

児童の様子を見ながら適宜取り上げる。

- (2) 単語を構成している音ごとに区切ってゆっくり発音するよう促す。その場合、音と合わせて手や太鼓でリズム打ちをすると効果的である。
- (3) 「ペ・ツ・ト」(3音)、「し・ん・ぶ・ん」(4音)、「しょ・ー・ぼ・ー・しゃ」(5音)などのように、撥音、促音、長音なども1音であることを、積み木や磁石などを音の数だけ並べるモデリングなどで理解するようにすることが必要である。この場合、リズム打ちを併せて用いてもよい。
- (4) 1音1音を正しく発音するよう促す場合、発音があいまいになりやすい音を取り出して「口の体操」などとして発音練習をするのもよい。例えば、「アエイウエオアオ、カケキクケコココ……」などと毎日少しずつ唱えたりするのもよい。また、口の前に手を置いたりして発音するよう促し、呼気を強く出させるのもよい。さらに発音があいまいになりやすいバ行やマ行や、サ行、タ行、ナ行、ラ行などを組み合わせた単語を分解・構成の教材として用いるとよい(例えば、バラ、ぶた、ばね、バナナ、たなばた等)。

第6節 象徴機能の学習と点字学習への動機付け

本節では、象徴機能の学習と記号としての点字の学習への動機付けの課題を取り上げる。

まず、物の一部分の属性を手掛かりとして、それが何であることを予測できることを前提に、「ごっこ遊び」や触る絵本などを用いて、象徴機能の遊びができることを確かめる課題を取り上げる。

次に、名札の役割を果たすマークを用いて、自分や友達の名前が分かるようにした上で、それに点字を重ねて、自然な形でマークから点字への移行ができるようにする。さらに、身の回りの物の名前と点字カードとを結び付け、点字が有用なものであることを実感できるようにすることによって、点字学習への動機付けを図る指導方法を取り上げる。

1 象徴機能の学習

言葉は象徴機能の一つであるから記号と実体との対応関係を意識できるようにすることが大切である。まず、実体の一部が全体を代表するという

記号の機能に慣れるようにする。また、実体と似た物（代替物）で実体を表すことができるようにする。さらに、平面図形で表現したものを触って、その立体や具体物を思い浮かべることができるようにする。

(1) 「楽器当て遊び」

〈ねらい〉

事物と言葉の結び付きをスムーズにするため、音を聞いて楽器を当てる。

〈内容〉

カスタネット、タンブリン、鈴などの楽器の音を出す。音だけ聞いて楽器の名前を当て、後で触って確かめる。

(2) 「これは何でしょう」

〈ねらい〉

部分を触って全体を連想し、それが何であるかを当てることができるようにする。

〈内容〉

段ボールの箱に穴をあけ、そこから「かさ」の持ち手など物の一部だけを出して触わるよう促し、何であるかを当てるようにする。その後、全体を触って確かめる。

(3) 「触って当てよう」

〈ねらい〉

物に触ってそれが何であるかを当てる。その場合、言葉で与えられたヒントからいろいろな物を連想できるようにする。

〈内容〉

物に布をかぶせ、上から触ってそれが何であるかを当てるようにする。答えがすぐに出ないときは、「丸い物です。」、「赤い色です。」、「食べられます。」、「すっぱい味がします。」などというように、その物の形状、色、用途、味などのヒントを出して連想できるようにする。形状は触れば分かるが、もう一度「細長い物です。」とか「平らな物です。」などと言うことにより、実体と言葉を結び付けるようにする。

(4) 「お店屋さんごっこをしよう」

〈ねらい〉

実物と似た形をしているものを実物の代わりに用いて遊ぶことができる。

〈内容〉

・果物の模型を触り、バナナ、りんご、みかんなどを当て、実物と比べ

て確かめる。模型を使って「お店屋さんごっこ」をし、「バナナを下さい。」と言われたら、模型のバナナを渡すようにする。

- ・「おもちゃ屋さんごっこ」、ままごと、縫いぐるみの人形で遊ぶことなどもよい方法である。

(5) 「この図は何でしょう」

〈ねらい〉

平面図形として表現したものを触って具体物と結び付ける。

〈内容〉

- ・盲幼児児童が日頃親しんでいる物、例えば、スプーンの形を触図にしたものや、触る絵本を触り、それが何であるかを当てた後、実物を触って確かめる。
- ・スプーンなどの実物とその触図を比べて確かめる。
- ・触図のスプーンを使って話をする。

