓

共感という感情的接近を通して、

社会的絆＝安心できる関係がつくり出される

（参考文献：「共感の心理学～そのメカニズムと発達～，P22～24，第2章共感の意義と役割，１社会的絆としての共感」）

共感する・共感される経験が得られる教材を作りたい

⑷指導目標

【実態】

・複数人の前で話すことが難しい。

・吃症状が出ることを恐れて話し始めることができない。

【指導目標】

目標①：グループワークや授業中に、複数人の前で自分の気持ちや意見を言うことが出来るようになる。

目標②：グループや学級内の他の子どもの意見に、共感することが出来るようになる。

⑸評価基準

【目標①について】

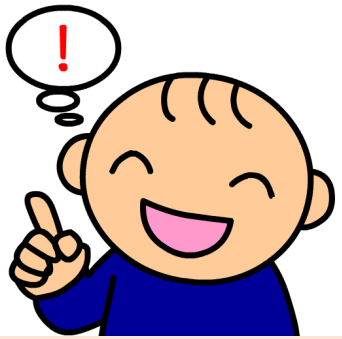
・カードを見ながら質問に答えることが出来る。→〇

・同グループの友達の顔を見ながら質問に答えることが出来る。→◎

【目標②について】

・話している人の顔を見ながら話を聞く事が出来る。→〇

・答えに対して、「あるある」「たしかに」「すごいね」「知らなかった」
といった共感や感心などの反応を声に出して言うことが出来る。→◎



⑹教材「学校あるあるをみつけよう」について

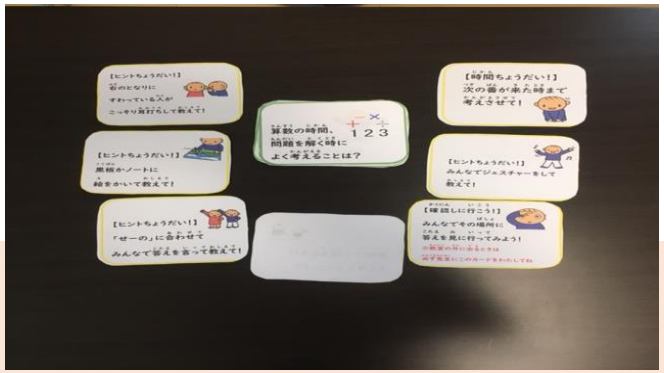
・順番に山のカードを引き、書かれた質問に答えていくゲーム。

・グループ内での勝ち負けは無いが、授業で使用する際はグループワーク後に、クラス内で出た「あるある」を共有する時間を設ける。→新しい**あるあるを見つけようとする**ゲーム。

・5～6人のグループで、教師は入っても入らなくても良い。（実態に合わせて）

・答えるのが難しそうな場合は、おたすけカードを使用できる。

・想定するゲーム中のカード配置



⑹教材「学校あるあるをみつけよう」について

【ルールカード】
ゲーム中に児童が確認できるように机の上に置いておく。

・ゲームの進め方

・ゲーム中の約束

① カードを机の真ん中に表向きに重ねて置こう。

② 順番を決めて、1まいずつカードを引こう。

③ 引いたカードの質問に答えよう。

④ 答えを聞いた同じグループの人は、次のような言葉を言ってみよう。

【あるな～と思った時】

「あるある～」「たしかに～」「いいね～」「すごい!」

「　　」「　　」(ほかにも考えた言葉を追加することが出来ます)

【あれ?そうだっけ?と思った時】

「知らなかった!」「教えてくれてありがとう!」

「　　」「　　」(ほかにも考えた言葉を追加することが出来ます)

○こんな時どうする?

・同じグループの友達が話すのに時間がかかってしまった時

→今、一生けん命話そうとしているよ。ゆっくりまってみよう。心の中で「がんばれ!」をくり返したら、きっと言えるよ。

・どうしても言えそうにない時

→おたすけカードがあるよ。何回でも使えるよ。思いつかない時はだれにでもあるから、みんなのパワーをおすそ分けしてもらおう

⑹教材「学校あるあるをみつけよう」について

【物たずねカード】

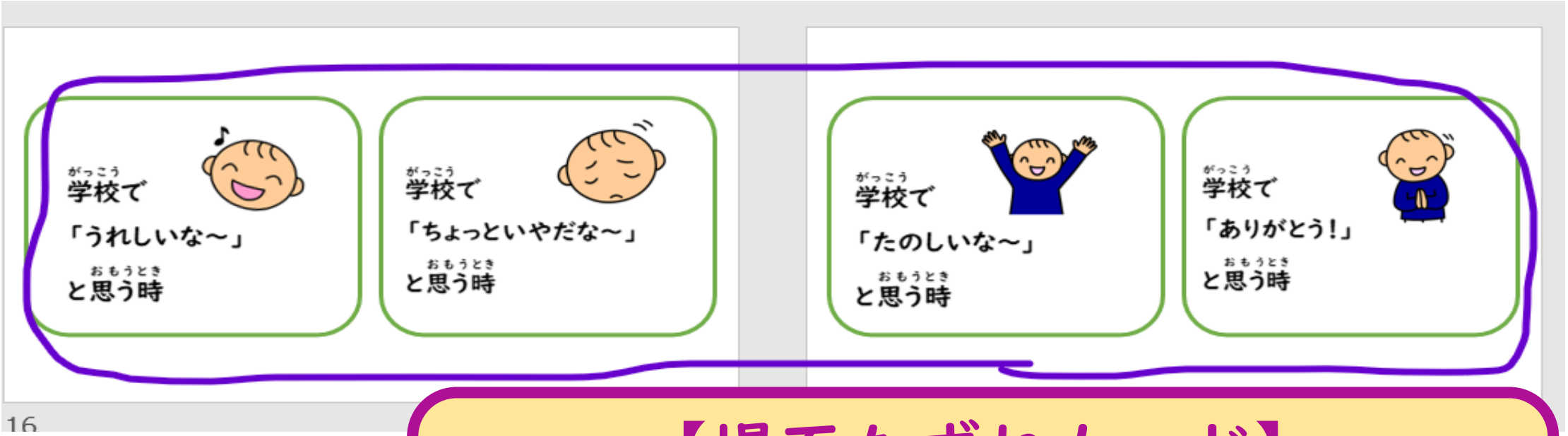
見聞きして分かるものを尋ねるカード。
答えがある程度決まっているもの。（計16枚）

