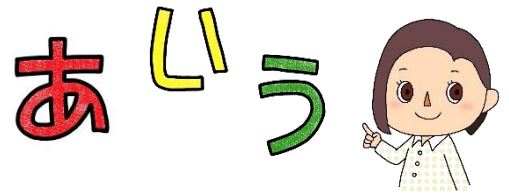


ひらがなカード使用法



①絵の面と絵の面のマッチング (パターン弁別/振り分け)

※これをやるためには、カードを2セット用意する必要があります。

先生: おなじのはどれ?

GOOD!

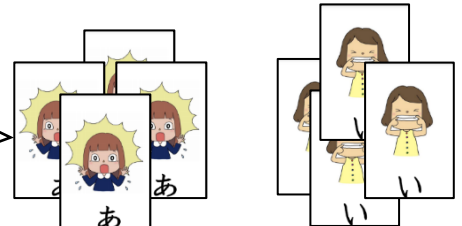
か に い あ

あ

子ども

- カードを絵の面で並べておき、同じカードのところに、同じカードを重ねて (振り分けて) いきます。子ども側のカードが1枚、教員側が複数です。これができるためには、少なくとも各絵を見分ける力が必要です。

①の活動のさらに前段階としては、「あ」の絵カードと「い」の絵カードを数多く用意しておいて、分けていくといったことが考えられます。



②絵の面と絵の面のマッチング (対応弁別/選択)

※これも、カードが2セット必要です。

先生: これはどれ?

GOOD!

に

か に い あ

か に い あ

子ども

- 今度は子ども側のカードが複数あります。教員がカードを一枚提示し、子どもは同じカードを選んで (選択して) いきます。①の活動に対して、「短期記憶が必要」「相手に合わせる必要がある」など、難易度が一気に上がります。

③字の面と字の面のマッチング（パターン弁別／振り分け）

※これも、カードが2セット必要です。

先生 おなじのはどれ?

GOOD!

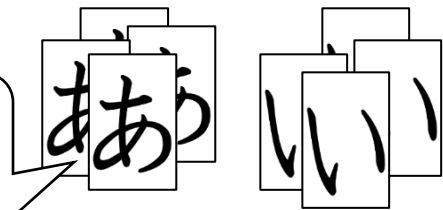
か に い あ

に

子ども

• 絵の面でやったことを、こんどは文字の面でやります。

これも、前段階として「あ」の文字と「い」の文字を数多く用意しておいて、分けていきます。別のフォントをまぜるとよいでしょう。



④字の面と字の面のマッチング（対応弁別／選択）

• 絵の面の時と同じように、教員が提示した文字面と同じものを選択します。

⑤口頭指示＋身振りで、絵の面を選択する

「い」はどれですか?

GOOD!

か に い あ

子ども

⑥身振りで、絵の面を選択する

「これ」はどれですか?

• 「い」などではなく、「これ」とぼかして伝えます。⑤と⑥とで難易度に差はほとんどないですが、身振りだけで選んでいるのか、音を聞いてやっているのか、はっきりさせるためです。

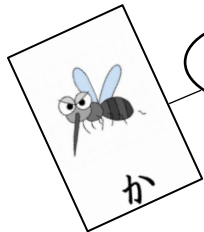
⑦口頭指示で、絵の面を選択する

先生

「い」はどれですか？

- 先生は無表情で、身振りが入らないように気を付けて音声だけで指示。身振りが入らないので、一気に難しくなる。難しければ、⑤や⑥に戻って身振りを提示。

⑧絵の面を見て、何の字であるのかを言う



先生

「これ」はなんですか？



「これ」ですよ

子ども

???



か！

- ここで絵を見て読み上げられない場合、先生は身振りを見せます。ここまでが前半戦、文字の読み上げの事前準備となります。また、発語のない子どもには身振りで表現してもらいます。

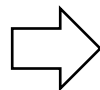
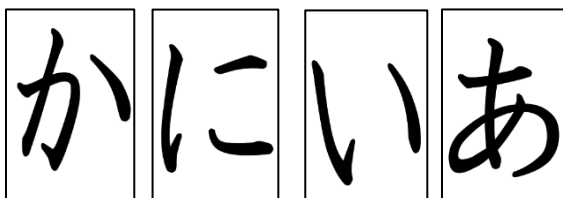
⑨口頭指示+身振りで、文字面を選択する



「い」はどれですか？



GOOD!



子ども



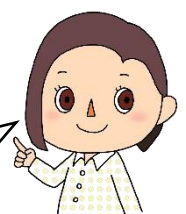
- ここで重要なのは、子どもがカードをめくったとき、「合っているか/合っていないのか」を子ども自身が判断できる、ということです。もしも文字面だけの、ごく普通のカードであったらばどうなるでしょうか。子どもは自分自身で「合っているか/合っていないのか」を判断することができません。おそらくは、教員の反応をうかがいながら「合っているか/合っていないのか」を判断することになるでしょう。そのため、カードよりも、教員の顔を見るようになってしまいかねません。

