

# 「一人一人の教育的ニーズに応じた 適切な指導や支援を目指して」

—見え方に違いがある児童が共に学ぶ  
外国語の授業実践—

宮城県立視覚支援学校 鈴木郁恵

。

# はじめに

**対象：全盲1名、弱視2名(小学5年)**

**課題：教材の違い、知識の差による一斉指導の難しさ**

**目的：見え方の違いに関わらず、児童が共に学べる  
活動の工夫**

# 仮説

共通教材（点字＋墨字・触知性）を活用した教材と学習活動を工夫すれば、児童の学習への参加意欲と協働的な学びを促せるのではないか。

# 児童の実態（概要）

## 児童の特徴

A（全盲）：点字・音声・触察で理解力高い。  
K以降のアルファベットに時間要。

B（弱視）：集中の継続がやや困難。  
書字は速いが不正確。

C（弱視）：丁寧で正確だが、書き間違いあり。

※BとCには情報量や作業量に応じた配慮が必要。

# 実践活動の全体像

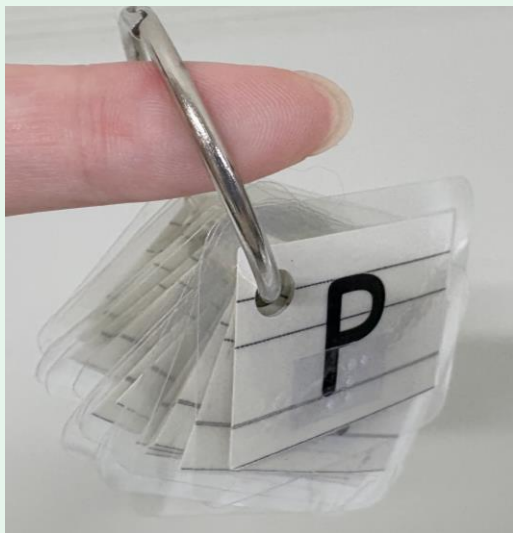
次の5つの活動を中心に展開

- ・ 文字導入のための点字・墨字カード学習
- ・ 歌やイメージを使った日付の学習
- ・ 実物と身体の動きを使った教科・職業名の学習
- ・ 双六ゲーム
- ・ 教具を用いての動作表現の学習

