

## 事例研究報告

# 特別支援学校小学部児童に対する 1～5の数字を読むことができる ための指導

# 児童の実態

- 知的障がい
- コミュニケーション
  - 受容：簡単な言語指示が理解できる。
  - 表出：一語文やジェスチャーでのやりとり。
- マッチングやひも通しができる。
- 文字や数字には興味がなく，学習課題にするとモチベーションが下がる。
- 衝動性が強く，突発的な行動が見られる。
- 注意や集中がそれやすいため，環境設定が必要である。

## 保護者の願い

- 身の回りのことを自分でできるようになってほしい。
- 文字の読み書きができるようになってほしい。
- 言葉が増えて、会話ができるようになってほしい。

## 教員の願い

- 理解できる言葉や数が増えることで、自分の思いが相手に伝わる楽しさを経験してほしい。
- 「できた」「わかった」喜びを積み重ね、日常生活に活かすことで周りの人から感謝される・認められる経験を積み重ねて欲しい。

# 指導の手続き

- ① 始めは数字カードを見せ、教員が言う数字に続いて言語模倣で答える。
- ② 「聞く」「答える」のメリハリをつけるために、手マイクを使って答える順番を示す。
- ③ 数字カードを提示する前に、「姿勢」と言葉かけし、注意を引きつけるようにする。
- ④ 正しく答えることができたなら言語称賛する。

**達成基準：1～5の数字カードをランダムに提示し、全て答えることができる。**

# ステップ①

- ・ 6～7月頃

1～5の数字カードを2枚並べ、指示された数字カードを取る。→達成

- ・ 9月(夏休み明け)

数字カードを1枚提示し、答える。

→「2」「5」の数字カードを見て「さん」と答える。

## アドバイザーからの助言

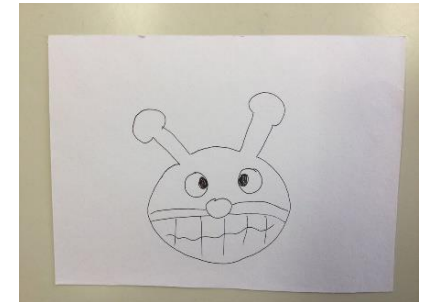
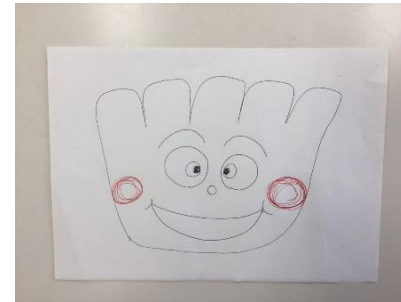
- **「2」「3」「5」の弁別ができていないのではないか？**
  - • • 「2」「3」「5」の数字カードにはイラストをつけておき、「○○の2」と答えるようにする。
- **受容後、すぐ命名するようにする。**
  - • • 2枚提示→「○ちょうだい」→取る→「これは？」→答える
- **トークンエコノミーシステムを利用する。**
  - • • 課題に対するモチベーションUPと課題の終わりがわかるように、パズル形式で、1問正解する毎にキャラクターのパーツが完成していく方法を取り入れる。

