

≫ 意のままを行いて、^{のり}矩を超えず (孔子) ‹‹

‹‹ K領域 = 関わり方・自我の形成・内なる我慢・外への我慢・有能感・有用感・自己肯定感 の育成 ››

K01：発話・音読への自信

K02：ゲームに負けて泣く・欲しいものが買えないと大泣き・大暴れ…

K03：シールを探すのに時間がかかる

K04：Xバツに弱い⇒強い子へ

K05：消極的な態度 ⇒ 積極的な子へ

K06：集中しないときの対応

K07：本人は「揚げ足をとったつもり」「指導者をからかうような発言」「素直な疑問を言ったつもり」等への対応

K08：ネガティブな発言や自信のない様子に対する対応 ⇒ 次回張り切ってポジティブに通室させるために！「休みたい」

K09：

K10：

〔S：吃音〕K領域の指導の場のレパートリー

📍 流暢性の形成に於いては、音読にしろプレゼンにしろ、そこに現れる吃り方に一喜一憂するのは止めましょう！ 発音指導の本質は、そこにはないですから!!

S01 「まけるな、まけるな」の作成

A：普通読み B：遅速読み

C：自己判断による次作品への移行 講座視聴③

D：不完全暗唱【指導のポイント：発語の仕方での自己評価】

S02 国語及び他教科の教科書読み

A：学年相当 B：学年以下 C：学年以上

S03 PC文 = Wfへの対応した文での音読

S04 PC文 = スタンダードな文での音読

A：PC文 = 文の形式

①基本文 ②平板名・片仮名文 ③ぎなた文 ④文字変形基本文 ⑤文字変形ぎなた文

B：PC文 = 一文ずつ「。」まで読む

CA：PC文 = 速いめくり@最後まで読めない速さでのめくり

CB：PC文 = 速いめくり@次の文を息継ぎなしで読み続け、
吸いたいときに吸いながら読み続ける

S05 PCでの「文の音読と助詞カードの説明」

S06 「PCでの文の音読(5~10文)」と「助詞カードの説明」

S07 自由に引いた2~3枚の絵カードでのお話の創作

A：話がまとまってから、話し始める

B：考えながら、話しながら話を創作していく 講座視聴④

C：指導者の指示(A or B)で話を作っていく

S09 動作カード(助詞指導・他)の説明

S10 5WHでの説明

S11 園生活・学校生活・家庭生活の説明

S12 「Tの指合図での発語の開始の指示」の導入

S13 絵カード取りゲーム プレミアム実技講座①

A：サイコロA = 1~3枚 ②3~5枚 ③4~7枚

B：サイコロB = ① 橙数字の枚数 ② 赤数字 ③ 緑数字

C：発語の順番の決め方 = Cが決める・Tが決める

D「~なOO」等、修飾語を付けた表現での発語

S14 イラスト単語での双六シート(Wfなし)

S15 イラスト単語での双六シート(Wfあり) 講座視聴①

S16

S17 絵カード合わせゲーム(神経衰弱) プレミアム実技講座②

S18 絵カード合わせゲーム(神経衰弱)で外れた(S07) 2枚のカードでのお話作りゲーム 講座視聴②

S19 「下さい」ゲーム：3~5立て

S20 「この人だ~れ」 A 条件を言う

B 名前だけを言っていく

S21 小集団：紙芝居や音読披露・3~5分間スピーチ・プレゼン 他

S22 小集団：即興劇・ロールプレー・かるた大会・他

S23

S24

S25

S26