

活動報告書

報告者氏名： 近藤 創 所属： 香川県立高松養護学校 記録日：2017年2月1日

キーワード： 重度重複障害のある子どもの理解及び生活の向上

【対象児の情報】

- ・ 学年
高等部1年生の男子生徒
- ・ 障害名
水頭症
- ・ 障害と困難の内容
重度重複障害、肢体不自由、病弱

【活動目的】

○当初のねらい

重度重複の障害がある生徒が発している表出をより多く、より正確にとらえ、それをわかりやすい形にまとめることで、コミュニケーションが成立できる場面を増やしていく。

子どもの表出から仮説を立てて学習内容を決定していくことでより深く、実態に沿った発展的な授業を受けることができる。

子どもの表出をしっかりと見る姿勢を広めることで、様々な人とのより良い関係を築けていけるようにする。

○途中からのねらい

上記の活動で得た生徒の得する状況（人に近づいてもらう）を、生徒の現有の行動（手を動かすという行動）と結び付け、普段の生活の中で彼の存在感が増す場面が増えるようにする。

- ・ 実施期間 平成26年4月～
- ・ 実施者 近藤創、保護者
- ・ 実施者と対象児の関係 担任

【活動内容と対象生徒の変化】

・対象生徒の事前の状況

<学習の様子>

○本校と離れた小豆島で訪問教育を行っており、教師が家に行って週3日二時間の学習をしている。

<これまでの子ども情報>

○これまで関わってきた支援者や記録から読み取れる情報が少なく、担任自身も転勤直後だったため、予備知識が少ない状態で関わることになった。

○子供の実態についての整理ができておらず、どういった時に笑顔になって、何を好んでいるか、どういった身体的な動きができるかなどは不明であった。

<生活での様子や課題>

○日中、眠たくなることが見られた。

○周囲に意思を発信することが確立できておらず、受け身な生活を送りがちであった。

・活動の具体的内容

○実践① <<対象生徒のことを知るために>>

① 子供の実態を知る・・・どんな表出があるのかを見つける

当初、標準のビデオ機能を使用しての取りっぱなし撮影で生徒の実態を把握していこうとしたが、データが膨大になり、検証が難しく時間がかかりがちであった。そこで普段の授業や家での活動など iPad のアプリでドライブレコーダーのようにタイムシフト撮影をすることができる「さかのぼりビデオ」を常時セッティングして利用するようにした。その結果、子供の発する表出（笑顔の表出、体の動き、表情の変化など）が起こった時はすぐに録画することができ、見逃さず、分析できるようになった。他にも、生徒の動きを可視化する目的で iPad アプリ「iOak」を使用した。

② 見つけた表出の原因を探る・・・再現性があるのか確かめ、偶然かどうかを見抜く

得られたビデオを観察し、原因は何か、どういった表出か、再現性はあるのかなど分析していく。

③ 原因から発想できる他の類似した活動に取り組み様子を・・・同じような表出ができるのかそれとも違うのか表出の原因から発想を膨らませ、他の似た原因でも同様の表出があるのか確かめる。

④ 発見、確認出来た表出と原因を整理してまとめる・・・初めてあった人でも生徒の正しい理解ができるような情報（表情が笑顔に変化する様子とその原因、好んでいる音楽の種類や、それを聴いている様子など）を伝わりやすい形状で引き継いでいく。



