

活動報告書

報告者氏名: 桑村 壮一 所属: 埼玉県立上尾特別支援学校 記録日: 2015年2月27日

【対象児の情報】

- ・小学部1年生(療育手帳 A)/6歳(2014.4.1現在)
- ・障害と困難の内容 □知的障がいを伴う自閉症
- ・本年度当初の主な学習課題
 - (1) 認知学習に強い拒否がある。
 - (2) 苦手なこと、緊張することに直面すると、つねりや噛みつきが出る。

【活動目的】

- 上記(1)(2)の学習課題を基に以下の二点を活動のねらいとした。
- ・活動当初のねらい
 - (1)' 苦手なことにも自分から取り組めるようになる。
 - (2)' 伝えることでつねりやかみつきを迂回できるようになる。
 - ・実施期間
平成 26 年6月 23 日月曜日～平成 27 年2月 28 日
 - ・実施者
担任、父、母、祖母
 - ・実施者と対象児の関係
担任、父、母、祖母

【はじめに】

・ポジティブな生活の柱にするための「買い物学習」と合理的な配慮としての「電子マネー」

4月当初、対象事例児童(以下 A 君とする)は意思が上手く伝わらない時、活動に見通しが立たず不安な時、恥ずかしい時などに、つねりや噛みつきといった方法によってそれを表現していた。コミュニケーションの発達状況としては1歳後半～2歳前半程度。主に単語によつての言語表出と、日常の中で繰り返される活動について、ことばによる簡単な指示理解があった。そこで、ことばについての学習を進めるべく認知学習に取り組もうとしたが、認知学習に対しての拒否感が非常に強く、席に着きたがらない、鉛筆を持つことが難しい、提示された学習プリントを破く、泣くなどの行動が見られた。

そこで、まずは認知学習によって直接コミュニケーションに関わる力を育てるのではなく、苦手さの強い認知学習にも自ら取り組み続けることができるように A 君の興味のある「コンビニでの買い物」を柱として設定し、買い物からトークンや主体的なコミュニケーションに芽づる式につなげていく展望をもった。

さて、現在の日本の買い物のシステムは貨幣計算ができることを前提としたものである。しかし、近年の電子マネーが普及してきた。貨幣計算ができないマイノリティにとつても、電子マネーが買い物をする上でのスタートラインを同じくする合理的な配慮になり得るものとして普及してきている。

上記を受けて、研究の流れ(図1)をまとめる。本研究は認知学習に強い拒否感のある対象児の生活の柱となるものとして「買い物」を設定する。その際の合理的な配慮は電子マネーである。そして、電子マネーの導入に iPad アプリ「Keynote」を使つてのシュミレーションファイルを用いる。一連の取り組みを通して、対象児が①頑張つて②欲しいものを

得ることや、必要な知識を自らポジティブに学び続ける経験を重ねることを通して、苦手であった認知学習(特にコミュニケーションの領域の)に取り組めるようになることを目標とした。



図 1

【活動内容と対象児の変化】

・取り組みへの準備

(1) A 君の特性と興味

図2は取り組み当初(6月)の A 君の発達検査(NC-プログラム)の結果を示している。凹凸の少ない発達であり、生活背景に配慮しながら重点課題を決めていく必要があることが示唆されていた。そこで、上記【はじめに】の理由からコミュニケーションの改善をめざして、まずは A 君の動機付けの支えとなる「買い物」に取り組むこととした。また、A 君はコンビニのホットスナックやおにぎりなどが好きであるということを取り組み前に保護者との情報交換の中で把握した。

(2) iPad を余暇の道具から学習のツールへ

A 君童は入学以前から iPad を主に Youtube や私家撮影した動画を観ることを中心として、家庭で扱ってきた。取り組み当初、動画を観ること以外に iPad を使用するとその操作を嫌がり、再び自分自身で画面をビデオ視聴の画面に遷移させるような姿も見られた。家庭用の iPad と差別化を図るために図3の様な iPad ケースを学校・家庭で揃えて用意し、余暇時間に使用する iPad と学習で使用する iPad とを明確に分けた。また、それぞれの iPad についてアクセシビリティを設定したり、不要なアプリのアンインストールを行ったりした。これにより、A 君が iPad の使い分けができるようになり、学習用の iPad では、学習の時間に Youtube を観ようとすることや、インターネットを観ようとするものが少なくなった。