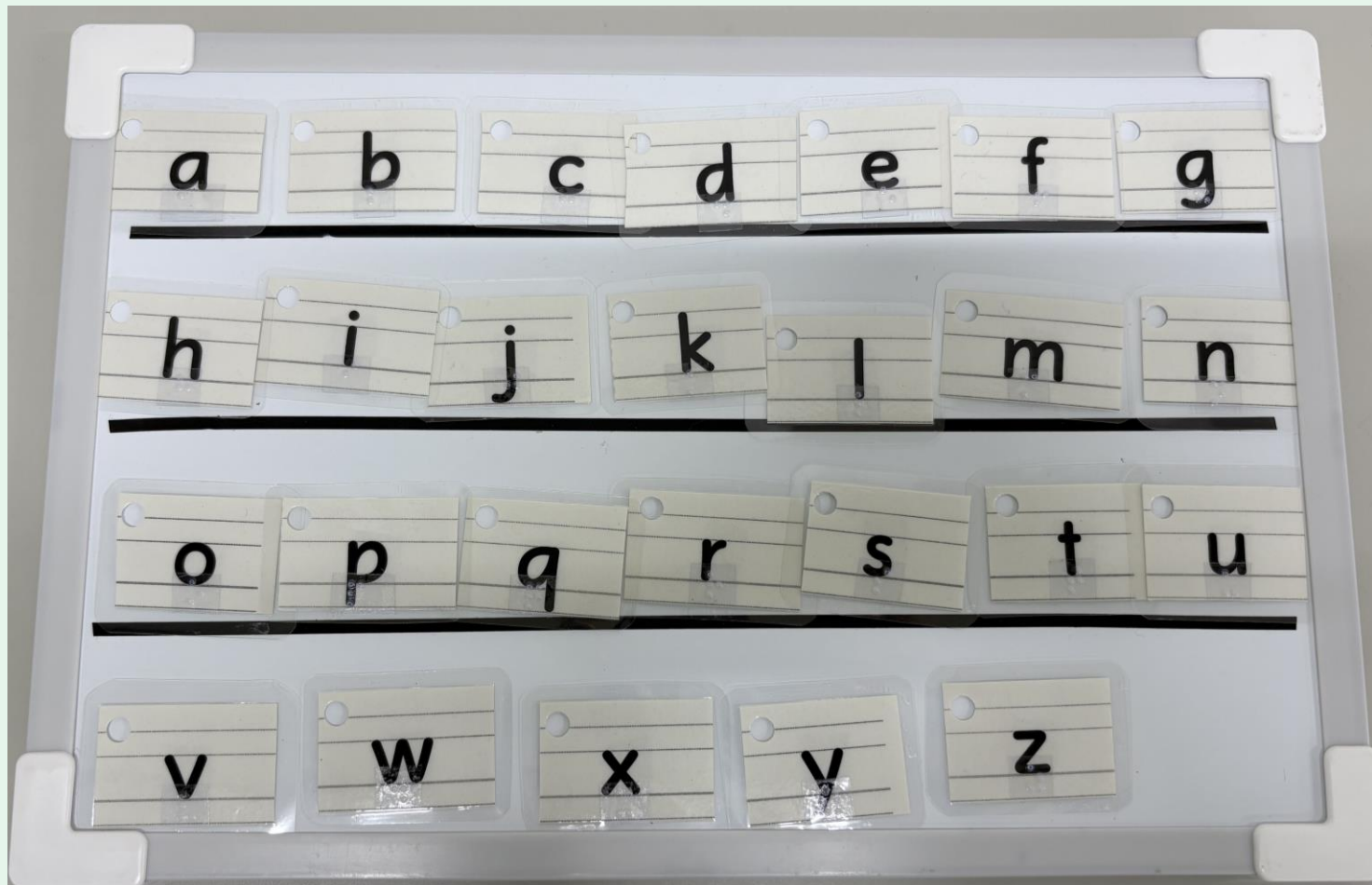
# 実践例① 点字・墨字アルファベットカード

歌＋触読＋指さしで音と文字の対応

大小文字ペアで神経衰弱



# アルファベットカード指さし・並べ替え

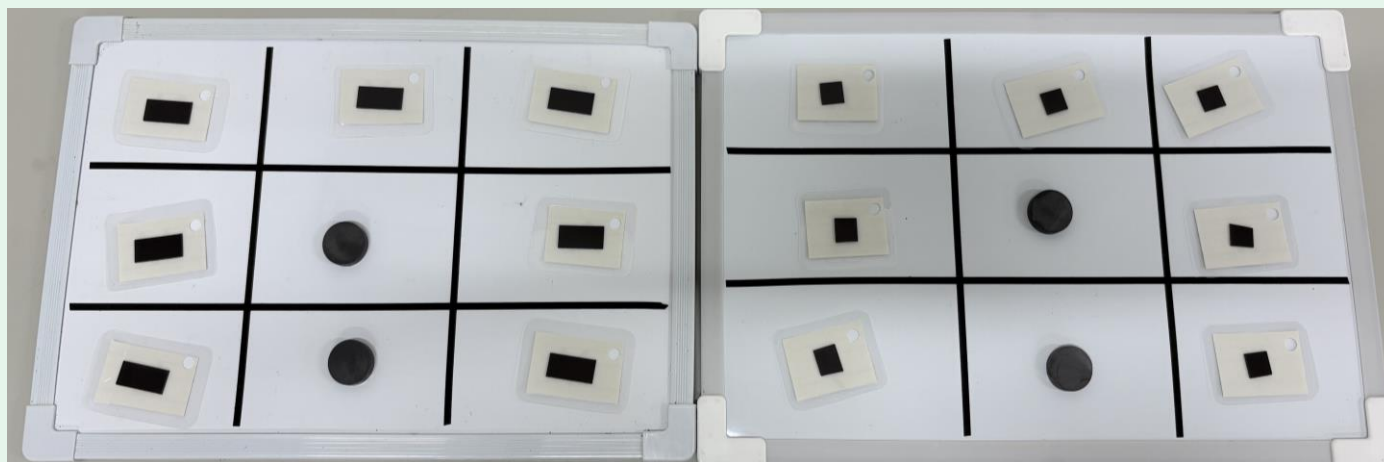


# アルファベット神経衰弱

→  
ペア探し用



