

活動報告書

報告者氏名：安永啓司

所属：東京学芸大学附属特別支援学校

記録日：2014年 2月 28日

【対象児群の情報】

・ 学年

幼稚部4歳児学年2名と5歳児学年3名の合計5名の幼児と協力者としてのその保護者

・ 障害名

知的障害および自閉症や広汎性発達障害、または運動発達遅滞

・ 障害と困難の内容

ことばや人間関係の発達が幼いために、見えないもの、例えば過去のことなどの話題を話し言葉だけで共有することはむずかしかった。したがって、これまでは、学校では学校の中で活動経験することが教員や友達と共有できる内容の限界であった。しかし、過去の行事の写真などがあると、写真を指差して笑顔を見せるなどして思い出(記憶)を数か月ほど遡れることもあった。

【活動目的】

・ 当初のねらい

1. 保護者に対して以下の2点を期待した。

1) タブレット端末が子どもとコミュニケーションをとることに役立つことに気づく。

2) 子どもの将来の言葉や認識の発達に有効であることに気づく。

2. 保護者との情報共有のしくみを活用して「思い出遊び」の授業を新設し、それらをとおして以下の2点の発達の芽生えをねらいとした。

1) タブレットの画像を自分で再生して、経験した過去の出来事を思い出して懐かしんだり人に自慢したりするようになる(自己意識※の芽生え)。

2) 友達の経験や好みなどに関心や興味を持つようになる(共感性※の芽生え)。

※ 注) 上述の「自己意識 (Self-awareness)」および「共感性 (Empathy)」は、世界保健機関 (WHO) が提唱するライフスキルの構成要素として定義されている概念を用いた。

・ 実施期間

2013年5月～2014年2月まで

・ 実施者

1) 安永啓司、2) 亀田隼人、3) 長峯美紀

・ 実施者と対象児の関係

1) 学部主事、2) 学級担任、3) 学級担任



【活動内容と対象児（群）の変化】

・対象児（群）の事前の状況

5歳児学年3名のうち2名は昨年度から連楽帳を利用して週末のタブレット端末を持ち帰ることを期待した。他の3名は、当初は、タブレット端末にとくに関心を示さなかった。

・活動の具体的内容

本実践で使用するアプリは、標準で装備されている「写真」で、これは、「カメラ」と連動して撮り貯めた写真やビデオを閲覧するためのアプリである。これらを以下の3点の実践に応用した。



1. 連絡帳補完的活用「連楽帳」の定期化(2013年5月第1週～2014年2月第3週末まで)

学校でタブレット端末(iPad mini)のカメラを用いて撮り貯めた写真やビデオを写真アプリに入れて毎週末に1人1台のタブレット端末で持ち帰らせた(図1)。このしくみを「連楽帳」と名付け、以下「連楽帳」と記す。

2. クラス内SNS「ひかりの広場」の設定(2013年5月第1週末～2014年2月第3週末まで)

写真アプリの共有ストリームを使って各自のタブレット端末や教員のiOSデバイス間で休日や長期休業期間に画像やコメントの投稿や閲覧ができるようにした(図2)。以下、このしくみを「ひかりの広場」と記す。

3. 思い出遊びの授業「みてみて!いいね!」の新設(2013年9月第1週～2014年2月第1週までの隔週の最初の授業日、合計12回)

週明けの朝の時間に、保護者の協力によりそれぞれの休日の家庭での経験や出来事を撮り貯めた写真アプリを開いて、自由に自分で眺めたり教員や友達に見せて自慢したりして遊ぶ活動を設定した。その間に、保護者向けの授業参観を2回、教員間の研究授業および授業研究会を3回実施した(写真1)。以下、この授業を「思い出遊び」と記す。

リアルな経験をイメージで共感



図1

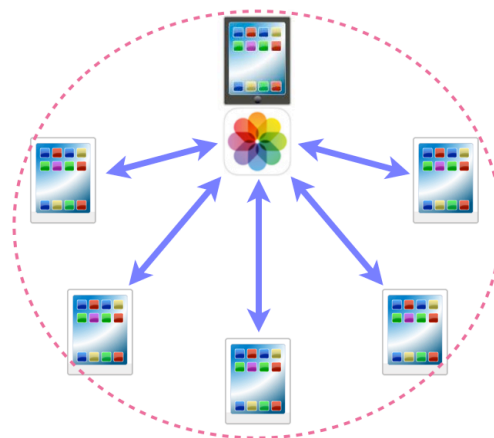


図2

・対象児（群）の事後の変化

幼児たちは、家庭での連楽帳で画像閲覧の基本的な操作ができるようになり、9月から始めた思い出遊びでは、教員が「いいなあ。」などと承認したり羨ましがったりすることによって、どの幼児も徐々に自慢気な表情を見せながら主体的に参加するようになった。

