

総合支援学校 中学部  
国 語

キーワード コミュニケーション支援 VOCA  
発表する、読む、書く

「動く絵本をつくろう」

1 単元の学習

単元目標

絵本を読んだ感想を相互に聞いたり、集団でまとめたりする活動を通して、物語のあらすじを把握することができる。

登場人物の言動と自分の体験を結びつけることにより、動作や状態、感情を表す言葉を理解することができる。

コンピュータを使った物語の創作により、自己表現の幅を広げることができる。

対応する学習指導要領の内容

教科・領域等	内容等
国語 (知的障害の生徒を教育する場合)	・話のおおよその内容を聞き取る。 ・見聞きしたことなどを相手に分かるように話す。
自立活動(コミュニケーション)	・言語の受容と表出に関すること。 ・コミュニケーション手段の選択と活用に関すること。

2 指導略案

単元指導計画

指導内容等	時間
絵本のあらすじをまとめて、感想を発表しよう	(本時) 4時間
登場人物や話の筋をアレンジして、新しい物語をつくろう	4時間
プレゼンテーションソフトウェアで動く絵本をつくって発表しよう	4時間

本時の目標と展開

【目標】

動物たちがプレゼントを受け取る内容の絵本を読んで、印象に残った場面を効果的に表現する言葉について考えることができる。

友達の感想を聞き、それに対する感想や意見を述べることができる。

【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)
絵本のあらすじを思い出す。	絵本のあらすじを思い出させるとともに、本時の学習内容を知らせる。 ・ジェスチャー、指さし、前時の学習プリントの紹介、絵本を手にする等、生徒に合った方法で確認する。
自分の気に入ったページとその理由を発表する。	自分が好きな場面を友達に伝えさせる。 ・指さしや言葉で好きな場面を友達に示す。 ・音声表出の難しい生徒は、次の方法で伝える。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">                     プレゼンテーションソフトウェアをスイッチで操作し、気に入ったページで止める。                      絵本の複数の場面を貼ったVOCAを使って選択・発表する。                 </div> <評価：新たに使えるようになった単語や表現方法があったか。>
友達の発表について話し合う。	一人ひとりの発表を全員で確認させながら、感想を発表させる。 ・生徒が選んだページをホワイトボードにはり、それぞれのページの印象的な部分、おもしろいと思う部分を自由に発表する。 ・生徒の発言から、キーワード(登場人物、プレゼント、セリフ等)や友達との共通点や相違点等を取り上げ、全員で確認する。 ・音声表出が難しい生徒は、絵カードの組み合わせで発表する。

友達の発表のよかった点を確認し、次時の見通しを持つ。

一人ひとりの発表のよいところ、印象的な部分を紹介し、次時以降、本時の発表を盛り込んだ動く絵本を作ることを伝える。  
<評価：自分と友達の表現方法を比較し、それぞれのよい点に気付いて次時の活動に生かそうとする気持ちをもったか。>

### 3 展開の実際

【自分の思いを伝え、他者とのかかわり合いを】

本単元では、登場人物やセリフ等を自由にアレンジし、プレゼンテーションソフトウェアを使って動く絵本をつくる活動を展開した。手の動きが十分でない生徒は、可動部位に合わせたスイッチや代替マウスでコンピュータを操作した。また、音声表出の難しい生徒は、話し合いの場面で、VOCA（１）や絵カードを利用した。

ある生徒は足踏みスイッチを足で押し、気に入ったページが登場したときに発声で知らせた。また、VOCAからの音声を補おうと一生懸命発声するなど、主体的に他者とかかわろうとした。スイッチを押して音声を流したときの生徒の笑顔が、自分の力で伝えた達成感を感じさせた。

【物語の創作をコンピュータで】

教師が準備したページや登場人物等のパーツを組み合わせて作品を完成させた。学部集会での発表に向けて、よりよい作品にしようと活動する生徒の姿が見られた。

<注>（１）については、資料編の用語解説を参照

### 4 情報機器等の活用の工夫

【VOCAを身近なものに】

VOCAを操作しやすいよう、作業台やスイッチを用意した。また、国語の授業以外にも、朝の会や休憩時間等、周囲の人とのかかわりの中で音声言語が求められる場面で利用した。更に教師の声とともに生徒自身の声をVOCAに録音することでより身近なものとなるよう工夫した。

【絵カードから会話につなげる】

フェルト布製の絵カードを、足で付けはざしできる教材を準備した。絵カードでは表現の幅が限られるので、教師が適宜補足しながら生徒同士の会話を仲立ちするようにした。

現在は、選んだ絵カードで友達が何を伝えたいのか、生徒も含めた全員で話し合うようにしている。

【家庭と協力した取組】

コミュニケーションに関する内容を記した個別の教育支援計画に基づき、生徒の独特の言葉を周囲の人間が共有するために、「語い一覧」を家庭と教室に掲示した。更に、それらの語を写真・絵と組み合わせたコミュニケーションノートを作成し、家庭と学校で活用している。

<本事例で使用したコミュニケーション手段>

サイン・ジェスチャー・スイッチ類

絵・写真カード

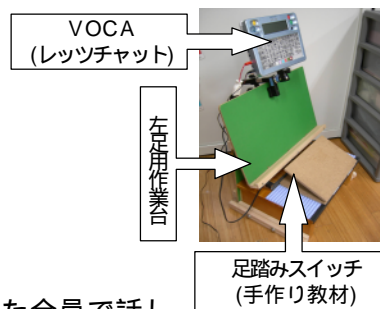
VOCA（「スーパーターカー」、「レッツチャット」）

自作作業台（足でページをめくる、機器を操作する）

PC操作の代替手段（インテリキーUSB、「できマウス」）



フェルト布製絵・文字カード



VOCA  
（レッツチャット）

右側作業台

足踏みスイッチ  
（手作り教材）

### 5 情報機器等の活用の効果

【聞きたい、伝えたいという気持ちを高める】

情報機器等の活用により、「教えて。」「もう一回。」といった生徒間の自然なやりとりの場面が見られるようになった。また、一人ひとりの活動が活発になると、全員が楽しみながら、明るい雰囲気の中で学習に取り組めるようになった。生徒の実態を把握し、柔軟な発想で様々な情報機器等を組み合わせることで、生徒の力が発揮された。

【何度でもやり直す】

音声表出が難しい生徒にとって、意思の伝達がうまくいかない場合、「もう一度。」という活動に時間を要し、テンポのあるやりとりが途切れることがある。しかし、VOCAや絵カードは、繰り返しの表現が可能である。また、コンピュータによる物語づくりは、納得いくまで何度でもやり直しがきく活動であり、学習におけるやり直しの効果は大きい。特にコミュニケーションでは、伝える方も、受ける側も、試行錯誤の末に伝わったという経験の蓄積が、さらなる意欲を喚起し、コミュニケーション能力の向上を促す。