

魔法の言葉 プロジェクト 活動報告書

報告者氏名 : 大村 隆宏 所属 : 大仁中学校 記録日 : 2018年2月10日

キーワード : コミュニケーション 表現 読み書き支援 計算支援 学び方 学習支援 語彙力 学習意欲
自信 達成感 自己肯定感 自己効力感 個別指導 家庭学習,

【対象児の情報】

学年 中学1年生 (12歳)

障害 知的障害

困難の内容 読み・書き・計算の困難 生活経験の少なさからくる困難

他者との関係性の困難 複雑な運動の困難

【活動目的】

- ・当初のねらい
 - ① 基礎的な読み・書き・計算の力を高めると同時に、自分に合った読み書きの方法を見付ける。
 - ② (観察日記の発表などの) 表現活動を通し、周囲に認められる経験を積む中で自信を深める。
- ・実施期間 2017年4月～2018年2月
- ・実施者 大村 隆宏
- ・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 :

[読み・書き・計算の困難について]

* 読解力はひらがなまでで、ひらがなでも、拗音や促音、半濁音などについては読み、書きともに難しい。カタカナについてはいくつかは認識できるが、書く方は難しい。

* 「びじゅつ」という音を聞いて、「ぼじつ」と書くなど、独特の書き方をする。

* 漢字は図形のように捉えているので、書き順が独特で、予定を予定帳に書き写すこともなかなかできない。しかし、保護者の希望により、あえて時間をかけてでも書かせてほしいとのこと。

* 計算能力は足し算、引き算程度、かけ算は表を見ながら計算する。

[生活経験の少なさからくる困難について]

* 生活の中で必要性をあまり感じていないためか、時計は読めない。買い物をした経験が乏しく、お金やおつりの計算ができない。

[他者との関係性の困難について]

* 以前所属していた小学校では協力学級の児童や同じ特別支援学級の児童と折り合いが悪く、本人は「いじめられていた」と思っていて、人に注意されたり、自分の行動に対して意見を言われたりすると、「死ぬ」「気持ち悪い」「くさい」等の言葉を使う。

* 保護者が「学校でどんなことがあった？」と聞いても、ほとんど何も言わない。親は、「学校が楽しくないのだろうか？それとも、楽しいことがあっても話すのがおっくうなのだろうか？」と心配している。

[運動経験の少なさからくる困難について]

* 同じ年代の子に比べると運動能力的には平均をやや下回る程度であるが、運動経験が少ないため、体操や球技・ダンスと言った運動が苦手である。



入学当初、同じ学校からの生徒はいないため、友達もまだいなかった。



やや緊張した面持ち

【活動の具体的内容】

〔読み・書き・計算について〕

*カタカナの字形を確実に覚え、表記の力を向上させるため、アプリ「ゆびドリル」「もじガッキー」や学習プリント「国語1年生のカタカナ」を用いてカタカナの学習を行った。アプリについては国語の授業のうち週1時間を、プリントは家庭学習として、ほぼ毎日の頻度で行った。



ゆびドリルは「ごじゅうおん」「おぼえるドリル」「かいてみよう」「かくドリル」とメニューがあり、「ネコ」というカ

タカナを五十音表から探したり、書き順を確認したりしながらカタカナを覚えることができる。書き順を正しく覚えると、字形も整ってきた。



もじガッキーは画面にイラストと「団アイスクリーム」「団ルカ」「団ニ」といったカタカナが表示され、字を正しく書くとアイスクリームのイラストがアニメーションで動き出すので、本人も楽しみながら学習できた。

ゆびドリルと併用して用いた。

*語彙を増やすために iPad のアプリ「もじたん」「もじさがし小学校」「もじさがし」「えっほー」やごぐま会の「しりとりカード」などを休み時間に用いて遊びながら学習した。(毎日10分程度)



この3つのアプリは、画面上に並んだことばの列からテーマに沿った単語を上下左右あちこちから探しながらなるべく多くの単語を見つけ出すというアプリで、「もじたん」→「もじさがし小学校」→「もじさがし」の順に探す単語の数が多くなる。動物の名前や魚の名前が得意

