

特別支援教育における主体的学びに関する研究 —漢字学習での取り組み—

羽曳野市立高鷲南小学校

西尾 ひとみ

第1章 教育的課題

2015年8月に文部科学省中央教育審議会教育課程企画特別部会が「論点整理」を出した。本論点整理では、障害者に対する学習についても言及されている。学力とは「3つの要素「①基礎的な知識及び技能」、「②知識・技能を活用して課題を解するために必要な思考力・判断力・表現力等」、「③主体的に学習に取り組む態度」から構成されている。

第2章 研究目的・方法

第1節 研究目的

重要なポイントとしては、次のことが挙げられる。

『まずは学習する子供の視点に立ち、教育課程全般や各教科等の学びを通じて「何ができるようになるのか」という視点から、育成すべき資質・能力を整理する必要がある。その上で、整理された資質・能力を育成するために「何を学ぶのか」という、必要な指導内容等を検討し、その内容を「どのように学ぶのか」という、子供たちの具体的な学びの姿を考えながら構成していく必要がある。』

このように、今後は、これまでの概念を変革させ、知識を獲得して上で、「何ができるようになるのか」つまりは知識を「どう活用するのか」を重視している。そして、必要な指導内容に対して、どのように、学ぶか」という学び方を考えていく必要性を示している。

そこで、本研究では、障がい児への学習方法について、次の目的を持って研究を進める。

障がい児を対象として、漢字学習を取り上げ、児童の主体的な学習を促すための指導方法の在り方を検討することを目的とする。

本研究では漢字学習を取り上げ、そこでの子どもたちの主体的な学習を促すための方策を検討することを目的とした。本研究では、カルタを使って、部首を学び、その音や訓の意味の組み合わせで漢字が成り立っていることを理解し、話す・書く・見る・聞く等の五感をフルに使いイメージさせた。また、音韻意識を重視させ、細かな部分に気づくように自分で漢字パズルを作成し、意識付けを行った。

第2節 研究の方法

研究の方法としては、次のような方法で行う。

主体的な学習を促すための学習理論に適応させ、実践を分析・考察する。

学力の三要素の一つである、「主体的な学習態度」を促すための障がい児に対する漢字学習指導の在り方を追求する。

第3章 主体的な学習を促すための学習理論

第1節 ARCSモデル

授業の導入で事象を提示したとき、興味・関心を示す子どもがいる中に、あまり示さない子どもがいることがある。子どもによって興味・関心が異なることは、よくあることで、これらの子どもに対して興味・関心を高めるための様々な工夫がされたり、研究が行われたりしてきた。これらの研究成果を教師にわかりやすい形に整理したものが、ジョン・M・ケラー (John.M.Keller) が提唱しているARCSモデル (アークスモデル) である。

ARCSモデルは、授業や教材を魅力あるものにするためのアイデアを整理する仕組みで、学習意欲を高める手立てを4つの側面に分けて考える。その側面とは、注意 (Attention)、関連性 (Relevance)、自信 (Confidence)、満足感 (Satisfaction) であり、その頭文字をとってARCSモデルとした。「なぜ子どものやる気がでないのか」「どうすれば子どもの意欲を高め

ることができるのか」を4つの側面から分析し、それに応じた工夫をすることが子どもの意欲を高める上で効果があるという考え方である。

A R C S モデルにしたがって学習意欲の4つの側面を並べると図のようになる。

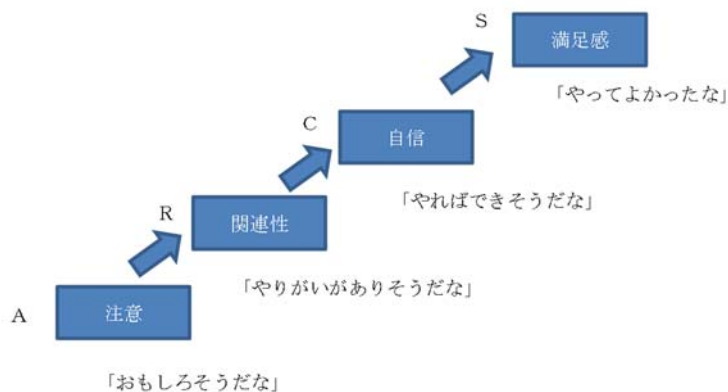


図4-1 ARCSモデルの4要因（鈴木 1995）

(1) 注意

子どもが満たされると、すぐにでも学びに入ることができる。

(2) 関連性

学習課題が分かり、これからやることが自分の疑問を解決することであり、自分にとって意味や価値を理解すると、子どもは、「やりがいがありそうだな」と感じる。

(3) 自信

「やればなんとかなる」という成功への期待感を子供がもっていることが重要である。「うまくいった」という成功の体験を重ね、自分の努力が報われたという体験を積み重ねる。

