

魔法の種 プロジェクト 活動報告書

報告者氏名：山本明子

所属：高知県立日高養護学校

記録日：2017年2月24日

キーワード：苦手克服、日記の発表、自己有用感、コミュニケーション、SNS

【対象児の情報】

・学年

小学4年の男児

・障害名

知的障害を伴う自閉症

・障害と困難の内容

日常会話は問題なくできる。興味のあることは自分で発信し、会話が成り立つが、大人からの口頭での質問に答えないことがある。何度も聞き返すことで答えることもあるが、答えたくない様子が見て取れることが多い。小2程度の漢字を含めた文章が読めるが、時々読み飛ばしがみられ、内容が理解できていないこともある。表出では口頭、文章とも助詞の間違いが時々みられる。

【活動目的】

・当初のねらい

対象児は、普段は朗らかで気持ちも安定しており、教員と軽口をたたいたりできるのだが、前年度より毎日取り組んでいた帰りの会での学習振り返りの日記発表の時間だけは明らかに苦痛な様子であった。この日記発表を含めた帰りの会の時間を、対象児にとって楽しいものにするのを狙いとして取組を行うこととした。

・実施期間

2017年6月～現在

・実施者

山本明子

・実施者と対象児の関係

担任

【活動内容と対象児の変化】

・対象児の事前の状況

日記を書く時間になると、「今日は早く読む」、「疲れて読めん（読めない）」、「(日記の内容を)短くする」と担任やほかの教員に対し内容や発表の仕方に言及されることをけん制するような発言が多い。帰りの会の間ずっと、そわそわして落ち着かない様子がみられる。発表の時間は聞き取れない声の大きさと速さで泣きそうな表情になりながら読むことが多く、読み終わらないうちに自分の席に向かう。発表後は後方にいる担任をしきりに気にし、顔をうかがうような様子がみられる。発表に対し拍手をされると、やめてほしいような表情を見せる。



・活動の具体的内容

<取組1>帰りの会での日記発表の取組

活用したアプリ：カメラ、写真

毎日の帰りの会で対象児のみが行っていた日記の発表の取組を以下のように見直した。(表1)

表1 帰りの会における取組

	取組前	見直し後
発表者	対象児のみ	クラス全員がローテーションで週一回程度。
発表の仕方	起立して日記原稿を音読。	着席して日記原稿を音読。
日記の内容について	日記枠に自分で書き込み（自習）、書いたものを担任が見て誤字をチェックしたうえで発表に臨む。	日記を書く準備としてワークシートを使い、やったこと、楽しかったこと、その時の気持ちの項目を書き（ここまで自習）、それをもとに担任と相談しながら日記枠に清書。清書したものを2～3回音読練習して発表に臨む。
依頼されている動画撮影の取組		日記の発表が難しい友達の、学習中や休み時間の様子を、対象児が友だち（の担任）からの依頼を受けて動画撮影し、友だちの発表場面でその動画をみんなに見せて回る。   カメラ 写真

<取組2> コミュニケーションの取組

活用したアプリ: By Talk for School

当初、<取組1>において、対象児がその日のできごとを想起するためのツールとして、覚書的に対象児と担任双方からテキストと画像が投稿でき、かつ安全であるということで、SNSアプリ By Talk for School で学習内容の写真を撮って文章とともに投稿する取組を予定していたが、学習しながら対象児自身が写真撮影をすることが現実的でないことから、主体的な記録にならないため、そのプランは中止した。しかし、By Talk for School アプリの活用練習の中で、新たな気づきがあった。それは、対象児に口頭で聞いても答えられないような質問をアプリ内ですると、短い返答ながらも答える、という傾向があることであった。そこで、本アプリを対象児と担任のコミュニケーションツールも兼ね以下のように活用した。(表2)



表2 By Talk for School の活用

By Talk for School

目的と内容	内容の詳細	取組時期
スタンプ機能の練習		6月～
アプリの操作に慣れるためのあそび『探し物ゲーム』	校内の一部を担当が写真で撮った画像を送信し、同じ場所の画像を対象児が答えとして送信する、という遊び	6月～
フリック入力に慣れるための『なぞなぞ』『しつもん』	対象児に関する質問やなぞなぞの問題を書いた用紙を隠した場所をテキストで送信し、その場所に問題を探しに行って、答えをトーク画面に書き込む遊び	6月～
連絡事項を読み取る力をつけるための『朝勉強クイズ』	登校後の自習課題を、教室内のあらゆる場所に日替わりで隠し、その場所が書き込まれたトーク画面を見て探す、ゲーム的な学習	9月～

