

活動報告書

報告者氏名: 海老沢 穰 所属: 東京都立石神井特別支援学校 記録日: 2015年2月23日

【対象児の情報】

○学年 中学部3年生の男子生徒

○障害名 知的障がい

○障害と困難の内容

- ・コミュニケーションが一方的なものになってしまったり、うまく折り合いがつけられず、トラブルになってしまったりすることがある。
- ・自分の考えを伝えたり発表したりする場面で、確認を求めたり声が小さくなってしまったりするなど、自信のない様子が見られる。

【活動目的】

○当初のねらい

- ①自分の思いや行動に折り合いをつけながら、友達とやりとりする。
- ②友達と協力しながら、アイデアを出したり表現を工夫したりして、1つの作品に仕上げる過程を体験する。
- ③作品を校内で発表する経験を通し、発表への意欲や自信をもつ。

○実施期間 2014年5月から2015年2月まで

○実施者 海老沢 穰

○実施者と対象児の関係 国語・数学の学習グループ担当、同学年の担任

【活動内容と対象児の変化】

○対象児の事前の状況

- ・学習発表会の舞台発表などを通して、1つの活動に友達と協力して取り組むことへの意識が出てきている。
- ・国語の授業でオノマトペ（擬音語・擬態語）を学び、音を聞いて自分の言葉でどう表現するかを考えるなど、アイデアを出す学習に取り組んだ。課題に沿ったアイデアを自分で考えることを体験した。
- ・また、校内の様々な教員にインタビューをするなど、「話す」「聞く」を中心とした言語活動に取り組んできた。インタビューの様子をビデオで撮影し、振り返りを行うようにしている。
- ・PCを用いた学習に意欲的で、ICT機器にとっても興味がある。iPadの操作は今回が初めてである。

○活動の具体的内容

- ・国語の授業(週1～2回各50分)で活動に取り組んだ。国語は学習グループに分かれて行っており、対象児の所属するグループは生徒6名で構成されている。
- ・対象児を含む生徒3名で1台のiPadを共有し、オリジナルの物語作りに取り組んだ。なお、残りの生徒3名も別のiPadを使用して、同時に物語作りに取り組んでいる。
- ・物語を作る際のルールとして、生徒に以下のことを伝え、活動の中でも必要に応じて働きかけを行った。
 - ①3名がそれぞれキャラクターを決め、やりとりしながら作っていくこと
 - ②iPadを共有して使用すること
- ・実施者は、3名で作っていくことを意識できるような働きかけ（「次は誰の番かな？」など）、テーマや文脈を意識してアイデアを出し、物語を展開していけるような働きかけ（「ここはどこだったっけ？どんなセリフを入れるといいのかな？」など）を行った。

第 I 期 (5 月~7 月)



- ・使用したアプリは「ピッケのつくるえほん」である。
- ・生徒3名それぞれがキャラクターを選び、背景・キャラクターの配置・セリフを順番に考えながら、ページを展開させて制作した。
- ・完成した絵本のセリフについて音声録音を行った。
- ・学習グループ内で作品の発表を行った。

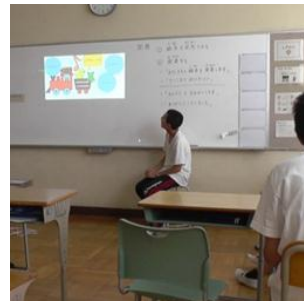
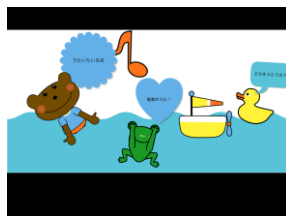
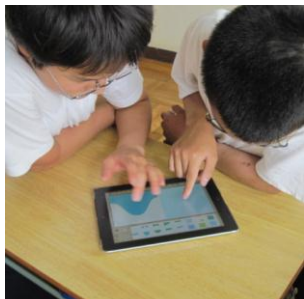
ピッケのつくるえほん