常時セッティングしておく

・対象児の事後の変化

○表出の気づき

	さかのぼりビデオ撮影回数	撮影内容	表出パターン※
5月25日	3	鉄琴アプリ	①
5月26日	7	鉄琴アプリ、絵本読み	① ②
5月30日	5	鉄琴アプリ、絵本読み	① ②
6月2日	8	歯磨き、睡眠	② ③
6月7日	4	鉄琴アプリ、緊張状態	① ②
6月8日	2	犬の鳴き声	②
6月9日	4	大きな音で反射、鳥の鳴き声	②
6月13日	1	鳥の鳴き声	②
6月14日	17	はじめの会、歯磨き、お母さんが子供をあやす声	① ③
6月15日	5	タッチカード	④
6月21日	10	タッチカード、がんこちゃんの歌、絵本	① ④
6月27日	2	鉄琴アプリ	①
6月28日	3	鉄琴アプリ、みんなのうた	① ②
7月5日	7	猫の鳴き声、あかちゃんの鳴き声、うちわであおがれる	① ② ③
7月7日	3	顔をタッチされる	③
7月11日	13	犬の鳴き声、猫の鳴き声、赤ちゃんの声、お母さんが赤ちゃんをあやす声	① ②
7月12日	3	大きな音でびっくりする、力が入る	③
7月14日	4	側臥位の体験	②
7月19日	6	ラジオ体操の歌が流れるおもちゃの音、ラジオ体操	②
9月12日	5	サンバの曲、マラカスを持って	① ②

※①頬を動かす、②おやおや？なにになに？モード、③口をすぼめる、④左手を動かす（4ページの表参照）

○ さかのぼりビデオの撮影は、教師の意図により撮影を行うため回数は毎回異なる。今回まとめてみて、教師が生徒の表出を見て興味深いと感じたときや、新しい課題をするとき、生徒が大きな表出を示した時などに撮影回数が増えていることを確認することができた

《iPad アプリ「さかのぼりビデオ」を使用時のエピソード》

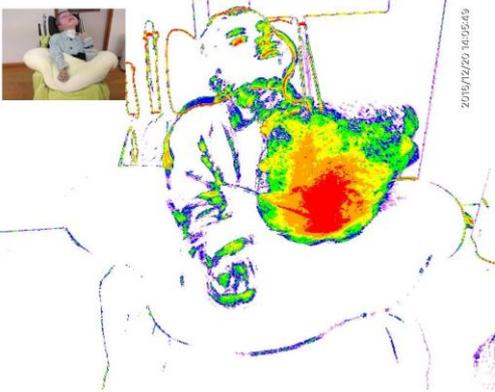
歯磨きをしていて、歯ブラシを洗うために子供に背を向けた。歯ブラシを洗って振り返ると子供が笑顔の表情に頬ぺたを動かす大きな表出が見られた。原因がわからなかったのですぐにさかのぼりビデオで振り返ると、コップのふちに歯ブラシをぶつけると出るコツコツという音に反応していたことが分かった。



さかのぼりビデオを使用することで、「今の表出の原因は？」とか「今録画しとけばよかった」ということが減り、子供の表出を見逃さずに分析でき、その結果、表出に応じて活動を変えたり次につなげたりできるようになった。また、教師だけでなく保護者にも動画の客観性をもって表出の理解を協力して深めることができ、今までより子供の表出を注意深く見るようになり、子供の心情についていろいろと仮説を立てるようになった。

<<ここまで観察した表出を、表出のタイプごとに以下の4つに分類・整理してみた>>

<p>① 頬を動かす（笑顔のように見える表情）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・教師が来て、最初に話しかけたとき （6月6日に発見、再現性あり） ・猫の鳴き声のする鉄琴のアプリの音色を聴いたとき （6月2日に発見、再現性あり） ・猫の鳴き声の動画の声を聞いたとき （6月16日に発見、再現性あり） ・教師が体に触れながら明るく話しかけたとき （7月8日に発見、再現性あり） ・歯ブラシをコップのふちでたたく音を聞いたとき （6月23日に発見、再現性あり） 	<p>受容して、表出しているケースと思われる</p> 
<p>② おやおや？なにになに？モード</p> <ul style="list-style-type: none"> ・アプリ MR. Shape の音楽が出る iPad のある方向へ視線を動かす（6月15日発見 再現性はその日はあったが、日が変わると無くなった） ・玄関のチャイムが鳴ると視線を動かす（6月23日発見 日によって不確かで、その時の状況によってか、あったりなかったりする） ・鉄琴のアプリを使用してドレミの歌を弾いたとき（最初は音を感じて視線が動いても2, 3秒で動きが止まり、音が鳴る前と同じ様子になる） ・犬や鶏の鳴き声を聞いたとき（最初は鳴き声に気づき視線が動いても、2, 3秒で動きが止まり、鳴き声を流す前と同じ様子になる） ・イチゴの匂いを嗅いだとき（口や視線を動かしながら意識を集中しているように見える） 	<p>受容して、自分なりに処理しようと「探索、模索」しているケースの可能性があり、この後、他の表出に移行するこ</p> 
<p>③ 口をすぼめる</p> <ul style="list-style-type: none"> ・突然顔を触られたとき（6月8日に発見、日々重ねるうちに徐々に表出の強さが弱まって7月8日から①の表出を示すようになった） ・大きな音が鳴って反射で体を動かした後（5月12日発見 高い再現性があり） ・歯磨きをしたとき（6月2日発見、以後歯茎の状態が改善し、慣れるにしたがって表出が小さくなっていった） 	<p>拒否の表出に近いと感じている</p> 

