

平成28年度 特別支援教育に関する研究

特別支援教育の知恵袋

書字編

〔平成28年度改訂版〕





はじめに

学校生活では、様々な場面で文字を書く活動があります。手本の文字を書き写す、板書をノートに書き写す、人の話を聞いてメモを取る、自分の考えをノートにまとめる、作文を書く、手紙を書く、連絡帳を書くなど、実に多くの書く活動があります。

書くことにつまずきのある子どもは、こうした多くの書く活動の度に「できない」体験をくりかえし積むことになり、自己肯定感を低下させてしまうことになります。そして、周囲の理解や適切な支援がないと、国語の学習だけでなく、学習全般に対して苦手意識を持ってしまったり、学習意欲を喪失してしまったりすることにもつながります。また、学習不振に陥ることも考えられます。さらには、ソーシャルスキルの習得、コミュニケーション能力の発揮や対人関係の形成等における困難となって現れることもあります。

そこで、読み書きの学習が始まる小学校低学年において、「書字のつまずき」の原因を理解し、全体指導や個別の支援・指導の工夫をしていくことが重要になります。「書字のつまずき」の原因を捉えるには、別冊の「新 ひらがなチェック」をご活用ください。また、指導の工夫に関しては、本資料と併せて、平成26年度研究成果物で確認することができます。全ての児童の「書字のつまずき」が軽減し、学びの質が高まると考え、本資料を作成しました。どうぞご活用ください。



目次

1. 書字のベースとなる力	4
① 見る力	5
② 動かす力	6
③ 聞く力	7
④ 覚える力	8
【コラム】全体指導の土台づくり	9

2. 書字のベースとなる力を育てるかっくんタイム	10
かっくんタイム内容一覧	11
書字のベースとなる力と各プログラムの主な関連	12
①リズム遊び	13
②はんたいことば	14
③しりとり遊び	15
④ことば集め	16
⑤ちっちゃい「やゆよ」のバスケット	17
⑥ちっちゃい「やゆよ」集めリレー	18
⑦お手玉キャッチ	19
⑧棒パズル	20
⑨風船バレー	20
⑩まねっこ遊び	21
⑪矢印体操	22
①ちがうのはどれ？	23
②めいろ	24
③おなじかたちはどれ？	25
④まねしてかこう	26
⑤いろをぬろう	27

3. 文字学習の進め方の工夫	・・・・・・・・・・	28
①ひらがなの指導	・・・・・・・・・・	28~29
②促音の指導	・・・・・・・・・・	30
③長音の指導	・・・・・・・・・・	31
④拗音の指導	・・・・・・・・・・	32
⑤漢字の指導	・・・・・・・・・・	33~35

4. かくくんプリント集	・・・・・・・・・・	36
①ちがうのはどれ？	・・・・・・・・・・	37~56
②めいろ	・・・・・・・・・・	57~66
③おなじかたちはどれ？	・・・・・・・・・・	67~76
④まねしてかこう	・・・・・・・・・・	77~91
⑤いろをぬろう	・・・・・・・・・・	92~94

かくくんタイム 年間指導プランの例	・・・・・・・・・・	95
参考文献	・・・・・・・・・・	96~97

1. 書字のベースとなる力

小学校では、「見て書き写す（視写）」、「聞いたことを書き表す（聴写）」、「自分の考えたことを書き表す」といった書く活動が様々な時間に行われます。

これらの書字活動において、どのような力がベースとなっているのかを教員が理解した上で、その力を育てたり、弱さをカバーしたりしていくことが、「書字のつまずき」の軽減につながります。

この資料では、低学年が楽しみながら、こうした書字のベースとなる力をつけるプログラムを作成するという観点から、特に、「見る力」「動かす力」「聞く力」「覚える力」を取り上げました。

この資料で取り上げる 書字のベースとなる力

見る力	眼球運動（視線を固定する、正確に移動させる力）
	視覚認知（見ているものの形、位置や方向を理解する力）
	目と手の協応（目で捉えた形や位置の情報と手や体を連動させる力）
動かす力	ボディイメージ（自分の体の動きや上下左右を認識する力）
	手指の器用さ（運筆や筆圧をコントロールする力）
聞く力	音韻認識（言葉がいくつかの音のかたまりでできているかを認識したり、その音を操作したりする力）
	音の弁別（音を聞き分ける力）
覚える力	ワーキングメモリ（必要な記憶を一時的に保持しながら情報を処理する力）





文字を書く活動には、視線を正確に移動させたり、見ているものの形を正しく捉えたりするなどの『見る力』が大きくかかわってきます。

眼球運動について

眼球運動とは、視線を固定したり正確に移動させたりする力です。

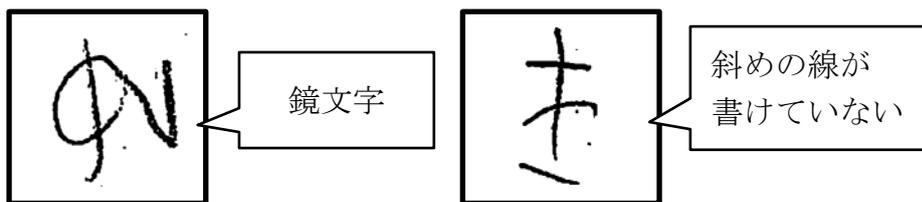
視線を固定できないと、文字の形やバランスなどの情報を読み取ることができません。

また、視線を正確に移動させることができないと、今まで自分が見ていたところを見失ってしまい、板書を写すのに時間がかかったり、写し間違いをしてしまったりすることも多くなります。

視覚認知について

文字の形を正しく捉えたり、位置や方向を理解したりする力も書字のベースとなる大事な力です。

何らかの原因によって、目で捉えた映像を脳で正しく認識することができないために、文字の部品の配置や線の数、線の向きなどが正しく捉えにくい場合があります。そのことが、ひらがなや漢字の書き間違い(鏡文字や似たような文字との間違いなど)や、漢字をなかなか覚えられないことにつながっているケースがあります。



目と手の協応について

目と手の協応とは、目で捉えた形や位置の情報と手を連動させる力のことです。文字を書くときには、目から入ってきた情報に合わせて指先をコントロールすることが必要になります。この力が弱いことから、枠から文字がはみ出したり、書いた文字のバランスが悪かったりすることがあります。



手指の器用さは、運筆や筆圧をコントロールする力につながることから、書字に大きく関わります。では、どんなことが手指の器用さの基盤になっているのでしょうか。

ボディイメージ

自分の身体の動きや上下左右を認識できることを、ボディイメージといいます。自分の体の動きをイメージできないと、身体をうまく動かすことができません。また、自分の体の上下左右がきちんと認識できていないと、外の空間の上下左右の位置も正しく捉えることができません。

自分の体を思い通りに動かす、上下左右の感覚を身に付ける、という二つの意味から、ボディイメージは書字のベースとなる力だと言えます。

身体の発達の側面から

子どもの運動機能の発達には、「粗大運動から微細運動へ」という一定の方向性・順序性があります。

鉛筆を正しく持ったり、上手に運筆したりするために必要な手指の巧緻性を伸ばすためには、まずその土台となる身体全体の大きな動き(粗大運動)の力が育っていることも必要です。





音韻認識について

音韻認識とは、言葉がいくつの音のかたまりでできているかを認識したり、その音を操作したりする力のことです。例えば、「りんご」であれば、「り」「ん」「ご」の3つの音に分けることができます。

この日本語の音の単位を「モーラ」と言います。「りんご」であれば3モーラ、「ねこ」であれば、2モーラになります。

日本語のひらがな表記は、基本的にこの「モーラ」と文字の数が1対1対応になっています。

しかし、特殊音節はこの基本から外れるため、特殊音節の読み書きにつまずく児童が多いと考えられます。(表1参照)

りんご
○○○・・・3モーラ
↓↓↓
りんご

表1 日本語の「音」「モーラ」「ひらがなの文字数」

	言葉の例	音の数	モーラ	文字数
清音・濁音・半濁音・撥音	りんご	3	3	3
拗音	おちゃ	2	2	3
促音	はっば	2	3	3

このような特殊音節のつまずきに対して、音韻を意識して言葉を想起したり、音と文字の関係を理解したりする練習の場が必要となります。

音の弁別について

音の弁別とは、音を聞き分ける力のことです。例えば、「宿題」を「しください」、「腕」を「うれ」と聞いてしまい、聞いたとおりに「しください」「うれ」と書いてしまう子どももいます。これは、聞き分ける力に弱さがあるためにおこります。



記憶のプロセス

記憶には「記銘(覚える)」「保持」「想起(思い出す)」というプロセスがあります。テストで漢字が思い出せない児童、習った漢字を使えない児童は、このプロセスのどこかにつまずきがある場合があります。

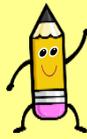
ワーキングメモリ

ワーキングメモリ(作業記憶)とは、必要な記憶を一時的に保持しながら情報を処理する脳の働きのことです。日常生活の様々な場面で使われ、重要な役割を果たしています。例えば、暗算をするときに数字を頭においておくのも、このワーキングメモリの働きです。また、音読をするときには、前に読んだ単語を保持しながら先を読み進めていきますが、これもワーキングメモリの力によるものです。

板書や教科書の文章をノートに写す時には、目で見えた文字を音声化して覚え、再び文字にして書き表します。また、文字学習の際に手本を見ながら書き写す活動では、目で捉えた形を覚えておいて、書きだします。聴写では、聞いたことを覚えておきながら、書きだしていくという作業を行います。

このように、「書く」という活動においても、ワーキングメモリを使って作業しています。





【コラム】 全体指導の土台づくり

書字のベースとなる力を育てるに当たって大切な視点は、「正しい姿勢の保持」や「正しい鉛筆の持ち方」に気を配るということです。書字のベースとなる力を育てるプログラムを行っても、その際に「正しい姿勢の保持」ができていないと、文字の形を正確に捉えたり、先生が話したことに注意を向けて聞いたりできないことがあります。また、「正しい鉛筆の持ち方」ができていないと、思うように鉛筆が動かさなかったり、力が入りすぎていてすぐに疲れてしまったりするということが起こります。

いずれの場合も、そのことが基となって「書字のつまずき」として現れることがあります。平成28年度研究では、「正しい姿勢の保持」と「正しい鉛筆の持ち方」を「全体指導の土台づくり」として取り組みました。

「正しい姿勢の保持」

正しい姿勢をつくり、保持するためには、骨盤を起こして座り、上体を支えることが必要です。また、その姿勢を維持するためには筋力も必要ですが、両足をしっかりと床につけて、体幹を安定させることも大切です。

右図のように、「背中は『ぴん』と真っ直ぐに、机と椅子は『ぐー』ひとつ分空けて、足は床に『びた』とつけましょう。」などと合い言葉のようにして覚え



ると楽しく姿勢を整えることができます。また、姿勢が悪いことを指摘するのではなく、正しい姿勢をしている子どもをほめていくことで姿勢を正す意識を高めていくことも大切です。

「正しい鉛筆の持ち方」

正しい鉛筆の持ち方は、「鉛筆つまんで持ち上げて、すうっと倒して、中指まくら、きちんと上手に持てたかな。」という合い言葉のようなフレーズで促す方法や、鉛筆の持ち方保持具の活用などが効果的です。親指と人差し指・中指で鉛筆をつまんで支え、動かすことができるようになると、思いどおりにコントロールできるようになります。また、鉛筆の持ち方はお箸の持ち方と共通する点があるため、給食指導の時間の活用も考えられます。

2. 書字のベースとなる力を育てる **かっくんタイム**

ここまで、書字のベースとなる力について、「見る力」「動かす力」「聞く力」「覚える力」に分けてまとめました。これらの力をつけておくことが、「書字のつまずき」の軽減につながります。

そこで、書字のベースとなる4つの力を伸ばせるよう工夫したプログラム「かっくんタイム」を考えました。

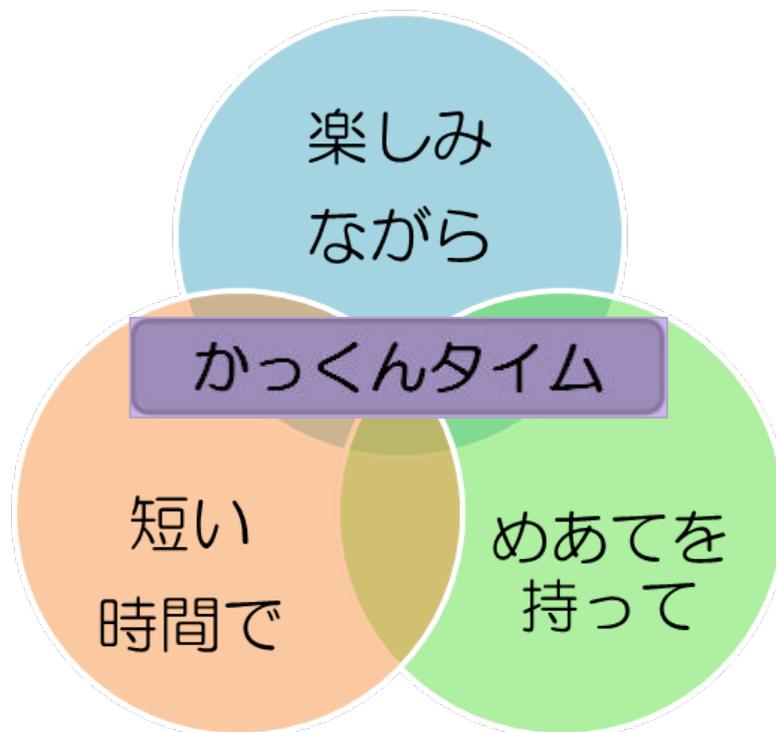
「かっくんタイム」には、全部で16種類のプログラムがあります。

それぞれ児童が楽しみながら取り組める内容になっています。また、一つひとつのプログラムが5分～15分程度という短時間で活動できるプログラムです。

。

児童に付けたい力に合わせてプログラムを選び、めあてを持って取り組むことで、より効果が上がります。

学級の実態に合わせてご活用ください。



書字のベースとなる力を育てるためのミニプログラム

かっくんタイム 内容一覧

	活動名	内容
①	リズム遊び	指導者が絵カードを示しながら拍にのって「これなんだ？」と問いかけ、児童が答える。答える際に、言葉のモーラ数に合わせて手を打つ。
②	はんたいことば	指導者が提示した動物や物の名前を、反対から言うようになるかを考える。
③	しりとり遊び	ペアでしりとり遊びをする。
④	ことば集め	指導者が示したモーラ数のことばを、ペアやグループでできるだけたくさん集める。
⑤	ちっちゃい「やゆよ」のバスケット	フルーツバスケットを応用した遊び。果物の名前の代わりに、児童は「やゆよ」に分かれる。鬼は拗音を含んだ言葉を示し、その拗音に含まれる「やゆよ」の児童が席を移動する。
⑥	ちっちゃい「やゆよ」集めりレー	拗音や長音、促音など、示された文字を含む言葉を、グループ対抗のりレー形式で黒板に書いていく。
⑦	お手玉キャッチ	お手玉を投げてキャッチして遊ぶ。
⑧	棒パズル	数え棒を使って、見本と同じ形を作る。
⑨	風船バレー	ペアやグループで、風船が床に落ちないように打ち合う。
⑩	まねっこ遊び	指導者がとったポーズを、鏡のように真似をする。また、イラストに示されたポーズを見て、同じポーズをとる。
⑪	矢印体操	矢印の方向を声に出して言いながら、両手をその方向へ動かす。

	プリント名	内容
①	ちがうのはどれ？	似た文字や細かい部分が間違っている文字を探す。
②	めいろ	鉛筆や指を使ったり、目だけで進む先を追ったりして、迷路で遊ぶ。
③	おなじかたちはどれ？	問題と同じ図形を、選択肢の中から見つける。
④	まねしてかこう	ドットの上に描かれた図形の見本を見ながら、同じものを描く。
⑤	いろをぬろう	主に○を使って描かれた絵に、色を塗る。

書字のベースとなる力と各プログラムの主な関連

		①リズム遊び	②はんだいことば	③しりとり遊び	④ことば集め	⑤ちっちゃい「やゆよ」のバスケット	⑥ちっちゃい「やゆよ」集めリレー	⑦お手玉キャッチ	⑧棒パスル	⑨風船バレー	⑩まねっこ遊び	⑪矢印体操	①ちがうのはどれ？	②めいろ	③おなじかたちはどれ？	④まねしてかこう	⑤いろをぬろう
		p.13	p.14	p.15	p.16	p.17	p.18	p.19	p.20	p.20	p.21	p.22	p.23	p.24	p.25	p.26	p.27
「見る力」	眼球運動							○	○	○		○		○			
	視覚認知								○				○		○	○	
	目と手の協応							○	○	○				○		○	○
「動かす力」	ボディイメージ							○		○	○	○					
	手指の起用さ							○	○					○			○
「聞く力」	音韻認識	○	○	○	○	○	○										
	音の弁別		○		○												
「覚える力」	ワーキングメモリ		○		○				○						○	○	

①～⑪は学級全体での活動、①～⑤はプリントです。

13ページから、かっくんタイムの取り組み方の例をまとめました。
学級の実態に応じて、進め方を工夫しながら取り組んでください。

かっくんタイム① リズム遊び

【ねらい】

- ・拍にのって、リズムが打てる。

【所要時間】約3分

【準備物】 絵カード



【進め方】

- ・リズムに合わせて、絵カードに書かれたものを答える。
- ・「これなんだ」「ねこ」、「これなんだ」「いぬ」「これなんだ」「まめ」・・・とリズムよく続けていく。
- ・少しずつ難易度を上げていく。
 - ① 2モーラの絵カードのみ
 - ② 3モーラの絵カードのみ
 - ③ 2モーラと3モーラの絵カードを混ぜて

2モーラの言葉の例

ねこ いぬ くま ぶた うで あり まめ

3モーラの言葉の例

とんぼ からす きりん みかん きつね ウサギ レモン バケツ

モーラ数	指導者	児童
2	 <p>これなんだ</p> 	<p>ね こ</p>  <p>(拍手) パン パン</p> 
3	 <p>これなんだ</p> 	<p>ば な な</p>  <p>(拍手) パン パン パン</p> 

かっくんタイム② はんたいことば

【ねらい】

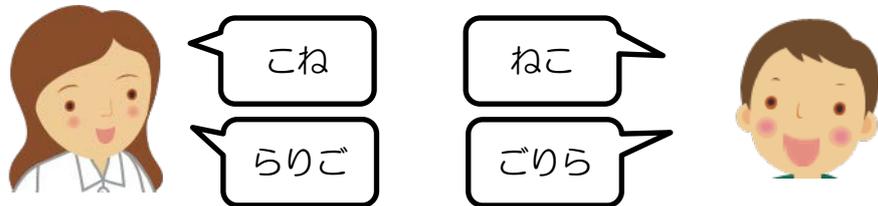
- ・音韻を捉えたり操作したりする力を育てる。

【所要時間】約5分

【進め方】

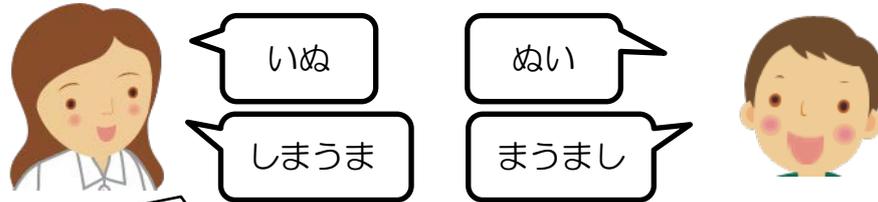
- ①指導者が動物の名前を反対から言い、どんな動物か児童が答える。

〈例〉



- ②指導者が動物の名前を言い、反対から言うとうどうなるかを児童が答える。

〈例〉



指導者が正答を告げるときに、その単語の物の写真を示すと、語彙を確認することにもつながります。



いちじく

※2 モーラの単語から始める。慣れてきたら、3 モーラ、4 モーラ、5 モーラと難易度をあげていく。

※動物、野菜、果物など、その日のジャンルを決めて出題する。

動物の例	野菜の例	果物の例
いぬ ねこ うま	ねぎ なす かぶ	うめ かき なし
くま ぶた ねずみ	セロリ トマト レタス	いちご バナナ
うさぎ きつね	にんじん だいこん	りんご すいか
ひつじ コアラ	たまねぎ はくさい	キウイ
しまうま ライオン	さつまいも	オレンジ いちじく
トナカイ アルマジロ	ちんげんさい	さくらんぼ

かっくんタイム③ しりとり遊び

【ねらい】

- ・音韻を捉えたり操作したりする力を育てる。

【所要時間】 約5分

【進め方】

- ①かっくんタイムでのしりとりのやり方を確認する。
 - ・相手の言った言葉の最後のモーラが、一番初めに来る単語を考える。
 - ・最後のモーラが拗音の時…例：「おも^ちゃ」→「^ちゃいろ」
 - ・長音の時…例：「がっこ^う」→「^うみ」
 - ・拗長音…例：「ぎゅうにゅ^う」→「^うさぎ」
- ②隣の人とペアになって、しりとりをする。

○ペアで取り組むと、

- ・順番がわかりやすい。
- ・順番がたくさんまわってくるため、しりとりをする経験を多く積むことができる。

という利点があります。

○慣れてきたら、3、4人のグループでしりとりに取り組むのもよいでしょう。

- ・順番を待つ、順番を守る、という練習の場にもなります。
- ・相手を意識する経験を積む場になります。

○順番がわからなくなる、順番を守れない、といったことが予想される場合は、発言の順番を示すサイン（お手玉など）を用意しておくという方法もあります。

お手玉が回ってきたら、自分の順番



かっくんタイム④ ことば集め

【ねらい】

- ・言葉のモーラ数を意識して単語を想起したり、モーラ数を数えたりする。

【所要時間】 約5分

【準備物】 単語を書くためのプリント

⑩	⑨	⑧	⑦	⑥	⑤	④	③	②	①

かっくんタイム ことばあつめ

【進め方】

- ①指導者が、集める言葉のモーラ数を指定する。
例：「うみ」「いしゃ」のように、タンタンと2回手を打つ言葉を集めましょう。

- ②ペアやグループで、言葉集めをする。
集めた言葉をプリントに書いていく。

こんな実践も

① タンバリンの音の数と
同じ人数で集まる

タンタン
タン

3人

② 集まったグループで
一人ずつ、タンバリンの
音と同じモーラ数の言葉
を言う

3モーラ

きりん

③ 全員が言えたら、
その場に座る

かっくんタイム⑤ ちっちゃい「やゆよ」のバスケット

【ねらい】

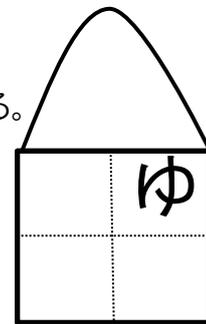
- ・拗音、拗長音を正しく発音することができる。
- ・拗音、拗長音の音と表記を一致させることができる。

【所要時間】約 15分

【準備物】 読み札のカード 首にかける「やゆよ」のカード レイ

【進め方】

- ①全員「や」「ゆ」「よ」のいずれかが付いたカードをつける。
- ②丸く輪になって、鬼以外は全員椅子に座る。
- ③鬼は指導者が示したイラスト付きの文字カードを読む。
例えば、「しゅくだい」と言う。

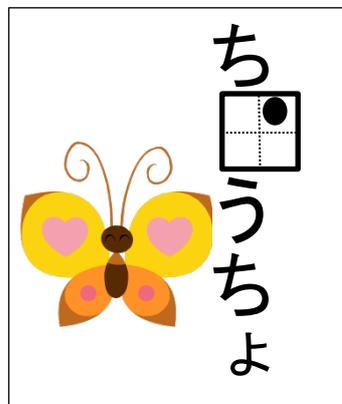


首にかけるカードの例

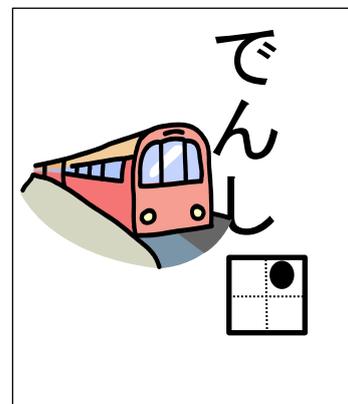
文字カードの例



「ゆ」の児童が移動するカード



「よ」の児童が移動するカード



「や」の児童が移動するカード

- ④他の児童は、鬼の言葉に続けて「しゅくだい」と声をそろえて復唱する。
- ⑤その後「ゆ」のカードの児童だけが席を移動する。
- ⑥移動した際に席がなかった児童が鬼になる。
- ⑦鬼になった児童の首にレイをかける。
- ⑧用意したレイがなくなったら、終了。レイのない児童が全員優勝。レイのかかっている児童には、みんなのために文字カードを読んでくれたことに対して拍手をする。

海津亜希子著 『多層指導モデル MIM『読みのアセスメント・指導パッケージ』ガイドブック』p.88,89、学研、平成22年(2010年)

かっくんタイム⑥ ちっちゃい「やゆよ」集めリレ

【ねらい】

- ・拗音、拗長音を意識して言葉集めをする。

【所要時間】 約 15 分

【準備物】 チョーク（チームに1本）

【進め方】

①指導者が、『小さい「やゆよ」』『小さい「っ」』など、拗音、促音、長音などの中から問題を選んで提示する。

〈例〉『しゃしん』や『きゃべつ』のように、小さい『やゆよ』が入っている言葉を書きましょう。」

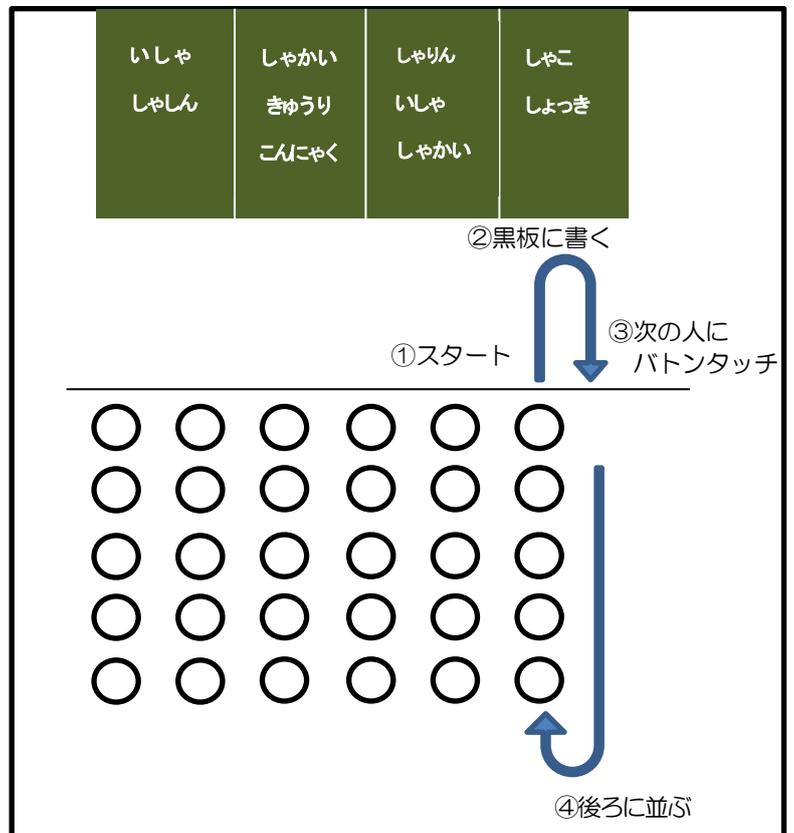
『とけい』『おとうさん』のように、伸ばす音が入っている言葉を書きましょう。」

『はっぱ』『しっぱい』のように、詰まる音が入っている言葉を書きましょう。」

②4～5人程度のチームに分かれ、リレー形式で黒板に問題の文字を含んだ単語を書いていく。チョークをバトン代わりにする。

③5分で、いくつ単語を書けるか競争する。

④指導者が、単語に○をつけ、いくつ書けたか、数える。



かっくんタイム⑦ お手玉キャッチ

【ねらい】

- ・ 注視する力と、動くものを目で追う力を育てる。
- ・ 目からの情報に合わせて手や体を動かす力を育てる。

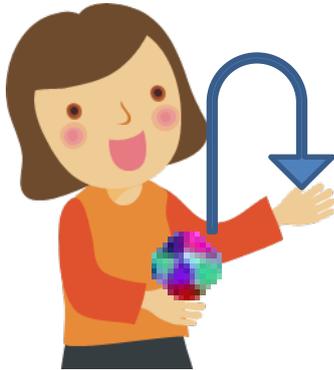
【所要時間】 約5分

【準備物】 お手玉

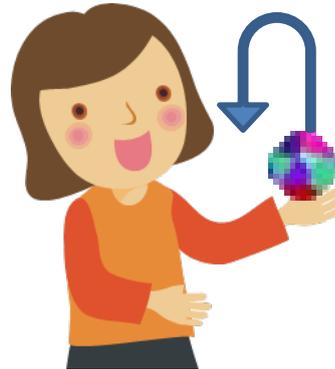
【進め方】

- ・ お手玉を片手で投げ、反対側の手でキャッチする。

①右手で投げて、
左手でキャッチ



②左手で投げて、
右手でキャッチ



- ・ 投げる高さを、少しずつ高くしていく。
- ・ お手玉遊びのように、お手玉の数を2個、3個と増やしてもよい。
- ・ 手でキャッチする代わりに紙コップや紙皿で受けるやり方をしてもよい。

北出勝也著『読み書き・運動が苦手なのは理由があった 学ぶことが大好きになるビジョントレーニング』p.63、図書文化社、平成21年(2009年)

かっくんタイム⑧ 棒パズル

【ねらい】

- ・ 図形を正しく認識する力を育てる。

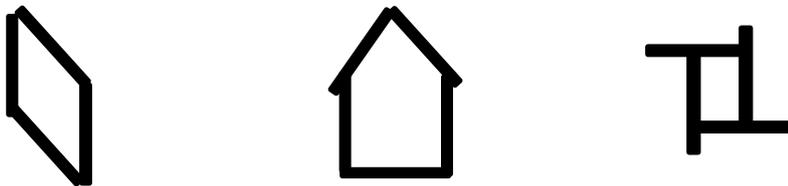
【所要時間】 約 10 分

【準備物】 数え棒（児童用・指導者用）

【進め方】

- ・ 指導者用の大きな数え棒で、黒板に図形を作る。
- ・ 児童が数え棒を組み合わせて、見本と同じ形を作る。

〈例〉



かっくんタイム⑨ 風船バレー

【ねらい】

- ・ 動いているものを目で追いかける力を育てる。
- ・ 目からの情報に合わせて手や体を動かす力を育てる。

【所要時間】 約 15 分

【準備物】 風船

【進め方】

- ・ 風船を空中に投げ上げ、落とさないように手で打ち上げる。一人で何度も打ち上げて遊んだり、ペアやグループで打ち合ったりする。
- ・ 上手になったら、うちわ等の道具を使って打ち合ってもよい。

かっくんタイム⑩ まねっこ遊び

【ねらい】

- ・自分の体の部分をはっきりと意識して動かすことができる。

【所要時間】約5分

【準備物】リボンやカラー輪ゴムなど

- ・左右の弁別が苦手な児童には、指導者の左手と児童の右手に目印となるリボンやカラー輪ゴムをつけるなど、わかりやすくするための工夫をしてもよい。

【進め方】

- ・指導者のポーズを、児童が鏡のように真似る。

【ポーズの例】

- ・初めは手だけ、足だけの動きから始める。
慣れてきたら、手と足の動きを組み合わせる。

手の動き

- 右手を真上にあげる。
- 左手を真上にあげる。
- 右手を横にあげる。
- 左手を横にあげる。
- 右手で左ひざを触る。
- 左手で頭を触る。
- 左手で左肩を触る。

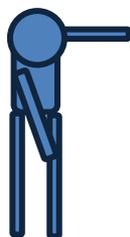
足の動き

- 右足をあげる。
- 左足をあげる。
- 右足を伸ばしてしゃがむ。
- 左足を伸ばしてしゃがむ。
- 両足を開く。
- 右足で片足立ちをする。
- 左足で片足立ちをする。

