

総合支援学校 小学部
国 語

キーワード 読む 絵本の読み聞かせ
プレゼンテーションソフトウェア

「コンピュータ絵本を読もう」

1 単元の学習

単元目標

友達や教師と一緒に絵本を楽しみ、身近な事物や動物に興味関心を広げる。

対応する学習指導要領の内容

教科・領域等	内 容 等
国語 (知的障害の児童を教育する場合)	・教師と一緒に絵本などを楽しむ。 ・文字などに関心を持ち、読もうとする。
自立活動(心理的な安定)	・情緒の安定に関すること。

2 指導略案

単元指導計画

指導内容等	時間
絵本「ぐるんぱのようちえん」を読もう	7時間
絵本「かばくんのさかだちあいうえお」を読もう	7時間
コンピュータ絵本を読もう	(本時)6時間

本時の目標と展開

【目標】

- 落ち着いてコンピュータ操作をすることができる。
- カードと同じ文字を表から選ぶことができる。
- 教師と一緒にコンピュータ絵本を楽しみ、絵本の言葉を繰り返し言うことができる。

【展開】

学習活動	教師の働きかけと指導上の留意点(情報機器・教材の活用)
2文字と3文字のカードを見て同じ言葉のカードを選択し、50音表から文字を選び出す。	ひらがな文字を探す時は50音表はア行から順に探すようにヒントを与える。 ・2文字と3文字のカードを並べて提示し、視覚的に違いを分かりやすくする。
コンピュータを操作しながら絵本を読む。	カーソルを移動しポインタの色が変わったらクリックさせる。 ・マウスを連続してクリックしないように注意する。 言いにくい言葉があれば一緒に繰り返す。 ・1ページを読み終わったことを確認し、次ページに移るようにさせる。

3 展開の実際

【対象学年・児童生徒】

小学部5年の児童1名を対象に実践した事例である。対象児童は日頃から絵本が好きで、自分が読んでほしい本を教師に持って来ることがある。パソコンクラブや授業でコンピュータを使う機会も多く、楽しみにしている。画面のカーソルを合わせずマウスを何回もクリックしがちである。

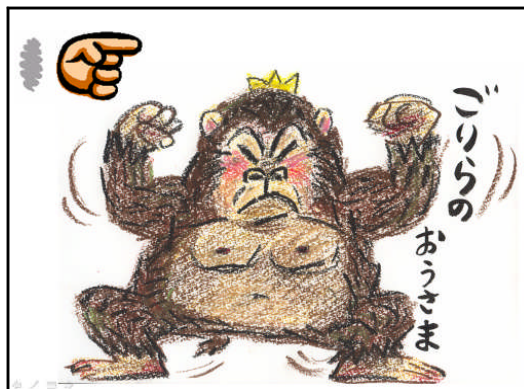
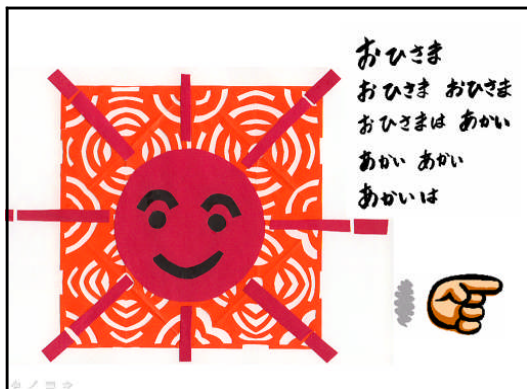
【主体的な活動のために】

絵本の読み聞かせでは、児童は「見る、聞く」といった受け身的な活動になってしまうが、コンピュータ絵本は、児童が自分でマウスを操作して、好きなタイミングでページを移動させたり、仕掛けの音を鳴らしたりすることができる。

4 情報機器等の活用の工夫

【プレゼンテーションソフトウェアを利用した絵本の作成と活用】

コンピュータを活用することで、児童が自分の興味や理解の程度等に合わせて、次の操作を選択でき、より主体的な活動になった。また、コンピュータ絵本は、毎回同じ読み方、同じ反応を何度も繰り返すことができるといった特徴があり、こだわりが強い児童にも安心して取り組むことができる。



< 本事例で取り上げたコンピュータ絵本の内容 >

絵本名	作者名
「う」	谷川 俊太郎
「げんきが ポン」	新沢としひこ
「キリンくんのパンパカあそびうた2」	新沢としひこ
「しんかんせんは はやい」	中川ひろたか
「ユーラユラ」	谷川 俊太郎

コンピュータ絵本の挿し絵は、総合支援学校教諭が絵本を参考にして描いたものをスキャナで取り込んだ。

- < コンピュータ絵本作成のポイント及び指導上の留意点 >
- ・児童が画面をクリックしても次のページに移動しないように、ページ移動のボタンを配置する。
 - ・ボタンの上をカーソルが通過したらボタンの画像を点滅させ、視覚的にわかりやすくする。
 - ・ページごとにボタンの位置を変えることで、児童が同じ位置を連続してクリックしても、次ページに移動しないようにする。
 - ・ページの中に色々な音が鳴るボタンを配置し、児童が興味を持ちやすいようにする。
 - ・いくつかの絵本のプレゼンテーションを作成したら、「プレゼンテーションパック」という機能を利用して、1枚のCD-Rにまとめて保存し、プレゼンテーションソフトウェアがインストールされていないコンピュータでも再生できるようにしておく。

5 情報機器等の活用の効果

指マークにポインタを合わせ、色が変われば1回クリックするという約束を守り、自分のペースで話を進めることができた。また、「なぞなぞ」も挿入し、正解の場合、「おおあたり」をクリックすると、拍手の音が鳴るようにしたところ、意欲的に学習に取り組んだ。

ルールを守ったコンピュータ利用ができるようになると、日常生活においても順番や約束を守ることができるようになった。そのことが学校での集団活動においても、比較的落ち着いて過ごせることにつながったと考えられる。

