

平成18年度（第50回）
岩手県教育研究発表会発表資料

特別支援教育

**聾学校小学部の自立活動における
コミュニケーション能力を育てる指導に関する研究**
- 場面の状況の把握を促すロール・プレイングを
取り入れた指導をとおして -

平成19年1月9日
長期研修生
所属校 岩手県立盛岡聾学校
氏名 熊谷知子

目 次

研究目的	1
研究仮説	1
研究の内容と方法	1
1 研究の内容と方法	1
2 授業実践の対象	2
研究結果の分析と考察	2
1 聾学校小学部の自立活動におけるコミュニケーション能力を育てる指導に関する基本構想	2
(1) 聾学校小学部の自立活動におけるコミュニケーション能力を育てる指導の基本的な考え方	2
(2) 場面の状況の把握を促すロール・プレイングを取り入れた指導を行うことの意義	4
(3) 場面の状況の把握を促すロール・プレイングを取り入れた指導の展開	4
(4) 聾学校小学部の自立活動におけるコミュニケーション能力を育てる指導に関する基本構想図	5
2 聾学校小学部の自立活動におけるコミュニケーション能力についての実態調査及び調査結果の分析と考察	6
(1) 実態調査の目的	6
(2) 実態調査の方法	6
(3) 調査結果の分析と考察	6
3 場面の状況の把握を促すロール・プレイングを取り入れた指導の手だての試案	7
(1) 場面設定の工夫	7
(2) シナリオカード	7
(3) 振り返りシート	7
(4) 場面の状況の把握を促すロール・プレイングを取り入れた指導の手だての試案	8
(5) 検証計画	8
4 授業実践及び実践結果の分析と考察	9
(1) 手だての試案を取り入れた授業実践の概要	9
(2) 実践結果の分析と考察	16
(3) コミュニケーション能力の育成状況について	18
(4) 場面の状況の把握を促すロール・プレイングを取り入れた指導に対する小学部職員 の意識	21
5 聾学校小学部の自立活動におけるコミュニケーション能力を育てる指導に関する まとめ	22
研究のまとめと今後の課題	22
1 研究のまとめ	22
2 今後の課題	23
おわりに	
【引用文献】	
【参考文献】	

研究目的

聾学校におけるコミュニケーション指導は、一人一人の障害の特性や発達段階に応じたコミュニケーション手段を獲得し、場面や相手に応じたコミュニケーション手段の活用をとおして、円滑な意思の疎通を図り、豊かな人間関係を築くことが求められている。特に、小学部の自立活動においては、児童が、他者と積極的にかかわることにより、自らがもっているコミュニケーション手段を確かなものにしていく必要がある。

しかし、児童の実態を見ると、相手にかかわろうとするものの、うまくかかわることができなったり、場面の状況に応じた行動をとるのが難しかったりすることが多い。これは、聴覚障害に基づく、言語の受容と表出の困難さとともに、生活経験の少なさとあいまって場面の状況を把握することに困難さがあるためと考えられる。また、教師による、実際の生活場面における状況を把握させることや理解を促すための具体的な指導の手だてや工夫が十分に行われてこなかったためと思われる。

このような状況を改善するためには、身近な生活の中におけるコミュニケーション場面を取り上げ、相手や与えられた役割に応じた適切なコミュニケーションを繰り返し行うことで、場面の状況の流れをつかみ、生活の中で、自らがもっているコミュニケーション手段を、場面や相手に応じて活用できるように指導をする必要がある。

そこで、この研究は、聾学校小学部の児童に対して、場面の状況の把握を促すロール・プレイングを取り入れた指導をとおして、コミュニケーション能力を育てる指導を明らかにし、自立活動の指導の充実に役立てようとするものである。

研究仮説

聾学校小学部の自立活動の時間において、以下のことを取り入れたロール・プレイングの指導を繰り返し行えば、児童のコミュニケーション能力を育てることができるであろう。

- 1 役割や状況が分かりやすい場面設定
- 2 場面の状況や流れ・役割が分かりやすいカード
- 3 学習内容を振り返りやすいシート

研究の内容と方法

1 研究の内容と方法

- (1) 聾学校小学部の自立活動におけるコミュニケーション能力を育てる指導に関する基本構想の立案（文献法）

聾学校小学部の自立活動におけるコミュニケーション能力を育てる指導についての基本的な考え方をまとめ、場面の状況の把握を促すロール・プレイングを取り入れた指導についての基本構想を立案する。

- (2) 基本構想に基づく実態調査及び調査結果の分析と考察（観察法、面接法）

基本構想に基づき、調査対象となる児童の実態調査を行い、その調査結果の分析と考察から手だての試案作成に必要な資料を得る。

- (3) 基本構想に基づく手だての試案の作成（文献法）

基本構想及び実態調査の結果とその考察に基づき、場面の状況の把握を促すロール・プレイングを取り入れた指導についての手だての試案を作成する。

- (4) 授業実践及び実践結果の分析と考察（授業実践、質問紙法、観察法）
手だての試案に基づいて授業実践を行うとともに、検証計画に基づいて実践結果の分析と考察を行う。
- (5) 聾学校小学部の自立活動におけるコミュニケーション能力を育てる指導に関する研究のまとめ
聾学校小学部の自立活動におけるコミュニケーション能力を育てる指導についてまとめる。

2 授業実践の対象

岩手県立盛岡聾学校 小学部 第4学年（男子1名）
第6学年（男子1名）
第6学年 特別学級（女子1名） 計3名

研究結果の分析と考察

1 聾学校小学部の自立活動におけるコミュニケーション能力を育てる指導に関する基本構想

- (1) 聾学校小学部の自立活動におけるコミュニケーション能力を育てる指導の基本的な考え方
ア 聴覚障害児におけるコミュニケーション

一般的にコミュニケーションとは、「二者間以上の相互作用とし、言語や動作などを媒介として自分の考えや思いを表現し、相手の考えや思いを理解する過程」(新教育学辞典, 1990)とされている。聴覚障害児におけるコミュニケーションについても「聴覚障害児教育の手引き」(文部省, 1995)によると、実際に行われているコミュニケーションの過程は、健聴者と同じであると考えられている。

里見(2005)は、「ことばあるいは他の様々な手段による人間相互の交流と理解のプロセスである。それは、話し手と聞き手の間に交わされる伝達のプロセスを含むものである」とコミュニケーションを定義している。

日常生活の会話では、一般的に伝達手段としてことばが用いられている。ことばには意味があり、ことばがどのような状況や文脈で使われたかによってその意味するものが異なってくる。おやつ場面でこどもがリンゴを指さし「りんご」と言ったときには、「ちょうだい」「食べたい」という意図を含み、木にリンゴがなっているのを指さし「りんご」と言ったときには、「あったよ」という意図を含む。このように場面の状況、文脈、話者の意図を理解しながら、日常の会話が行われている。

特に、聴覚障害児は、障害があることにより音声による言語の受容・表出に困難が見られることから、コミュニケーションにおいては、相手からのことばだけでなく、身振りや表情、周りの状況と結びつけて相手の話を理解することが必要である。そして、場面の状況に合わせた内容を相手に伝わるように表現することが大切である。

しかし、本校児童の実態を見ると、一方的に話をするだけで相手の話を聞こうとせず、会話の流れと関連性のないことを話したり、相手の立場を考えずに、不適切な言動をしまったりする態度が見られる。そのため、周囲と適切な関係を築くことができず、コミュニケーションの意欲の低下を招いてしまうなど、コミュニケーション全般において課題を抱えている場合が多い。

イ 聾学校小学部の自立活動におけるコミュニケーション指導

「盲学校、聾学校及び養護学校学習指導要領解説 - 自立活動編 - 」によると、コミュニケ

ーションに関する内容について「場や相手に応じて、コミュニケーションを円滑に行うことができるようにする」と定めている。また、聴覚に障害がある場合についての配慮事項を見ると、聾学校の自立活動においては、コミュニケーション能力を育てる指導が大切であるとされている。

本校小学部の自立活動では、コミュニケーション手段を確かなものにすることをねらいとし、小学部で獲得したコミュニケーション手段を中学部、高等部で様々な場面でより実践的に活用することにより、社会的自立に向けた指導へと発展させている。

したがって、小学部においては、障害の特性や発達段階に応じ、児童の「伝えたい」「分かりたい」という気持ちを育てながら、言語の受容と表出、言語形成と活用、コミュニケーション手段の選択と活用に関する指導を中心に行っている。

また、具体的な指導内容は、音の弁別などの聴覚活用指導や明瞭な発音などの発音・発語指導と文法や語いの拡充を図る言語指導などであり、発達段階に応じて個別の指導を行っている。これらの指導によって、児童は、指文字や手話や文字、聴覚口話など各児童の実態に合ったコミュニケーション手段を習得している。

しかし、児童の日常生活の様子を見ると、相手の話を注視して聞こうとしなかったり、相手の話が分からなくても質問して確認しなかったりする。その結果、会話の内容や、文脈、話者の意図を把握することができず、どのように対応すれば良いのか分からない状況が多く見られる。

これは、児童の生活経験や場面や相手に応じた会話をする経験が少ないことと、自立活動において、発音指導や言語指導など言語の受容・表出にかかわるスキル指導が多く、場面の状況の把握を念頭に置いたことばの使い方や、相手の話を聞こうとするマナーや態度の指導が十分でなかったためと思われる。

聾学校小学部の自立活動におけるコミュニケーション指導は、言語の受容・表出にかかわるスキル指導だけでなく、聞くときや話すときの態度面での指導が大切である。そのためには、児童の経験に基づき、身近な生活場面を設定し、児童が、場面や相手に応じた適切なコミュニケーションを模擬的に行うことで、体験的に聞くことや話す態度を身に付けていくことが必要である。

