

学習支援ってなにをすればいいの？

感覚と学習の関係

1.誰でもできる学習サポート

1. ゆっくり こどもが理解できる速さで
2. 何回も繰り返す
3. 教材をやさしくして教える(視覚支援)



1～3で、「10」ある困難が「5」まで軽減する

2

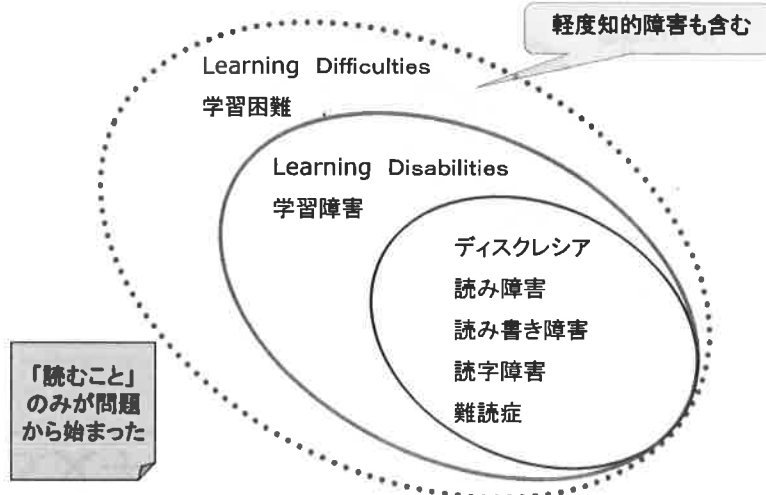
2.学習のつまづき

- 1～100までの数は数えられるのに、足し算、引き算などの計算が出来ない(2+7や9-6が出来ない)
- 注意力散漫で落ち着きがなく、漢字などの暗記が苦手

◆ なぜこのような、お困り感がでるのでしょうか

- 育っている能力は？
- 育っていない能力は？

3.LDとディスクレシア 上野一彦 2006



4.LD(Learning Disabilites)

□ アカデミックスキル

- 読む (ディスクレシア)
- 書く (ディスクレシア)
- 推論(算数)
- 計算

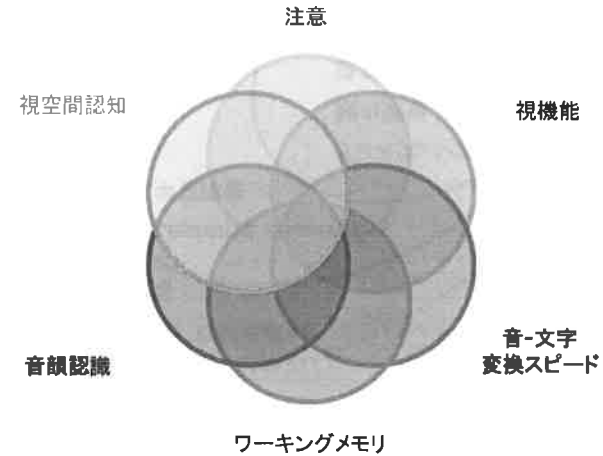
□ コミュニケーションスキル

- 話す (聴覚)
- 聞く (聴覚)

知的障害がないにもかかわらず、問題が出てくることをLDという

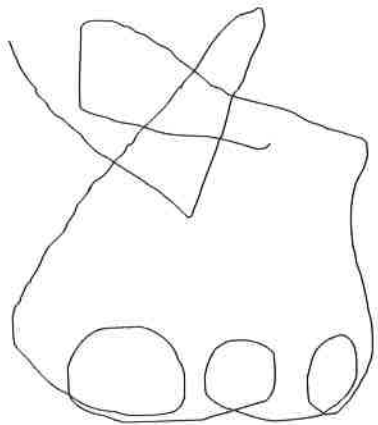
5

5.文字の読み書きに関する認知機能



6

6.運筆は難しい？



- 一筆書きを描いてみる
- 鏡に映して、なぞってみよう
- 簡単？難しい？
- どこがしんどい？

7.就学前に見られる特性

- 似た文字の聞き間違いや、言い間違いが多い
- 言葉を話すとき、語順が入れ替わる、省略される
- 「しりとりに」「さかさまことば」など、「言葉遊び」に楽しく参加できない
- 文字に興味を示す時期が遅い



8.目と耳の情報処理

- 発達初期の子供達は全て他人から環境を与えてもらっているため、自分から安心・安全を作れない
- 安心・安全を内在化できない人は緊張する
- 子供に落ち着きがない場合は、その環境が安心・安全でない
- 言語＝非言語が一致していないと不安を察知して信用しない
- 安心・安全な場所づくりは言語コミュニケーションと非言語コミュニケーションが一致していることが必要

9

9.メラビアンの法則

コミュニケーションの印象を決める割合



人がコミュニケーションにおいて重視する割合 (メラビアンの法則)