・対象児の事後の変化

<取組1に関する変化>

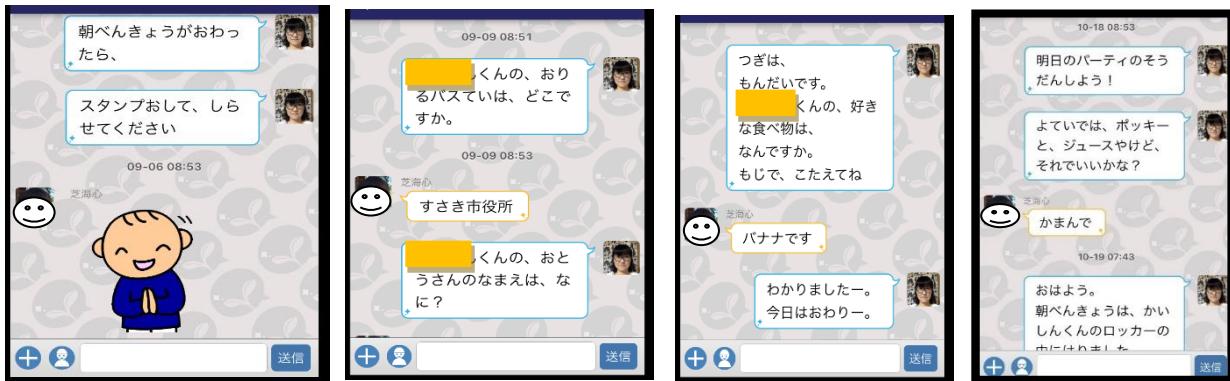
取り組み開始直後から、変化は見られた。まず、帰りの会の間ずっとそわそわしていた状況がなくなった。代わりに、友だちの発表の動画を撮った日には動画を見せるための iPad mini を発表時間よりかなり前から準備して胸の前で抱える様子が見られた。そして、自分の日記発表の日も、以前は気持ちが不安定になっているのが見取れることが多かったのに比べ、余裕が出てきて担任に軽口をたたくようなことも見られだした。また、発表場面でも、取組前に比べ、①泣き顔になることが激減、②早口は変わらないが聞き取りやすい音読になる、③最後まで読み終えてから自席へ移動するようになる、などの変化が見られた。



着席して発表する対象児

<取組2に関する変化>

タブレット端末はゲームや学習教材として使った経験がある対象児であったが、SNS アプリの利用もフリック入力も初めてであった。そのため、By Talk for School アプリの導入にあたり、まずはスタンプ機能とフリック入力に慣れることに取り組んだ。ゲーム要素を盛り込んだためか、すぐにスタンプやフリック入力には慣れたが、担任が誘わないと自分から会話を開始することはなかった。しかし、口頭で聞かれても答えなかった対象児自身に関する質問に対し、短いながらも返答をしてくれるようになった。また、アプリ内でこっそり相談をして話を進め、クラスのメンバーには秘密のパーティーをするなどにも発展した。一方、プリント等で見られた文章の読み飛ばしに関しては、トーク画面の短い会話内ではほとんど見られず、クイズの発問には正しい解答ができ、課題の隠し場所を知らせる文章に対して的確に行動し、課題を見つけて取り組めた。



By Talk for School アプリでのやり取り例

【報告者の気づきとエビデンス】

<気づき1>

『得意な活動である iPad で動画を撮ること』『撮った動画をみんなに見せること』がみんなから必要とされて、意欲につながったのではないかと考えられる。

エビデンス

- * 帰りの会に臨む際、以前よりも落ち着いて笑顔で参加できるようになった。
- * 友達の学習の様子を撮った動画をみんなに披露する際、見やすいように工夫をしたり撮った時のエピソードを口にしたりできた。
- * 普段は前に出て発言発表するのをあまり得意としない対象児が、教員が撮った動画をみんなに見せる場面で、「(僕が) 見せちゃおか (提示しようか)」と、動画をみんなに提示することに対する自信を覗かせるような発言があった。



他児の学習の様子を撮影する対象児



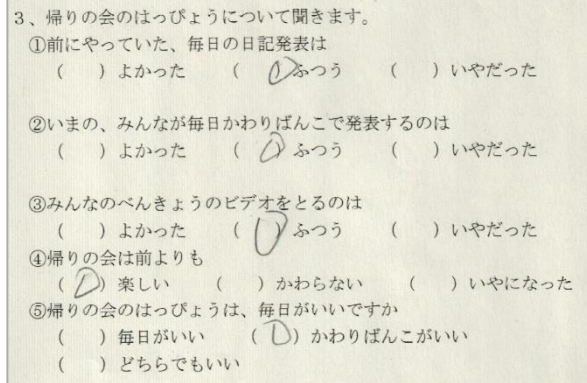
クラスのみんなに友達の学習の様子を見せる対象児

<気づき2 >

日記発表の際に泣きそうになったのは、自分だけが日記を毎日発表させられているということの苦痛と、作文に対する苦手意識が要因だったのではないか。

エビデンス

- * 苦手意識克服のための取組（ワークシートを用いた振り返り、ワークシートをもとにした教員と原稿作り、発表前の音読練習）を行うことで、音量や速度を意識した伝わりやすい発表になった。(表3)
- * 対象児に実施した一年間を振り返るアンケートの中で、「帰りの会は前よりも楽しい」「帰りの会での発表は(友達と) かわりばんこがいい」という項目を選んだ。



