

# 魔法の種 プロジェクト 活動報告書

報告者氏名:川島一晃

所属:葛飾区立二上小学校

記録日:2017年2月18日

キーワード:自信, 達成感, 不安, 失敗恐怖, 学習支援, 生活支援, 図画工作

## 【対象児の情報】

### ・学年

小学校特別支援学級(知的障害)6年生, 男児

### ・障害名

知的障害, 注意欠陥多動性障害傾向

### ・障害と困難の内容

①他の能力と比較して, 色の名前を覚えていないが, 色と色のマッチングはできる。

②色の判断が伴う活動, 特に図工で絵を描いたり塗ったりする活動に不安を持ち, 取り組む意欲が低かった。  
楽しんで活動をしたり, 達成感を感じたりしている様子が見られなかった。

## 【活動目的】

### ・当初のねらい

基本的な色と色の名前が一致できるようになり, 言葉や文字で指示された色で塗る事ができる。

具体例:「〇〇色のコーンの前に集合してください」「～さんは, 〇〇色チームです」「〇〇色の画用紙をとってください」といった, 色を伴う指示を理解し正しく行動できる。

### ・ねらいのシフト

ICT機器を活用する事により, 色の判断が伴う活動に不安が無くなり, 意欲的に取り組めるようになる。特に, 絵を描いたり, 図工の作品に色を塗ったりする活動を楽しんで最後まで行う事ができる。

※当初は, ICT機器の活用により色の名前を覚えて判断できるようになる事を目指していたが, ICT機器の活用によって, 児童の不安を取り除き, 意欲を高める事にねらいの中心とした。

### ・ねらいの追加

現在の学校生活だけではなく, 今後の社会生活においても, ICT機器を操作し活用する事で色の判断で困らなくなる。

### ・実施期間

2016年5月～現在

### ・実施者

川島一晃

### ・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】

### ・対象児の事前の状況

- ①対象児は、ひらがなや1年生の学習漢字の一部の読み書きができたり、身の回りの事物の名前を理解したりしているが、それらのような他の能力と比較して、色の名前を覚えていなかった。  
⇒iPadを併用したアセスメントにより選択肢が少なければ、色と色のマッチングはできる事を確認した。  
⇒色覚検査を実施し、色覚には問題がない事を確認した。
- ②色が伴う学校生活や日常生活において活動がうまくできず、不安を感じており、学級内の児童から間違いを指摘される事をすごく嫌がり、肯定感が下がっていた。大人が優しく指摘する場合でも、なかなか受け入れる事ができなくなっており、色の判断が伴う活動、特に図工で絵を描いたり塗ったりする活動に不安を持ち、取り組む意欲が下がっていた。活動を始めても、すぐに終わらせようとする事が多く、楽しんで活動をしたり、達成感を感じたりしている様子があまり見られなかった。
- ③係や委員会活動などの仕事には大変意欲的であり、常に何か仕事をしたいと思っている。そのため所属する保健委員会でのポスターの色塗りの仕事は、他の活動に比べ意欲が高い。そこで、色鉛筆を渡し「この〇〇色で、この場所を塗ってください」と具体的な指示を出し、自身で色を判断しなくてもよいようにすると、意欲的に色塗りを行う事ができていた。

### ・活動の具体的内容

#### ①iPadへの慣れと、iPadを併用してのアセスメントの実施 **アセスメントツールとしての活用**

対象児は、以前自宅で保護者のiPadを使った事があったが、活動開始時にはしばらく使っておらず空白があった。また、対象児は初めての行う活動には、不安をもちやすく、特に色に関する活動には苦手意識をもっている為に、無理なくゲーム感覚でiPadの操作に慣れる事ができそうな活動から取り組んだ。併せて、ゲーム感覚で行っている活動から実態の把握も行った。

#### ＜アプリ「色で遊ぼう！」の活用＞

アプリ「色で遊ぼう！」は、画面左上に示された色と同じ色を右のパレットから選び、イラストを塗るゲーム感覚のアプリである(写真1)。このアプリを使用した活動により、iPadの操作に慣れるとともに、6色ぐらいの選択肢ならば、色と色のマッチングができる事を確認できた。

併せて、12色のクレパスを箱の指定された色の場所に戻す活動を行ったが、はじめに赤、黒を正しく戻せただけで、あとは正しく戻す事ができなかった(写真2)。色に対する活動に不安をもっている児童であるが、iPadとアプリを使用する事で進んで活動を行う事ができた。また、選択肢が増えると、判断が難しくなる事と、意欲も低下する事を確認できた。



アプリ

【色で遊ぼう！】



【写真1】アプリの画面



【写真2】

#### ＜アプリ「色の遊びHD」の活用＞

アプリ「色の遊びHD」は、指示された色を正しく選択するゲーム感覚のアプリである。特徴として色の選択肢を2色、3色、4色、6色、12色に設定する事ができ(写真3)、12色以外は、使用する色も限定できる。

