

# 魔法の宿題 プロジェクト 活動報告書

報告者氏名: 齋藤 律 所属: 岐阜県立長良特別支援学校 記録日: 平成28年2月13日

キーワード: 「病弱」 「読み・書き」 「情緒不安定・不登校経験・コミュニケーション」

## 【対象児の情報】

○学年 中学部 2年生

○障がい名 病弱(小児神経症) 広汎性発達障害 学習障害

### ○障がいと困難の内容

- ・ 長い不登校経験があり、学習空白が大きく、小学校の学習内容も取り組めていないものが多い。
- ・ 授業を受けることや多人数のいる場所へ行くことを拒み、人とかかわることが苦手で、学校生活に適応できていない。
- ・ 情緒不安定になる要因は様々で、感情が高まりすぎる、無気力になるなどの症状がある。
- ・ 読み書きについては、学年相応の漢字を読むことはできるが、書くことについては拒否感も強く、取り組めないでいる。

## 【活動目的】

### ○当初のねらい

- ・ 様々な人と多様なコミュニケーション方法でかかわる機会を設定し、安心して自分を表現し認められる経験を通して、かかわりを広げることができる。
- ・ 成功体験を積み上げることで、意欲をもって学習に取り組むことができる。

○実施期間 平成27年4月9日(木)～平成28年2月9日(火)

○実施者 齋藤 律

○実施者と対象児の関係 正担任

## 【活動内容と対象児の変化】

### ・対象児の事前の状況

- 教室で授業を受けることや多人数のいる場所へ行くことを拒み、学習意欲が低かった。
- 強い登校しぶりを見せたが、「給食を食べるだけなら」と目標を作ることができたので、給食を食べに登校することができた。入学当初は自家用車の中で食事をとっていたが、校庭のベンチ、出入り口に近い特別教室(調理室)と順に場所を変えることができた。
- 母親を頼りに担任以外の職員とも給食を食べるなど関係づくりができた。
- 調子のよいときは食器を片づけたり、ゲームやアニメ等の会話を楽しんだりすることができるが、対人関係や学習に対する不安からか授業に参加することはできず、30分程度学校活動をして下校している。
- 周りの人が増え騒がしくなると、拒否反応が表れて、意欲が低下し、情緒不安定となる姿をみせることがある。
- パソコンの操作が堪能でキーボードの入力は両手の五指を使いローマ字入力ができる。
- ゲームビルダー「RPG ツクール」で自作ゲームを作ったり、「マイクラフト」で仮想世界を作ったりすることを好む。「マイクラフト」ではコマンドを駆使してアイテムを増やすなど、操作について深く理解している。
- ゲームの攻略方法をインターネットで調べたり、海外のサイトからでもゲーム情報を収集したり、ゲームについて興味関心は高く、漢字や英語等を読み、理解する力がある。
- 器用に操作しなければならないゲームは苦手である。
- 難しい漢字や理解し難い表現等、きちんと調べないと気が済まない。親に聞いたり、インターネットで調べたり、独学で理解してきた。

- 書籍はライトノベルのファンタジージャンルを好む。本を読み進める速度は遅い。本人は「楽だから」という理由で、インターネット小説を読み上げソフトを使って自宅で聞いている。
- プリントに直接書き込むことを拒む。名前は主にひらがなで記入する。簡単な漢字は書くことができる。一行日記に時刻、丸印、ひらがな数文字程度は記入できた。
- 発達検査（WISC-Ⅲ）で文字や記号等の形を素早く判断することや、目で辿りながら書いていくことは非常にゆっくりしていることから、“書くこと”がネックとなって、学習に向かいづらいと指摘されている。不器用で処理速度の遅さが目立ち、知的に遅れはない。

## ・活動の具体的内容と対象児の事後の変化

### ① 支援体制

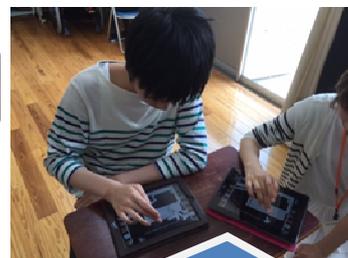
- ◇ 平成26年度の出席調べより、表のように本人が登校できる時間帯で担当職員を決め、個別対応ができる支援体制をとる。表は本人に渡し、一週間の見通しがもてるようにした。
- ◇ 保護者は別室にて待機してもらう。本人の状態次第では同室をお願いする。
- ◇ 教科担当者がバランスよくかかわれる支援体制をとる。
- ◇ 支援者の名前がある時間が個別対応でき、クラス名は集団になることを説明した。

