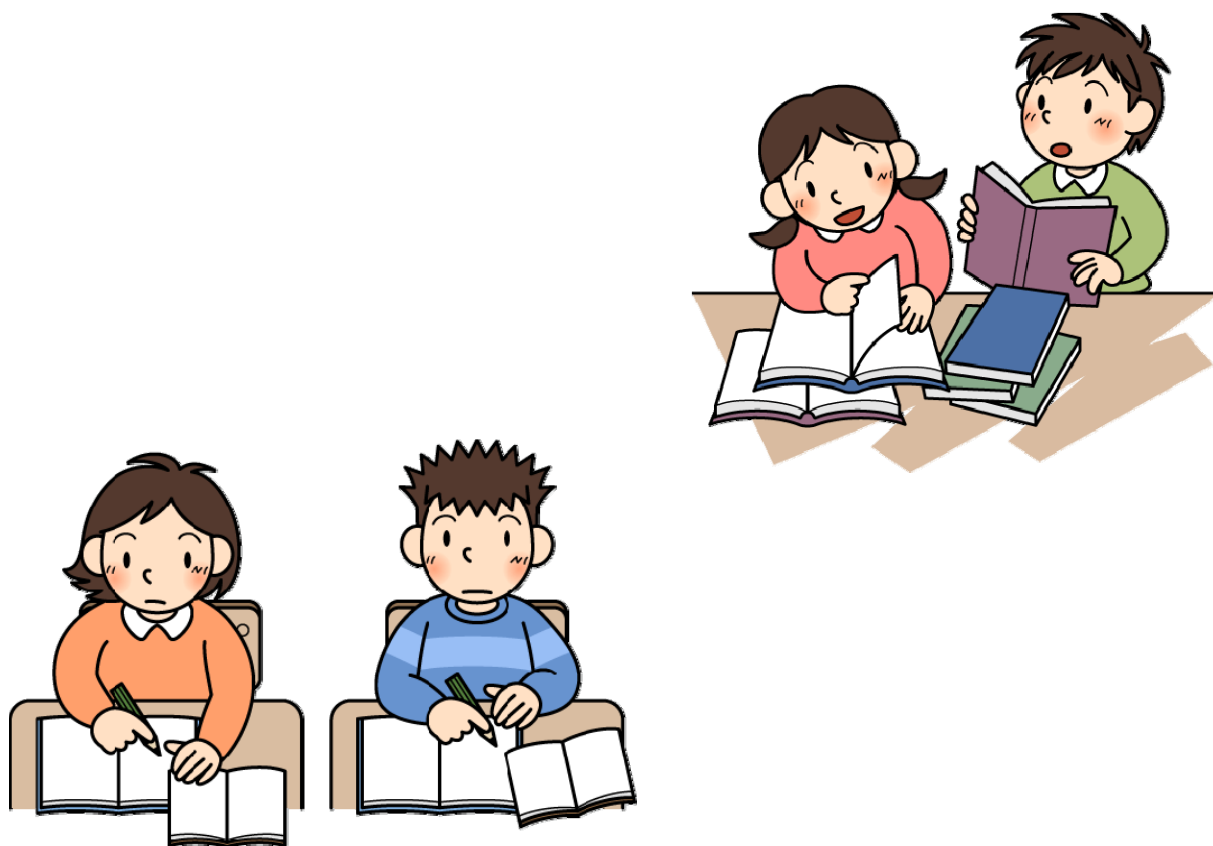


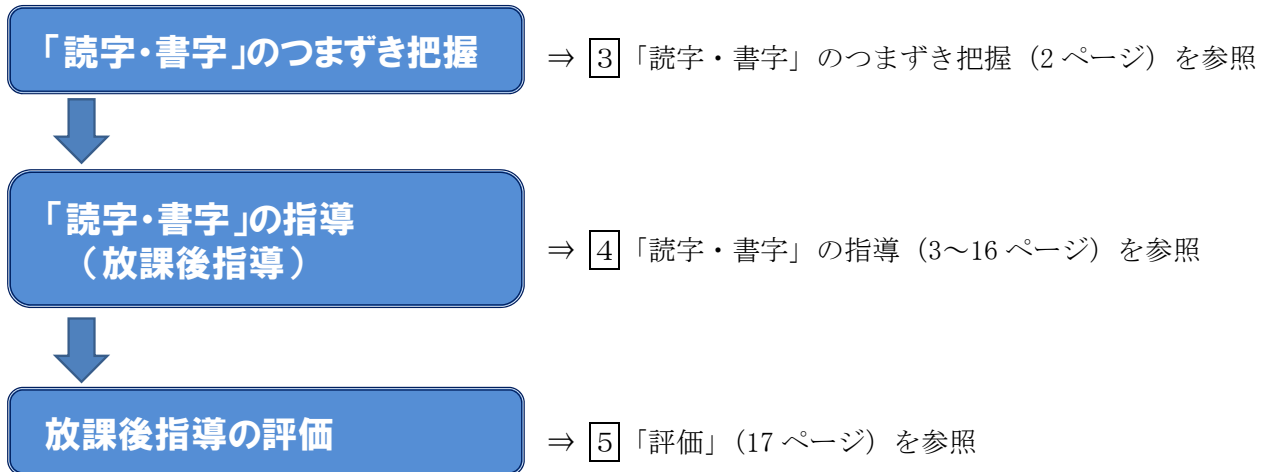
“読字・書字のつまずき把握と指導・評価” 実践事例集

1 読字・書字のつまずき把握と指導・評価について

小学校第1学年から学習を始める平仮名の読字・書字は、学習や生活全般を支える素地であり、全ての子どもたちに必要とされる能力の一つです。LD（学習障害）のある子どもたちを中心に、特殊音節や音韻認識の習得に困難さがみられるケースがあり、高学年になるに連れ、つまずきの頻度は減少するものの、自己習得による困難さの解消に至りにくいことが言われています。また、低学年からの読字・書字のつまずきは、学習意欲の低下や学力不振、更には行動面での不安定さにつながる場合があります。したがって、適切な指導・支援によって、正しく読字・書字をする方法を習得する機会が必要です。そこで、平成26年度の教育実践をもとに「読字・書字のつまずき把握と指導・評価実践事例集」を作成しました。



2 全体の流れ



3 「読字・書字」のつまずき把握

①事前スクリーニング（20 個の特殊音節を含む 15 単語の聴写課題）を実施する。



「読字・書字のつまずき把握と指導・評価（Excel）」にある
『実施要項』『出題単語表』『記入用紙』を参照してください。

②スクリーニング集計表をもとに、要注意群，困難群の児童を選出する。



「読字・書字のつまずき把握と指導・評価（Excel）」にある
『集計表の作成手順』『スクリーニング集計表』『評価シートの作成手順』
『評価シート』を参照してください。

③困難群の児童を中心に、授業観察・校内委員会（学年ケース会）を通じて実態把握を進める。



④教育相談を実施し、放課後指導への参加を勧める。

教育相談

教育相談を通じて、学校・家庭間での情報交換を密にし、実態や指導・支援の方向性の共有を行うことが大切です。平成 26 年度の教育実践では、個人懇談会を活用し、放課後指導の勧めや成果についての情報提示，保護者の願いの聴き取りなど、意図的・計画的に教育相談を実施しました。



4 「読字・書字」の指導

指導計画



		内 容	ページ
1st ステージ	第 1 時	基本音節理解の活動, 音韻操作の活動	4, 5
	第 2 時	拗音理解の活動	6, 7
	第 3 時	長音理解の活動	8, 9
	第 4 時	拗長音理解の活動	10, 11
	第 5 時	促音理解の活動	12, 13
	第 6 時	拗促音理解の活動	14, 15
	第 7 時	中間チェック (聴写課題)	16
2nd ステージ	第 8 時	特殊音節の理解を深める活動	16
