

チャンス・チャレンジ・チェンジ

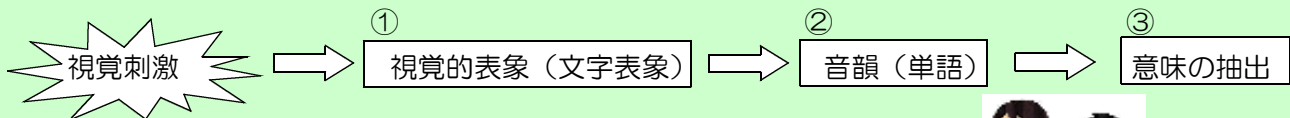


秋田県立養護学校天王みどり学園 加賀谷 勝

読む力を高める支援



1 読み獲得のプロセス (小池・雲井・窪島, 2003)



- (1) 視覚刺激から文字を識別して取り出す (文字の形を正確に捉える)
- (2) 文字を音韻に置き換える (口に出して読む)
- (3) 意味が生じる (単語の意味が分かる)



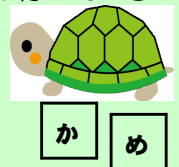
音韻ルート～文字表象→音韻に変換して意味が生じるプロセス (①→②→③)
 意味ルール～文字表象→直接意味が生じるプロセス (①→③)
 直接ルート～文字表象→音韻に変換して意味が生じない状態で読むプロセス (①→②)

2 つまずきの要因 (情報処理機能に未発達な部分があるため)

- ・読みは聴覚性と視覚性の2つの観点から考える。文字を音に変換することや聴覚的な処理に苦手さがあると平仮名を読むのにつまずく。視覚的な情報を細部にわたって正確に捉えることに苦手さがあると漢字の読みにつまずきを示す。また、一度に多くの情報を処理できない弱さも影響している。

3 読みに必要な力

- (1) 文字の形の違いが分かる 「め」と「ぬ」 「シ」と「ツ」 「日」と「目」
- (2) 音と文字の関係が分かる (文字を音に変換する) 「あ」という文字には「ア」という音が付いている
- (3) 単語の音節分解ができる ○○を指さしながら「あ・し」「か・め」と言える
- (4) 言葉の意味理解 (知識・語彙等) の力がある
- (5) 記憶&想起ができる



- ①形の記憶～視覚的な文字の形状記憶が安定した長期記憶の形で完成する
- ②音の記憶～音を聞いた直後に分かる (短期記憶) から、安定した音の記憶 (長期記憶) ができて、いつでもその音を想起できる

4 「読む力」を高める支援

- ・子どもが興味のあるもの、文の短いもの、絵などで楽しみながら中身の判断ができるものを選ぶ。
- ・絵カードや積木を使って、文字と音とのマッチングをする。
- ・絵と文字カードを対応させながらゲーム感覚で覚えさせていく。(カルタ、文字並べ、○の文字探し競争)
- ・身近な物、人の名前から教える。(読める文字を中心に教えて負担を軽くする)
- ・ひらがな表、学年漢字表を見える場所に掲示する。
- ・形の似た文字の違いを子どもの言葉で話させ、意識付ける。例: 「ぬ」はめにしっぽがくるりん
- ・きりんの「き」、みかんの「み」のように、身近なものと意味付け・価値付け・関連付ける。
- ・文を短く切って、文字を指で押さたり、定規を当てたりして読む。
- ・フラッシュカードを使って単語を素早く読み取る練習を行い、一目読みの力を伸ばす。
- ・読む部分だけを見せたりラインを引いたりする、文字を拡大する、行間を広くする、分かち書きにする、文節ごとに印を付ける等、読みやすい工夫をする。
- ・形や位置の弁別を含む遊び (型はめ、パズル、ペグ指し) や文字の正誤の弁別 (間違い探し) を体験する。
- ・評価に関係なければ漢字にルビを振ったり、事前に読むところを伝えて家で練習したりする。
- ・音を視覚的に捉えさせる。(がっこう→●・●●)
- ・文字単位でなくその文字を含んだ単語として覚えさせる。「きゅ」→「きゅうり」
- ・一度にたくさん与えない、短い練習時間でいいので毎日やる、やる気を起こさせる。

