

## 活動報告書

報告者氏名：新田爾華子 所属：佐賀県立中原特別支援学校 記録日：H25年2月13日

### 【対象者の情報】

- ・ 学年  
中学部 1 年
- ・ 障害名  
ウェルドニッヒホフマン病
- ・ 障害と困難の内容  
発語はなく（気管切開のため）、意思表示は親指の動きと目線の動き、表情のみである。（YESの時は親指が動く。）生徒の学習する意欲や人と関わりたいという気持ちは大きいと思われるが、親指の動きも分かりづらいときがあり、コミュニケーションが一方的になりがちである。

### 【活動目的】

- ・ 当初のねらい  
対象生徒は TV やパソコンに興味がある。パソコンは学習中集中して見るので、iPad にも抵抗なく取り組めると感じた。また、TV やパソコンは情報を生徒に一方的に伝えるだけだが、iPad のアプリは一緒に取り組みながら気持ちを引き出したり、意思を確認したりすることが可能ではないかと思われる。そこで、生徒の意欲や、意思表示する力を引き出せるような効果的なアプリを探すことにした。
- ・ 実施期間  
H24年9月4日～H25年2月7日まで実施した。  
平均して月に6回程度実施した。教師は生徒とアプリを一緒に行いながら、意思や意欲を問いかけるよう心がけた。

### 【活動内容と対象者の変化】

- ・ 対象生徒の事前の状況  
対象生徒は意思を表出するときは「YES」か「NO」の二者択一で答えていた。パソコンなどを使った学習でも画面を一生懸命見ているが、何に興味があったのかはこちらが推測して問いかけるのみで、詳しいことは分からなかった。生徒の指の動きが微少であるためにスイッチ操作を使って画面を動かすことも難しく、自分から働きかけると変化が起きるという体験もなかなかすることができなかった。
- ・ 活動の具体的内容  
アプリは生徒の関心が高いと思われるもの（動く絵本、動物の鳴き声、文字の練習、クイズ形式の絵本、マッチングなど）を選んで行った。自分ではタップすることができないので、教師が手を添えて

行った。集中する時間が長くなると体調に差し支えるので、時間は1回につき10分程度行った。

・対象生徒の事後の変化

最初は画面から音が出たり、画面が変わったりすると不思議そうな顔をしていた。しかし、手を添えて画面をタップすると変化が起こることに気づいて、「もう一回する？」と教師が尋ねると、親指を動かして意欲を示したり、自分から親指をタップするような動きが見られたりするようになった。

【報告者の気づきとエビデンス】

・主観的気づき

対象生徒はiPadの学習を嫌がることはなかったが、アプリの内容によって関心の高さに違いがあるように思われた。関心の高い内容だと思われるアプリの時には、よく画面を注視し、問いかけにも大きく指で応えていた。あまり関心がないと思われるアプリの時は、画面から目をそらし、表情が曇った。そこで、生徒の関心が高いアプリの特徴を知り効果的に使用することによって、学習の中で生徒の意欲や意思表示する力を引き出せるのではないだろうかと考えた。過去に3回以上実施して生徒が関心を持ちつづけることができたアプリに注目して具体的に検証してみたい。

・エビデンス（具体的数値など）

表1に対象生徒の関心が高いと思われるアプリ（過去に3回以上実施したもの）と授業の様子を示す。

表1 生徒の関心が高いと思われるアプリとその授業の様子

使用したアプリ名	授業回数	アプリの特徴と生徒の様子
ひらがなおけいこ	7回	アプリの特徴 「ひらがなおけいこ」はなぞりがうまくなると「じょうずにできたね。」とアナウンスが流れ、アニメーションが動く。また、モデルの通りになぞれなくても、だいたいの形がとれていると、合格になる。 ----- 生徒の様子 ひらがなは小学部からなぞり書きをよく行っていた。アナウンスやアニメーションが流れると、生徒にできたという充実感がわいたようで、「もう一回なぞってみる。」と教師が尋ねると、必ず2回以上なぞるように意思表示をした。文字をなぞるときは手元をよく注視している。しかし、姿勢と手の位置関係で、教師が手首を支えていても2字以上練習すると生徒が疲れるので、体調に配慮しながら学習を行っていった。

