

意欲的に学習に取り組む態度を養う工夫

— 特殊教育における教材・教具を通して —

浦添市立前田小学校教諭

新 田 マリ子

目 次

I	テーマ設定の理由	1
II	研究の仮説	1
III	研究内容の構成	1
	1 手作り教材・教具の必要性	1
	2 教材・教具の工夫 — メルヘンシアター —	2
	3 児童の実態把握	2
	(1) 観点と調査	2
IV	検証授業	4
	1 題材名	4
	2 設定理由	4
	3 題材に関する児童の実態	5
	4 指導目標	5
	5 指導に当たって	5
	6 指導計画	5
	7 学習指導案	6
	8 結果と考察	15
	(1) 題 材	15
	(2) 手作り教材・教具	16
	(3) 学習意欲を持たせる教具の条件	17
V	研究のまとめと課題	17
	1 研究のまとめ	17
	2 今後の課題	18
	おわりに	18
	《参考文献・引用文献》	18

意欲的に学習に取り組む態度を養う工夫

— 特殊教育における教材・教具を通して —

【要約】

子どもが意欲を持って学習に取り組む態度を養うためには、その発達段階に応じた実態把握がまず大切であるという基本認識に立って、体験学習を重視し、直接子どもの興味関心に訴えるような手作り教材・教具の工夫をして実践した。教師や子ども自身が直接製作に関わったり、実際に操作をする等、遊び感覚で取り組んだ。そのことによって子どもの情緒面の安定が図られ学習意欲も高まることが分かった。

キーワード 特殊教育 体験学習 手作り教材・教具 学習意欲

I テーマ設定理由

普通学級を担当してきた私にとって特殊学級の子供達との出会いは戸惑いの連続である。中でも情緒面に不安定な子供の指導に困難を感じている。

本学級のA児は知的発達の遅れと、多少言葉の不明瞭さもある。そして興味のある事には集中して取り組むが、興味のない事には全く拒否反応を示し、授業に参加しないときがある。又、自分の思いが通らなると大声で泣きわめき物を投げたりして、手がつけられない事がある。従って集団の中へとけ込めない事しばしばである。しかし、A児は手先が器用で作業面や運動面で良いものを持っている。

このような状況の中でこの子に、既成の教材・教具を使って指導を進めてきたが途中で投げ出してしまい、なかなか授業に乗ってこなかった。これは、A児の実態を十分に把握することなく安易にそれらの教材・教具に頼ったからである。

そこで、楽しく学習に参加させるためにごっこあそびを取り組ませて見た。その結果、一時的ではあるが、手作り教材・教具を使った学習では目を輝かせて参加した。そこに注目して、A児の発達段階に合わせて、興味関心に基づく教材・教具の工夫をすることにより、意欲的に学習に取り組むであろうと考え本テーマを設定した。

II 研究の仮説

体験学習を多く取り入れ興味関心のある教材・教具を工夫することにより情緒面の安定が図られ学習意欲を持たせることができるであろう。

III 研究内容の構成

1 手作り教材・教具の必要性

教材・教具は児童生徒の学習効果を高めるために必要不可欠なものであり、その活用は教育目標や指導計画に沿って意図的・計画的でなければならない。

特殊教育においても、教材・教具に対する考え方は同様である。対象とする児童生徒に障害があるため、一般の教材・教具で学習効果を高めることは難しい。従って児童生徒の障害に即した、教師の手作り教材・教具を工夫し活用することによって、指導の効果を高める必要がある。

(1) 手作り教材・教具の条件

- ① 子どもの実態に合うもの。
- ② 指導目標に合うもの。
- ③ 指導形態に合うもの。
- ④ 子どもの行動を統制するもの。
- ⑤ 子どもの発達段階によく適合しているもの。
- ⑥ 素材、色彩、大きさ、デザイン等は子どもの興味や関心を引くもの。
- ⑦ 学習活動に変化を与え、学習の効率を高めるもの。
- ⑧ 具体物及び体験的操作を通してより確実な理解へ導くもの。
- ⑨ いろいろな能力を育てるもの。
- ⑩ 操作が簡単で繰り返し利用できるもの。
- ⑪ 結果がフィードバックされ、子ども自身に満足感を味わわせるもの。
- ⑫ 壊れにくく、安全のもの。
- ⑬ 生活科を図るもの。
- ⑭ 子どもの興味関心を起こさせるもの。
- ⑮ 使用後、片づけや管理がしやすいもの。

2 教材・教具の工夫 —メルヘンシアター—

子どもに学習意欲を持たせ、楽しく学習に参加させるには次の点が大切である。①感覚に直接訴えることによってインパクトを与えること。②教材については、種類が豊富で、子どもが興味関心を示すものであること。

以上のことを達成するためにメルヘンシアターは効果的な教材・教具である。

○ メルヘンシアターの説明

部屋を暗くして、付着力のよい黒パネルに蛍光ポスターカラーで描いた絵人形（20センチメートル）を貼って、ブラックライトを照らして絵人形を登場させ、お話、歌遊び等を展開するのがメルヘンシアターである。

