**フラッシュカードで数字やアルファベットの認識を高める取組**

**１．使用機器・ソフト名**パソコン、PowerPoint

**２．ソフトの特徴**

知的に障害のある生徒の中には、ローマ字に触れる経験が少なく、アルファベットの認識を苦手とする生徒がいる。就労を目指す生徒は、物流系企業や販売店で実習を行うことがあるが、物流系企業では、６～８桁のアルファベットや数字が書かれた伝票を読み取り、ピッキングすることが多い。また、販売店では、品出しを主とすることが多く、品物の種類によっては、ローマ字表記の読み取りやマッチングを行う必要がある。文字や数字の記憶や、ローマ字の認識が苦手な生徒の実態は、仕事をする上でタイムロスにつながる。

本教材では、右脳を使い、文字や数字、ローマ字をイメージ化する練習を行う。PowerPointを使用しているため、生徒のレベルや実習先で必要な力に合わせて、フラッシュカードの内容やスピード、桁数を変えて提示することも容易にできる。

|  |  |
| --- | --- |
| 教材１ | 　教材２ |
| ＜使い方＞アルファベットや数字がスライドショーで映し出される。連続する二つの文字や数字を記憶し、紙に記す。（スライドショーで１枚ずつ提示） | ＜使い方＞アルファベット・数字が続けてスライドショーで映し出される。組み合わせの幅が広がることで発展をねらう。それを瞬時に記憶し、紙に記す。（スライドショーで１枚ずつ提示） |

**３．対象児童生徒**

　　一般就労を目指す高等部生徒

**４．指導経過**

　　（１）指導の状況

・今回の指導の対象は、普段「情報」の授業で週１回パソコン操作やローマ字入力を行っており、定期的にアルファベットやローマ字に触れている。ローマ字入力は、実態の差が大きく、素早く打てる生徒から５０音変換表を使って一文字ずつ入力する生徒まで様々である。

・実態に合わせ、教材１のような単純な組み合わせや教材２のように複雑でより職場での提示に近い形での組み合わせなどのパターンを作成した。アルファベットはおおよそ理解しているが、経験の少なさから判断力の遅延につながる生徒に対しては、教材１を繰り返し実施した。就労へつながる力と捉え、トップダウン的に考えると、本教材での指導では、読みや意味よりも、マッチングを重視し見たものをそのまま記憶し表出するという点に絞って指導した。繰り返すことにより、形の認識をするための注意力が身に付いてきたことが結果や日常生活から考察できた。

・また、発展的に教材２に取り組んだ生徒も、繰り返し行うことで、注視のポイントが理解でき、徐々にスピードに慣れることができた。正答率を重視し、毎回評価を行っていたため、生徒の中で「ミスをしない」という意識が芽生え、正答率が高くなってきた。数字やアルファベットの組み合わせを変えても同様の結果が見られたため、本教材に対する注意力や注視力が高まったということがうかがえる。

・また、会社での具体的な仕事場面（ピッキングや商品の品出し場面）を提示し、そのために必要な力を身に付けているという意味付けを理解したことで、取り組む意欲が高まった。

・情報機器やPowerPointの「リハーサル」機能を使うことにより、個別課題学習として、生徒が一人で取り組むことができる課題であった。進路先が具体的になってくる段階では、生徒一人一人の課題も様々であるため、一人で取り組める学習として有効であった。

　　（２）指導上の配慮事項

　　　　・フラッシュカードの性質から色遣いに注意をし、目に飛び込む情報の刺激について配慮した。

・評価表を作り、正答率を目に見える形で表すことで意欲を高めることができた。

**５．まとめと今後の課題**

　　　実習先や就業体験先での生徒の課題の中で、ピッキング速度や品出し速度の課題、注視力・注意力の乏しさからくるミス等の実態を取り上げ、本教材を使用し指導した。実際の場面で直接指導した方が効率的ではあるが、実際の場面だけでは、実際のスキルを獲得できない、あるいは獲得しにくい生徒にとっては、校内での学習の中で練習をする必要がある。いろいろなパターンでの練習を通し、般化促進に役立つスキルの定着を図る指導の工夫を考えていくことが必要である。