例えば…



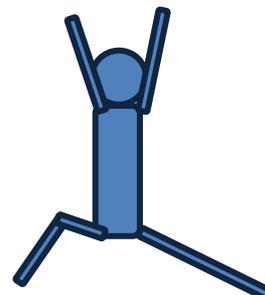
両手は真横
両足を開く



右手は左の膝
左手は真横



右手は左肩
左手は頭
右足を上げる



両手は真上
右足を曲げる
左足を伸ばす

かっくんタイム⑪ 矢印体操

【ねらい】

- ・矢印を目で追いながら、自分の体を意識して動かす練習をする。
- ・上下左右の位置感覚を捉える練習をする。

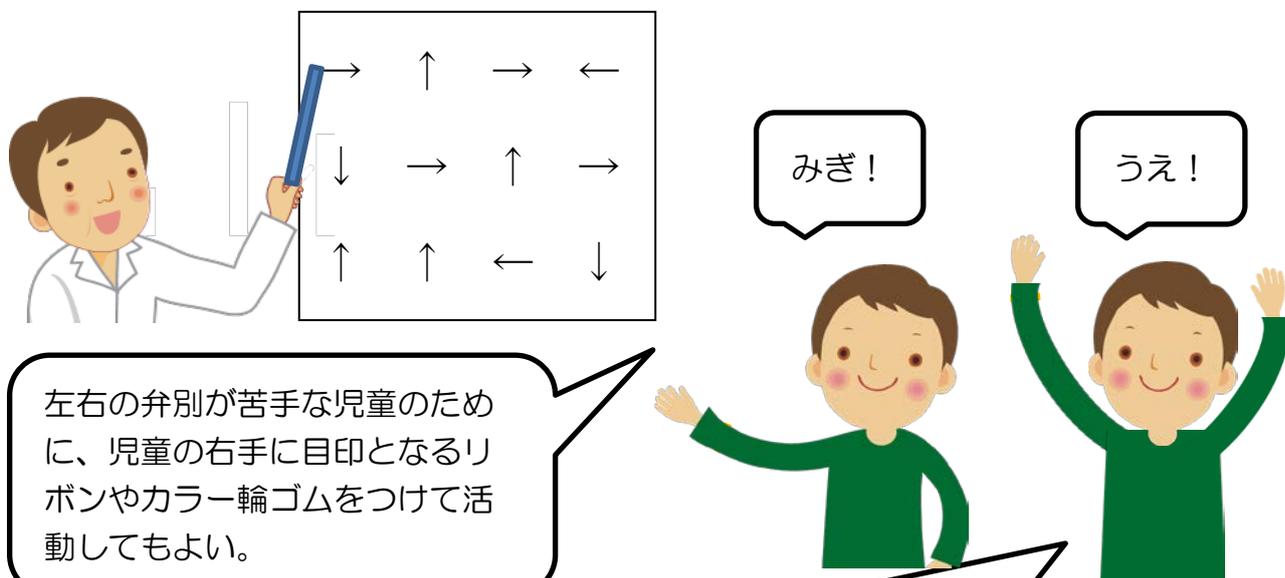
【所要時間】 約5分

【準備物】 メトロノーム 矢印ボード 指示棒
必要であれば、左右の目印になるリボンやカラー輪ゴムなど

【進め方】

- ・指導者は矢印ボードの矢印を一つずつ指し示す。
- ・児童は矢印ボードに従い、矢印の方向を「右、左」などと声に出して言いながら、その方向に手を動かす。
- ・メトロノームの音に合わせて行う。

矢印ボード



左右の弁別が苦手な児童のために、児童の右手に目印となるリボンやカラー輪ゴムをつけて活動してもよい。

手だけを動かすのではなく、体全体でジャンプしたり、しゃがんだりして動いてもよい。

北出勝也著『読み書き・運動が苦手なものには理由があった 学ぶことが大好きになるビジョントレーニング』p.110、図書文化社、平成21年(2009年)

【ねらい】

- ・文字の細かい部分を注意して形を捉える力を育てる。

【所要時間】 約3分

【準備物】 かっくんプリント1「ちがうのはどれ？」

【進め方】 文字の中に混じっている誤った文字や異なる文字を見つけて、○をつける。

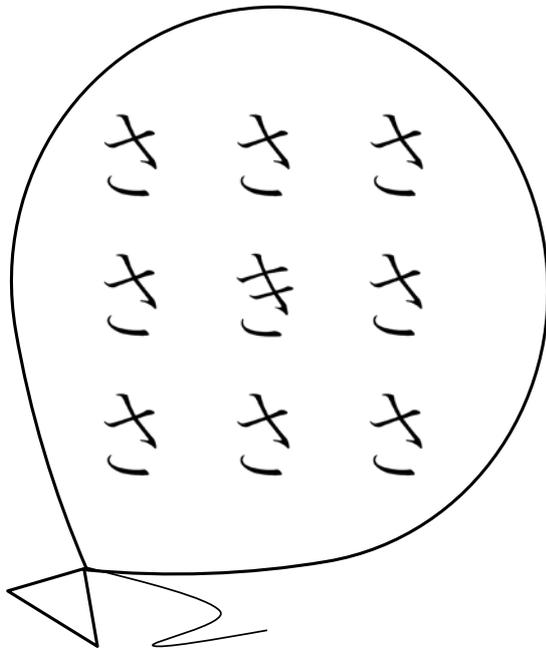
プリントの一例

プリント集 p.35~54 へ

かっくんプリント1 ちがうのはどれ？①



ふうせんのなかに、「き」が 1こ まじっています。
みつけて、○をつけましょう。



プリントの上部には「正しい姿勢の保持」「正しい鉛筆の持ち方」が自分で確認できるチェック欄を設けました。平成26年度版はシール用のスペースが下にありますので、学級の実態に合わせてお使い下さい。

かっくんプリント② めいろ

【ねらい】

- 線に注目したり、線を眼で追ったりする力を育てる。
- 思い通りに鉛筆で線を書く力を育てる。

【所要時間】 約3分

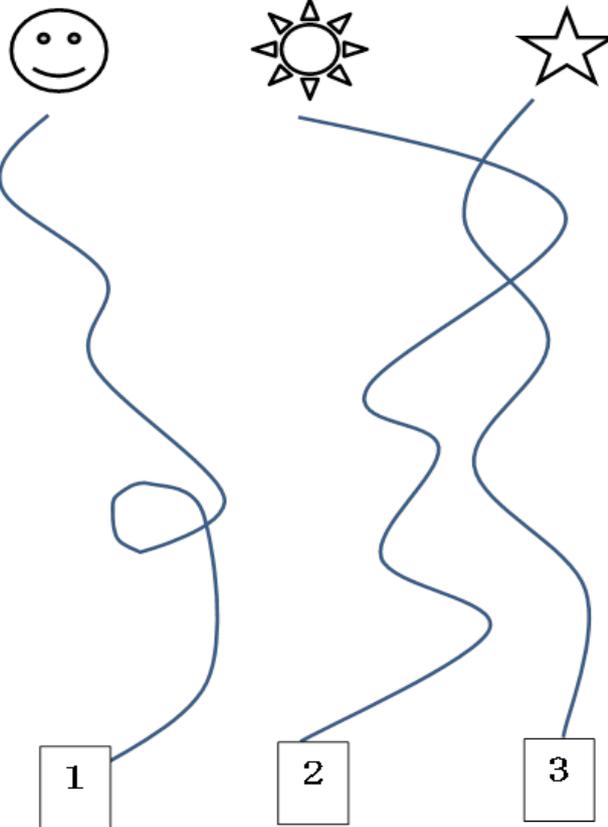
【準備物】 かっくんプリント2「めいろ」

プリントの一例

プリント集 p.55~64 へ

① ☺ ☀ ☆ は、どのすうじにつながっているでしょう。めでせんをたどってさがしましょう。

② えんぴつでせんをたどりましょう。



☺	
☀	
☆	

【ねらい】

- 細かい部分に注意して、形を捉える力を育てる。
- 目で捉えた形を覚えておく力を育てる。

【所要時間】 約3分

【準備物】 かっくんプリント3「おなじかたちはどれ？」

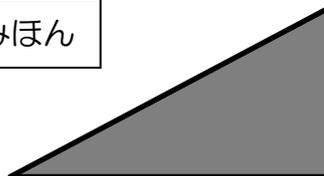
プリントの一例

プリント集 p.65~74 へ

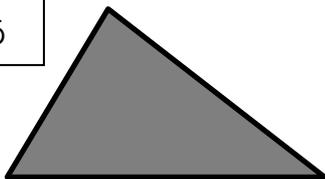
みほんとおなじかたちはどれでしょう。

おなじかたちに○をつけましょう。

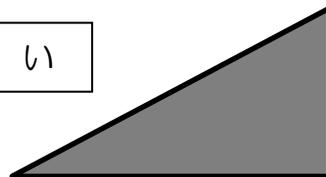
みほん



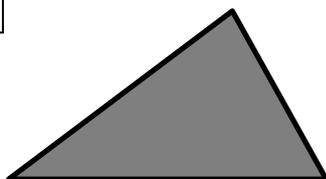
あ



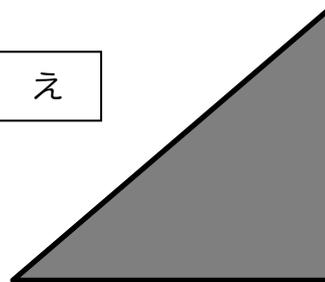
い



う



え

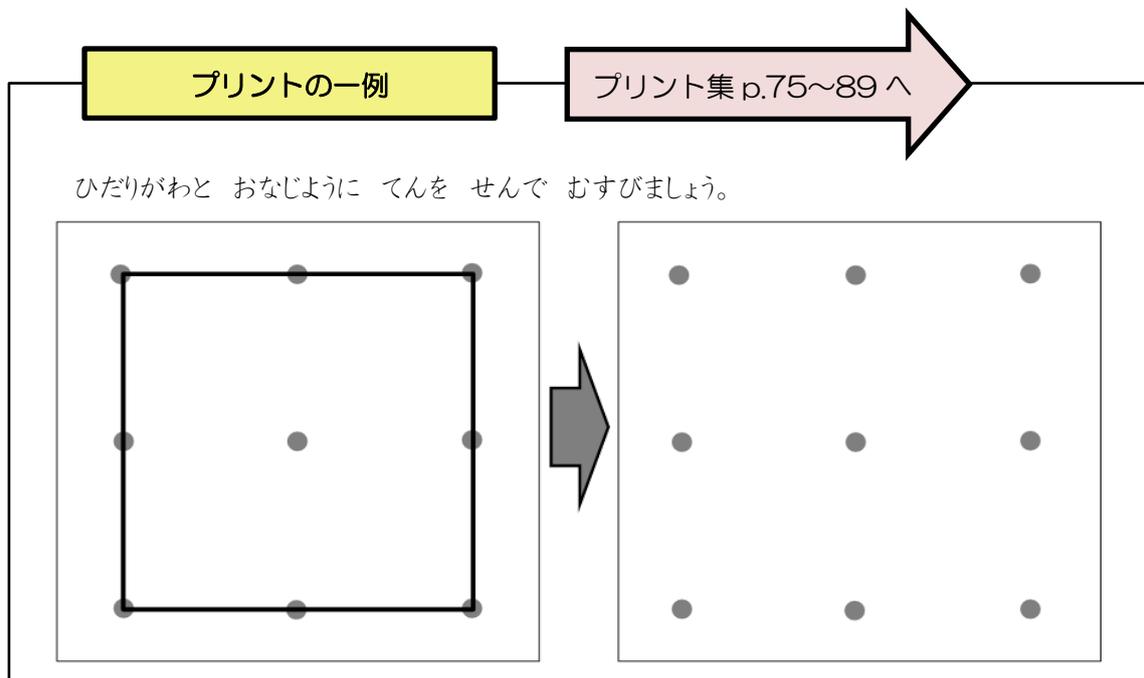


【ねらい】

- ・位置や方向、線の長さなどに注意して形を捉える力を育てる。
- ・目で捉えた形を覚えておく力を育てる。
- ・思い通りに鉛筆で線を書く力を育てる。

【所要時間】 約3分

【準備物】 かっくんプリント4「まねしてかこう」



かっくんプリント1~4の答え合わせについて

インクジェット用 OHP シートに、正答をプリントアウトしておく、答え合わせ用のシートとして活用できます。児童自身がシートを自分のプリントに重ねて、自分で正誤を確かめることができます。

かっくんプリント⑤ いろをぬろう

【ねらい】

- 筆圧を調整する力を育てる。
- 自分の思い通りに細かく手を動かす力を育てる。

【所要時間】 約3分

【準備物】 かっくんプリント5「いろをぬろう」

【進め方】

- 輪郭線に沿って形をなぞる。
- 端の方から少しずつ塗る。
- 力を入れ方を調節し、濃淡も表現する。

文字を書く力を育てるための「ぬりえ」であることを意識して取り組む。
ぐるぐると色鉛筆を動かしたり、間違っただけで色鉛筆を持ちたりしないように注意する。

プリント集 p.90~92 へ



輪郭線に沿って形をなぞってから塗る見本



濃淡をつけて表現する見本

色のぬり方の見本を提示すると、わかりやすく、意欲も高まります。

3. 文字学習の進め方の工夫



ひらがなの指導

滋賀県総合教育センターの「平成26年度特別支援教育に関する研究Ⅰ」において実施した「ひらがなチェック」

(小学校第1学年対象)では、おおまかな文字の形は覚えているものの、線の向きや点の位置などの正確な文字の形が書けていないというつまずきが多く見られました。

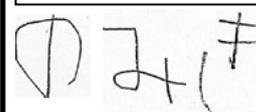
その中でも、「さ」「の」「み」などの斜めの線を垂直に書いてしまう誤りや、線の向きの誤り、文字の部品の配置のバランスの悪さなどが見られました。また、「あ」「め」「の」などでは、文字の終わりが回りきらずに終わっている誤りも多くありました。

これらの誤りの要因については、滋賀県総合教育センターの「平成28年度特別支援教育に関する研究」において実施した、6つの観点で捉える「新 ひらがなチェック」があります。もちろん、詳細な「書字のつまずき」の分析には、さらに専門的な分析が必要ですが、見たり聞いたりする段階でのつまずきなのか、文字に置き換える段階でのつまずきなのか、書くという動作を伴う段階でのつまずきなのかを大まかに捉えることができます。また、それらの

「書字のつまずき」に合わせて、「特別支援教育の知恵袋 書字編」などを有効的に活用することもできます。

次のページには具体的なつまずきの例や「新 ひらがなチェック」の結果からおすすめの「かっくんタイム」を選べるようにまとめています。それぞれの「書字のつまずき」に応じて取組を選んでください。また、特殊音節の指導や漢字の指導方法のヒントも紹介していますので、指導の際の参考にしてください。

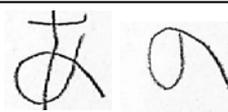
斜めの線を垂直に
書いてしまう例



部品の配置のバラ
ンスが悪い例



文字の終わりが回
りきらずに終わっ
ている例





ひらがなの指導

つまずきの例

予想される「書字のつまずき」

おすすめの「かっくんタイム」

斜めの線が垂直になっている

のみき

- ・斜めの線の捉えが弱い。
- ・不器用さから、思うように線が引けない。等

文字の終わりが回りきらずに終わっている

あ の

- ・形の捉えが弱い。
- ・不器用さから、回す動きができない。等

部品のバランスが悪い

う な

- ・位置の捉えが弱い。
- ・不器用さから、思うように線が引けない。等

枠から文字がはみ出してしまう

た

- ・不器用さから、うまく連筆できない。
- ・注意集中に課題がある。等

形が似たような文字を書いたり、鏡文字になったりする

そ

- ・視覚的に課題がある。等

特殊音節が正しく書けない

と と
し し
る り
う う

P.11~13の特殊音節のページもご覧ください。

- ・音韻識別が弱い。等

- ⑦お手玉キャッチ
- ⑧棒パズル
- ⑨風船バレー
- ⑩まねっこ遊び
- ⑪矢印体操

- 1 ちがうのはどれ?
- 2 めいろ
- 3 おなじかたちはどれ?
- 4 まねしてかこう
- 5 いろをぬろう

- ⑦お手玉キャッチ
- ⑧棒パズル
- ⑨風船バレー
- ⑩まねっこ遊び
- ⑪矢印体操
- 2 めいろ
- 4 まねしてかこう
- 5 いろをぬろう

- ⑧棒パズル
- 1 ちがうのはどれ?
- 3 おなじかたちはどれ?
- 4 まねしてかこう

- ①リズム遊び
- ②はんたいことば
- ③しりとり遊び
- ④ことば集め
- ⑤ちっちゃい「やゆよ」のバスケット
- ⑥ちっちゃい「やゆよ」集めリレー



促音の指導

促音の難しさ

促音の「っ」は、「1音1文字」というひらがなの原則から外れる特殊音節です。

「っ」は声に出さないけれども1拍あるため、拍の感覚がつかみにくい児童にとっては難しい課題になります。

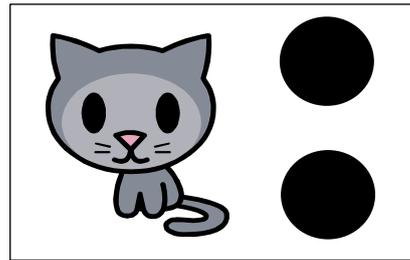
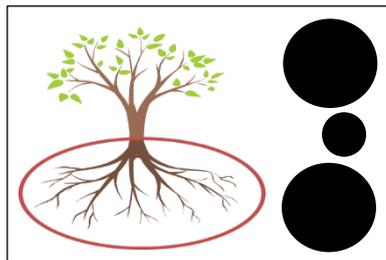
	文字数	音の数
ねこ	2	2
ねっこ	3	2

音が無い

指導の工夫

① 視覚化

音は目に見えません。そこで、ドットを使って音を視覚化することで、促音の理解を促すことが効果的です。



② 動作化

音を動作化することで、音の特徴が分かりやすいようにします。

【例】 ね (清音)



っ (促音)



こ (清音)





長音の指導

長音の難しさ

長音も拍の感覚がつかみにくい児童にとって難しい課題です。例えば、「おばさん」と「おばあさん」では、どこからが長音の「a」なのか、聞き分けることが難しい児童がいます。

また、長音には「おとうさん」のように、発音（おとあさん）と表記（おとうさん）が一致しないものがあります。このことも長音の書字の困難の一因になっています。

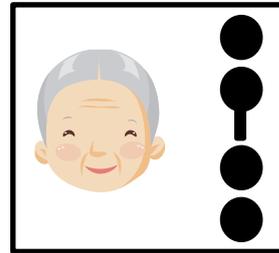
指導の工夫

① 視覚化

記号を使って音を視覚化することで、音のイメージをとらえやすくします。

② 動作化

視覚化で使った記号  に合わせた動作(右図)をすることで、音のイメージをとらえやすくします。



おすすめ!

③ 表記のルールと例外の明確化

表記方法の原則と例外をはっきりと示すことが理解につながります。

長音表記の原則

- 「あー」とのばす音 → 「あ」と表記
例：おかあさん おばあさん
- 「いー」とのばす音 → 「い」と表記
例：おにいさん おじいさん
- 「うー」とのばす音 → 「う」と表記
例：ゆうひ ふうせん くうき
- 「えー」とのばす音 → 「い」と表記
例：とけい せんせい れいぞうこ
- 「おー」とのばす音 → 「う」と表記
例：ぼうし ほうき じどうしゃ

「えー」とのばす音の例

おねえさん ええ ねえ

「おー」とのばす音の例

とおい おおきい こおり
おおい おおかみ とお
とおる こおろぎ ほのお等

このような詩で例外を学習すると覚えやすい

とおくの おおきな
こおりのうえを
とおくの おおかみ
とおずつ とおった



拗音の指導

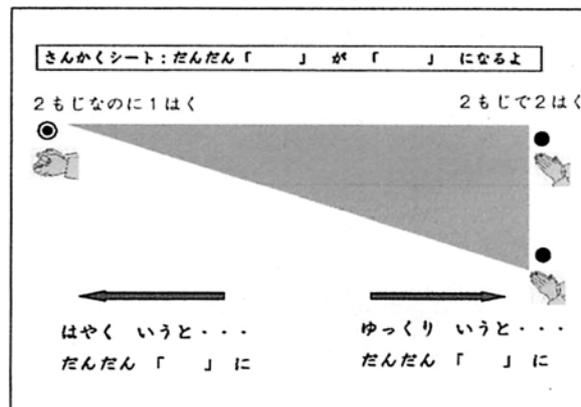
拗音の難しさ

拗音は1モーラを2文字で表す特殊音節であるところに難しさがあります。音韻認識の弱い児童は、二つの音が一つになっているところにつまずきやすいと言えます。また、拗音の小さい「やゆよ」を書く位置が捉えにくい児童もいます。

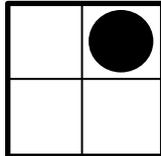
指導の工夫

① 視覚化

拗音を正しく表記するためには一つの音がどう分解できるのかを認識できる必要があります。そこで、それを視覚的に示す工夫が効果的です。(右図参考)



特別支援教育総合研究所平成21年度研究「通常の学級における子どもへの多層指導モデル開発に関する研究」より



また、拗音の小さい「やゆよ」を書く位置についても、視覚支援を取り入れ、繰り返し確認することが必要です。

② 動作化

音を動作化することで、音の特徴が分かりやすいようにします。



いしゃ

手をたたく	手をたたく	手をたたく
手をたたく	手をねじって合わせる	

いしゃ

「いしゃ」は3モーラ、「いしゃ」は2モーラであることを確認する。



漢字の指導

得意な学び方は、人それぞれに違います。漢字の指導でも、様々な学習方法を取り入れていくことによって、どの児童も学びやすくなります。いろいろな学習方法に出会うことが、児童自身が自分に合った学習方法を見つけていくことにもつながります。

また、低学年で学ぶ漢字は、それ以降に学ぶ漢字の一部として使われることが多く、漢字の学習の基礎となるものです。だからこそ、この時期の漢字の学習を大切にしたいものです。

筆順指導

筆順指導には、さまざまな利点があります。

- ・正しい筆順で書くことは、形の整った文字につながります。
- ・筆順を声に出しながら手を大きく動かして空書することは、多感覚を使って練習するという意味で、覚えやすさにつながります。さらに、机の上で指書きする活動を取り入れると、指に返ってくる感覚が加わるため、さらに覚えやすくなります。
- ・一斉に空書きさせることで、間違えている児童を見つけることができます。
- ・空書きや指書きは、鉛筆で書くことに苦手意識を持つ児童にとっても抵抗感が少なく、繰り返し練習に取り組みやすい活動と言えます。

この筆順指導がわかりやすく覚えやすい方法だという児童もいます。しかし、そうでない児童もいます。漢字の指導が、筆順指導と繰り返し練習だけで終わることなく、様々な学習方法を取り入れていくことが、児童自身が自分に合った学習方法を見つけていくことにもつながります。

言語化

漢字の形の認識を助けるために、漢字の部分を言語化して覚えるという方法があります。

漢字の成り立ち

漢字は表意文字です。一文字一文字に意味があります。それぞれの漢字の意味や成り立ちについて学習することで、児童の記憶に残りやすくなります。

また、児童の興味・関心を引き出す手立てにもなります。

男

「田んぼで力を出す男」



生

草の芽が土から生え出す形からできた

形を分けて指導

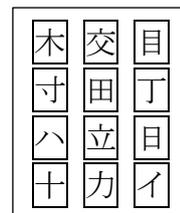
多くの漢字はいくつかの部分で成り立っています。複雑に見える漢字も、部分に分けて認識すると覚えやすくなります。

○漢字足し算

例：「木+一=本」「夕+口=名」

○漢字の部品カード

漢字を二つの部分に分け、それぞれをカードにします。
これらを組み合わせて、漢字を作っていきます。



漢字の細部の指導

○間違い探し

よく似た漢字を並べて違いを確認したり、誤った漢字を提示して間違いを見つけたりする活動をすることで、間違いやすいポイントを認識しやすくなります。

○間違いやすい部分を考えて、ドリル等の手本に書き込む

間違いやすいポイントを手本に書き込んでおくと、漢字練習の際に間違いにくくなります。

イラストを活用した漢字カード

漢字カードにイラストを用いて、漢字を意味づけて覚えるという方法もあります。



パワーポイント教材

色の変化やアニメーションなどの視覚効果を用いて指導することが有効な児童もいます。Web上では無料の教材が公開されていますので、それらを活用することもできます。

ひも粘土を使った文字指導

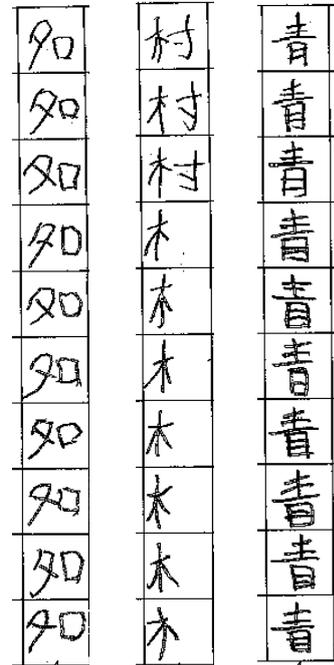
紙に書いてある文字を見ただけでは線の重なりや交差などが分かりにくい児童には、粘土を長く伸ばした「ひも粘土」で文字を作る活動も有効です。

粘土遊びは脳に良い刺激を与えます。粘土遊びをするとき、「ひも粘土」で文字を作る活動を取り入れてはどうでしょうか。

「繰り返し書く」という漢字の練習方法は、書字のつまずきのある児童にとって、大きな苦痛を伴うことが指摘されています。

「10回書きましょう。」「間違った人はさらに10回書きましょう。」などといった指導をすると、児童はとにかく早く書き終わりたい一心で、機械的に書き進めてしまいがちです。漢字の細かい部分に注意を払うどころではなく、乱雑に文字を書いてしまうことにもなります。

また、間違った文字を何度も繰り返し練習してしまい、それを覚えてしまうこともあります。こだわりの強い児童は初めに習得した文字を修正することが難しく、正しい漢字を覚えなおすのに大変な労力を要することもあります。



だんだん文字の形が崩れていく例

先に書いていた例

誤った文字を何度も練習している例

児童の実態に応じて学びやすい方法を見つけ、指導の工夫をしていきましょう。

(練習プリントの例)

読み方の異なる文例に漢字を入れる。

⑤ にわで □ = □ とりがなく。

④ わたしの □ = □ いもうとは □ さい。

③ □ = □ いしを ひろう。

② □ = □ がっこう。

① □ = □ さい おと。

かんじのれんしゅう

青

青

青

大小	小とり	小さい
小一	小	小学校
小や	小学生	小石

手本がすぐ横にあり、練習は3回だけ。

ビンゴのマスに、児童が中央の漢字を使った言葉を書き入れる。それを使ってビンゴゲームをする。

4. かっくんプリント集



児童の実態に合わせて、
プリントの内容や答え
合わせの仕方を工夫
してね。



できたら ○を しよう!



ただしく もつ



ただしく すわる

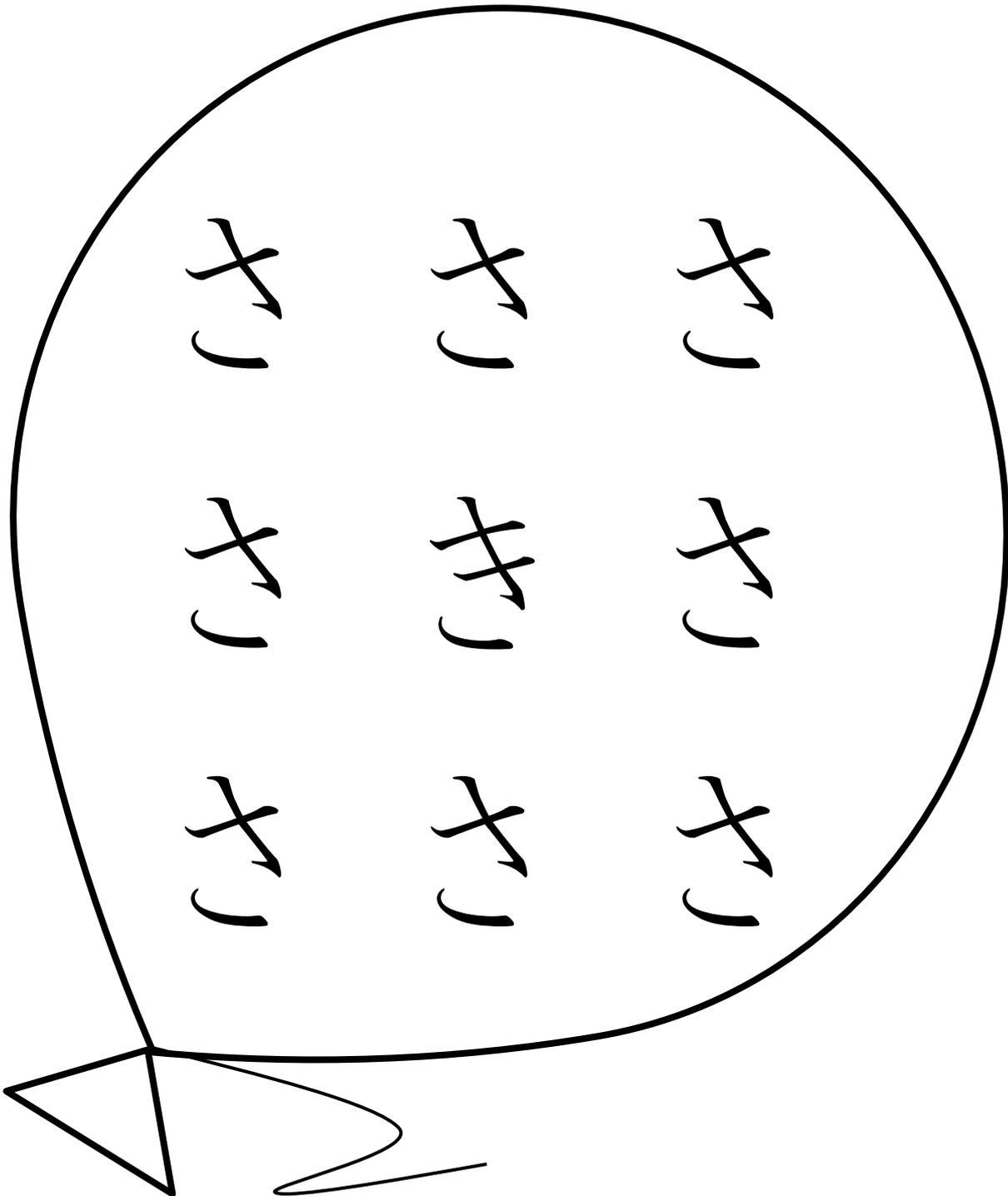
かっくんプリント1 ちがうのはどれ?①

なまえ

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

ふうせんの なかに、「き」が 1こ まじって います。

みつけて、○を つけましょう。



かっくんプリント1 ちがうのはどれ?②



できたら ○を しよう!