一年間を振り返るアンケート

表3 日記発表における対象児の変化

日付	取組前					取組期									
	5/19	5/20	5/23	5/24	5/25	6/8	6/15	6/22	9/9	9/23	10/6	10/17	11/9	11/18	
声の大きさ	-	-	-	-	-	-	+	+	±	+	+	+	+	+	
読むスピード	-	-	-	-	-	-	±	+	+	+	+	+	+	+	
涙目	+	+	+	+	+	+	-	-	-	-	-	-	-	-	

評価指標

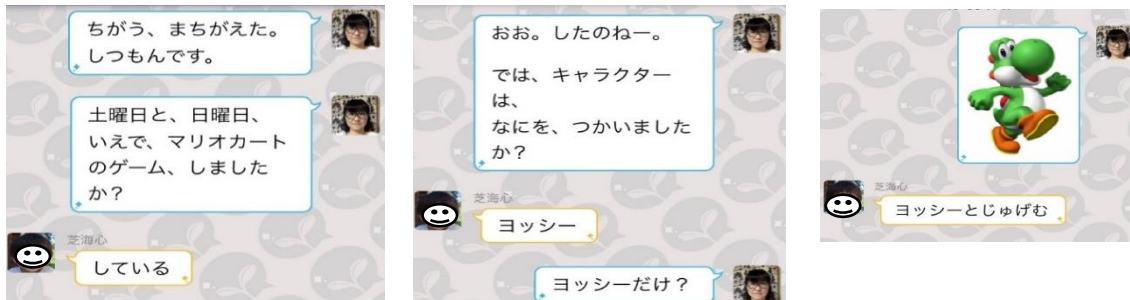
声の大きさ・・・聞き取れる声の大きさを発表できたか。(+, ±, -)
 読むスピード・・・内容が分かるような速さで読めたか。(+, ±, -)
 涙目だったか・・・読む際や読んだ後、泣きそうになったか。(+, -)

<気づき3>

教員の問いかけに対して黙っていたのは、対象児がその質問に関して「答えられる」「答えてもいいと思える」ツールを提供できていなかったのではないか。

エビデンス

* 休日に何をして過ごしたかを何度尋ねても聞こえない様子で答えなかった対象児だが、By Talk for School アプリで質問をすると、短いながらも答えが返ってきた。



休日の過ごし方に関する By Talk for School での会話例

* By Talk for School アプリで『好きなお菓子はなんですか?』と送信すると、しばらく何の反応もない時間が過ぎ、その語、にやっと笑って『ポッキーとおにぎりせんべい』と返信がきた。

口頭での「〇〇と××、どっちが好き?」というような質問には答えられるが、「好きな〇〇はなに?」というような質問には答えないことが多い。→質問の内容について単純な選択肢があるものだと即答できるが、想起しないといけなものは答えにくいということだと思われる。By Talk for School アプリや紙面など、文字を媒体とする質問に関しては、「好きな〇〇はなに?」という質問にも答えることができる。

<導かれること>

質問に対し、考える時間が必要であり、それを確保できる文字媒体での質問が有効であった。

* 教室で（口頭で）『〇〇園（対象児が使っている放課後デイサービスの名称）の、先生の名前を教えて?』と問いかけると、少し考えて『こっそり教えちゃお』と耳打ちをしてきて『△△先生と・・・』と答えてくれたので、メモ用紙を渡すと3人の名前を書いた。

対象児には、自分の姿を客観的に見たくなかったり、自分のことを不特定多数の誰かに知られたくない、という気持ちがあるようである。

エピソード1：学習の振り返りの中でビデオをよく見るのだが、自分が画面に映ると100%後ろを向いて教員に話しかけて時間が過ぎるのを待ち、画面に映るのが友達になると、的確かつ饒舌にコメントする。『(自分の姿を)見たくない』とはっきり言うこともある。