ウ 本研究で育てたいコミュニケーション能力

本研究で育てたいコミュニケーション能力とは、「日常生活場面の会話における聞くときや話すときの態度」である。

本校の児童は、相手を最後まで注視して、話を聞こうとする態度が育っていないため、相手の話が分からない時 【表1】コミュニケーション能力における態度を構成する要素

は、相手に質問したり、聞き返したりすることが少なく、場面の状況や文脈、話者の意図を確認しないことが多い。また、話者に直接意図を確認するのではなく、身近にいる教師や親に意図を確認

構成要素	内 容
傾 聴	話者を注視し、最後まで話を聞く
再質問	話者の話が聞き取れないとき、または、話の内容が分からないときは、質問する
マナー	話者が話しているときは、話を中断しないで最後まで聞いてから話す、状況に合った話をする
伝 達	担任や身近な人を介して話者の意図を確認するのではなく、話者に直接話して意図を確認する

し頼ろうとする。

これらのことから、本研究のコミュニケーション能力における態度を構成する要素を「傾聴」「再質問」「マナー」「伝達」とし、その内容を前ページ【表1】のようにとらえた。

この四つの構成要素を意識した指導を行うことにより、場面の状況を把握しながら、適切なコミュニケーションができ、周囲との円滑な関係を築くことにつながっていくものと思われる。

本研究で目指すコミュニケーション能力が育まれた児童の姿を「四つの態度を意識して場面や相手に応じて主体的に適切なコミュニケーションができる児童」ととらえる。

(2) 場面の状況の把握を促すロール・プレイングを取り入れた指導を行うことの意義

ア 本研究におけるロール・プレイング

ロール・プレイングとは、一般的に、「役割を自発的、創造的に演じる役割演技法」(新教育心理学辞典, 1979)であるが、本研究における「ロール・プレイング」とは、身近な生活の中におけるコミュニケーション場面を取り出し、児童がその役割を予め作成されたシナリオに沿って、「傾聴」「再質問」「マナー」「伝達」を体験的に習得させる方法ととらえる。

イ 場面の状況の把握を促すロール・プレイングを取り入れた指導の意義

ロール・プレイングを指導に取り入れる利点は、次のとおりである。

- ・児童が、不適切な言動をとっても、それを修正しながら繰り返し行うことができること
- ・見通しをもつことで、落ち着いて聞き方や話し方を学習できること
- ・役割を交代することによって、相手の立場で話したり、聞いたりすることができ、自分の聞くときや話すときの態度の課題に気付くことができること
- ・ロール・プレイング後に、自分の行動を客観的に振り返ることができること

ロール・プレイングを繰り返すことにより、場面の状況を適切に読み取ることができるようになり、聞くときや話すときの態度が身に付き実生活場面においても自信をもってコミュニケーション手段を活用できるようになると考える。

以上のことから、本研究で取り組むロール・プレイングを「場面の状況の把握を促すロール・プレイング」と呼ぶこととし、このロール・プレイングを指導に取り入れることで児童のコミュニケーション能力を高めることにつながることを考える。

(3) 場面の状況の把握を促すロール・プレイングを取り入れた指導の展開

ア 場面の状況の把握を促すロール・プレイングを取り入れた指導の手だての工夫

(ア) 場面設定の工夫

場面の状況の把握を促すロール・プレイングを行う際には、身近な生活の中から場面を取り出す必要があり、初めは、児童がロール・プレイングをしやすいように興味・関心をもって取り組める場面を設定する必要がある。また、同じ場面だけではなく、幾つかの場面を取り出すことで、どんな場面においても状況を把握し、聞くときや話すときの態度が身に付いていくものとする。

(イ) シナリオカード

児童が、場面や自分の役割、セリフを予め把握し、スムーズにロール・プレイングをするためにシナリオカードが必要と考える。聴覚に障害のある児童にとって、指導者のことばだけの説明だけでなく、視覚的なシナリオカードを活用することは効果的と思われる。

(ウ) 振り返りシート

ロール・プレイングの中で取り上げた四つの態度について事後に自己評価をするために振り返りシートが必要と考える。四つの態度について自己評価をすることで、よかった点や改善すべき点を把握でき、次回のロール・プレイングのめあての設定に生かすことができる。

イ 場面の状況の把握を促すロール・プレイングを取り入れた指導の展開の工夫

本研究では、ロール・プレイングを取り入れた指導を行うに当たり、次のように授業展開を工夫することとする。

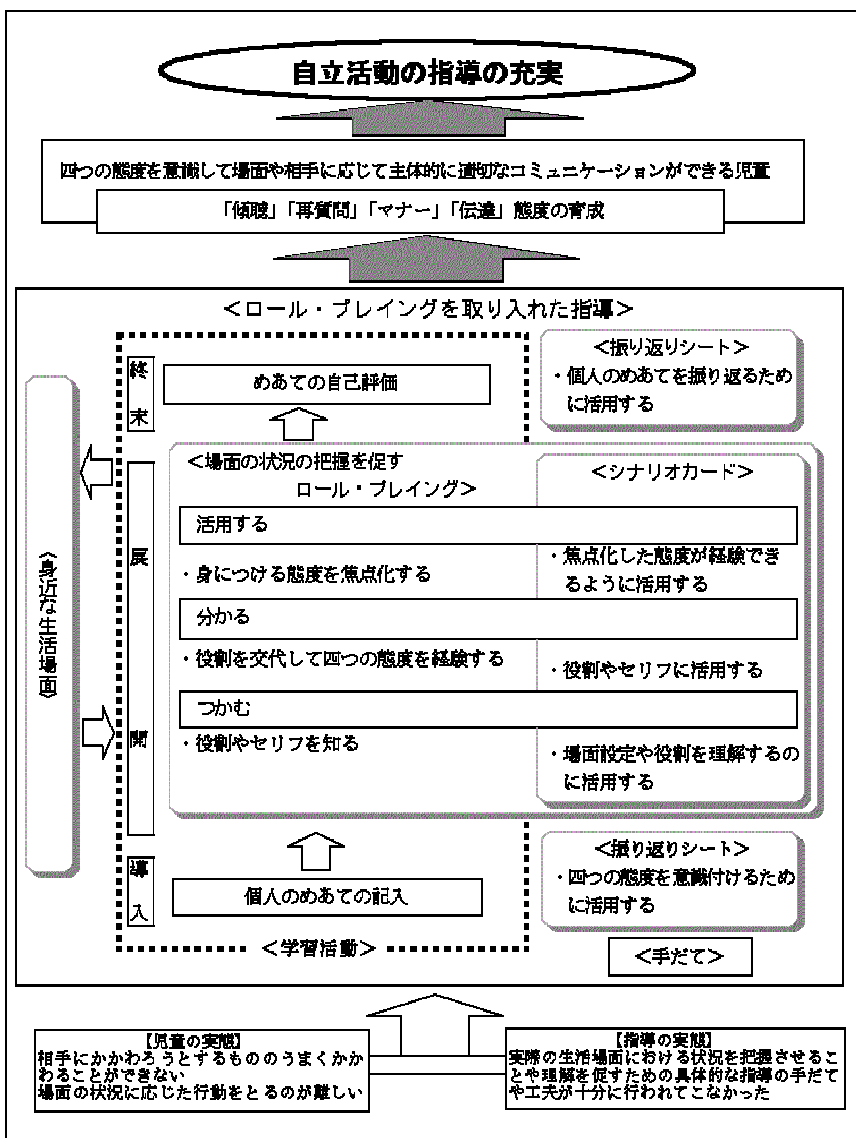
導入部分においては、振り返りシートを活用し、四つの態度のめあてを記入させ、共通理解することで、意欲的に取り組めるようにする。

展開部分については、「つかむ」「分かる」「活用する」の3段階とし、「つかむ」段階では、シナリオカードを活用し、取り出したコミュニケーション場面の役割や流れに沿ったセリフを知ることによって場面設定や役割を理解できるようにする。

「分かる」段階では、自分の役割や相手の役割を決めて、シナリオカードを活用しながら、役割に応じたロール・プレイングや役割を交代しロール・プレイングをすることで、四つの態度を経験し、取り出した場面の流れが分かるようにする。

「活用する」段階では、基本のシナリオだけでなく、児童同士、教師と児童、教師と一緒にロール・プレイングをするなど、意図的にシナリオを活用しロール・プレイングをすることで、身に付けさせたい態度を焦点化し経験できるようにする。

終末部分においては、振り返りシートを活用して活動の振り返りを行い、振り返りシート



【図1】聾学校小学部の自立活動におけるコミュニケーション能力を育てる指導に関する基本構想図

に記入した自己評価を基に感想発表を行い、定着化につなげるようにする。

このように、ロール・プレイングを取り入れた指導を行うにあたっては、前述の手だてが効果的に活用されるよう展開の工夫をすることが必要である。

- (4) 聾学校小学部の自立活動におけるコミュニケーション能力を育てる指導に関する基本構想図
これまで、述べてきたことを基に前ページ【図1】に示すように基本構想図を作成した。