○ メルヘンシアターの教材としての利点

① 子どもの実態に即して作ることができる。

② いろいろな種類の絵がかけ、切り抜くだけで絵人形ができる。

③ 色彩があざやかである。

④ 歌やお話、ゲーム遊び等を楽しみながら見たり、話したり、歌ったり、聞いたり、考えたりしながら豊かな情操が養われ、学習意欲を高めることもできる。

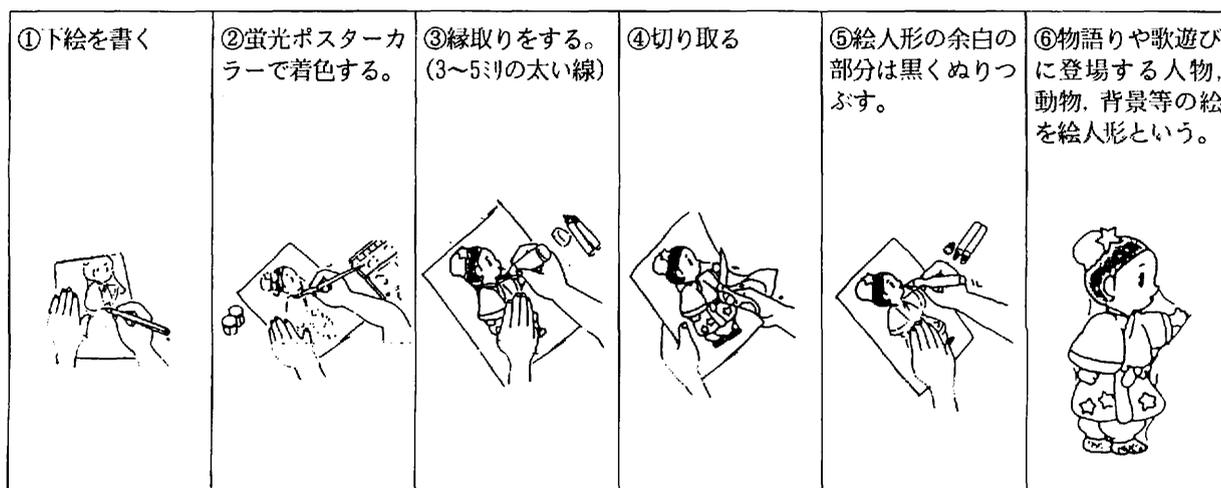
⑤ 絵がパネルに貼り付き、手軽にはがせるので操作を取り入れた授業が展開できる。

⑥ 絵を移動することにより、位置の交換や組み合わせができる。

⑦ 子供と一緒に製作、実演ができる。

○ 作成順序

パネルの上から黒の綿ネル地をかぶせ、絵人形は不織布に絵を描いて切り取る。絵人形を黒パネルに貼ると双方の毛羽立ちのからみ合いで付着する。



3 児童の実態把握

(1) 実態把握のための観点と調査

精神薄弱児一般的特性から観察の観点をあらかじめ設定し、児童の行動観察を行った。

① 観点項目

基本的な生活習慣	社会性	学習	言語	行動
・食事 ・排泄 ・衣服の着脱 ・整理整頓 ・清潔	・集団参加 ・対人関係 ・遊び ・仕事 ・あいさつ	・文字の読み書き ・数量 ・音楽 ・運動能力 ・操作	・発音 ・理解 ・言葉遣い ・日常会話	・興味・関心 ・意欲 ・持続性 ・集中力 ・落ちつき

② 観察結果

行動観察においては、常にノートを準備し、気付いたことを記入するようにした。また、障害の様子、生育歴等の聞き取りや諸検査等も実施した。(調査期間：平成7年4月～9月)

基本的な生活習慣	社会性	学 習	言 語	行 動
<ul style="list-style-type: none"> ・日常生活では自立している。 ・偏食がひどい ご飯、パン、肉はとるが、ミルク、にんじん以外の野菜はいっさいとらない。 	<ul style="list-style-type: none"> ・調子の良いときは喜んで集団に入るが、気が向かない時は入らない。 ・おとなしい子や小さい子にはにこにここと話しかけるが、ちょっとしたことでも怒る。 ・低学年の子どもや姉とよく遊んでいる。 ・ほうきや雑巾掛けが上手である。 ・その日の気分によって挨拶をする。 ・明るくおしゃべりだが、些細なことでぐずぐずして泣き出す。 ・小動物は好きだと言っているが反面、石を投げたり棒でたたいたりする時がある。 ・大勢の中に入るとき、「やさしい人がいるか」と尋ねる。 ・絵本や紙芝居等を読んでとせがむ。 ・魚のお話が好きである。 ・一人でバスに乗れない。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ひらがなの読み書きはできる。 ・一字一字の拾い読みはできる。 ・10以内の足し算ができる。 ・歌を聴くことはするがあまり歌おうとしない。 ・運動が好きで特に、バスケットは大好きである。 ・はさみの使い方がうまい。 ・模写や色塗りは上手だけど最後までできない。 ・リコーダーに興味を持ちいつでも吹きたがる。 ・たまに丁寧に文字を書くことができる。 ・折り紙で色々なものを折ったりするが難しくなると投げ出してしまう。 ・ボールを使っての運動がすきである。 	<ul style="list-style-type: none"> ・言葉は、不明瞭で聞き取りにくい時もある。 ・発音の誤りや置き換えがみられる。 ・指示されたことは理解できる。 ・日常会話は成立する。 ・返事は「うん」が多い。 ・大人っぽい言葉遣いをする。 ・乱暴な言葉遣いが目立つ。 ・「おかあさん」を「おかさん」、「あっち」を「あち」と書いたりする。 ・長音、促音、半濁音の文字は教師に確認したりする。 ・写本は喜んで書くことができる。 ・おしゃべりが好きでいつまでも話したががる。 ・「れいぞうこ」の発音がうまく言えないので「あれ」と言ったりする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ハサミを使って紙を切りたがる。 ・テープレコーダーが好きで操作ができる。 ・簡単な料理が作れる。 ・包丁で野菜などが上手に切れる。 ・砂遊びが好きでいつでも遊びたがる。 ・でんわごっこやお店ごっこの時は長時間遊ぶ。 ・交流学級の時間割等が変更になると行きたがらない。 ・興味を示したことは、進んでやりたがり自己中心的である。 ・作業活動は喜んでやるが長続きはしない。 ・自分の課題をいやがり、すぐ他の事に気が向く。 ・ゲーム遊びに興味がある。

