

# 活動報告書

報告者氏名:林真樹 所属:栃木県立足利特別支援学校

記録日:平成26年2月10日

## 【対象児(群)の情報】

○学年 高等部1年生

○障害名 全前脳胞症 先天性多発性関節拘縮症

### ○障害と困難の内容

本生徒は自分の意思を伝えようとする気持ちをもっている。しかし、生徒が伝えようとしていても、十分に相手に伝わらず教師や母親に仲介を求められることが多い。また、本生徒は、表情豊かで自分の意思をもっているが、関わりたい相手が自分のそばにいないときでないと、コミュニケーションをとれないため、コミュニケーション面において受け身になりがちである。

## 【活動目的】

### ○当初のねらい

- ・ iPadの音声発信ができる機能を利用し、自分からあいさつしたり、名前を呼んだりできるようにすることで、本生徒が自分の意思で友達や先生に関わりたいと思っていることをアピールできるようにするとともに、自分から自分の意思を発信する方法があるということに気付くことができる。
- ・ 買い物学習において自分の買いたい物を選び、お店において自分で伝えることができるようにする。この活動を通して社会に出ても利用可能なコミュニケーション方法を確認したいと考えた。

○実施期間 平成25年度4月～

○実施者 林 真樹 (はやし まき) 加村かおる (かむら)

○実施者と対象児の関係 林 真樹 (昨年度の担任) 加村かおる (今年度の担任)

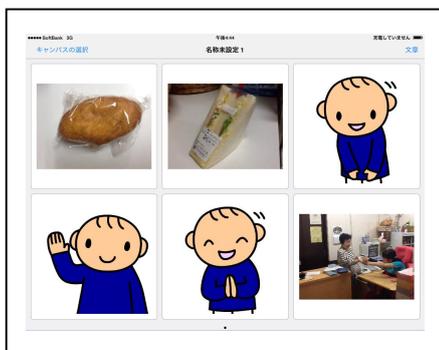
## 【活動内容と対象児(群)の変化】

### ○対象児(群)の事前の状況

- ・ ボタンスイッチを握り拳で押していたが、家庭で2012年12月よりiPadを使用し始めると、左手の人差し指でボタンスイッチを押すようになる。
- ・ 左手でiPadのスクリーンをタッチしてワンクリックであれば操作できる。
- ・ 9枚程度の写真カード(L版程度の大きさを必要とする)と実物をマッチングさせることができる。
- ・ 余暇活動として、ファッション誌や旅行雑誌、料理本などを提示されると、選んだ本をよく見ている。なかなか終わりにしたがらないが、自分から要求することはない。

### ○活動の具体的内容

- ・ 「DropTalkHD」を利用して、あいさつや、買い物学習を行う。(※1)



あいさつ



買い物学習

※1 「DropTalkHD」(6分割)

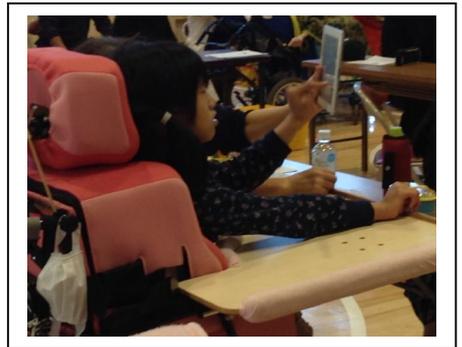
- ・「PhotoMemes」を利用して、その日の出来事を記録に残して振り返りができるようにする。(※2)
- また、その写真を「SelfPhoto」を利用して、自分で写真を撮って記録を残す。(※3)



※2 「PhotoMemes」



※3 「SelfPhoto」



### ○対象児(群)の事後の変化

- ・初めは教師に促されてからの発信であったが、売店に入ると「こんにちは」や「お願いします」など、自分から音声で来店を知らせる回数が増え、音声で自分から関わる楽しさを感じている様子がみられた。
- ・11月下旬よりその日の出来事を記録に残し始める。写真を撮られる側としてスタートしたが、12月になると自分からiPadのある方へ手を伸ばして示し、写真を撮りたい意思を表すようになった。写真を見て振りかえる際は笑顔で見ている。教師が撮りたい方に画面を向けると、撮りたいタイミングで画面に触れるようになり、自分で撮影することを楽しんでいる。(画面のどの部分に触れても写真がとれるアプリケーション「SelfPhoto」※3を利用)

### 【報告者の気づきとエビデンス】

#### ○主観的気づき

**伝えたい気持ちを表現**→生活の中で写真を撮りたいとiPadに手を伸ばすようになった。買い物学習など限られた場面ではあるが、自分から音声で発信することが増えた。**自分で伝える楽しさ、伝わる喜び**を感じていると考えられる。

**周囲の関わり方の変化**→教師に仲介を求められることが減り、本生徒に向かって話しかけてくれるようになった。生徒自身からの発信であることが**周囲にも明確に伝わる**ようになった。

**音声での確認**→カードの絵や写真での選択も可能であるが、iPadを利用すると画面を何度か触り音声を確認して答えている。**より確実に意思を表出できる**と考えられる。

#### ○エビデンス(具体的数値など)

表1 買い物学習時のコミュニケーションの様子

	5~7月			9・10月			11月・12月		
買い物学習の実施数	10回			8回			8回		
自分から発信した回数 (合計数) ※4	0			4			7		
画面の分割数と 実物とのマッチング率	写真(パン)	2分割	60%	写真(パン)	4分割	75%	写真(パン)	9分割	75%
場にあったあいさつの 選択率(%) ※5	写真と絵	2分割	90%	写真と絵	4分割	63%	写真と絵	6分割	50%

※4 買い物学習の際、店員さんに「こんにちは」「おねがいします」など自分から呼びかけた回数。

※5 買い物学習に行く際に会った教師や友だちに、「こんにちは」と呼びかけたり、「どこに行くの?」「何を買ってくるの?」と質問されたときにその答えを選んだ回数。

### ○その他エピソード(画像などを含めて)

本生徒は、肢体不自由を伴うため、生活の中で介助を受けることが多く、全てを一人で行う経験が少なかった。そのため、「何となく動かしたら動いた」といった活動になってしまい、**因果関係の理解があいまい**であり、「自分で操作したことがどう影響して、どんな結果になる」といった**試行錯誤の経験が少なかった**。今回、iPadを利用することで、本生徒が一人で活動できる環境を設定することができた。お楽しみとして簡単なゲーム「ベビークッキング」を利用したところ、「フライパンの上の食材が均等に炒められるまで次に進まないこと」や「食器についての泡が全て消えないと次に進まないこと」を経験の中で学び、因果関係の理解が明確になった。**因果関係の理解が明確になった**ことで、細部まで確認する姿が見られ、泡が全て無くなるまで根気よくタッチする姿が見られた。また、ゲームをクリアできたことを教師にアピールして、満足そうな表情を見せることがあったことから、**自己効力感**が生まれていることがうかがえた。