→  
神経衰弱用



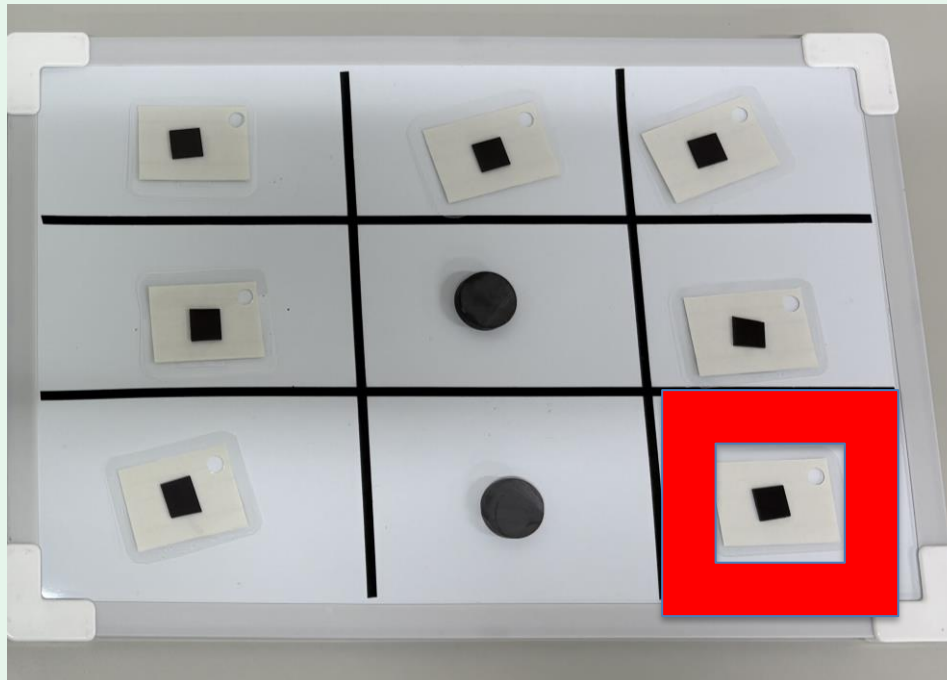


## 実践例① 点字・墨字アルファベットカード

結果：全盲児童には神経衰弱は難しさあり。

共通教材を使つての協働的な学習◎

課題：触知的手掛かりの改善が課題。



カードと枠線との  
隙間が・・・△

## 実践例② 月名・日付の学習

教科書の絵を使わず、児童のイメージから連想。