2 聾学校小学部の自立活動におけるコミュニケーション能力についての実態調査及び調査結果の分析と考察

(1) 実態調査の目的

聾学校小学部の自立活動におけるコミュニケーション能力を育てる指導に必要な資料を得る。

(2) 実態調査の方法

本研究の対象児であるA児、B児、C児の担任と自立活動担当教職員に対する聞き取り調査を行った。

(3) 調査結果の分析と考察

調査結果の分析と考察は【表2】に示すとおりである。

【表2】聞き取り調査の結果及び分析と考察

	調査項目	A児(小4)	B児(小6)	C児(小6、特別学級)
障害の状況	調査結果	<ul style="list-style-type: none"> ・感音性難聴、高度難聴 ・補聴器の自己管理はほぼでき発語も明瞭である 	<ul style="list-style-type: none"> ・感音性難聴、高度難聴 ・補聴器の自己管理はほぼできるが装用が遅れたため、1音ずつ区切って話す 	<ul style="list-style-type: none"> ・感音性難聴、高度難聴、知的障害 ・補聴器の自己管理が難しくスイッチを切っていることが多い
その活用の様子	調査結果	<ul style="list-style-type: none"> ・主なコミュニケーション手段は聴覚口話である。手話や指文字を用いて話すこともある ・学年相応の語い数をもっていないが、自分のもっていることばで意欲的に話す 	<ul style="list-style-type: none"> ・主なコミュニケーション手段は聴覚口話である。手話や指文字を用いて話すこともある ・語い数はかなり少なく、2～3語文で話すことが多い 	<ul style="list-style-type: none"> ・主なコミュニケーション手段は聴覚口話である。指文字と併せて話すことが多い ・語い数は少なく、助詞抜きで話し、発声のみの時もある
	分析と考察	<ul style="list-style-type: none"> ・主なコミュニケーション手段は聴覚口話と共通しており、三人とも指文字や手話がある程度用いて話すことが可能である ・語い数やことばの理解や表出には差が見られることが分かった。発達段階を踏まえ、どの児童も共通した経験のある場面を取り出し、興味・関心を引くような手だてが必要である また、発達段階を踏まえ、児童が分かりやすいことばを用いたり、1文が長くないシナリオを作成する必要がある 		
小学部集会場面での児童の様子	聞き方、話し方の様子についての調査結果	<ul style="list-style-type: none"> ・よそ見が見られるが、相手の話をうなずきながら聞く ・話を聞いているときは、「分かりません」と言ったり、表情で表したりする ・集会のT1が、会の内容を説明しているとき指名されずに急に突然話したり、友達が話しているにもかかわらず割り込んで話す ・友達が失敗すると、担任を介してそのことを言おうとする 	<ul style="list-style-type: none"> ・よそ見が見られるが、T1の方に体を向けて聞いている ・T1の説明終了後、すぐ行動に移せぬし、友達の間話を真似して間違える ・話が分からないと担任を探し、困った表情をする。担任にT1に聞きに行くよう促される ・友達が質問すると真似て挙手をし、指名されて前にでるが何も話せぬし、また、質問しても友達の答えを聞かずに、自分の席に戻ろうとし、T1に注意される 	<ul style="list-style-type: none"> ・周囲が気になって、窓や廊下の方を見る ・T1の話を最後まで聞かずに話したり、他の友達が話しているのを邪魔したりする ・状況に合わない声を発したり、早口で話したりして話し方を注意される ・周囲の友達の真似をして、間違いを担任に訂正される
	分析と考察	<ul style="list-style-type: none"> ・話をよく聞いている児童もいるが、間違った行動をとることから、話をよく聞いていない児童がいることが分かった。相手をよく見て、よく聞く「傾聴」する態度を身に付ける指導が必要である。また、ことばの指示では聞き取りが難しいため視覚的な手だてが必要である ・「分かりません」ということを習得しているが、表情でしか表すことができず、担任に促されてから質問することが分かった。このことから、どんなときに「再質問」するのかを具体的に指導する必要がある ・T1や友達が話しているにもかかわらず、自分が思いつくと割り込んで話す。また、友達の真似をして話したり、話を最後まで聞かずに話したりする。状況に合わない話や声を上げることが分かった。このことから、話を最後まで聞いてから話すなどの「マナー」とは何かを具体的に指導する必要がある。また、C児には、教師の支援が必要である ・担任が児童の近くにいると、担任に表情で訴え、促されてからT1に聞きに行くことが分かった。担任を頼らずに自分で「伝達」することができるようにすることが必要である 		

3 場面の状況の把握を促すロール・プレイングを取り入れた指導の手だての試案

(1) 場面設定の工夫

四つの態度を身に付けさせるために、ロール・プレイング場面の設定に、場面を選定するための観点と場面を配列するための観点が必要である。

< 場面を選定するための観点 >

興味・関心をもって取り組める場面を設定すること

児童が経験したことがある場面を設定すること

役割が明確である場面を設定すること

< 場面を配列するための観点 >

興味・関心を持続して取り組み、具体的操作を伴うコミュニケーションからことばを中心としたコミュニケーションになるように配列すること

話し手と聞き手が一対一から複数での広がりのあるコミュニケーションになるように配列すること

経験する回数が多い行事的な場面から日常的に頻繁に経験する場面になるように配列すること

この二つの観点から、本研究では、三つの場面を選定し、授業の展開を工夫してロール・プレイングをすることで、児童のコミュニケーション能力が高まっていくと考えた。

(2) シナリオカード

シナリオカードは、【図2】で示すように、場の背景と登場人物の写真カード及び役割毎のセリフが書いてある、数枚の状況別カードで構成されたものである。四つの態度を身に付けさせるため、授業の展開を工夫する。

シナリオカードを活用した具体的な指導手順及び留意点は次のとおりである。

ロール・プレイングをする前、展開部分のつかむ段階で、それぞれの役割のセリフを一斉に読むことでセリフを意識させる。

展開部分の分かる、活用する段階で、児童が困ったときにすぐ見ることができるようにする。

初めに取り出した場面で使うシナリオカードは、児童が分かりやすいことばでセリフを構成し、カードの提示の仕方を工夫する。

次第にシナリオカードのセリフの提示を減らすことで、自発的なコミュニケーションができるようになる。

(3) 振り返りシート

振り返りシートは、【図3】に示すように、四つの態度である「傾聴」「再質問」「マナー」「伝達」の項目毎に評価の規準を示し、児童が評価しやすいようにした。四つの態度の項目を児童に分かりやすいことばで置き換え、評価の規準も児童の発達段階に応じて表現を工



【図2】シナリオカード

ふりかえりシート (A児)

年 組 _____ 月 日 _____

名前 _____

★ まよの まつどうを りかえって、チャックらの場でははるところに口をききましよう。

朝の会

態度	ふりかえること	チャックらん		
		よくできた	たいたいできた	あまりできなかった
①	よく見て、よく聞く			
②	分からないときは質問する			
③	ルールを守って話す			
④	自分で話す			

★ まよの、まつどうで たのしかったこと、わづかしかったとおもったことば、どんなことですか。

【図3】振り返りシート

夫した。授業の導入、終末部分に振り返りシートを毎回活用し、授業の展開を工夫することで、四つの態度の意識付けになり、定着につながると考える。

(4) 場面の状況の把握を促すロール・プレイングを取り入れた指導の手だての試案

聾学校小学部の自立活動において、場面の状況の把握を促すロール・プレイングを取り入れた指導の手だての試案を【図4】のように作成した。5時間を3次にまとめ、1単位時間につき一つの場面を設定し、授業の展開を工夫してロール・プレイングをすることとした。

次	時	学 習 活 動	指導上の留意点
1	1	<p>場面設定の工夫</p> <p>興味・関心をもて、具体的操作を伴った、話し手と聞き手が対一の場面</p> <p>・二通りのモデルを見て、違いを話す ・違いから四つの態度に気付く</p>	<p>・四つの態度の適切なモデルと不適切なモデルを提示し、興味・関心を高めるようにする</p>
2	2	<p>シナリオカードの活用</p> <p>・展開部分で役割毎のセリフを全て提示する ・分かりやすいことばを使う</p> <p>振り返りシートの活用</p> <p>導入部分に四つの態度のめあてをもち、終末部分に、四つの態度を振り返る</p>	<p>・セリフが分からないときは、シナリオカードを見るよう声がけをする ・教師も児童と一緒にロール・プレイングをするようにする</p>
	3	<p>興味・関心を持続しながら、複数の人がかわりかえる場面</p> <p>・展開部分で役割毎のセリフを提示を減らす ・役割毎にカードを色分けし提示する</p>	<p>・セリフや動きが分からないときは、シナリオカードを見ることを確認する ・教師が不適切なモデルを演示するのを見るようにする</p>
	4	<p>日常生活回数ごと、経験を多く、中心とした場面</p> <p>・セリフを長くする ・展開部分でセリフの提示を減らし、自分で話すようにする</p>	<p>・四つの態度のどれかができなかつた場合、児童にどの態度ができなかつたかを気付くようにする ・児童同士でロール・プレイングをするようにする</p>
3	5	<p>・単元全体を振り返り、まとめる</p> <p>これまでの振り返りシートをまとめ、感想を発表する</p>	<p>・四つの態度を日常生活においても実行できるよう、今までの頑張りを賞賛する</p>

【図4】場面の状況の把握を促すロール・プレイングを取り入れた指導の手だての試案

(5) 検証計画

聾学校小学部の自立活動におけるコミュニケーション能力を育てる指導の手だての試案の有効性について、次ページ【表3】の検証計画に基づいて検証する。

検証に当たっては、四つの態度のチェックリストによる事前・事後の教師による対象児童の観察、ビデオと教師の記録による対象児童の学習過程における活動の分析・考察を行う。また、事後に教員を対象に実施するアンケートを基にコミュニケーション能力の育成状況を総合的に分析・考察を行う。なお、四つの態度のチェックリストは次ページ【表4】のとおりである。

【表3】検証計画の内容と方法

検証項目	検証内容	検証方法	処理・解釈の方法
コミュニケーション能力の育成状況	・傾聴 ・再質問 ・マナー ・伝達	観察法 ・評価の段階におけるチェックリストによる評価 ・児童の学習過程における活動の様子の観察 ・児童の感想、振り返りシートへの記述の分析	・事前・事後、チェックリストによる観察を行い分析し考察する ・授業実践時のビデオと教師の記録内容を分析し考察する ・児童の感想や記述を基に分析し考察する
		質問紙法 ・授業実践後実施するアンケートからの分析	・事後実施する小学部職員の記述を分析し考察する

【表4】四つの態度のチェックリスト

検証項目	チェック項目	評価規準
傾聴	話者の方に体を向けて話を聞く	四つの段階にて評価する A 自らできる B 促されてできる C 教師の支援があればできる D 支援があっても難しい
	話者の表情を見る	
	話者の口元を見る	
	話者が話し終わるまで注視する	
	話者を見てうなずきながら聞く	
再質問	話者の話が聞き取れないときは表情で表す	
	話者の話が聞き取れないときはことばで聞き返す	
	話者の話の意味が分からないときは表情で表す	
	話者の話の意味が分からないときはことばで再質問する	
マナー	話を最後まで聞いてから話す	
	質問を最後まで聞いてから応答する	
	その時の状況に合った話をする	
	質問の内容に合った応答をする	
	話者が違うことを話したら訂正する	
	話者が分かるように言い直しする	
	話者が分かるまで繰り返して話す	
	話者に合ったことば遣いで話す	
伝達	話を聞き取れないときは話者に直接聞き返す	
	話の意味が分からないときは話者に直接たずねる	