ただしく もつ

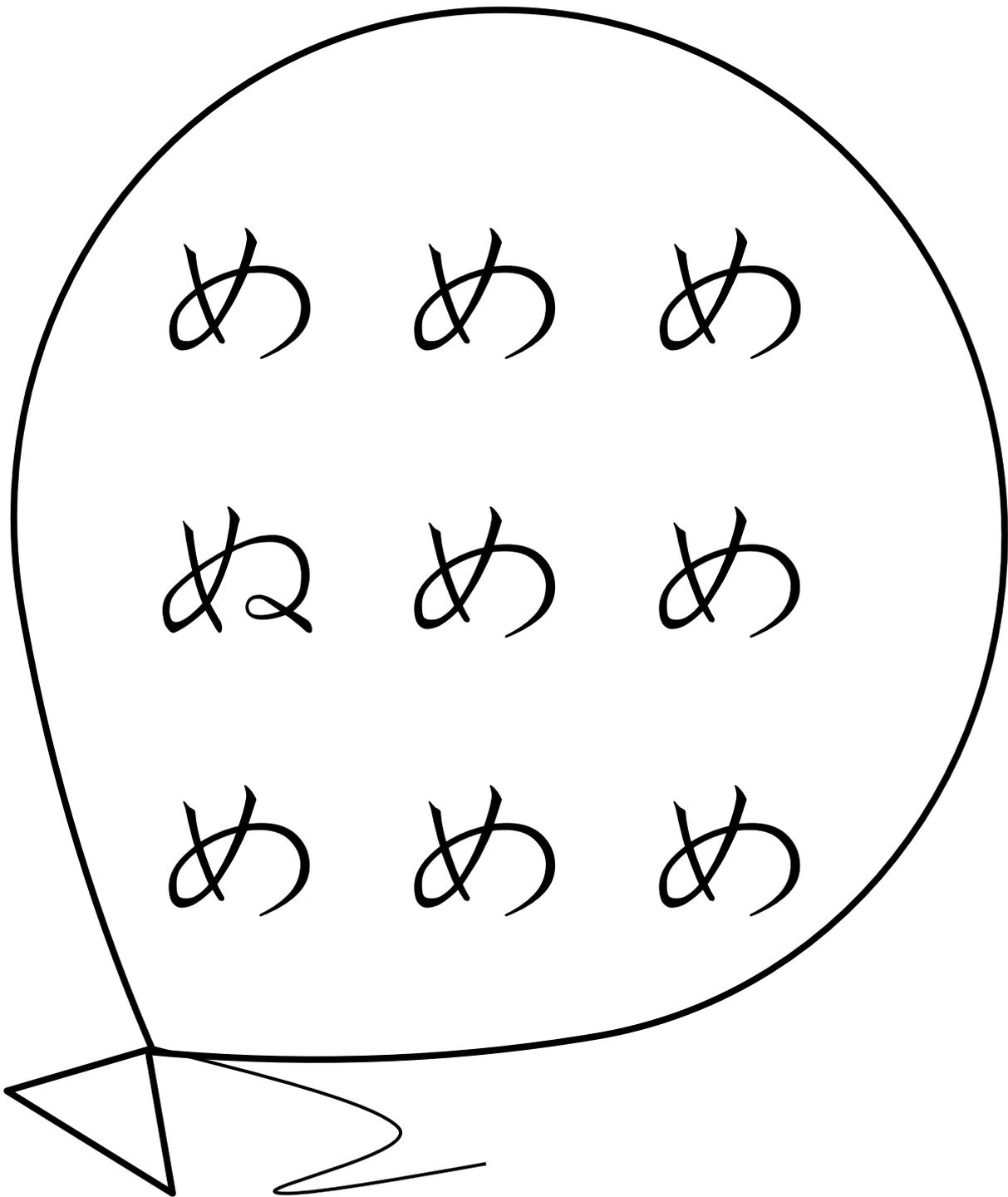


ただしく すわる

なまえ

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

ふうせんの なかに、「ぬ」が 1こ まじって います。
みつけて、○を つけましょう。



かっくんプリント1 ちがうのはどれ?③



できたら ○を しよう!



ただしく もつ



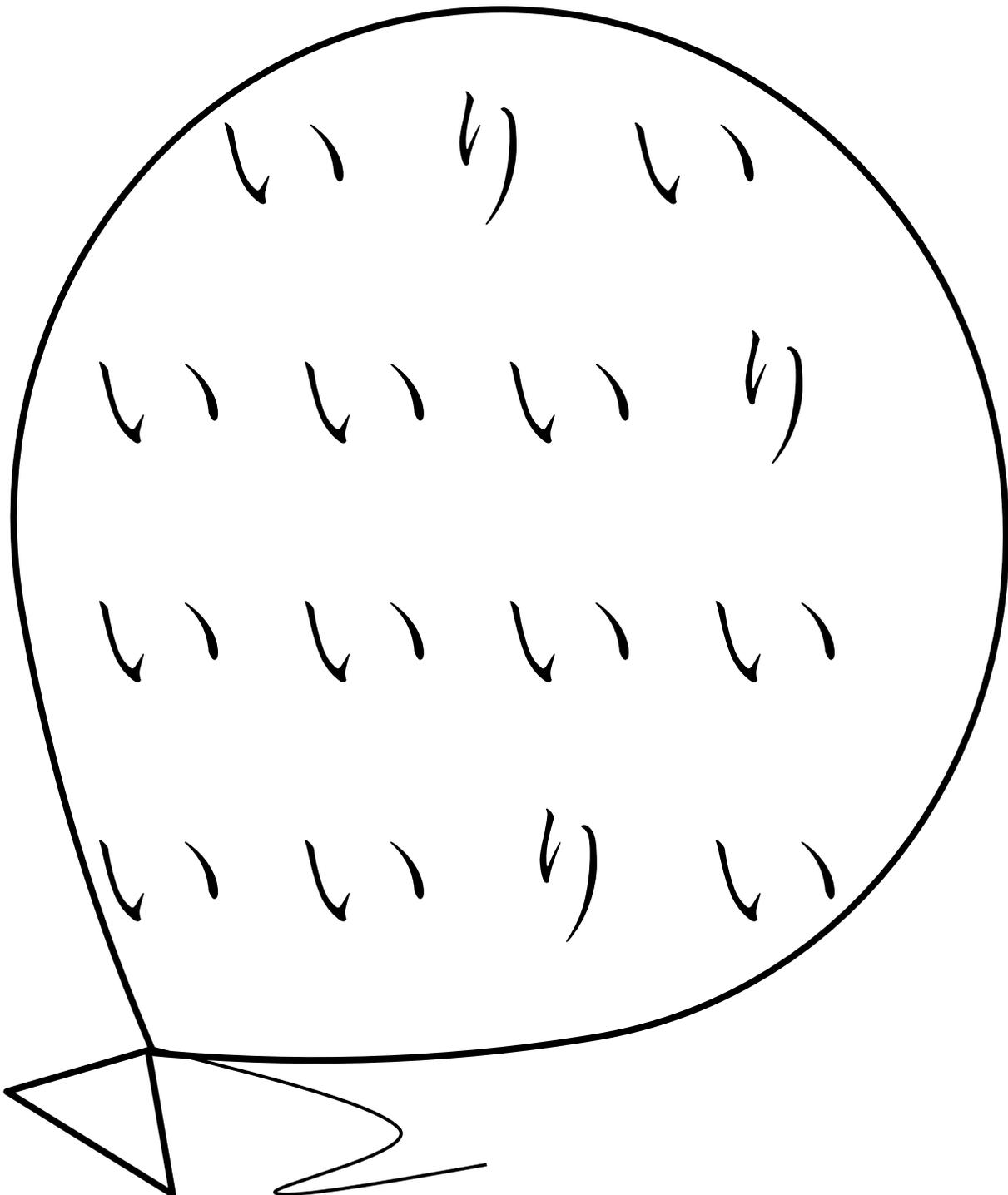
ただしく すわる

なまえ

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

ふうせんの なかに、「り」が 3こ まじって います。

みつけて、○を つけましょう。



かっくんプリント1 ちがうのはどれ?④



できたら ○を しよう!



ただしく もつ



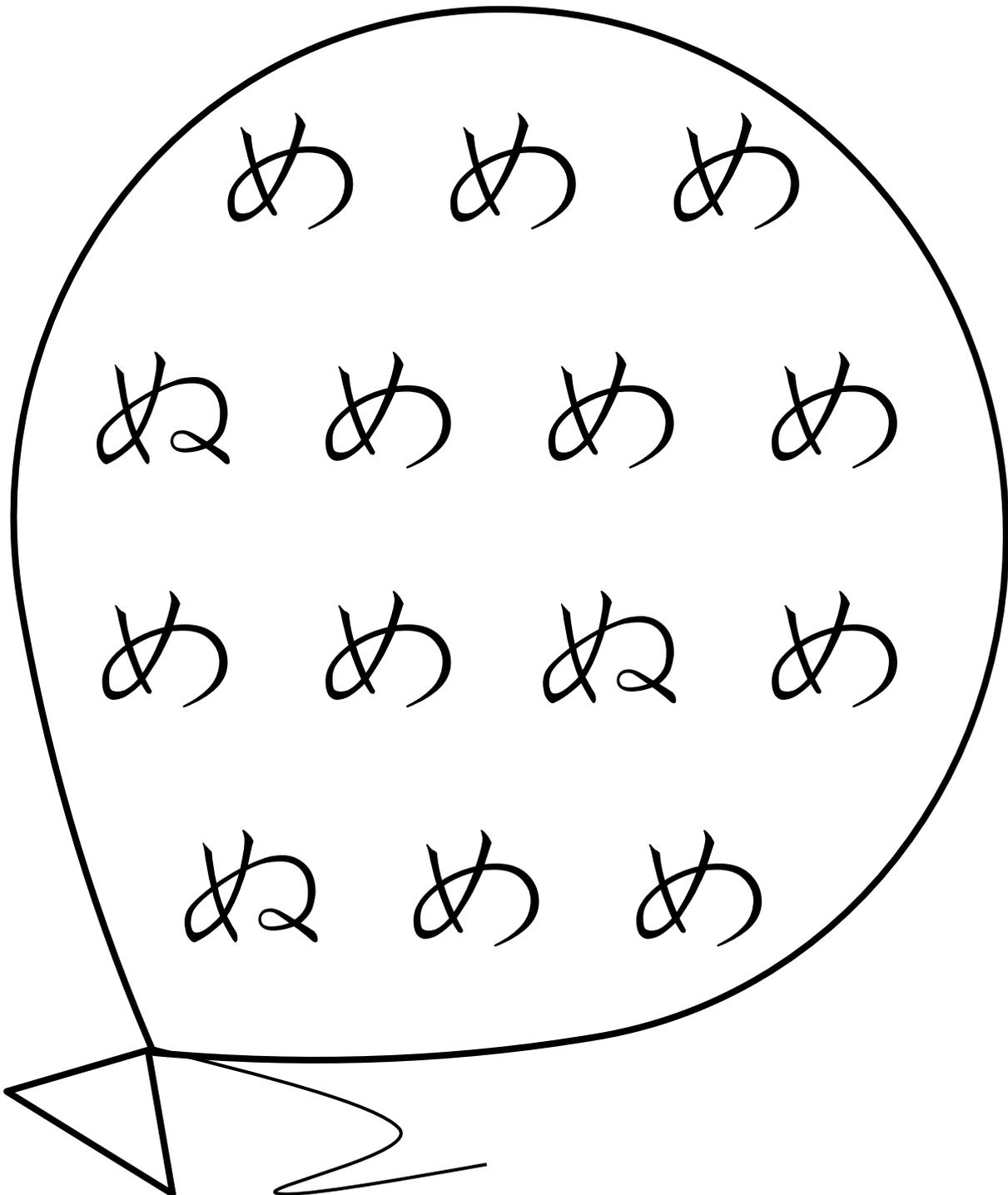
ただしく すわる

なまえ

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

ふうせんの なかに、「ぬ」が 3こ まじって います。

みつけて、○を つけましょう。



かっくんプリント1 ちがうのはどれ?⑤



できたら ○を しよう!



ただしく もつ



ただしく すわる

なまえ

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

ふうせんの なかに、「ほ」が 3こ まじって います。

みつけて、○を つけましょう。

ほ は は

は は は は ほ

は は は ほ は

は は は は

かっくんプリント1 ちがうのはどれ?⑥



できたら ○を しよう!



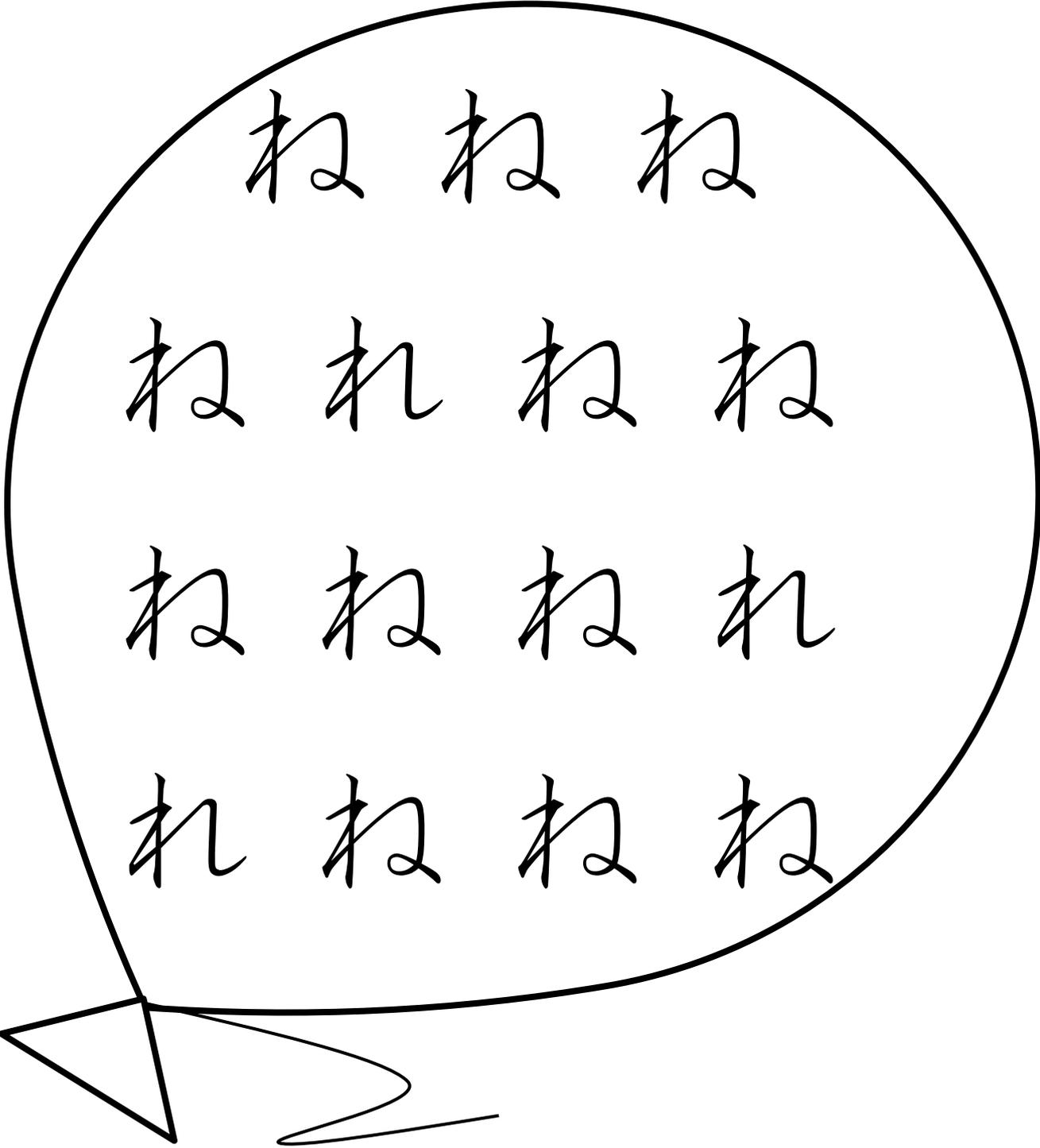
なまえ

ただしく もつ

ただしく すわる

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

ふうせんの なかに、「れ」が 3こ まじって います。
みつけて、○を つけましょう。



かっくんプリント1 ちがうのはどれ?⑦



できたら ○を しよう!



ただしく もつ



ただしく すわる

なまえ

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

ふうせんの なかに、「お」が 3こ まじって います。
みつけて、○を つけましょう。

あ あ あ

あ お あ あ あ

あ あ あ あ お

あ あ あ あ あ

あ お あ

かっくんプリント1 **ちがうのはどれ?⑧**



できたら ○を しよう!



ただしく もつ

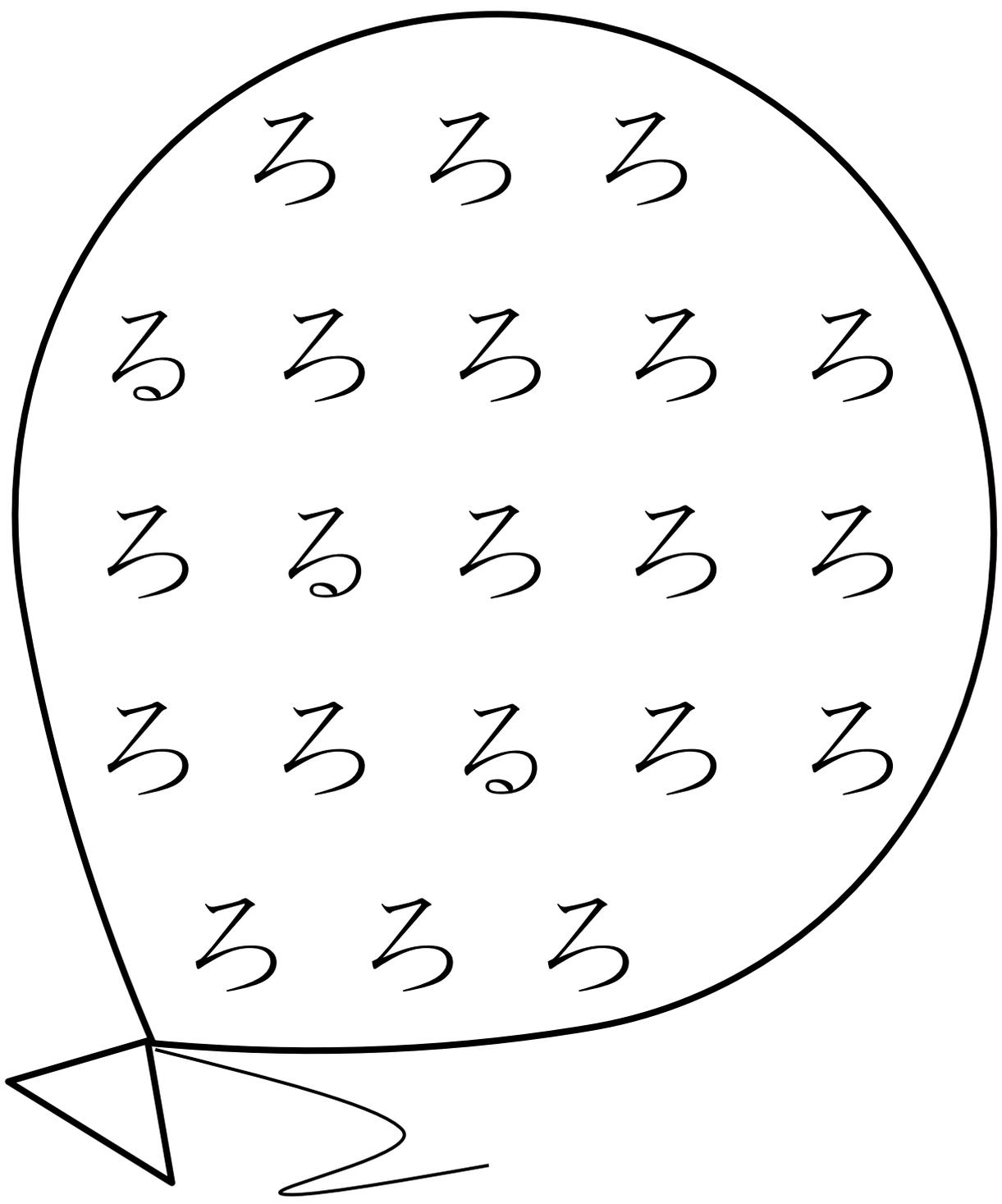


ただしく すわる

なまえ

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

ふうせんの なかに、「る」が 3こ まじって います。
みつけて、○を つけましょう。



かっくんプリント1 ちがうのはどれ?⑨



できたら ○を しよう!



ただしく もつ



ただしく すわる

なまえ

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

ふうせんの なかに、「ね」が 3こ まじって います。

みつけて、○を つけましょう。

わ わ ね

わ わ わ わ わ

わ ね わ わ わ

わ わ わ わ わ

わ わ わ わ わ

わ わ ね



できたら ○を しよう!



なまえ

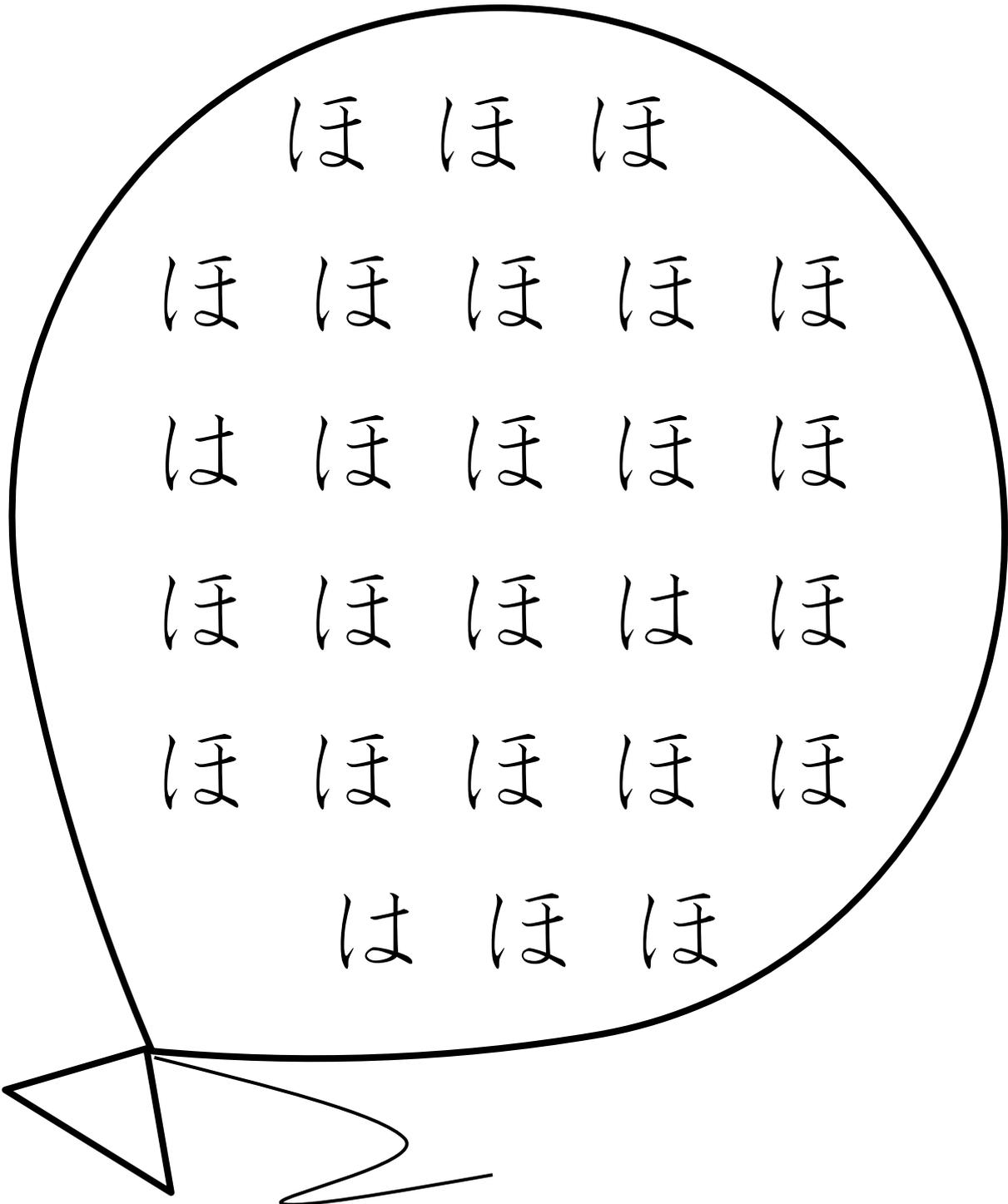
ただしく もつ

ただしく すわる

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

ふうせんの なかに、「は」が 3こ まじって います。

みつけて、○を つけましょう。



かっくんプリント1 **ちがうのはどれ？⑪**



できたら ○を しよう!



なまえ

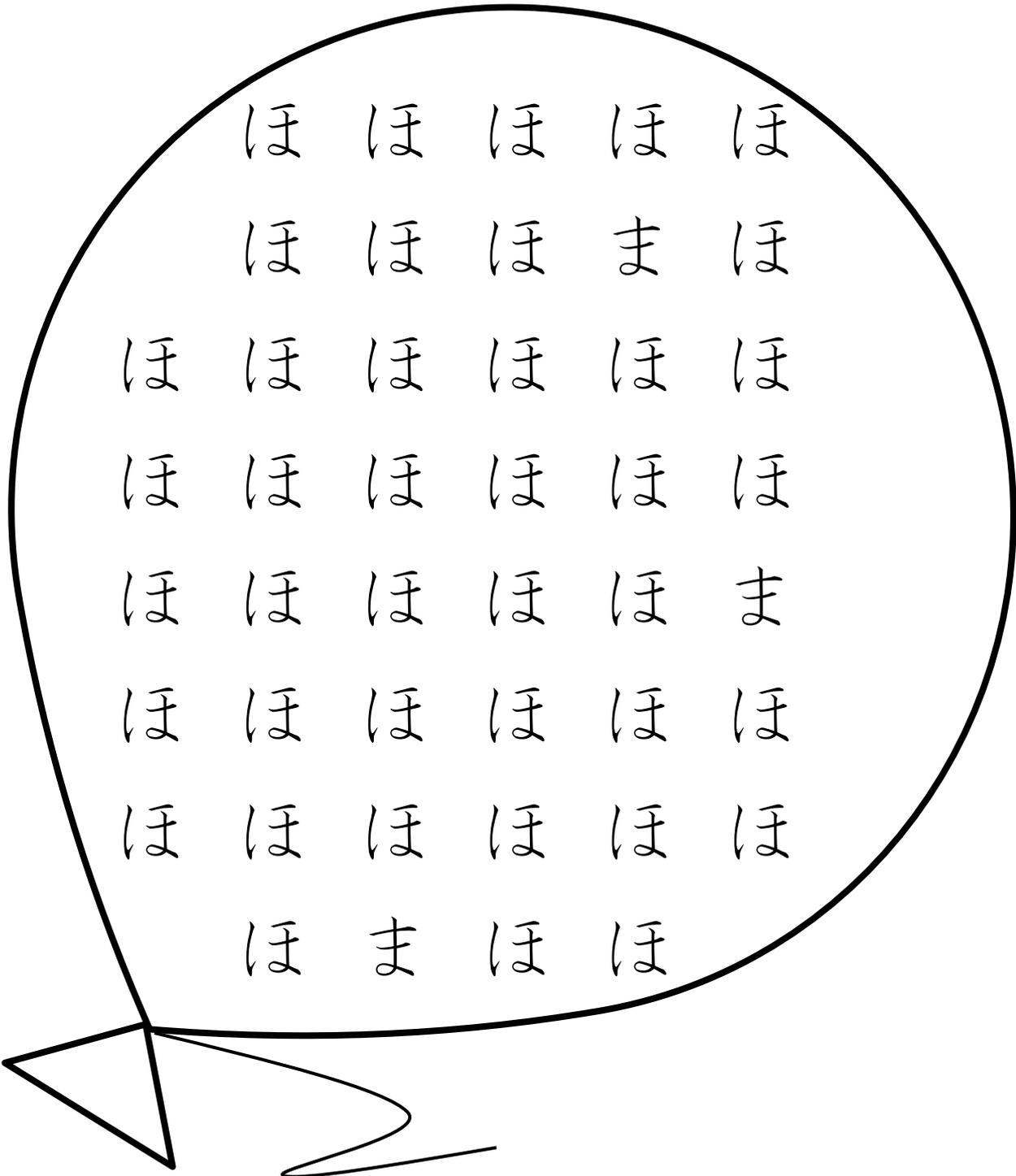
ただしく もつ

ただしく すわる

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

ふうせんの なかに、「ま」が 3こ まじって います。

みつけて、○を つけましょう。



かっくんプリント1 ちがうのはどれ？⑫



できたら ○を しよう!



なまえ

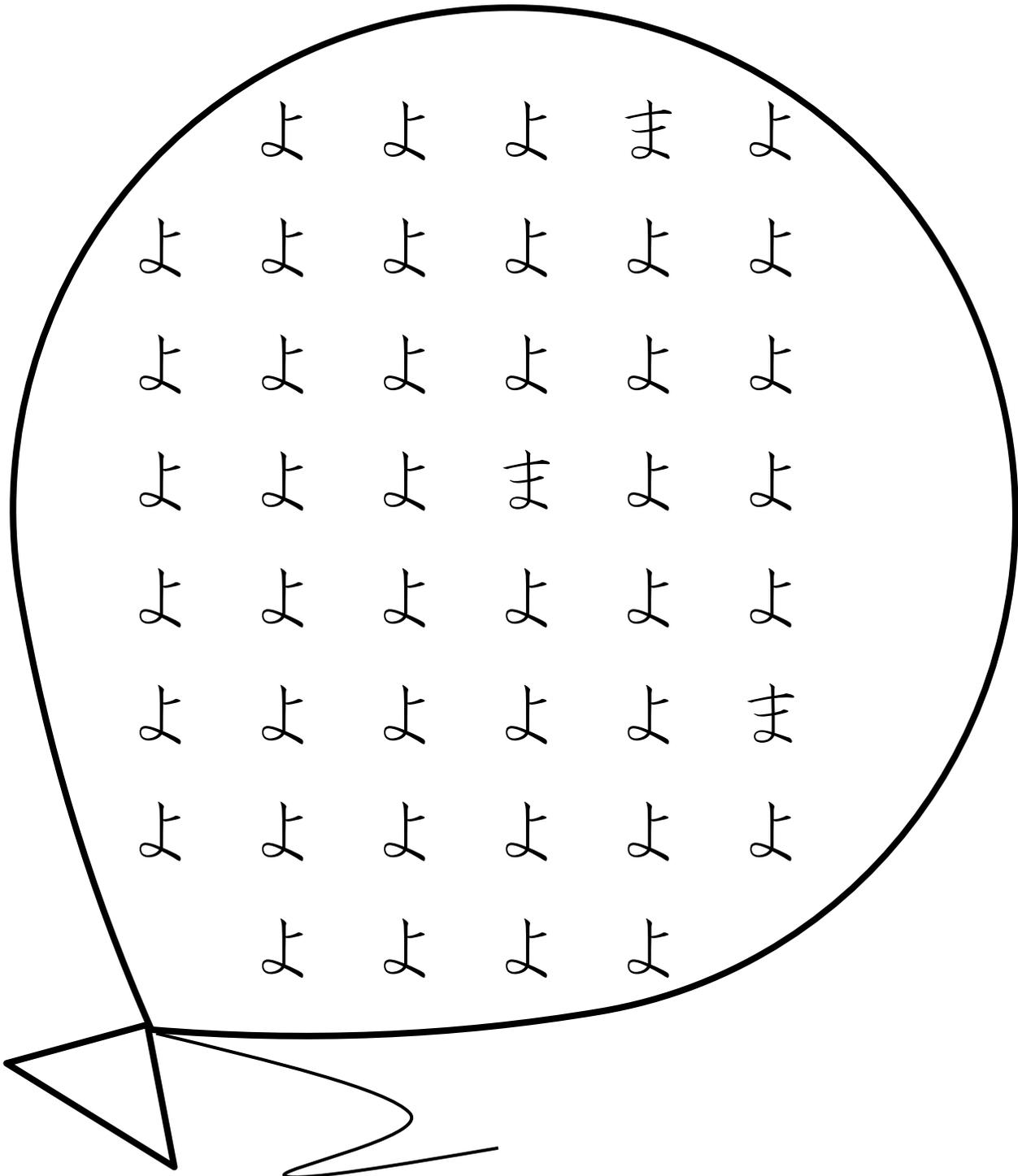
ただしく もつ

ただしく すわる

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

ふうせんの なかに、「ま」が 3こ まじって います。

みつけて、○を つけましょう。



かっくんプリント1 **ちがうのはどれ？⑬**



できたら ○を しよう!



