# ディスレクシア語彙指導アプリ ことばのべんきょう 使用マニュアル

#### 「スタート」を押す前に... 必ず「設定」を行いましょう!

・右上の「工具の絵」(①)を押して、設定画面に入ります。

・現在の児童名(なまえの横の>を押して設定を行います。)
 右上の「+」(②)を押すと児童を追加できます。
 左上の「編集」(③)ボタンを押すと消去できます。

指導する児童を選んで「~」をつけます。(図④)

以下の設定は児童ごとに個別に行います。

・問題の設定

- ▶よむ/よみ(ことばかるた) /いみ(ことばかるた)のそれぞれについて、指導する題材(⑤)と1回あたりの問題数(⑥)を設定します。
- よみ(ことばかるた)/いみ(ことばかるた)では貯めたコインの リセットを行うことができます。
   \*リセットの使い方は、下の【ポイント③】を読んで下さい。
- ・背景色や正解音・不正解音のカスタマイズ,設定用のパスワードの 作成(児童が勝手に設定を変えないようにするため)ができます。



現在の児童



問題の設定

設定が終わったら、「戻る」で最初の画面に戻り「スタート」を押して指導を始めましょう。

「つくる」(語彙の学習) →「よむ」(振り返り) →「よみ」(ことばかるた) →「いみ」(ことばかるた) の順に使うと良いでしょう。

## <つくる>

単語の意味や使い方の学習を行います。自分だけの"ことばカード"を作りましょう。 「だいざい」→「ことば」で指導する単語を選びます。

- ・「」」(⑧)を押すと、単語・意味・例文を音声で確認できます。 語の意味が理解できたら、その単語を使った例文や語の意味を表す 絵の作成を行います。
- 「れい2」では平仮名を選んで入力します。「OS」(⑨)を押すと通常の
  キーボートに切り替わります。
- 「れい3」は手書きで入力します。線の色、太さ、濃さを変えることができます(⑩)。鉛筆型のタッチペンを使うと書きやすいでしょう。
  「れい2」と「れい3」はどちらか使いやすい方を使いましょう。
  どちらも難しい場合は指導者の方が入力してあげましょう。



・「じぶんのえ」では、単語や作った例文の絵を書きます。使い方は「れい3」と同じです。

・それぞれ完成したら「とうろく!」(①)を押します。全て完成したら「かんせい!」(上図⑫)を押します。

【ポイント①】例文作りや絵を書く目的は、言葉のイメージを広げ、使える語彙にすることです。指導者の方 は、字や絵を上手に書くことにはこだわらず、語の理解が広がるように声かけをしましょう。



ことばカード

作成したことばカードを振り返ることができます。選んだ題材の中で学習済みの単語(「**つくる**」で「かん せい!」の印をつけたもの)がランダムに出てきます。単語、例文、子ども自身の作った例文を子どもに 読ませてみましょう。意味が不確実な時は、音声で確認しましょう。

【ポイント②】出題数は最初に設定した数です。学習した全ての単語を振り返りたい時は多めに設定して 下さい。ダミーの対象児を設定し、全ての単語に「**かんせい**!」の印をつけておけば、指導 前に学習する単語を示したり、どの単語を知っているのかを把握したりするのに使えます。

## <よみ(ことばかるた)>

読み(音声)を聞いて、文字で書かれた単語を選ぶ復習用教材です。

#### <いみ(ことばかるた)>

意味(音声)を聞いて、文字で書かれた単語を選ぶ復習用教材です。

使い方はどちらも同じです。

スピーカーの絵(⑬)を押すと音声が流れるので正しい単語を選びます。

「つぎへ」の矢印(⑭)を押すと次の問題に進みます。

正答をした数だけコインが貯まります。

問題は選んだ題材の学習済みの単語(「**つくる**」で「**かんせい**!」の印を つけたもの(5)の中から、最初に設定した数だけ出ます。

「かんせい!」の印をつけたものが7つ以下の場合は選択肢の1つが「〇〇〇」となります。





上へ滑らせる

「ことばのせんたく」





- ・「ホームボタン」を2回素早く押して、起動しているアプリを表示
- ・アプリ画面を上方向へ滑らせる



さいごに...

このアプリは補助教材です。基本的な使い方は以上ですが、指導者の方が工夫して使っていただいて構いません。学習は必ず指導者の方が一緒に行い、単語の意味や使い方への理解が深まるよう、声かけを行いましょう。