意で、「もじたん」よりも「もじさがし」の方を喜んでやっていた。



「えっほー」は音読機能付きの絵本ライブラリで、「おりじなる・むかしばなし・どうわ・そのた・しつけ・ちいぐ」のジャンルの中から絵本を探することができる。例えば、

「むかしばなし」の中には、かさじそう・力太郎・一休さん・一寸法師・ネズミの嫁入りといったお話が並んでいる。音声付きは朝読書の時間の読み聞かせの代わりに、音声付き字幕有りは音読の練習用にと選択して用いた。もちろん、音声無し字幕有りも選べるようになっていて、お話がたくさんあるので、あれこれさがしながら読んでいた。

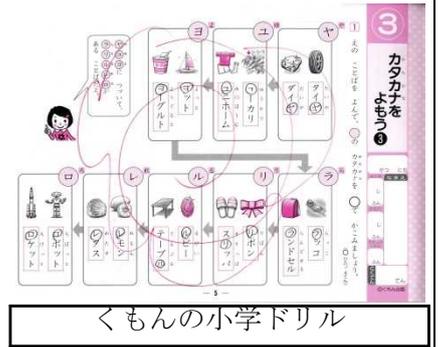


*また、国語の作文授業で「見たこと作文」(“〇〇を見た。□□と思った。”という短文をなるべく多く書く学習)や俳句を学び、語彙を増やすために「ワードバスケットキッズ(しりとりゲーム)」「ことばのカードゲーム『もじびったん』」を授業の中で行った。

『もじびったん』は自分が持っている10枚のカードと、場に出ている文字カードを組み合わせ、言葉になるように置いていき、上下、左右へと文字をつなげていく。このとき、「上から下へ」または、「右から左へ」読めるかたちで単語ができるようにカードを置いていくゲームである。最初の2枚は、余りカードの山からランダムに出されるため、長い単語を作るには頭を使う。誰かがカードをすべて出すか、カードの山が無くなったら終わり。残りの枚数が得点となる。はじめは、「きち」「おゆ」などという2語の単語が多かったが、だんだん和多い単語も作れるようになり、クラスの仲間と楽しんでいった。



もじびったん



くもんの小学ドリル



ワードバスケットキッズ は、ひらがなが1文字ずつ描かれたカードを使ってカードでしりとりをしていくゲームである。中には特殊カードがあり、「なんでもカード」「いきものカード」「たべものカード」「3文字カード」「4文字カード」がある。もちろん場のカードから始まる必要があるが、条件に合えばカードを出すことができる。最後の上がりの時だけは3文字以上で上がらなければならない。なかなか3文字以上は作れなかったが、いろんな言葉を考え出すことができた。

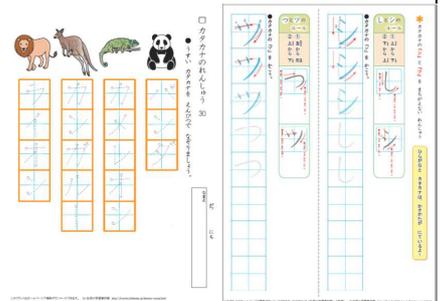


ワードバスケット

幼児の知育教材プリントを無料ダウンロード・印刷



また、「ちびむすドリル」というサイトで幼児知育・小学生教材・中学生教材等の学習プリント事例がダウンロードできるので、から、カタカナや算数・漢字や数学のプリントを印刷し、自主勉強や家庭学習に用いた。教科やジャンル、学年別にグレード分けされた問題があるので、学習の補充に役立った。