(6)教材「学校あるあるをみつけよう」について

【気持ちたずねカード】

場面を設定して、回答者である児童の気持ちを尋ねるカード。
（計14枚）

⑹教材「学校あるあるをみつけよう」について



【場面たずねカード】

回答する児童が、提示した気持ちになった場面を尋ねるカード。
（計4枚）

⑹教材「学校あるあるをみつけよう」について

【おたすけカード】

答えが見つからない時に使うことが出来るカード。何回でも使って良い。
（計６枚）

【ヒントちょうだい!】
黒板かノートに
絵をかいて教えて!

【ヒントちょうだい!】
「せーの」に合わせて
みんなで答えを言って教えて!

16

【ヒントちょうだい!】
右のとなりに
すわっている人が
こっそり耳打ちして教えて!

【ヒントちょうだい!】
みんなでジェスチャーをして
教えて!

【確認しに行こう!】
みんなでその場所に
答えを見に行ってみよう!
※教室の外に出るときは
必ず先生にこのカードをわたしてね

【時間ちょうだい!】
次の番が来た時まで
考えさせて!

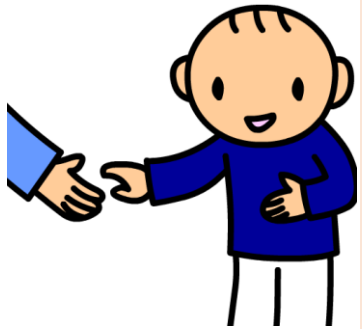
⑺工夫した点①

①児童が答える内容を「物」「気持ち」「場面」と複数にしたこと。

→意識の分散、成功体験

②カードにイラストを付けたこと。

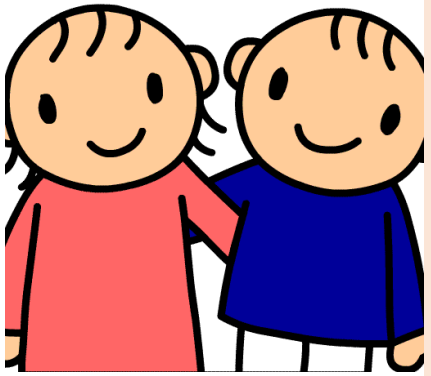
→想起しやすいように



③ルールカードで「あるある～」などの掛け声を例として児童に提示しておいたこと。

→反応しやすいように→共感しやすい・されやすいように

⑺工夫した点②



④山のカードをあえて表に置くこと。
→考える時間が増えるように

⑤ヒントカードを同グループのみんなが教えてくれたり、一緒に確認しに行ってくれたりする内容にしたこと。
→支持されている感覚

⑥対象児だけでなく、同グループの児童にも働きかける教材にしたこと。
→環境調整

⑻改善点

①答える内容が複数であることで、何を答えればよいか分からずに混乱する児童もいるのではないか。

→「【もの】を答えよう、【気持ち】を答えよう」の記述をカードに入れる。

②ゲームがマンネリ化してしまう・作業になってしまうのではないか。

→反応の工夫や、新しいあるある探しへの意欲を教師が声掛けで促す。

③実際に使用するときは、ラミネートをして補強する。

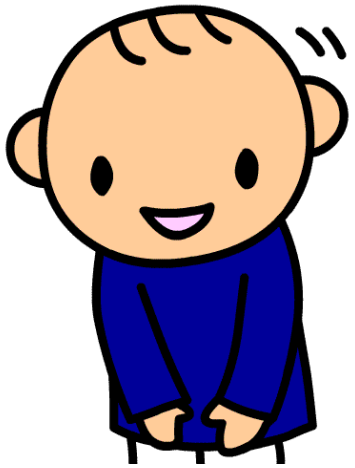
④ルールカードの記述がもっと簡潔で分かりやすくできるように。

(9)参考文献

イラスト：シンボル ｜ ドロップレット・プロジェクト（droptalk.net）

文献：・絵で分かる言語障害【第2版】―言葉のメカニズムから対応まで―，毛束真知子，2013/9/1，学研マーケティング

・共感の心理学―そのメカニズムと発達―，沢田端也，1992/6/1,世界思想社

発表は以上です

ご清聴ありがとうございました