

魔法のダイアリー プロジェクト 活動報告書

報告者氏名: 澤岷 圭祐 所属: 沖縄県立泡瀬特別支援学校 記録日: 2019年 2月28日

キーワード: 病弱教育、学び方、環境作り、学習意欲、自信、自己肯定感、自己効力感

【対象児の情報】

- ・学年: 高等部2年生
- ・障害名: 病弱
- ・障害と困難の内容

手指の可動域が狭いが、可動域の範囲内であれば細かい作業や書字等は可能である。理解度は高く、興味のある授業や活動に対しては意欲的に取り組む姿が見られる。昨年度に手術を行っており、その影響で昨年度は欠席や欠課が多くなっていた。

【活動目的】

・当初のねらい

1. 必要最低限のコミュニケーション能力育成
→「誰とでもコミュニケーションをとることができる」という意味ではなく、生徒自身が「必要な時に必要なことを伝えることができる」ようになることに重きをおく。
2. 生活に根ざした国数などの基礎的な学力を身につける。
3. 知識や技能を得る方法を複数持つ。
4. 自分自身に必要な環境や支援を知り、調整していくことができるようになる。

・実施期間

平成 30 年 4 月～平成 31 年 2 月

・実施者

澤岷 圭祐

・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

- ・普通小学校（特別支援学級）に在籍し、中学部から本校に入学。
- ・知的代替教育課程に在籍しているが、会話の内容や思考、行動などを見ていると知的な遅れはあまり感じない。
- ・身体の可動域は狭いが、可動域内では細かい作業ができる。また、周囲の人に物の移動などの支援を依頼することはできる。
- ・絵を描いたりすることが好きで、中学部時代にはイラストクリエイターになりたかったようである。
- ・家庭では、ゲームや YouTube を見ていることが多いようである。余暇だけの活用ではなく、姉の iPhone が壊れた際に YouTube で対処法を調べて復旧したこともある。

- ・ Amazon で買い物をしたり、壊れたゲーム機の修理依頼をネット上で行うこともしている。
- ・ プラモデルやスマホが欲しいと考えている。
- ・ 現在は2歳年上の兄の影響で車に興味があるようである。
- ・ 家庭では、マイクラフトや Nintendo Switch でゲームをして過ごすことが多い。
- ・ ヨーロッパやクラシックが好きで、そのような内容の会話には多少テンションが上がっている。
- ・ 担任がこれまでの学校生活について雑談をした際に「自分にとってはあんまり（な出来栄え）でも、褒めてくれる」という生徒の発言があった。生徒は自分自身の結果に対して適切に評価された経験が少ないと感じているようである。

学校生活について

- ・ 体調等によって長期欠席があったためか、学習空白がある。
 - ・ 昨年度は仮病などで興味のない授業は休むことがある（保護者談）ようだが、現在はほとんど休まずに登校している。授業（総合、作業）によっては楽しみにしていて家庭や放課後児童デイなどで話している。家庭訪問で保護者から「今年は楽しいみたいですよ」という情報も得られた。
 - ・ 教科学習に対してはあまり意欲がないような印象。
 - ・ 与えられた課題や宿題等はしっかりと行なっている。ただし、自分から予習・復習などをするのではない。
 - ・ 「アルファベットがわからない（ローマ字ができない）」「iPad に比べ直感的に操作できない」ことが原因なのか、PC 操作に対しては苦手感があるようである。また、使った経験が少ない（PC はタブレットに比べ起動に時間がかかるので使っていないようである。）ことも要因な可能性もある。
 - ・ 指示を待つだけでなく、これまでの経験から判断・行動したり自分で調べるなど、考えて実行していくことができる。
 - ・ 興味関心のある内容の授業での集中力や意欲はとても高く、自分でも調べて事前に取り組み案を考えたりしている。
- 今後、この2点は伸ばしていきたい。