年齢	0歳-1歳	1歳-2歳	2歳-3歳	3歳-4歳	4歳-5歳
1. 言葉理解	1	2	3	4	5
2. 理解	1	2	3	4	5
3. 読出	1	2	3	4	5
4. 読解	1	2	3	4	5
5. 読算	1	2	3	4	5
6. 読字	1	2	3	4	5
7. 読書	1	2	3	4	5
8. 読	1	2	3	4	5
9. 読算	1	2	3	4	5
10. 読大	1	2	3	4	5

図 2



図 3



図4

【活動の具体的内容】

(1) nanaco による支払いの Keynote による電子ファイルのシミュレーションファイルによる練習

取り組み前から家庭では iPad を使っていたこともあり、操作に親しみのあった A 君である。6月初旬に導電スポンジによる模擬 ic カードを作成し、keynote によって私家作成した「nanaco」練習用ファイル(図2:私的サイト <http://kuwapyon.main.jp/gazousyu.html> にて頒布している:図5)によって、①好きなおやつを選択して②ic カードでタッチをするとおやつが手元に来るという練習を開始した。しかし、iPad は1点のポイントでのタッチでしか上手く反応しないため(静電容量方式の為)、小学部1年生の A 君が「面」あるいは「線」による ic カードのタッチを行う場合には、上手く反応せず、取り組み当初、混乱することが多かった(図6)。



図5



図6

その後、保護者とのやり取りを重ね、導電スポンジ ic カードの形状の先端部を山型にカットして反応性を高めたり(図7)、反応が悪いときには保護者と一緒にタッチするなどして「ic カードを使って楽しかった」という経験を積み重ねることを優先させる等した。その結果、A 君も自分からタッチをして、おやつを得て、とても嬉しそうにする姿や、率先してもう一度タッチをしておやつを要求するという姿が見られ始めた。(図8)



図7



図8

(2) 地域のセブンイレブンへ

7月下旬までの取り組みで、選んでタッチする(図9)という流れは一人ではほぼ確実にできるようになってきていた。また、それと並行させておやつを買いに行く際には A 君の母と実際の店舗で nanaco で買い物をするを続けてきていた。そこで、7月31日、8月7日にセブンイレブン上尾本町一丁目店・桶川高校前店に協力を得て、一人で買い物をすることができるかの検証を行った。nanaco をタッチする際に店員さんに手伝ってもらう場面はあったが、①買いたいものを選び②レジで会計処理をしてほしいものを手に入れる、ということについて一人で行うことができた(図10)。この当時、おやつとの取り組みは毎日、セブンイレブンの取り組みは週1~2回ほど継続して行っていた。



図9



図10

(3) 買い物学習から①ちょっと頑張って→②欲しいものを手に入れるへ

9月に入り、一人で欲しいものを買うことができるようになってきたことを受けて、次は①ちょっと頑張って②欲しいものを手に入れるという仕組みづくりに週3~4回取り組んだ。具体的には図11の様なトークン表を使い、①靴揃えやテーブル拭きなど簡単にできるお手伝いをして②nanaco でタッチをしてほしいものを手に入れるということに取り組んだ。まずは「トークン表がでてくると良いことあるよ」という感情付けを大切にに取り組んだ。(図12)

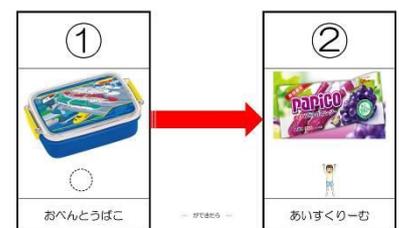


図11



図 12

(4)トークンの数も増え、少し長い見通しの中で頑張れるように

買い物を続けてきた結果、10月に入り、「ハッピーキッチンセットが買いたい(図13)」というA君の興味・感心の伸びも有り、トークンは1つ⇒5つへと増えた。(図14)長い見通しの中で①頑張ってトークンを貯める②トークンが一杯になる③買い物へ行って電子マネーで購入するという流れができた。本人の主体的な活動を支える仕組みとして電子マネーを使った買い物が機能し、その結果トークン数が増加した。



図 13



図 14

(5)認知学習に向かう姿勢の変化

①頑張ると②トークンやほしいものが得られるという経験を積み重ねたことによって、今まで苦手意識の強かった認知学習にも取り組むことができるようになってきた(図15)。また、買い物に行く日や楽しみにしている予定いっぱいのカレンダー(図16)にも興味が伸び、自ら学びにアクセスするような姿も見られ始めている。2月現在、つねりや噛みつきはほぼ見られなくなった(図17)。