	第 9 時	特殊音節の理解を深める活動	16
	第 10 時	特殊音節の理解を深める活動	16
	第 11 時	事後スクリーニング, まとめ	16

指導の際に、「イラストカード&ことば集 (Excel)」,
「たしかめプリント集 (PDF) (Word)」を活用ください。

特殊音節



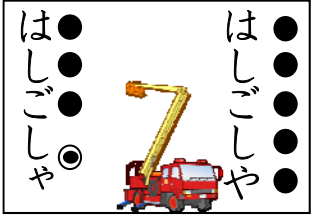
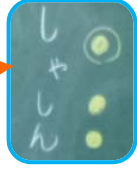

	各音節の構造及びルール	視覚化	動作化	習熟を図る活動
共通	○音を聞き分ける。 ○文字を音声 (音声を文字) へ自動化する。 ○音韻を意識し, 操作する。	こ く ご ● ● ●	手を一度叩く。	
拗音 (ねじれる音)	○2つの文の組み合わせが1音を構成する。 ○音声化へのパターンがある。 ・のばした時に「あ」になる ⇒ 「○ゃ」 ・のばした時に「う」になる ⇒ 「○ゅ」 ・のばした時に「お」になる ⇒ 「○ょ」	しゃ し ん ◎ ● ●	手のひらを ねじって一度 叩く。	・フラッシュカード ・マッチング ・どれ (『や』, 『ゆ』, 『よ』) かな ・かるた ・フルーツバスケット ・はやくちことば
長音 (のばす音)	○音声と文字が一致する。 ・のばした時に「あ」になる ⇒ 「あ」 ・のばした時に「い」になる ⇒ 「い」 ・のばした時に「う」になる ⇒ 「う」 ○音声と文字が一致しない。 ・のばした時に「え」になる ⇒ 「い」 ・のばした時に「お」になる ⇒ 「う」 ※例外となることばがいくつかある。	く う き ● — ●	手を合わせて そのまま下に 伸ばす。	・フラッシュカード ・マッチング ・フルーツバスケット ・のばす音みつけ ・かるた ・はやくちことば
拗長音 (ねじれて のばす音)	○ねじれてのばすと, 「拗音+う」となる。 ・ねじれる音+のばす音 = 「○ゃう」 「○ゅう」 「○ょう」	きゅ う り ◎ — ●	手のひらを ねじって一度 叩き, そのまま 下に伸ばす。	・フラッシュカード ・マッチング ・ことばづくり ・かるた ・はやくちことば
促音 (つまる音)	○音声がないが文字がある「っ」がある。 ○促音表記の場所がわかる。	し っ ぽ ● ● ●	両手をグーに する。	・フラッシュカード ・つまる音みつけ ・フルーツバスケット ・ことばづくり ・はやくちことば
拗促音 (ねじれて つまる音)	○ねじれてつまると, 「拗音+っ」となる。 ・ねじれる音+つまる音 = 「○ゃっ」 「○ゅっ」 「○ょっ」	ちゅ っ と ◎ ● ●	手のひらを ねじって一度 叩き, その後 両手をグーに する。	・フラッシュカード ・音みつけ ・フルーツバスケット ・ことばづくり ・はやくちことば