コミュニケーションに関して

- ・ 自己主張することはあまりなく、クラスメイトにも気を使って意見を言わないこともある。また、教師に対しても担任（澤岬）に対しては意思を伝えるが、それ以外の教師にはあまりそのようなことを伝えることは少ない。（担任が出張等で休むと生徒も休んでいる可能性）
- ・ できるだけ他者とコミュニケーションをとらないようにしている印象である。現在、作業学習や総合的な学習で取り組んでいる名刺販売等などでは、他の生徒よりもいろいろなことを考えてポスターや注文票を家庭で作るなどの取り組みを進めているが、肝心の口頭での売り込みなどの直接的な営業を教師に対しても避けている。ただ、話かけられるときちんと考えて応答もできるため、どちらかというところでは恥ずかしがっている印象。
- ・ 慣れると自分の想いなどを少しずつ話していけるようになってきている。

全体的に

- ・ 自分の欲しい物（もしくは、それを手に入れるためのお金）などを目標にコツコツと努力することはできる。
- ・ いろんなことができそうな生徒であるが、あと「ちょっと」が足りない印象。
- ・ 4月当初は進路について考えたことはあまりないようで、将来の進路先や就業体験で実習に行きたい場所さえも「特にない」とのことだった。

活動の具体的な内容

取り組み1. 実生活に近い形で取り組んでいくことで、日常生活に必要な知識や技能を習得していく。

4月当初の対象生徒は教科学習に関してはあまり主体的ではないような印象を受けた。しかしながら、何気ない会話の中で「欲しいもの」や「お金」のことに話も多く、そのようなことについては自分の考えを述べることも多いような印象を受けた。そこで、「お金を稼ぐ」という経験をしながら考えや強みを活かしていくような学習を行う方が生徒に合っているのではと考え取り組むことにした。そのためには教授式の学習だけではなく、体験や実践を行うことで学びを深めていくようにし、作業学習や総合的な学習の時間を中心に取り組みを進めていく。実践のイメージは表1に示す通りである。

表1. 作業学習と総合的な学習の時間との関連

	作業学習	総合的な学習の時間
期間	4月～	5月～6月前半
内容	名刺販売 (教師が設定)	名刺販売 (教師が「お金を稼いでみよう」というテーマを設定し、何をするのかは生徒が決定する。対象生徒は名刺販売をすると自分で決めた。)
人数	8名 (全員で協力し取り組む。名刺販売に関してもいろいろ行程を他の生徒と分担し行う)	5名 (各個人で取り組む)

今回の取り組みにおいて作業学習では事前に「働く」ことや「お金を稼ぐ」ということへの具体的なイメージを持たせる（実際に作業を行ってみることや依頼者とのやりとり等）ことをねらいとしている側面もあり、総合的な学習の時間の前段階（作業学習と同じことをやるという意味ではなく）としての要素が大きくなっている。

作業学習での取り組み

取り組み内容：4月～現在

- ・流れは後述の図1に示す通りである。
- ・PCを活用し、名刺を作成。
- ・受注から販売までの流れは図の通り。対象生徒は「作成」から「納品」までを担当。
- ・名刺のデザインに関しては、依頼者が約60種類のサンプルからベースとなるデザインを選択。そのベースに細かい要望（メールアドレスの有無や校章を入れて欲しい、似顔絵を入れて欲しい等）について対応していく形式をとっている。