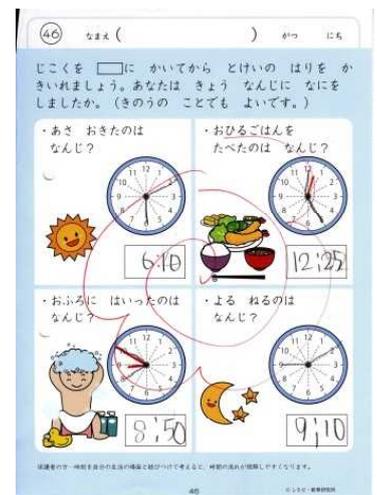
ちびむすドリル 「カタカナ」

〔生活経験の少なさからくる困難について〕

*自分でお金を計算して買い物をしたり、切符を買ったりできるように、学習プリント、「七田式知力ドリル『とけい』『おかね』」及びアプリ「いまなんじ?」「お金の学習1・2」「どっちが多い?」を用いて数学の時間に週3時間行った。



「いまなんじ?」は表示された時計の長針と短針を読み、時間が何時何分かを答えるものである。七田式ドリルをやった後に発展的な問題として取り組んだ。ドリルの方は「20分」とか「45分」など、5分刻みか10分刻みでしか問わないのに対し、アプリの方は「3分」「17分」など、中途半端な時間も聞いてくるので、実践向きだった。



七田式知力ドリル『とけい』



「お金の学習1・2」「どっちが多い?」は、どれも画面上に表示される「お金」をドラッグして並べ替えたりしながら、正しい金額を回答欄内に投入するアプリである。七田式ドリルの「お金」には硬貨と紙幣のモデルが印刷されて...

おり、切り離して操作しながらできるようになっていたが、やはり、アプリの方がやりやすいようで、集中してこれに取り組んでいた。調理実習の買い物に行ったときにも、あらかじめスーパーの広告を見ながら買い物計画を立て、お金を払う練習をしてから実際に買い物に出かけた。

*数学の授業の一環として、「人生ゲーム」や「夜店でおかいものすごろく」を用いて、数を数えたり、点数を計算したり、金額を計算しておつりを考える等の活動になじむことができるようにした。

「夜店でおかいものすごろく」は夜店を舞台に、たこ焼き、かき氷、焼きそば、アメといったものを買いながらすごろくを行い、代金の支払いでお金やおつりの計算を学ぶことができる双六である。「人生ゲーム」でも良いのだが、金額が大きすぎて(50万ドル・200万ドル・5億ドルなど)計算しづらいので、こちらの方が実践的だった。



夜店でおかいものすごろく

* 2年生が修学旅行の事前学習として、鎌倉市内の寺社仏閣、博物館等を巡る班別研修を行うこととなった。大仁中特別支援学級はこの研修に学級として3学年6人で参加することとした。総合的な学習の時間に見学地を調べるだけでなく、数学の学習の一環として、時刻表を調べたり、駅から見学地までの道のりと予定経過時間を調べたりしながら行動表を作成した。(時間・距離の計算)



また、必要な入場料・拝観料・運賃等の経費を計算した上で、予算の枠内での買い物の計画を立てたりしながら学習を進めた。

行動表を作る段階で話し合いにあまり参加できなかったが、買い物計画は頑張って計画を立てた。



当日は iPad のマップで現在地や時刻を確認しながら鎌倉を巡り、写真を撮った。売店でお土産を買うときは品切れの物もあり、少し不安そうだったが、無事買

い物を終わると笑顔になった。

小さなトラブルはあったものの、時間・予算とも予定のうちに無事収まった。

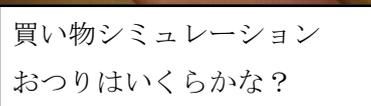
[他者との関係性の困難について]



* 今の自分の気持ちを客観視するためにアプリ「きもちメーター」を使い、ときどき自分の気持ちを客観視し、気付かせるために使った。

* 周りの仲間が彼の言動を認め、褒める機会を多く作った。

* 絵や粘土細工、書写などの授業では、大胆な筆致や色使い、柔軟な発想で作品を残したので、これを称揚し、皆にも見せることで周囲に認められた。



買い物シミュレーション
おつりはいくらかな？



江ノ電の切符を買いました



[運動経験の少なさからくる困難について]