使用したアプリ名	授業回数	アプリの特徴と生徒の様子
Vocal zoo	6回	<p>アプリの特徴</p> <p>全部で69種類の動物の写真が一覧表になっていて、タップすると動物の鳴き声を聞くことができる。ただし写真は全画面表示ではない。</p> <hr/> <p>生徒の様子</p> <p>小学部の時は病棟で犬と触れ合うこともあった。学習の時は好きな動物シールを選んで貼ることができたので、関心はあると思われる。全画面の写真、もしくは絵の方が生徒には見やすいようだったので、絵本や図鑑と併用しながらアプリを使用した。動物の大きな写真・絵を見せて説明した後、動物の絵と一緒にタップしていった。最初は鳴き声が出るので不思議そうな表情をしていたが、教師が「鳴き声を自分で出してみる？」と生徒に尋ねると、大きく指を動かし、関心があることを示すようになった。授業の回数を重ねていくと、教師が何も言わなくても自分から画面をタップするように指を動かそうとする場面が見られるようになった。</p>
空想動物園	3回	<p>アプリの特徴</p> <p>基本のボディにパーツや色を選んで付け加えて、想像上の動物を作ることができる。</p> <hr/> <p>生徒の様子</p> <p>たくさんのパーツが出てくると生徒の表情（特に目の表情）が生き生きしてくることが多い。たくさんのパーツの中から一つだけを選択するのは難しいため、質問は教師がある程度限定して行った。指の動きがはっきりしない時の意思表示は生徒の表情で判断することが多かった。教師の問いかけに対してじっくり生徒の応答を待ちながら学習を行っていったが、嫌がる様子はなく画面をよく注視していた。</p>

使用したアプリ名	授業回数	アプリの特徴と生徒の様子
Activities	3回	<p>アプリの特徴</p> <p>アニメ「機関車トーマス」の塗り絵、パズル、マッチングゲームである。授業ではマッチングゲームを主に行った。</p> <hr/> <p>生徒の様子</p> <p>生徒は「機関車トーマス」が大好きで、自分でも本を持っている。このアプリの学習の時は金属製の斜面台を利用したため、いつも以上に教師が生徒の表情と指の動きをよく観察することができた。</p> <p>教師がマッチングのパーツの一つずつを指で指しながら生徒に尋ねていくと、ほとんど当てることができた。</p>

参考 使用したアプリと実施日

アプリ名	実施日
「ひらがなおけいこ」	9月4、5、10日 11月1日 1月10、11、17日
「Vocal zoo」	9月12、13、21、27日 11月9日 2月7日
「カラフル風船」 「くろねこびんちゃんびろーん」	9月24日 10月1日
「music color lite」	9月28日
「ぴよちゃんのおつかい」	10月3日
「鳥ナビ」	10月5日
「Color Doodle」	10月22日
「おしりたんてい」	11月12、28日
「空想動物園」	11月14日、1月16、21日
「Christmas」 「くろねこびんーふんすかー」	12月3日
「a xylophone」	12月5日、1月23日
「くまとスカーフ」	12月17日
「Activities」	1月28日 2月4、7日

・その他エピソード

生徒の様子を観察していると、iPadのアプリの学習中では、自分が関心を持っていることに対しては、問いかけにもはっきりと答えることができることが分かった。また、iPadに自分から働きかけると画面が変わることに気づいて、積極的に触れたいという意思を持っている様子も見られた。しかし、現在一人で操作することは難しく、使用するときの生徒の姿勢や手の位置をどう補助していくかは今後の課題となっている。今考えられる支援としては、安全面に配慮しながら斜面台を利用していくことではないかと思われる。教師がiPadを支える必要がないので、生徒の表情や手の動きに注目しやすく、適切な支援がしやすい。生徒の体に負荷をかけないような斜面台の位置や大きさ、重さなどを検討していくことが必要であろう。



図1 文字の学習をする生徒



図2 動物の鳴き声を聞く生徒



図3 斜面台 ベッド上の高さから



図4 斜面台 側面図