図 15



図 16

月	日	10-10	10-20	20-30	6月→12月
1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	1/1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29
30	31	1	2	3	4
5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28
29	30	31	1	2	3
4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	1	2
3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31	1
2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31

つねりや噛みつきはほぼ0に。

図 17

【報告者の気づきとエビデンス】

○主観的気づき1 →Keynote でのシミュレーションの積み重ね(図18)によって、「電子マネーカードがあると良いことがある」「電子マネーカードは大切だ」という意識が育った上で、実際の買い物に移行できたのではないかと?

○気づきに関するエビデンス1 →大人の支援を得ずに、一人で電子マネーを使って買い物ができ続けている。

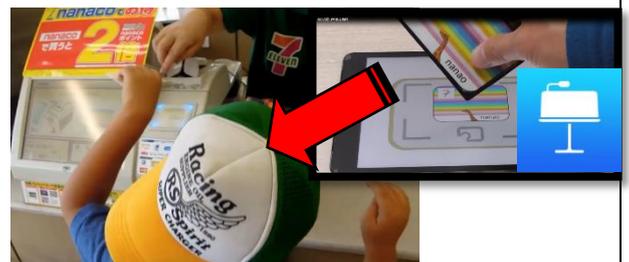


図 18

○主観的気づき2 →電子マネーによって買い物ができるようになったことで、A君の生活に目標が生まれ、自ら学ぶ姿につながったのではないかと。

○気づきに関するエビデンス2 →トークンの利用やカレンダーの学習に継続して自ら取り組んでいる(図19)。



図19

○主観的気づき3 →少し苦手なことにも取り組めるようになり、認知学習の改善にも繋がったのではないかと。その結果、つねりや噛みつき改善にも繋がったのではないかと。

○気づきに関するエビデンス3 →NCプログラムにおいて成長が確認でき、つねりや噛みつきの表出がほぼ0になった。(図20)



6月(before)

12月(after)

図20

・その他のエピソード:Drop Talk HD を使った「冗談」のやり取り

取り組みの中では、Drop Talk HD を使って、やり取りをする楽しさを感じることもつながった。その中でも特に「冗談を伝える」ことが、ことばを増やすことへつながっている。

同一性の保持という障害特性もあるが、「冗談」(例えば、エレベーターのない所で「先生、エレベーター！(先生、エレベーターに乗って！)」と言ってみたり、朝、スクールバスから降りてきた途端に「さようなら！」と満面の笑みで言ってみたり、「サポート！いこいこ！(先生、デイサービスと一緒にいこう)」…)などが大好きで、一日を通して何度も何度も教員に冗談を言って、教員が「先生が〇〇する訳ないでしょう？」と言うというやり取りをもう4ヶ月近く楽しんでいる。この「〇〇する訳ないでしょう？」の〇〇の部分に関しては語彙数の増加が良好であり、自ら自然に語彙数を増やし続けられている。1月下旬からは、この冗談のやり取りを Drop Talk HD のキャンパスに追加することで、学校でも家庭でも「冗談」に触れられる環境とし、語彙数を増やすことができ始めている。A君にとって、とても楽しみにしている活動となっており、毎日大切に iPad を学校へ持ってきては新規のことばを入れて、大切に家庭に持ち帰っている(図21)。

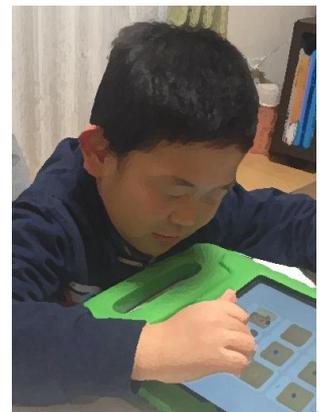


図21

・今後の展望について

上記のような「冗談」の〇〇にあたる部分に、新規語彙を入れ込みながら VOCA アプリに登録し、学校で教員とやりとりを楽しんだ上で、その様子を家庭に伝え、家庭でも同じように VOCA アプリを介在させながらやり取りをすると、それが自然な学習の反復となり、A君が自ら進んで取り組める「宿題」のような位置づけとなること、語彙数を増やす営みが学校でも家庭でも実現できること、一層の語彙数の伸びが見られるだろうという展望をもっている。