4 授業実践及び実践結果の分析と考察

(1) 手だての試案を取り入れた授業実践の概要

ア 対象

岩手県立盛岡聾学校小学部4年、6年、6年特別学級（男子2名 女子1名 計3名）

イ 授業実践の期間

平成18年10月11日～19日

ウ 単元名「聞き方、話し方名人になろう」（全5時間）


単元目標「取り上げた場面の状況を把握し、適切な聞き方、話し方ができる」

	個人目標
A 児	<傾聴> 話者を意識して、最後まで見て話を聞くことができる <再質問> 「分かりません、もう1回お願いします」とことばで確実に再質問することができる <マナー> 話者の話を最後まで聞いてから話そうとする <伝達> 自分から伝えることの大切さが分かる
B 児	<傾聴> 話者をよく見て、話を聞こうとする <再質問> 「分かりません、もう1回お願いします」とことばで再質問しようとする <マナー> 声がかけてルールを守って話すことができる。話を最後まで聞いてから話そうとする <伝達> 簡単な声かけや支援で、自分から話すことができる
C 児	<傾聴> 声かけや支援により、話者をよく見て、話を聞くことができる <再質問> 声かけすることにより、「もう1回お願いします」とゆっくり話そうとする <マナー> 声かけや支援により、話を最後まで聞いてから話そうとする <伝達> 簡単な声かけや支援で自分から話すことができる



エ 単元の指導計画

次	時	題材名(実施日)	学習活動	選場 定面 の	カシ ナ ド リ オ	シ振 リ 返 り	指導上の留意点
1	1	ちがいに気付くかな (10/11) 買い物の二通りのビデオを見て、四つの態度に気付くことができる	<ul style="list-style-type: none"> ・買い物のビデオを見て何の場面かを話す ・買い物の二通りのビデオを見比べて違いを話す ・四つの態度をまとめる 				<ul style="list-style-type: none"> ・始めにロール・プレイングをする買い物場面のモデルを提示する ・興味・関心をもたせるために、近所の店で教師らの買い物をビデオ撮影をする ・適切と不適切なモデルを見て、違いを話すようにし、話すのが難しい児童には、画面の指さしや模倣を促すようにする ・違いが四つの態度であることをまとめ、四つの態度を紙板書で提示する
2	2	買い物できるかな (10/12) 買い物場面のロール・プレイングをとおして、四つの態度を意識してコミュニケーションを行うことができる	<ul style="list-style-type: none"> ・本時のめあてをもつ ・買い物場面の役割やセリフを知る ・児童同士で店員と客のロール・プレイングをする ・教師と一緒に聞き取れない、伝わらないときのロール・プレイングをする ・自己評価を記入し、感想を発表する 	買い 物 場 面			<ul style="list-style-type: none"> ・振り返りシートに、自分のめあてを記入し、発表するようにする ・セリフは短く、分かりやすいことばを用い、状況毎に全てのシナリオカードを提示し、セリフを読むようにする ・ロール・プレイング中にセリフが分からないときは、シナリオカードを見るように促す ・聞き取れない、伝わらないときの役割はT2が大げさに行い、再質問やマナーができるようにする ・振り返りシートの記入の仕方を教え自分のめあてを振り返るようにする
	3	Let'sボウリング (10/17) 場面が変わっても四つの態度を使い、コミュニケーションを行うことができる	<ul style="list-style-type: none"> ・本時のめあてをもつ ・ボウリング場面の役割やセリフを知る ・児童同士で基本のシナリオでロール・プレイングをする ・不適切な状況を教師も加わってロール・プレイングをする ・自己評価を記入し、感想を発表する 	ボ ウ リ ン グ 場 面			<ul style="list-style-type: none"> ・振り返りシートで、前時のめあてを確認してから、めあてを記入する ・シナリオカードは役割毎に色分けし分かりやすいことばで提示する ・状況毎にセリフを読むようにする ・ロール・プレイング中にセリフが分からないときは、シナリオカードを見るように促す ・投球、報告、記録の不適切な状況をT2が演示し、傾聴、再質問、マナー、伝達を意識してロール・プレイングをするようにする ・自分のめあてや振り返りシートを手がかりに感想を発表させ、本時の学習を振り返るようにする
	4	なっとく朝の会 (10/18) 自ら四つの態度を使って、コミュニケーションを行うことができる	<ul style="list-style-type: none"> ・本時のめあてをもつ ・朝の会場面の先生、日直、保健係の役割と日直のセリフを知る ・児童同士で、役割を交代しながらロール・プレイングをする ・自己評価を記入し、感想を発表する 	朝 の 会 場 面			<ul style="list-style-type: none"> ・振り返りシートで、前時のめあてを確認してから、めあてを記入する ・シナリオカードは、状況毎(挨拶、係から、先生の話)の写真カードと日直のセリフカードを提示し、セリフを読むようにする ・ロール・プレイング中に、四つの態度が実行できていない場合は、その場で何ができていないのかを気付かせる。再度、ロール・プレイングをするようにする ・自分のめあてや振り返りシートを手がかりに感想を発表させ、本時の学習を振り返るようにする
	3	5	学習のまとめをしよう (10/19) これまでの学習を振り返り、四つの態度の大切さに気付くことができる	<ul style="list-style-type: none"> ・今までの振り返りシートの自己評価をまとめる ・学習したことをビデオで振り返る ・今までのロール・プレイングの学習についての感想を発表する 			



オ 第1次から第3次の授業実践の概要
 第1時(第1次)「ちがいに気付くかな」の授業実践の概要

	学習活動	教師の支援	児童の発言・行動の様子
導入	<p>ビデオを見て、違いを見つける</p> <p>「違いが分かるかテストするよ」と教師が鼻をかむ動作をすることで違いについて確認する。ビデオで違いを見つけることを確認する</p>		
展開	<p>買い物のビデオを見て、誰が、どこで、何をしているビデオかを話す</p> <p>興味・関心をもたせるために、近所の店で、小学部の先生が買い物をするシナリオとした。また、ビデオの内容は伏せておく</p> <p>児童に何の場面かを質問する。「何のビデオでしたか？」</p> <p>買い物の二通りの様子をビデオで見比べて、違いを話す</p> <p>「買い物で話すときの順番を守っていないね。割り込んで話しているね」と話が終わってから話す「マナー」を確認する</p>		<p>A児：「先生が買い物してる。いちごあるね」と画面を注視する。 B児：「川」と店の名前を言う。笑いながらビデオを見る。 C児：奇声を上げる。買い物している先生の名前を全員言う。「お菓子見て」と友達に話しかける。</p> <p>A児：「先生は、お茶とカレーを買ってました」 B児：「川で買い物してました」 C児：「先生はガムを買ってました」</p>
	<p>違いを話すようにし、児童の気付きを黒板に板書し、受け止めるようにする。一つの違いはすぐできたので、他にもあることを示唆し、再度ビデオを繰り返し見せる B、C児には画面を指さしするように促す</p> <p>「お店に入るところをよく見て下さい」と挨拶を返していない箇所に注目するようにし、「マナー」を確認する</p> <p>「先生困っているよ、どうして?」「店員をよく見て話を聞いていないと、金額が分からず買い物ができない」と「傾聴」を確認する</p> <p>「店員の話が分からないとき、先生は誰に聞いている?先生に聞いているね。店員に聞かなければ一人では買い物できないね」と「再質問」と「伝達」を確認する</p>	 <p>A児,B児,C児：「先生駄目だよ」 B児：笑いながら、ビデオを見る。ビデオの割り込んで話すモデルを模倣する C児：「駄目だよ」と割り込んで話すモデルを模倣する</p> <p>A児：「あ～挨拶していない」と悔しそうな表情をする B児：悔しそうな表情をする C児：「こんにちは、言ってないね」</p> <p>A児：「先生はお金を払っていません。歩く方向が違います。先生は、何も買っていません」 B児：再質問の場面を立ち上げて画面を指さしする C児：T1に促されて、再質問の場面を指さしする 「あ～だからガム買えません」</p>	
終末	<p>四つの態度をまとめる</p> <p>四つの態度ができないと、一人では買い物できないことを確認し、児童に分かりやすいことばで、四つの態度を「よく見て、よく聞く」「分からないときは質問する」「ルールを守って話す」「自分で話す」とまとめ、紙板書で提示する。四つの態度を音読する</p> <p>単元名「聞き方、話し方名人になろう」を紙板書で提示し、単元での学習は、四つの態度を学習することの見通しをもたせる</p> <p>次時の学習の見通しをもつ</p> <p>「買い物一人のできるかな?店員を見てお話できますか?」</p>		<p>A児,B児,C児：紙板書を見ながら全員で四つの態度を音読する</p> <p>A児：自信がある表情で「できます」 B児：自信がある表情でうなずく C児：笑顔で「上手にできると思うよ」</p>



