

※ 本記事はブログ記事として提供しています。その範疇のものとして捉えて下さい。

絵本を選ぶことは真面目に考えると、とても難しい

1. 「先生 - 絵本 - 児童」という三項関係があって初めて効果的になる絵本を使った学習

さて、「自閉スペクトラム症」のタイトルで書いた「自閉症のある児童の三項関係の成立のしにくさ」と「二項関係への陥りやすさ」を理解した上で…という前提で話を進めていきます。私たちが絵本を読むとき、「先生 - 絵本 - 子ども」という三項関係の中で物の名前やオノマトペ、物語の展開を共有して、「物には名前がある」ことの理解を目標としたり、「単語のまとまり読み」を目標としたり、「ひらがなの逐字分解」を目標としたり、「読解」を目標にしたり…と、絵本のもつ内容に応じて、指導目標に合った絵本を選びます。学習で絵本を用いる場合には、漫然と選ばずに、①何を目標にするのかを決めて、②3項関係が成立するような興味のある題材の絵本を選定することが大切です。

例えば、目標を決める際には、以下の NC プログラム辺りにとらめっこしてみても良いかもしれません。

領域		年齢		0.6~1.0		1.0~2.0		2.0~3.0		3.0~4.0		4.0~5.0		5.0~6.0																	
1. 視覚操作	1.	下を探す	2.	入れる	3.	型はめ	4.	物のマッチング	5.	形のマッチング	6.	色のマッチング	7.	形の模倣	8.	2. 片パズル	9.	9. 型マッチング	10.	10. 片パズル	11.	11. 迷路	12.	12. ビーズ並べ	13.	13. 20 片パズル	14.	14. 点結び			
	2. 理解	1.	バイバイ	2.	指さし	3.	指示理解	4.	身体部位 3	5.	名詞理解	6.	動詞理解	7.	大小理解	8.	比較概念	9.	反対語理解	10.	10. 身体部位 10	11.	11. 用途理解	12.	12. 形容詞理解	13.	13. 前後左右	14.	14. 勝敗理解	15.	15. 受身文理解
言語	3. 表出	1.	音声模倣	2.	身振り模倣	3.	要求	4.	名詞表出	5.	動詞表出	6.	2 語文表出	7.	色名 4	8.	反対語類推	9.	色名 10	10.	10. 語頭音	11.	11. 複写 10 文字	12.	12. どうして	13.	13. 語の定義				
	4. 視覚	1.	下を探す	2.	1/2 の記憶	3.	1/3 の記憶	4.	1 容量 a	5.	1 容量 b	6.	2 容量	7.	3×2 の記憶	8.	3 容量 a	9.	3 容量 b	10.	4 容量 a	11.	4 容量 b								
記銘	5. 聴覚	1.	音声模倣	2.	単語模倣	3.	1 容量 a	4.	1 容量 b	5.	2 語文理解	6.	2 容量	7.	3 数詞復唱	8.	3 容量	9.	3 語文復唱	10.	4 容量	11.	4 数詞復唱								
	6. 読字	1.	絵への興味	2.	絵の理解	3.	物のマッチング	4.	絵のマッチング	5.	5. 3 型マッチング	6.	6. 点分の名前が分かる	7.	7. 8 型マッチング	8.	8. 音節分解	9.	9. 文字マッチング	10.	10. 文字 5 文字	11.	11. 数字 5 文字	12.	12. 単語 5 文字	13.	13. 50 音				
文字	7. 書字	1.	点描	2.	なぐり書き	3.	ぐるぐる書き	4.	縦線横線	5.	5. 模写 (円)	6.	6. 2 点結び	7.	7. 塗る (クレヨン)	8.	8. 模写 ×, V, □	9.	9. 模写 △	10.	10. 模写 10 文字	11.	11. 模写 10 文字	12.	12. 自分の名前を書く	13.	13. 模写 ◇	14.	14. 模写 50 音		
	8. 数	1.	下を探す	2.	もう一つ	3.	たくさん	4.	分類	5.	多少理解	6.	一対一対応	7.	数概念 3	8.	数概念 6	9.	数唱 20	10.	10. 数字並べ	11.	11. 加減算	12.	12. 数唱 100						
運動	9. 微細	1.	出す	2.	入れる	3.	摘心	4.	4. 湯さにする	5.	5. 積み木 5 個	6.	6. ビーズ通し 4	7.	7. 折る (1 回)	8.	8. 切る (1 回)	9.	9. 切る直線	10.	10. 貼る	11.	11. 切る (形)	12.	12. 切る (曲線)	13.	13. 色鉛筆で塗る	14.	14. 指で触る	15.	15. 折る (2 回)
	10. 粗大	1.	1. 座る	2.	2. 立つ	3.	3. 歩く	4.	4. 転がす	5.	5. 跳ぶ	6.	6. 投げる	7.	7. 蹴る	8.	8. 前転	9.	9. 両手受け	10.	10. 両足跳び	11.	11. 平均台	12.	12. 片足跳び	13.	13. 片手受け	14.	14. 片足立ち	15.	15. なわとび