- 目と口が違うことを言っているとき、賢者は目の言葉を信用する(エマーソン)
- 子供は98%非言語コミュニケーションで、安心・安全を得ている
- 非言語と言語が一致していないと子供はすぐに察する

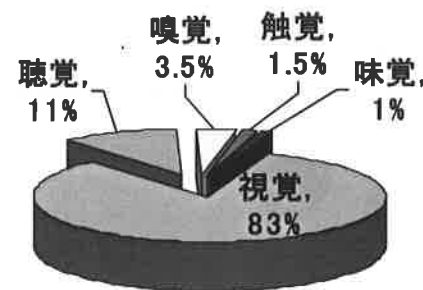
10

10.ワーク 非言語で遊ぼう！

- 私の好きなものは・・・
言葉ではなく非言語で相手に伝えてみましょう

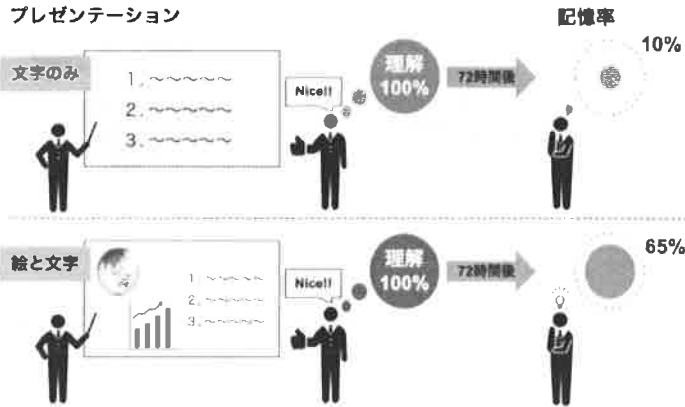


11.五感による知覚の割合



12. ジョン・メディナの研究実験 画像優位性効果

2020/10/18



13

13. 認知特性

2020/10/18

- 視覚優位
 - 見る力が強い
 - 見たまま映像として覚える
- 聴覚優位
 - 聞く力が強い
 - 言葉に置き換えて音にして覚える
- 言語優位
 - 話す力が強い
 - 言語に置き換えてエピソードとして覚える



14

14. 認知を育てるためには

2020/10/18

□ 認知とは...

環境からの情報を得る一連の過程である

情報のインプット⇒精緻化⇒アウトプット

精緻化: 今まで体験したこと、見た記憶から似た経験を思い起こす記憶や脳内イメージ

□ よく考える(精緻化)にとって不可欠なものは

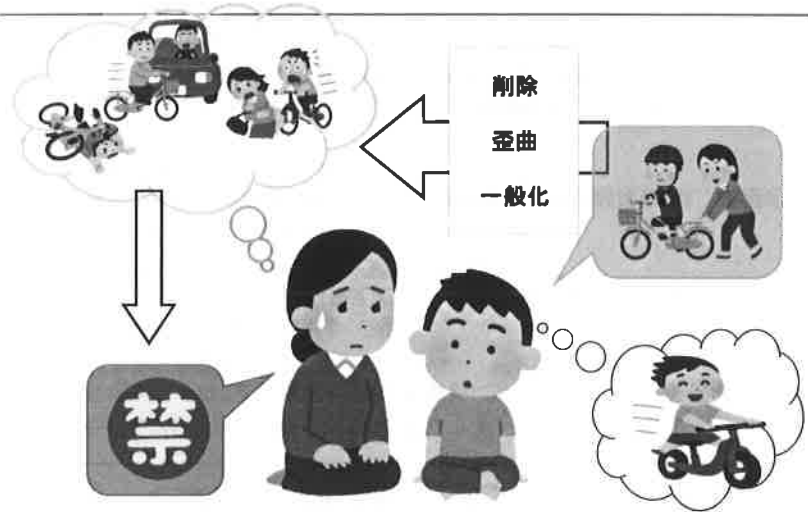
- 正確な感覚入力(インプット)
 - 視覚 聴覚 嗅覚 味覚 固有受容覚
- 正確な感覚出力(アウトプット)
 - 書く、見る、聞く、話す、計算、筋肉・関節を動かす

15. 脳の認知回路

2020/10/18



16. 脳のフィルター



17. 正確な認知回路

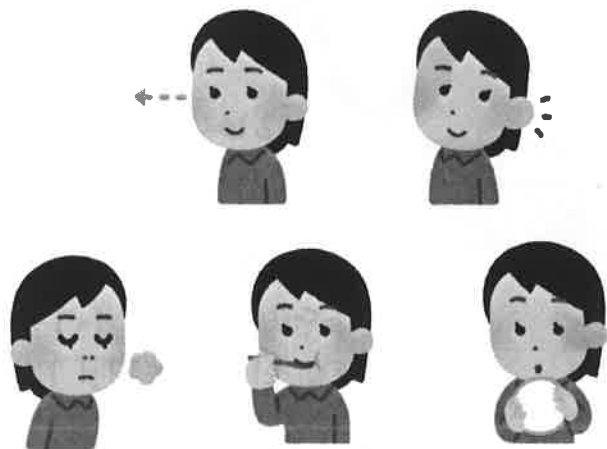
- インプット(入力)
 - よく見て(視覚)
 - よく聞いて(聴覚)
 - よく感じて(触覚)
- アウトプット(出力)
 - 正確に表現できる
 - 正確に動ける
 - 話す
 - 見る
 - 読む
 - 書く
 - 計算

