

【(4) 授業の導入】

①－３「授業に意欲を持たせるような教材等を使っている」

《つまずきの背景》

A 刺激の影響の受けやすさ、B 言語理解の困難さ、K イメージすることの困難さ、M 自己コントロールの困難さ、N 注意の持続の困難さ

《解説》

授業の導入で、絵や写真、フラッシュカード、動画などを活用することで、子どもはその授業のイメージがつかみやすくなります。ICT（パソコン、プロジェクター、デジタルカメラ、ビデオカメラ、実物投影機等）を活用することで、より一層の効果が期待できます。また、クイズ形式にしたり、ゲーム等を用いたり、劇化を行ったりすることで、子どもはその授業に興味・関心を持ち、円滑に授業に入ることができるようになります。

学級の中にいる刺激の影響を受けやすい子どもには、視覚に訴える教材を活用すると、そこに注目し、授業に誘い込みやすくなります。また、イメージすることが困難な子どもや言語理解が苦手な子どもにも視覚的な情報提示は効果的です。

劇化を行う際には、お面に着けるバンドを常に用意しておいて、すぐにお面が作れるようにしておく、スムーズに活動に移ることができます。

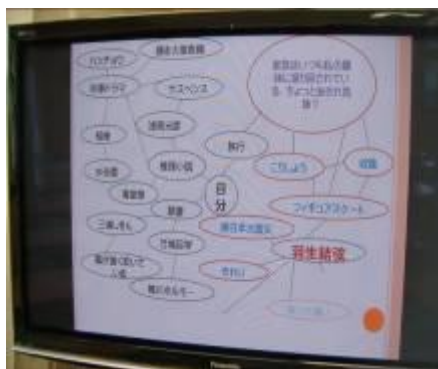
【工夫点】

- ・ 具体物、絵、写真、ビデオ等を用いる。（小中高）
- ・ ICTを活用する。（小中高 工夫例 26）
- ・ フラッシュカードを使ったテンポのよい学習活動を行う。（小中高）
- ・ ゲーム的要素のある活動を取り入れる。（小中高）
- ・ 本時の内容につながる簡単なエピソードを紹介する。（小中高）
- ・ 登場人物になりきって演じさせる。（小）

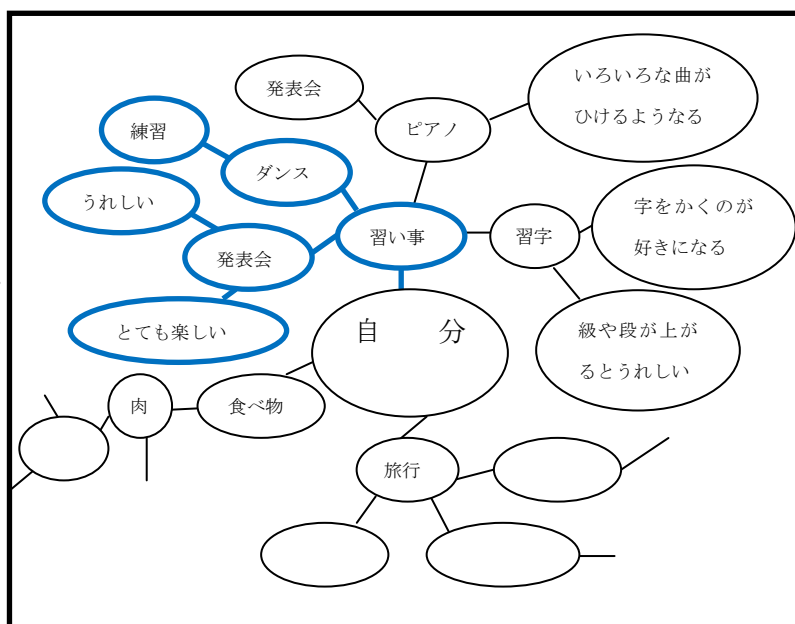
フラッシュカード

課題（漢字や計算など）をカードに書き、教師が次々とテンポよく提示し、子どもが答えていくもの。

◆工夫例 26 「ICTを活用する」



教師のマッピングのモデル



子どもの作ったマッピング（例）

※ の部分を中心に自己紹介を行う

《国語（中学校 1 年生）》

子どもがイメージを持ちやすくするために、ICTを活用した支援例です。マッピング（自分を真ん中にして好きなものを次々に広げていくもの）を活用し、自己紹介をするためのスピーチの題材を考える際に、まず教師がプレゼンテーションソフトを使ってモデルを提示します。子どもはそれを参考にしながらマッピングを作ること、イメージを持ちやすくなります。イメージすることが困難な子どもには、特に大切な支援です。