③ 生育歴

A児…父(28歳) 母(23歳)の子

生活年齢 10歳2カ月

*出産状況…正常分娩で体重3,915g, 3歳の頃言葉が遅いのに気付いた。

幼稚園のころ, ことばの事で南部保健所へ3回程相談に行った。

*家庭環境…父, 母, 祖母, 姉, 妹の6人家族である。

両親とも, 子どもの成長には関心が薄いように思われる。特に, 病気(てんかん)のことについては理解が必要である。

④ S-M 社会生活能力検査結果

S-M 社会生活能力検査結果

	SH	L	O	C	S	SD	
I	4 ₄	4 ₄	2 ₂	3 ₃	3 ₃	✕	生活年齢 (CA)
II	9 ₉	2 ₂	2 ₂	2 ₄	3 ₃	1 ₃	社会生活指数 (SQ)
III	7 ₇	2 ₂	3 ₃	2 ₃	1 ₄	1 ₂	社会生活年齢 (SA)
IV	3 ₃	2 ₂	3 ₃	1 ₃	1 ₃	2 ₃	粗点合計
V	3 ₃	0 ₁	2 ₂	1 ₄	1 ₃	1 ₃	
VI	1 ₂	0 ₄	2 ₃	0 ₂	1 ₃	0 ₄	77 130
VII	0 ₃	0 ₃	2 ₄	0 ₄	0 ₂	0 ₃	
領域別粗点合計	27 31	10 18	16 13	9 23	10 21	5 18	
領域別社会生活年齢	8-6	6-6	10-10	4-8	4-9	4-3	

領域	領域別社会生活年齢
SH 身辺自立 Self-Help	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15才
L 移動 Locomotion	_____
O 作業 Occupation	_____
C 意志交換 Communication	_____
S 集団参加 Socialization	_____
SD 自己統制 Self-Direction	_____

所見：作業能力は生活能力より高い能力を示している。意志交換, 集団参加, 自己統制の部分が落ち込んでいるのは, わがまますを抑え, 自己の行動をコントロールする適応力が劣ると考えられる。家庭で十分にかまってもらえない面が表れているのではないかと思う。

⑤ 実態のまとめ(生育歴, 行動観察, 諸検査から)

- ・明るくおしゃべりである。
- ・ごっこ遊びやものを作ったりすることは喜んでやる。
- ・身辺自立は殆どできている。
- ・運動や作業などは喜んでやる。
- ・模写や写本はせがんでやる。
- ・気に入らないことがあると泣きわめく。
- ・興味を示したことは取り組むがそうでないことには全く拒否する。
- ・その日の気分によって態度が変わる。
- ・主に姉や妹と遊ぶ事が多い。
- ・これまでにかまってもらえないことが欲求不満になり, 情緒面の不安定として表れている。

以上の実態に基づいて授業を構成することにした。

- ・生活経験を多くさせる中で情緒面を安定させながら, 楽しく授業に参加させたい。
- ・興味・関心のある物を正しく把握し, 教材・教具の工夫をする。

IV 検証授業

- 1 題材名 さかなやさん
- 2 題材設定の理由

情緒面の不安定な子どもに楽しく学習させるには, 生活体験を豊富にすることが大切だと思う。すなわち, 生活体験により実際に自分で見たり聞いたり, 更に作ったりする活動を数多く持つことによって情緒面の安定が図られると考える。

A児は, 毎朝登校すると魚の話しを得意になってにこにこ話す。

そこで, 今回は大好きな「さかなやさん」を取り上げることにした。

A児はまだ魚屋さんへいったことがないので, 実際に魚屋さんを見学させ, 店の様子やいろいろな魚の種類等にも気付かせて楽しく見学をさせたい。

本題材では日頃, A児の興味関心のあるゲーム遊び, 製作活動, ごっこ遊び等を通して楽しく学習に参加することをめあてとして, この題材を設定した。

3 題材に関する児童の実態

- ・情緒面が不安定であきっぽい。

- ・平仮名の読み書きはできるが一字一字拾い読みする。
- ・一人でバスに乗れない。
- ・色ぬりは丁寧だが暗い色使いが目立つ。
- ・模写や写本が好きである。
- ・はさみの使い方や糊付けは丁寧である。
- ・ゲーム遊びに興味がある。
- ・魚のお話が好きである。
- ・生活経験が少ない。

4 指導目標

- (1) 見学学習を通して豊かな体験をし楽しく学習に参加することができるようにする。
- (2) ゲーム遊び等を行うことにより、具体物を数えたり、

り、文字を読んだり書いたりすることができるようにする。

- (3) 作品の製作やごっこ遊び等に意欲的に取り組み喜びを味わうことができるようにする。

5 指導に当たって

- (1) 生活体験を多くさせる中で情緒面の安定を図りながら楽しく学習に参加させるようにした。
- (2) 子どもが学習に興味関心を持ち、意欲的に取り組めるように主にメルヘンシアターを使う、又子どもの様子を考慮しながら他の教材・教具も合わせて使うように工夫した。

6 「さかなやさん」 指導計画 (15時間)

次 時 数	活 動 名 活 動 内 容
第 1 次	さかなやさんへいこう
①	楽しい見学の計画を立てる。
②	見学の練習をする。
第 2 次	どんなさかながあるかな
③	バスの乗り降りをする。
④	
⑤	本物の魚に触れさせ楽しい見学をする。
⑥	
第 3 次	たのしかったさかなやさん
⑦	魚屋さんの様子を話し合い絵や文に書く。
⑧	
第 4 次	いろいろなさかなをつくろう
⑨	身近な材料を使って大きなひれのある魚を作る。(公開検証授業)
⑩	身近な材料を使って赤色や青色の魚を作る。
⑪	
第 5 次	さかなやさんをつくろう
⑫	楽しく魚屋さんの準備をする。
⑬	
第 6 次	さかなやさんごっこをしよう
⑭	ごっこ遊びを通して売る、買うの楽しさを味わう。
⑮	
第 7 次	ぼくがつくったさかな (他学年との交流のため放課後にする)
放 課 後	作品を大事に展示する。 魚屋のおじさんに手紙を書く。