【報告者の気づきとエビデンス】

・主観的気づき

1. 連楽帳について

週末にタブレット端末を持ち帰ることを理解している幼児2名は、金曜日になると、「iPad は?」と自ら尋ねて来て、渡される条件である帰りの支度が他の日よりも早く終わるようになった。また、週始めには、保護者が撮った休日の様子の写真やビデオが日に日に増加し、それが子どもへよい影響を与えるという実感が増している結果と推察される。

2. ひかりの広場について

主に、タブレット端末を持ち帰っている休日や長期休業期間に、各家庭の休日のトピックなどが投稿されて、他の保護者や教員から「いいね!」の反応や、短文のコメントが寄せられた。休日の時間にそのような新たな情報が発信されることによって、どの家庭の親子間にもタブレット端末を見て話す機会や必然性が生じ、「連楽帳」の活用を促進していたと考えられる。

3. 思い出遊びの授業について

本授業の中で希望者にはタブレット端末を大型モニターにつないで映し出すようにすると、全ての幼児が、見せたい画像を自ら選んでモニターに表示することができるようになった。そして、どの幼児も周囲の者に自慢気な表情を見せるようになった。また、友達の画像に対して一定の時間好意的な関わりを持ち続けるようになった。あるいは、幼児の中には、友達のタブレット端末を覗き込んで見るなど、友達のタブレット端末の中の内容に関心を示す行動がさかんに見られるようになった。話し言葉のある幼児から「いいな、僕も行きたいなあ。」などの発言が聞けた。

・エビデンス（具体的数値など）

1. 保護者(父母)へのアンケートの結果(10名)

以下のアンケートの6つの設問の全てにおいて肯定的(そう思う)な回答を得た(図3)。とくに、昨年度の魔法のじゅうたんプロジェクトで行った連楽帳のみの実践でのアンケートでは「あまりそう思わない」の回答があったQ3(子どもとコミュニケーションをとるために役立つ)とQ4(子どもの将来の言葉や認識の発達に有効である)においては、本年度の連楽帳と思い出遊びを併用した実践後のアンケートでは、「あまりそう思わない」の回答が0になり、かつ、「全くそう思う」の回答率が上昇した(図4)。

父母へのアンケート

- Q1 学校での子どもの様子がよくわかる。
- Q2 家庭での子どもの様子を伝える手段になる。
- Q3 子どもとコミュニケーションをとるために役立つ。
- Q4 子どもの将来の言葉や認識の発達に有効である。
- Q5 機器の大きさや使い勝手には満足している。
- Q6 この取組みを今後も続けてほしい。