第1時 「清音, 濁音, 半濁音, 撥音の理解」 & 「音韻操作」

	○主な活動 ・ 児童の反応 ★留意点	評価
はじめ	<p>目標を設定する活動</p> <p>○ 活動の目標を立てる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ことばの読み書きに関するチェックをおこなう。 チェックシートを基に, できるようになりたいことを番号で選択する。 <p>★必要に応じ, つまる音 (促音), ねじれる音 (拗音), のばす音 (長音) について, 具体的にイメージできるよう説明を加える。</p> <p>★目標を意識して活動に臨めるように, 「つまる音を正しく書きたい」「聞いたこと平仮名で正しく書きたい」と文字表出や言語表出して確認する。</p>	
なか	<p>基本を学ぶ活動</p> <p>○ 「清音, 濁音, 半濁音, 撥音」の動作化をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> 提示されたイラストからことばを想起し, 音声再生する (言語提示されたことばを復唱する)。 イラストから想起したことば (言語提示されたことば) を, 動作化を用いて音の数を確かめる。 動作化 (手で拍をとる) 用いながら, 提示された平仮名を読む。 <p>★磁石を使って視覚化し, また動作化を用いて, 一文字一音であることを確認する。</p>  <p>○ 「音さがし」遊びをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> 平仮名表 (清音, 濁音, 半濁音, 撥音) を使い, <u>音声提示された文字の上にリングを置く</u>。 文字の確認後に, 動作化を用いて再度確認する。 <p>★必要に応じて, 基本音節 (清音, 濁音, 半濁音, 撥音) の読みができるかどうか, 平仮名表やフラッシュカードを用いて確認する。</p> <p>★文字の確認後に, 平仮名表を使って母音を確認する。</p> <p>★聞き間違いをしている場合, 再度音声提示をしながら実態の把握に努める。</p> <p>習熟を図る活動</p> <p>○ 以下の中より選択して活動を組み立てる。</p> <ul style="list-style-type: none"> 「なかとり」遊び 「さかさことば」遊び 「しりとり」遊び 	<ul style="list-style-type: none"> 一文字一音であること理解している。 (動作化の反応) 正確にことばを聞き取り, 音声と文字の1対1対応ができています。 (活動の様子) 「あ, い, う, え, お」が母音であることを理解している。 (活動の様子) 遊びを通して音韻操作の理解を深めている。 (活動の様子) 
おわり	<p>振り返りの活動</p> <p>○ 学習の振り返り (「たしかめプリント1」に挑戦) をする。</p> <p>★その場で採点し, 正誤の確認ができるようにする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 基本音節の表記を正しくできている。 (プリント)

第2時 「拗音の理解」

- ・音の聞き分けができる。
- ・拗音のルールを理解する。
- ・正しい拗音表記を選択できる。

	○主な活動 ・ 児童の反応 ★留意点	評価
はじめ	<p>前回を振り返る活動</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 動作化や「なかとり」遊び、「さかさことば」遊びの活動を行い、前時の活動の想起につなげる。 ○ 前時の復習（「たしかめプリント2-①」）をする。 	
なか	<p>基本を学ぶ活動</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 「拗音」のルールを知る（「しゃしん」という言葉を事例に進める）。 <ul style="list-style-type: none"> ・音に合わせて、視覚化されたもの『』（磁石やマークなど）を確認する。 ・音声に出しながら動作化を用いて表現する。 ★前時の約束では、「しゃしん」は <ul style="list-style-type: none"> ●●●●（4拍）となるが、「しゃ」は●●（1拍）となり、●●●●（3拍）となることを、磁石やマーク等で視覚化しおさえる。 ・イラストと文字を手がかりに、いくつかのことばを音声化と動作化を用いて表現する。 ★身体の動きの弱さや不器用さがある場合、音声化と動作化を同時に行うことが難しい。その際は、指導者が音声化、児童が動作化と、役割分担を行うようにする。 <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> ○ 「フラッシュカード」遊びをする。 <ol style="list-style-type: none"> ① 全体読み <ul style="list-style-type: none"> ★音声表出の様子（表情や口の開け方、声の大きさ等）を観察し、リレー読み（個別課題）へ移れるかどうかを判断する。 ② リレー読み <ul style="list-style-type: none"> ★参加人数により、一人が読む枚数を決める。 <p>習熟を図る活動</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 以下の中より選択して活動を組み立てる。 <ul style="list-style-type: none"> ・「マッチング」遊び ・「どれ（『や』、『ゆ』、『よ』）かな」遊び ・「かるた」遊び ・「はやくちことば」遊び 	  <ul style="list-style-type: none"> ・拗音の動作化、視覚化のルールを理解する。（活動の様子） ・拗音表記を見て、音声化できている。 ・遊びを通して、拗音の理解（音声と表記の一致）を深める。（活動の様子）
おわり	<p>振り返りの活動</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 学習の振り返り（「たしかめプリント2-②」に挑戦）をする。 <ul style="list-style-type: none"> ★その場で採点し、正誤の確認ができるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・拗音の表記を正しくできている。（プリント）