第2時(第2次)「買い物できるかな」授業実践の概要

	<p>学習活動 教師の支援 シナリオカード</p>	<p>構成要素から見た児童の発言・行動の様子</p>
<p>導入</p>	<p>買い物場面のロール・プレイングをすることを知り、四つの態度のどれを頑張るのかを発表する</p> <p>学習課題を掲示し、「四つの態度のどれを頑張るのか考えて下さい」と問いかけ、本時のめあてを発表するようにする</p>	<p>A児：「自分で話すを頑張る」 B児：「自分で話すのを頑張ります」 C児：「自分で話すを頑張る」</p>
<p>展開</p>	<p>買い物場面のシナリオを知る 状況毎にセリフを読んで確認する</p> <p>シナリオカードを、入店、注文、会計、退店毎に提示する 「お客と店員になってもらいます」「皆でセリフを読みましょう」 「セリフが分からないときは、黒板や店員の机のカードを見ましょう」「始めに、店員とお客をやる人を話し合ってください」</p>	<p>A児,B児,C児：シナリオカードを見ながら全員で店員と客のセリフを順番に読む</p> <p>じゃんけんで始めに行う役を決めた A児：見る人、B児：店員、C児：お客</p>
<p>つかむ</p>	<p>役割を決めてロール・プレイングをする</p> <p>話す順番を間違えた時やセリフが分からないときは、B児に対してシナリオカードを見るように声がけやカードを指さしする</p> <p>C児(客)「こんにちは」 B児(店員)「いらっしゃいませ」 C児(客)「パンと柿下さい」</p> 	<p><マナー> A児,B児,C児：話す順番を間違えたり同時に話したりするので、シナリオカードを見て確認する A児：「あーそうだった」と間違いに気付く、順番に話す</p> <p><伝達> A児,B児,C児：授業者やT2を介せず自分でシナリオカードを見て話す</p>
<p>分かる</p>	<p>注文で聞き取れない場合を先生対児童でロール・プレイングをする</p> <p>T2が下を向いたり、横を向いたりして注文をする客を演ずる再質問ができた児童を賞賛する</p> <p>再質問の「分かりません、もう1回お願いします」のセリフカードを確認する</p> <p>T(客)下を向いて「パンとケーキを下さい」 C児(店員)「分かりません、もう1回お願いします」</p>  <p>注文で伝わらない場合を先生対児童でロール・プレイングをする</p> <p>T2が聞き間違いをする店員を演ずる訂正することができた児童を賞賛する</p> <p>訂正の「ちがいます、～と～です」のセリフカードを黒板に提示し、確認する</p>	<p><再質問> A児：困った表情をし、自分でシナリオカードを見て「分かりません、もう1回お願いします」と言う B児：カードを見て「分かりません、もう1回お願いします」と自信をもって言う C児：「分かりません、もう1回お願いします」と言う</p> <p><マナー、傾聴> A児：カードを自分で見て「違います、パンとケーキ下さい」と指文字を併せて訂正する B児：カードを自分で見るが、違いと言わずに「ケーキとリンゴ下さい」と言う C児：「違う、パンとケーキ下さい」と手話と指文字を併せて訂正する</p> <p><マナー> A児,B児,C児：「違います」の訂正できたことを賞賛されて、嬉しそうに表情をし、全員で「違います」を読む</p>
<p>活用する</p>	<p>振り返りシートに記入し、感想を話す</p> <p>「四つの態度はできましたか?」「振り返りシートにまとめましょう」B児とC児は教師と一緒に振り返るようにする</p>	<p>A児：「ルールを守って話すのが難しかった。自分で話すのが楽しかったです。B君は自分で話す、Cさんはルールを守って話すのが上手でした」 B児：「A君は上手でした。よそ見はありません」 C児：笑顔で「A君は上手でした」</p>
<p>終末</p>		

第3時(第2次)の「Let'sボウリング」授業実践の概要

	学習活動	教師の支援	シナリオカード	構成要素から見た児童の発言・行動の様子
導入	ボウリング場面のロール・プレイングをすることを知り、四つの態度のどれを頑張るのか、振り返りシートに記入し、発表する			A児:「四つとも頑張る」友達の発表を注目し聞いている B児:「よく見て、よく聞く、質問するを頑張る」友達の発表を注目し聞いている C児:「よく見て、よく聞く、質問するルールを守って話すを頑張る」
	前時のめあてを確認してから本時のめあてを振り返りシートに記入し、発表するようにする「買い物めあてはみんな同じだったね」			
展開	ボウリング場面のシナリオを知る 状況毎にセリフを読んで確認する			シナリオカードの写真を見て「先生だ」「あれは誰?」と質問したり、教え合ったりする B児:役割のカードを見て「僕は、スコア係が分かりません」と質問する
	シナリオカードを、投球、報告、記録の順に提示をする 役割の説明をし、セリフと動きを確認する			
つかむ	役割を決めて、ロール・プレイングをする			<傾聴> A児:相手の顔を見て話し、聞いていた B児:教師が声かけをすると、相手の顔を見て話し、聞いていた C児:T2の声かけにより、相手の顔を見て話し、聞いていた
	役割を確認し、シナリオをとおして児童同士でボウリングを行いどの役割も経験するようにする			<再質問> A児:シナリオカードを見ないで自分で再質問する B児:教師が声かけをすると、シナリオカードを見てから「分かりません」と言う C児:T2の声かけで「分かりません、もう1回お願いします」と言う
分かる	教師のロール・プレイングを見て、ロール・プレイングをする			<マナー> A児:大きな声でセリフを言い直しT2の演示にすぐ「違います、駄目です9本です」と言う B児:T2の演示を見て、不適切なことばを言う C児:怒りながら、「違います、9本です」自分が間違ったときセリフカードをT2と一緒に見て「ごめんなさい」と言う
	T2が投球の不適切な演示をする(合図をしないで勝手に投げる)間違った時の「ごめんなさい」セリフカードを提示し確認する			<伝達> A児:教師を介することなく、Cが聞こえなくても、大きな声でセリフを話すことができた B児:シナリオカードを見て、自分でセリフを話すことができた C児:セリフの省略があったがT2を介することなく、自分で話すことができた
活用する	セリフを省略し「何本?」と話すので、シナリオカードを見るように促す			A児,C児:賞賛され、嬉しそうな表情をする
	T(並べる係)9本倒れたのに「4本倒れました」 A児,C児:「違います、9本です」			
活用する	T2が報告、記録の不適切な演示をする(倒れた数と違う報告や記録をする)			
	児童同士でロール・プレイングをする			
活用する	大きな声で、自分から言い直しができた児童を賞賛する			
	振り返りシートに記入し、感想を話す			A児:笑顔で「四つできました」 B児:「二つ頑張るのをできました。楽しかったです。スコア係が難しかったです」 C児:「できた」
終	「ボウリングで四つの態度はできましたか?」「自分のめあてができたか振り返りシートにまとめましょう」			
未	「ボウリングで四つの態度ができるかを学習しました。ボウリングだけでなく、ドッチボールや縄跳びでも四つの態度は大事だよ」			

第4時(第2次)の「なっとく朝の会」授業実践の概要

	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> 学習活動 教師の支援 シナリオカード </div>	<div style="border: 1px solid blue; padding: 2px;">構成要素から見た児童の発言・行動の様子</div>
導入	<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">朝の会場面のロール・プレイングをすることを知り、四つの態度のどれを頑張るのか、振り返りシートに記入し、発表する</div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px;">前時のめあてを確認してから本時のめあてを振り返りシートに記入し、発表するようにする</div>	<div style="border: 1px solid blue; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">A児：「よく見て、よく聞く、質問するルールを守って話すを頑張る」 B児：「四つとも頑張る」 C児：「よく見て、よく聞く、ルールを守って話す、自分で話すを頑張る」</div>
展開	<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">朝の会場面のシナリオを知る 状況毎に日直のセリフを読んで確認する</div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">シナリオカードを挨拶、係からの報告、先生の話の順に提示する セリフカードは日直のセリフを中心に提示する 先生のセリフを長くし、写真カードは、A、B児の朝の会の写真を用いた</div>	<div style="border: 1px solid blue; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">全員で「今日は10月18日水曜日、天気は晴れです」と提示していないセリフを言う</div> <div style="border: 1px solid blue; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"><傾聴> 話が終わる最後まで注目し、うなずいて話を聞くことができた</div> <div style="border: 1px solid blue; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"><再質問> A児：C児(先生役)の話が分からず、困った表情をし、教師の方を見てから「分かりません、もう1回お願いします」と言う B児：A児が「分かりません、もう1回お願いします」と言うのを見てから「分かりません、もう1回お願いします」と言う</div>
つかむ	<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">児童同士でロール・プレイングをすることを確認する</div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">役割を決めて、ロール・プレイングをする</div> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 5px;"> <div style="border: 1px solid blue; padding: 5px; flex: 1;">C児(先生)「2時間目に劇の練習が体育館であります。ホールに集まって下さい」</div>  </div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px;">「再質問」や「伝達」ができていないので、ロール・プレイングを中断し、提示している四つの態度のどれができなかったかを確認してから、再度ロール・プレイングをする</div>	<div style="border: 1px solid blue; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"><伝達> A児：C児(先生役)の話が分からず、困った表情をし、教師に確認しようとする B児：困った表情をし、教師に確認しようとする</div> <div style="border: 1px solid blue; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"><再質問><伝達> 声がけや指示をしなくても、自分が話の内容が分かるまで再質問していた</div>
分かる	<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">A児(保健係)「Cさん、元気ですか」 C児(先生)「はい、元気です」</div> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 5px;"> <div style="border: 1px solid blue; padding: 5px; flex: 1;">A児(保健係)「Cさん、元気ですか」 C児(先生)「はい、元気です」</div>  </div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">役割を交代してロール・プレイングをする</div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px;">先生役の児童が話すとき、ゆっくり話し、口が見えるように話すことを確認する</div>	<div style="border: 1px solid blue; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"><マナー> 話を最後まで聞いてから、話していた。相手が分かるようにゆっくり話したり、指文字や手話を使って話す姿が見られた</div> <div style="border: 1px solid blue; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"><傾聴> 真剣な表情で、友達の顔や口を注視し、何を話しているのかを聞いている</div>
活用する	<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">振り返りシートに記入し、感想を話す</div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">「朝の会で自分のめあてができたか振り返りシートにまとめましょう」</div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px;">「明日は、聞き方、話し方の学習のまとめをします」</div>	<div style="border: 1px solid blue; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">A児：「朝の会おもしろかった」</div> <div style="border: 1px solid blue; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">A児：話が難しかったです。自分で話すのが楽しかったです B児：笑うのは駄目です。僕は日直を話しました。楽しかったです C児：先生楽しかったです。また楽しみです。難しかったです</div>
終末		