このアプリを使用して児童が、どれだけの色と色の名前を一致させられるのかの判断を行った。6色や12色に設定すると選択肢が多すぎて、考えないで適当に回答しているような様子が見られた。しかし、2色、3色、4色の選択肢だと、指を左右に動かしながら、迷って考えてから選択する様子が見られた(写真4)。選択肢の数を絞る事で、選択肢が増えると色の判断が難しくなる事、さらに意欲が低下する事を確認した。

初めての使用の時には、選択肢が2色の場合に「あか」「しろ」の判断が正しく選択できた。

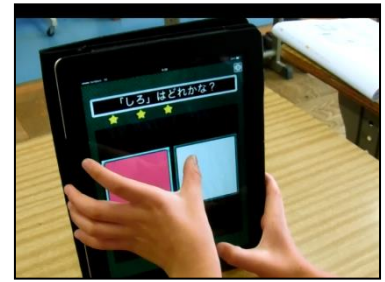


アプリ

【色の遊びHD】



【写真3】アプリの画面



【写真4】

### ②ゲーム感覚で楽しく色の名前と色のマッチング練習 **学習ツールとしての活用**

#### ＜アプリ「色の遊びHD」の活用＞

朝の会での係活動が早く終わったり、日課帳の記入が早く終わったりした時、週に3～4回（5分程度）の頻度で「色の遊びHD」を使ってゲーム感覚でトレーニングを行った。選択肢が多くなく、操作も簡単で一人で活動できる為、意欲的に楽しんで取り組む事ができた。この活動を続けていくうちに、iPadの操作に慣れるとともに、6色に設定してもじっくりと考えてから判断するようになっていった。

### ③身の回りにある物を撮影して「いろいろずかん」を作成 **学習ツールとしての活用**

#### ＜アプリ「かめら絵日記」の活用＞

アプリ「かめら絵日記」は、アプリ上で撮影した写真にテキスト入力や手書き入力でメモを残し、1枚の画像として保存できるアプリである。このアプリを活用し、身の回りにある物を撮影して、その色の名前をクレヨンや絵本で確認し、色の名前を付けて「いろいろずかん」の作成を行った（写真5）。

この活動により、色への意識、活動への意欲を高めるとともに、色の名前を聞いたけど分からない時や、色を判断する時の図鑑として利用する事も目指した。⇒支援ツールへのつながり



アプリ

【かめら絵日記】



【写真5】「いろいろずかん」の一部

### ④作成した「いろいろずかん」を活用 **支援ツールとしての活用**

#### ＜アプリ「かめら絵日記」で作成した「いろいろずかん」を確認しながら活動、＞

保健委員会でのポスターの色塗りの仕事は、他の活動に比べ意欲が高く、色鉛筆を渡し「この〇〇色で、この場所を塗ってください」と具体的な指示を出すと、比較的意欲的に色塗りに取り組んでいた。

しかし、活動以前である4月のポスター作成では、すごく急いだ様子で次々と色を変えて塗っており、早く終わらせたいという気持ちが伝わってきた。

そこで、不安を減らして意欲を高め、落ち着いて最後まで活動できるようになる事を目指し、活動③の活動で作成した「いろいろずかん」で色を確認しながら、色を塗る活動を行った。はじめは教員が「ここを、〇〇色を塗ってください」という指示を出し、その色を基本機能の写真に入っている「いろいろずかん」から探し出し（写真6）、同じ色の色鉛筆を写真の上に重ねて確認し（写真7）、色塗りを行った（写真8）。その後、自分で図鑑の中から色を探して、塗る色を決めてから色塗りを行うように進めていった。

さらに、毎月のカレンダーづくりや、学期のめあてを作成する時、手紙の便箋の色塗りをしたりする時にも同じように「いろいろずかん」で色を確かめたり、決めたりして活動を行った。

また、この他にも、お話を讀んだり、日常の中で聞いたりして、その色を思い浮かべられない時にも「いろいろずかん」を使って色を確かめる活動を行った。



【写真】



アプリ

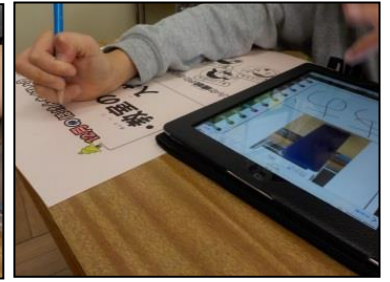
【カメラ絵日記】



【写真 6】



【写真 7】



【写真 8】

### ⑤ブラウザを使って、描く物や知らない色を検索 **支援ツールとしての活用**

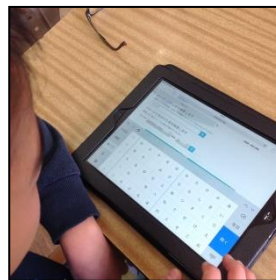
②③④の活動を行っていくうちに、絵を描いたり、色を塗ったりする活動に意欲的になっていった。これらの活動を楽しんでいく事で、いくつかの数は覚える事ができ、分からない色は「いろいろずかん」で調べられるようになってきた。しかし、これらの活動を続けていても覚えらる色の数は限られおり、「いろいろずかん」もすべての色がそろっているわけではない。