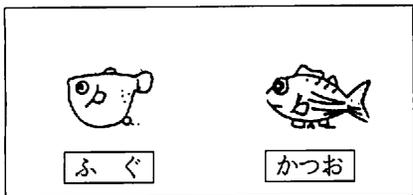
7 学習指導案

活動名：「さかなやさんへいこう」（第1時）

ねらい①なぞなぞ遊びができる。

②魚屋さんへ行く計画を立てることができる。

教材教具の工夫：絵人形を使ってなぞなぞ遊びをさせ、魚に興味を持たせるようにした。

学習内容及び活動	指導上の留意点	教材・教具
<p>1 なぞなぞ遊びをする。</p> <p>T「敵に会うと風船みたいにお腹をふくらませるもの何だ」</p> <p>C「ふぐ」</p> <div data-bbox="185 789 598 984" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">  </div> <p>2 絵本や紙芝居を見る。</p> <p>3 見学の計画を立てる。</p> <p>① いつ：12月12日（火）</p> <p>② どこへ：ぎまさかなやさん</p> <p>③ なにをしに：魚屋さんの様子を見学する</p> <p>④ 出発時刻：8時45分</p> <p>⑤ バス：26番</p> <p>⑥ バス停：幸地バス停（9時10分） 牧志バス停（11時16分）</p> <p>⑦ 帰りの時刻：11時</p> <p>⑧ 持ち物：バス賃140円 ワークシート、ふでばこ、はんかち</p> <p>⑨ 安全の約束をする</p>	<p>・子どもが知っている魚でなぞなぞをさせながら興味を持たせる。</p> <p>・なぞなぞ遊びの答えを絵人形で見つけ教師が出したフェルト人形と同じ魚だったらパネルに貼らせる。</p> <p>・絵本や紙芝居を見せて魚屋の様子に気付かせ見学に行きたい意欲を持たせる。</p> <p>・那覇市のぎま魚屋さんへ行くことを理解させる。</p> <p>・バスの乗り降りをする所を調べさせる。</p> <p>・バスの発着時刻を調べさせる。 （時刻表を作っておく）</p> <p>・バス賃を調べさせる。 （料金表を作っておく）</p> <p>・安全の約束を話し合う。</p> <p>・見学の計画を立てる楽しさに気付かせる。</p>	<p>・絵人形</p> <p>・フェルトの人形</p> <p>・絵本</p> <p>・紙芝居</p> <p>・文字カード</p>

評価 楽しくなぞなぞ遊びに参加することができたか。

見学の計画を立てることができたか。

活動名：「さかなやさんへいこう」（第2時）

ねらい①バス停の名前やバス賃の出し方の練習ができる。

②魚屋さん見学の練習ができる。

教材教具の工夫：絵人形等で魚の名前がわかるようにした。

学習内容及び活動	指導上の留意点	教材・教具
<p>1 見学の練習をする。</p> <p>(1) バスの乗り降り</p> <p>① 幸地バス停で26番のバスに乗る</p> <p>② キップを取って座席につく。</p> <p>③ キップの番号を見て料金表でバス賃を確かめる。</p> <p>④ バス賃140円を出す。 100円・・1こ：10円・・4こ 50円・・2こ：10円・・4こ</p> <p>⑤ 降りるときに料金箱に140円とキップを入れる。</p> <p>⑥ 牧志バス停で降りる。</p> <p>(2) 魚屋さんの見学</p> <p>① 挨拶をする。</p> <p>② 自己紹介をする。</p> <p>③ 見学をする。</p> <div data-bbox="181 1553 608 1741" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>かつお かれい たい</p>  </div> <p>④ おじさんの話を聞く</p> <p>⑤ 質問をする。</p> <p>⑥ お礼の挨拶をする。</p>	<p>・前時に立てた計画を見ながら練習をさせる。(往復)</p> <p>・目的地に行くにはどうすればいいかを考えさせる。</p> <p>・バス賃(140円)の出し方を考えさせる。</p> <p>・五感を働かせて見学する楽しさに気付かせる。</p> <p>・元気に挨拶をさせる。</p> <p>・魚屋さんの様子を観察させる。</p> <p>・絵人形、フェルト人形を使って魚の名前を覚えさせる。</p> <p>・静かに聞かせる。</p> <p>・聞きたいことを考えさせる。</p> <p>・正しく言えるようにする。</p>	<p>・文字カード</p> <p>・お金</p> <p>・絵人形</p> <p>・フェルト人形</p>

評価 バス停の名前やバス賃を出すことができたか。

魚屋さんの見学の練習ができたか。

活動名：「どんなさかながあるかな」（第3,4,5,6時）

ねらい①バスの乗り降りができる。

②本物の魚に触れさせ楽しい体験をすることができる。

学習内容及び活動	指導上の留意点	教材・教具
<p>1 バスの乗り降りをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・キップを取ったりバス賃を払ったりする。 ・目的地が分かる。 <p>2 魚屋さんの見学</p> <ul style="list-style-type: none"> ・挨拶をする。 ・自己紹介をする。 ・魚の観察をする。 ・店の様子を観察する。 ・おじさんの服装等を見る。 ・仕事の様子を見る。 ・おじさんに質問をする。 ・お客さんとおじさんのやり取りを見たり聞いたりする。 ・お礼の挨拶をする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・練習の様子を思い出させながらキップやバス賃の見方がわかるようにさせる。 ・バスに乗って目的地へ行ったり来たりすることを分からせる。 ・いろいろの種類魚や働いている人の様子を見ながら、服装、道具等を観察させる。 ・自分のことがはっきり言えるようにさせる。 ・触らせる。 ・魚の並べ方など ・エプロン、長靴 ・魚をこしらえているところ ・自由に質問させる。 ・お客さんがいないときは先生がする。 ・見学をしてうれしかったことを発表させる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・魚

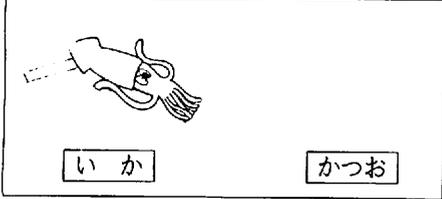
評価 バスの乗り降りができたか。

魚屋さんの見学ができたか。

活動名：「たのしかったさかなやさん」(第7, 8時)