拗音のルールを知る①

下記の表を使用し、ねじれる音のルールを知る。

ねじれる音 るうる

「きまり」

- ① のぼしたとき「あ」になる → 「O_あ」をつける
- ② のぼしたとき「う」になる → 「O_う」をつける
- ③ のぼしたとき「お」になる → 「O_よ」をつける

拗音のルールを知る②

拗音の動作化の説明

「二つの音がくっついてできた音を『ねじれる音』と言います。その時は、手のひらをねじって一度叩きます。」



「フラッシュカード」遊び

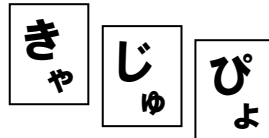
①全体読み…拗音カードを全体に向けて、拗音カードをランダムにめくる。

*読める読めない、自信のあるなし等、拗音の読みの状態を確認する。

*読んでいる姿を観察し、実態に応じたスピードでフラッシュカードを提示していく。

②リレー読み…活動している児童で順番に読んでいき、タイム計測する。

*数回実施することで、前回のタイムを更新しようとする意識が高まる。



拗音カード



「マッチング」遊び 拗音表記が抜けたイラストカードから拗音表記を想起し、拗音表にイラストカードを貼る。

提示するイラストカード

ステップ① 「あかち●ん」

↓

ステップ② 「あか●●ん」

※児童の実態に応じて提示する。



①



②



「どれ（「ゃ」、「ゅ」、「ょ」）かな」遊び 提示されたことばから拗音を想起し、カードで回答する。

提示の仕方

ステップ①（音声のみ）提示を行い児童の反応を見る。

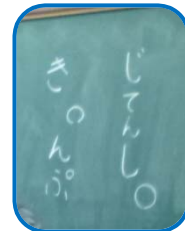
↓

ステップ②（文字を加える）提示を行う。

提示することば

拗音ことば集から「ゃ」「ゅ」「ょ」のあることばをランダムに提示する。

文字提示の場面



カード回答の様子



「かるた」遊び 提示されたことばから拗音を想起し、かるたカードを取る。

提示の仕方

ステップ① 拗音のみを音声提示し、「かるた」遊びをする。

↓

ステップ② 拗音を含むことばを音声提示し、「かるた」遊びをする。

準備するカード

方法① 「きゃ」「しゅ」といった拗音カードのみ

方法② 多くの児童がカードを取れるよう、「きゃ」「しゅ」に加え、「ゃ」「ゅ」「ょ」を加える。



第3時 「長音の理解」

- ・音の聞き分けができる。
- ・長音のルールを理解する。
- ・正しい長音表記を選択できる。

	○主な活動 ・児童の反応 ★留意点	評価
はじめ	<p>前を振り返る活動</p> <p>○ 拗音のルールを確認したり，動作化して表現したりすることで，前時の活動の想起につなげる。</p> <p>○ 前時の復習（「たしかめプリント3-①」）をする。</p>	
なか	<p>基本を学ぶ活動</p> <p>○ 「長音」のルールを知る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・以下の順に，「長音」を提示する。 <ul style="list-style-type: none"> 「おばあさん」；「ば」→「あ」 「おじいさん」；「じ」→「い」 「すうじ」；「す」→「う」 「とけい」；「け」→「え」ではなく「い」 「おとうさん」；「と」→「お」ではなく「う」 ・絵カードを見て，□に入る文字を考える。 <p>★平仮名表を参考に考え，「おばあさん」の場合「ば」をのばすと「あ」となること，平仮名では棒線「ー」は使わないことを確認する。</p> <p>★視覚化されたもの『●』(板書や磁石の使用など)を提示する。</p> <p>★視覚化されたものを見ながら，動作化(手を合わせたまま下へ下す)を用いて表現する。</p> <p>★音声表出「え」→文字表出「え」，音声表出「お」→文字表出「お」となる特別なことばを提示し，確認する(次ページ参照)。</p> <p>○ 「フラッシュカード」遊びをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・イラストと文字(長音表記のみ空白)のあるカードをめくりながら(プロジェクターで提示することも可)音声表出をしていく。 <p>★特別なことばについては，ルール表やことばの詩を確認していく。</p> <p>習熟を図る活動</p> <p>○ 以下の中より選択して活動を組み立てる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「フラッシュカード」遊び ・「マッチング」遊び ・「フルーツバスケット」遊び ・「のばす音みつけ」遊び ・「はやくちことば」遊び 	<p>評価</p> <p>・長音の動作化，視覚化のルールを理解する。(活動の様子)</p> <p>・正しい長音表記を選択し，音声言語化できている。(活動の様子)</p> <p>・遊びを通して，長音の理解(音声と表記の一致)を深める。(活動の様子)</p>
おわり	<p>振り返りの活動</p> <p>○ 学習の振り返り（「たしかめプリント3-②」に挑戦）をする。</p> <p>★その場で採点し，正誤の確認ができるようにする。</p>	<p>・長音の表記を正しくできている。(プリント)</p>