(4) 満足感

課題を解決して、「認められた」「できるようになった」と思うことで次の学びへの学習意欲につながる。

第2節 ARCSモデルを活用した漢字学習指導法

これまでの理論を活用して漢字学習の指導を実施する。その際、次の表（次ページ）のような下位分類を参考にして実践を行うものとする。

また、このARCSモデルの利用方法として評価点検にも用いることができると言われる。その方法としては、実施した授業を設計要因ごとに点検する方法である。ここでいう設計要因とは、学習者の特徴、学習課題、指導方法、教材の特徴、概要、授業での動機づけ方策の6つの要因である。このために開発された点検表が、表の「学習意欲デザインの簡略版」（ケラー。2010）である（次々ページ）。この点検表を使って、設計要因をARCSモデルの4つの側面4、ア) 注意、イ) 関連性、ウ) 自信、エ) 満足感から記述する。その記述から、学習意欲を高めるための方策の数を調整したり、学習者の特徴と合っているかを振り返ったりする。

表 4—1 ARCSモデルの下位分類

(鈴木, 1995a; ケラー, 2010 を参考。下位分類はケラー, 2010 に準拠)

下位分類	学習意欲を高める工夫の例
A-1 知覚的喚起	学習者の興味をひくために何ができるか？ 驚きのある・物珍しさ（新奇性）のある・ユーモアのある事象を提示する。抽象的ではなく具体的に、図などの視覚的手段を用いる
A-2 探究心の喚起	どうすれば探究的な態度を引き出せるか？ 好奇心を刺激する、問題の提示や解決への関与、問題を学習者に作成させる。これまでの知識との矛盾を提示、疑問や謎のなげかけ、学習者のなぜを大切にす
A-3 変化性	どうすれば学習者の注意を維持できるか？ マンネリを避ける、声に抑揚をつける、環境を変える（教室移動）、普段と違う授業の組み立て、気分転換をはかる、ダラダラ進めずに時間を区切る
R-1 目的指向性	どうすれば学習者のニーズを満たすことができるか？ 意義のある目標設定、将来的価値の指摘、今努力することのメリット（有用性や意義）の強調、目的を自分で決めさせる
R-2 動機との一致	いつどのようにして学習者の学習スタイルや興味と関連づけられるか？ 学習活動自体を楽しませる、友だちとの共同作業、班対抗の競争、ゲーム化、目標達成の手段を自分で選ぶ、安心感や心地よさを与える
R-3 親しみやすさ	どうすれば学習者の経験と授業を結びつけることができるか？ 親近感の持てる（身近な）例、学習者の関心のある得意分野からの例、これまでの勉強とのつながりの説明、比喩やたとえ話、学習者を名前と呼ぶ
C-1 学習要求	どうすれば成功の期待感を持つように支援できるか？ ゴールの明示、頑張ればできそうな・高すぎず低すぎないゴール設定、チャレンジ精神の刺激、目標との隔たりの確認、評価基準の提示
C-2 成功の機会	学習経験がどのように自らの能力に対する信念を高めていくのか？ 一歩ずつでき具合を確かめながら進ませる、リスクなしの練習の機会、失敗から学べる環境、過去の自分との比較による成長の実感、やさしいものから難しいものへ
C-3 コントロールの個人化	成功の結果を自らの努力と能力によるものと認識できるか？ 自分が努力して成功したという実感を持たせる、個別のペースで、学習者が学習方法を制御できる、勉強のやり方やヒントの提供、選択式ではなく記述式のテスト
S-1 自然な結果	どうすれば獲得した知識やスキルを活用する機会を提供できるか？ 成果を生かすチャンス（成果活用場面の埋め込み）、応用問題への挑戦、設定した目標に基づく成果の確認、学習者同士で教え合う機会の提供
S-2 肯定的な結果	何が学習者の成功を強化するだろうか？ ほめて認める、教師からの励まし、何らかの報酬を与える、成果の重要性や利用価値の強調、成果を喜ぶ仲間づくり、できたことに誇りをもたせる
S-3 公平さ	どうすれば自らの成果を肯定的にとらえるよう支援できるか？ えこひいきなしの公平感を与える、首尾一貫した授業運営を行う、テストに引っ掛け問題を出さない、期待（授業中の約束事）を裏切らない

表 4—2 授業を検討するための点検表

設計要因	ARCSモデル			
	ア) 注意	イ) 関連性	ウ) 自信	エ) 満足度
学習者の特徴				
学習課題				
指導方法				
教材の特徴				
概要				
授業での動機づけ方策				

第4章 実践例

第1節 A児の実践

A児6年生

1. 児童の状況等

集団の中での指導は集中できず、ボーッとしてしまう。1対1であるとがんばって取り組む。衝動をおさえる薬の量が増えたためか、行動面が抑えられている。自分の気持ちもあまり表さず、尋ねたことに対してうまく答えられないことがある。無表情なことが多く、表情が硬い。