	月	火	水	木	金
給食 11:40~12:40	A先生	齋藤	C先生	D先生	齋藤
4時間目 12:40~13:30	自立/社会 B先生	自立/理科 齋藤	自立/技家 C先生	自立/数学 D先生	自立/英語 C先生
5時間目 13:35~14:25	国語 A先生	体育 齋藤	自立/技家 C先生	英語 E先生	体育 齋藤
6時間目 14:30~15:20	音楽 2-1	道徳 2-1	総合 2-1	総合 2-1	学活 2-1

- 給食時間に合わせて登校するリズムで安定した。
- 「給食だけ食べる。」から「4時間目は何かやる。」といった気持ちで取り組める日が増えた。
- 担当者全員と関係が取れるようになった頃から保護者同伴を減らすように試み、保護者別室待機で学校生活を送れるようになった。
- 担当者や内容で登校しぶりを見せることはなかった。
- 5時間目まで取り組めた日は少ないが、体育は個別に卓球、フライングディスクができた。

### ② 多様な方法でかかわりを広げる

- ◇ 教育相談では、iPadを活用しながら、生徒の興味関心を理解し、かかわるきっかけや会話が弾む雰囲気づくりをする。
- 初対面の人でも一緒にアプリで遊んだり、インターネットで調べながら話したり、iPadを介して関係づくりをすることができた。
- 会話の中で分からないことが出てきた時に「ちょっと調べて、教えてよ。」とお願いすると、進んでインターネット検索をして画面を見せながら説明してくれた。



- パズル「Q」  
解き方を夢中で考え、初対面の人に対してもかかわるきっかけにすることができた。

- ◇ ビデオ通話「Facetime」「Skype」で朝の会に参加したり、「メッセージ」「Skype」「ByTalk」で画像や文章のやり取りをしたり、かかわる機会を設定し関係づくりを促進するとともに、授業や学校行事を知り、学校生活に見通しがもてるようにする。

ビデオ通話 (FaceTime)

- 自宅からでも朝の会に参加。一日の生活リズムを作る。
  - 授業や学校行事を視聴し、学校生活に見通しがもてるようにする。
- メッセージ (Skype、メッセージ)
- 画像や文章のやり取り



本人は自宅からビデオ通話で参加。顔見せはできないがアバターを使用。



朝の会

教室の様子。クラスメートが呼びかけている。

- 運動会、人の多い所は苦手。でも、ビデオ通話で見学、応援参加ができた。
- 朝の会、学級の仲間とのかかわりを作る。おはようのあいさつと健康観察の返事ができた。
- 規則的な習慣をつくることができた。



運動会

白のハチマキ、応援グッズを飾ったアバターを準備し応援！

ByTalk for School

- 朝の会で、1日の予定を文章で伝える。
- 学校の様子を写真や動画を添えて伝える。
- スタンプで気楽にコミュニケーション

**これならできた！**

病状の悪化 (9月～) 朝の会の時間が来ると情緒不安定、イライラ。登校しづりが強くなる。ビデオ通話は続けられない。

③ 自分を表現、かかわっていく

- ◇ 「マイクラフト」クリエイティブモードで、様々な素材の立方体ブロックを積み上げて自由に建造物を制作する活動を通して、自分を表現し、作品発表で周りとかかわりをもてるようにする。
- ◇ 生徒が作り上げた作品を話題にすることで関係づくりを促進する。

◇ テーマを決めた制作活動

◇ 【学校祭】作品をポスターにまとめて校内発表。ハガキ、しおりにしておもてなし。



○ 「いいねシール」を貼ってもらい、喜んでもらった。多くの人に成果を認めてもらいながらかかわることができ、生徒は満足。



- 自由な発想で制作活動ができた。
- パワーポイントで作品集を作成。



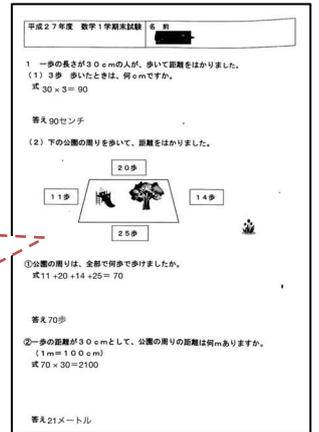
○ 自宅で制作した作品を自分から見せてくれた。  
**自分からかかわっていくことができた！**