第5時(第3次)「学習のまとめをしよう」の授業実践の概要

	<div style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">学習活動</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">教師の支援</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">児童の発言・行動の様子</div>
導 入	<div style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">今までの学習のまとめを確認する</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">今までの学習である買い物、ボウリング、朝の会を想起するようにする</div>	
展 開	<div style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">今までの振り返りシートを整理し、感想を簡単に発表する</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">買い物、ボウリング、朝の会で記入した振り返りシートで四つの態度についての自己評価を整理し、今までの学習の感想を発表するようにする</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">感想を発表するときや聞くときも四つの態度を意識付ける</div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">今までのロール・プレイングをビデオで振り返る</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">三つの場面で、四つの態度ができていない点をビデオにまとめ、ビデオを見るとき視点を示す。児童が分かりやすいように、ビデオにテロップを入れてまとめる 「三つをビデオにまとめました。四つの態度が本当にできているかな。お友達はできているかな、見てみましょう」</div> <div style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">ビデオを見て感想を発表する</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">ビデオを見てから、自分だけでなく友達についても感想を発表するようにする A児は友達についても感想を発表するようにする B児、C児は、友達の感想を聞いたり、教師と一緒に考えて簡単に感想を話すようにする</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">感想を発表するときや聞くときも四つの態度を意識付ける 友達の感想が分からないときは質問するように促す</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">A児：「ボウリング楽しかったです。転がす人がおもしろかったです」 B児：「買い物、ボウリング、朝の会三つ楽しかった」 C児：「自分で話すのが楽しかった。三つ楽しかったんです」</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">友達が発表するときは、顔を向け、注目して聞いていた。 発表の時、振り返りシートを見ながらゆっくり話していた</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">A児：自分の四つの態度ができているところを見てうなずく。「Bはルール守っていないよ」 B児：Aが画面に出ると立ち上がり、画面を指さす。ボウリングになると顔をこすりながら笑う。自分の話すマナーが守られていない点を「もう1回見る」と言う C児：Aの再質問ができている場面を見て手を叩く。自分の再質問ができている点を見てうなずき微笑む。 三人が相手の顔を見ていない場面を見て「駄目だよ」と大きな声を出す</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">A児：「Let'sボウリングがおもしろかったです。四つの態度はできました。Bはルールを守っていませんでした。Cは失敗はないと思います」とゆっくり話す。友達の発表のときは注目する B児：「買い物は、パンとケーキを下さいと話すのが楽しかったです。ボウリングは転がす人が楽しかったです。朝の会で、笑うのは駄目です。日直が楽しかったです」と友達の顔を見ながら話す C児：「買い物のお話できました。朝の会では先生が楽しかったです。また楽しみです。話すのが難しかったです」とゆっくり話す</div>
終 末	<div style="border: 1px dashed black; padding: 2px;">学習のまとめをする</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">T2に、今までの学習を振り返った児童の良い点や頑張った点について話すようにする</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">一人一人、四つの態度で頑張った点を「 名人」として賞賛する</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">姿勢を正して、T2に注目する T2の話をうなずきながら聞く</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">嬉しそうに賞状をもらい、自分がもらった賞状を見ている</div>



(2) 実践結果の分析と考察

ア 第1時(第1次)の授業の分析と考察

第1時の「ちがいに気付くかな」では、教師が、買い物の適切なモデルと不適切なモデルの二通りをビデオで提示した。児童は、店の名前を自発的に話したり、教師の不適切な行動を笑ったり、「駄目だよ」と発言する姿が見られた。これは、近所の店で、身近な教師達が買い物をしていることから、興味・関心をもちながら違いを見つけることができたと考えられる。二通りのビデオの違いから、買い物では、店員をよく見て、話を聞かないと金額が分からなくて困ることや、他人を頼ると一人では買い物ができないこと、挨拶をされても挨拶を返さない、割り込んで話すマナーの悪さなど、どんな態度のどんなところが悪いのか具体的に分かり、コミュニケーションにおいては、四つの態度が大切であるということに気付くことができたと考えられる。また、「買い物のとき、一人で店員を見てお話できるかな」という問いかけに、児童らの自信をもった表情で「できる」との発言から、次時の買い物のロール・プレイング学習への期待と見通しをもつことができたと考えられる。

しかし、「伝達」にかかわる不適切なモデルの提示が、教師同士の演示であったため児童には分かりにくいという点もあった。

イ 第2時(第2次)の授業の分析と考察

第2時の「買い物できるかな」では、「つかむ」段階で、店員と客のセリフを始めから終わりまで全員で読むことで役割毎のセリフを理解することができた。「分かる」段階では、セリフが分からずとまどう児童や話す順番を間違える児童も見られたが、シナリオカードを見るように声がけや指示することで、それぞれの役割のセリフをスムーズに話すことができるようになり、相手をよく見て、話を最後まで聞いてから話す姿が見られるようになった。

また、「活用する」段階では、買い物場面で、意図的に再質問や訂正のシナリオを教師と一緒にロール・プレイングをすることで、聞き取れない、伝わらない状況を体感し「分かりません、もう1回お願いします」と再質問することや「違います」と訂正することができた。これは、シナリオカードで、再質問や訂正のことはを提示していることや教師と一緒にロール・プレイングをしたことが有効に働いていると考えられる。

振り返りで、A児の「ルールを守って話すのが難しかった」との感想から、ルールを守って話そうとする意識が高まったと考える。B、C児の「A君は上手でした」との感想や振り返りシートで四つの態度を「よくできた」「一人でできた」と評価しているのは、お互いが四つの態度を意識しながら、買い物場面の状況を把握し、スムーズにコミュニケーションすることができたと考える。

ウ 第3時(第2次)の授業の分析と考察

第3時の「Let's ボウリング」では、「分かる」段階で、相手をよく見て、正しく話すことができなかつたり、相手の合図を確認しないで次の行動に移ったりする児童が見られた。しかし、シナリオカードに注目するよう指示することで、自分の間違いに気付き、お互いに顔を見て話し、聞き取れなかったときには「分かりません、もう1回お願いします」と再質問する姿が見られた。また、次ページ【資料1】の第3時の授業記録に示すように、「活用する」段階では、教師の不適切なモデルを見て、児童は即座に「違います」と訂正し、ルールやマナーを守って話すことができた。これは、意図的なシナリオを教師が演じることと、前時に行った訂正のロール・プレイングの学習が効果的に働いているためであると考えられる。

また、振り返りで、B児の「転がす人が楽しかった。スコア係が難しかった」との感想からボウリングは意欲をもって取り組むことができたが、スコア係の得点を書いて「交代しましょう」というセリフを話してから行動する「マナー」の難しさを感じているためと思われる。これらのことから、「傾聴」「再質問」「マナー」「伝達」を意識して行動しようとする意欲が高まってきたと考える。

【資料1】第3時の授業記録

場面	教師（受け手）がピンが9本倒れたのに「4本倒れました」と報告を間違えたとき
A児	すぐ、教師のところに向けより「違います、9本だよ」と指で9を表しながら言う
B児	教師の「4本倒れました」と言うのや、友達が訂正しているのを注視している
C児	教師のところに行き、怒りながら「違います」と言って指で9を表す

エ 第4時(第2次)の授業の分析と考察

第4時の「なっとく朝の会」は、これまで二つの場面の発展的な学習である。「つかむ」段階では、シナリオカードで保健係や先生のセリフは提示せず、写真カードと日直のセリフカードを中心に提示し、児童同士でロール・プレイングをすることを確認した。

「分かる」「活用する」段階では、シナリオカードで提示しなくても、自分で考えた役割に応じたセリフを話したり、演技したりする姿が見られた。これは、朝の会は日常の学校生活で毎日経験していることから朝の会の場面の状況を把握することができ、スムーズに役割

【資料2】第4時の授業記録

ユニケーションができたためであると考えられる。しかし、【資料2】に示すように、先生役の児童が話を

場面	先生役の児童が話をしているとき	
	1回目	3回目
A児 保健係	教師に困った表情を見せる。その後自発的に「分かりません、もう1回お願いします」と言う	自分が分かるまで再質問のことは話し、手を挙げ「分かった」と言う
B児 日直	A児が始めに「分かりません、もう1回お願いします」と言うのを聞いてから、「分かりません」と言う	自分が分かるまで再質問のことは話し、「分かりました」と言う
C児 先生役	皆に口形が見えないように「今日の2時間目は、体育館で劇の練習があります。ホールに集まって下さい」と早口に話す	口形が見えるようにゆっくり話し、指文字や手話を併せながら話す

している側の児童が、教師を介して意図を確認しようとする姿が見られた。しかし、「伝達」に気付かせることにより、自分で再質問をし、先生役の児童が何を話しているのかを理解するまで再質問することができた。「伝達」することを実感する良い機会になったと思われる。また、「分かりません」と言われた先生役の児童は、聞く側の児童に分かるように口形が見えるようにゆっくり話したり、指文字や手話を併せながら話したりして、コミュニケーション手段を活用する姿が見られた。これは、相手の立場で聞いたり、話したりする態度が身に付いてきたためであると考えられる。

また、振り返りで、「先生や日直が楽しかった」「また、楽しみです」という振り返りシートの記事から、ロール・プレイングを取り入れた学習が児童の意欲や関心を引き出し、学習に対する期待をもっていることが分かる。

オ 第5時(第3次)の授業の分析と考察

「学習のまとめをしよう」では、今までのロール・プレイングを取り入れた学習をビデオで振り返り、再質問やマナーを守って話している場面を見て、うなずいたり、手を叩いたりする姿が見られた。また、友達や教師の不適切な場面がビデオで映し出されると、その児童

の名前を言い、指さししながら「駄目だよ」と発言する姿も見られた。これは、ビデオを見ることで、お互いが四つの態度ができていたかを振り返ることができたためであると考えられる。