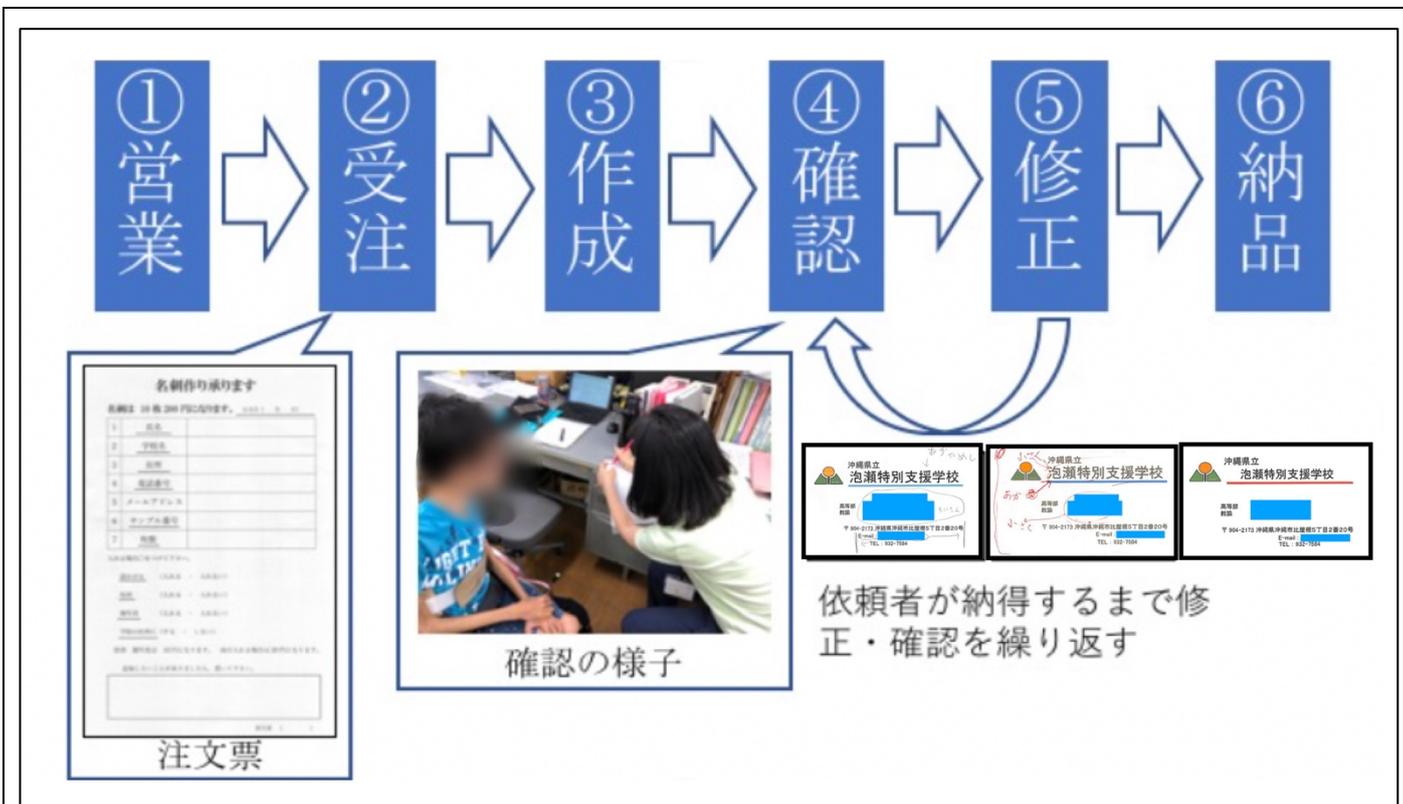


図1. 作業学習での名刺販売の流れ

※試作1回で完成に至った依頼は現時点ではない。修正が多い依頼では16回の細かい修正を行った。

総合的な学習での取り組み

取り組み内容：「お金を稼ごう」Part1（5月～6月上旬）

テーマ：「お金を稼ごう！」	
目標金額	¥5,000
活動内容	名刺販売
期間	6週間（5月～6月前半）

- ・課題として「お金を稼ぐ」ということを教師が設定するが、目標金額や方法等に関しては生徒自身で決定する。対象生徒の目標金額は5000円。作業学習での経験をもとに「名刺販売」に決定。流れ等に関しては作業学習（上記の図1）とほぼ同じ。
- ・「働く」ことや「お金を稼ぐ」ことを体験しながら、自分の「課題」や「強みをどう活かしていくのか」を考えていく。そのため、Part1の取り組みでは教師はできる限り言葉かけを行わず黒子に徹しながら取り組みを行う。そうすることで教師が生徒の課題を明確に把握することができるだけでなく、生徒自身が実感できるようにした。
- ・取り組み後に振り返り、自己の課題を発見する。
- ・振り返り際には、自分自身の振り返りや授業担当教師からの指摘だけでなく、課題分析として市場調査を行う（他の教師へのアンケートをとる）ことでより客観的に評価されることで課題を明確にしていくようにした。
- ・対象生徒を含めて5名各々で取り組む。しかしながら、5名中対象生徒を含め3名が名刺販売を選択。
- ・自発的にイメージを膨らませ、家庭で事前に販売に必要なポスターや注文票を作成していた（図2・3）。ちなみに、5名のうちそのような自発的な取り組みをしてきた生徒は対象生徒だけだった。