## ステップ②

- イラスト付きのカードを使用（「ゴリラの5」）



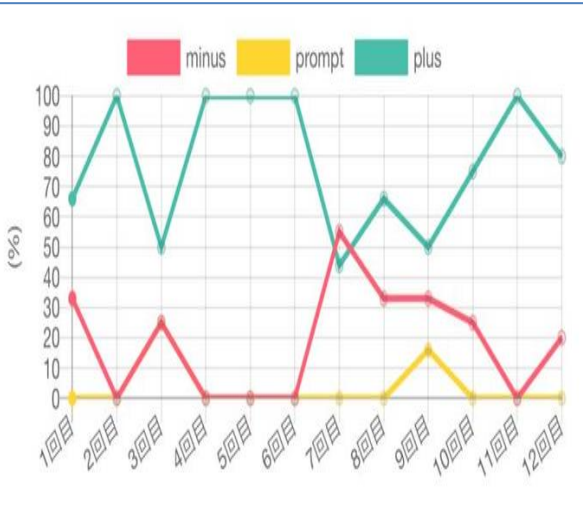
- トークンシステムを取り入れる。



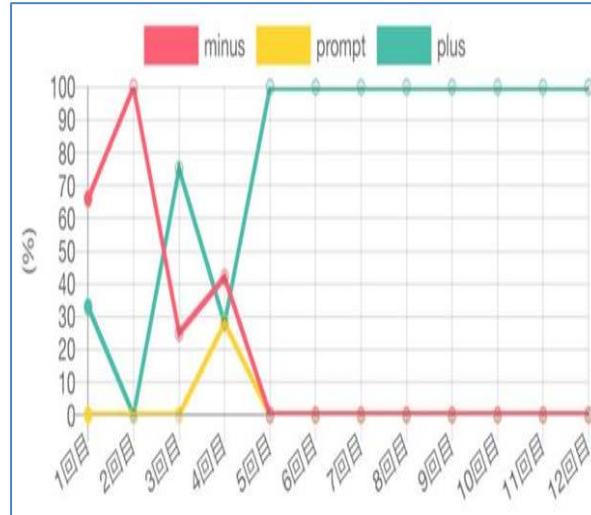
輪郭を描いておき，1問正解するごとに顔のパーツを描き足していく。



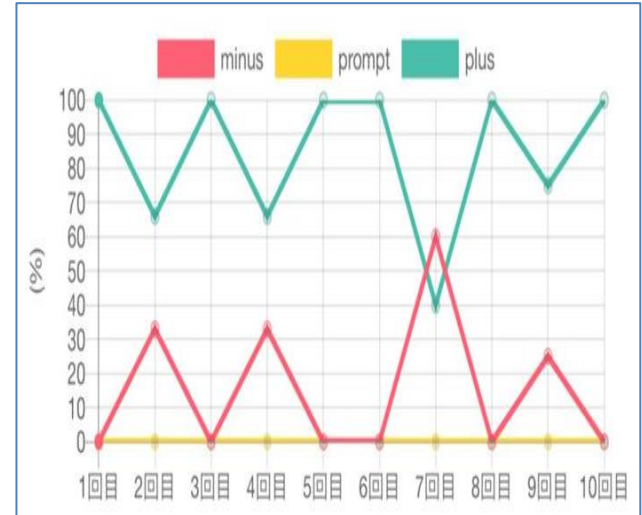
# 指導の成果



2を取ることができた



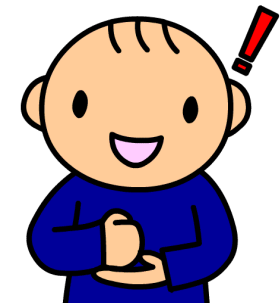
3を取ることができた



5を取ることができた

- : 正しくカードを取ることができなかった
- P: 2択のうち正解のカードの近くで、「ください」の手を出すヒント有り
- + : 正しいカードを取ることができた

★正しく取ることが出来る「1」「4」と組み合わせた2択にすると、指示された数字カードを取る確率が上がった。

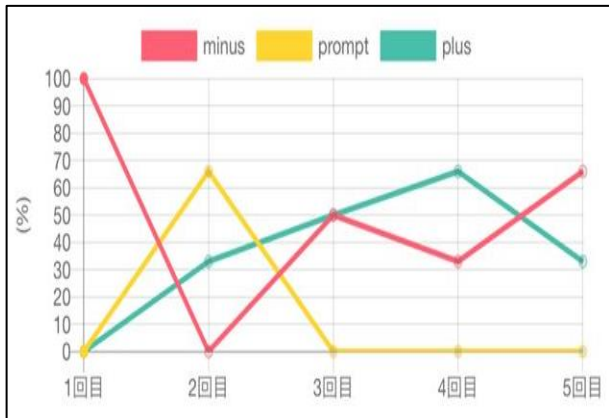




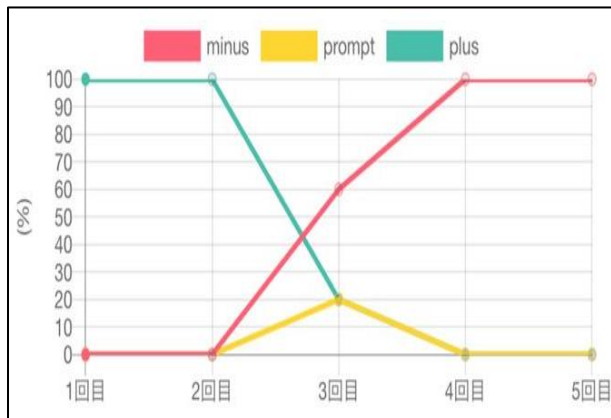
## ステップ③

- ・ 2枚提示→「○ちょうだい」→取る→「これは？」→答える
- ・ イラスト付きの数字カードを使用
- ・ トークンシステムはステップ②と同じ

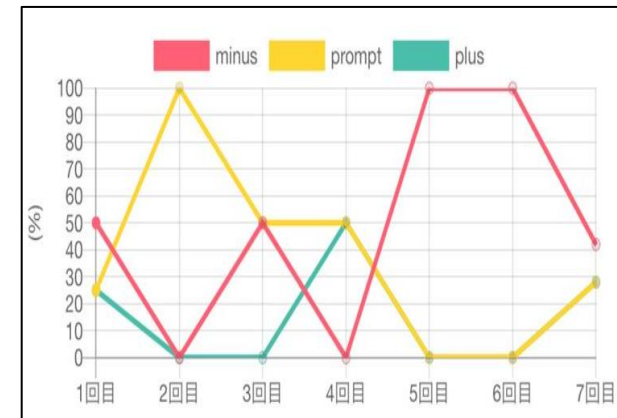
# 指導の成果



2を選んで  
答えることができた



3を選んで  
答えることができた



5を選んで  
答えることができた

- : 指示された数字カードを取ることはできたが、数字を答えることはできなかった
- P: 指示された数字カードを取ることはでき、数字は模倣して答えることができた
- + : 指示された数字カードを取ることができ、数字も答えることができた