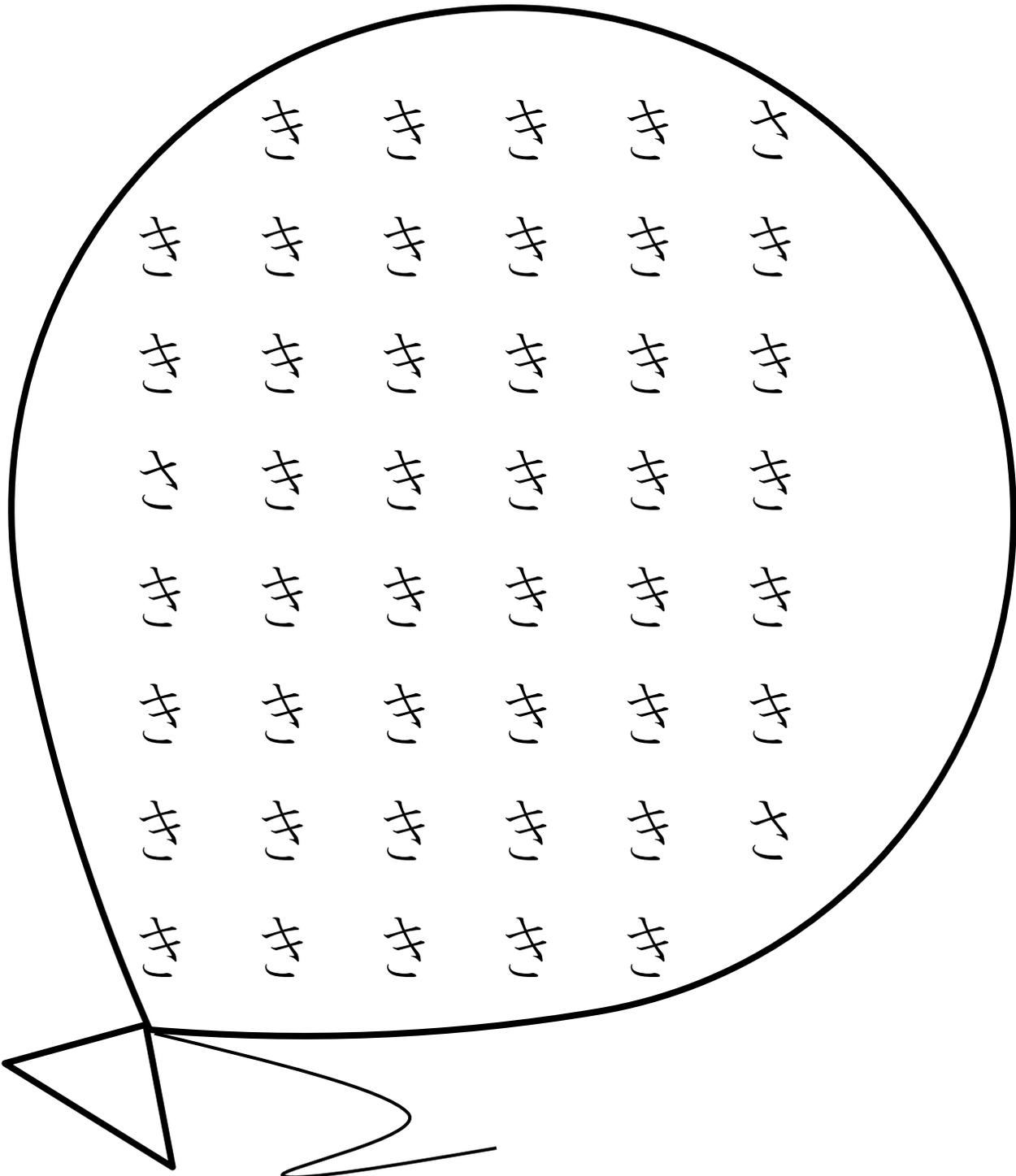
なまえ

ただしく もつ

ただしく すわる

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

ふうせんの なかに、「き」が 3こ まじって います。
みつけて、○を つけましょう。



かっくんプリント1 **ちがうのはどれ？⑭**



できたら ○を しよう!



ただしく もつ



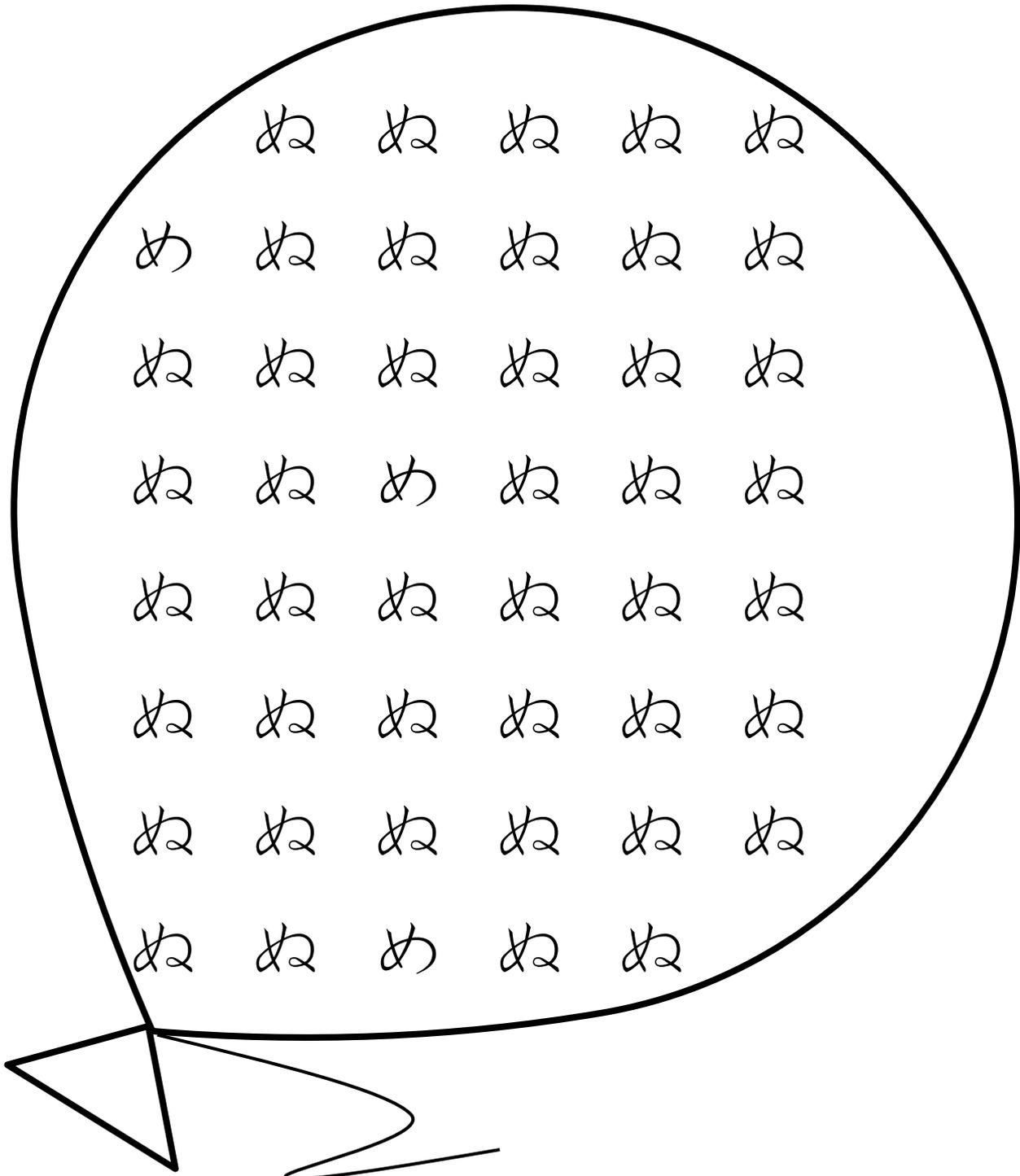
ただしく すわる

なまえ

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

ふうせんの なかに、「め」が 3こ まじって います。

みつけて、○を つけましょう。



かっくんプリント1 ちがうのはどれ？⑮



できたら ○を しよう!



ただしく もつ



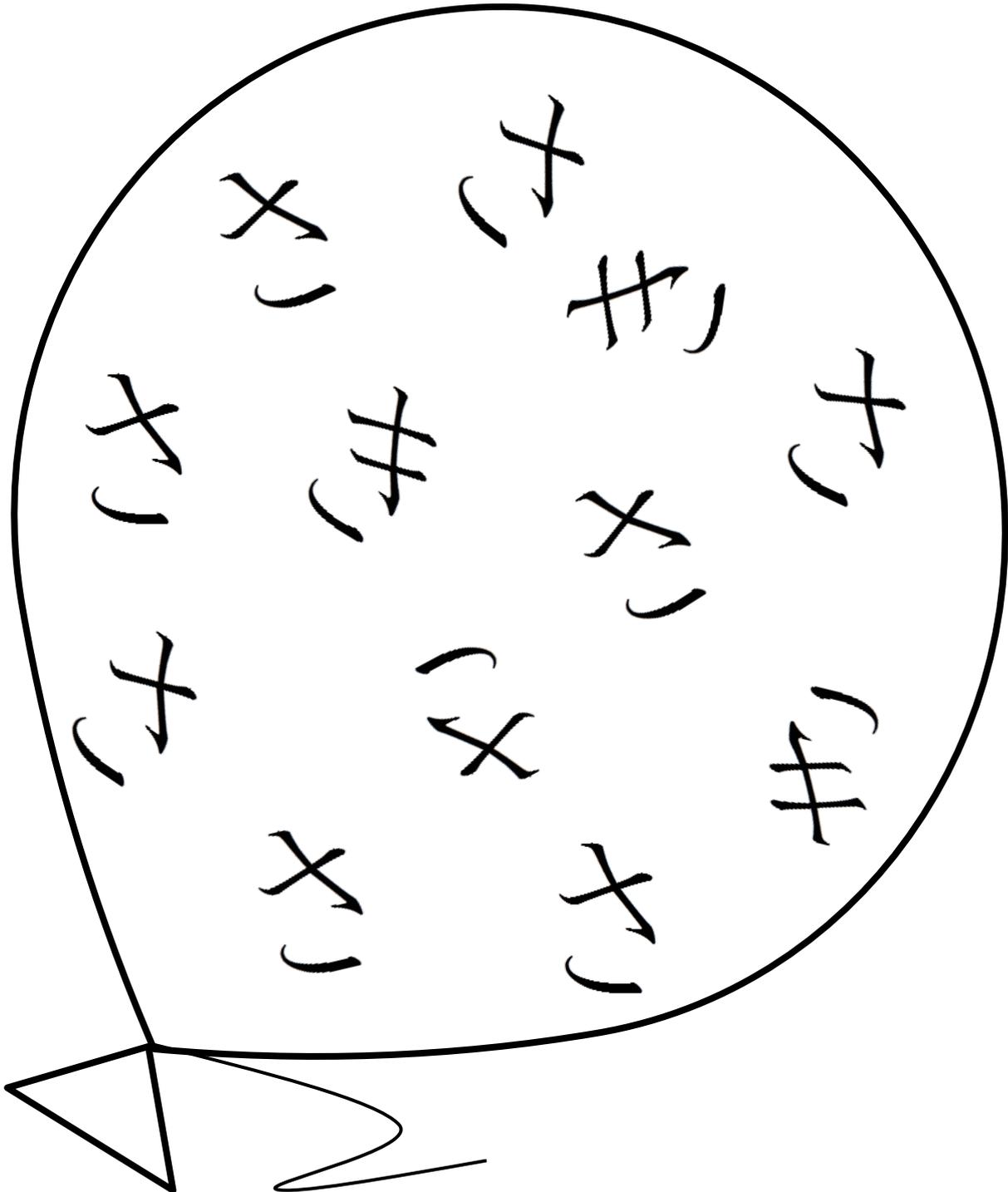
ただしく すわる

なまえ

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

ふうせんの なかに、「き」が 3こ まじって います。

みつけて、○を つけましょう。



かっくんプリント1 ちがうのはどれ？⑬



できたら ○を しよう！



なまえ

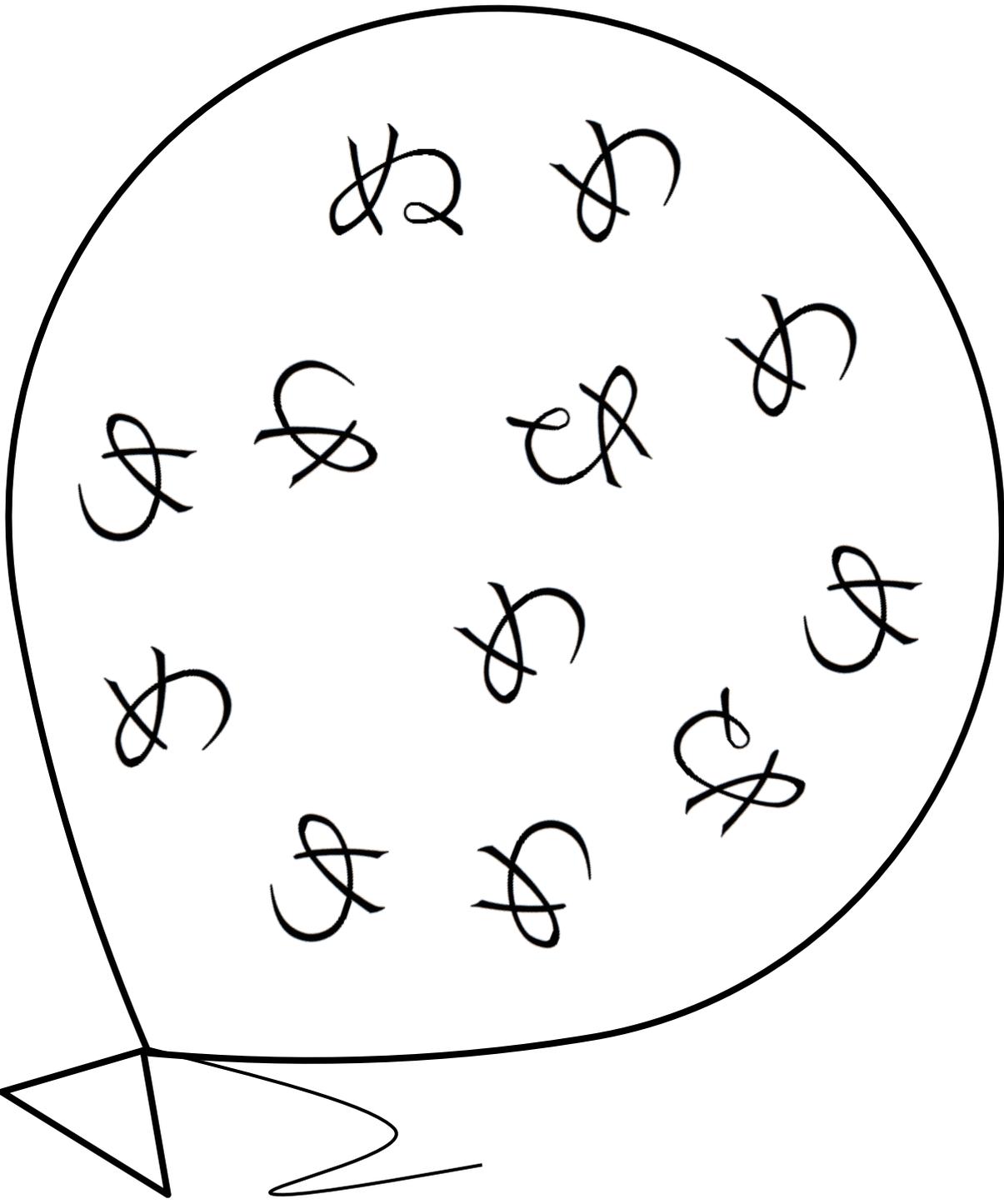
ただしく もつ

ただしく すわる

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

ふうせんの なかに、「ぬ」が 3こ まじって います。

みつけて、○を つけましょう。



かっくんプリント1 **ちがうのはどれ？⑰**



できたら ○を しよう!



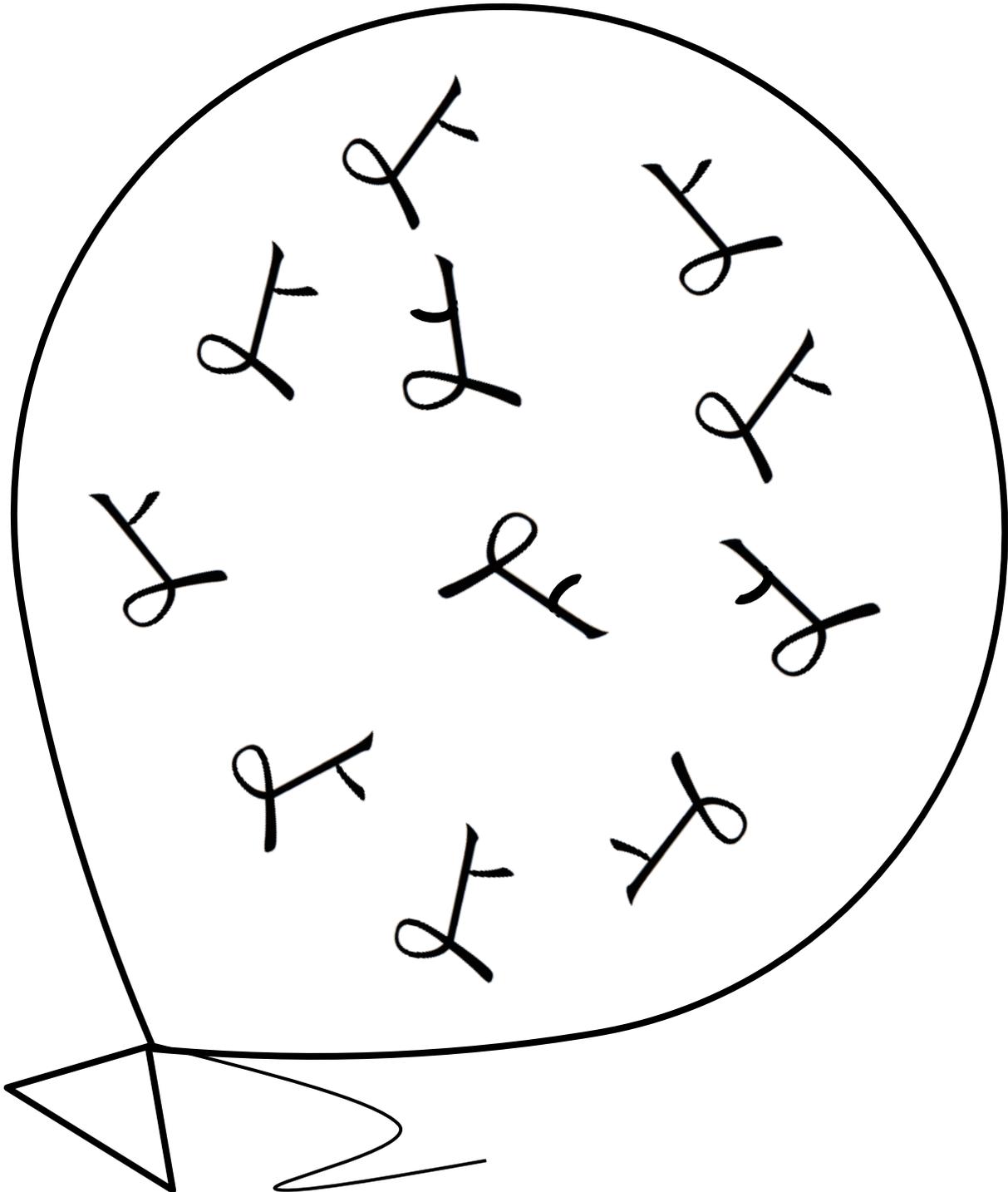
なまえ

ただしく もつ

ただしく すわる

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

ふうせんの なかに、ただしい「よ」ではない じが 3こ
まじっています。みつけて、○をつけましょう。



かっくんプリント1 **ちがうのはどれ？⑱**



できたら ○を しよう!



ただしく もつ

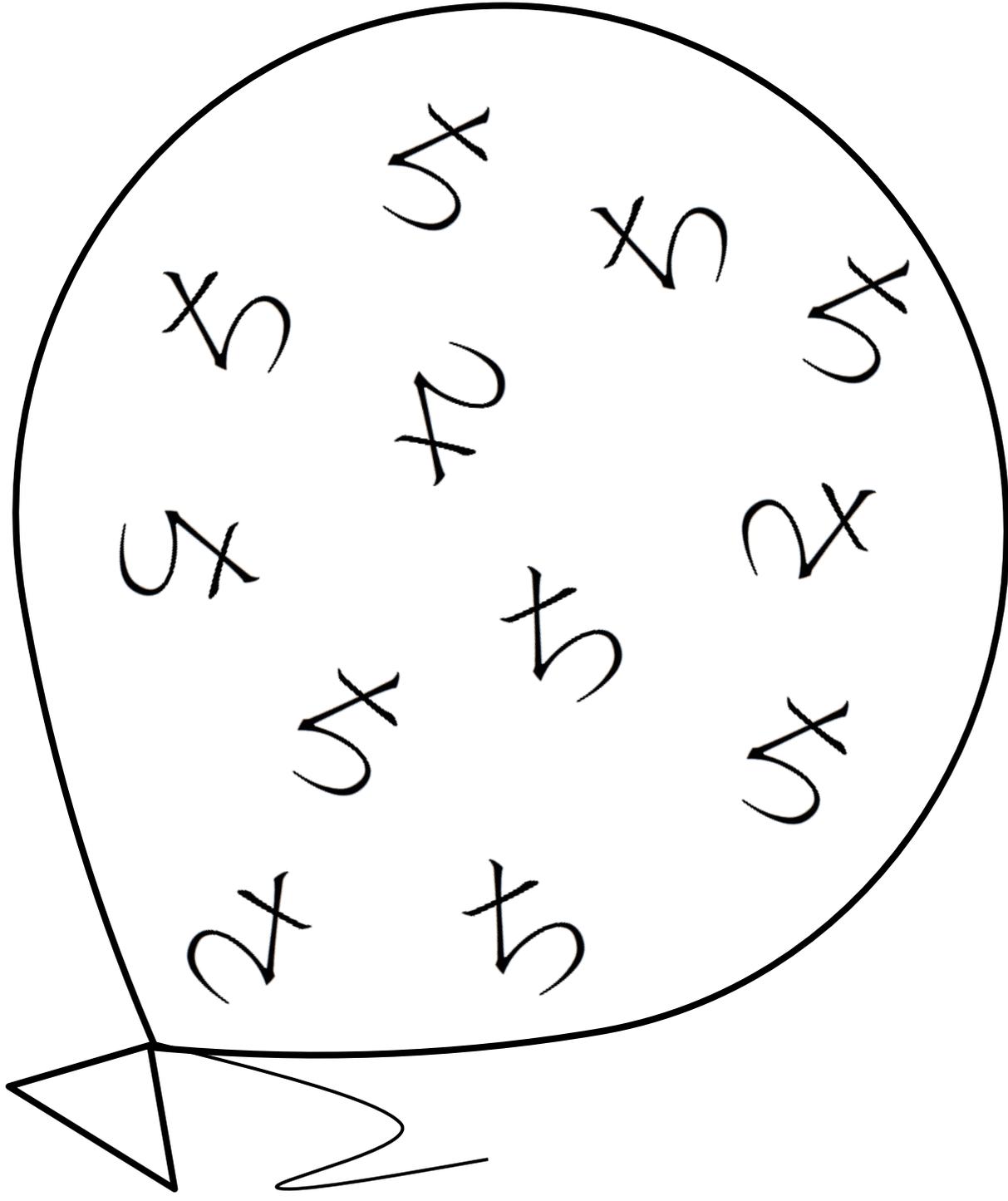


ただしく すわる

なまえ

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

ふうせんの なかに、ただしい「ち」ではない じが 3こ
まじっています。 みつけて、○を つけましょう。



かっくんプリント1 ちがうのはどれ？⑱



できたら ○を しよう!



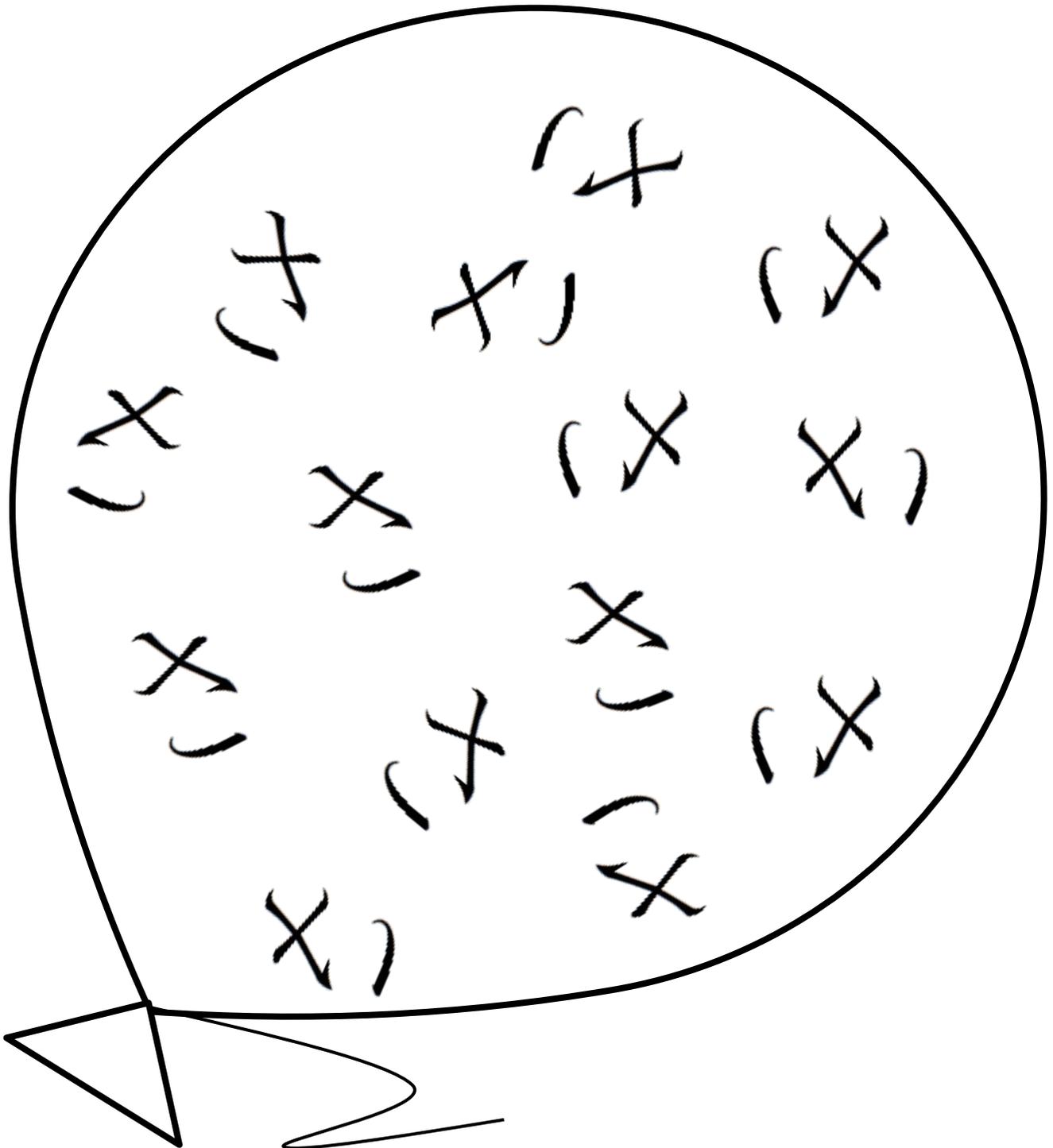
なまえ

ただしく もつ

ただしく すわる

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

ふうせんの なかに、ただしい「き」ではない じが 3こ
まじって います。みつけて、○を つけましょう。



かっくんプリント1 **ちがうのはどれ?②0**



できたら ○を しよう!



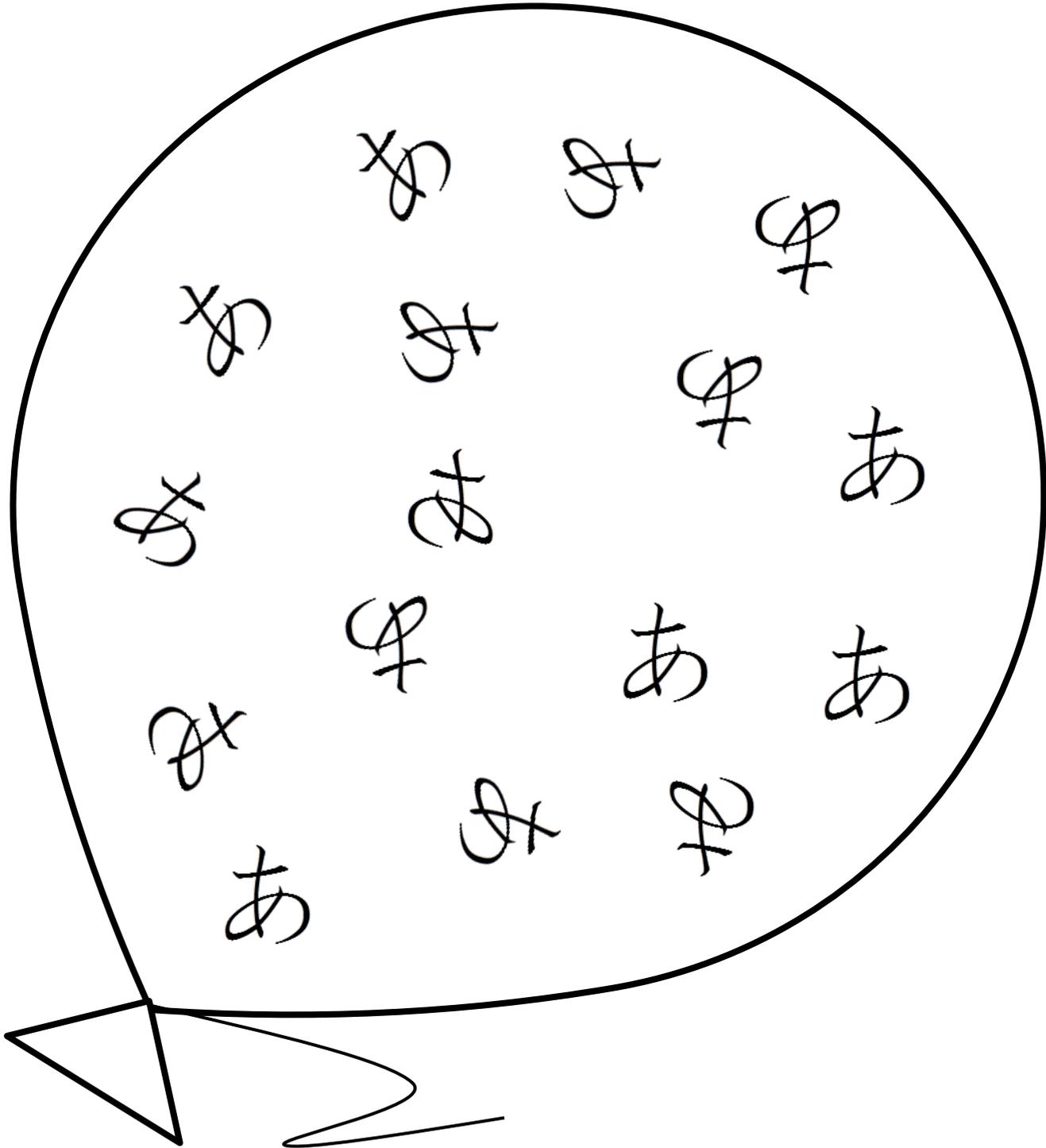
なまえ

ただしく もつ

ただしく すわる

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

ふうせんの なかに、ただしい「あ」ではない じが 3こ
まじって います。みつけて、○を つけましょう。



かっくんプリント2 めいろ①

できたら ○を しよう!