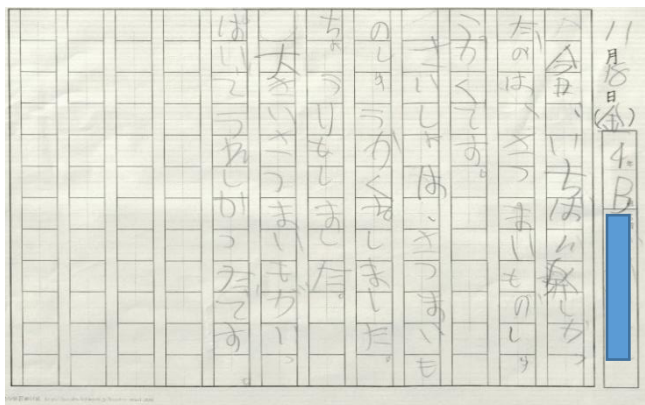
エピソード2：『Aくん（対象児）、最近家でパソコンでゲームの動画見ゆうがやとねー（保護者の連絡帳からの情報）』とみんなの前で話しかけると、触れてほしくなさそうな表情でしぶしぶうなづく。

<導かれること>

みんなに自分のことについて聞かれていると感じるのがイヤだっただけで、答えたくなかったわけではなく、密かに答えることができる By Talk for School アプリなどの文字媒体が有効であった。

・その他

*取り組みを始める前は毎日書いていた日記であったが、定型文的な決まり文句が多かった。取組の中でワークシートを使うことで、その時の気持ちなどを考えるようになり、文章に少し変化が出てきた。



たいいくでエアトラン
ポリンをしました。た
のしかったです。

今日、いちばん楽し
かったのは、さつま
ものしゅうかくです。
さいしよは、さつま
いものしゅうかくをし
ました。
ちようりもしました。
大きいさつまいもが
いっぱいうれしかっ
たです。

取組前（5月）と取組開始後（11月）の対象児の日記の文面

【まとめ】

本活動は、ふだんは快活で教員と対等に会話もできる小4の対象児が、帰りの会の発表場面に限って苦しうに涙を浮かべることの原因を探ることから出発した。取組前は、鼓舞したり課題を設定したりすることで対象児自身のがんばりを期待する支援であったが、《対象児の好きな活動・得意な活動を生かす》という視点に切り替えて取組を始め、活動の見直しをすることで、対象児が涙を浮かべる帰りの会からは脱却を図れた。その見直した活動の一環として取り組み始めたアプリ、By Talk for School が、対象児のもうひとつの課題だと感じていた、質問に答えないことがよくある、という点への解決の切り口となった。

本活動を通して、対象児は苦手としていることが緩和され（自身の発表の回数が減り）、代わりに得意な活動で参加することで、日記発表（を含めた帰りの会）を楽しめるものにする、というねらいが少しは達成できたのではないかと考える。それは、対象児に行ったアンケートで、帰りの会は前よりも楽しい、という項目を選択したことからも伺える。

実施者にとっても、本活動全体を通して対象児の思いを汲みとろうとする中で、対象児が「やらない＝できない」のではなく、「やらない＝できる支援になっていない」ということが分かった。できない、やらない、という表面的な事実だけであきらめたり、できるはずだと児童自身のがんばりを期待するのではなく、できる支援を探ることの必要性を改めて感じた。

もうひとつ、本活動において副産物となったことがある。実施者は対象児のほかにもう一名の児童（Bくん）を担当しており、Bくんが日常生活で対象児より支援が多く必要な児童であることから、対象児が実施者を独り占めできる機会が非常に少なかった。それが、By Talk for School アプリの中ではお互い誰にも邪魔されない一対一の対話ができる。対話の内容は決して深い話ではなかったし、最近対象児に行ったアンケートでも、By Talk for School はこれからも必要か、という問いに「どちらでもよい」という回答があったぐらいであるが、おそらくそれは、By Talk for School だけでなく紙面の文字での対話も併用していたた

め、あえて By Talk for School アプリでなくてもよいと感じたためではないかと考えている。いずれにせよ、本活動の By Talk for School アプリを活用する中で本来の目的以上のものを対象児と実施者との関係において与えてくれたと感じているところである。

最後に、この活動では「口頭よりむしろ文字での対話が有効な場合がある」ということが明らかになった。これは対象児にとって合理的配慮のスタートが切れたということである。現在、対象児との文字での対話は By Talk for School ア

表4 文字での対話ツールの比較

プリに加え、紙面や小型ホワイトボードなど手元に用意しやすいツールも併用している。それぞれのツールに長所や苦手なところがある。(表4) これらの特長を生かしつつ、場面に応じて対象児自身がツールを選

ツール	よいところ	苦手なところ
By Talk for School 等 SNS アプリ	<ul style="list-style-type: none"> ・スタンプが使えることで対象児の興味関心を惹き、さらに容易に心情が表現できる。 ・離れたところでの対話ができる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・アプリの立ち上げや送受信に若干時間がかかる。(本校は3G回線なので特に、かもしれない)
紙面 ホワイトボードなど	<ul style="list-style-type: none"> ・すぐに手元に準備できる。 ・誰でも使える。 	<ul style="list-style-type: none"> ・離れたところでは即時にやり取りできない。

び、思いを伝えられるように今後も支えていきたいと考えている。