<p>④ 左手を動かす</p> <ul style="list-style-type: none"> ・歯ブラシを使用中、教師の手を触る（6月6日発見 歯磨きに慣れるにしたがって表出は小さいものになった） ・②の「おやおや？なにになに？」モードの時、周囲を見渡した後動かす姿が見られた。 ・教師の言葉掛けやボディタッチをされたときなど、笑顔になった後に動かす姿がたびたび見られた。 	<p>iOak を使用して観察した。ひじ関節より先を大きく動かせることがわかる。</p> 
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

・現状での見立て

① 頬を動かす（笑顔のように見える表情）	受け入れ
② 表情をあまり変えず、視線を動かす	考慮している、受け止めて感じている状態
③ 口をすぼめる	得意としない強い刺激に対する拒否
④ 左手を動かす	払いのけようとする拒否と、教師の言葉掛けや、周囲を意識したときにでる動き（手を意識しての動きかどうかは不明）の両方

○表のように現状では考えている。ただ、決めつけてそれが本人の意向と異なっていた場合とても危険なので、現状ではあくまでも方向性としての考えとし、私と保護者で討議しながら考える（決めつけない）にとどめている。

《保護者のエピソード》

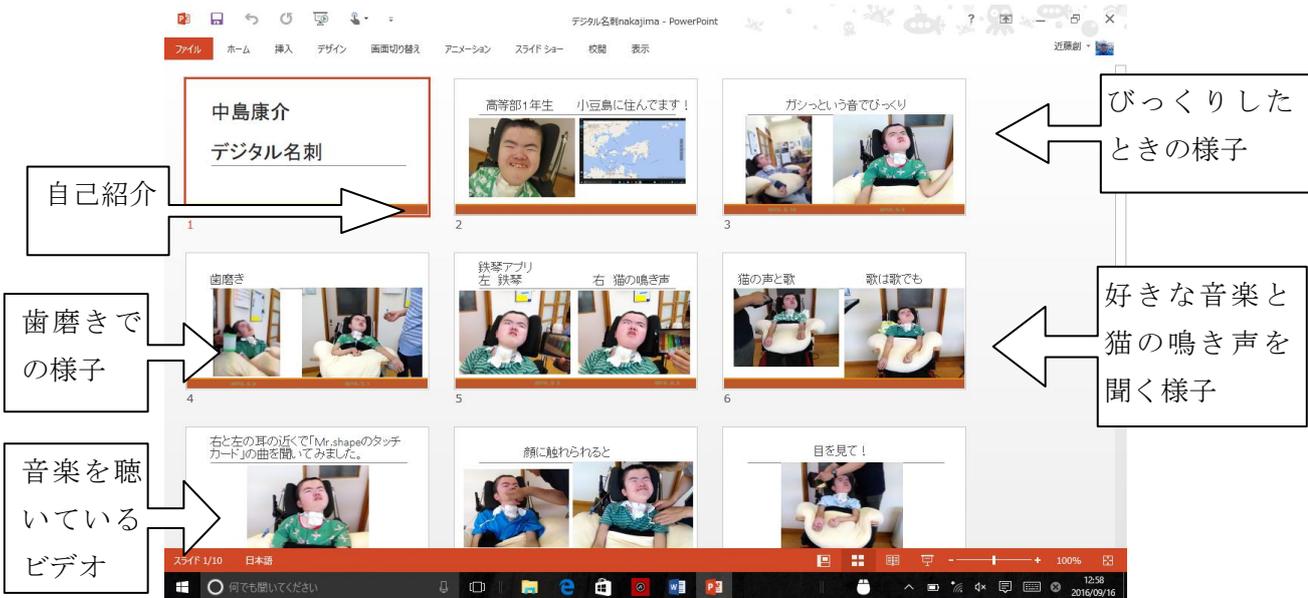
家族で本屋に買い物に行った時の子供の表出を見つけ、それをもとに支払いを子供にさせたという報告をいただいた。子供の表出を見るということが定着し、その表出をみんなで生かしていこうという現れであると感じ、とてもうれしいメールだった。