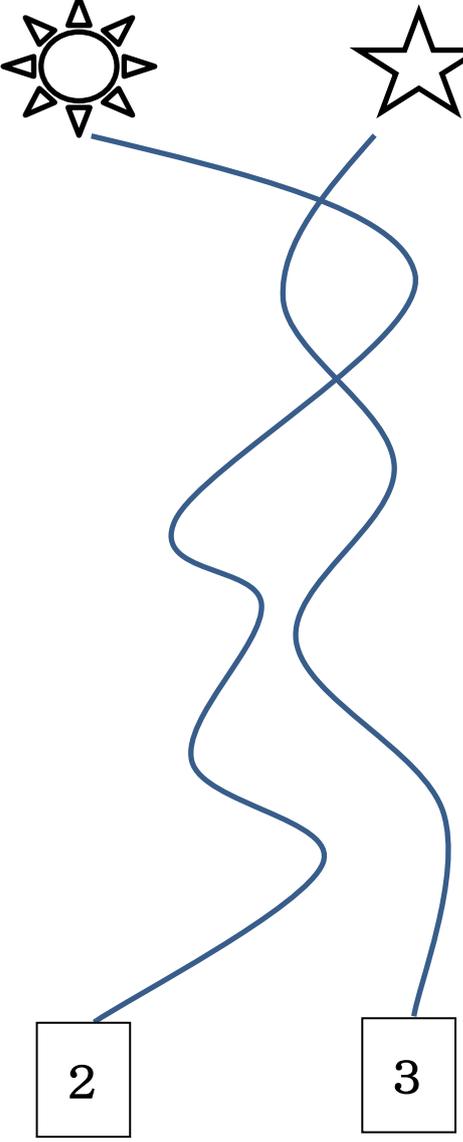
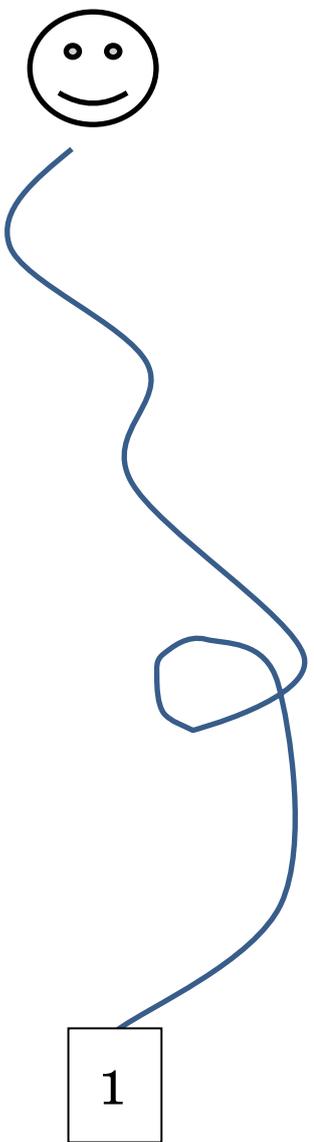
なまえ

た だ し く も つ た だ し く す わ る

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

① ☺ ☀ ☆ は、どの すうじにつながって
いるでしょう。めで せんを たどって さがし
ましょう。

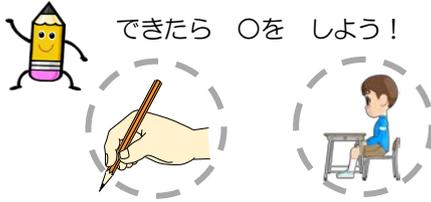
② えんぴつで せんを たどりましょう。



☐1~☐3のすうじを
かきましょう。

☺	
☀	
☆	

かっくんプリント2 めいろ②



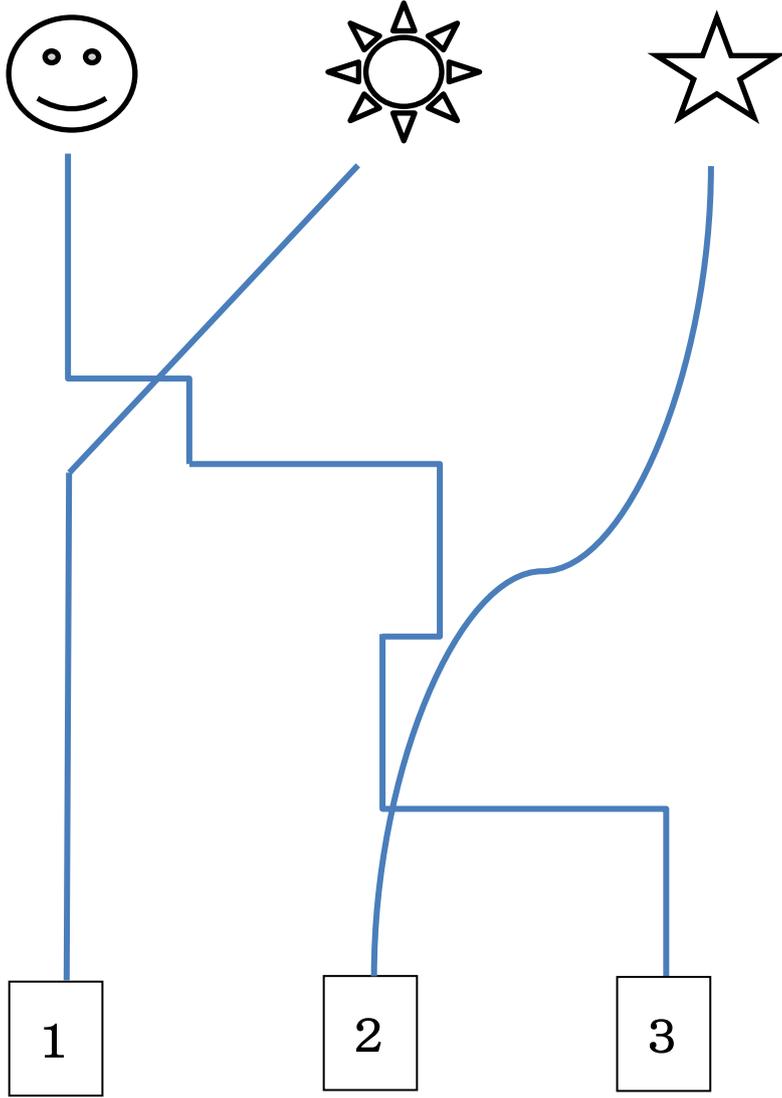
なまえ

たたく もつ たたく すわる

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

① ☺ ☀ ☆ は、どの すうじに つながって
いるでしょう。めで せんを たどって さがし
ましょう。

② えんぴつで せんを たどりましょう。



1~3のすじを
かきましょう。

☺	
☀	
☆	



できたら ○を しよう!



たたく もつ



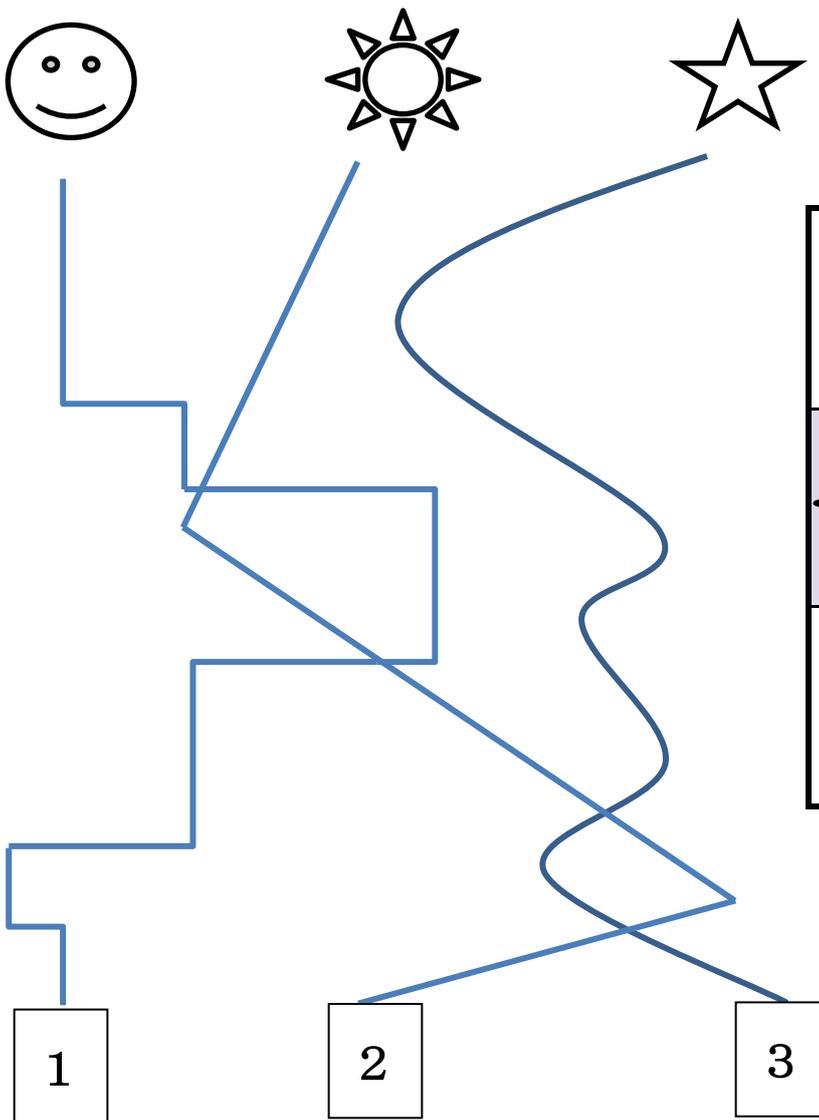
たたく すわる

なまえ

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

① ☺ ☀ ☆ は、どの すうじにつながっているでしょう。めで せんを たどって さがしましょう。

② えんぴつで せんを たどりましょう。



1~3のすうじをかきましょう。

☺	
☀	
☆	

かっくんプリント2 めいろ⑤

できたら Oを しよう!



ただしく もつ ただしく すわる

なまえ

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

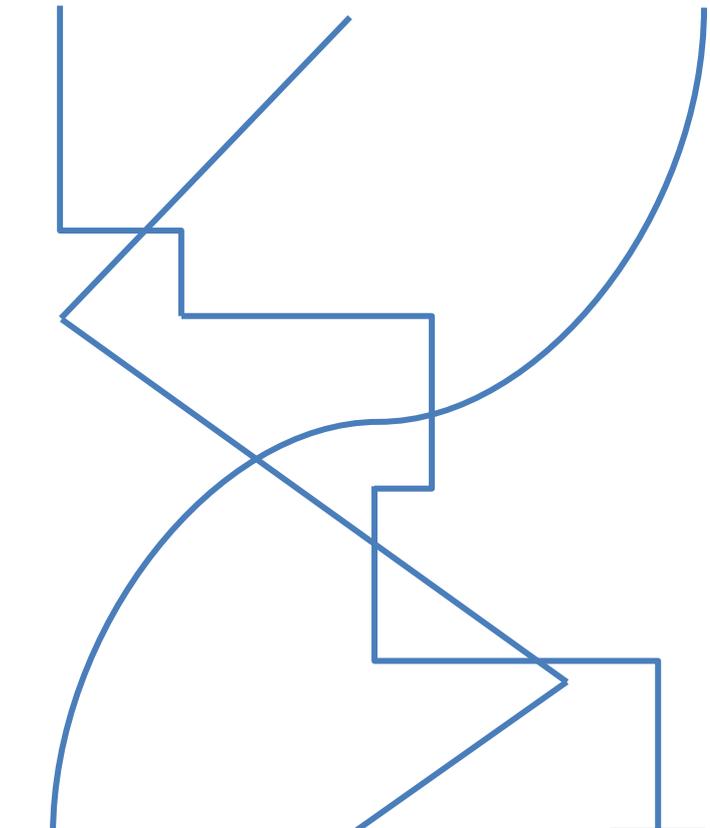
① ☺ ☀ ☆ は、どの すうじにつながって
いるでしょう。めで せんを たどって さがし
ましょう。

② えんぴつで せんを たどりましょう。





1~3のすうじを
かきましょう。



☺	
☀	
☆	

1

2

3

できたら ○を しよう!



なまえ

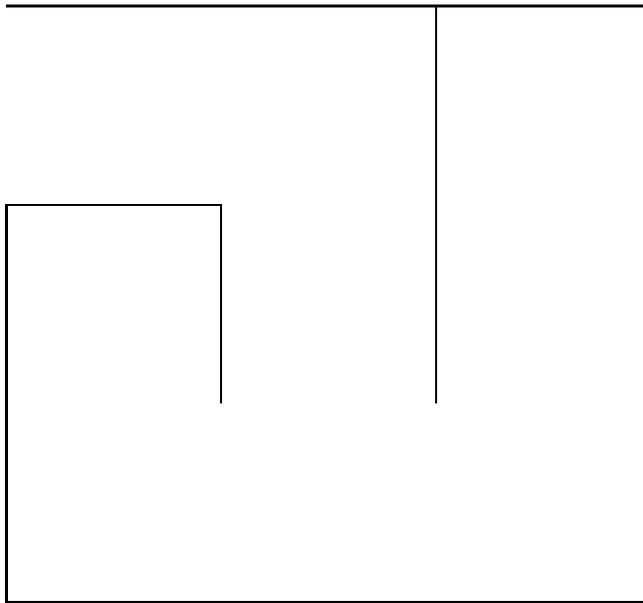
ただし く もつ ただし く すわる

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

➡ から ^{す た あ と} スタート して ^{ご う る} ゴール まで いきます。

① めで ^{ご う る} ゴール までのみちを さがしましょう。

② えんぴつで ^{ご う る} ゴール までの みちを かきましょう。



^{ご う る}
ゴール

かっくんプリント2 めいろ⑦



できたら ○を しよう!



ただしく もつ



ただしく すわる

なまえ

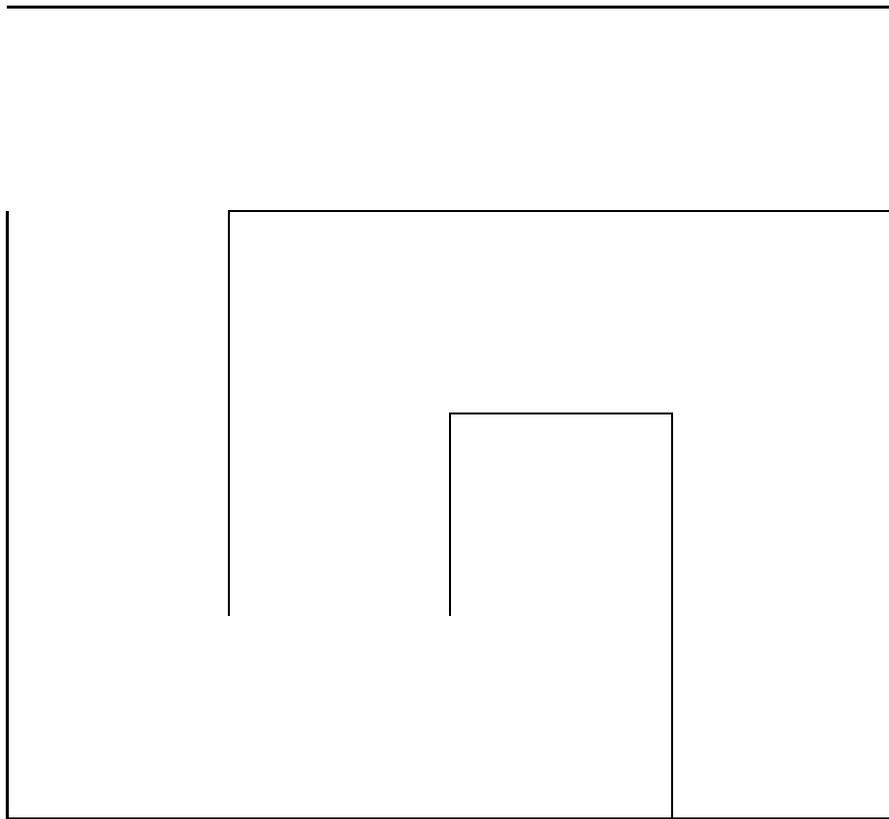
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



から ^{す た あと} スタートして ^{ご う る} ゴールまで いきます。

① めで ^{ご う る} ゴールまでのみちを さがしましょう。

② えんぴつで ^{ご う る} ゴールまでの みちを かきましょう。



ご う る
ゴール

かっくんプリント2 **めいろ⑧**



できたら ○を しよう!



ただし く もつ



ただし く すわる

なまえ

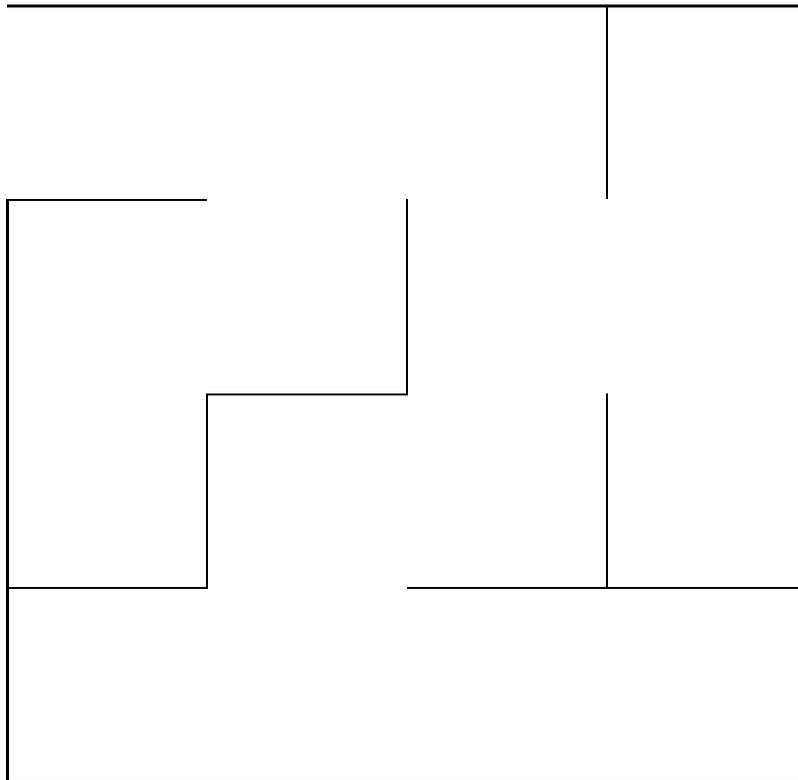
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



から ^{す た あと} スタートして ^{ご う る} ゴールまで いきます。

① めで ^{ご う る} ゴールまでのみちを さがしましょう。

② えんぴつで ^{ご う る} ゴールまでの みちを かきましょう。



^{ご う る}
ゴール

できたら ○を しよう!



なまえ

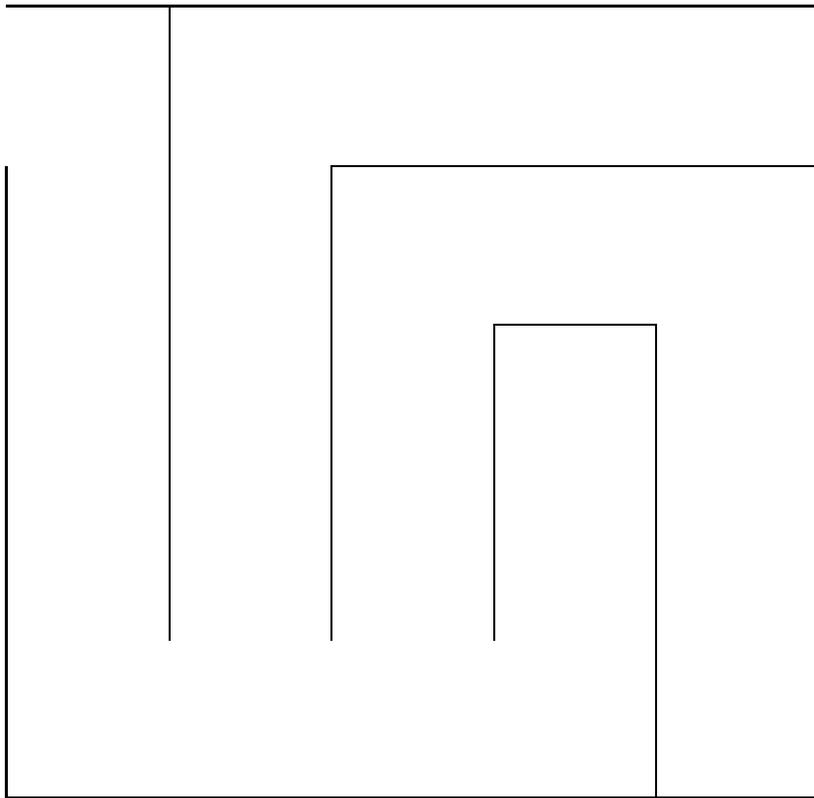
ただしく もつ ただしく すわる

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

➡ から ^{す た あと} スタートして ^{ご う る} ゴールまで いきます。

① めで ^{ご う る} ゴールまでのみちを さがしましょう。

② えんぴつで ^{ご う る} ゴールまでの みちを かきましょう。



こ う る
ゴール

かっくんプリント2 めいろ⑩



できたら ○を しよう!



ただしく もつ



ただしく すわる

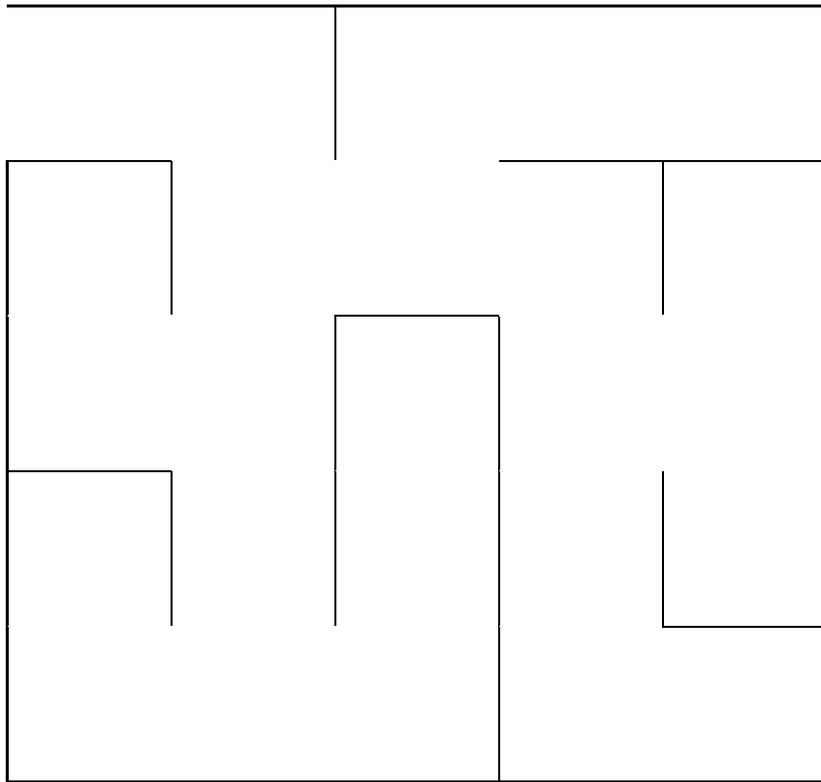
なまえ

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

➡ から ^{す た あと}スタートして ^{ご う る}ゴールまで いきます。

① めで ^{ご う る}ゴールまでのみちを さがしましょう。

② えんぴつで ^{ご う る}ゴールまでの みちを かきましょう。



こ
ご
う
る
ゴ
ー
ル

かっくんプリント3 おなじかたちは どれ?①



できたら ○を しよう!



ただしく もつ



ただしく すわる

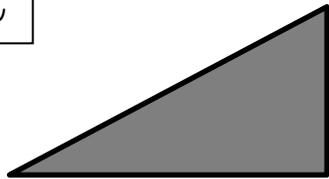
なまえ

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

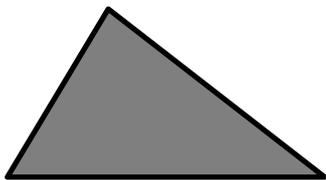
みほんとおなじかたちは どれでしょう。

おなじかたちに ○を つけましょう。

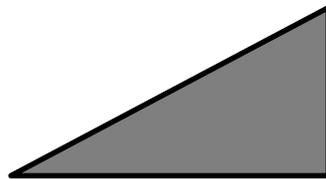
みほん



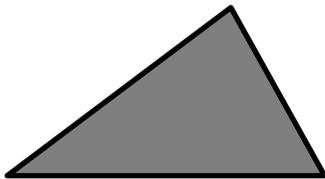
あ



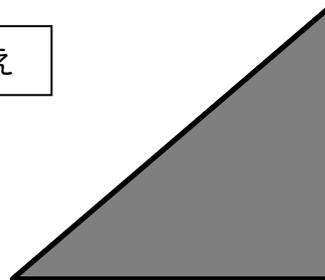
い



う



え



かっくんプリント3 おなじかたちは どれ?②



できたら ○を しよう!



なまえ

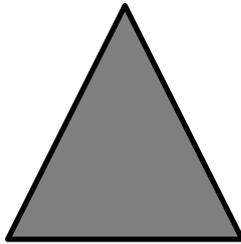
たたく もつ たたく すわる

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

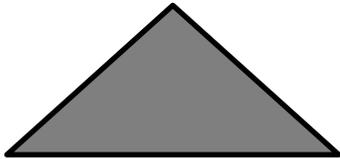
みほんとおなじかたちは どれでしょう。

おなじかたちに ○を つけましょう。

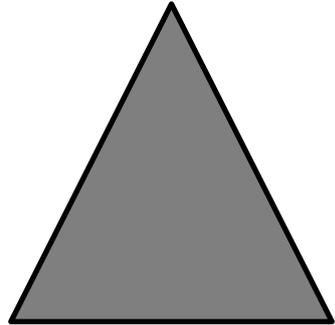
みほん



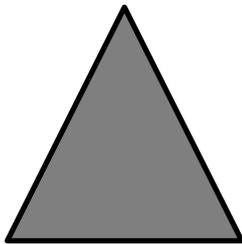
あ



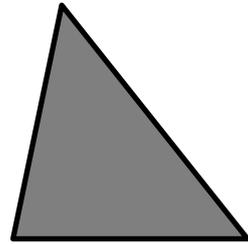
い



う



え



かっくんプリント3 おなじかたちは どれ?③



できたら ○を しよう!



なまえ

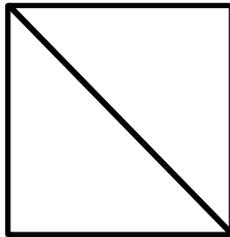
ただしく もつ ただしく すわる

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

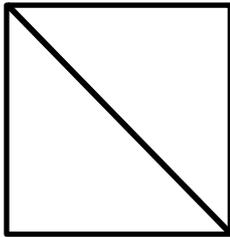
みほんとおなじかたちは どれでしょう。

おなじかたちに ○を つけましょう。

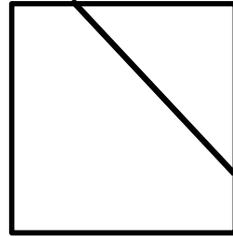
みほん



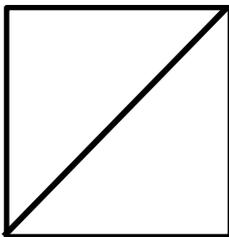
あ



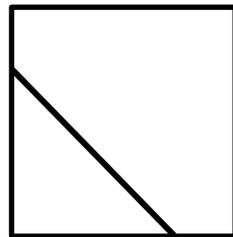
い



う



え



かっくんプリント3 おなじかたちは どれ?④



できたら ○を しよう!



なまえ

た だ し く も つ

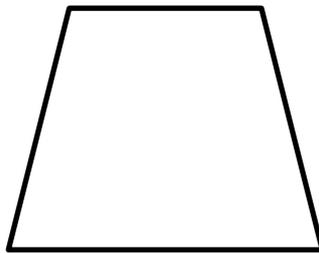
た だ し く す わ る

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

みほんとおなじかたちは どれでしょう。

おなじかたちに ○を つけましょう。

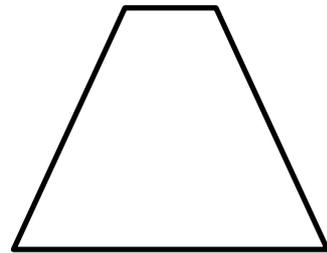
みほん



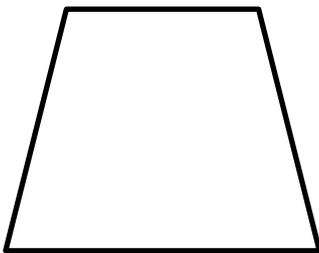
あ



い



う



え



かっくんプリント3 おなじかたちは どれ?⑤



できたら ○を しよう!



ただしく もつ



ただしく すわる

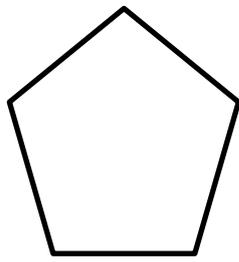
なまえ

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

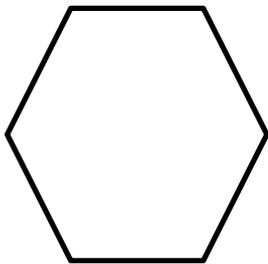
みほんとおなじ かたちは どれでしょう。

おなじ かたちに ○を つけましょう。

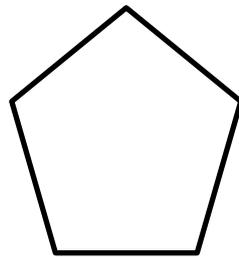
みほん



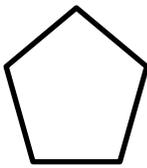
あ



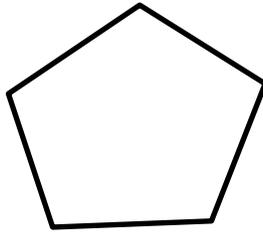
い



う



え



かっくんプリント3 おなじかたちは どれ?⑥



できたら ○を しよう!



ただしく もつ



ただしく すわる

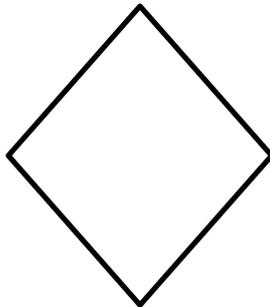
なまえ

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

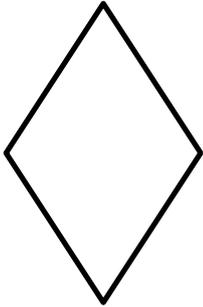
みほんとおなじかたちは どれでしょう。

おなじかたちに ○を つけましょう。

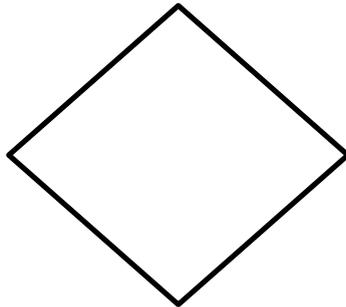
みほん



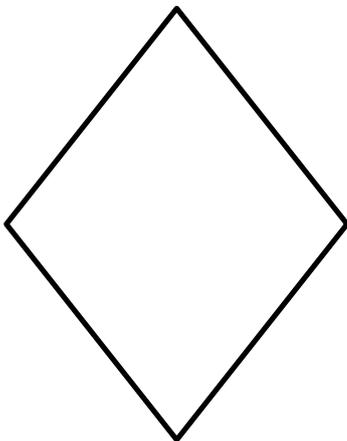
あ



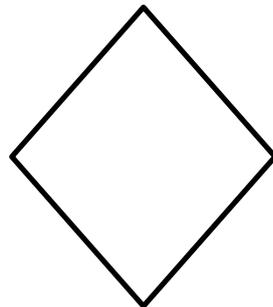
い



う



え



かっくんプリント3 おなじかたちは どれ?⑦



できたら ○を しよう!