自分の話したいことを次々に話す。集団での指導をうまく受け取ることが出来ない。

2. 学習状況

国語は6年生の教科書の読み中心、文章を教師と一緒に読んで、内容を考える。新出漢字の練習をしている。既習の漢字は、2、3年生程度の漢字を書いている。テストをしてみると、半分位しか定着していない。算数は6年生の教科書の基本を中心に公式等を学習している。4、5年生の内容の復習もしている。実は、1年生と4年生でもこの児童の学習を担当していた。1年生の学習では、3学期になると、教科書の内容を読み取ることが難しく、文章題の読み取りも苦手だった。1年生では、常に手の指先が震えているような状態だった。が、2年生から、薬の服用により、落ち着きが見られるようになった。計算問題は、九九も覚え、繰り下がり、繰り上がりもできるので、3桁+3桁、3桁-3桁等の計算も解くことができる。図形は、4年生で学習した平行、垂直、角度、三角形、平行四辺形、台形、ひし形の定義なども学習しなおしている。単元ごとに復習しているが、忘れていくことが多く、繰り返し繰り返し復習していく必要性がある。

4年生では、教科書の内容を中心に学習していた。

3. 漢字学習の指導実践

同時型指導方略（写真で一瞬の間に文字のイメージを記憶する方法、イメージと文字と形を意味づけ記憶する方法を用いた。

漢字の学習はドリルを中心に学習を行ったが、学習の最後の10分に既習の漢字の中から自分でカルタを作って細かな部分に気がつくようにした。

4. 授業の結果

①A注意

「漢字イラストカード」を用いて、まず絵を見てそのイメージに合った漢字を想像させた。漢字と絵と読み（音、訓）を一緒にかいたカードである。絵を見ることで、本児は、「何だろう」と興味を持って最初は絵をみていた。

②R関連性

何日間か続けているうちに、やり方がわかり、絵を見て漢字を言えるようになった。頭の中にイメージ出来るようになってきた。

③C自信

自分でカードを順にめくってみていくことや、他の児童に自らが先生役になり、相手にカードを提示して教える場面もみられた。

④S満足感

絵カードを見て、学年相応の漢字も読めることが多くなり、「わからん、むずかしい」と言わないで、漢字には意味があり、絵と関連付けて学習することが楽しいようである。「カードを見よう」と言って、楽しみながら絵カードをみている。漢字パズルにも、挑戦し、書くことに対して抵抗が少なくなった。

第2節 B児の実践

B児4年生

1. 児童の状況等

自分のペースで行動するため、集団行動は苦手である。こだわりの強い面がある。全体指導の中では、理解できていないことがある。

コミュニケーション→一方的に話をし、会話にならないことがある。語彙数は少ないが、よく話をする。相手の気持ちを考えるのは、苦手である。

2. 学習状況

(支援学級・・・毎日2時間程度の学習) 新出漢字が出ると、まず読みを中心に学習を行った。教科書の読みを中心に学習を進めているが、読み替えの字や、熟語になると意味の取り違えがある。漢字をすぐに忘れるので反復練習の必要がある。本児は3, 4年生と持ち上がりで担任している。4年生の進度と共に学習を進めている。

3. 漢字学習の指導実践

漢字カルタや漢字カードを授業の最後の十分間で行った。他の児童と3人ですすめるときもあった。少しずつ、部首や細かなとめ、はねにも注意を向けるようになった

経次処理を中心に学習を、部首カルタや、パズルを用いて漢字に興味を持たせた。

授業の様子

4. 指導の結果

①A注意

漢字部首カルタ・・・2人、又は3人でカルタをとる。部首の象形文字からイメージした絵を見せて、教師か、別の児童とカルタの取り合いっこをした。最初は1年生で習った漢字から4文字選んで始めた。1年生の漢字なので、すぐに答えがわかり、「できた。」「こんなの簡単や。」と言っていた。最初にできるという自信を持たせ、部首の偏の基になる「糸」や「口」などの漢字などから始めた。

②R関連性

漢字カルタの量を意図的に増やした。糸偏を使った「続」「結」や言偏「話」「読」などである。本児は、何か共通性があると思ったのか「あっ。同じ字がある。」と言って、喜んで探すようになった。糸偏や言偏ということを伝え、当時3年生であった児童は、辞書のひき方を国語で学習していたところだったので、あいうえお順だけでなく、部首索引でひくやり方も教えた。

③C自信

常に辞書を持ち歩き、最初は国語辞典をあいうえお順に引くことも時間がかかったが、漢和辞典にも興味を持ちだした。「これは、母さんの名前の字や、とうさんの字はどう書くんやろう」と言って、母の古い漢和辞典で調べた。家のカレンダーの文字を調べたり、目につく漢字の意味にも興味を持ち出したりした。家で、小学生向けの漢和辞典を買ってもらい、大喜びで索引の部種別の部分から漢字の読みを調べようになった。