- ・生徒3名それぞれがキャラクターを選び、背景・キャラクターの配置・セリフを順番に考えながら、ページを展開させて制作した。
- ・完成した絵本のセリフについて音声録音を行った。
- ・学習グループ内で作品の発表を行った。

- ・完成した絵本のセリフについて音声録音を行った。

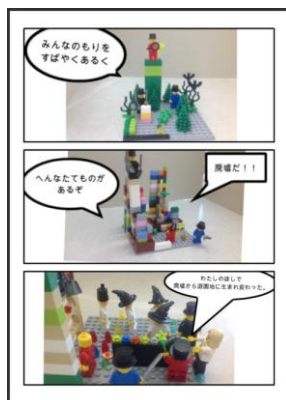
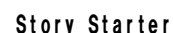
- ・学習グループ内で作品の発表を行った。

対象児のグループで制作した作品（一部）



第Ⅱ期(9月～12月・2月)

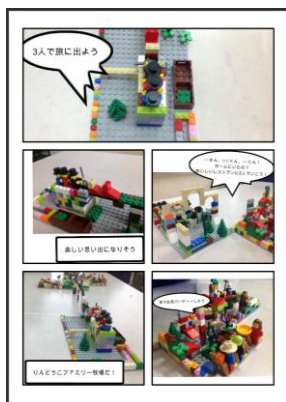
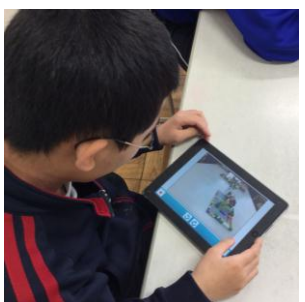
- ・登場人物や背景等の表現の多様性、生活年齢などを考慮し、レゴ・エデュケーションの「Story Starter」を用いて、活動に取り組んだ。組み立てたブロックをiPadで撮影し、アプリ「Story Visualizer」に取り込んで、物語を制作した。完成した物語は校内で発表を行った。また、発表の場面を撮影し、発表の様子や校内の教員、生徒から得られた質問、感想についてビデオで振り返りを行った。



対象児のグループで制作した作品

- ・校内発表時に「物語の続きが見たい」という感想をもらい、物語をさらにどう展開していくかについて学習グループで相談し、物語の続きを制作した。
 - ・最後に完成した作品の校内発表会を校長室で行った。
-
- 対象児のグループで制作した作品

- ・最後に完成した作品の校内発表会を校長室で行った。



対象児のグループで制作した作品

○対象児の事後の変化

- ・当初のねらい(①自分の思いや行動に折り合いをつけながら、友達とやりとりする。②友達と協力しながら、アイデアを出したり表現を工夫したりして、1つの作品に仕上げる過程を体験する。③作品を校内で発表する経験を通し、発表への意欲や自信をもつ。)と照らし合わせると、以下の変化が見られるようになった。

友達への配慮



もうちょっと
大きくしたら？

次は〇〇くん。
この続き書いていって。

友達のアドバイスの受け入れ



あ、うまくいった！

アイデアへの意欲



これ、駅員さんの帽子に似てない？
そうだ、駅員さんにしよう！

…森の中、みんなの森…。
なんかさっき〇〇くんが
言ってたよ。え〜と…。

イメージの共有化・発展



作品を完成させた達成感



やった！できた！
どう？これ。

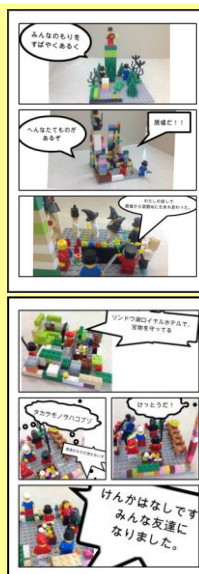
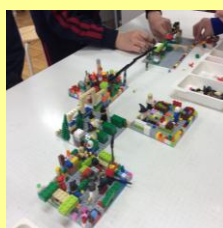
ぼくたち3人で
作りました！