④ 書きの困難を軽減した学習方法の獲得

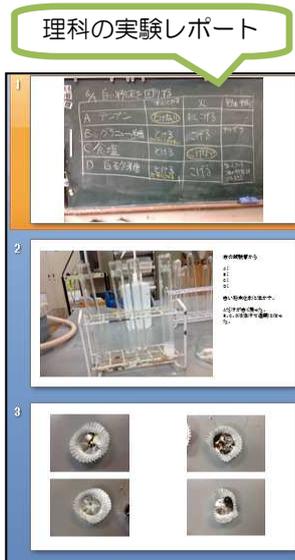
☆ 「GoodNotes」「PowerPoint」等を活用し、テキスト入力や写真で記録する学習方法に取り組む。



数学期末試験：  
プリントをiPadに取り込みテキスト入力  
で解答する。



- 学習プリントを「CamScanner」でiPadに取り込み、「GoodNotes」に張り付けて使用した。プリントは「カメラ」よりも「CamScanner」を使用した方が歪まずきれいに取り込めるが、操作手順が多くなり本生徒の意欲はそがれてしまった。そこで、教師がプリントを取り込み準備した。「GoodNotes」は多くの説明を必要せず、一度手本を見せるとすぐに扱い方を理解することができた。本生徒は自分で操作し、回答欄にテキストボックスを重ね、テキスト入力して記入しながら問題を解くことができた。
- 理科で身の回りの4つの白い粉末を見分ける実験に取り組むことができた。粉末は砂糖、グラニュー糖、食塩、デンプン粉の4つで、水に溶かしてみたり、ガスバーナーで熱してみたり、意欲的に取り組むことができた。実験結果の記録には「カメラ」で物質の様子を撮影し、「PowerPoint」に張り付けた。また、板書でまとめた内容も撮影し記録した。実験内容についてテキスト入力して記入することができ、学習のあしあとを残すことができた。



☆ 選択式やテキスト入力に取り組める学習アプリで、学習に意欲的に取り組めるようにする。

- 学習アプリを通して、どのような理解をしているかを確認することができた。

	<ul style="list-style-type: none"> <li>・英単語は読むことができ、意味がわかるものがたくさんあった。</li> <li>・文法については全く知らないということが分かった。</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学年相応か、それ以上に難しい漢字も読むことができた。</li> <li>・書き問題になると途端にできなかった。</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・選択式で回答できるので曖昧に知っていることでも正解することができて取り組みやすかった。</li> <li>・知らないことが出て答えられないでいると「だって、やったことがない。」と不正解になることへの不満を漏らした。</li> </ul>

- 10個程度の課題を紙に書いて提示した。「中学校英単語 2000」や「中学生漢字」の読み課題、「日本史」に取り組むことができた。各アプリの課題一覧で、できた課題を確認できるようにした。少しずつ学習のあしあとを残すことができるようになってきた。

課題一覧： の中から提示し、できる範囲で取り組むことができるようになった。

月	日	曜日	英語	漢字	日本史
1月	29日	金	英単語 1.2 国・地域 1.2	初級 20.5 100点	巻頭 エジプト文明 古公 大和朝廷 解説 1.1
			国・地域 3 地域 4 動物 10 " 2	中級 20.0 100点	巻頭 エジプト文明 解説 1.1
			英単語 1.2 国・地域 3 動物 4	初級 1 2 100点	巻頭 エジプト文明 解説 1.1 1-20問