月名ソング＋自主的復唱で定着。

「スペシャルカレンダー」づくりで共有。

⇒月名のような抽象的な概念を学習できる教具の  
開発が難しかった

## イメージを使った月名の学習

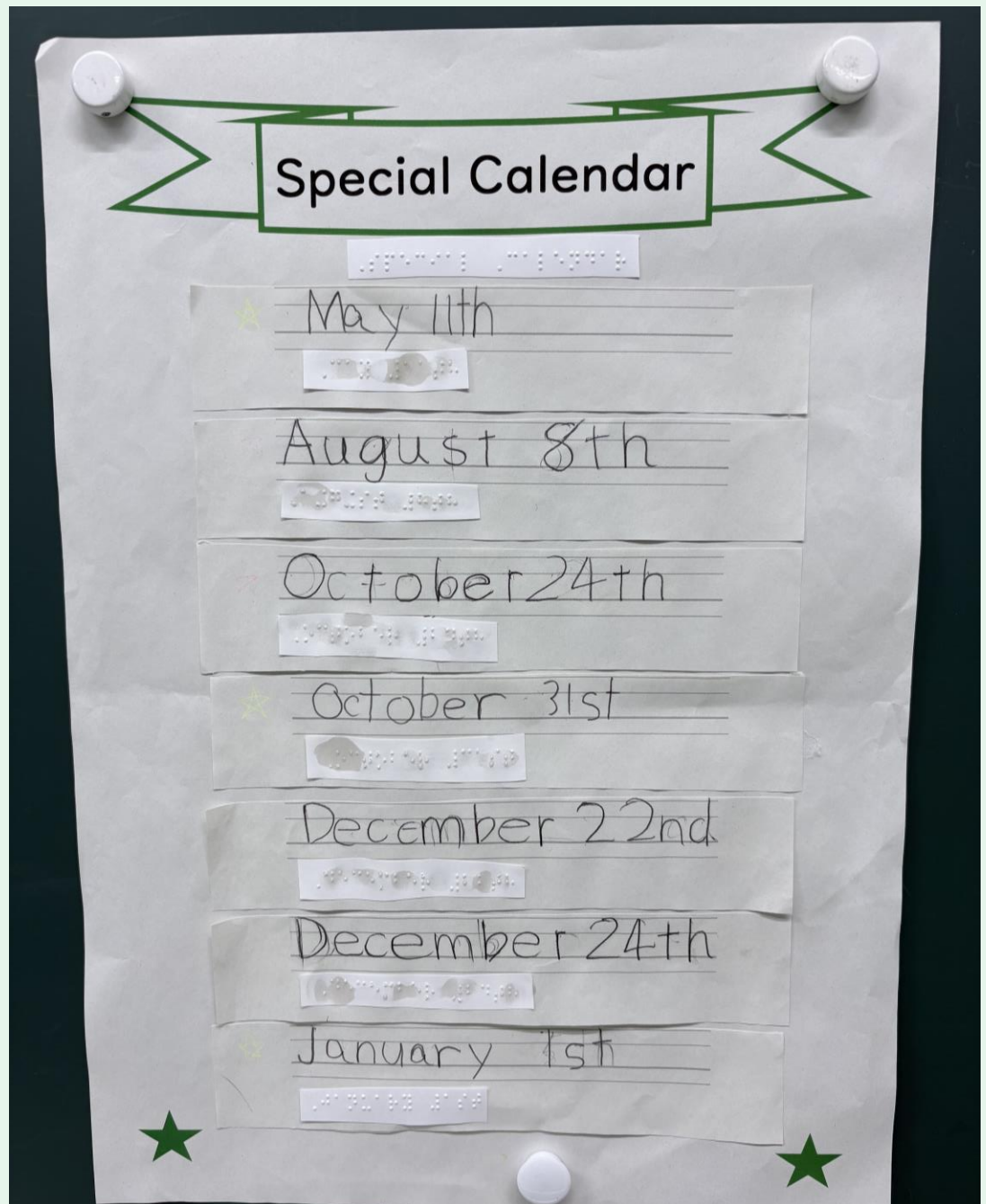
**現状：**教科書には「絵」で説明され、弱視・全盲児童が共有しづらい。（例）Octoberの玉入れ