子供の気持ちを決めつけず、こう思っているかもしれないと思なおすというのは、一緒にいる時間が長い程難しいことであり、改めて今回の実践が良いきっかけになったと思う。



「さかのぼりビデオ」は目の前で起きた現象を記録に残す、起きたことの原因を探るのにとっても有効

《子供の实態をよりたくさんの人に正確に伝えることができるように「デジタル名刺」》



- ・はじめて出会う人にも生徒のことをより正確にわかってもらうツールとして。
- ・パワーポイントを使用することで、保護者が新しいデータを用いて更新できるようにした。
- ・教師と保護者でOneDriveを使用することで、データのやり取りをスムーズにできるようにした。

＜今回使用した記録アプリのメリットデメリット＞

	標準ビデオ 	iOak 	ふりかえりビデオ 
メリット	<ul style="list-style-type: none"> ・リアルタイムで気が付いていないことに気が付ける ・家族の協力を得ることで、授業以外も観察することができる 	<ul style="list-style-type: none"> ・動きの違いを資料化するのが容易 ・裸眼では気が付けないことがデータ化される 	<ul style="list-style-type: none"> ・見逃した事象の原因を究明することができる ・意図したデータ保存になるため、後からのデータ管理が容易
デメリット	<ul style="list-style-type: none"> ・データが膨大になる ・長時間の撮影になる場合は、管理が難しい 	<ul style="list-style-type: none"> ・周囲の他人の動きも拾うので本人以外の行動に注意が必要 ・本人が活動的だと利用が難しい 	<ul style="list-style-type: none"> ・録画をスタートするタイミングが主観的になりやすいので注意が必要 ・教師が気づけなかったことは見逃してしまう



日々の様子を、色々な方法で記録し、観察することで
普段の人の目ではわからないことが見えてくる！

○実践2 <<「～かもしれない」をICTがよりわかりやすくする>>

- ・実践の目的 睡眠状態を訴えることができるようにする
- ・生徒の実態 授業中時々眠たくなる様子が見られる。この眠たさが、睡眠不足からくるものなのか、体調不良によるものなのか、また、睡眠の環境が整っているのかいないのか今まで考えることがなかった。保護者への聞き取りでも、「夕べあまり眠れてない気がします」となんとなく把握はできているが、正確ではなかった。
- ・実践の具体的な内容

○スマートウォッチを使用し、対応するアプリで睡眠状態をチェックすることで、生徒の代わりに「昨日はよく寝たよ、眠れなかったよ」などと発信できるようにする。

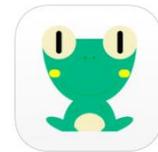
○実施に際して注意したこと

- ①色々な用途に使用できるスマートウォッチだが、実際に試してみて信ぴょう性の高いと判断できた睡眠状態の発信に使用用途を絞る。
- ②生徒の細い腕に巻いても使用するよう、服の上やリストバンドの上でも使用できるタイプのものを選択し、教師が実際に試した後導入した。
- ③データだけで判断しないようにする。