④S満足感

漢字も80点近くとれるようになり、漢字の小テストでは、満点を取れるようになってきている。その際、思い出せない時に、部首等のヒントを与えると、すぐに気付くようになってきた。また、通常学級で開かれた辞書引き大会では、上位に残り、本人は「自分は辞書をひくのがじょうずだ。」と自信をもち、通常学級の児童も「すごいな。」と認めていた。早く辞書をひけるようになり、他の教師から、「漢字博士やなあ。」と誉められたり、漢字カルタを低学年と一緒にしたりする姿も見られた。部首の意味や、書き順に意味付けを行い、「漢字っておもしろい。さんずい偏は、水に関係あるし、言偏は話すことに関係あるんや。」と言うようになり、漢字には意味があり、イメージすると覚えやすいという心境になっている。あいうえお順、部首引き、全角引きなどいろいろな調べ方ができるようになった。また、ドッジボールでも、積極的に前に出て、ボールを捕りにいって当てたりする姿もみられるようになってきた。自分から、興味をもったものに参加する姿が見られ、本も借りてよく読むようになってきた。

第5章 実践の考察

ARCSモデルに基づいた検討

1. A児

設計要因	ARCSモデル			
	ア) 注意	イ) 関連性	ウ) 自信	エ) 満足度
学習者の特徴	あらゆるものに興味を示す (+)	ドリルより面白い (+)	これなら簡単 (+)	たくさんの字が読めるようになったよ (+)
学習課題	漢字を覚える気持ちはない (-)	イラストカードで絵から字を推測できる (+)	読める漢字から書ける漢字を増やす (+)	漢字を少し覚えて書けるよ (+)
指導方法	楽しそうにイラストカードの絵を見る (+)	表のイラストから字を推測する (+)	読める漢字を増やし、紙に書く (+)	絵から字を思いだし、書ける漢字は書く (+)
教材の特徴	イラストに興味をひく (+)	見る、思い出す、唱える等で漢字を覚える (+)	自然に漢字が読めるようになった (+)	たくさんの漢字が読める (+)
概要	イラストが面白い	カードのイラストを見て漢字を思い出す	たくさんの漢字を覚えたよ	教科書に出てくる学年の漢字が読める
授業での動機づけ方策	画数の少ないものからすすめる	絵を見ているだけでもよい	自分からカードをめくってすすめる	興味を持った漢字のみ書くようする

2. B児

設計要因	ARCSモデル			
	ア) 注意	イ) 関連性	ウ) 自信	エ) 満足度
学習者の特徴	学習以外のことで、みんなの注目をあびたい (-)	なかまとカルタの取り合いは、楽しい。(+)	たくさんカルタがとれてうれしい (+)	部首がわかれば、意味もわかるよ (+)
学習課題	漢字学習は楽しくないが、やっちはいる (+)	枚数を増やす (+)	部首をたくさん覚えたよ (+)	漢字は、部首で意味がわかるよ (+)
指導方法	部首カルタを5枚くらいで面白く取り合いっこをした)	枚数を増やす (+)	画数の少ないものから増やす (+)	部首ごとに意味のかたまりがあるよ (+)
教材の特徴	ゲーム感覚に興味をひかれる (+)	絵からイメージできる (+)	パソコンゲームでもにている漢字が探せる (+)	たくさん辞書で引ける (+)
概要	カルタで意味がわかる	カルタとりは楽しい	部首にとっても興味がある	漢字の部首で自分からいろいろな漢字を辞書でひくようになった
授業での動機づけ方策	さんずい、人偏などイメージしやすいものから増やす	いろいろな部首を学習する	部首の名前で辞書を引く	漢字辞典がひけるようになった

第6章 成果と課題

今回は認知処理別（同時処理、継次処理）で、漢字の読み書きの方法をパズルやカルタを使用して実践してみたが、他の方法もこれから考えていきたい。終わりに、このARCSモデル理論を実践した結果、子どもが興味を持つ教材を与えることにより、子どもの内部から自然と湧きでてくる知識欲をもとに、学習に導くことができるのではないと思われる。

パターン化された学習も大事であるが、子どもが興味を持ちそうなことを普段から子どもと接する中から見つけていきたい。「わかった。」「楽しい。」「面白い。」「もっと、パズルを作ろう。」等、自発的な声が出てくることは、とっとうれしいことである。学習意欲が、他の生活面でも生かされていくことを願う。

今後は、個人学習だけでなく、2～3人の学習（ゲーム）を通じての学習によって、より学習効果があがっていくかの研究を明らかにしていきたい。