★ 2 択のうち、指示された数字カードを取ることはできたが、選んだ数字カードを答えることが難しかった。

★ 「3」の数字カードを見て、「さん」と答えることができていたが、問いを増やすと答えることができなくなった。



表出が  
難しい？

★ 「2」と「3」の組み合わせで迷うことが多かった。



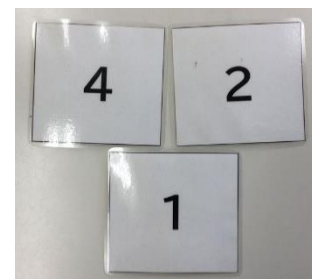
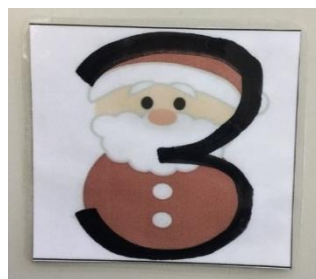
形が似ているから？

## アドバイザーからの助言

- **「2」「3」「5」の弁別ができていないのではないか？**
  - • • 「2」「3」「5」の数字カードにはイラストをつけておき、「○○の2」と答えるようにする。  
イラストはフェードアウトしやすいように、カラー→白黒→薄くしていく
- **エラーレスで答えることができるようにする。**
  - • • 答えることができる数字との組み合わせにする。
- **見え方を確認する。**
  - • • 眼球運動を調べ、教材が見えている範囲や数字の大きさについて再度検討する。

# ステップ④

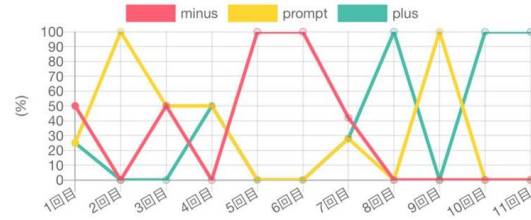
- ・ イラスト付きのカードを使用し，固定の言い回しを繰り返し学習(「ゴリラの5」「サンタの3」)
- ・ 「3」「5」は確実に答えることができる「1」「4」と組み合わせて提示し，成功体験を増やす。
- ・ 上下の眼球運動が苦手であることがわかったため，数字全体にイラストが入った教材を作成



# 指導の成果



3を選んで  
答えることができた



5を選んで  
答えることができた

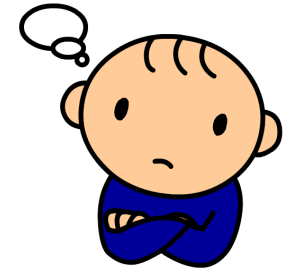
- : 指示された数字カードを取ることはできたが、数字を答えることはできなかった
- P: 指示された数字カードを取ることはでき、数字は模倣して答えることができた
- +: 指示された数字カードを取ることができ、数字も答えることができた

★「3」の数字カードを見て、「サンタの3」と答えることができる日が続いている。

★「5」に関して、少しずつではあるが正答率が上がっている。



## 考察



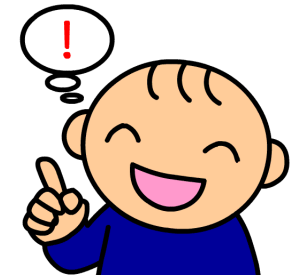
- イラストや興味のあるものに関連づけながら覚える方法が効果的である。
- まず、固定の言い回しで覚えることが、児童の実態に合っている。
- 同時に、衝動的な面が学習面にも影響されることがあるため、全体的な情緒の安定を目指すことも必要である。
- 習得に時間を要するため、継続して指導を行うことが必要である。

# 指導の成果



- 「3」「5」と数字だけで答えるのは難しいが、「サンタの3」「ゴリラの5」など固定の言い回しで答えることができるようになった。
- トークンエコノミーシステムを取り入れることで、課題の終わりがわかり見通しをもちやすくなった。
- トークンエコノミーシステムで使用するイラストは、本人のリクエストに応えたり、毎回変えたりすることで、学習に対してのモチベーションを挙げることにつながった。
- 朝の会で活動と関連づけると、数字を読むことができることもあった。

# ここが成功のポイント



- 上下の眼球運動が苦手であることがわかったため、数字全体にイラストが入ったものに教材を作りかえた。
- イラストや言い回しはフェードアウトしやすいものを取り入れたほうがよい。
- 課題の終わりなどの見通しをもたせるためにトークンエコノミーシステムを使うこともできる。
- どこにつまづきがあるのかを多角的に把握することが大切である。