【留意事項】

- (1) ここであげた5つの課題は、指導の順序を示すものではない。盲幼児児童の様子を見ながら適宜取り上げる。
- (2) 楽器の属性の一つである音色や、かさの形の一部である持ち手などの部分的な手掛かりで、その物が何であるかを当てたり、布などをかぶせて分かりにくくなったりんごなどを当てたりする学習活動を通して、その手掛かりが表している実体を予測できるようにする。この学習活動によって、記号と実体との対応関係を理解する学習へと発展させることができる。
- (3) ごっこ遊びや触る絵本などによる学習活動は、記号と実体との対応関係を意識するよう促すのに有効である。
- (4) 触る絵本などはいろいろと工夫されており、例えば、録音と触図を結び付けたり、においと触図を結び付けたりして、盲幼児児童が興味を持つようにしたものもある。このような教材を活用すれば、楽しく学習することができる。ただし、ここでの学習のねらいは、日常生活の中によく出てくる具体物が触図で表現できることを意識することにあるので、難しい図形指導にならないように留意する必要がある。

2 マークから点字への置き換え

各種のマークは、記号の機能を最もよく表しているため、その意味を十

分理解した上で点字への興味付けに移行する。まず、触って分かるマークを作り、そのマークが何を表すかを決め、遊びや生活の中で使えるようにする。さらに、マークと点字とを結び付けるようにする。

(1) 「自分のマーク」

〈ねらい〉

自分のマークを決め、それを使っていろいろなことができる。

〈内容〉

「○○さんは◎」、「△△さんは▽」、「□□さんは◇」などのようにマークを決め、それぞれの盲幼児児童の机、いす、くつ箱、ロッカーなどに貼り付ける。そのマークを触って、自分の物と他人の物を区別したり、間違わずに自分の場所にしまったりできるようにする。

(2) 「マークと点字」

〈ねらい〉

マークを点字に置き換えていく。

〈内容〉

(1)のマークを活用していく中で、マークの上に点字を書いたものを貼り、マークと点字を結び付け、次第にマークを点字に置き換えていくように試みる。

【留意事項】

- (1) 一般に視覚障害のない幼児児童は、郵便局や、店の看板や商標、交通標識など、かなり小さいときから各種のマークに慣れている。しかし、盲幼児児童の場合は、そのような経験に個人差がみられることがあるので、教室にいろいろなマークを用意するなどの配慮が必要である。
- (2) 各種のマークが活用できるようになったら、そのそばに点字で書いた単語を貼り、それがマークと同じ意味を表すことに気付くようにする。その場合、マークを触って識別しようとしているときに偶然点字に触れたのがきっかけになって点字に対する興味を引くようにするのが望ましい。

3 点字カードでの遊び

点字カードと自分や友達の名前との対応を意識するようにする。また、身近な具体物と点字との対応を発見する喜びを味わうようにする。

(1) 「このマークは誰のものかな」

〈ねらい〉

マークとともに点字で名前が書かれているカードと、自分や友達とを結び付ける。

〈内容〉

マークの側に点字で名前を書いたカードをクラスの数分用意する。箱の中からまず自分のマークを選び出す。次に、友達のマークを選び出し触って確かめる。さらに、みんなのマークを識別して、それぞれその人の所へ持っていく。それができたら友達と交代する。

(2) 「この物の名前は何かな」

〈ねらい〉

いろいろな物にはられた点字を読んでみる。

〈内容〉

教室にあるいろいろな物、例えば、机、いす、水槽などに点字を書いたテープを貼り付ける。その場合、最初にメの字を二つ書き、一マスあけてその物の名称を書くようにする。そうすれば「メメ」を基準として読むことができ、上下、左右を間違えることがない（例えば、 $\begin{matrix} \bullet\bullet & \bullet\bullet & \square & \bullet\bullet & \bullet\bullet & \bullet\bullet \\ \bullet\bullet & \bullet\bullet & & & & \bullet\bullet \end{matrix}$ など）。

このように日頃慣れた教室の中で、自分の知っている物の名称と点字の単語とが対応していることを発見できるようにする。

【留意事項】

- (1) 机などにそれぞれ自分や友達の名前を点字で書いてあるマークがはってある場合、例えば、その隣に「 $\begin{matrix} \bullet\bullet & \bullet\bullet & \square & \bullet\bullet & \bullet\bullet & \bullet\bullet \\ \bullet\bullet & \bullet\bullet & & & & \bullet\bullet \end{matrix}$ 」などと書いたテープを並べてはって、「〇〇さん」の「机」というように組み合わせで言うのも、点字に対する興味を喚起することができる。
- (2) 一般に視覚障害のない幼児児童は、テレビや絵本、看板など豊富な文字環境の中で自然に文字に慣れ親しんでいく。盲幼児児童の場合もいろいろな場所に点字で書いたものを用意して、点字に触れる機会を多く持つことができるようにし、タイミングよく指導することが大切である。
- (3) 名札としてのマークや点字カードでは、点字で書き表された単語全体と、それによって表されている人や具体物とを対応付けることが主な課

題である。単語を構成する音と点字との対応関係に興味を持ち始める頃を見計らってこれらの課題を取り上げることが必要である。

- (4) これらの学習は、盲幼児児童が点字に興味を持ち、点字が何か役に立ちそうだということを意識できるようにすることが最も大切である。その意味で、楽しい遊びの雰囲気の中で自発的な活動を引き出すように配慮することが望ましい。