**工夫：**児童自身が「10月と聞いて思い浮かべるもの」を発想。英語の音や発音と結びつけて学ぶ活動へ。

**効果：**個々の経験や記憶と結びついた、意味のある月名学習となった？

**課題：**児童のイメージに依存しているため。活動というより一問一答的になってしまった。

実践例②  
スペシャル  
カレンダー



# 実践例③ 身体・実物を使った教科・職業学習

教科書タッチゲーム

職業ジェスチャーゲーム

To beゲーム

# 教科書タッチゲーム



## 職業ジェスチャーゲーム

各職業で連想する動作を児童が考案したり、小道具を活用。

やり方の例：

聞こえた単語に合わせたジェスチャーをする。

(例) programmerの時はiPadのキーボードを打つ、  
scientistの時は理科の教科書を持つ

## To beゲーム

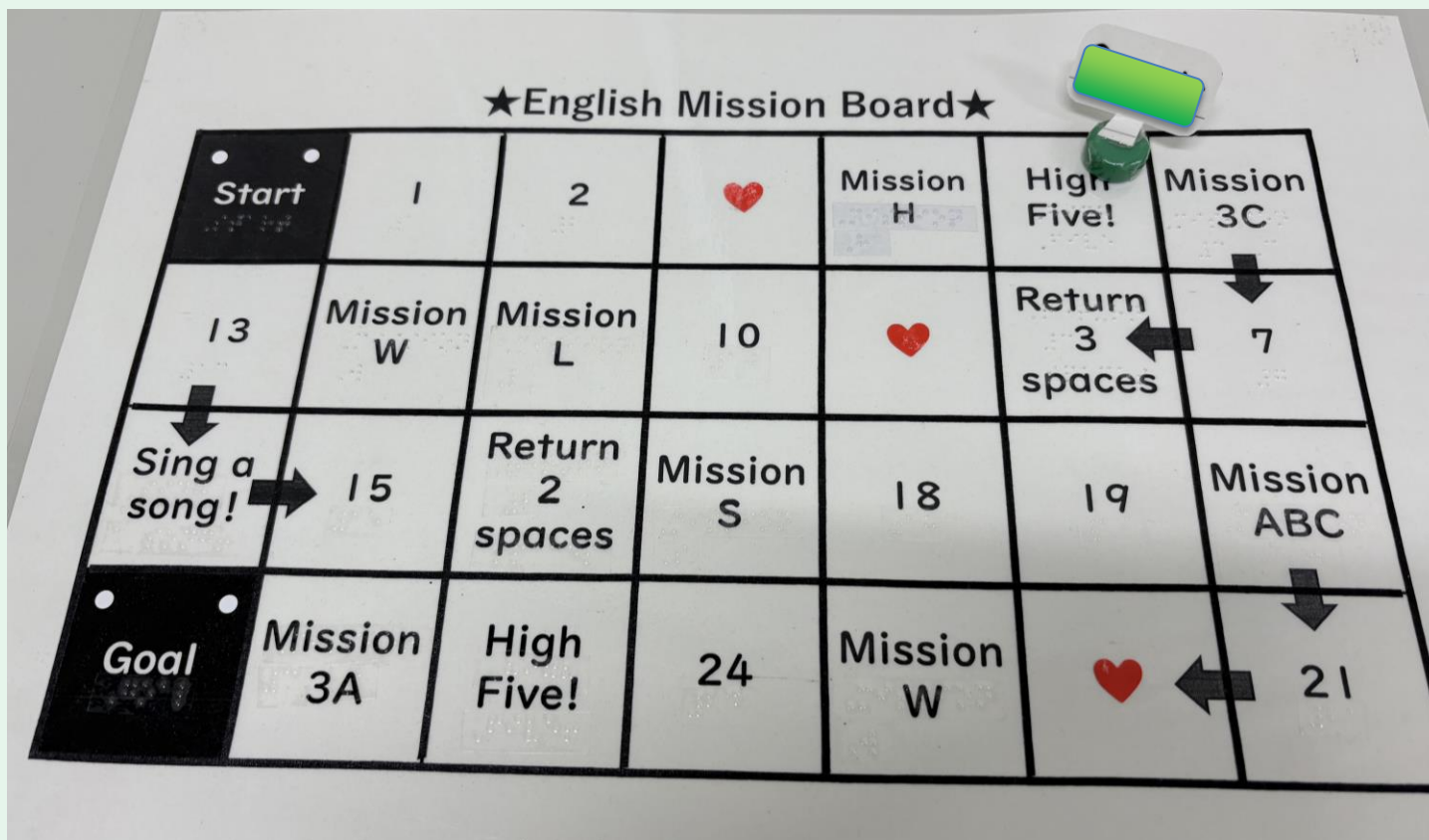
年度初めに復習した「I want ~」と混同せずに「I want to be ~」へ発展させる目的。