なまえ

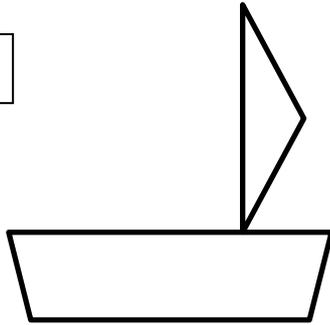
ただしく もつ ただしく すわる

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

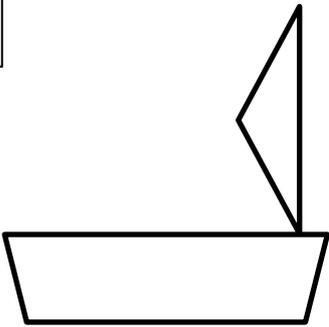
みほん と おなじ かたちは どれでしょう。

おなじ かたちに ○を つけましょう。

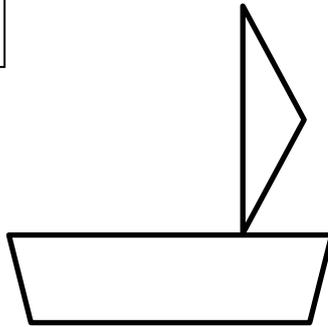
みほん



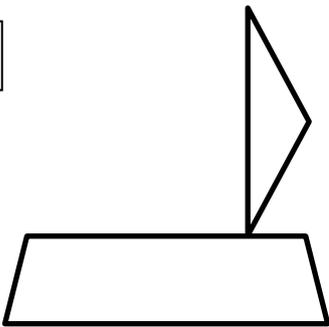
あ



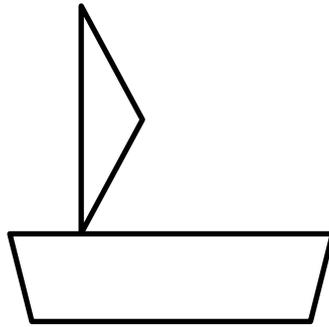
い



う



え



かっくんプリント3 おなじかたちは どれ?⑧



できたら ○を しよう!



なまえ

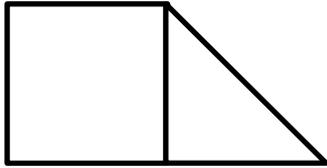
ただしく もつ ただしく すわる

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

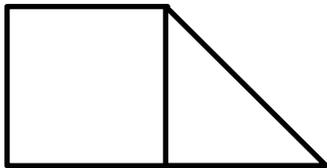
みほんとおなじ かたちは どれでしょう。

おなじ かたちに ○を つけましょう。

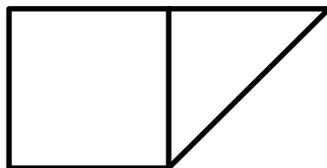
みほん



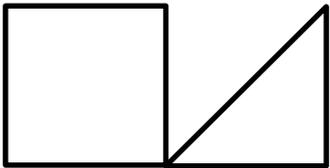
あ



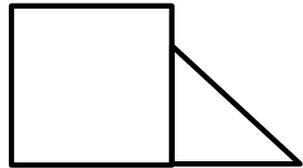
い



う



え



かっくんプリント3 おなじかたちは どれ?⑨



できたら ○を しよう!



なまえ

ただしく もつ ただしく すわる

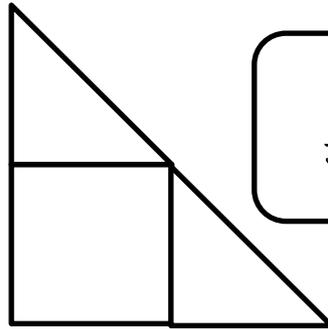
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

みほんとおなじかたちは どれでしょう。

おなじかたちに ○を つけましょう。

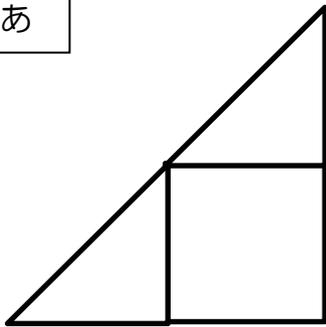


みほん

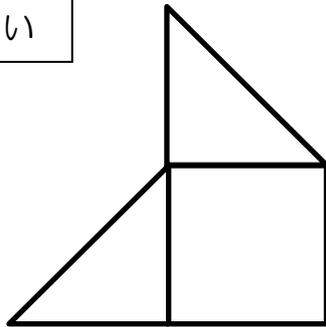


おきにも
きをつけてね。

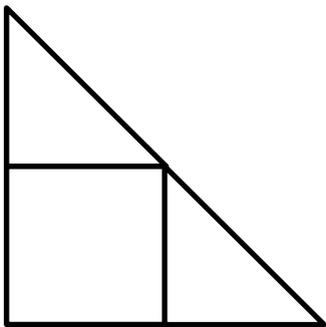
あ



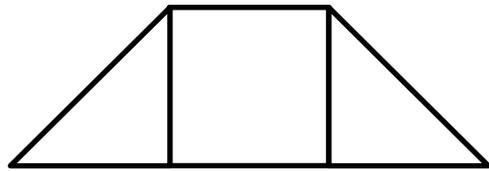
い



う



え



かっくんプリント3 おなじかたちは どれ?⑩



できたら ○を しよう!



なまえ

た だ し く も つ た だ し く す わ る

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

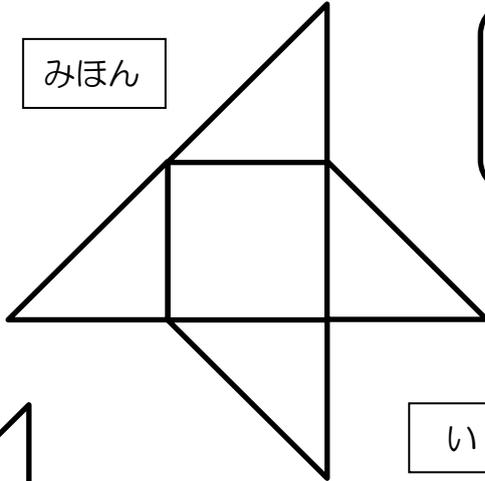
みほん と おなじ かたちは どれでしょう。

おなじ かたちに ○を つけましよう。

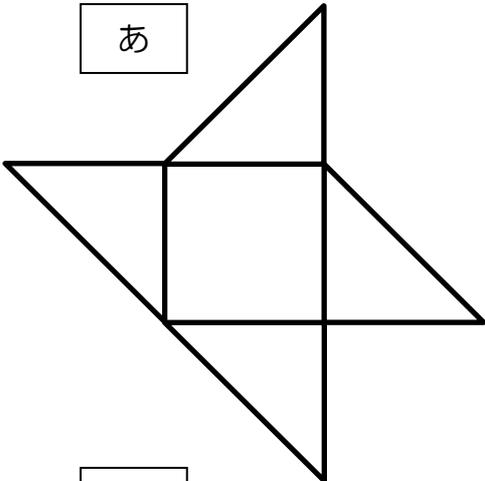


おきにも
きをつけてね。

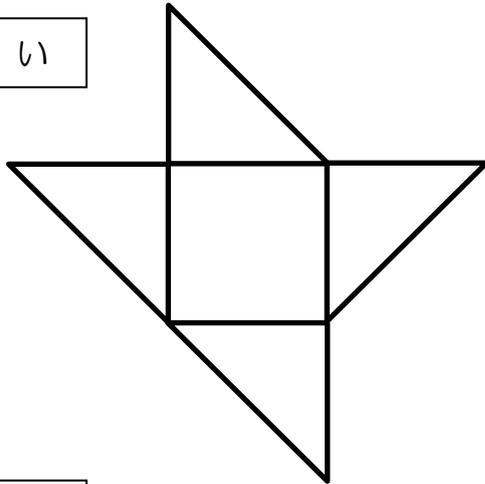
みほん



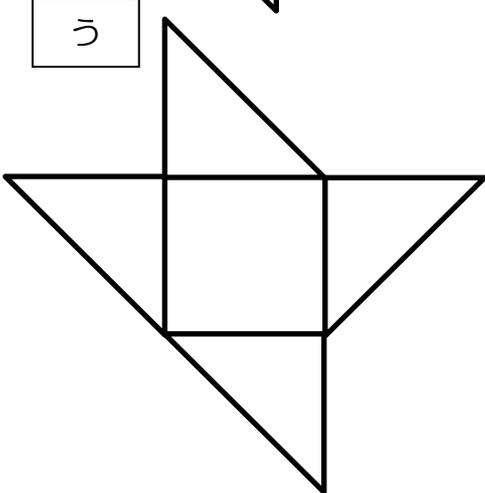
あ



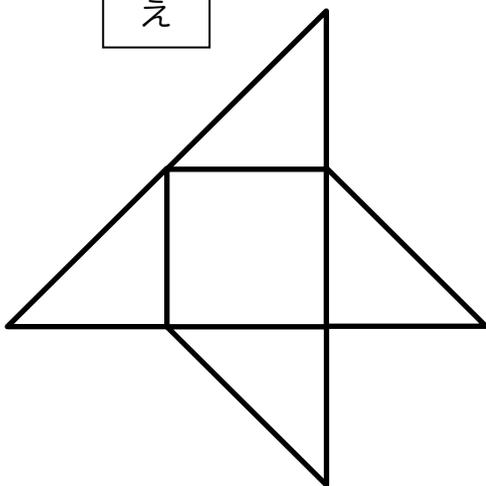
い



う



え



かっくんプリント4 まねして かこう①

なまえ

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



できたら ○を しよう!

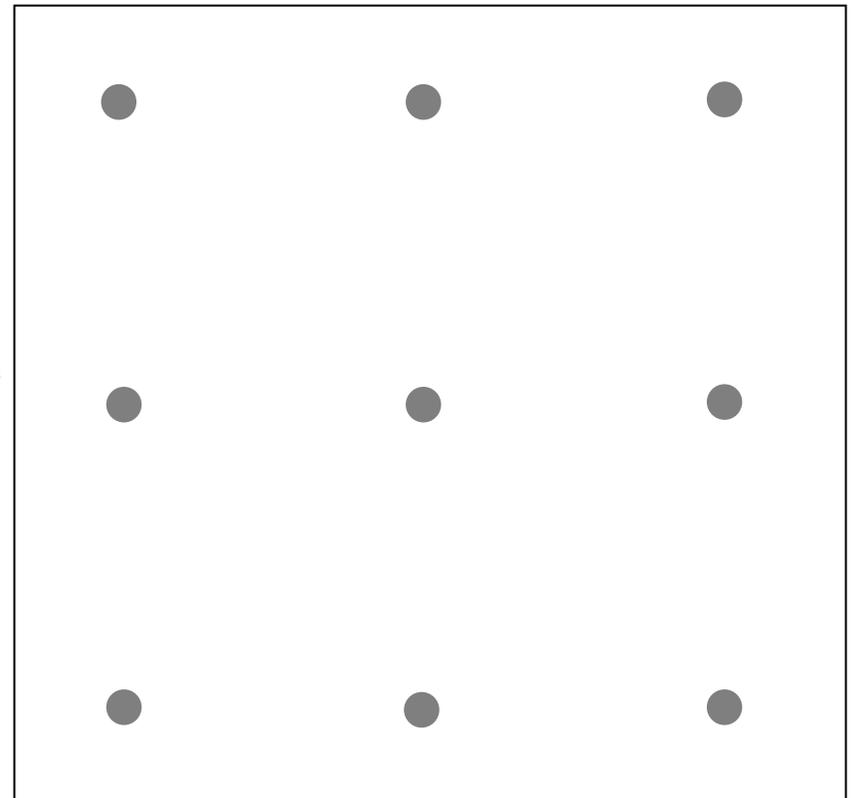
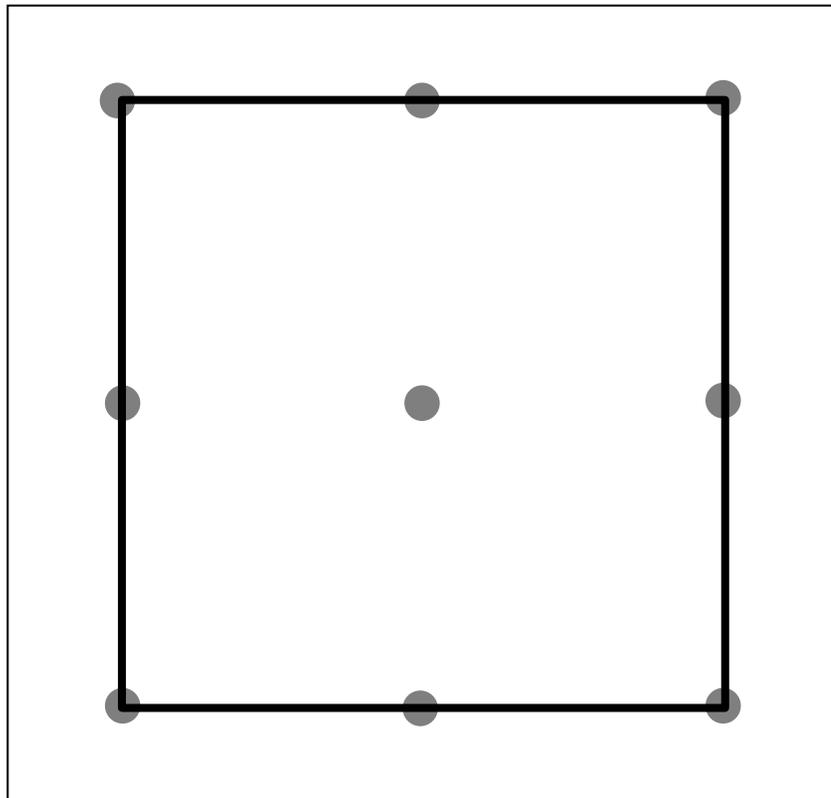


ただしく もつ



ただしく すわる

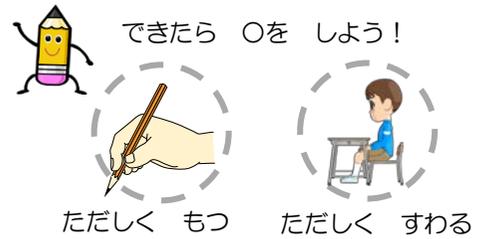
ひだりがわと おなじように てんを せんで おすびましょう。



かっくんプリント4 まねして かこう②

なまえ

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



ひだりがわと おなじように てんを せんで おすびましょう。

The diagram illustrates a dot-copying exercise. On the left, a square is defined by dots at its four corners and the midpoints of its four sides. A large arrow points to the right, where a 3x3 grid of dots is shown, representing the target pattern to be copied.

かっくんプリント4 まねして かこう③

なまえ

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



できたら ○を しよう!

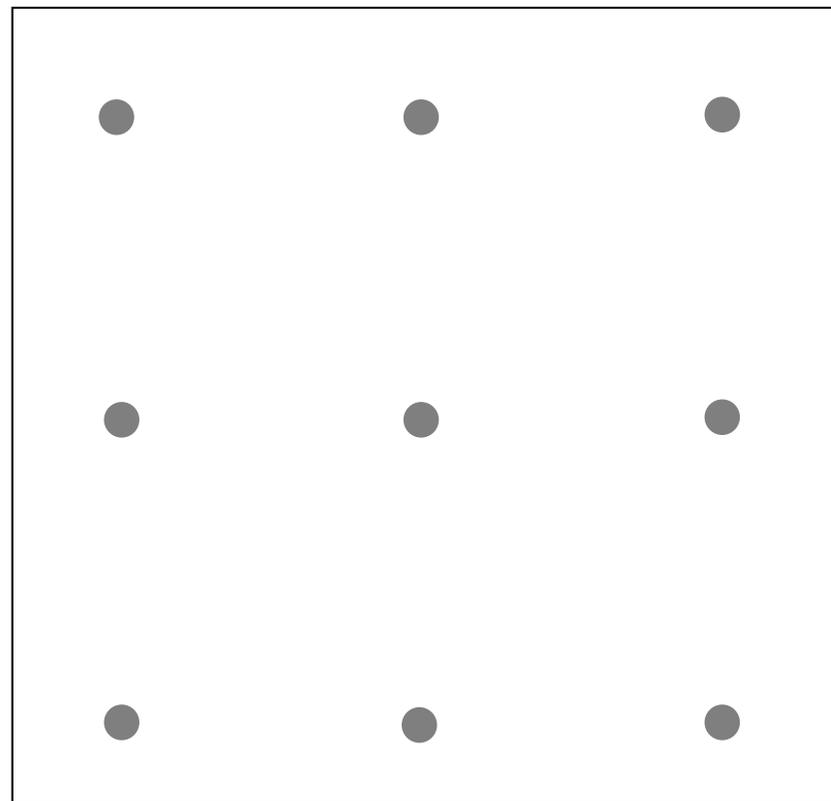
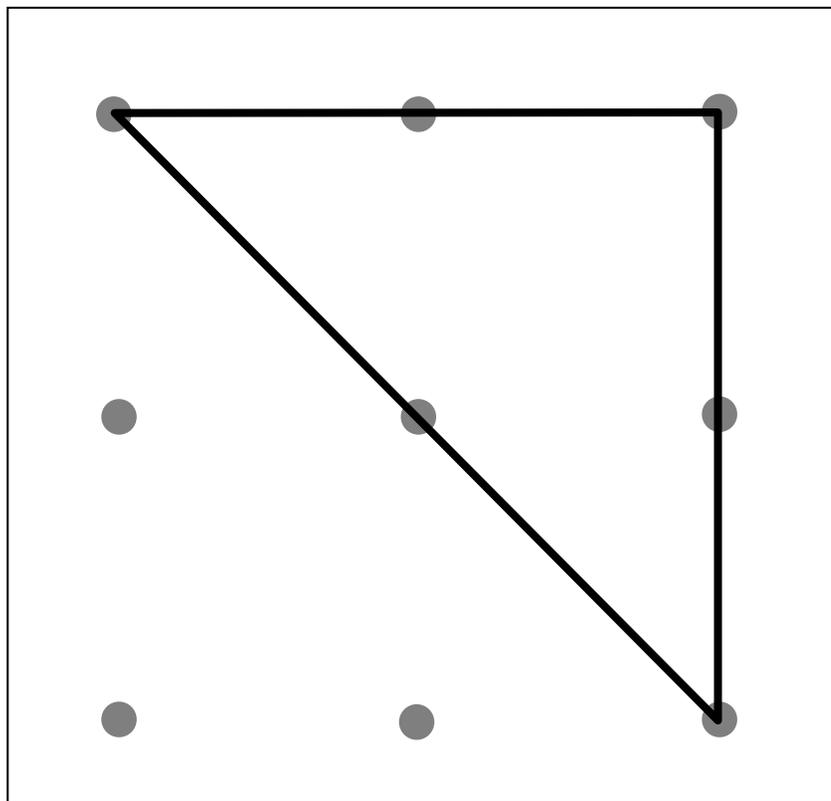


ただしく もつ



ただしく すわる

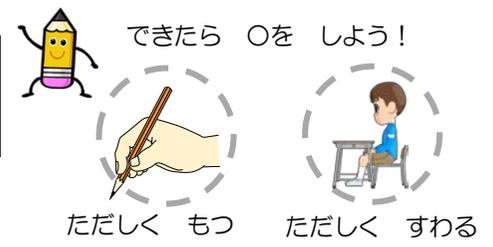
ひだりがわと おなじように てんを せんで おすびましょう。



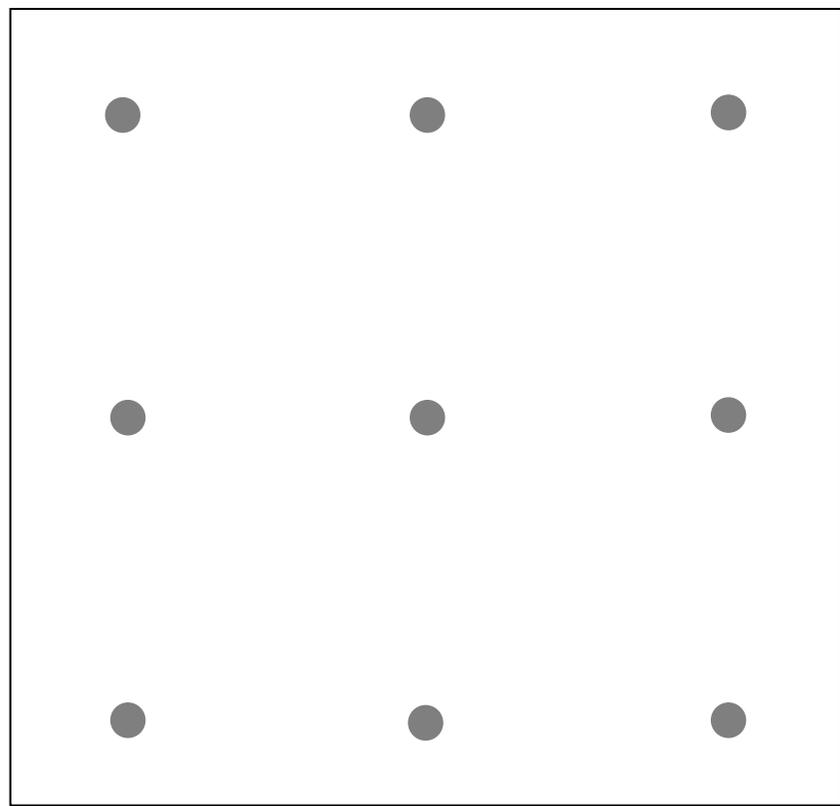
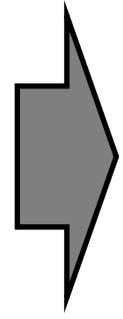
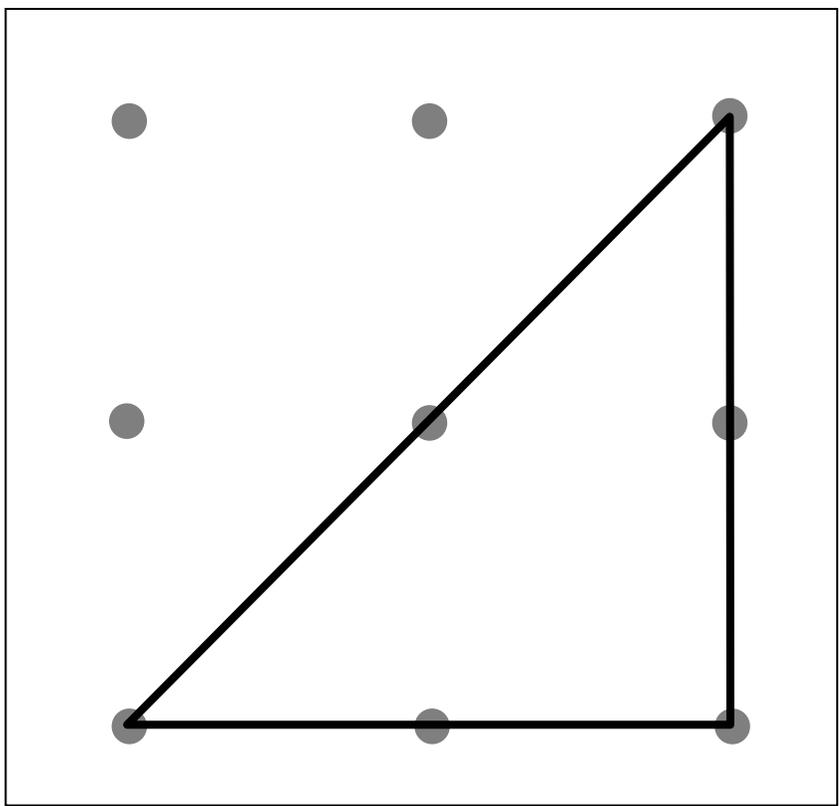
かっくんプリント4 まねして かこう④

なまえ

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



ひだりがわと おなじように てんを せんで おすびましょう。



かっくんプリント4 まねして かこう⑤

なまえ

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



できたら ○を しよう!

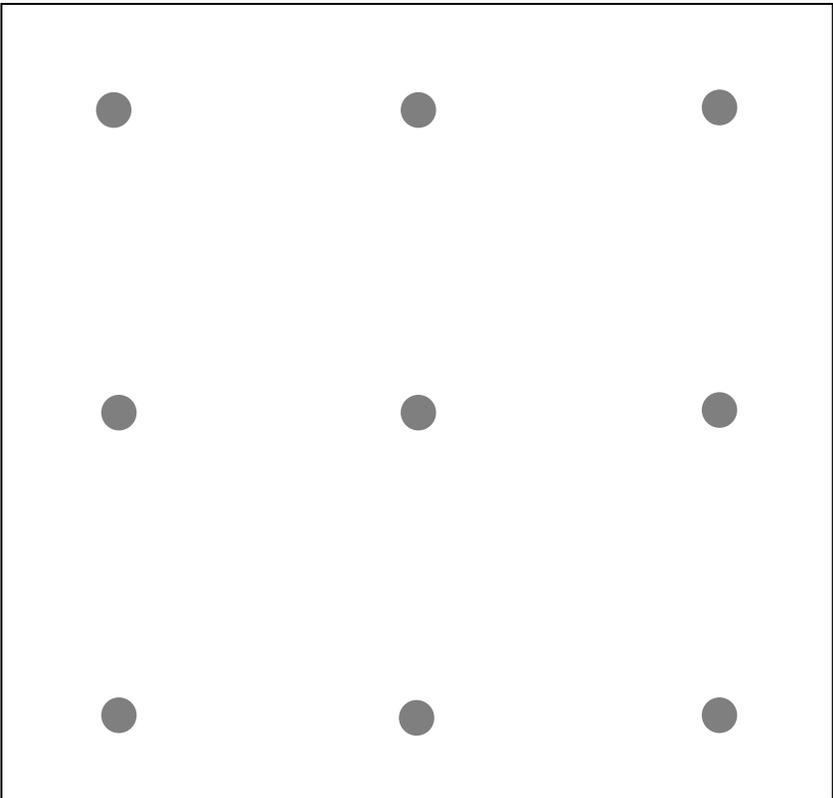
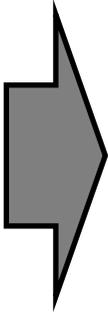
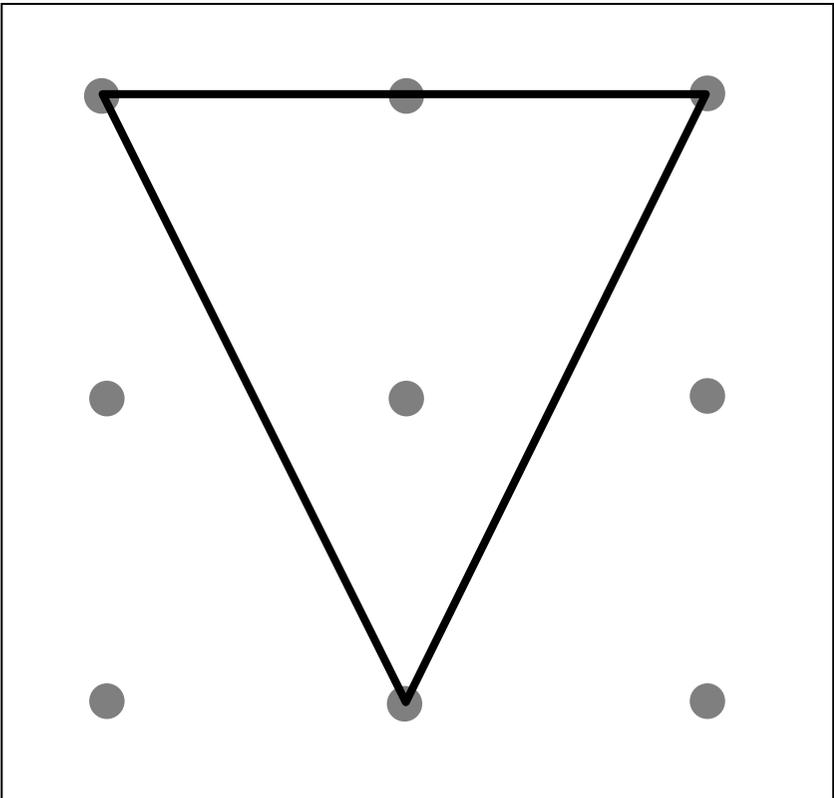


たたく もつ



たたく すわる

ひだりがわと おなじように てんを せんで おすびましょう。



かっくんプリント4 まねして かこう⑥

なまえ

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



できたら 〇を しよう!

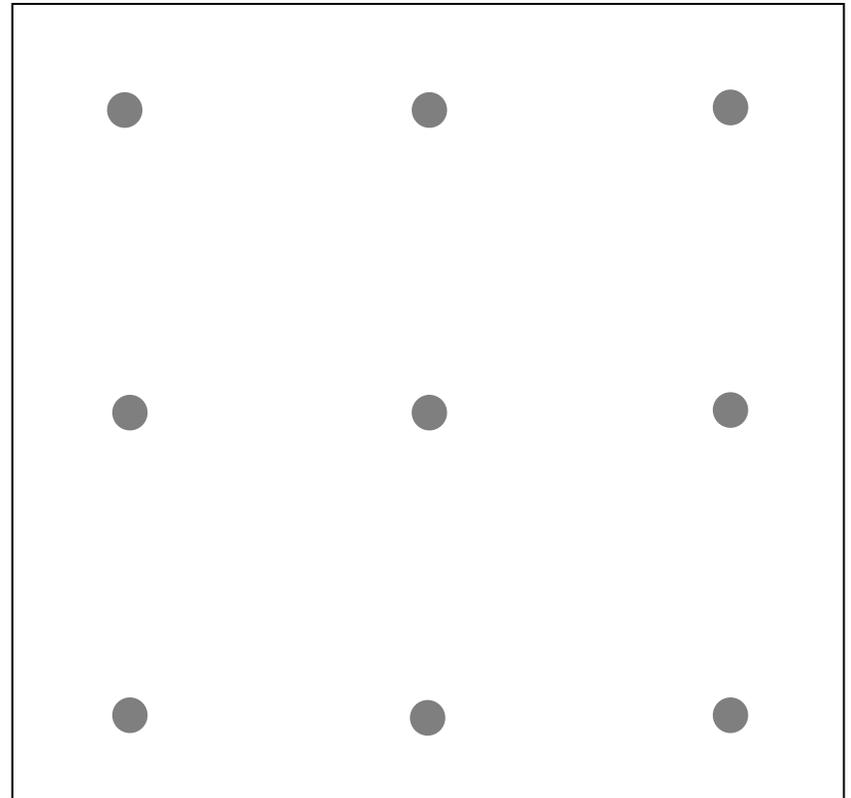
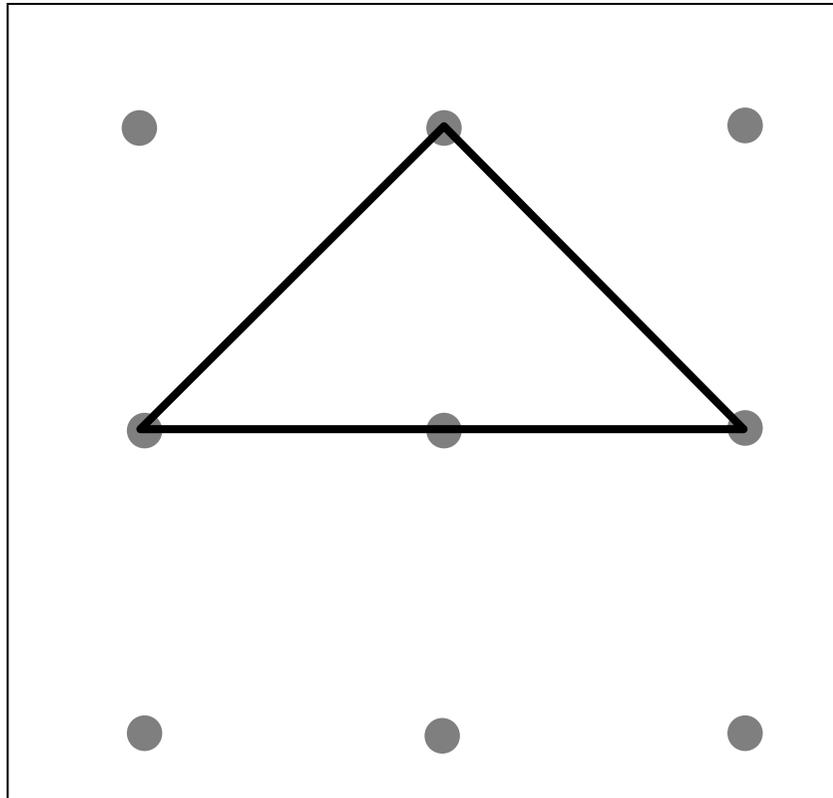


ただしく もつ



ただしく すわる

ひだりがわと おなじように てんを せんで おすびましょう。



かっくんプリント4 まねして かこう⑦

なまえ

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



できたら ○を しよう!