## 【報告者の気づきとエビデンス】

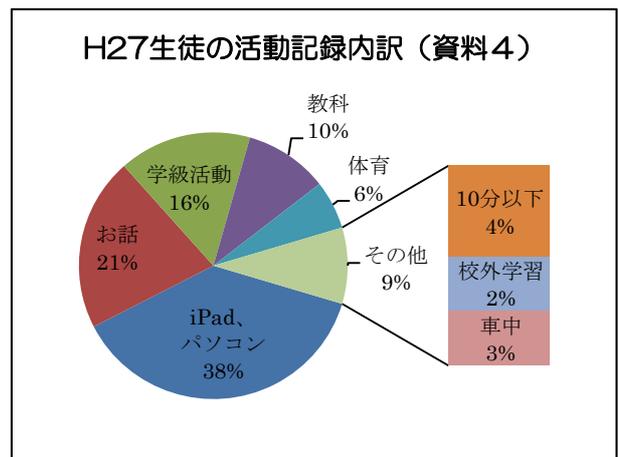
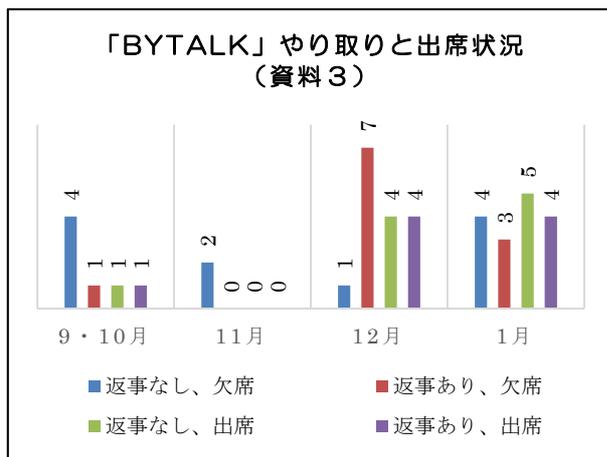
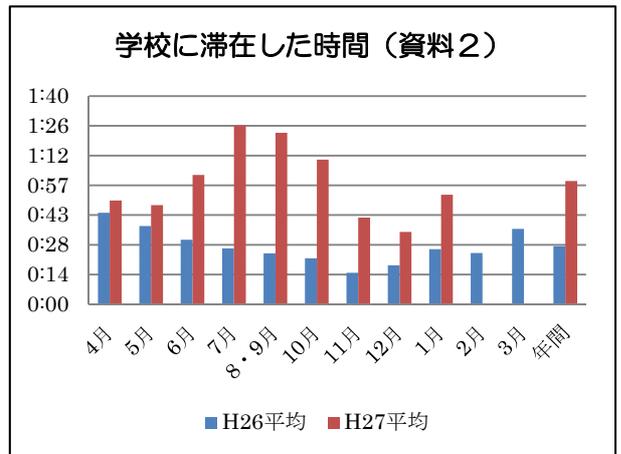
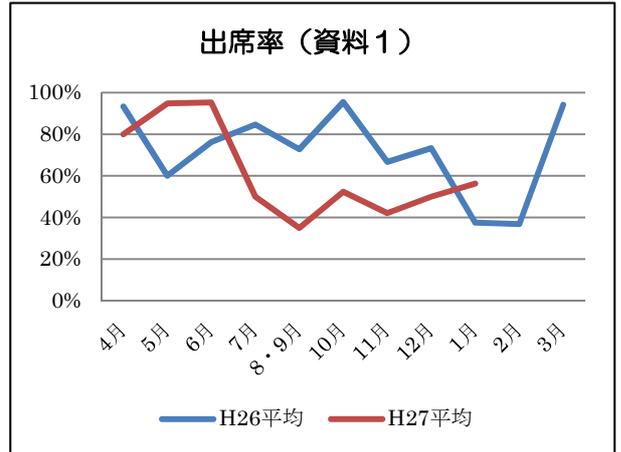
### ・主観的気づき

- 生徒の状態に合わせて、多様なコミュニケーション方法を活用することで、安心してかかわることができる。
- 生徒は iPad、パソコンが好きで取り組みやすい活動であり、遊びながら、楽しみながら取り組む中で成功体験を積み上げ、学習意欲を高めていける。
- 情緒が安定しているとき、選択式やテキスト入力で書きの困難を軽減することで、学習に向かいやすくなる。

### ・気づきに関するエビデンス

ビデオ通話ができる準備をして応答するという習慣を作ることができたり、運動会でアバターに白団のハチマキをまいて、応援グッズを持たせて見学することができたり、生徒からかかわりたい気持ち、やりたい気持ちを引き出すことができた。H27.6月ごろは出席率（資料1）もよく、活動内容も充実している。しかし、病状が悪化し、ビデオ通話が続けられなくなったので、「ByTalk」（資料3）を活用することにした。初めから活発なやり取りはできなかったが、12月には連絡を習慣にして、健康観察の返事をする取組ができるようになり、1月には滞在時間（資料2）が伸びてきて、良い状態に近づいている。欠席しても学校の様子を伝えられたり、返事はスタンプを活用したり、本人の負担を軽減しながら徐々にかわりを広げることができた。

滞在時間（資料2）をH26と比べてみても、iPadで取り組み始めたH27は時間が増え、内容が充実している。曜日ごとに担当教員が変わってもiPadを介して関係を深めたり、理科の実験や体育ができたり、かわりを広げながらできることを増やすことができた。



活動記録（資料4）の項目は、本生徒が『できた』と思い、学校生活の記録表（資料5）に記入した内容である。「iPad、パソコン」はマイクラフトでの制作や学習アプリに取り組めたときで最も割合の多い活動となった。情緒の安定が必要不可欠だが、書くことが必要なく取り組みやすいと思えたアプリ学習であれば、意欲をもち取り組むことができ、滞在時間の長さにも表れた。「お話」はインターネットで調べながら会話を楽しむことができたときだが、学習に誘っても気持ちが向かなかったときでもあった。

学校生活記録表  
(資料5)