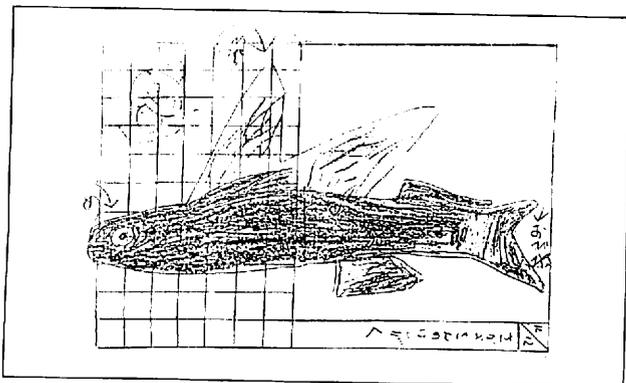
ねらい①魚屋さんの様子を話し合い絵や文にかくことができる。

教材教具の工夫：紙人形を使って魚や魚やさんの道具などが分かるようにする。

学習内容及び活動	指導上の留意点	教材・教具
<p>1 魚屋さんのしりとりゲームをする。</p> 	<ul style="list-style-type: none"> 子どもが知っている魚でしりとりゲームをさせる。(いか-かつお) 	<ul style="list-style-type: none"> ペープサート
<p>2 さかなやさんの見学に行って楽しかったことや気付いたことを話す。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・店の様子 ・おじさんの様子 <p>3 様子を思い出しながら、絵や文でかく。</p> <ul style="list-style-type: none"> *好きな魚のこと *見学してわかったこと <p>・見学したことを発表する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・店の様子や道具、おじさんの服装などを話し合い絵人形で貼らせる。 ・ワークシートに書かせる。 ・声かけをしながらゆっくりと書かせる。 ・おじさんの服装 ・さかなをこしらえている場面と道具(包丁, まな板, あらいれ) ・魚を保存する冷凍庫 ・お客とのやりとり ・魚の並べている様子 ・ワークシートをOHPにコピーして写してみせる。 ・はっきりと読めるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・絵人形 ・ワークシート ・OHP

評価 見学の様子を絵や文にかくことができたか。

●子どもが書いたワークシート




 ほとほとがなやさんへいきました。さかなのははとかつおがたです。あかやのまぐろはかたみした。おじさんがたのしかったです。

公開検証授業

活動名：「いろいろなきかなをつくろう」（第9時）

ねらい①ゲーム遊びができるようにする。

②身近な材料を使って大きなひれのある魚を作ることができる。

教材教具の工夫：楽しく学習に参加できるようにメルヘンシアターを使って、ゲーム遊びをさせ製作活動の意欲付けを図る。

学習内容及び活動	指導上の留意点	教材・教具
<p>1 はじめの挨拶をする。</p> <p>2 前時に書いたワークシートを見る。</p> <p>3 ゲーム遊びをする。 さかなつり</p> <div data-bbox="211 725 627 884"> <p>ひらめ かつお ふぐ</p> </div> <p>さかなつりゲーム 絵人形と文字カードのマッチング</p> <div data-bbox="258 975 564 1247"> </div> <p>絵人形と文字カードのマッチング</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・元気よく言えるようにする。 ・ワークシートを見せて様子を思い出させながら読んであげる。 ・ペープサートで好きな魚の確認をさせる。 ・絵人形で興味を持たせる。 ・歌を歌いながら絵人形と文字カードをマッチングさせる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ワークシート ・ペープサート ・メルヘンシアター ・テープレコーダー ・文字カード
<p>4 魚を見てどんなにして作るかを考える 材料の選び方 ひれのつけかた おびれのつけかた</p> <p>5 ひれやおびれを工夫しながらつくる。 とびうおを作ることを確認する。 どんな材料を使うか。</p> <div data-bbox="211 1644 627 1814"> </div> <p>大きなひれのある魚づくり</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・おじさんからのプレゼントを見せて作りたい意欲を持たせる。 ・アイデアや工夫を見つけさせ、形のおもしろさに気付かせる ・作り直したりする過程を大事にさせる。 ・ひれ、おびれは模写させる。 ・一つ一つの工夫をほめながらがんばらせる。 ・困った時は正しい言葉で用件が言えるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・プレゼント ・材料
<p>6 出来上がった作品を喜び合う。</p> <p>7 次時の予告をする。</p> <p>8 終わりのあいさつ</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・がんばったことをほめてあげて、次の作品作りの意欲付けを図る。 ・はっきりといえるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・おほめカード

評価 楽しくゲーム遊びに参加することができたか。
魚を作る材料を選ぶことができたか。
意欲的に魚を作ることができたか。

活動名：「いろいろなさかなをつくろう」（第10、11時）

ねらい①身近な材料を使って赤色や青色の魚を作ることができる。

教材教具の工夫：色鮮やかなメルヘンシアターを見せて作る意欲を持たせる。

学習内容及び活動	指導上の留意点	教材・教具
<p>1 赤色や青色などの魚の絵人形を見る。</p> <div data-bbox="175 505 605 659" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">  <p>赤い魚 青い魚</p> </div> <p>2 赤色や青色などの魚を工夫して作る。 作りたい魚を決める。</p> <p>*材料を選ぶ *型紙をうつす *色を塗る</p> <div data-bbox="159 954 578 1256" style="border: 1px solid black; padding: 5px;">  <p>「青色のさかなだよ」</p> </div> <p>3 できあがった作品を発表する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・赤色や青色などの魚に気付かせ作る意欲を持たせる。 ・魚の色と名前を覚えさせる。 ・赤い魚……マチ ・青色い魚……ブダイ ・材料を選ばせる。 ・型紙は丁寧に写す。 ・赤色や青色などの色を塗るように助言する。 ・写真を見ながら色を塗らせる。 ・工夫したところを発表させる。 ・素直に言えるようにする。 ・作品に喜びを味わわせる。 ・お家の人に手伝ってもらう。 ・お家の人からおほめの言葉をもらう。 	<ul style="list-style-type: none"> ・メルヘンシアター ・文字カード ・材料 ・型紙 ・ポスターカラー ・写真