やり方の例：

「I want a programmer.」では身体を動かさないが、  
「I want to be a programmer.」では動かす

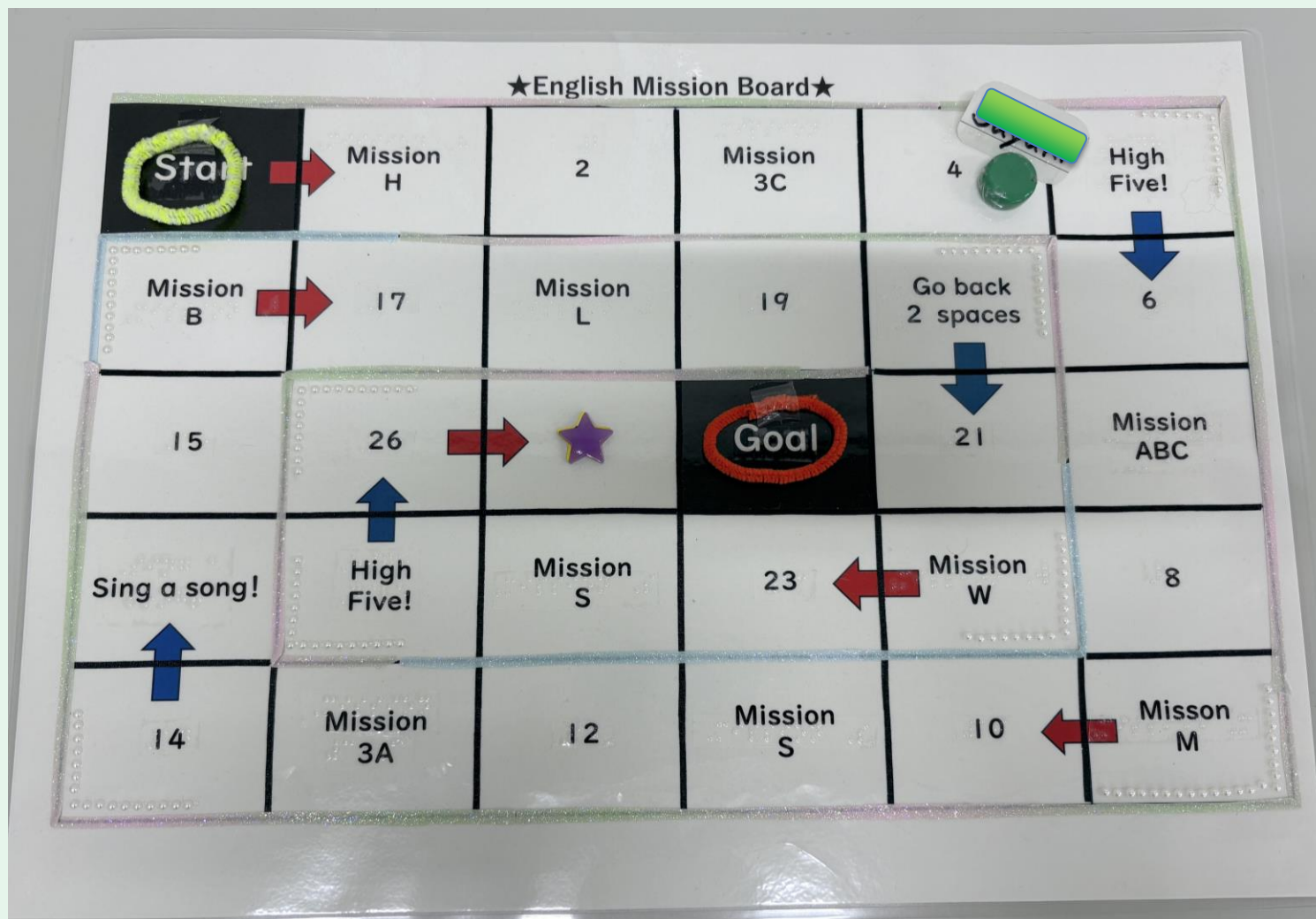
# 実践例④双六ゲーム 1作目

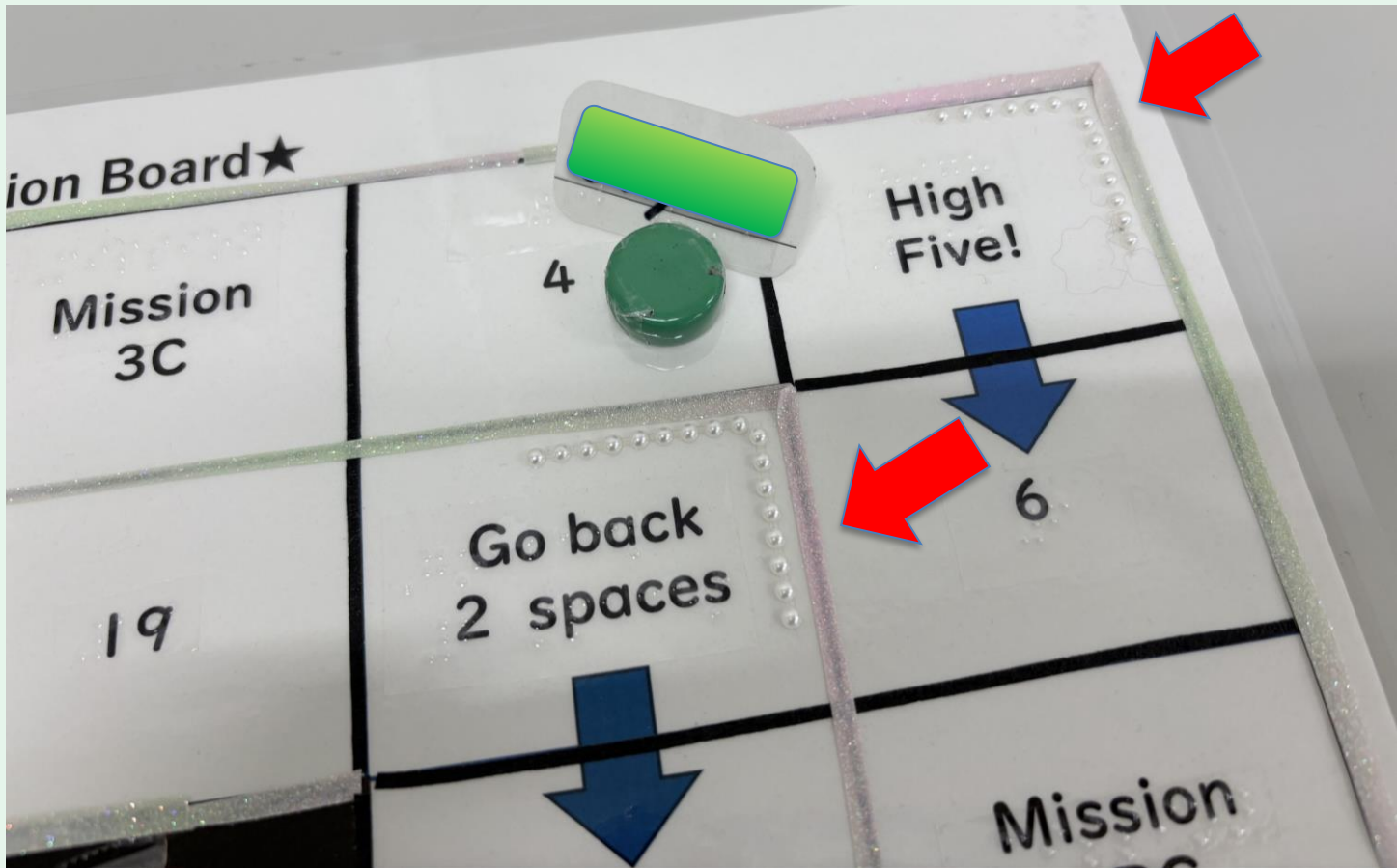
既習内容の振り返り目的で作成





# 実践例④双六ゲーム 2作目





ビーズテープで曲がりやすくなったマス

## 実践例⑤ 教具を使った動作表現

### 教科書の表現

(例) ビデオゲームをする、将棋をするなど

### 教科書での学習

(例) バドミントン、バイオリンなどの絵を用いたポインティングゲーム

代わりに・・・

児童のこれまでの体験を活用し、具体物を使って英語動作表現に親しむことを目指した活動を設計

## 実践例⑤ 教具を使った動作表現（音楽）

トライアングル、カスタネット、ギロ



## 実践例⑤ 教具を使った動作表現

やり方の例：

トライアングルを使用して、  
「I can play the triangle.」と発表したり、  
「Can you play the triangle?」と尋ねる

カスタネット

「I can play the castanet」

ギロ

