

活動報告書

報告者氏名：稲田健実 所属：福島県立平養護学校 記録日：平成26年2月10日

【対象児の情報】

- 学年 中学部第1学年
- 障害名 肢体不自由（脳性まひ） 知的障がい
- 障害と困難の内容
 - ・姿勢の保持が難しい。
 - ・伝えられる音声言語は限られた言葉のみである。
 - ・「はい」と言えるが、それが本当の意味での Yes なのかは、はっきりしない。
 - ・要求することはできるが、主語を伝えることが難しいので、要求の意味がはっきりしないことがある。

【活動目的】

- 当初のねらい 「伝わった」喜びを実感することで「伝えたい」という思いを拓げていく。
- 実施期間 平成25年5月～
- 実施者 稲田健実
- 実施者と対象児の関係 学級担任

【活動内容と対象児の変化】

- 対象児の事前の状況
 - ・教師のこれからの行動の選択の問いかけに対し「ハイ」と答えることがほとんどで、本人の意思と合っているか判断ができないときがある。
 - ・姿勢の保持が難しいので注意が必要である。
 - ・絵本や写真カード、手で操作するおもちゃなどが好きである。
 - ・教師の問いかけに笑顔で返事をしたり、自分から笑顔で接したりするなど安定した気持ちで過ごすことが多い。
 - ・身体接触、特に「こちょこちょ」が大好きである。
- 活動の具体的内容
 - ①慣れる（感覚的・音・触感など） → 「リズムえほんプラス」「リズムタップ」
 - ②操作した結果の理解 → 「Magical Rays」「Art Lightning」「タップ花火」
「Voice4U」「ねえ、きいて」「DropTalk HD」
 - ③シンボル（絵カード）の意味理解 → 「DropTalk HD」
- 対象児の事後の変化
 - ①を通じて
 - ・好きな活動の一つである「音楽を聴く」ということで、積極的に集中して取り組むことができた。
 - ・操作については、はじめ戸惑いもあったが、タップやフリックなど、操作方法をすぐに覚え、

使うことができた。

②を通じて

- ・操作することによって、画面が変わったり、外界の環境が変わっていくことの理解を深めることができた。
- ・画面をタップして変化や音を楽しむことができた。

③を通じて

- ・行きたい場所、次に行かなければならない場所の絵カードを選択することができた。
- ・「×」を選んでしまうと、その音楽を聴くことができないことを理解しつつある

さらに、以下のような変化があった。

- ・iPad の置いてある場所を理解し、やりたいときに指を指して要求をすることができた。
- ・画面をタップして変化や音を楽しむことができた。
- ・VOCA を使って、より積極的にあいさつなどのコミュニケーションを図ることができた。



【報告者の気づきとエビデンス】

○主観的気づき

☆対象児自身が iPad は自分にとって有益で使いやすい存在であると理解できたのではないか。

☆対象児自身が iPad は自分の思いを、より正確に伝えてくれる存在であると理解できたのではないか。

○エビデンス

対象児が音楽が好きかどうかは、音が鳴っているときと音を消したときの表情や仕草の違いを確認をした。音楽が鳴っているときは笑顔で手をたたき楽しさを表現するが、音が消えるととたんに表情が素に戻ったり、暗くなったりする。音楽が好きであることが確認



できた上で、操作やシンボルとの関連の理解へと進めた。音楽を鳴らしながら提示したことで、自分の好きな活動ができる道具であると理解したと思う。操作については早くから自分でできるようになってきているので、自分で曲を選択できたり、タップし楽器と一緒に鳴らしたりすることで、

よりなじみ深いものになった。iPad の置いてある場所を理解し、やりたいときに指を差して要求をすることができた。

iPad 導入前は、活動ができないとあきらめてやめてしまうことがあった。しかしながら、iPad 操作中にときどき思い通りに動いてくれないときにも、最後まであきらめずに操作することができた。