発表することへの意欲

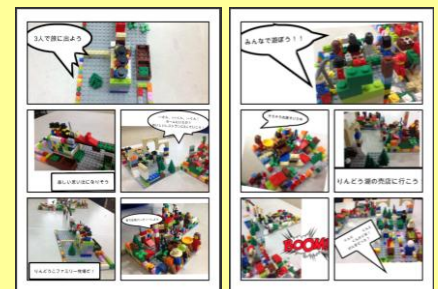


- ・さらに、物語の続きについて話し合う中で、グループ6名が2つに分かれて別々に制作していた物語を、モノレールで1つにつなげようというアイデアが、対象児と友達のやり取りの中から生まれ、最後は全員で共同の物語を制作する形に発展していった。

アイデアのさらなる発展へ



『2つの物語が1つに』



【報告者の気づきとエビデンス】

・主観的気づき

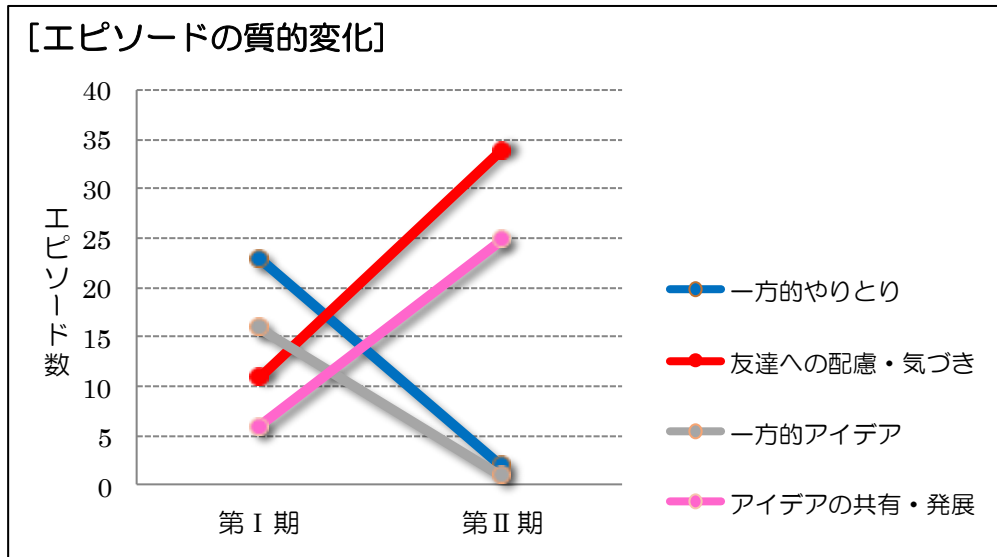
iPad を活用し、友達と協力して物語を作っていく体験は、イメージやアイデアを共有しやすい



友達とのやりとりで折り合いをつけたり、アイデアを共有・発展させたりする力が高まるのではないか

・エビデンス(具体的数値など)

発話や行動の記録を分析し、エピソード数を集計すると、下図のような変化が見られた。



注) 第Ⅰ期・第Ⅱ期の中から、それぞれ5回の授業を抽出し、エピソード数を集計して比較した。

発話や行動の具体例については、以下のものがあげられる。

● 一方的やりとり

- ・友達が操作している途中でも、「僕の番でしょ」と iPad の画面を自分の方に向けてしまう
- ・iPad の操作に夢中になり、友達の順番に気づけない
- ・友達の選択したキャラクターを拡大したり、縮小したりして操作してしまう
- ・操作の途中で注意がそれて離席してしまう
- ・友達の順番が待てずに、友達をついたり押しのけたりしてしまう
- ・友達と iPad を取り合いになり、操作を独占してしまう