注意力: 注意を向けてみる目を育てる

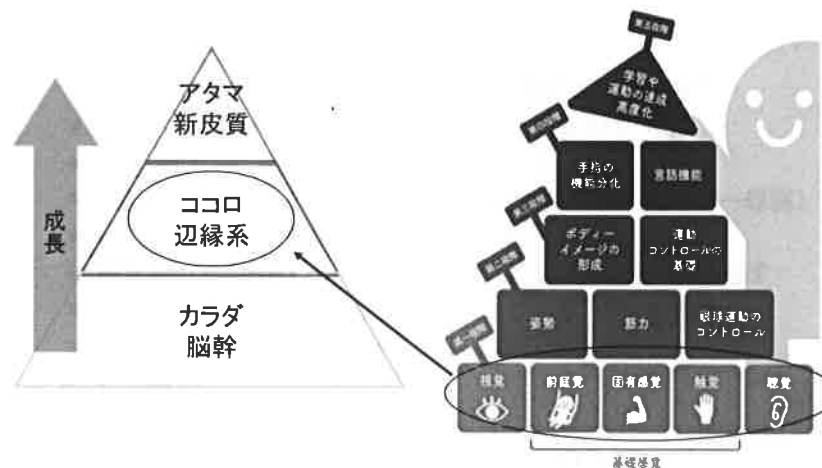


18. 考える力に必要なこと

- よく見て
- よく聞いて
- よく感じて



19. 感覚を発達させて感情を育てる



20. 学習の気分が乗らないとき・・・

- 「やりたくない！」「出来ない」を連発
- 「先に〇〇したい」「〇〇してからする」
- 他のものに目移りして気が散る

- 先に宿題をやってほしいのに・・・
- まだ宿題終わってなかったの？

- どんな対応をする？
- 何故したくないの？



21

21. 何故やりたがらないのか？

- 原因を探る
 - 「分からない」が分からない → 状況の観察をする
 - 書くことがしんどい → 書くことに対する配慮 親が代筆の許可
 - 解き方が分からない → 状況を観察し、学習のつまづきを探る
 - 疲れている → 休憩時間をとる(タイマーの使用など)
 - お腹がすいた → 小腹を満たしてから宿題をする(おやつ→宿題)
 - 量が多い → 宿題量の見直しを相談する
 - 遊んでしまう → 感覚探求、固有受容覚を求めている？
 - 本読みが嫌い → 親子で一緒に読む、読む範囲を決める
- 宿題の時間配分を決めてみる
- 好きな教科からする
- 環境設定し、気が散るものを周囲に置かない

22

21-1 こんな支援をお願いしました

- 「また同じプリント！〇日にやったのに！」
 - 反復が苦手なことを伝えた。先生が事前にプリントを見せて、子供にやったことがあるかを確認するようになった。
- 「なんで本読みがあるの？」
 - 本読みの意味を先生から伝えてもらう。読むことが苦手な為、1ページだけ、交互に読む、ここだけ読む、など範囲を設定した。
- 「宿題は何のためにあるん？」
 - 先生から宿題の意味を伝えてもらう。量や範囲をその都度相談し、負担のない範囲で宿題を出してもらうようになった。
- 「書くのは嫌や」
 - 手指の巧緻動作が苦手なため、学校でも鉛筆グリップを使用。文字や数字の形を覚えているため、計算ドリルは先生が数式を代筆。
- 「計算カードは嫌い」
 - 毎日の宿題で出る計算カードは、反復練習になるため、やりたがらない。日常の中でクイズ形式で問題を出して答えさせる。

2

22. 視覚で遊ぼう 見ることを楽しむ



A

B

C



D

E

F

22-1 視覚で遊ぼう 声掛けのポイント

- これは何に見える？
 - どんな答えでもいいので、今までの経験、体験や記憶から似たものを引き出して答えられるか？
- なぜそう思った？
 - 分からないと答えた場合は、視覚がまだ育っていない可能性がある。
- じゃあ、それと似ているところは？
- それと違うところは？
- 他には？
 - 色、形や大きさなどが出てくるか？
- 最後に好きな名前を付けてみよう！
 - ラベリングすると記憶に定着しやすい

NGポイント「違うよ！これはそうじゃないでしょ」と否定しない