評価 赤色や青色の魚を作ることができたか。
作った喜びを表すことができたか。

活動名：「さかなやさんをつくろう」（第12、13時）

ねらい①楽しく魚屋さんの歌を歌うことができる。

②魚の名前や値段を書くことができる。

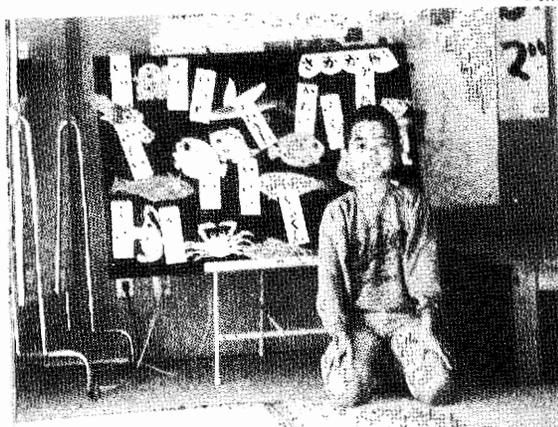
③仲良く魚屋さんの準備ができる。

教材教具の工夫：歌に合わせてマッチングができるようにした。

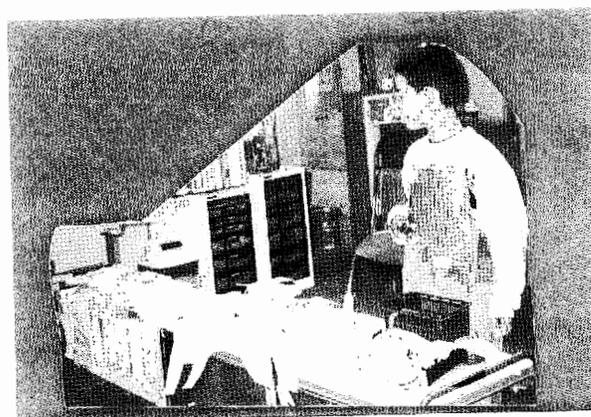
学習内容及び活動	指導上の留意点	教材・教具
<p>1 魚屋さんの歌あそびをする。</p> <div data-bbox="185 573 624 766" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">  </div> <p>2 店作りについて話し合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> *魚の並べ方 *道具 *おじさんの服装 *会話 「いらっしゃい」 「ありがとうございました」 *魚の値段付け *魚の名前 *お金の準備 <p>3 魚やさんを作る。 ・お友達と協力して作る。</p> <p>4 お店ができたことを交流学級やお家の人に知らせる。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・魚の名前をできるだけ沢山出させてパネルに貼らせる。 ・メルヘンシアターを見ながら話し合わせる。 ・お客さんとのやりとりに気付かせる。 ・3位数・2位数の読み方と書き方ができるようにさせる。 ・一字一字確かめながら書かせる。 ・模擬銭を使う。 ・お友達と一緒に作らせる。 ・喜びをみんなに伝えることができるようにさせる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・メルヘンシアター ・テープレコーダー ・子どもの作品

評価 ・魚の名前や値段が書けたか。 ・お友達と仲良く魚屋さんを作ることができたか。
 ・歌に合わせてマッチングができたか。

●魚屋さんづくり



「上手にマッチングができたよ」

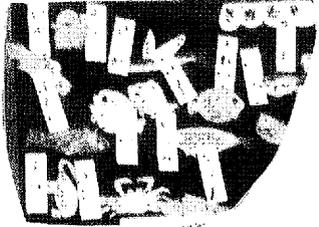


「さかなやさんができたよ」

活動名：「さかなやさんごっこをしよう」（第14、15時）

ねらい①ごっこ遊びを通して「売る・買う」の楽しさを味わうことができる。

教材教具の工夫：メルヘンシアターを見ながらごっこ遊びを工夫させ意欲的に取り組ませるようにした。

学習内容及び活動	指導上の留意点	教材・教具
<p>1 メルヘンシアターで作った魚屋さんを見る。</p>  <p>2 ごっこあそびをするときの様子を話し合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・役割を決める。 ・仲良く遊ぶことを約束する。 ・お客さんとのやりとり 「～ください」「いらっしゃい」、 「〇円です」、「どうもありがとうございました」 <p>3 役割を交代しながらごっこ遊びをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・店の人、お客さんになる。 ・買った魚を記録用紙に書かせ、値段も記入する。 ・買ったさかなの名前や金額を発表する。 <p>4 あとかたづけをする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ごっこあそびの意識を持たせる。 ・見学の様子を思い出させる。 ・友だちと話し合わせる。 ・お客さんの言葉と店の人の言葉を意識させる。 ・魚屋さんの歌を流しながら楽しくさせる。 ・お友達や家の人にも参加してもらい楽しい雰囲気味わせたい。 ・様子を見ながら発表させる。 ・使った物を整理させる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・メルヘンシアター ・文字カード ・テープレコーダー ・用紙