「I can play the guiro.」

## 実践例⑤ 教具を使った動作表現（体育）



ブラインドサッカーボール、なわとび、  
水泳ゴーグル

## 実践例⑤ 教具を使った動作表現（家庭科）



縫いかけのバッグ、計量カップとスプーン、  
お米入りのタッパー

## 実践例⑤ 教具を使った動作表現（補足）



手作りけん玉



# 結果

## 【課題あり】

- ・ アルファベット神経衰弱：カードと枠の余白×
- ・ 日付の学習：抽象的で教材作成が難しい
- ・ 双六1作目：マスの進み方が分かりにくい

## 【成果があったもの】

- ・ 双六2作目：辿る線と曲がる部分が判別できた
- ・ 教科書タッチゲーム：実物があり分かりやすい
- ・ 教具を使った表現活動：動作によってイメージ◎

点字墨字の両表記の有無よりも、児童が**教材から得る情報量が同じ**であることが、見え方の違いのある児童らが共に活動をする上で重要

## まとめ

見え方の違う児童らが共に学び合うための教材の作成においては、抽象的な情報を具体的に落とし込み、学習目標を達成するために必要な情報を、同程度になるよう選定し教具化する。

月名のように概念的・抽象的な内容は、教具化が難しいものもある。そういった場合は、学級担任等の協力のもと、日々の中で反復し定着を促す。

**ご静聴、ありがとうございました。**