三項関係が成立しない中での絵本の利用では、絵本が教材にならないので、目標の達成にはなかなか至りません。こういった意味で、子どもと視線を共有する為に、最初は読み聞かせにウルトラマンを使ってもいいし、トミカを使ってもいいし、沖縄のるるぶを使ってもいいと思います。あるいは読み込んでいく中で、児童の興味を引き出していくような「仕掛け」があるのも良いと思いますが工夫が必要ですね。絵本が「① 児童の目標に合致している ② 児童との三項関係が成立可能である」という①②という条件を満たすと、絵本を使った学習が成立し始めてきます。

2. 年齢別絵本と発達齢を見比べて絵本を選ぶ

さて、ストライクゾーンが狭めの自閉スペクトラム症のある子どもへの絵本選びの難しさをひとまず置いて、発達齢にあった絵本選びはどうすれば良いのかを、「年齢別絵本」を使って見ていきます。講談社から出ている「〇才の絵本」や学研から出ている「〇さいだもん」等がそれに当たります。以下に年齢別の本についての特徴を挙げていきます。

(1) 0 歳児向け絵本

0才児向けの絵本は、耳を使うこと、目を使うことのトレーニングに向けた「聞こえる楽しさ」「見る楽しさ」の有る本選びがコツになります。色彩の豊かな絵本を選ぶ事や、本人の興味のある絵本を選ぶ事、いないいないばあ、あつぷっぷのよう絵本の展開が分かりやすい絵本を選ぶ事、視覚に加えて触覚でも楽しむことができるパネルシアター・エプロンシアター、パワポ・iPad 絵本などを使うことも有効だと思います。



図2 0 歳児向け絵本より

(2) 1 歳児向け絵本

通常発達の1歳児は言語爆発を起こす時期。好奇心がモリモリあって、毎日が冒険になります。「じっと見る」という行為(注視)が出てくる時期です。物の名前を繰り返し伝えて、命名課題を乗り越えていくことができる絵本を選ぶ事がコツです。指さしを伴った児童:「ワンワン!」先生:「ホントだ!ワンワンだねー」というやり取りなどが代表的な発達段階です。自閉症のある子は興味のある題材から入ることも大切です。



図3 1 歳児向け絵本より

(3) 2 歳児向け絵本

何でも知りたい、何でもやりたいという時期の2歳児。「わかるひと?」と聞いて、結構トンチンカンな答えなだけでハイ!ハイ!と手を挙げてくれる子は2歳くらいの発達を通り抜けていることが多いです。動詞の理解や、やさい、おもちゃ、にく…などのカテゴリーによる物の分類、身体部位の理解や2語文の表出、多い・少ない、大きい・小さいの理解などが代表的な発達段階です。2語連鎖もこの発達年齢から出始めます。



図4 2 歳児向け絵本より

(4) 3 歳児向け絵本

ひらがなへの興味や、虫・動物・昆虫などいきものが大好きになっていくこと、反対の言葉に比べること、色の名前やひらがなマッチング、模写や 10 片以上のパズルができるようになるのもこの段階です。絵本から社会のルールを学ぶ(信号の仕組みや簡単なソーシャルスキルトレーニングなど)ことができるようになるのもこの発達段階です。



図5 3 歳児向け絵本より

3. オススメは福音館書店の『こどものとも』『かがくのとも』

個人的にオススメなのは福音館書店の「こどものとも」「かがくのとも」です。「こどものとも」は「0,1,2 才版」「年少版」「年中版」などがあり、冊子が薄く、お値段も 400 円以下の設定です。絵も綺麗だし、ラインナップも豊富。最高です。ハードカバー装丁版は 1000 円くらいになっちゃうけど、2才向けの絵本で、からだの部位とペンギンをコラボさせた「ペンギんたいそう」や「しょうぼうじどうしゃ じふた」とかは秀逸。本屋さんで見てください。



0才

1才

2才

3才

4才