

活用事例⑩

鹿児島県立鹿児島聾学校
松田 ひとみ

■活動した学年：中学部1年・2年

■主障害名：聴覚障害

■学習形態：文化祭発表

■本の名前：

『コッケ モーモー！』

■対象となる児童・生徒の実態

一般的に、視覚障害や知的障害を併せ有していなければ、読書に対する困難はないだろうと思われがちですが、最近の研究では、音声言語からの情報収集と、文章の読解スキルとの関連性が言及されてきています。

聴覚障害のある子どもたちは、日常経験の中で、音声を通して言葉を受容する機会がどうしても少なくなります。そのために、経験から得た知識と、文字言語とが結びつかないことが多く、読書がなかなか難しいという状況にあります。

■学習のねらい

聴覚障害のある本校の生徒たちの実態から、今回の文化祭では、マルチメディアDAISY図書を用いた読み聞かせを行うことで生徒たちに擬音語や擬態語を体感させるとともに、その言葉の持つ色や、においについて体感させた

り、絵本世界のおもしろさや美しさを追体験させたりすることをねらいとしました。

■使用した道具・機材

パソコン1台・プロジェクター3台・スクリーン・『コッケ モーモー！』(再生時間 11分26秒)



文化祭の発表として、マルチメディアDAISY図書を用いた読み聞かせを行いました。生徒たちは、来場者に幼稚部の子どもたちがいることにも配慮しつつ、作品選定を行った上で、配役決めを行いました。その後も実際にマルチメディアDAISY図書を見て、読むときの速さの確認を行ったり、一つひとつの言葉についての確認を行ったりし

ながら、熱心に練習に励んでいました。

中学部1年生と2年生による合同発表となりましたが、お互いに観客の立場に立って表現方法について検討したり、相談したりしつつ、セリフの一音一音がわかりやすい発音になるように心がけていました。

観客によりよく作品世界を感じてもらうために、何度も練習を繰り返すという過程は、子どもたちにとって作品世界を深く感じ、味わう読書体験そのものにもつながりました。

また、今回の読み聞かせでは、来場者にも絵本の世界そのものを彩り豊かな色で体験してもらうために、プロジェクター3台を用いて、舞台正面と両脇の舞台袖にも、大型スクリーンに映像を投影しました。

大型スクリーンに映し出された作品世界は、読み手と来場者を映像と音とで同じ空間に包み込む上で有効な活用方法でした。

来場した保護者からも「自宅でも熱心に練習していました。今日の発表も、マイクを使わなくても発音が聞き取れて楽しめました」という感想が聞かれ、舞台上に立った生徒たちからも「恥ずかしい気持ちを乗り越えて発表したら、みんなが楽しそうに笑ってくれてよかった。楽しかった」という感想が寄せられました。

2003年の国際学習到達度調査（P

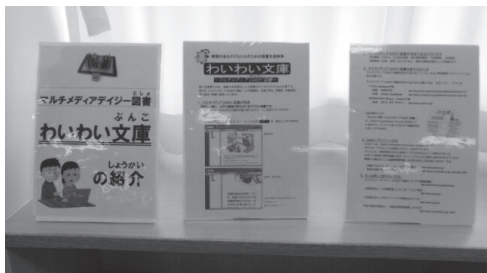
ISA）以降、「読書活動の支援充実」が重点戦略の一つとして掲げられてもなお、全世代にわたって読書離れの傾向が続いていることは憂慮すべき現状です。

本校図書館でも発達段階が進むにつれて、読書離れの傾向がある子どもたちの読書環境を整え、図書館に対する堅いイメージを払拭するとともに、子どもたちの発達段階に応じた読書支援と親しみやすい空間づくりを進めています。

電子書籍であるマルチメディアDAISY図書のよりよい活用法を考えることは、生涯にわたる「読書活動の充実」を目指す上でも有効な実践であると考えます。

マルチメディアDAISY図書は「文字拡大機能」・「音声読み上げ機能」・「文字と地の色の反転機能（読書障害対応）」などのアクセシビリティ機能をいかしつつ、本を読むことの楽しさを味わうことができます。

実際に読み聞かせを行った生徒たちの感想やその発表を聞き、うれしそうに話をしてくれた保護者の感想から鑑みても、マルチメディアDAISY図書を用いた読み聞かせは「すべての子どもたちの根と翼を育む」図書館づくりを進める上での明るい一歩となったのではないかと思います。



■本に対する情報提供など



色遣いがたいへん彩り豊かな作品です。

聴覚障害のある子どもたちは経験から得た知識と、文字言語とが結びつかないことが多いのですが、この作品は擬音語や擬態語について絵や動作とのマッチングがしやすい内容となっています。さらに、作品内にある「切なさ」をまるごと包み込む「ユーモア」は読み手や聞き手を自然と笑顔にさせる力を持っています。読み聞かせに使用する際にも、幅広い年齢層に支持される作品です。

カラフルな作品のよさをいかすために、プロジェクター3台を用いて、舞台正面と両脇の舞台そでにマルチメディアDAISY図書の映像を投影したことで、来場者も絵本の世界そのものを彩り豊かな色で体験することができました。