そこで、将来にわたって、絵を描いたり、色の名前を読んだり聞いたりして、その色が分からない時に、自身で検索できるようになる事。さらに、自分が知りたい対象物の色を、画像検索して色を確認できるようになる事を目指して活動を行った。

具体的には、練習として教員が提示した「いろいろずかん」に無い色を、Webサイト「色検索」で検索したり、授業中に「みずいろ」「むらさき」といった用語が出てきた時などに、検索する活動を行ったりした（写真 9, 写真 10）。利用した web サイト「色検索」は、色の名前を入力するだけの簡単な操作でその色が表示され、ほとんどの色がカバーされており、色の名前がひらがなで表示されるために児童にとって最適であった。



「色検索」 (<http://www.colordic.org/search>)



【写真 9】



【写真 10】

また、知りたい物、自分の描きたい物の検索では、はじめは安全性を考慮して「Yahoo!あんしんねっと」を使用して「Yahoo!きっず検索」で検索を行っていたが（写真 11, 12）、画像検索機能が無いために、なかなか思い通りの物の写真やイラストを検索できなかった。

そこで、検索ワードの入力画面にアイドルなどの画像が表示されない「Bing」の画像検索を使用するようになった（写真 13）。カレンダー作成の時に、12月だとクリスマスツリー、1月だと富士山、2月だと鬼のイラストといったものを検索して、見本として絵を描いた（写真 14）。

※セーフサーチを「高」にしてもたまに不適切な画像が表示される事があるため、大人の目が必要であった。



【写真 11】



【写真 12】



【写真 13】



【写真 14】

・対象児の事後の変化, エビデンス

≪保健委員会でのポスターづくり (平成 28 年 4 月～平成 29 年 1 月) ≫

活動前

早く終わらせようとして焦っている様子。勢よく塗っている。力が入りすぎていて、塗り残しも多い。塗り残しを指摘しても、「もうおわり」と言ってやめてしまう。(写真 15, 16)



【写真 15】



【写真 16】

活動後の変化

使いう色を選び、ゆっくりと落ち着いて活動を行っている (写真 6, 7, 8)。活動前と比べ、適度な力で塗り残しが無いように丁寧に最後まで塗っている。塗り残しを指摘すると、すぐに修正しようとする。(写真 17, 18)



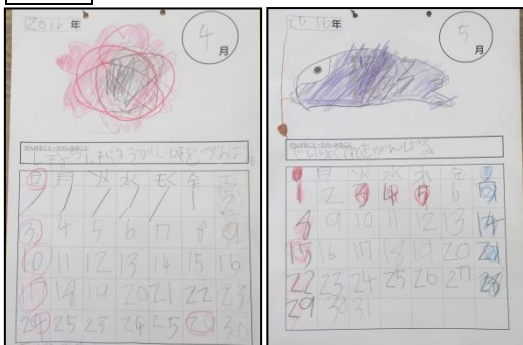
【写真 17】



【写真 18】

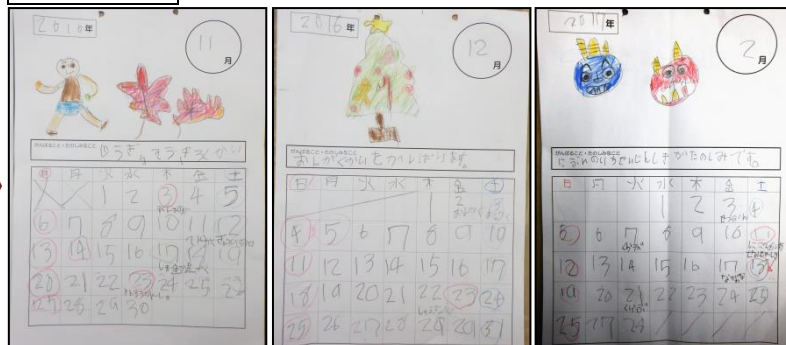
≪カレンダーづくり (平成 28 年 4 月～平成 29 年 2 月) ≫

活動前



【写真 19】

活動後の変化



【写真 20】

4 月, 5 月では見本のイラストを見ながら描いているが, 力を入れて急いで塗っている。ほぼ単色である (写真 19)。活動を続けてきた 11 月, 12 月, 2 月のカレンダーでは, 落ち着いて程よい力で描いて塗っている。細かい部分も丁寧に書き, 塗りこんでいる。使う色も増えている (写真 20)

