

活動報告書

報告者氏名：内川 雄介 所属：埼玉県立大宮北特別支援学校 記録日：平成26年2月13日

【対象生徒の情報】

○学年 高等部2年生

○障害名 自閉症

○障害と困難の内容

- ・ 身辺処理は自立しており、電車・バスを利用し一人で通学している。
- ・ 簡単な漢字の読み書き、九九・簡単な割り算ができる。
- ・ 言葉の理解はできるが、長文の指示では行動に移せないことがある。また言葉を発している人に対して注意が向かないため、全体での指示は通りにくい。



【活動目的】

○当初のねらい

- ・ 学習活動を行う際に全体での指示は通りにくく、また言葉による説明も理解しづらい。どの教科においても導入の場面で視覚支援は必要であり、iPadを利用して画像や動画などで提示していく。
- ・ 国語や数学の授業などでは本人の興味、意欲が高まるため学習アプリを利用し、基礎学力の向上を図る。
- ・ 動画や画像などを使って、学校での活動の様子や家庭での様子を伝え合い、学校と家庭の連携を図る。

○実施期間 平成25年5月～平成26年2月

○実施者 内川 雄介

○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】

○対象の事前の状況

・ もともとパソコンでインターネット検索はでき、YouTubeで好きな動画を見ることが本人の楽しみでもあった。iPadに対する抵抗感はなく、興味・関心は高かった。簡単な会話はできるが、一方通行になることも多い。また言葉だけの指示は通りにくかった。指示を聞いていなかったり、理解できていなかったりすることで、教員から注意を受けることも多くなり、そのことで落ち着かなくなったり、同じ質問をしつこく繰り返したりする場面が見られた。

○活動の具体的内容

（1）Keynoteの活用

文字やBGM、画像を組み合わせたスライドが作成でき、言葉だけの説明や指示を補うツールとして活用した。対象人数の多い授業での全体への説明の際には授業の流れのスケジュール表やイメージしやすい画像等をSTの立場で対象生徒へ示すようにした。

場面1 文化祭のステージ発表など行事に向けての事前学習（生活単元学習）

利用の仕方はiPadを大型TVにつなぎ、提示した。日時や、目的、活動内容を画像や映像、BGMと合わせて紹介した。授業が終わったあとはクラスでもiPadを操作することでそのプレゼンター

ションを自由に見られるようにし、ステージ発表の練習の前などに意欲を高めることを試みた。



場面2 現場実習に向けての事前学習（職業）

クラス（7名）の授業の中の個別学習で「Keynote」アプリ、実際に自分の目で確認できることから「Safari」アプリを使用した。自分が行く作業所の場所を地図で調べたり、仕事の様子の画像、一日の流れを見られるようにした。



問題形式にして内容を確認していくようにした。

（2）学習アプリの活用

① 「100マス計算」

対象生徒は計算が得意である。一方で不安から一問ごとに正解かどうかを確認したり、すべての答えが正解にならないと気が済まないという実態もある。このアプリでは計算した答えはキーボードで打ち込み、正解の数字を打ち込むまでは次のマスには進めないようになっている。

	8	9	3	4	6	2	0	1	5	7
3										
8										
5										
6										
7										
1										
0										
9										
4										
2										
	1	2	3				戻る			
	4	5	6				-			
	7	8	9				0			



② 「Family Apps」

家庭にも1台iPadを貸し出し、保護者の協力の下利用してもらっている。1学期はiPadに慣れてもらうことが主な目的であるため、いろいろなアプリを試してもらった。特に外出の際の待ち時間に取り組む中で本人が気に入ったアプリである。おしごと体験のモードではいろいろな職種についてゲームをやりながら知ることができる。

（3）家庭との連携

学校での授業や行事の様子、休日の家庭での様子をiPadで撮影し、家庭と学校を行き来することで情報の共有を図った。

○対象児の事後の変化（上記の（1）～（3）に対応）

（1）についてはiPadを使用しないときは教員の声かけがないと話し手の方をみることが少ない。

言葉だけの説明や指示を補うツールとして「Keynote」を活用することでより注目度が増し、話し手を見る時間が増えた。結果としてその後の行動、取り組みで教員から注意を受ける場面が減り、落ち着かなくなる場面も減った。

(2)については自分から学習アプリを選ぶ回数も増え、また家庭学習でも利用している。「100マス計算」ではプリントを使用することもあるが、間違えたときに消しゴムで消して数字を書き直すときに上手く消せずイライラすることがあった。全部解き終わると経過時間も知ることができ、前回の記録と比較することができる。また何よりも全部解き終わる＝全問正解ということは、自分の解答の正誤を不安に思うことがなくなり、問題を解くこと以外のストレスを減らすことができた。

「Family Apps」は歯医者での待ち時間に左の「クリニカこどもしかいいん」のゲームをやり、落ち着いて待つとともに、これから行なわれる治療についても少しは見通しを持つことができたという報告があった。

(3)については特に家庭での様子を本人の話からはなかなかうかがい知ることができないので、撮影された画像を通して、話を膨らませることができるようになった。家庭からも本人の様子がよくわかるという感想をもらうことができた。

【報告者の気づきとエビデンス】

○主観的気づき

・対象生徒は耳から入る情報よりも目から入る情報（文字や画像など）の方がイメージを持ちやすい。また多くの生徒にとってもわかりやすい支援方法の1つである。

・数多くの学習アプリの中から本人に合ったものを見つけだすのは至難の業ではあるが、家庭と協力することで見つけやすくなり、また学校、家庭で同じ学習に取り組むことで効果を上げることができた。

・学習アプリの中には自分の考え出した答えの正誤を瞬時に示してもらえるものが多く、そのことが問題を解くこと以外の不安を減らし、更なる意欲を高めている。

○気づきに関するエビデンス

・特に集団の大きい授業の後に、その授業の内容を質問すると「Keynote」を用いた授業のときのほうが正答率が高かった。結果的にその後注意を受ける行動が減り、落ち着かなくなる場面も減った。

・「100マス計算」のアプリでは2秒以内に解答できる数が増え、全体としてすべてを解き終わる時間が速くなった。間違いが減り、スピードアップすることで褒められる回数が増え、自分に対する自信を持つことができた。

○その他エピソード

・約1年利用することでiPad=楽しいものというイメージを持つことができた。実施者の力不足もあり、困ったときに助けてくれる道具としてiPadを捉えるに至ることは難しかった。

・クラスで1台しかないiPadをめぐる争いが起きることもしばしばだったが、使用する順番などのルールを守る力がついた生徒も多かった。用途はそれぞれだが、多くの生徒にとってiPadは魅力的なものであった。