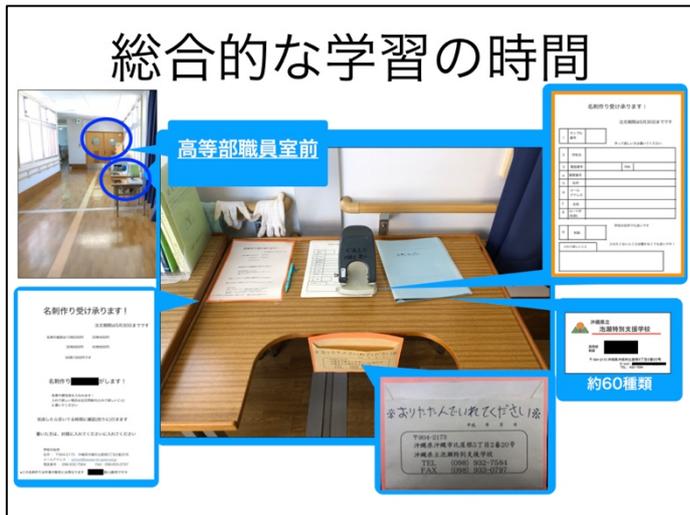


図2. 注文受け付け場所の様子

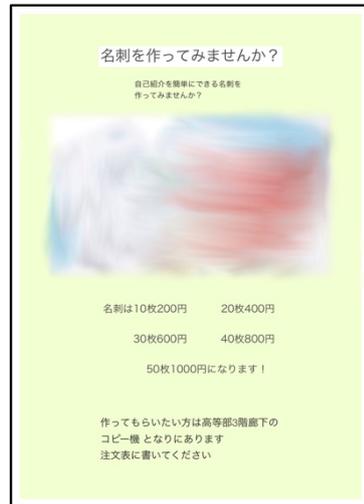


図3. 生徒が作成したポスター

- ・今回6週間で1名の教師に名刺20枚を販売し、400円の売り上げ。そのうち、材料費を100円支払ったので利益は300円（ちなみに他の生徒は利益0円もしくは赤字）。

「課題分析」

- ・自分で目標を達成できなかった理由を考える。
- ・他の教師に対し、聞き取り調査を行うことで客観的な課題を見つける。
- ・アンケートを生徒が作成・配布し、調査。アンケートにした理由は「話すのが苦手だから」とのこと。