≪図工での児童の様子 (平成 28 年 10 月後半) ≫

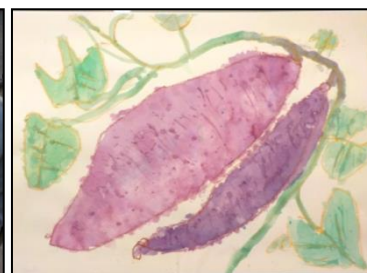
さつまいもの絵 (写真 21, 22) では, 自分でも出来に満足し, 周りの教員や支援員に「できたよ! できたよ!」と言って回っていた。

≪保護者の方からの声 (平成 28 年 11 月頃) ≫

保護者の方からは, 以前は色といえば「きいろ」としか言わなかったのに, 日常の会話の中で色々な色の名前を言うようになったとのお話があった。



【写真 21】



【写真 22】

## 《感謝の会の招待状づくり（平成 29 年 2 月）》



【写真 23】



【写真 24】

色鉛筆を横に倒して工夫して塗るようになった。

はみ出してしまった部分を消しゴムで消すようになった。



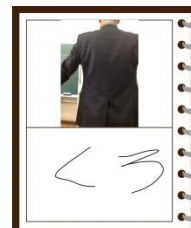
【写真 25】

1 月、2 月の、卒業文集の原稿依頼や招待状づくりでは、広い部分を塗る時に鉛筆を横にして塗ったり（写真 24）、はみ出した部分を消しゴムで消したりするようになった（写真 25）。

## 《「いろいろずかん」づくりでの一場面（平成 29 年 2 月）》

最近では、アプリ「カメラ絵日記」を使い、少しふざけた様子で楽しそうに教員が後ろを向いている姿をいつの間にか撮影し、「くろ」と名前をつけ、「いろいろずかん」に収録していた。

さらに、朝の会の後や、休み時間などには「ずかんやらないの？」と何度も聞いてきて、意欲を見せている。



【写真 23】

### 【報告者の気づき】

活動前と活動後の変化から、変更後のねらいである「児童の不安を取り除き、意欲を高める事」を概ね達成できた。図工の活動へ取り組む姿、完成させた後の満足げな顔からはもちろん、イラストを塗っているときには、はみ出した部分を消しゴムで消そうとする姿（写真 25）からは、特に児童の意欲の高まりを見て取れる。さらに、最近では「いろいろずかん」づくりの時に、少しふざけた様子で教員の後姿を撮影して、色の名前をつけ収録した（写真 26）様子も見られ、iPad への慣れ、更なる意欲の高まりを見て取れる。

### 【本活動が効果的に働いたポイント】

#### ①ねらいの中心を「児童の不安を取り除き、意欲を高める事」に設定した事

当初のねらいは、「ICT 機器の活用により色の名前を覚えて判断できるようになる事」であり、それらが達成できる事で、児童の自信や意欲を高めようと考えていた。しかし、児童の実態や活動の様子から、「色の名前」を覚える事が児童にとって必ずしも優先されるべきでないと感じた。そこで、ねらいをシフトし、色に対する「児童の不安を取り除き、意欲を高める事」を中心とした。ねらいをシフトして活動した事で、上記のような児童の変化が見られた。

さらに、意欲的に活動に取り組めるようになった事で、当初のねらいであった色の名前も少しずつ覚え、iPad も進んで活用するようになり、その活用技術も身につけてきた。これらの活動で得た知識や技術は、対象児にとって、現在の学校生活だけではなく、今後の社会生活で生かされていくものである。

#### ②「学習ツール」と「支援ツール」の 2 つの活用、つながりをもたせた事

活動を通しての児童の変化は、「学習ツールとしての活用」で児童にとって取り組み易い活動が設定でき、活動に取り組んでいくうちに自分の知識が増え、分かる事によって自信が高まった事。

さらに、「支援ツールとしての活用」により、自分だけでは分からなかったり、できなかったりしても「いろいろずかん」や検索サイトを使えば色が判断できるという安心感が高まった事。これらの 2 つの活用が効果的に働いたためである。以前は苦手であった「色の判断が伴う活動、特に図工で絵を描いたり塗ったりする活動」に意欲的に最後まで取り組む事が出来、出来た事の嬉しさ、達成感がさらなる意欲を生み、次の活動に取り組むといった良いサイクルが回りだした事が、児童の変化につながった。

また、対象児にとって「支援ツール」となる「いろいろずかん」を、iPad を「学習ツール」として活用して対象児自らが作成した事で、「もっとずかんをつくりたい！」「ずかんをつかってみたい！」という気持ちを高める事が出来た。両方の活用につながりを持たせた事が効果的であった。