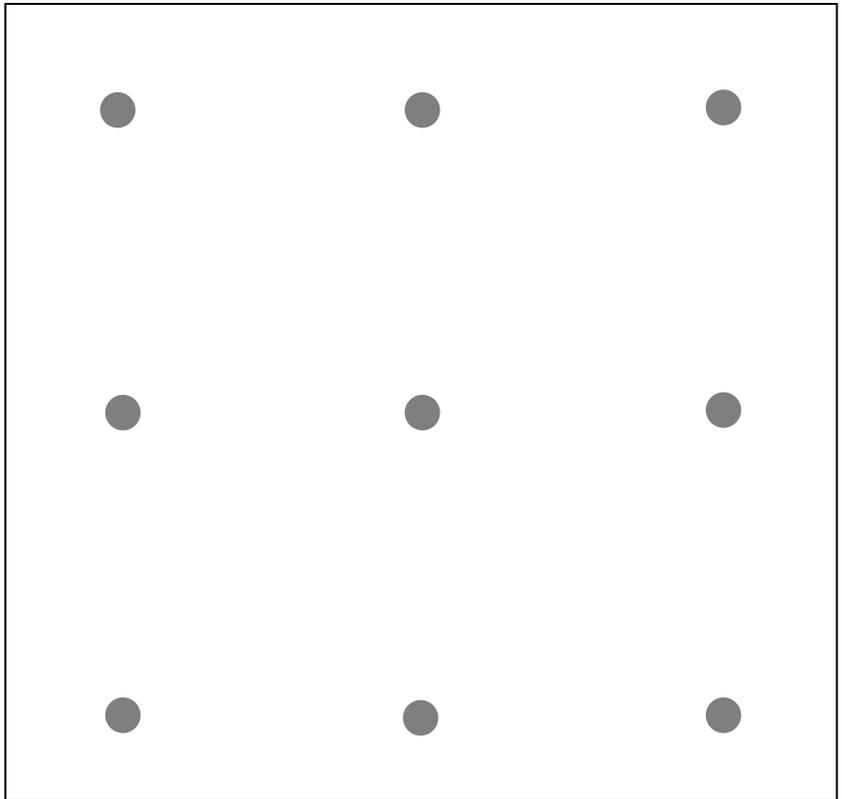
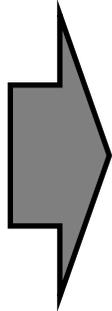
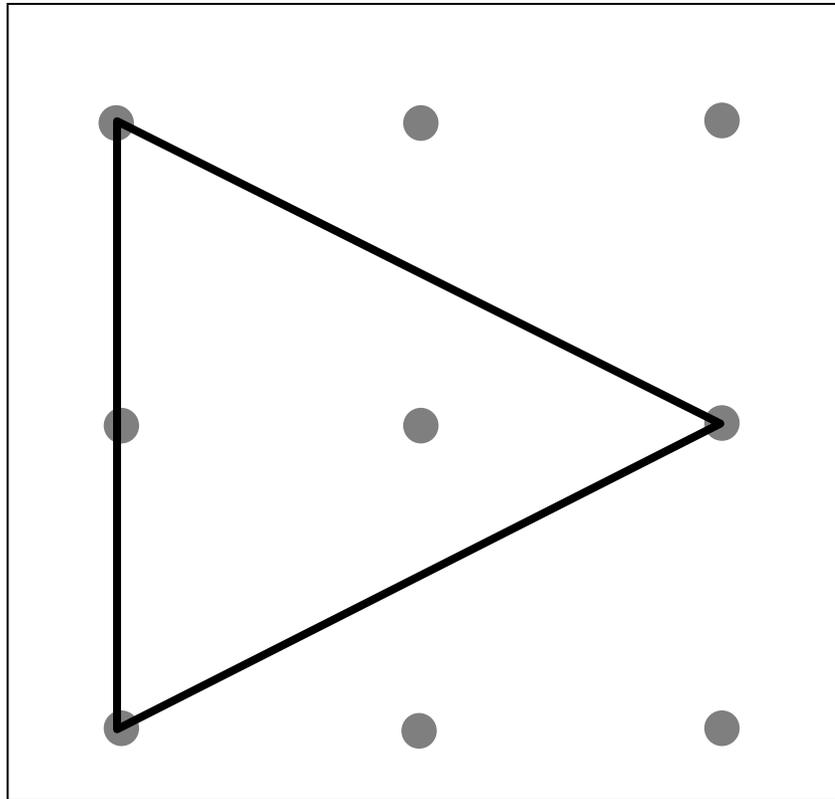


ただしく もつ



ただしく すわる

ひだりがわと おなじように てんを せんで おすびましょう。



なまえ

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



できたら ○を しよう!

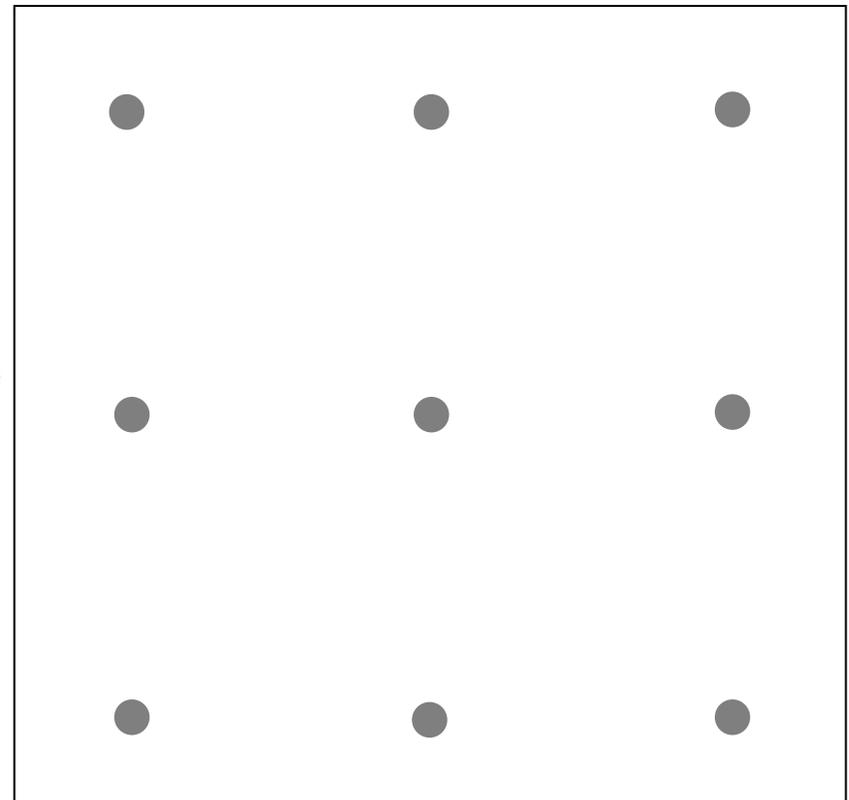
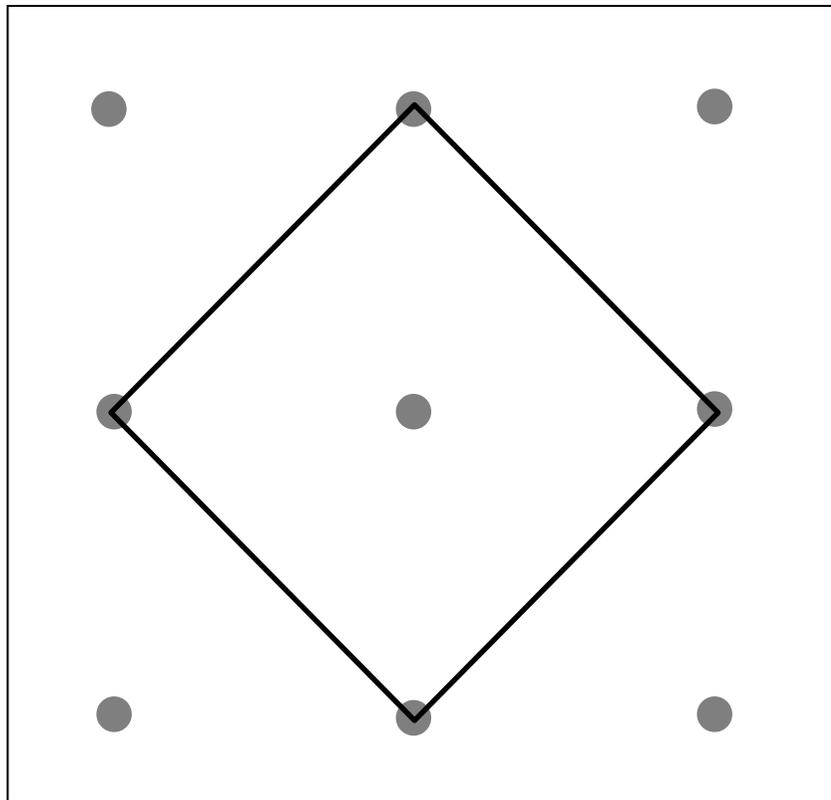


たたく もつ



たたく すわる

ひだりがわと おなじように てんを せんで おすびましょう。



かっくんプリント4 まねして かこう㊟

なまえ

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



できたら ○を しよう!

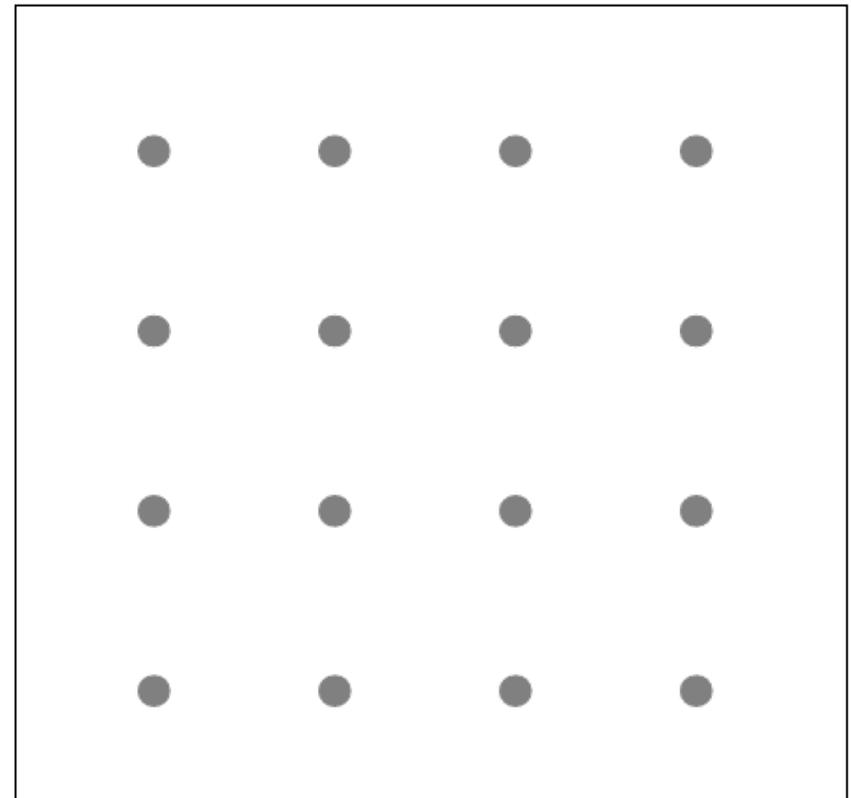
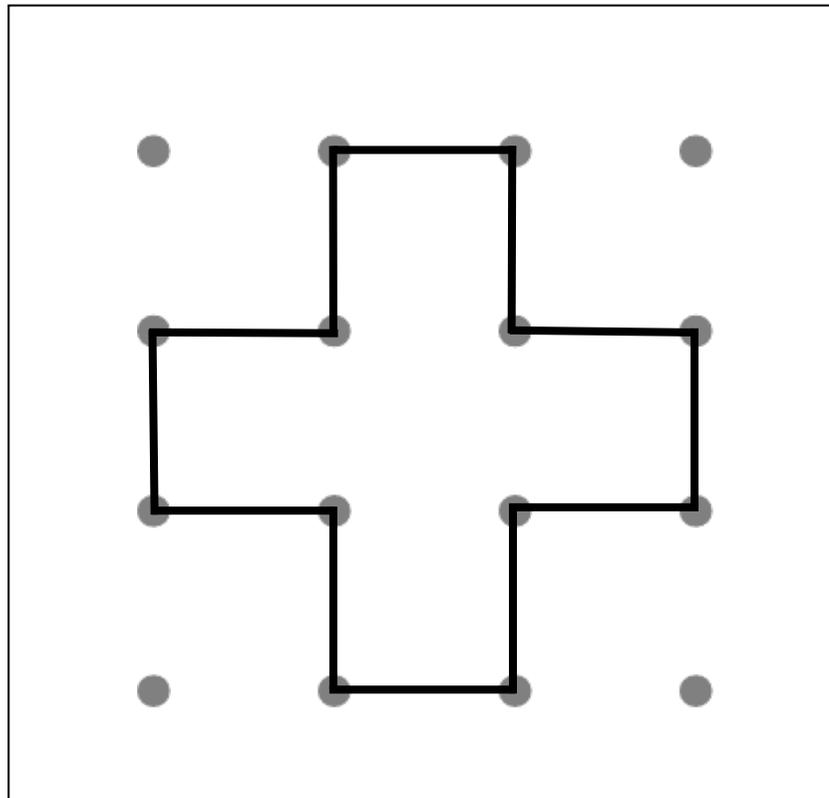


ただしく もつ



ただしく すわる

ひだりがわと おなじように てんを せんで おすびましょう。



かっくんプリント4 まねして かこう⑩

なまえ

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



できたら ○を しよう!

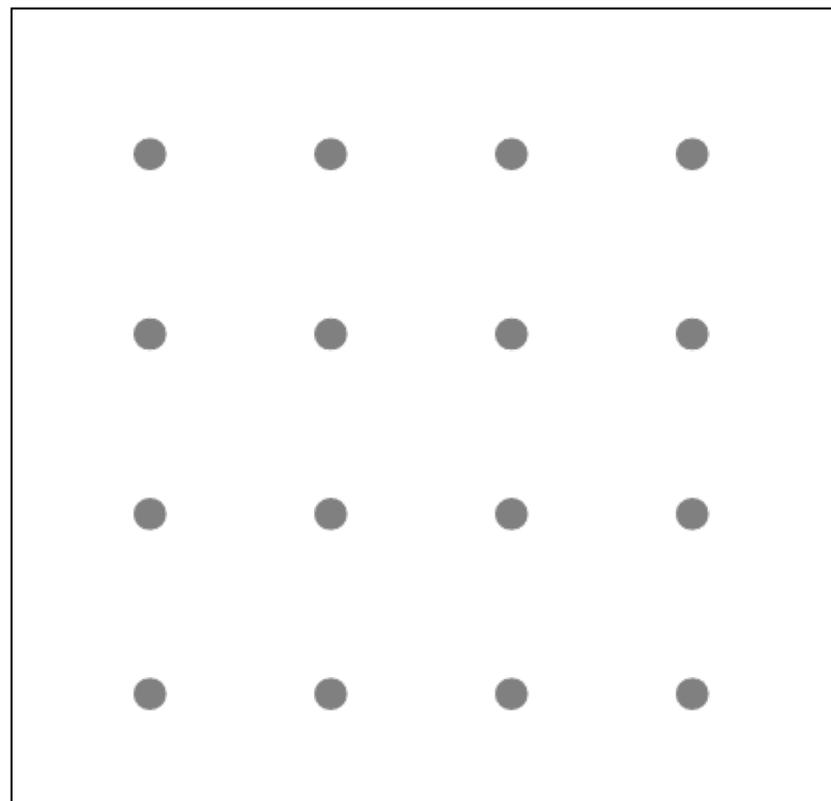
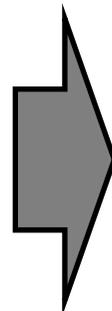
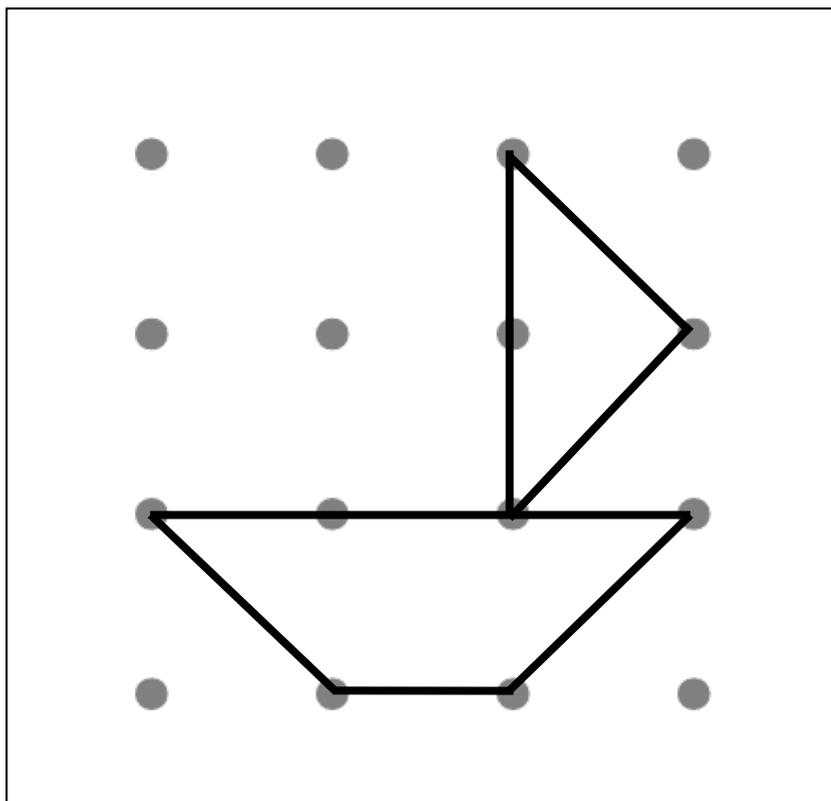


ただしく もつ



ただしく すわる

ひだりがわと おなじように てんを せんで おすびましょう。



かっくんプリント4 まねして かこう⑪

なまえ

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



できたら ○を しよう!

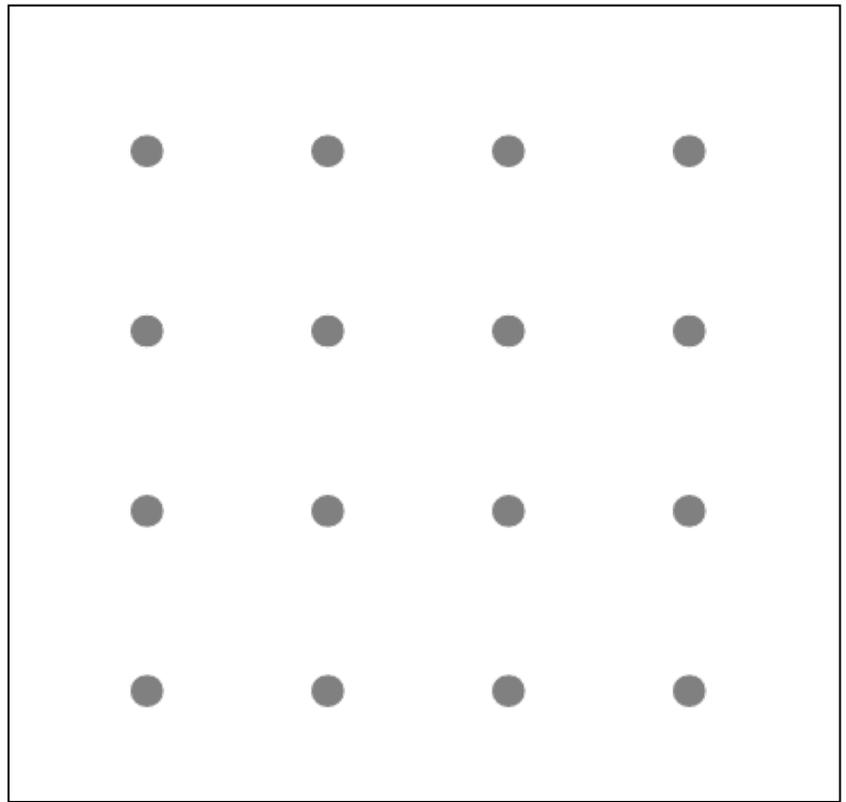
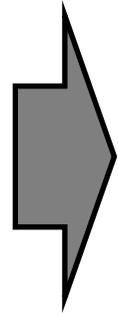
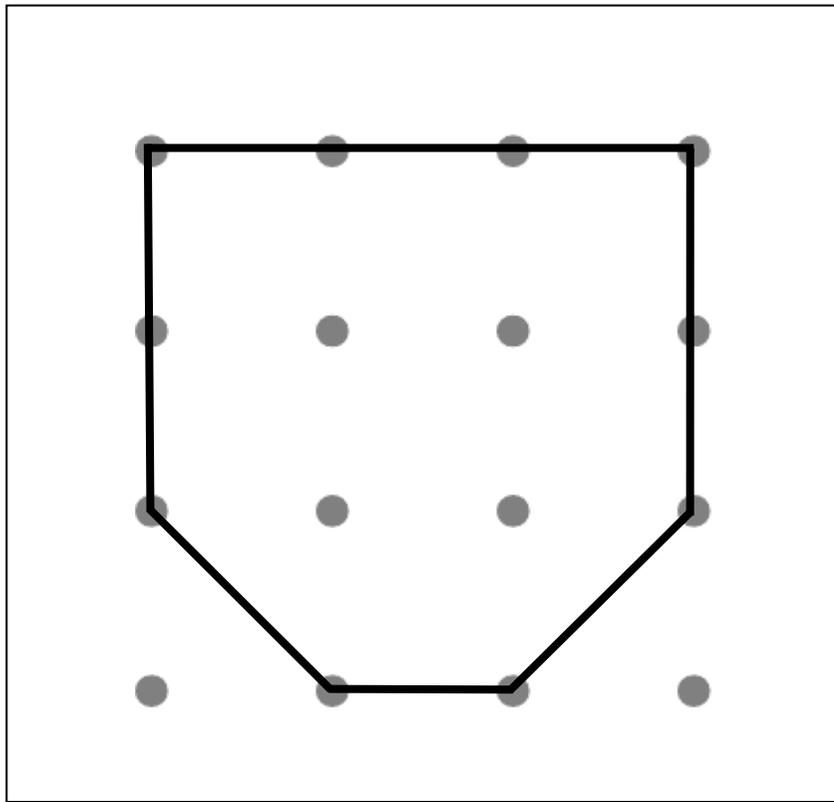


ただしく もつ



ただしく すわる

ひだりがわと おなじように てんを せんで おすびましょう。



なまえ

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



できたら ○を しよう!

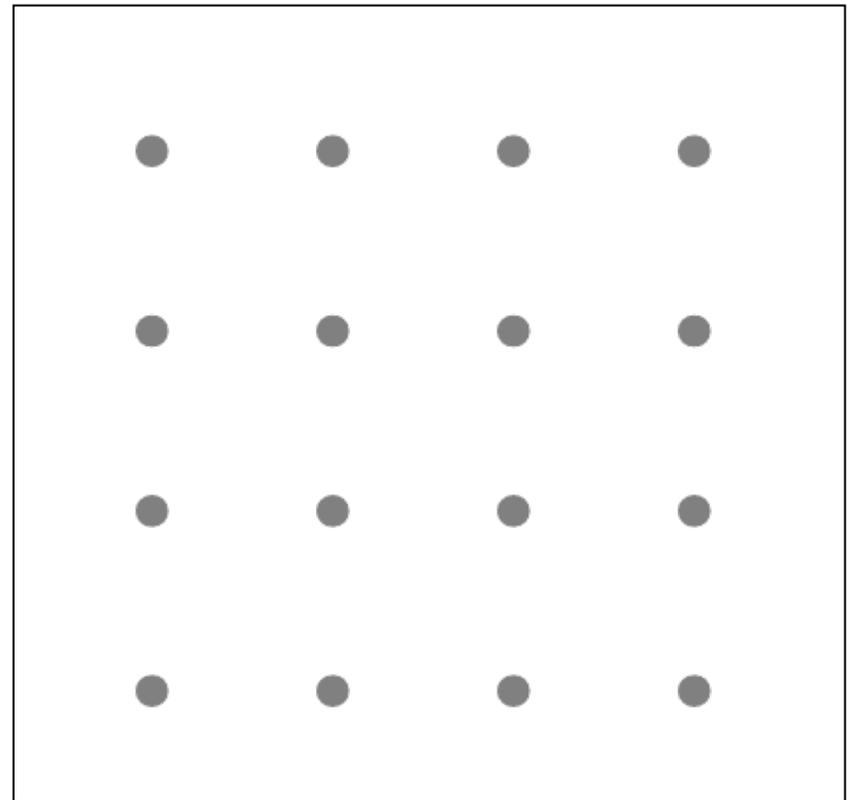
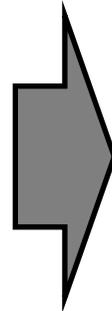
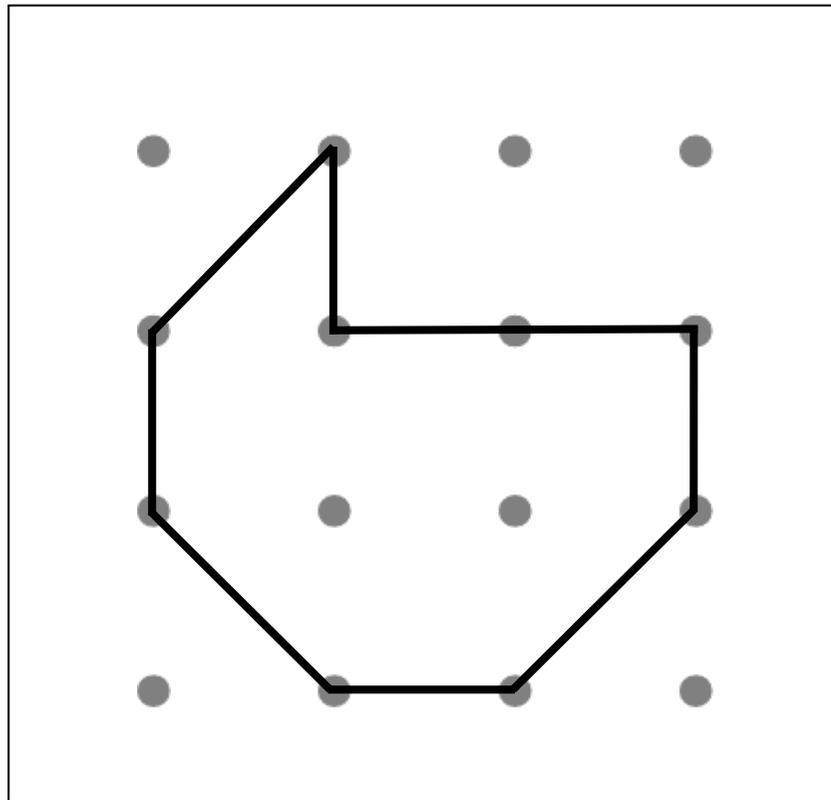


ただしく もつ



ただしく すわる

ひだりがわと おなじように てんを せんで おすびましょう。



かっくんプリント4 まねして かこう⑬

なまえ

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



できたら ○を しよう!

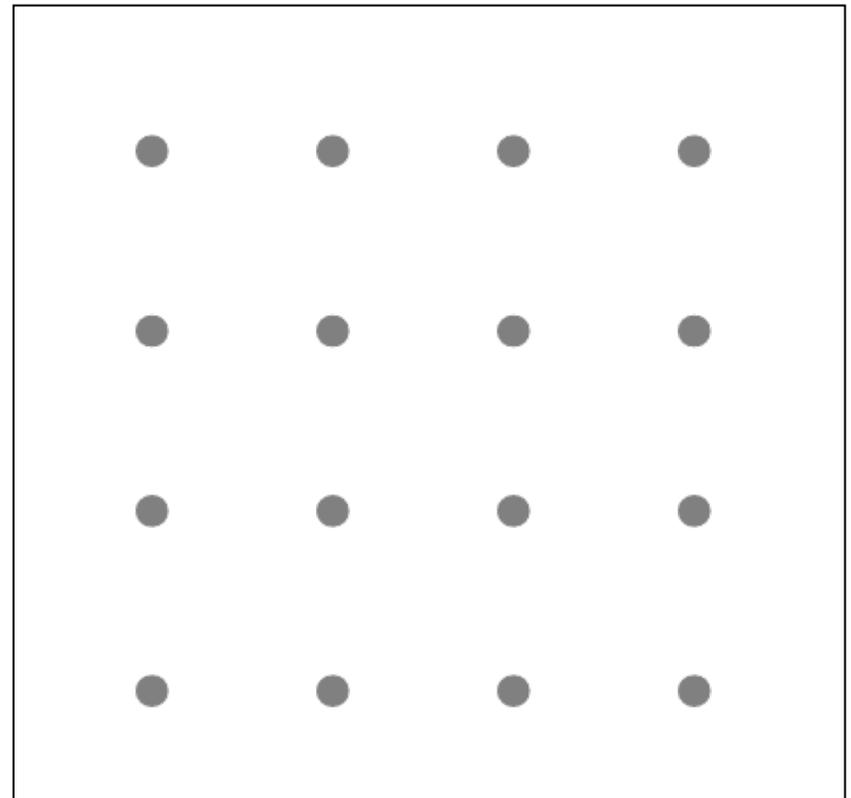
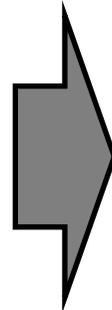
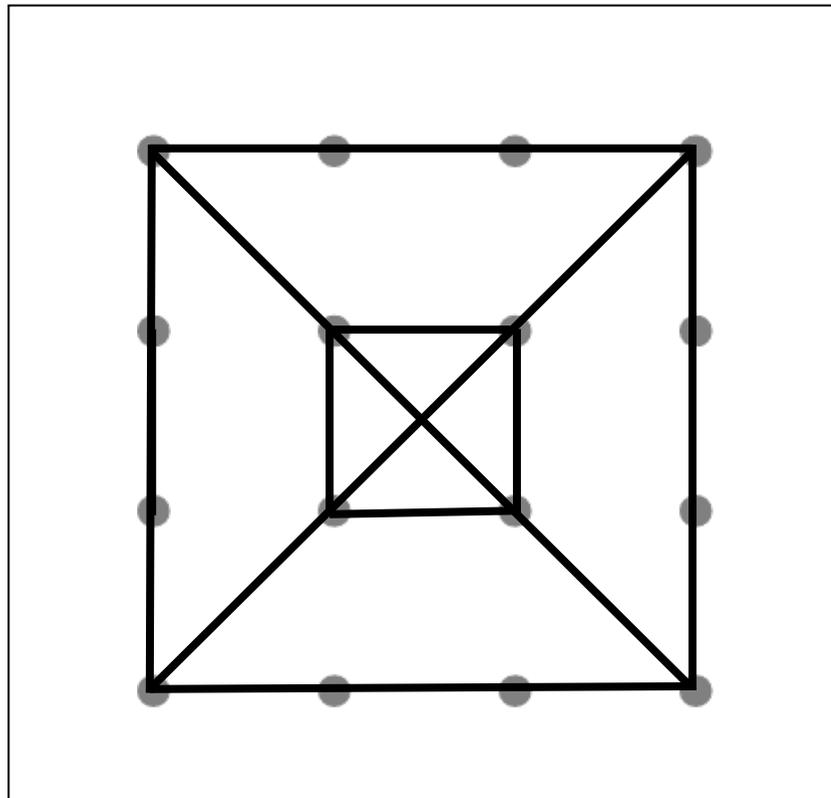


ただしく もつ



ただしく すわる

ひだりがわと おなじように てんを せんで おすびましょう。



なまえ

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



できたら ○を しよう!