長音のルールを知る①

右記の表を使用し、「長音」のルールを知る。その際、音声表出「え」→文字表出「え」となることばは、「おねえさん」「ええ」と限られていること、音声表出「お」→文字表出「お」となることばは右記の詩をもとに覚えられるようにすることを確認する。

のぼす音ルール表

のぼす音 るうる

「きまり」

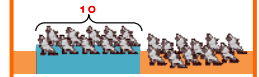
- ① のぼしたとき「あ」になる → 「あ」をつける
- ② のぼしたとき「い」になる → 「い」をつける
- ③ のぼしたとき「う」になる → 「う」をつける
- ④ のぼしたとき「え」になる → 「い」をつける
- ⑤ のぼしたとき「お」になる → 「う」をつける

「とくべつ るうる」

- ④で「おねえさん」「ええ」だけは、「え」をつける
- ⑤で「お」をつける ことばが 22こある

文字表出「お」となることばの詩

とおくの おおきな
こおりの うえを
おおくの おおかみ
とおづつ とおった



わたしは ほのおで
ほおを あっためた



長音のルールを知る②

長音の動作化の説明



『くうき』のように、音を伸ばしている音を『のぼす音』と言います。その時は、手を合わせてそのまま下に伸ばします。」

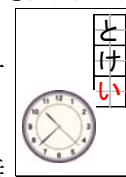
「フラッシュカード」遊び

長音表記有もしくは、長音表記無のイラストカードから長音表記を想起したりして、正しい長音表記となる文字を回答する。

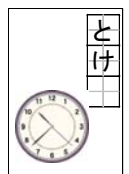
- ① 全体読み → ② リレー読み

★児童の実態に応じ、長音の表記有カード、表記無カードを選択する。ステップとして、有カードの後に無カードを使用することもできる。

①長音表記有



②長音表記無



「マッチング」遊び

長音表記無のイラストカードから長音表記を想起し、仲間分けをしていく。

※仲間分け後、全体で正誤の確認をする。

長音の理解を深めるために、動作化やのぼす音ルールを確かめる。



長音の仲間分け

仲間分けの確認

「フルーツバスケット」遊び

長音表記カードを各自がもち、円状に座る。

指導者が音声提示したことばにある長音を想起し、自分もつカードと一致する場合に席替えを行う。
※音声だけで想起できない場合、イラストを提示し、長音の想起につなげる。



「のぼす音みつけ」遊び 提示された文章にある「のぼす音」をみつけ、○をつける。

長音（のぼす音）を多く含んだ詩（多層指導モデルMIM「読みのアセスメント・指導パッケージ」にある「はやくちことばしゅう」を参照）を使用し、長音をみつけていく。 全体で確認する 個別にみつける

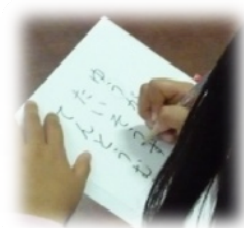
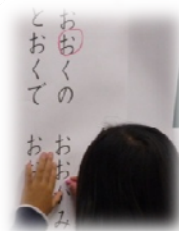
ステップ① 個別にのぼす音みつけをし、○をつける。



ステップ② 全体での確認をする。





ステップ③ 動作化しながら音声言語化していく。



第4時 「拗長音の理解」

- ・音の聞き分けができる。
- ・拗長音のルールを理解する。
- ・正しい拗長音表記を選択できる。

	○主な活動	・児童の反応	★留意点	評価
はじめ	<p>前回は振り返る活動</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 拗音や長音のルールを確認したり，動作化して表現したりすることで，前時までの活動の想起につなげる。 ○ 前時の復習（「たしかめプリント4-①」）をする。 			
なか	<p>基本を学ぶ活動</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 「拗長音」のルールを知る。 <ul style="list-style-type: none"> ・視覚化されたもの（絵カードなど）を手がかりに，動作化を用いて拗音を表現し，「拗音（ねじれる音）」のルールを確認する。 ・視覚化されたもの（絵カードなど）を手がかりに，動作化を用いて長音を表現し，「長音（のばす音）」のルールを確認する。 ・「ねじれる音」+「のばす音」を動きで表すとどうなるかを考える。 ★視覚化されたもの『』（板書や磁石の使用など）を提示する。 ★視覚化されたものを見ながら，動作化（手をねじったまま下へ下す）を用いて表現する。 ★「ねじれる音」+「のばす音」＝「〇〇う」になることを確認し，拗長音のコツとして視覚提示する。 ○ 「音みつけ」遊びをする。 <ul style="list-style-type: none"> ・「ちゅう」「ぎょう」「ひゃあ」はどれかな？と考えながらリングをあてはめていく。 ・できた言葉を動作化を用いながら読む。 ★拗長音を入れることで，どんな言葉ができたかを確認する。 <p>習熟を図る活動</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 以下の中より選択して活動を組み立てる。 <ul style="list-style-type: none"> ・「フラッシュカード」遊び ・「マッチング」遊び ・「かるた」遊び ・「ことばづくり」遊び ・「はやくちことば」遊び 	 <ul style="list-style-type: none"> ・拗長音の動作化，視覚化のルールを理解する。（活動の様子） 	<ul style="list-style-type: none"> ・正しい拗長音の表記を選択し，音声言語化できる。（活動の様子） 	
おわり	<p>振り返りの活動</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 学習の振り返り（「たしかめプリント4-②」に挑戦）をする。 <ul style="list-style-type: none"> ★その場で採点し，正誤の確認ができるようにする。 			<ul style="list-style-type: none"> ・拗長音の表記を正しくできている。（プリント）