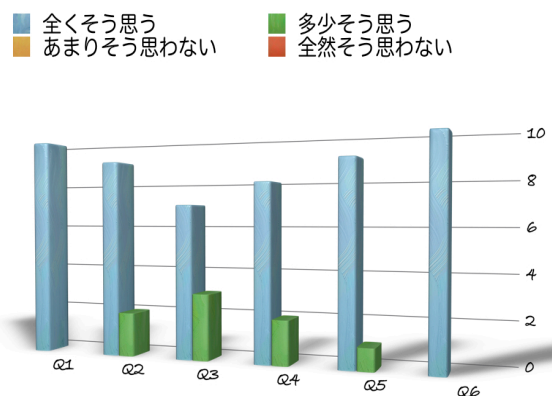
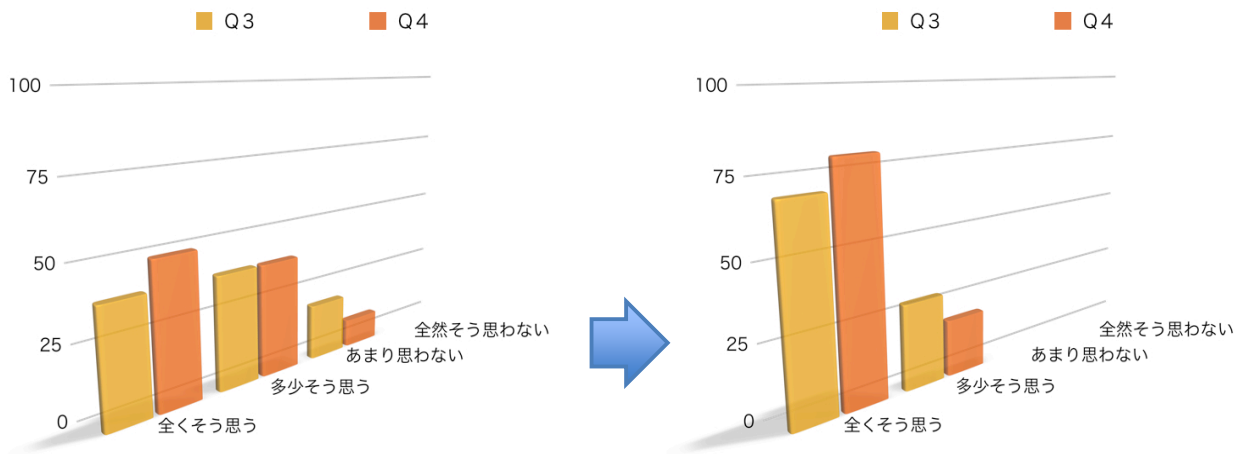


図3



2012年度

2013年度

図4 昨年度の実践（左：連楽帳のみ）と本年度の実践（右：連楽帳+思い出遊び）における保護者の印象（Q3およびQ4に対する回答）の変化

2. 保護者からの提供画像の内容分析

1) 方法：対象は、連楽帳を2013年度から継続し、その意図や操作を熟知している2組の保護者の提供する画像を用いた。期間は、連楽帳のみの実施期間として5/17から7/15までの連続した約9週間を第1期、連楽帳とその仕組みを用いた思い出遊びの実施の期間として10/18から12/16までの連続した約9週間を第2期としてそれらの比較を行った。提供された画像を、静止画（以下、写真）と動画（以下、ビデオ）に区別され、さらにそれらを当該幼児自身が主な被写体のもの（以下、写真CまたはビデオCと表記）と幼児の視線の先の目的物が主な被写体のもの（以下、写真OまたはビデオOと表記）に分類された。なお、静止画はファイルの個数で、動画はファイルの個数と再生時間（秒）の総和で算出された。なお、保護者には、思い出遊びの概要を話し、授業参観を勧めたが、連楽帳については一貫して無理のない範囲での協力をと伝えていた。

2) 結果

ケース1：第1期は、写真数が全体の93.8%を占めた。第2期の画像の総数は、第1期に比べて78.8%に減少したが、写真Oの数が第1期のそれに比べて4倍に増加した。また、ビデオ数も23.8%に伸びた（図5）。ビデオの総時間数の比較では、第2期は2.3倍に増加し、ビデオOの割合が第1期に比べて40%増加した（図6）。

