

ASD 児の読み聞かせ指導における MAP 型教材編集の効果

－ 言葉の演技ゲームを用いた読み聞かせ指導に関する実践研究 －

○島田 恭仁

（関西福祉科学大学）

KEY WORDS: ASD, 読み聞かせ, MAP 型教材編集

（目的）

発達障害のある児童に、高次な学習課題を実施する際には、学習材料の項目特定情報を強めた上で、関係処理の精緻化補助活動を挿入する MAP (material appropriate processing: 学習材料最適化処理: Hamilton, 2004) 型の教材編集方法が役立つと考えられる(島田, 2021)。本研究では、発達障害児の文章理解力の向上に資するために、言葉の演技ゲームによる精緻化補助活動(島田, 2019)と MAP 型教材編集を併用する読み聞かせ指導の効果について検討する。

（方法）

事例：小学校 4 学年の特別支援学級に在籍する ASD の児童（以下、A 児）。入学当初から言語理解の弱さが認められ、4 学年時の読書力検査では読解・鑑賞力の弱さが認められた。そこで、言葉の演技ゲームを用いた読み聞かせ指導の内容、効果、個人情報保護等について説明した上で、本研究に A 児が参加して、指導法の検討に協力することについて、保護者及び学校関係者の同意と協力を得た。

教材：A 児向けの教材を編集するためにアニメ絵本（矢部, 1998）を用意した。様々なアニメの場面画が掲載されている絵本で、文章は分かち書きされ、漢字にはすべて読み仮名がふされていた。楽しくスリルのある物語を選んで教材にし、編集は MAP を参考にしてみた。

文章の編集：ストーリー全体を 6 幕に分け、各幕が 20 文程度で構成されるように、原文の不要な部分を削除した。その結果、全 119 文からなるストーリーに整理できた。さらに、ひと幕を起承転結の 4 つのシーンに分けたため、1 シーン当たりの文の数は平均 5.0 (SD1.3) 文になった。

場面画カードの編集：A5 版の部分画カードと A4 版の全体画カードを編集した。部分画カードは各シーンの内容を最もよく表す絵を 1 枚選んで作成し、カードの裏に文章を印字して、シーンごとに紙芝居風の読み聞かせができるようにした。全体画カードはひと幕に含まれる 4 シーンの絵をストーリーの展開に沿って配列して作成し、ひと幕全体の紙芝居風読み聞かせができるようにした。

その他、言葉の演技ゲーム用に、登場する人物や動物の絵で作成した A5 版のキャラクターカードを 7 枚、自由再生課題用にレコーダーと「場面把握」「文脈把握」「内容理解」の 3 つの観点から回答を評価するための基準を用意した。

手続：セッションごとにひと幕ずつ筆者（以下、th.）が A 児の指導を進めた。1 セッションは約 10 分とし、週 1 回の指導時に 2 セッションを行った。従って、3 週で 6 セッション（1 幕～6 幕）の指導を終えた（以下、S1～S6）。

S1～S2 はベースライン、S3～S5 は介入、S6 はフォローアップとした。いずれのセッションでも次の①～④の手続で言葉の演技ゲームを用いた読み聞かせ指導を行った。

①「これから物語を読みます。よく聞いて、後でどんな話だったか説明してください」という指示を行って、A 児に場面画カードを提示する。th. はカードの裏の文章をゆっくりと読み聞かせる。②ひと幕の読み聞かせを終えたら、その幕で登場した人物や動物のキャラクターカードを机の上に並べ、A 児と th. が自由に選択し、言葉の演技ゲームの配役を決める。③キャラクターカードを口元に当て、作中の人物や動物

になりきって、言葉のやり取りをする。ゲーム中は楽しく会話することで、キャラクターの気持ちやシーン間の関係に気づけるようにする。④「話の内容を思い出して、詳しく説明しましょう」という指示をして自由再生課題を行い、A 児にひと幕全体の内容を叙述させレコーダーで記録する。

ベースラインとフォローアップでは、①で全体画カードを用いたひと幕全体の読み聞かせをし、介入時には部分画カードを用いてシーンごとの読み聞かせを連続して行った。

（結果及び考察）

全指導を終えた後に、レコーダー起こしを行った。A 児の叙述した文が、原文と意味的に対応していれば再生文数 1 とみなし、セッションごとの再生率（再生文数／原文数）を求めた。また A 児の理解度をみるために、セッションごとの場面把握率（再生時に叙述したシーンの数／4 点）、文脈把握率（正しい順序で叙述したシーンの対の数／3 点）、内容理解得点（要約表現や感情表現などがあるれば 1 点、無ければ 0 点）を求めた。

各期の平均再生率は図 1 に示した通りであり、介入時には再生率が高まり、フォローアップ時にも低減しないことが分かった。全指導を通して言葉の演技ゲームを継続したことが、キャラクター間やシーン間の関係処理を促進し、文意記憶の増進に役立ったため、フォローアップ時にも指導効果が認められたのだと言える。各期の平均場面把握率、平均文脈把握率、内容理解率は図 2 に示した通りであり、文脈把握と内容理解の結果は介入時のみ増進し、介入の除去を行ったフォローアップ時にはベースラインと同程度又はそれ以下に低減することが分かった。従って、言葉の演技ゲームによる精緻化補助活動と MAP 型教材編集を併用する読み聞かせ指導は、ASD など発達障害のある児童に適した、効果的な指導法であることが分かった。

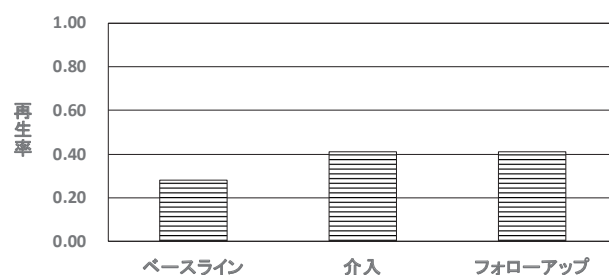


図1 再生率

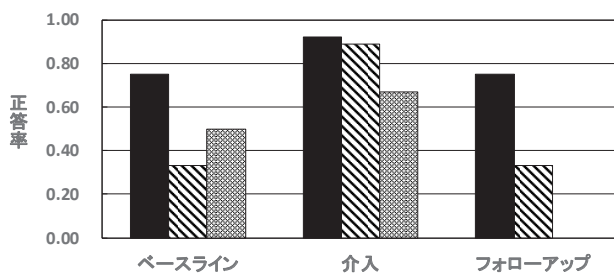


図2 正答率

■ 場面理解率 □ 文脈把握率 ▨ 内容理解率

(SHMADA Yasuhito)