感想発表では、振り返りシートを見ながら「買い物やLet'sポウリング、朝の会が楽しかった」という場面の感想やA児の「転がす人がおもしろかった」B児の「日直が楽しかったです」C児の「朝の会では先生が楽しかったです」という役割の感想があった。これらの感想から場面の状況を把握することで相手とかわり合いながらコミュニケーションを楽しむことが分かる。

【表5】は、第2時から第4時までのロール・プレイング後の、振り返りシートによる自己評価をまとめたものである。

【表5】からは、「できた」というA、Bの評価が多いことが分かる。A児の振り返りシートから「傾聴」を頑張って取り組んだと思われる。「再質問」については朝の会の場面で教師を介して再質問したため評価が低くなったと思われる。B児の振り返りシートから、「傾聴」「伝達」を頑張って取り組んだと思われる。C児の振り返りシートから、「傾聴」「マナー」を頑張って取り組んだと思われる。しかし、C児が、ポウリングの場面の「傾聴」の項目で、評価が「あまりできなかった」と低いのは、ポウリングという動きが多いことと早くポウリングをしたいという気持ちから相手の話を聞かないで行動するなど教師の支援を受けることが多かったためと考えられる。

学習のまとめとして、ビデオや振り返りシートを見ながら単元全体を振り返ることで四つの態度の大切さを確認することができた。児童一人一人の学習に対する頑張りを表彰することで、日常生活においても四つの態度が実行できるように意欲付けをし、学習を終えることができたと思われる。

(3) コミュニケーション能力の育成状況について

コミュニケーション能力の育成状況について前述の検証計画に基づいて、授業実践前と授業実践後に四つの態度のチェックリストでの変容と実践記録ビデオ、授業実践後担任や副担任の感想から、分析と考察を行った。

ア 「傾聴」の変容状況について

「傾聴」の変容状況についての結果を次ページ【表6】に示す。

5項目中3項目について、どの児童もできる項目が増え変容が見られた。これは、教師に促されなくても自発的にできる項目や少しの促しですぐ反応できる項目が増えているという結果を示している。

【表5】振り返りシートによる児童の自己評価

		買い物	ポウリング	朝の会
A児	傾聴	A	B	A
	再質問	B	A	B
	マナー	B	B	B
	伝達	B	B	B
B児	傾聴	B	B	A
	再質問	A	A	B
	マナー	B	B	B
	伝達	B	A	A
C児	傾聴	B	D	A
	再質問	B	B	B
	マナー	B	B	A
	伝達	A	B	B

「注」A児とB、C児の振り返りシートの評価項目は以下のとおりである
A児 : A よくできた B だいたいできた
C あまりできなかった D できなかった
B、C児 : A 一人できた B 教えてもらってできた
C 先生と一緒にできた D あまりできなかった

授業実践前は、話者を最後まで注視しなかったり、体を向けて聞かなかったりして、教師に促されている児童の姿が多く見られた。実践後は、教師の少しの促しですぐ相手を最後まで注視している場面や教師に促されなくても相手を注視し体を向けて話を聞く姿が見られた。

【表6】授業実践前と実践後の「傾聴」の変容状況

	A児			B児			C児		
	事前	事後	A児の担任の感想	事前	事後	B児の担任の感想	事前	事後	C児の担任の感想
話者の方に体を向けて話を聞く	B	B	促しですぐ話者に集中できるようになった	B	A	話者を意識することが増えている	B	A	小集団では話者をよく注視することが増えている
話者の表情を見る	B	B		B	B		B	A	
話者の口元を見る	B	A		B	A		B	B	
話者が話終わるまで注視する	C	B		C	B		B	B	
話者を見てうなずきながら聞く	B	A		B	C		B	A	
「注」A 自らできる B 促されてできる C 教師の支援があればできる D 支援があっても難しい									

また、担任や副担任から、「促しですぐ話者に集中できるようになった」「話者を意識することが増えている」との感想をいただいた。これは、傾聴する態度を意識しながら、買い物、ボウリング、朝の会の三つの場面で、役割に応じたロール・プレイングをすることが有効に働き、相手のことを注視し、話を聞く態度が身に付いてきたためであると考えられる。

これらのことから、「傾聴」はおおむね育成されたと考える。

イ 「再質問」の変容状況について

「再質問」の変容状況についての結果を【表7】に示す。

【表7】授業実践前と実践後の「再質問」の変容状況

	A児			B児			C児		
	事前	事後	A児の担任の感想	事前	事後	B児の担任の感想	事前	事後	C児の担任の感想
話者の話を聞き取れないときは表情で表す	A	A	どうして、なぜの問いが多い	B	A	質問が分からないときや返答ができないときに「分かりません」と言えるようになってきた	B	A	声かけで促したり、話し方のモデルを提示したりするようになった状況によるが「もう1回」と聞き返してくるようになった
話者の話を聞き取れないときはことばで聞き返す	B	B		B	B		C	B	
話者の話の意味が分からないときは表情で表す	B	A		B	B		B	B	
話者の話の意味が分からないときはことばで再質問する	B	B		C	C		C	B	
「注」A 自らできる B 促されてできる C 教師の支援があればできる D 支援があっても難しい									

結果はどの児童も伸びの変容が見られた。しかし、「話者の話の意味が分からないときはことばで再質問する」項目は、A、B児とも変容が見られなかった。これは、聞き取れないために、話の意味が分からないことが多いからと推察される。C児は、聴力レベルが他児と比べ良好なため、聞こえない、分からないときは、教師の促しですぐ再質問できるようになったと推察される。

また、A児の担任の「どうして、なぜの問いが多くなった」との感想から、A児は、話者の話をよく聞き、話の内容を理解しているため、「どうして、なぜ」という問いかけができるようになったと思われる。B児の担任の「分かりませんと言えるようになってきた」やC児の担任の「状況によるが聞き返しが見られる」との感想から、チェックリストでは、ことばで再質問することに大きな伸びが見られなかったが、買い物、ボウリング、朝の会の三つの場面での授業で再質問をする意図的なシナリオを用い、繰り返しロール・プレイングする

ことが有効に働いたため、自らもっているコミュニケーション手段であることばや手話、指文字を活用しながら、ことばで再質問できるようになってきたと考えられる。

これらのことから、ことばで確実に再質問するためには教師の支援が必要であるものの聞き取れない意味が分からないときは表情で表したり聞き返しが見られるようになったことから、「再質問」はおおむね育成されたと考える。

ウ 「マナー」の変容状況について

「マナー」の変容状況についての結果を【表8】に示す。

【表8】 授業実践前と実践後の「マナー」についての変容状況

	A児			B児			C児		
	事前	事後	A児の担任の感想	事前	事後	B児の担任の感想	事前	事後	C児の担任の感想
話を最後まで聞いてから話す	C	B	質問や意見があるときなど唐突に話すことが少なくなった	B	B	ルールを提示すると、意識して話すことができるようになった	C	B	注意されるとマナーを守って話すようになった最後まで聞くことを指示すれば聞くことができるようになった
質問を最後まで聞いてから応答する	B	B		C	B		B	B	
その時の状況に合った話をする	C	B		C	B		C	C	
質問の内容に合った応答をする	C	B		B	B		B	B	
話者が違うことを話したら訂正する	B	A		C	B		C	B	
話者が分かるように言い直しする	B	B		C	C		C	C	
話者が分かるまで繰り返し話す	B	B		C	B		C	B	
話者に合ったことば遣いで話す	C	C		D	D		D	D	

「注」 A 自らできる B 促されてできる C 教師の支援があればできる D 支援があっても難しい

「話を最後まで聞いてから話す」「その時の状況に合った話をする」二つの項目で三人中二人が伸びの変容を示したのは、買い物、ボウリング、朝の会の三つの場面の授業において、シナリオカードを提示することで、状況に合ったコミュニケーションを行うことができたためと考える。つまり、シナリオカードを活用することで相手の話し始めや話の終わりが分かり、相手の話が終わってから話すロール・プレイングが有効に働いていることによるものと考えられる。

また、「話者が違うことを話したら訂正する」「話者が分かるまで繰り返し話す」の二つの項目で伸びの変容が目立つのは、買い物、ボウリング、朝の会の三つの場面での授業で意図的にシナリオを組み、繰り返しロール・プレイングをしたことが有効に働いたためと考える。

しかし、「話者が分かるように言い直しする」の項目で変容が見られなかったのは、聞こえないときは大きな声で話したり、ゆっくり分かるように指文字や手話を使って話したりする児童がいたものの、対象児全員に言い直しのロール・プレイングを十分に繰り返し行うことができなかったためだと思われる。「話者に合ったことば遣いで話す」についても、買い物と朝の会の二つの場面の授業で挨拶は扱ったものの、話者に合わせたことば遣いよりも話す順番を意識させたロール・プレイングが多かったため評価が低いと考えられる。今後は、児童の発達段階を踏まえながら、取り出した場面の状況での言い直しや話者に合ったことば遣いを基にしたロール・プレイングをすることが必要であると考えられる。

また、担任、副担任からそれぞれの児童について「唐突に話すことが少なくなった」「ルールを提示するとできる」「指示をするとできる」という感想をいただいた。これは、ロール・プレイングの学習が有効に働き、マナーやルールを守って話すことができるようになってきていると考えられる。少しの促しでルールを守って話すことができるようになってきていることから、「マナー」の育成にはルールを提示するなどの教師の支援が必要で、十分に

指導することで定着していくと考えられる。

これらのことから、「マナー」は、教師の支援が必要であるが、おおむね育成されたと考える。

エ 「伝達」の変容状況について

「伝達」の変容状況についての結果を【表9】に示す。

【表9】 授業実践前と実践後の「伝達」の変容状況

	A児			B児			C児		
	事前	事後	A児の担任の感想	事前	事後	B児の担任の感想	事前	事後	C児の担任の感想
話を聞き取れないときは話者に直接聞き返す	B	B	気持ちを入れて話すようになった	B	B	聞き手が待つ姿勢を保つと自分で話す場面が増えている	C	B	話すことよりも行動で示すことが多い
話の意味が分からないときは話者に直接たずねる	B	B		C	C		C	B	