拗長音のルールを知る①

下記の表を使用し、ねじってのばす音のルールを知る。その際、必ず「〇〇う」になることをおさえるために、拗音平仮名表に長音表記「う」を付けたものを拗長音のコツとして視覚提示する。

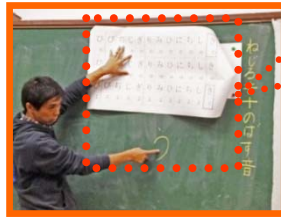
ねじってのばす音ルール表

「とくべつ るうる」につけかわえて…

ねじれる音 + のばす音 = 「〇〇う」になる

↓

たとえば、「にんぎょう」「いちょう」「やきゅう」など



視覚提示した
拗長音のコツ
(板書編)

視覚提示した
拗長音のコツ
(配布教材編)

「音みつけ」遊び

拗音平仮名表に長音表記「う」を付けたものを使い、音声言語提示された言葉に含まれる拗音を選択しリングを置く。

※例えば、

「にんぎょう」の場合



拗長音のルールを知る②

拗促音の動作化の説明

児童に『ねじる音』と『のばす音』をあわせると、どんな動きになりますか？と問いかけ、思考を促す。その後、「手のひらをねじって一度叩き、そのまま下に伸ばします。」と説明する。



「ことばづくり」遊び

拗長音表記カードを各自がもつ。下記にある「ことばづくり」シートを提示し、拗長音をあてはめて意味のあることばを作成する。

①拗長音カードを配布する。

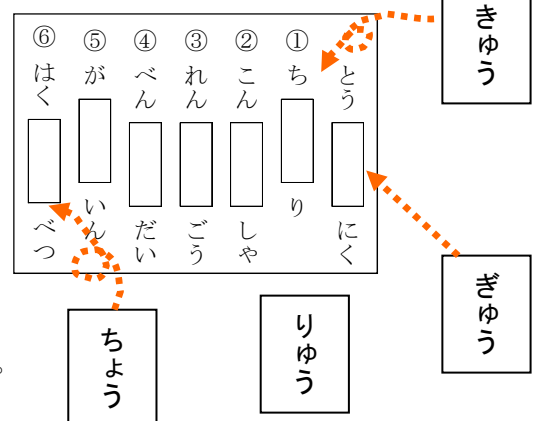
(配布されたカードを読む活動を取り入れてもよい)

↓

②提示された「ことばづくり」シートに拗長音を入れ、意味のあることばを完成させる。



※各自与えられた問題を考えるようにする。

二人組で考えたり、全体で考えたりすることもできる。



第5時 「促音の理解」

- ・音の聞き分けができる。
- ・促音のルールを理解する。
- ・正しい促音表記の場所を選択できる。

	○主な活動 ・児童の反応 ★留意点	評価
はじめ	<p>前回は振り返る活動</p> <p>○ 拗音や長音，拗長音のルールを確認したり，動作化して表現したりすることで，前時までの活動の想起につなげる。</p> <p>○ 前時の復習（「たしかめプリント5-①」）をする。</p>	
なか	<p>基本を学ぶ活動</p> <p>○ 「促音」のルールを知る。 （「ねこ」と「ねっこ」，「まくら」と「まっくら」を事例に進める）</p> <p>★視覚化されたもの『 ● 』（板書や磁石の使用など）を提示する。</p> <p>★視覚化されたものを見ながら，動作化（両手をグーにして1音呼吸をおく）を用いて表現する。</p> <p>○ 「フラッシュカード」遊びをする。</p> <p>・ 促音表記有（もしくは，表記無）イラストカードを使用し，カードをめくりながら（プロジェクターで提示することも可）音声表出をしていく。</p> <p>習熟を図る活動</p> <p>○ 以下の中より選択して活動を組み立てる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 「つまる音みつけ」 ・ 「フラッシュカード」遊び ・ 「つまる音はある？ない？」遊び ・ 「ことばづくり」遊び ・ 「はやくちことば」遊び 	<p></p> <p>・ 促音の動作化，視覚化のルールを理解する。（活動の様子）</p> <p></p> <p>・ 遊びを通して，促音の理解（促音表記の位置）を深める。（活動の様子）</p>
おわり	<p>振り返りの活動</p> <p>○ 学習の振り返り（「たしかめプリント5-②」に挑戦）をする。</p> <p>★その場で採点し，正誤の確認ができるようにする。</p>	<p>・ 促音の表記を正しくできている。（プリント）</p>