充実した  
6月

日	曜日	食後	下校	体調	給食	記録	朝
1	月						
2	火	11:50	12:59	○	○	おひらき	×
3	水	11:50	12:55	○	○	おひらき	○
4	木	11:52	12:26	○	○	おひらき	○
5	金	12:00	12:31	○	○	おひらき	○
6	土						
7	日						
8	月	12:00	12:52	○	○	おひらき	○
9	火	11:50	12:51	○	○	おひらき	○
10	水	11:50	12:55	○	○	おひらき	○
11	木	12:10	12:37	△	○	(おひらき)	×
12	金	11:50	12:31	○	○	おひらき	○
13	土						
14	日						
15	月	12:11	12:25	○	○	おひらき	×
16	火	12:07	12:45	○	○	おひらき	×
17	水	11:50	12:45	○	○	おひらき	×
18	木	12:22	12:25	△	△	おひらき	×
19	金	12:10	12:32	○	○	おひらき	×
20	土					理科会発表準備	
21	日						
22	月						
23	火	11:55	12:24	○	△	おひらき	○
24	水	12:00	12:25	○	○	おひらき	×
25	木	12:00	12:37	○	○	おひらき	×
26	金	12:00	12:37	○	○	おひらき	×
27	土						
28	日						
29	月	11:59	12:20	○	○	おひらき	×
30	火	11:59	12:20	○	○	おひらき	×
31	水						

欠席が続いた  
9月

日	曜日	食後	下校	体調	給食	記録	朝
1	月	11:55	12:51	○	○	おひらき	○
2	火	12:00	12:45	○	○	(おひらき)	○
3	水						
4	木						
5	金						
6	土						
7	日						
8	月						
9	火						
10	水						
11	木						
12	金	12:00	12:45	○	○		○
13	土						
14	日						
15	月						
16	火						
17	水		12:15	△	—		○
18	木						
19	金						
20	土						
21	日						
22	月						
23	火						
24	水						
25	木						
26	金						
27	土						
28	日						
29	月	12:05	12:25	○	○	おひらき	△
30	火	12:00	12:21	○	○	おひらき	△
31	水						

・その他、エピソード

☆ 「学級活動」は主に給食の牛乳パックを切り開くりサイクル作業で、係りとして位置づけて取り組んでもらった。淡々とこなす作業が取り組みやすいときもあった。自分に与えられた役割に対し責任をもってやろうとする姿が見られた。また、オセロや UNO、ドンジャラ等、4人程度の小集団でレクリエーションを楽しむこともできた。

☆ 「教科」は iPad を使わず、選択式で答えられるプリント学習や理科の実験、技術の制作活動等に取り組めた。

☆ 「体育」は 5 時間目に設定しているので滞在時間が長い一日になった。卓球ではラリーをかなりの回数でき、フライングディスク (アキュラシー) は今まで人目を気にしていけなかったプレイルームでも実施することができた。

☆ 「10 分以下」「車中」では情緒不安定が強く出ているものの、「顔を見せるだけ」でも登校しようと頑張った日であり、本人は大変な努力をしていると感じられた。

☆ 「昼食を食べる」という目的であったが「校外学習」に参加することができた。これまでは人の多い場所を避けてきたが、様々な参加の仕方ができ、本人の自信につながったと感じる。

☆ 「RPG ツクール」で「三目並べ」を自主作成し、学校で紹介してくれた。こだわってつくった部分を説明してくれたり、クラスメートと一緒に遊んだり、自分からかかわることができた。



技術：ロボット制作

・今後の見通し

病状の悪化が見られた 9 月、出席率 (資料 1) は最低を示すが、いつもより多くの活動に取り組めたり、漢字や英語のアプリで学習できたりもしている。調子のよかった 6 月でも、活動時間が 10 分以下の日があった。病気との付き合い方を理解していく必要がある。出席率の低下が続くと活動が縮小されてしまうので、保護者と連携し、欠席でも学校とのつながりをもてるように支援しながら、少ない時間でも休まず登校することを目標に活動時間の拡大と内容の充実を図っていきたい。

本生徒は書きの困難を有することから学習意欲がもてない傾向がある。iPad を活用して書くことの困難を軽減した取組も行ったが、活動時間が少なく実践の積み重ねが難しかった。その中でも、理科の実験での記録やプロフィールづくり、小テスト等、テキスト入力であれば自分の力で書くことができた。また、選択式の学習アプリに取り組むことができ、ある程度の課題量に意欲をもって取り組めるようになってきた。これらの成功体験を増やし、興味関心を高め、学習意欲につなげていきたい。



「三目並べ」で対戦を楽しむ