「注」 A 自らできる B 促されてできる C 教師の支援があればできる D 支援があっても難しい

C児以外に変容が見られなかった。買い物、ボウリング場面では、教師を介することもなく、自分で伝える姿が見られた。しかし、朝の会場面で、児童は、先生役の児童に直接聞かず、教師に分らないことを表情で示し、教師を介して聞こうとする姿が見られた。これは、先生役のセリフをシナリオカードとして提示していないことや、児童同士のロール・プレイングであったため、児童が話すのを正しく聞かなければならない状況であったためと考えられる。自分で話すように促すと、その後は教師を介して聞こうとする姿は見られなかった。これは、自分で「伝達」することをロール・プレイングをとおして実感できたためと考える。

また、B児の担任からの「聞き手が待つ姿勢を保つと自分で話す場面が増えている」との感想は、教師が支援する際の姿勢を示唆しており、すぐ支援するのではなく待つ姿勢が大切であり、児童は、時間はかかるものの自分で伝えようとする意識が高まっていると考えられる。

これらのことから、「伝達」は、教師の支援が必要であり、さらに十分な指導が必要であるが、おおむね育成されたと考える。

以上のことから、「傾聴」「再質問」「マナー」「伝達」四つの構成要素は教師の支援が必要な要素も見られるが、おおむね育成状況に高まりが見られた。

- (4) 場面の状況の把握を促すロール・プレイングを取り入れた指導に対する小学部職員の意識
場面の状況の把握を促すロール・プレイングを取り入れた指導について、授業実践後、小学部職員の感想を【資料3】にまとめ、分析を行った。

【資料3】 場面の状況の把握を促すロール・プレイングを取り入れた指導に対する感想

小学部職員の感想
<ul style="list-style-type: none"> ・視覚的情報処理が優位である児童には有効だと思う ・ロール・プレイングは場面の状況のイメージをもちやすいことで本校では有効である(中学部・高等部でも活用している) ・身近な日常生活場面を取り上げての指導であれば、意欲をもってロール・プレイングに参加できると思う。今回は5時間であったが、年間を通しての継続した指導が必要であると思う ・生活経験が乏しく、人とのかわりが少ない児童にとってロール・プレイングを取り入れた指導はとて有効だと感じます。指導後は実際場面でも使えるような校外学習など設定しても良いと感じました

【資料3】によると、場面の選定や視覚的な手だて、ロール・プレイングを取り入れて指導を行うことについて前向きな感想をいただいた。これは、身近な生活の中から場面を取り出し、状況毎のシナリオカードを活用することにより、児童はロール・プレイングをする上で必要な

情報を視覚的に理解でき、その結果、取り出した場面の状況を把握することができ、スムーズにコミュニケーションを行うことができたためと考えられる。また、「身近な日常生活場面を取り上げての指導であれば、意欲をもってロール・プレイングに参加できると思う」との感想から、身近な生活の中から三つの場面を取り出したことやシナリオカードを活用し、ロール・プレイングをすることは小学部職員に有効な手だてであることが認識されたと考える。一方、児童のコミュニケーション能力を高めるためには、今後十分に繰り返しロール・プレイングをすることができるような指導時間や実際場面での発展的な指導が必要であると思われる。

以上の(2)~(4)の分析と考察から、聾学校小学部の自立活動において、身近な生活の中から興味・関心がもちやすい場面を取り出し、シナリオカードと振り返りシートを活用しながら、場面の状況の把握を促すロール・プレイングを取り入れた指導を行うことは、児童のコミュニケーション能力を育てることに有効であったと考える。

5 聾学校小学部の自立活動におけるコミュニケーション能力を育てる指導に関するまとめ

これまで、手だての試案に基づく授業実践を行い、授業実践の分析と考察をとおして、その有効性を考えてきた。その結果から、明らかになったことは次のとおりである。

- (1) 聾学校小学部の自立活動の時間において、四つの態度である「傾聴」「再質問」「マナー」「伝達」を意識してロール・プレイングをすることは、繰り返し体験的に学習することができ、児童のコミュニケーション能力を高めることに有効であった。
- (2) ロール・プレイングにおいて、身近な生活の中から場面の選定や配列の観点に沿って三つの場面を取り出したことは、発達段階の違う児童が、自分の経験から想起し、興味・関心をもち、体験的に学習を進めることに有効であった。
- (3) シナリオカードである写真カードとセリフカードを提示し、視覚的に状況を確認することは、取り出した場面の役割やセリフが分かたり、自分の間違いに気付いたりすることができ、児童の興味・関心を持続させながら、スムーズにロール・プレイングを進めることに役立った。
- (4) 振り返りシートをロール・プレイングの授業の導入、終末において活用することで、児童に四つの態度のめあてをもたせ、振り返りという活動が定着し、四つの態度を意識してロール・プレイングをするのに役立った。
- (5) ロール・プレイングにおいて、1単位時間につき1場面を設定し、指導の展開を三つの段階で進めて、繰り返し行うことは、身に付けさせたい態度を焦点化するのに役立った。

以上のことから、聾学校小学部の自立活動において場面の状況の把握を促すロール・プレイングを取り入れた指導を行うことは、児童のコミュニケーション能力を育てるために効果があると考える。

研究のまとめと今後の課題

本研究は、場面の状況の把握を促すロール・プレイングを取り入れた指導をとおして、コミュニケーション能力を育てる指導について明らかにし、聾学校小学部の自立活動の指導の充実に役立てようとするものであった。その結果、成果として次のことが得られた。

1 研究のまとめ

- (1) 聾学校小学部の自立活動におけるコミュニケーション能力を育てる指導についての基本構想の立案

聾学校小学部の自立活動におけるコミュニケーション能力を育てる指導の基本的な考え方として、コミュニケーション能力を構成する態度を「傾聴」「再質問」「マナー」「伝達」の四つととらえた。また、場面の状況の把握を促すロール・プレイングを取り入れた指導の意義やロール・プレイングの場面の選定や配列の観点を明らかにし、シナリオカードや振り返りシートを活用した指導の展開を構想し、研究の基本構想を立案することができた。

(2) 基本構想に基づく実態調査及び調査結果の分析と考察

基本構想に基づき、場面の状況の把握を促すロール・プレイングを取り入れた指導を行うに当たり、調査対象となる児童の実態調査を実施した。調査結果から、手だての試案作成にかかわる留意点においては、聞くときや話すときの態度面での指導が必要であること、発達段階に応じた手だてが必要であること、経験したことがある場面や身近な生活場面から場面を取り出す必要があることを明らかにすることができた。

(3) 基本構想に基づく手だての試案の作成

基本構想及び実態調査から明らかになった手だての試案の作成上の留意点を基にして、場面の状況の把握を促すロール・プレイングを取り入れた指導の手だての試案を作成することができた。

(4) 授業実践及び実践結果の分析と考察

場面の状況の把握を促すロール・プレイングを取り入れた指導の手だての試案に基づいた授業実践を行った。授業実践の分析と考察により、手だての試案が「傾聴」「再質問」「マナー」「伝達」の育成を図る上で有効であることが確認できた。

(5) 聾学校小学部の自立活動におけるコミュニケーション能力を育てる指導に関する研究のまとめ

聾学校小学部の自立活動におけるコミュニケーション能力を育てる指導について、成果と課題を明らかにすることができた。

2 今後の課題

本研究を今後さらに生かすための課題として、次のようなことが考えられる。

- (1) 自立活動の年間指導計画に態度面での指導内容を取り入れ、計画的に指導できる工夫をすること
- (2) 学校生活や日常生活全体の中でも四つの態度を大切にしてコミュニケーションを行うことができるように指導を工夫していくこと
- (3) これからも、場面の状況の把握を促すロール・プレイングを取り入れた授業実践の中で検討を重ね、シナリオカードや振り返りシートの手だての充実を図ること

おわりに

長期研修の機会を与えてくださいました関係諸機関の各位並びに所属校の諸先生方と児童のみなさんに心から感謝申し上げます、結びの言葉といたします。

【引用文献】

- 依田新監修，(1979)『新教育心理学事典』，金子書房，p.708
- 竹田契一監修，里見恵子，河内清美，石井喜代香(2005)，『実践インリアル・アプローチ事例集 - 豊かなコミュニケーションのために - 』，日本文化科学社，p.7
- 細谷敏夫，奥田真丈，河野重男，今野喜清編集代表(1990)，『新教育学事典』，第一法規出版株式会社，p.50
- 文部省(1995)『聴覚障害児の手引き - 多様なコミュニケーション手段とそれを活用した指導 - 』，海文堂出版株式会社，p.7
- 文部省(2000)，『盲学校、聾学校及び養護学校学習指導要領(平成11年3月)解説 - 自立活動編 - (幼稚部・小学部・中学部・高等部)』，海文堂出版株式会社

【参考文献】

- 岩城謙(1986)，『聴覚障害児の言語とコミュニケーション』，教育出版
- 小川仁(1995)，『子どものコミュニケーション障害』，学苑社
- 香川邦生，藤田和弘(2000)，『自立活動の指導 - 新しい障害児教育への取り組み - 』，教育出版
- 斎藤佐和(1986)『聴覚障害児童の言語活動 - 『生きる力』としての言語活動から「学ぶ力」としての言語活動へ - 』，聾教育研究会
- 外林大作監修，千葉ロール・プレイング研究会(1981)，『教育の現場におけるロール・プレイングの手引』，誠信書房
- 中野善達，吉野公喜(1999)，『聴覚障害の心理』，田研出版
- 中野善達，斎藤佐和(1996)，『聴覚障害児の教育』，福村出版株式会社
- 長崎勤，佐竹真次，宮崎眞，関戸英紀(1998)，『個別教育計画のためのスクリプトによるコミュニケーション指導 - 障害児との豊かなかわりづくりをめざして - 』，川島書店
- 本郷一夫，長崎勤(2006)，『特別支援教育における臨床発達心理学的アプローチ』，ミネルヴァ書房