

サポートツール実証データ

実証研究実施者	全国LD親の会・実証研究、2009 年度
区分 1	国語
区分 2	聞く
符号	1-a-04
領域	語・指示の理解
困難	二つ以上のことを言うと一つしか残らない。また最後まで聞かずに行動してしまう。
困難の要因	認知(聴覚的短期記憶・形態認知) 注意集中(聴覚的集中)
サポートツール	スリーヒントゲーム
学年	小学1年～小学3年
試用期間	平成 21 年 5 月～ 11 月 月 1～2 回
使用場所	通級指導教室
使用上の注意、条件	<ul style="list-style-type: none"> ・児童の認知状況に合わせて課題を決め、適合カードを使用する。 ・認知能力にあまり大きな差がない者同士でゲームとして実施する。
使用状況 <授業の構成等>	<p>個別指導後、グループでのゲームとして3～4人で約5～10分実施。</p> <ol style="list-style-type: none"> ①カードの種類が形・色・大きさで、それぞれ(○△□)(赤青黄)(大中小)と3種類ずつあることを説明する。 ②机の上に課題に適合するカードを重ねないように全部ばらまく。 ③「3つのヒントを聞いてから1枚だけ取る」「間違えたら場に戻す」というルールを説明する。 ④取ったカードを入れる場所(空き箱など)を決めておく。 ⑤「赤で、三角で、大きいの」というように、ゆっくり3つの条件を言う。 ⑥最後は数枚残して終了し、取った枚数を数える。
<子どもの様子>	<p>初回はカードがたくさんあるから「うわー」と喜ぶ児童が多い。カルタ取りのように1人しか取れないのではなく、同じカードがたくさんあるため全員取れるとわかると、スローペースな児童も焦らず考えて取ることができるようになる。どの児童もたくさん取れるので満足し、取れた枚数にも大きな差がないので、いい勝負で終われる。早く取ろうと気がはやる児童もいるが、最後まで聞いて落ち着いて取る方がうまくいくとわかってくると最後まで聞けるようになる。</p> <p>児童のタイプ</p> <ol style="list-style-type: none"> ①色や形の認知が曖昧なため、間違ってしまう。 ②最後まで聞いても、3つの条件の統合が難しくて、間違ってしまう。 ③カードを取ることに必死になって、最後まで聞くというルールが守れず、間違ったカードをとってしまう。

留意事項	<p>主な支援</p> <p>①タイプ:条件を狭めて「形のみ」「色のみ」で実施し、次に2つの条件で実施する。名前を書いた見本を置いておく。</p> <p>②タイプ:条件設定を減らして実施する。(形色のみ/大小のみ等)</p> <p>③タイプ:カードがたくさんあるから慌てなくても取れることを説明する。問題を言う時、一つ目、2つ目…と指や番号で示す。</p> <p>三色以外を紛れさせておき、たまにそれを言って気分転換を図る。</p>
評価	<p>子どもが達成感を持って課題に取り組むことができる。一人デモできるが、数人でも出来るために他の子どもたちといい意味で競い合いながらすることが出来るので、向上心、意欲をもって課題に取り組むことが出来るので成果につながりやすい。</p>
サポートツールの改善点	<p>三角形の中と小の大きさが分かりにくい。</p>