促音のルールを知る

促音の動作化の説明

『ねこ』は二つの音からできているので、『ねこ』と2回手をたたきます。
『ねっこ』の場合、二つの音からできていますが、間に1つ文字が隠れています。
だから、動作では、両手をグーにして間に文字があることを表します。」



「つまる音みつけ」遊び つまる音がどこにあるかを想起し、表記する。

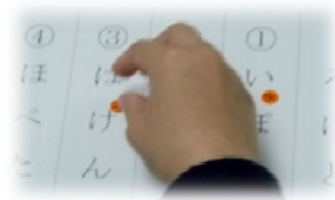
① リングで表記する。

イラストと促音表記を抜いた平仮名表を提示し、
促音表記の場所を意識してリングで表記する。
その際、記述順にリングを置くようにする。



② シールで表記する。

促音表記を抜いた平仮名を提示し、
促音表記したシールを表記場所に貼る。
必要に応じて、音声言語提示する。



「つまる音はある？ない？」遊び

音声言語提示された言葉に「つまる音」
があるか、ないかを判断する(聞き分ける)。
ある場合は「○」、ない場合は「×」で表示
する。



例えば、
「まち」と
「まっち」、
「はしつた」と
「はしつた」など。

「はやくちことば」遊び

促音(つまる音)を多く含んだ詩(多層モデルMIM「読
みのアセスメント・指導パッケージ」にある「はやくち
ことばしゅう」を参照)を動作化と音声言語化を用いて
表現する。



せっけんで あらって
まっしろ かっぱくん

※動作化と音声言語化を同時に
行うことが難しい場合は、動作
化と音声言語化するグループ




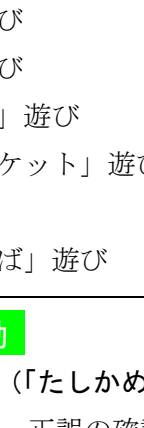
「ことばづくり」遊び バラバラに提示されたカードから、イラストに合うように促音表記のある ことばを作る。

- (1) 小集団の場合 ①出題→②思考→③完成→④出題できるように並べ替え、他児へ渡す→①出題
という流れをとると、短時間にたくさんの課題に挑戦することができる。
- (2) 1対1の場合 ①出題→②思考→③完成→④新たな課題を指導者から受け取るようにする。



第6時 「拗促音の理解」

- ・音の聞き分けができる。
- ・拗長音のルールを理解する。
- ・正しい拗長音表記を選択できる。

	○主な活動	・児童の反応	★留意点	評価
はじめ	<p>前回を振り返る活動</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 拗音や長音，拗長音，そして促音のルールを確認したり，動作化して表現したりすることで，前時までの活動の想起につなげる。 ○ 前時の復習（「たしかめプリント6-①」）をする。 			
なか	<p>基本を学ぶ活動</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 「拗促音の」ルールを知る。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 視覚化されたもの（絵カードなど）を手がかりに，動作化を用いて拗音の「拗音」のルールを確認する。 ・ 視覚化されたもの（絵カードなど）を手がかりに，動作化を用いて「促音」のルールを確認する。 ・ 「ねじれる音」+「つまる音」を動作化を用いるとどうなるかを考える。 ★視覚化されたもの『』（板書や磁石の使用など）を提示する。 ★視覚化されたものを見ながら，動作化（手をねじったまま下へ下す）を用いて表現する。 ★「ねじれる音」+「つまる音」=「」になることを確認し，拗長音のコツとして視覚提示する。  <p>「フラッシュカード」遊びをする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 促音表記有（もしくは，表記無）イラストカードを使用し，カードをめくりながら（プロジェクターで提示することも可）音声表出をしていく。 <p>習熟を図る活動</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 以下の中より選択して活動を組み立てる。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 「聞き分け」遊び ・ 「音みつけ」遊び ・ 「ことばづくり」遊び ・ 「フルーツバスケット」遊び ・ 「かるた」遊び ・ 「はやくちことば」遊び 	 <ul style="list-style-type: none"> ・ 拗促音の動作化，視覚化のルールを理解する。（活動の様子） ・ 遊びを通して，拗促音（拗促音表記の位置と仕方）の理解を深める。（活動の様子） 		
おわり	<p>振り返りの活動</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 学習の振り返り（「たしかめプリント6-②」に挑戦）をする。 <ul style="list-style-type: none"> ★その場で採点し，正誤の確認ができるようにする。 			<ul style="list-style-type: none"> ・ 拗促音の表記を正しくできている。（プリント）