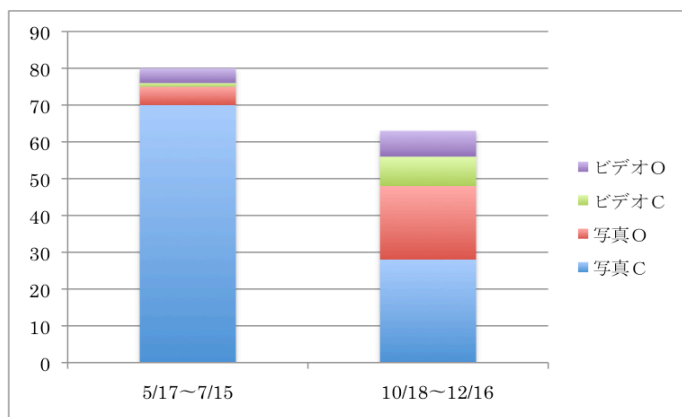


図5 ケース1の提供画像数の変化

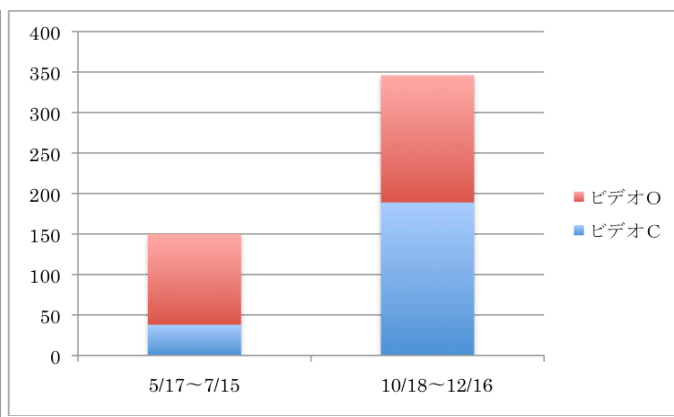


図6 ケース1のビデオ総時間数（秒）の変化

ケース 2：当初から本児が写真をあまり注視しなかったことから、開始時からビデオの比率が比較的高かった。第 2 期では、画像の提供数が第 1 期に比べて 2.2 倍に増加した（図 7）。また、ビデオの総時間数は、第 2 期は 2.6 倍に増加し、第 1 期では、ビデオの総時間数の 1.7% だったビデオ O の割合が、第 2 期では、ビデオ全体の 26.3% に増大した（図 8）。

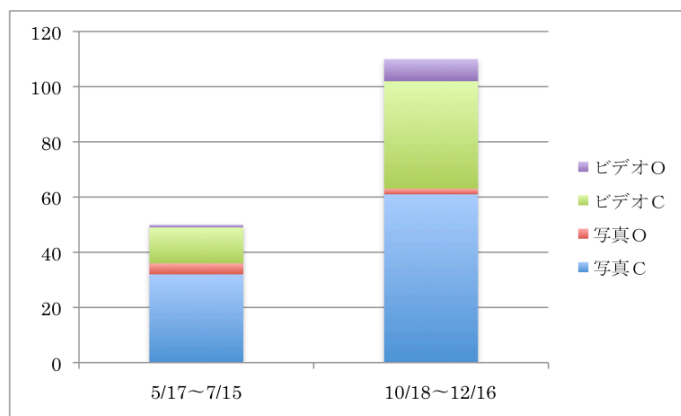


図 7 ケース 2 の提供画像数の変化

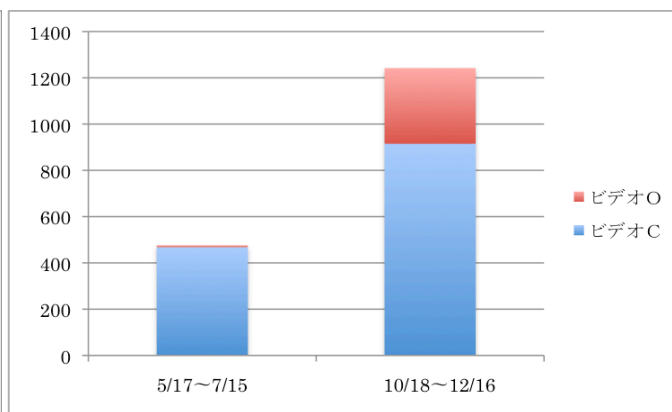


図 8 ケース 2 のビデオ総時間数（秒）の変化

・その他エピソード（画像などを含めて）

思い出遊びの形態は、当初、子どもは立っていてもよい状態で教員が各自のタブレット端末を最初からまとめて所持し、教員主導で 1 台ずつ大型モニターに映し出して進めるスタイルで始まった（フリースタイル）が、次第に、タブレット端末を最初から子どもたちに 1 人 1 台で配して、子ども同士の見せ合い（覗き合い）をも想定したテーブルを囲むスタイル（テーブルスタイル：写真左）に移行した。テーブルスタイルには、それぞれの子どもにタブレットを授ける場合の落下による破損の危険性を低めるが、子ども同士の関わりの自由度も限定するデメリットがあった。そこで、考案したのが写真右のようなカーペットスタイルであった。幼児の遊びへの適用という点も活かして、カーペットに直に座ることにより、タブレットの落下による破損の危険性を低めた上で、子ども同士の関わりの自由性を高めることができるようになった。



テーブルスタイル



カーペットスタイル