* 交流会や発表会でダンス (エビカニクスやアララの呪文) や琴 (海の声) の演奏を発表したが、そのときにもアプリをいくつか用いた。



模範のダンスをゆっくり再生するには「LooperTuber」を用いた。再生速度を早くしたり、遅くしたりでき、また任意の範囲を繰り返して再生できた。



ダンスをゆっくり撮影・再生するには「SloMoCam」を用いたが、「Fun!Lesson」は上に模範のダンスを表示しながら、下に撮影したダンスを表示し、比較しながら練習できるので、後半は「Fun!Lesson」を用いた。踊りは得意ではなかったが、皆と同じくらいには踊れるようになり、楽しそうだった。



民宿体験で踊りを披露

[その他の活用]



* 琴の練習時、生徒6本の箏を毎回チューニングするときに、簡易チューナーアプリ「Tuner Lite」を用いた。短時間でチューニングするためには大変有効で、練習時間の確保に役立った。

【対象児の事後の変化】

〔読み・書き・計算について〕

- ・拗音や促音、半濁音についてはいまだに誤用が多いが、少しずつ読む方は改善されてきている。カタカナについては、本人が昆虫や植物の名をよく知っていることがわかったため、図鑑から読み始め、「かいけつゾロリ」シリーズなど、漢字、カタカナにひらがなのふりがなが振られている本は読むようになった。
- ・読み書きできる文字が増え、家では、「今まではテレビでテロップが出ていても何も言わなかった息子が、テロップを読むようになり、大変褒められていた。」という報告もあった。
- ・書くことへの抵抗が少なくなった。書き始めるまでは時間がかかることもあるが、いざ書き始めるとある程度書けるようになってきている。ただし、自分が書いた文章をもう一度読むのは苦手である。
- ・板書をノートやプリントに書き写す作業も少しずつができるようになってきている。書き上げたのを見届け、褒めることで自信につながっている。保護者も「予定帳が見違えるほどよくなってきた。」と喜んでいる。
- ・時計を読むのは苦手だが、おつりの計算はある程度できるようになった。
- ・家でプリント学習をしていて、「お金の計算はiPadがあればもっと簡単にできるのに。」と言った。
- ・九九の学習にも取り組み、9の段までできるようになった。(アプリ算数忍者使用)

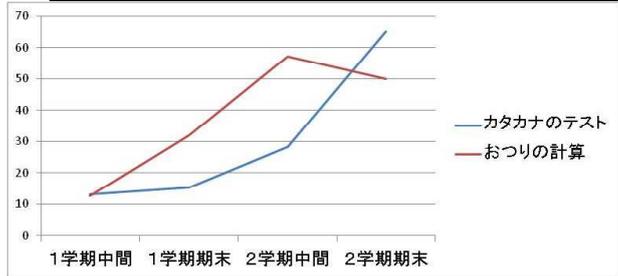


〔他者との関係性の困難について〕

- ・言葉遣いが悪かったり、行動が悪かったりしてたしなめられると、「ごめんなさい」と謝ることができるようになった。
- ・アプリや調べ学習ばかりでなく、ALTも協力してiPadで世界の英語圏の国々をiPadの動画で紹介したり、教科以外でも、道徳の時間に資料をNHK for schoolの「銀河銭湯パンタ君」「時々迷々」「ココロ部」「昔話裁判」などから取り上げたり、器楽の学習を動画で進めたりすることで、iPadは生徒たちの生活の中に浸透している。
- ・体育大会の練習でも、自分が次にどう行動したらいいかがわからないときは、今までは困り感があっても、誰かが話しかけてくれるまで待っていることが多かったが、今では(何人かの先生限定ではあるものの)先生に対しても話しかけて「僕はどこに行けばいいですか。なにをしたらいいですか。」と聞けるようになり、日常会話もできるようになった。
- ・体験講座で6人の合作で作った大きな風船のトナカイを気に入り、「みんなで作ったんだよ。」と大切にしていた。最終的には家に持ち帰った。
- ・「今日は〇〇があった。今日は××をして楽しかった。」等、学校での出来事を本人が話すようになり、家族も大変喜んでいた。