スマートウォッチ
i5 プラス

Zeroner Health
デベロッパ: hongjia zhu
Appを購入、ダウンロードする



iTunes で見える

無料

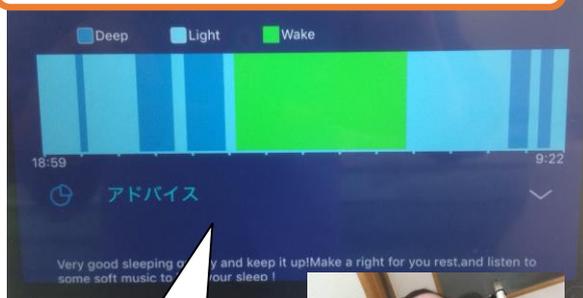
対応アプリ
「ZeronerHealth」

○実際に使用してみた

12時過ぎから5時前まで起きていた！

- 浅い眠り
- 深い眠り
- 覚醒

21時～6時30分 9時～10時
二度寝している！



朝、眠れなかったよ

よーく寝たよ

アプリのデータが本人の代わりに睡眠状態を表出することができる (代わりにしゃべる)

・対象児生徒の事後の変化

生徒の睡眠状態を周囲の大人に発信することができるようになり、周囲の大人も今までよりずっと正確にその発信を受け止めることができるようになった。また、そのことで、眠れていないときの原因は何か？室温かな、体調不良かな？と考えるきっかけにもなった。



「本人は～みたい、～のようだ」を ICT で見える化すると、本人の意思に近づくことができるのでは？

○実践③ <<発信するものをつくる～チャンスを増やすことを目指して>>

・実践の狙い

実践①で得た情報をもとに、生活の中で対象児の存在感を増すような仕掛けを考える

・実践の考え方

以前勤務していた院内学級での体験

「同じような能力で、人が好きな二人、笑顔という静かな発信の B 君より、意図はわからないが音声による発信がある A 君のほうが周囲の人に気付いてもらえる＝A 君のほうが存在感がある気がする」



音声を出せるって、そこに明確な意味が無くても、「遠くの人」や「後ろを向いた人」を振り向かせることができるみたいだ！



笑顔や手を動かすといった静かな動きではなかなか気づいてもらえないみたいだ、...

院内学級での経験で感じた仮説

・実践の発想

(1) 実践①でわかった、「人が近づくと笑顔になる＝人が近づくことは対象児にとって得である」を実践①でわかった左手の動きでかなえることができればA君のように存在感を増して得をすることができるのでは？



(2) 対象生徒にとって、左手は動くものの、音声を鳴らす VOCA スイッチなどは持つことも押すことも困難で、日常的に行うには準備も大変。大切なことは、簡単に音を出せること。



(3) 左手に小さな鈴を持つことに

ひもを付けて持ちやすくしている



(4) 実際に行ってみたところ、



周囲に誰もいない、「おやおや？なになに？モード」



左手を動かした結果、鈴が鳴った



音を聞いて教師が気づき、近付いたことで表情が変わる

(5) 「実践③」を行って

対象生徒は、今までの笑顔や手を動かすといった「静かな表出」が鈴の音が鳴るという「にぎやかな表出」になることで周囲に気付いてもらうことができるチャンスが増えた＝存在感を増すことができた。



「今、できること」「うれしいこと」をくっつけることができると、生活の質を向上することにつながるのでは？

○まとめ



・色々な機器やアプリが充実してきたおかげで、今まで想像しなかったような活動や、高価な専門機器がなくても子供の様子を把握しやすくなってきている。そこで得た情報や仮説を、「今を充実させていく」のと共に「将来につながっていく、将来もよくなり続ける」ような、さまざまな目標に向けて取り組み、もっともっと得をいっぱいできるようにみんなで考えていこうと思っている。