● 友達への配慮・気づき

- ・「はい、次は〇〇くん。この続き書いていって」と iPad を友達の方へ向ける
- ・「〇〇くんのカエルも入れといて」と友達のキャラクターを忘れないように画面に入れる
- ・「これ、〇〇さんがとりやすいように近くに…」と友達の近くにブロックを置く
- ・友達が手伝ってくると、「頭いいな！〇〇くん！」とアドバイスを受け入れる
- ・「これ手伝うよ」と、友達がうまくいかない場面で操作を手伝う
- ・iPad を手に取り、友達にも見えるように持ちながら、セリフを声に出して読み始める

一方的アイデア

- ・「どうやって出すの？〇〇バス」と物語と関連のないアイテムを探そうとする
- ・セリフ入力で「中古車とか車の名前入りたいんだけど」と、それまでのテーマと関連のない入力をしようとする
- ・友達のキャラクターに自動車やプレゼントなどのアイテムを次々と重ね、「なんで自動車やプレゼントがあるんだよ～」と友達に言われてしまう
- ・お話をどんな風に終わらせるか考える場面で、「〇〇車庫～〇〇車庫～お出口は～」と話し出し、「意味わかんないじゃん」と友達に言われてしまう

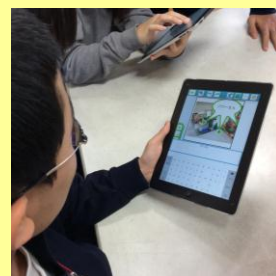
アイデアの共有・発展

- ・友達が「蒸気機関車に何か足りない？」と話すのを受け、煙突から煙が出るように画面を操作する
- ・セリフ入力の場面で、友達が話していた言葉を思い出しながら、「なんかさっき〇〇くんが言ってたよ。え～と…」としばらく考えてセリフの言葉を決める
- ・友達の提案を受け、「そうだな！じゃあ〇〇くん、その辺作って。ぼくこの辺作るから」と提案する
- ・友達のセリフ入力を一緒に考え、「え～と…こうすれば？」と言葉を提案する
- ・友達の提案を受け、「じゃあモノレールで2つをつなげようよ！」と提案する

・その他のエピソード(Siriの自発的な活用)

第Ⅱ期最後の作品作りでセリフを入力する際、対象児がSiriでの音声入力を自分から試し出し、うまく入力できるまで何度もやり直して取り組む様子が見られた。一緒に見ていた友達もとても興味を示し、iPadを囲んで次々に音声入力を試していく様子が見られるようになった。うまく入力できない時は、文字入力を併用することをアドバイスしながら、セリフを完成させることができた。

「おいしいレストラン！」



・今回の活動を振り返って

活動当初、友達への一方的やりとりや一方的なアイデアが多く見られていたが、これは今までの生活の中で、友達とやりとりし、協力しながらアイデアを出し合ったり、オリジナルの作品を制作したりする経験が少なかったからではないか、と感じている。分かりやすい枠組みや働きかけを工夫することで、友達とイメージを共有し、アイデアを発展させることのできる土台作りを行うと、文脈に沿ったいろいろなアイデアが生まれやすくなることが分かった。

また、自分たちの作品を発表する機会や、その発表の様子を振り返ったり、感想やアドバイスを受けたりする機会も少ないため、オリジナルの作品を作り上げることで得られる達成感や自信はとても大きな体験になると考えられる。最後の校内発表は「作品発表会」として校長室で行い、多数の教員の前で緊張しながらも、落ち着いて発表をすることができた。

今回の取り組みでは、iPadを用い、友達と共同で作品を制作する過程で、共有する体験が積み重なっていき、グループ全員が1つのチームとして、一体感をもって取り組んでいる様子が見られるようになった。その中で、さらにアイデアが生まれやすくなり、高いモチベーションで活動に取り組むことができた。iPadは、こうした共同でアイデアを出しあい、それを形にしていける活動のツールとして、またそれを発表するツールとしてもとても有効だと思われる。