夏休みの動物観察レポート アマガエル



定期テストにおける正答率の変化 (%)



みんなで作ったトナカイ

【報告者の気づきとエビデンス】

(ア) 報告者の主観的気づき

*タブレットは、学習活動や生活の中で活用することで、本人の「困り感」を軽減するだけでなく、自信も与えてくれる「ツール」として機能しているのではないかな。

(イ) 主観的気づきに関するエビデンス

学習活動

- ・タブレットがあることで、「カタカナ」「時計」「お金」等のアプリを用いた学習に役立つだけでなく、写真・動画・音声で記録を取ったり、その記録を見て確認したり、発表したりできる。
- ・写真については、理科や社会の校外学習で用いるだけでなく、植物の生長を本人が写真で記録し成長の様子に気付いている。
- ・動画については、交流会での踊りの練習において、自分がしっかり踊れているかのセルフチェック用に使った。自分の踊りや模範の踊りを、左右反転したり、スピードを変えて再生できたりするので、大変有用であった。
- ・音声記録は、琴の練習で自分たちの演奏を聴いて助言しあったり、練習時の伴奏に用いたりした。班別研修時には、外で書く時間が無いときに音声で記録を取った。
- ・5月の宿泊体験学習のレポートや10月の鎌倉学習では、自発的なカタカナの表記は無く、ひらがなだけだった。12月の体験講座の表記では、初めて自発的なカタカナの表記が見付かった。また、教室においてある新聞に、以前訪れたサイクルスポーツセンターの記事を見つけ、「先生、サイクルにテロリストが来たって。」と報告してくれた。(実際はテロ対策訓練)

生活面

- ・植物の生長に興味を持ち、水やりなどを進んで行うようになった。作業のときにも「手伝うこと無いですか」と聞くようになった。生活に積極性が出てきた。
- ・アプリのルールを守って学習したり、遊んだりすることで、今まで苦手だった「ルールのあるゲーム」を遊べるようになり、休み時間などによく遊んでいた。
- ・漢字やカタカナにふりがなを振ってある本は一人でも読めるようになり、「かいけつゾロリ」のシリーズを読むようになった。家でも本を買ってもらい、読むようになったのと同時に語彙も増加している。



電動工具は怖いです。

自信, 達成感, 自己肯定感

- ・黒板書記には時間がかかっていたが、タブレットに画像として保管することで、見ながら書き写したり、前時の学習の確認をすることができるので、本人の心の余裕につながった。
- ・植物の生長の様子を写真入りで皆の前で発表した。発表や発言を認められることで本人の自信につながっている。
- ・苦手なことは分からないふりをしたり、逃げたりすることも多かったが、積極的に関わるようになった。職場体験でNPO法人「えーる」を訪れたときは、ベルトサンダーで焼き杉細工用の板を磨くときに、電動工具の音を怖がって泣いてしまった。しかし、作業には参加し、感想文には「楽しかった」と書いた。「怖かったんじゃないの？」と尋ねたら、「怖がっていたら仕



「雪だるま作り楽しかったよ」
先輩や友達と笑顔で記念写真

事ができないから。」と言っていた。

- 積極的に人と交流・接触を持つようになり、笑顔が増えた。今年初めて雪が積もったときには、「雪だるま作るの初めてだ。」といいながら一輪車で雪を集め、顔も自分でデザインした。「手が冷たい」とは言っていたが、終始笑顔だった。

- * 小学生との交流行事では、「おわりの言葉」を担当していたが、その直前に小学生と一緒に自作のポリエチレン凧を飛ばしていて、自分のお気に入りだった凧を風に飛ばしてしまった。本人の落ち込みようはかなりひどく、ぎりぎりまで泣いていたので、「『おわりの言葉』は代役を立てようか。」などと相談していたところ、そこから気持ちを立て直して、きちんと「おわりの言葉」を言うことができた。これには小学校の先生も感心していた。



この数秒後、凧は空へ…