拗促音のルールを知る

下記の表を使用し、ねじってつまる音のルールを知る。
その際、視覚化や動作化を取り入れて教示する。

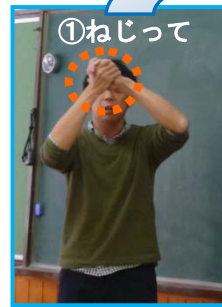
ねじってつまる音ルール表

「とくべつ るうる」につけくわえて…

ねじれる音+つまる音=「〇っ」になる

↓

たとえば、「じゃっく」「ひゃっかい」「しゅっぱつ」など



「音みつけ」遊び

拗音平仮名表に促音表記「っ」を付けたものを使い、音声言語提示された言葉に含まれる拗音を選択しリングを置く。

例えば、

「しょっく」の場合



「フルーツバスケット」遊び

拗音・促音表記カードを各自がもち、円状に座る。指導者が音声言語提示されたことばにある拗音・促音を聞き分け、自分の表記カードの場合席替えをする。

※拗音を3種類のうち1枚、促音を1枚配布する。

また、音声言語提示を、拗促音「しょっく」、拗音「しょくじ」、促音「はっば」とし、音の聞き分けに注意する状況を作る。



「ことばづくり」遊び

バラバラに提示されたカードから拗促音表記のなることばを作る。

活動の流れ

ステップ① 平仮名カードをバラバラに提示する。

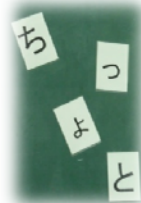
↓

ステップ② 必要に応じて音声言語提示する。

↓

ステップ③ 作ったことばを、動作化や音声言語化を用いて確認する。

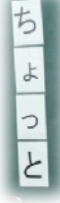
①出題



②思考



③完成



提示の仕方

①黒板に提示すると、
他児の思考の場にもなる。



②個別に提示すると、
落ち着いて思考できる。



第7時 中間の定着チェック

	○主な活動 ・ 児童の反応 ★留意点	評価
はじめ	<p>前回は振り返る活動</p> <p>○ 前時の復習（「たしかめプリント7」）をする。</p>	
なか	<p>○ 「きいてかこう（中間スクリーニング）」をする。</p> <p>★実施要綱に沿って、中間スクリーニング（Ver.2）を行う。</p> <p>★聴写の様子（聞き返しや書字の反応等）を観察する。</p> <p>★すぐに採点をし、誤答がある場合、動作化等を用いて修正する。</p>	
おわり	<p>振り返りの活動</p> <p>○ 中間の自己評価を行う。</p> <p>・チェックシートを基に、中間チェックをする。</p>	<p>・活動を振り返り、2nd ステージの目標を設定している。</p> <p>（チェックシート）</p>

第8～10時 特殊音節の理解の深化

	○主な活動 ・ 児童の反応 ★留意点	評価
はじめ	<p>前回は振り返る活動</p> <p>○ 前時の復習（「たしかめプリント」）をする。</p>	
なか	<p>習熟を図る活動</p> <p>○ 特殊音節の習熟を図る活動を行う。</p> <p>★中間スクリーニングの結果やこれまでの活動を分析し、児童に合った活動を考案、選定する。</p>	<p>・特殊音節を意識して活動している。</p> <p>（活動の様子）</p>
おわり	<p>振り返りの活動</p> <p>○ 学習の振り返り（「たしかめプリント」）をする。</p> <p>★その場で採点し、正誤の確認ができるようにする。</p>	<p>・特殊音節を意識して正しく表記している。</p> <p>（プリント）</p>

※平成26年度の教育実践においては、第10時に事後スクリーニングを実施した。

第11時 事後スクリーニングとまとめ

	○主な活動 ・ 児童の反応 ★留意点	評価
はじめ	<p>前回は振り返る活動</p> <p>○ 前時の復習（「たしかめプリント」）をする。</p>	
なか	<p>○ 「きいてかこう（事後スクリーニング）」をする。</p> <p>★実施要綱に沿って、事後スクリーニング（Ver.1）を行う。</p> <p>★聴写の様子（聞き返しや書字の反応等）を観察する。</p>	
おわり	<p>振り返りの活動</p> <p>○ 最終の自己評価を行う。</p> <p>・チェックシートを基に、最終チェックをする。</p> <p>・自己評価後、できるようになったこと、クラスで活かしたいことを中心に発表する。</p>	<p>・活動を振り返り、その後の学習や生活へ活かそうとしている。</p> <p>（チェックシート、発表の様子）</p>

5 評価

①事後スクリーニング（20個の特殊音節を含む15単語の聴写課題）を実施する。



「読字・書字のつまずき把握と指導・評価（Excel）」にある
『実施要項』『出題単語表』『記入用紙』を参照してください。

②評価シートを作成する。



「読字・書字のつまずき把握と指導・評価（Excel）」にある
『評価シートの作成手順』『評価シート』を参照してください。

③校内委員会（学年ケース会）を通じて実態把握を進める。



④教育相談を実施する。

6 参考文献

- ・海津亜希子 『LD 児の学力におけるつまずきの特徴－健常児群との学年ごとの比較を通して－』 国立特殊教育総合研究所研究紀要 29 2002
- ・村井敏宏 『読み書きが苦手な子どもへの〈つまずき〉支援ワーク』 明治図書 2010.12
- ・海津亜希子 『多層指導モデル MIM アセスメントパッケージ』 学研 2010.10