⑩身振りで、文字面を選択する



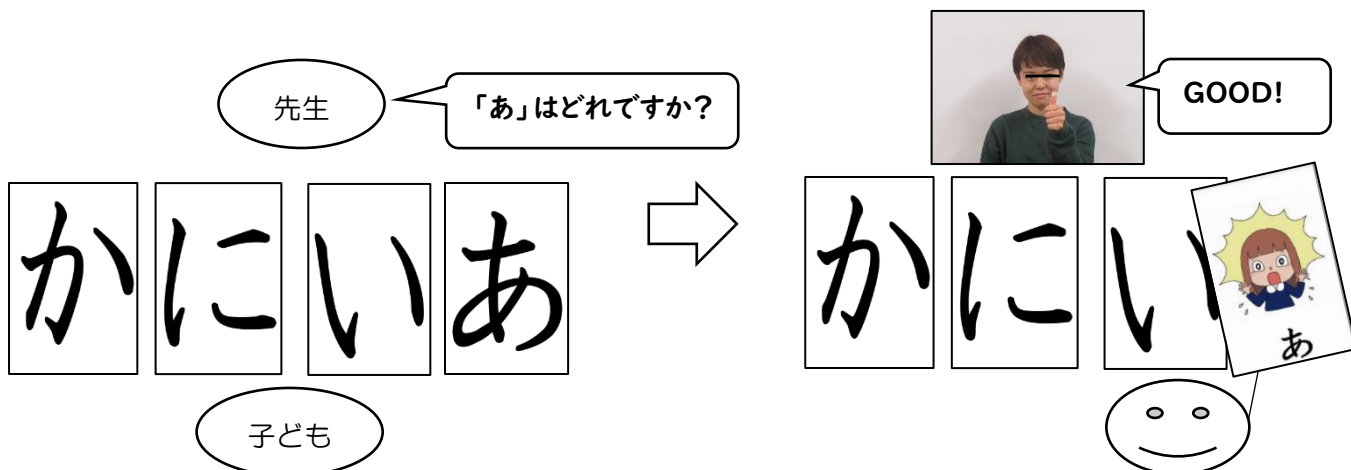
「これ」はどれですか？

このころ、子どもに絵の面を見せて、その身振りをやってもらう、という学習も行っていきます。



⑨と難易度はそんなに変わりません。

⑪口頭指示で、文字面を選択する

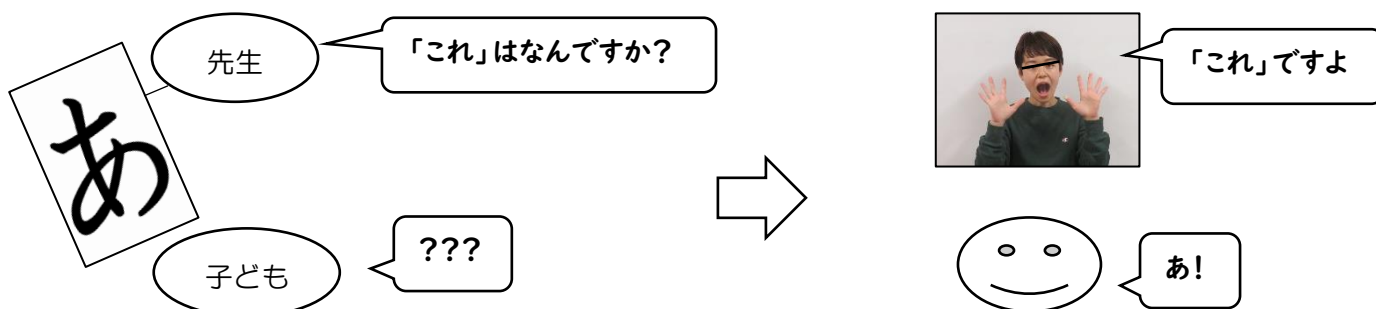


・おそらく、一般的な「文字の学習」はここからはじまるでしょう。しかしここから始めていくらやっても、なかなか文字の読みが獲得できないという状況があると思います。しかし①～⑩のステップを刻んできた子どもの場合、「その子ができる」ところまでさかのぼり、ヒントを出していくことができます。ここでは、『あ』はどれですか』と言われただけで選べないとしたら、



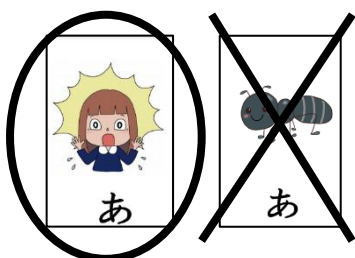
「あ」の身振りを見せます。それでも難しければ、絵の面での学習に戻ります。

⑫文字面を見て、何の字であるのかを言う



これで、狭い意味での「文字の読み」の獲得となります。何よりも大事なものは、最初に「あ」と言うのが子どもである、ということです。実際の学習場面では、教員が『あ』でしょう』などと言ってしまい、子どもはそれを聞いて復唱しているだけ…ということがありがちです。それでは、耳で聞いて口で言っているだけなので、なかなか文字の読みの学習は進みません。子ども自身がその文字を何と読むのかを思い出すために、身振りなり、絵なりのヒントを出していきます。

なお、なぜ絵が「ありの『あ』」「いちごの『い』」などではないのかというと、「ありの『あ』」で学習してしまうと、「あ」という文字を見て、「あり!」と読んでしまい、なかなかそこから抜けられない、ということがあるためです。また、このひらがなカードで採用している絵は、すべて身振り化することを前提にしています。



ですので、開発段階では「田んぼの『た』」だったものが、途中から身振り化しやすい「タツカカの『た』」に代わりました。