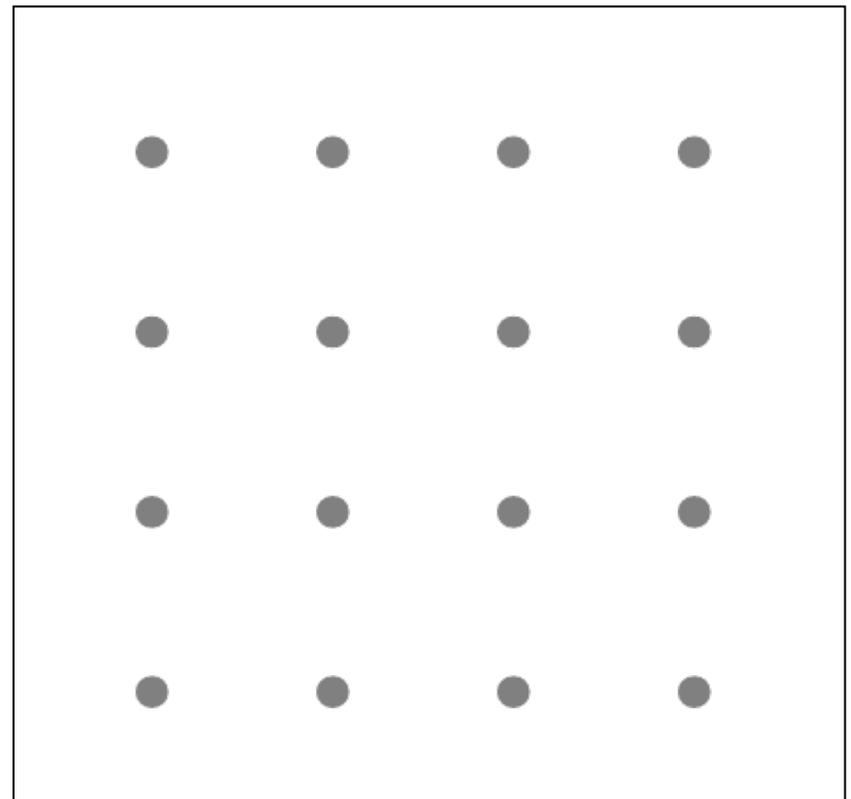
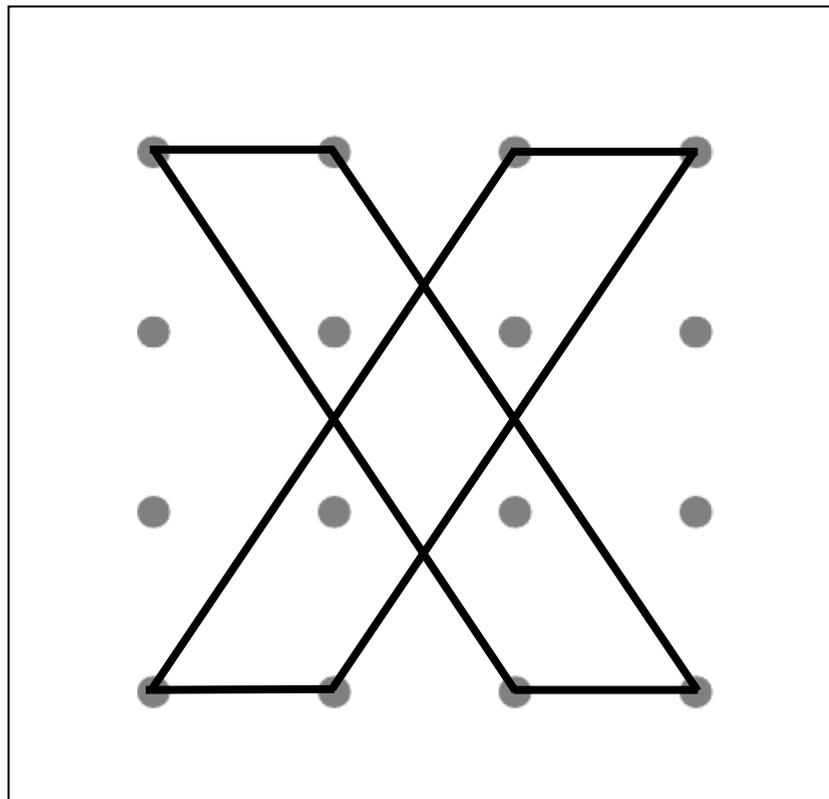


たたく もつ



たたく すわる

ひだりがわと おなじように てんを せんで おすびましょう。



なまえ

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



できたら ○を しよう!

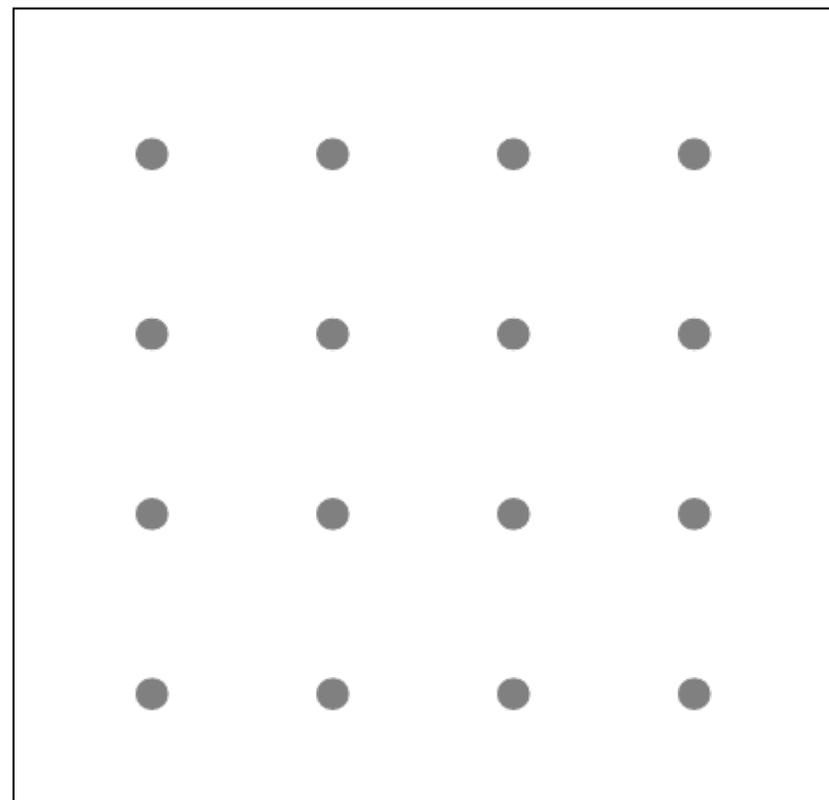
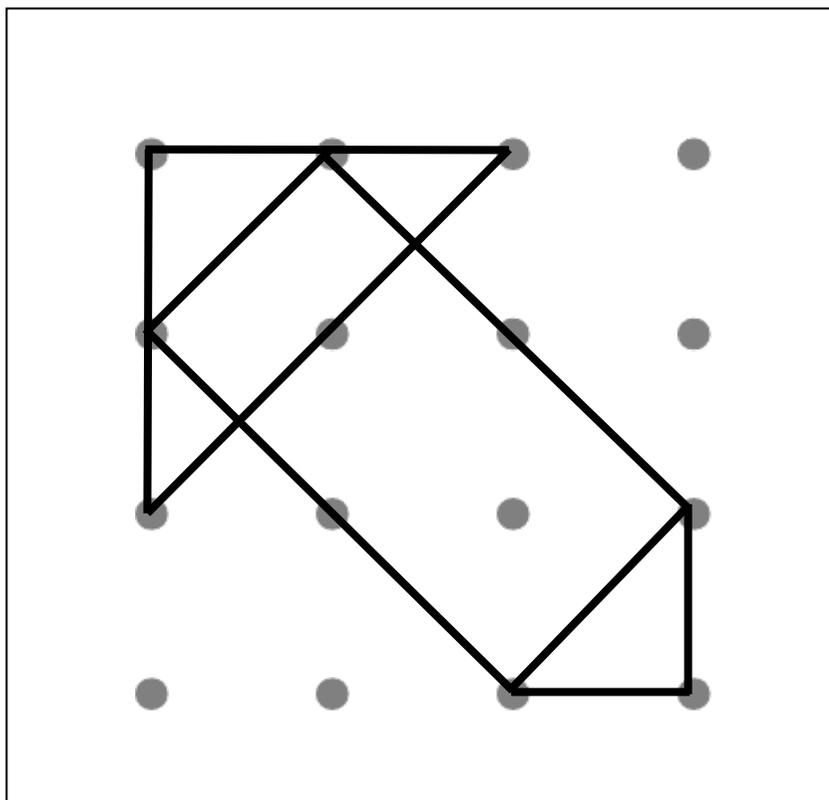


たたく もつ



たたく すわる

ひだりがわと おなじように てんを せんで おすびましょう。





できたら ○を しよう!



た だ し く も つ



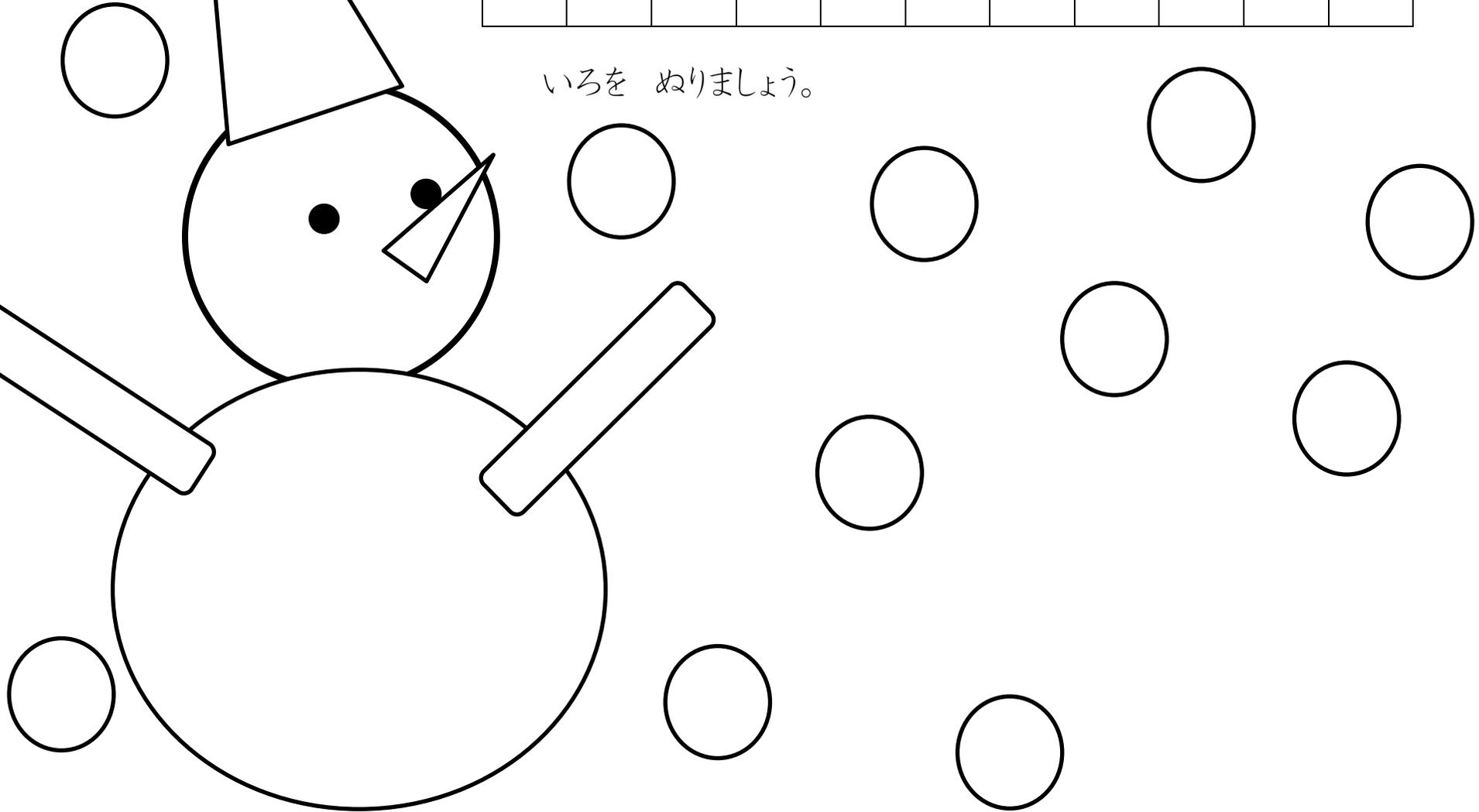
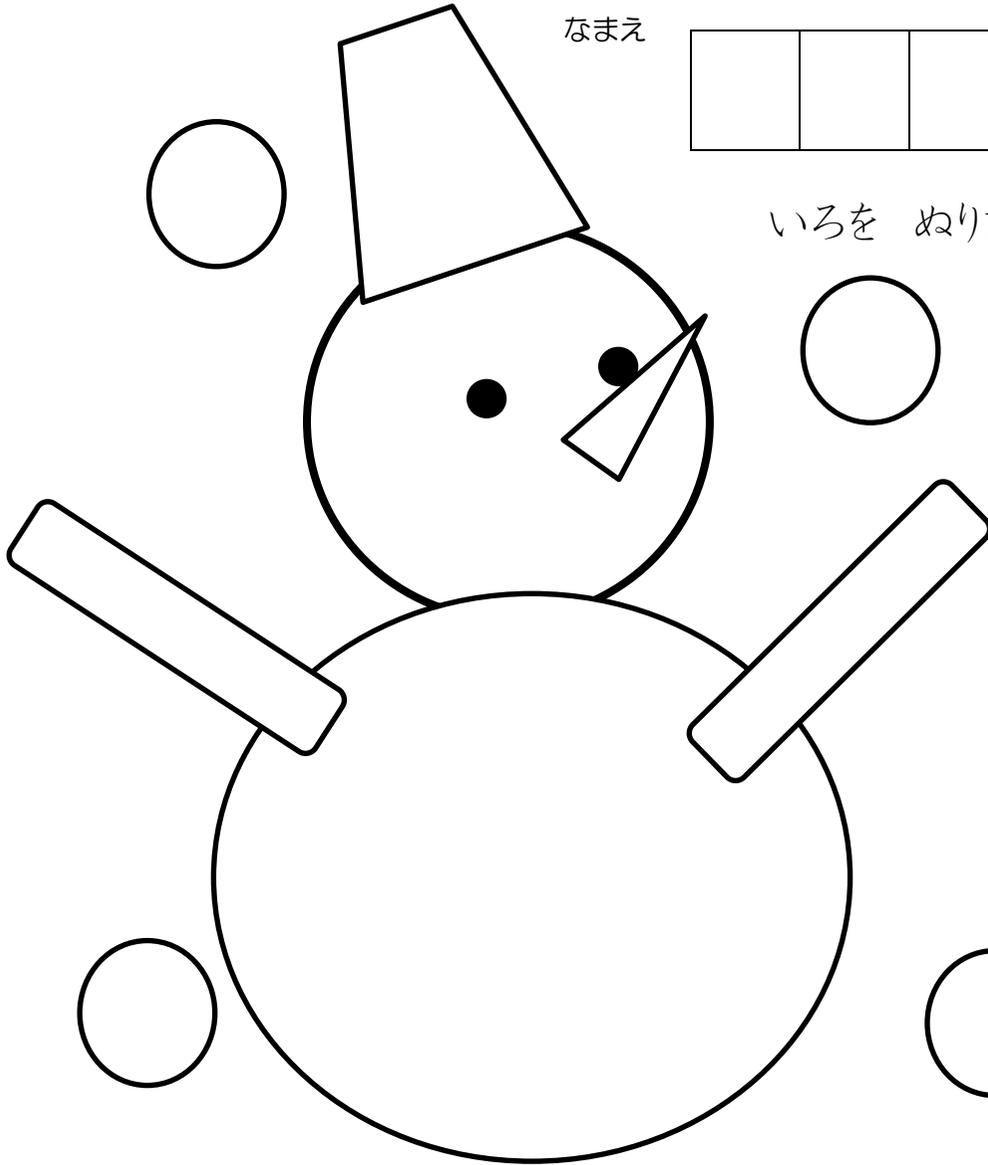
た だ し く す わ る

かっくんプリント5 いろをぬろう①

なまえ

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

いろをぬりましょう。



かっくんプリント5 **いろをぬろう②**



できたら ○を しよう!



ただしく もつ

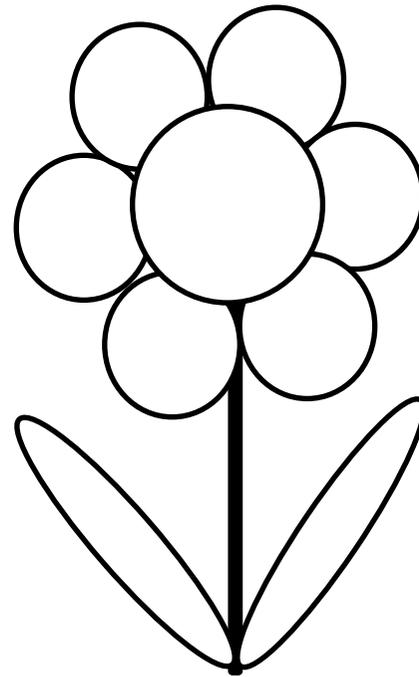
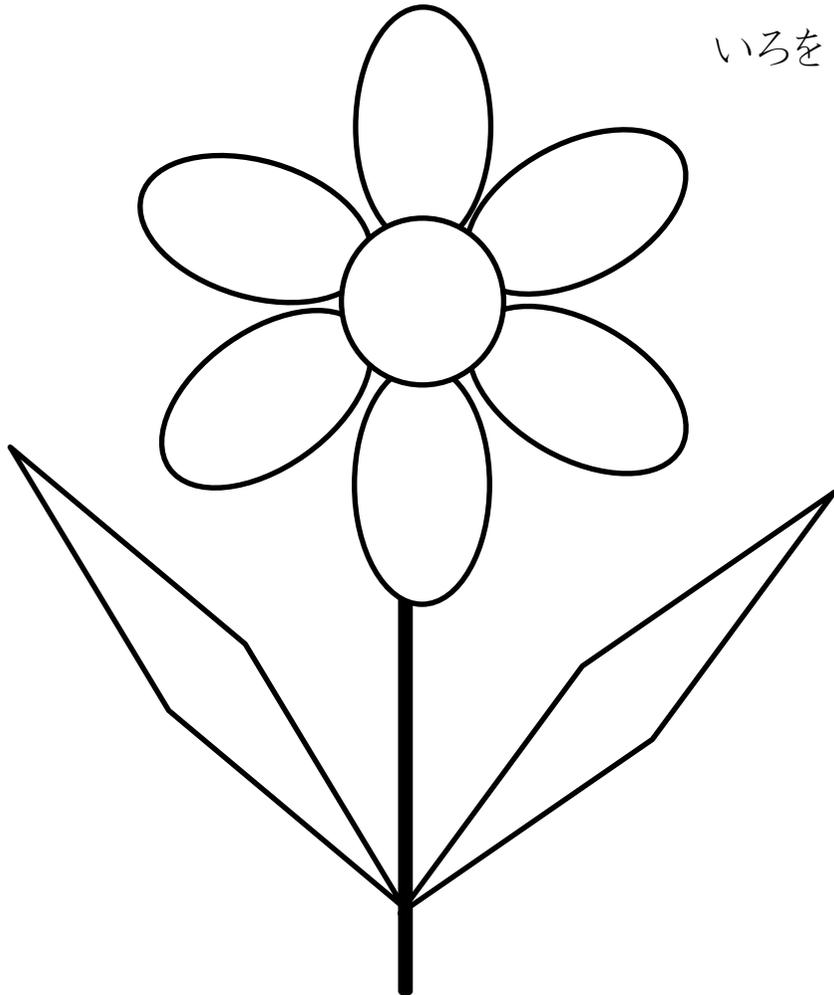


ただしく すわる

なまえ

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

いろをぬりましょう。





できたら ○を しよう!



かっくんプリント5 いろをぬろう③

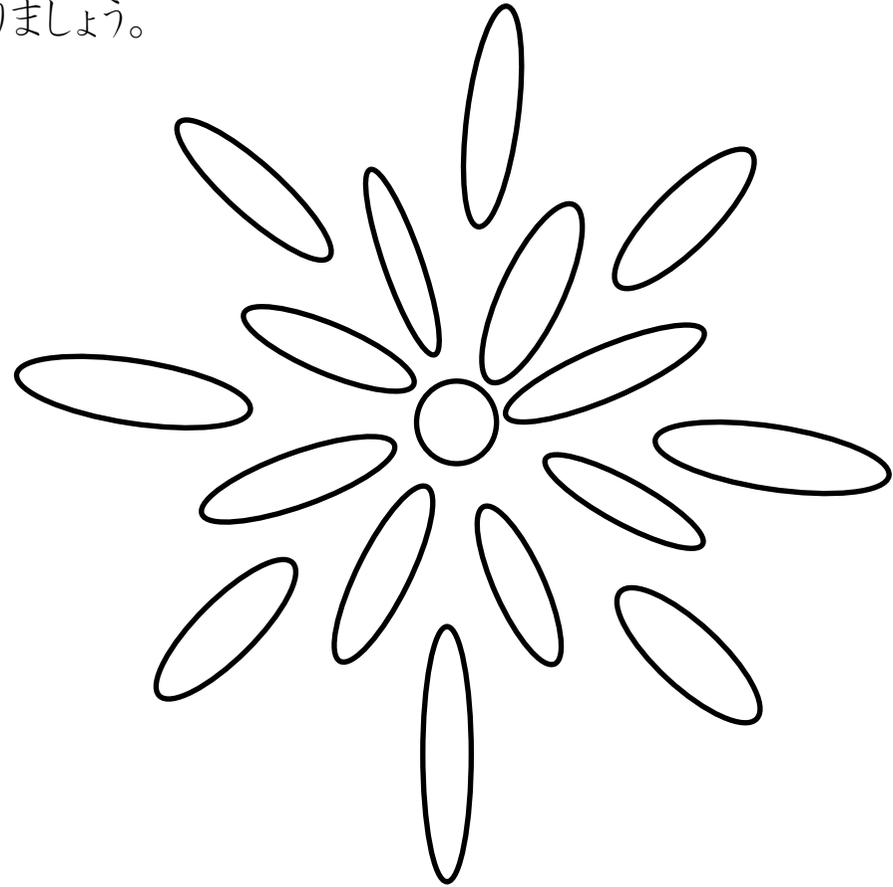
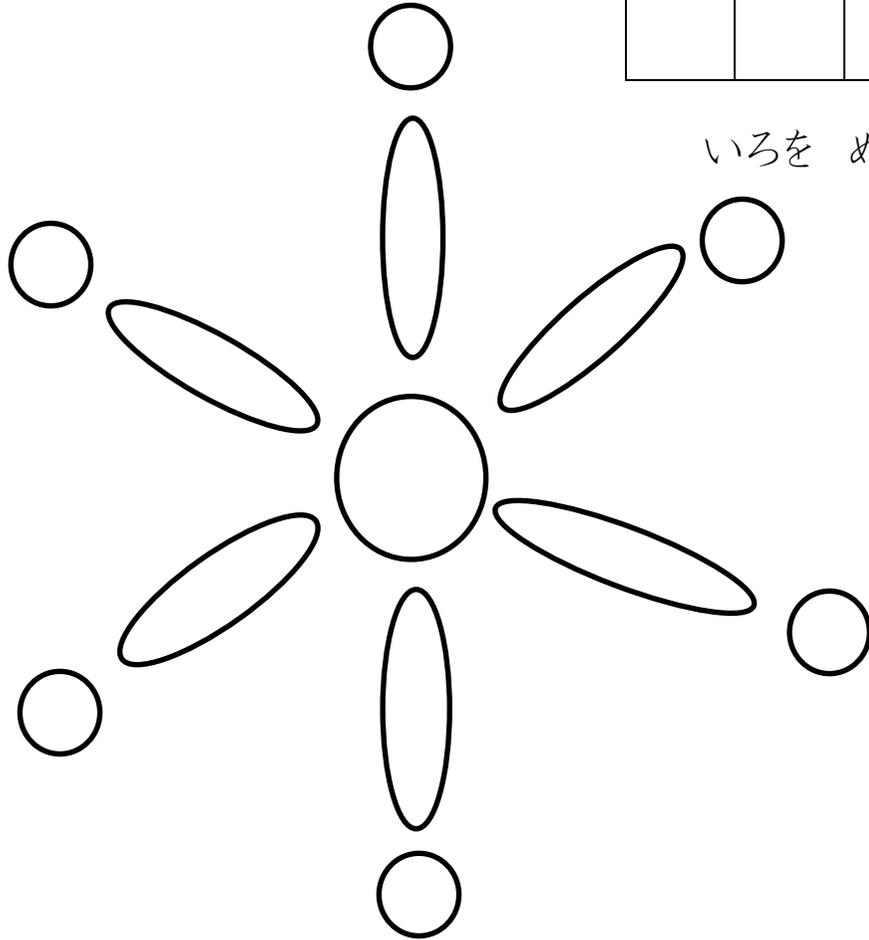
なまえ

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

ただしく もつ

ただしく すわる

いろをぬりましょう。



かっくんタイム 第1学年 年間指導プランの例

月	国語科		その他の教科	
	教科書(東京書籍の場合・数は時数例)	かっくんタイム	単元名	かっくんタイム
4	みつけたよ④ はきはきあいさつ② ほんがたくさん③ じをかこう③ あいうえおのうた⑤	ひらがなの学習 特殊音節の学習の前に はんだいことば 矢印体操 いろをぬろう めいろ	【体育科】 体づくり運動 【音楽科】 はくをかんじろう	休み時間等にも取り入れていく 風船バレー リズム遊び
5	あめですよ④ ふたとぶた③ みんなにつたえよう③ ねことねっこ③ ことばあそび③ あひるのあくび④	促音の動作化・視覚化 しりとりの学習の準備として取り組む しりとりに遊び ひらがなの学習終了後 ことば集め ちがうのはどれ 鉛筆の持ち方や運筆の練習開始時期に合わせて		学習後、音楽の時間に毎時間取り組む
6	ぶんをつくろう③ かいがら⑤ おばさんとおばあさん③ 「はへを」をつかってぶんをつくろう③ こえのゆうびんやさん③ よんでねきいてね④ どうやってみをまもるのかな⑥ いしやといしゃ③ こんなことしたよ④	長音の動作化・視覚化 拗音の動作化・視覚化 拗音の学習終了後 ちっちゃい「やゆよ」集めリレー ちっちゃい「やゆよ」のバスケット		
7	おおきなかぶ⑥ ほんはともだち③ えにっきをかこう④	漢字の指導の工夫 拗音の学習終了後		
9	あるけあるけノ本③ はなしたいな ききたいな⑤ かぞえうた⑤ おもいだしてかこう⑤ かんじのはなし⑤	児童の実態に合わせて、つきたい力に関わるプログラムに取り組んでいく		
10	おはなしをたのしんでよう⑫ かたかなをかこう③ わたしのはっけん⑪ かんじのれんしゅう①			
11	のりものことをしらべよう⑬ 「すきなものクイズ」をしよう⑧ 日づけとよう日をおぼえよう④ じゅんじょよくかこう⑥		【算数科】 かたちづくり	まねてかこう おなじかたはどれかな 棒バスル
12	きいてつたえよう③ かんじのれんしゅう① いろいろなおはなしをよう⑭	人—入 貝—見 右—石 犬—犬 土—上 中—虫 王—口 白—口 本—口 月—口	【生活科】 むかしのあそびにちょうせん	お手玉キャッチ
1	むかしはなしをたのしもう⑥ 「じゃんけんやさん」をひらこう⑫ かたちのにているかん字④ ことばあそびをしよう⑦	回文		
2	いろいろなやりかたをくらべてかんがえよう⑬ まとめてよぶことば④ たのしかったね一年生⑨ かたかなのれんしゅう①			児童の実態に合わせて、つきたい力に関わるプログラムに取り組んでいく
3	おはなしのすきなところをはっぴょうしよう⑯			

参考文献

文部科学省『教育支援資料～障害のある子供の就学手続と早期からの一貫した支援の充実～』、平成25年(2013年)10月

文部科学省『共生社会の形成に向けたインクルーシブ教育システム構築のための特別支援教育の推進(報告)別表』、平成24年(2012年)7月

独立行政法人国立特別支援教育総合研究所『改訂新版 LD・ADHD・高機能自閉症の子どもの指導ガイド』、東洋館出版社、平成25年(2013年)

海津亜希子編著『多層指導モデル MIM『読みのアセスメント・指導パッケージ』ガイドブック』、学研教育みらい、平成22年(2010年)

竹田契一監修、村井敏宏・中尾和人著『通常の学級でやさしい学び支援1 読み書きが苦手な子どもへの〈基礎〉トレーニングワーク』、明治図書、平成22年(2010年)

竹田契一監修、村井敏宏著『通常の学級でやさしい学び支援2 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、平成22年(2010年)

北出勝也著『読み書き・運動が苦手なのには理由があった 学ぶことが大好きになるビジョントレーニング』、図書文化社、平成21年(2009年)

玉井浩監修、奥村智人・若宮英司著『学習につまずく子どもの見る力 視力がよいのに見る力が弱い原因とその支援』、明治図書、平成22年(2010年)

竹田契一・里見恵子・西岡有香著『図説 LD児の言語・コミュニケーション障害の理解と指導 第2版～AD/HD/高機能広汎性発達障害とどう違うか』、日本文化科学社、平成19年(2007年)

中尾繁樹著『「特別」ではない特別支援教育5 不器用な子どもたちの感覚運動指導』、明治図書、平成25年(2013年)

小池敏英・雲井未歆・窪島務編著『LD 児のためのひらがな・漢字支援 個別支援に生かす書字教材』、あいり出版、平成15年(2003年)

小池敏英・雲井未歆編著『教室で行う特別支援教育8 “遊び活用型”読み書き支援プログラム 学習評価と教材作成ソフトに基づく総合的支援の展開』、図書文化社、平成25年(2013年)

河野俊寛著『読み書き障害のある子どもへのサポートQ&A』、読書工房、平成24年(2012年)

白石範孝編著『国語授業を変える「漢字指導」』、文溪堂、平成26年(2014年)

谷和樹・三浦宏和編『向山型国語授業の指導スキル&パーツ活用事典1 漢字の効果的な指導スキル&パーツ活用事典』、明治図書、平成26年(2014年)

山田充著『意味からおぼえる漢字イラストカード 1年生』、かもがわ出版、平成20年(2008年)

佐竹真次・齋藤美江・斎藤丈寛・仁藤正斉著『トレーシング練習で漢字力UP! 漢字の読み書きに困難のある子のスーパーイラスト漢字 小学1・2年編』、平成25年(2013年)

伊藤信夫著『白川文学に学ぶ 漢字成り立ちブック 1年生』、太朗次郎社エディタス、平成24年(2012年)

本多和子著『発達障害のある子どもの視覚認知トレーニング』、学研、平成24年(2012年)

梅田真理編著『CD-ROM 付き 特別支援教育をサポートする 読み・書き・計算指導事例集』、ナツメ社、平成28年(2016年)

笹田哲著『気になる子どものできた!が増える書字指導アラカルト』、中央法規出版、平成26年(2014年)