VOCA アプリの「おはよう」絵カードを選択し、あいさつをすることで、双方向のコミュニケーションが図れ、笑



顔が見られた。ご飯のシンボルを見て「わわわー」と言い、牛乳のシンボルを見て「だー」と言うことができるようになり、獲得していた音声言語と絵カードのマッチングができた。

自分で移動することは困難であり、行きたい場所を伝えることも行くことも難しいことであったが、行きたい場所の絵カードを選び、実際に一緒にその場所に行くことで、絵カードの意味を理解するとともに、自分の思いが伝わり、その場所に行ける喜びを知ることができた。



以前には見られなかった姿として、iPad が手元に無いときに、ランチルームの前に行くと、「わわわー」と給食の場所だよと伝える姿が見られ、さらに、次に行く場所の絵カードを選択できるようになり、見通しをもった生活ができつつあると感じている。

○その他エピソード

対象児が行きたい場所を選択し、その場所実際にいくという実践で大切にしていたことの一つに「かかわりかた」ということがある。対象児は誤学習をしてしまうことがあり、例えば教師の腕をバンバンとたたいてしまったときに、教師が笑顔で「痛いよ～」とフィードバックしてしまうと、続けてたたいてしまい、そのたたくというかわりかたがその後も続いてしまうということがあった。そこで、iPad で行きたい場所を選ぶという操作についても一種の遊びになってしまうという誤学習にならないように気をつけてかかわった。また、iPad の画面上で見える情報量にも気をつけた。

具体的にかかわり手として以下の4点を考えた。

<p>フィードバックを大切にす</p>	<p>対象児が意図するシンボルを選んだときには大いに反応する。対象児の場合は、自分が意図するシンボルを選んだときには、後ろにいる教師を振り返り、教師がその時にすかさず「〇〇に行きたいんだね」と声かけすると、嬉しそうに「は～い！」と返事する。このやりとりを重ねていくことで、誤学習せずに行きたい場所のシンボルを選ぶという目的が達成するようになる。</p>
<p>エラーには反応しない</p>	<p>操作する際に、別のシンボルに触ってしまって、対象児自身が意図していないシンボルが立ち上がり、音声を発してしまうことがあった。その際に、一つ一つその行動を拾って、「そこじゃないでしょう」「違うでしょう」「〇〇は今行ったところでしょう」などと声かけしてしまうと、そのやりとり自体に面白みを見いだしてしまい、本来の目的から離れてしまうことを避けた。</p>
<p>選んだ場所には必ず行く</p>	<p>必ず行くことで、対象児自身の「思いがかなう」と</p>

	<p>いう成就感を味わうとともに、シンボルと実際の場所のマッチングができることをねらう。</p>
<p>1 画面中の情報量</p>	<p>iPad の画面上に見える情報量が多すぎると混乱してしまうことがあったので、シンボルのカードは、一画面に一つ、一画面に二つ、一画面に四つというように段階的に増やす。</p>

絵カードと場所のマッチング、さらに実際にその場所に行くことで、自分の思いが伝わったという喜びが感じられる。このことによって、生活に見通しがもてたり、因果関係の理解にも及びつつある。次授業の場所を伝えたり、かごに切った紙を入れられたり、自分ができないと判断したことを友達に頼んだりということができるようになってきた。このことをふまえ、今後も自分の意思が表出できるように、「選択」の意味理解や、自分で操作できる環境を整えて、具体物、写真カード、シンボルなどを用い、選択し要求がよりはっきり伝えられるような活動を取り入れる。さらに「Yes, NO」の表出のための、シンボル等の意味の「違い」への理解を促していきたい。

児童生徒の「やりたい」「わかる」「できる」「やった」という気持ちを大切にしたい、主体的な活動・参加を保障するよりよい学習をすることで、キャリア発達支援の充実にも取り組み、社会生活の中でも活用できるように取り組んでいきたい。