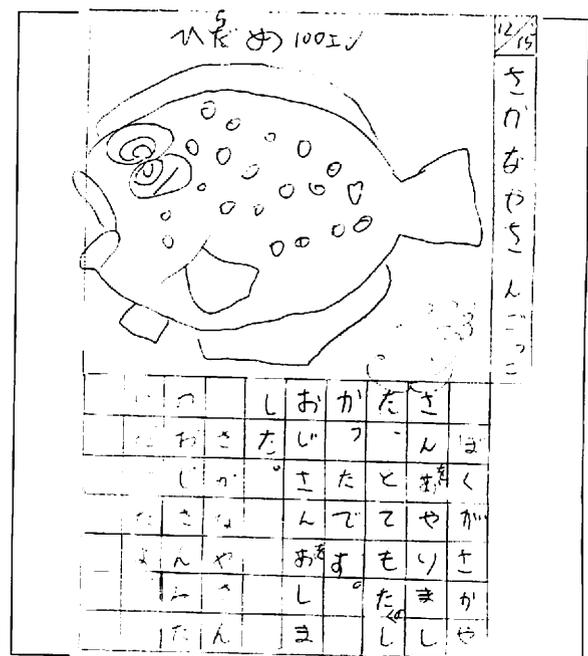
評価 ・役割を交代してごっこ遊びができたか。

・あとかたづけができたか。



「今日の魚はやすいですよ」

●魚屋さんごっこ



活動名：「ぼくがつくったさかな」（放課後）

ねらい：作品を大事に展示することができる。

：お世話になったおじさんへ手紙を書くことができる。

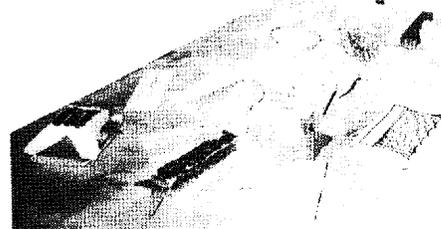
学習内容及び活動	指導上の留意点	教材・教具
<p>1 作品について話し合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・いつ ・時間 ・展示場所 ・展示の方法 ・呼びかけ <p>2 作品を展示する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・きれいに展示する。 <p>3 さかなやさんのおじさんにお手紙を書く。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の作品に自信を持たせる。 <ul style="list-style-type: none"> ・放課後を利用して多くのお友達に見てもらう。 ・トランポリンにかわいいテーブルカバーを敷いて展示させる。 <ul style="list-style-type: none"> ・これまでの様子を知らせる。 ・丁寧に書かせる。 ・切手を貼りポストに入れさせる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・作品

評価 ・作品を大事に展示することができたか。

・おじさんに手紙を書くことができたか。



「おじさんへ書いた手紙」



「ぼくがつくったさかな
いっばいつくったよ。」

8 結果と考察

(1) 題材について

- ① 見学学習をすることによって、計画、見学、活動を体験させることができた。このような場面設定は情緒面を安定させ学習意欲を促したようである。
- ② 「さかなやさん」で実際に魚を見たり、さわったりして「いっぱい魚があるよ」「歯がとがっているよ」と実物を見て興奮しながら関心を示していた。
- ③ 「さかなやさん」のメルヘンシアターを通して魚へ興味を示し、魚の名前や特徴も尋ねるようになった。

●魚屋さんの見学

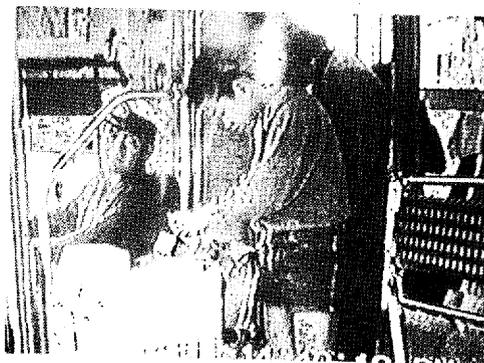


「エビをはじめてさわったよ」

- ④ 手先が器用なので、魚のひれ等は細かに観察して作っていた。
- ⑤ 「さかなやさんごっこ」では、魚屋のおじさんのようにはりきり楽しく活動し時間もわすれるほど取り組んでいた。
- ⑥ これまでは、教師の指示で行動していたがこの学習を通してお別れ遠足の計画を立てようとする気持ちが少しずつ見られるようになったこと、また人との関わりからお礼の手紙もかけるようになった。
- ⑦ 魚屋さんの見学の日は朝早く登校し、玄関前で教師が来るのを待ち強い関心を示していた。

このように、体験学習を通して興味・関心を引き出しそこから意欲的に学習に参加する態度が養われることができたと思う。さらにその場における情緒面も安定させることが確認できたことで、題材設定は適切であったと思う。

●魚屋さんへひとりで行った



「バス賃（140円）とキップを運賃箱にいれたよ」

(2) 手作り教材・教具について

検証授業でいろいろな手作り教材・教具を使用してきたが、子どもが興味を持ち、学習場面や遊びの中で繰り返し利用し、学習効果をあげたと思われる教材・教具について分析・考察をした。

	使用時の子どもの反応	使用効果
メルヘンシアター	<p>○なぞなぞ遊びで絵人形を何回も貼ったり取り外したりして答えが合った時は「できた」といって喜んでいました。</p> <p>○「分かる、簡単」といって魚屋さんで見た魚や、まないた、エプロン等をにこにこしながら貼っていた。</p> <p>○大喜びして魚釣りをし、自ら1, 2, 3・・・と数えていた。</p> <p>○蛍光色で描いた絵人形が美しく光り、黒の空間に浮かび上がって見えたので目を輝かせて、指示を待たずに貼ろうとしていた。</p> <p>○絵人形と文字カードを真剣な顔をして何度もマッチングしていた。</p> <p>○「この魚は赤、あの魚は青か」といいながら色分けをしていた。</p> <p>○ゲーム遊びの感覚で操作をしていた。</p> <p>○休み時間も一人でつぶやきながら遊んでいた。</p> <p>○「これは先生が作ったのか、難儀だったか」と聞いたりしていた。</p> <p>○「次はお話を作って」「ぼくも手伝って上げる」等といていた。</p>	<p>○間違いを気にせず子どもに合ったペースで操作できるので満足感を与えることができる。</p> <p>○子どもの興味関心に合わすことができる。</p> <p>○釣った魚を数え、数字に興味を示すことができる。</p> <p>○色彩鮮やかな魚が子どもに強いインパクトを与え、わくわくするようなメルヘンの世界を感じさせ、教材・教具に関わりを持たせることができる。</p> <p>○ドリル的に反復練習ができ、繰り返し利用できる。</p> <p>○美しい色に興味を持たせることができる。</p> <p>○お友達もゲーム遊びの中に入れることができ、仲良くできる。</p> <p>○自由に使うことができるので親近感を与えることができる。</p> <p>○他人を思いやる気持ちを示すことができる。</p> <p>○子どもが作りたい意欲を示し、優しい言葉をかけるなど、製作活動に参加できる。</p>
フェルト人形	<p>○はじめてみたせいかものめずらしそうに見ていた。</p> <p>○「先生が作ったか」と何回も聞き返し、人形と遊んでいた。</p> <p>○学習が終わったら「もらいたいな」と言いだした。</p>	<p>○肌触りがよく、大きさも手ごろで興味を持たせやすい。</p> <p>○親近感を持たせることができ、子どもが喜んで参加できる。</p>

ペ ー プ サ ー ト	<p>○今回は子どもが中心になって作ったので、得意になって操作をしていた。</p> <p>○回を重ねるにつれ、操作が上手になり魚屋さんの道具も覚えようとしていた。</p>	<p>○動きが自由自在なので操作がしやすいので喜んで学習に参加できる。</p>
O H P	<p>○ワークシートをOHPシートにコピーしたので喜んでその続きを書くようになった。</p>	<p>○書くことに抵抗があるのでOHPにコピーしてあげるとその変化に喜び、やる気を持続させることができる。</p>
写 真	<p>○写真に興味を持ち「この魚はこんなふうに写した方がいいんだ」と、教師に注文するようになった。</p> <p>○カメラに興味を持ち写真の取り方を聞いたりして、写真も写せるようになった。</p>	<p>○「魚屋さんが写っている」「自分が見た魚が写っている」と言うことで見通しを持って学習に取り組むことができる。</p>
本 物 の 魚	<p>○いっぱい魚を見ることができたので興奮し、こわがって触れようとしなかった。</p> <p>○だんだん慣れてきたら魚の口に興味を示したり、触ったりして夢中になりなかなかその場を離れようとしなかった。</p> <p>○色の鮮やかさに驚き「どうして赤いか」と尋ねたりしていた。</p> <p>○魚を数えたり名前や値札を読んだりしていた。</p>	<p>○実際に見学することによって魚屋さんの様子をその子どもなりに捉えることができる。そして子どもが魚屋さんごっこへの見通しを持つことができるので意欲的に学習に参加することができる。</p> <p>○魚の名前に関心を持つことができる。</p>

(3) 学習意欲を持たせる教具の条件

手作り教材・教具を使って学習を進める中で、子どもの反応から意欲的に取り組んだ教具の持つ特性は次のようなことがらである。

- ・操作が簡単であること
- ・子どもの興味関心に合っていること
- ・ゲーム感覚があること
- ・子どもも一緒に製作に参加すること
- ・フィードバックがわかりやすいこと
- ・単純で使いやすいこと
- ・授業の延長線にあること
- ・温もりを感じさせるもの

V 研究のまとめと課題

1 研究のまとめ

- (1) 子どもの興味関心に即した、手作り教材・教具を通して学習意欲を喚起することができた。
- (2) 教材・教具を子どもの興味・関心を大切にす観点から工夫した結果集中して作品作りに取り組んだり、楽しくゲームに参加したりなど学習への意欲的な取り組みを促し「がんばった」という満足感を味わわせることができた。
- (3) 手作り教材・教具は興味・関心を持たせるために大切な役割を演じ、子どもの学習意欲へとつながっていくことが分かった。
- (4) 手作り教材・教具を教師と子どもと一緒に製作する

がことによって、それに対する愛着がわき情緒面の安定も図られることが分かった。

- (5) 子どもが実際に操作でき、遊び感覚で使える手作り教材・教具は見たり、聞いたり、話したり、考えたりすることを深めることが分かった。
- (6) 体験学習を通して、人との関わりを知ることができた。

2 課題

- (1) 年間を通して子供の実態に応じた適切な教材教具の選定及び指導の工夫に努めたい。
- (2) 子どもの実態把握のための諸検査の実施方法や行動観察の仕方について研修を深めたい。
- (3) 子どもの情緒面の不安定の要因を見つけ、適切な対応ができるようにカウンセリングの専門的な知識を深めたい。

おわりに

障害児教育についての知識も浅い私が、研究所に入ってすばらしい先生方との出会いから多くのことを学びました。特に障害を持つ子どもについては、今取り組んでいることがこの子の将来に大きく関わって来るかと思うと責任の重大さを感じます。これからも手作り教材・教具の工夫に努め実践に役立てて行きたいと思います。

研究期間中親身になって親切丁寧に指導して下さった浦西中の嘉数喜清先生、嘉数中の比嘉幸太郎先生、研究所の田中一郎所長、与那覇武係長、當間正和指導主事に深く感謝申し上げます。また、研究する機会を与えて下さった久場良重校長先生、温かい言葉かけを下さった教育委員会の先生方、与那城太一主事、宮城陸代図書館司書、浦添ブロックの特殊学級の先生方、前田小の先生方に厚くお礼申し上げます。

《参考・引用文献》

- 文部省：精神薄弱特殊学級教育課程編成の手引き
文部省：特殊教育諸学校小学部・中学部学習指導要領解説
養護学校（精神薄弱教育）編
文部省：心身障害児の教育と教材・教具
山下湧勲編：精神薄弱児の学校教育 北大路書店
田淵勝著：障害児教育の理論と実際 建白社
大南英明編：山口薫監修：自作の教材・教具 ニチブン
長崎県教育センター：紀要172
岡田正章・高杉自子・待井和枝・森上史朗・高橋系吾
大内恒子編：ごっこ チャイルド本社
阿部 恵：あつまれパネルシアター 東洋文化
阿部芳久：障害児教育の授業 日本文化科学社
久里浜の教育同人会編：障害を持つ子どもの教材・教具
教育出版