図4. 課題発見のための聞き取り調査の様子

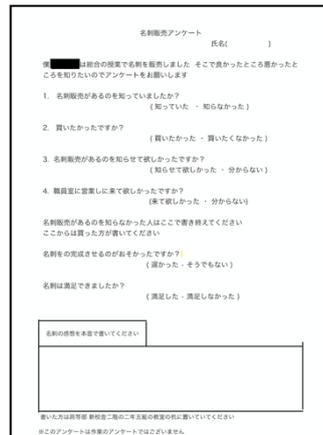


図5. 作成したアンケート

- ・それぞれの課題を分析し、全員で共有するために発表を行った。（図6）

生徒が考えた課題

- ・作業のスピードが遅いので、作業スピードを早くします。
- ・注文から納品までの時間が長いのでそこを気をつけたい。

アンケートで浮かんできた課題

- ・宣伝が足りなかったなので、今後は校内放送や営業を頑張りたい。
- ・作業学習との違いについてもっとアピールしていきたい。



図6. 取り組みの振り返りを発表している様子

取り組み2. Pepper を活用した取り組み（自分のことを手伝ってくれる ICT 活用）

「Pepper でビデオレター作成」

- ・プログラミングに慣れるために、入院中のクラスメイトにビデオレターを作成。
- ・もう一人のクラスメイトと相談しながらビデオレターを作成する様子が見られた。

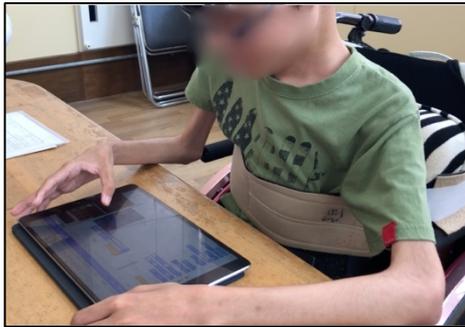


図7. RoboBlocks で Pepper のプログラミング



図8. 相談しながら作成する様子



図9. 完成したビデオレター

「苦手な営業を Pepper にしてもらおう」

- ・就業体験で作成したパイなどのお菓子を販売で Pepper を利用する。
- ・人前で話したり、営業するのが苦手をプログラミングすることで Pepper にやってもらおう。



図10. Pepper で校内放送



図11. 当日の呼び込みも Pepper で

「強みをアピールしていこう」：現在継続中

- ・学校で Pepper を活用しているんな取り組みをしてほしい教師や生徒、保護者からの要望を受け、要望通りにプログラミングしていく。
- ・自分の強みを武器に人と関わる経験を増やししながら、必要なコミュニケーション能力を育成していく。
- ・現在は「歯の衛生習慣」に向けて Pepper のプログラミングを試行錯誤中。



図12. 養護教諭と相談しながらプログラミング

上記の「作業学習および総合的な学習の時間での取り組み」と「Pepper を活用した取り組み」などの取り組みを踏まえて次の段階として「お金を稼ごう！Part2」を設定。

取り組み内容：「お金を稼ごう」Part 2（9月～10月上旬：現在取り組み中）

- ・今自分にできることやこれまでに学んだことをより実践的に活かして「全力」で「お金を稼ぐ」。
- ・Part1での課題を踏まえ、もう一度取り組みを行っている。
- ・今回は自分の長所を意識し取り組みを行っている。
- ・実施者がこれまでいろんな方々からいただいた名刺を見ながらこれまでのサンプルにはないデザインをイメージして、取り組みを行っている。



図 13. 様々な名刺を観察



図 14. 気に入ったデザインを記録



図 15. 直接営業している様子



Pepper を活用した宣伝



図 16. 玄関で Pepper が宣伝



図 17. 注文受付場所

現時点（開始2週間）で名刺の注文が230枚（前は20枚）。また、依頼者も高等部職員から事務職員・事務長など日頃関わる機会の少ない職員からの注文が多い。また、保護者からも注文が入り始めている。そのため、学校だけでなく家庭でも取り組んでいる。その際にはこれまで使うことの少なかったPCを持ち帰っている。加えて、直接会うことが難しい依頼者に対しては電子メールを取り入れ、確認を行うようになった。

アルバイトとしての取り組み：現在継続中

- ・電子メールを活用して、遠隔地からの依頼を受け始める。（青森の先生からの依頼）
- ・注文依頼や注文票の記載、デザインなどのすべての作業を電子メールで行った。（計50通以上のやりとり）
- ・iPadも駆使しながら、依頼者のイメージを製品へとしていく。

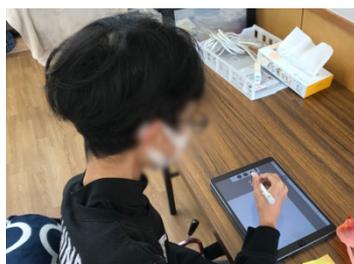


図 18. 名刺作成の様子（左：手書きのデザインを iPad で作成し PC で文字を入れていく。 右：完成した名刺サンプル）

対象児の事後の変化

作業学習と総合的な学習の時間での取り組みから

・ これまでは自分の作業スピードが課題に感じていたが、今回の取り組みから周知の仕方などの課題もあることも意識していく必要があると感じるようになってきている。

・ 他の人と同じ取り組みする際に、自分の長所を活かして行くことが必要だと感じた。

(ともに本人の感想より)

・ **Part2** の取り組みでは、校長先生などへ直接営業に行くようになってきている。その際に、いろんなデザインの話しながら自分の長所を活かそうとしている様子が見られている。また、その際に「もっと売れるようになりたい」と発言するなど意欲が上がっていると感じる発言も出ている。

・ 1対1での営業などについても「校長先生に話すのは難しいと思っていたけど、1学期の経験があったからそんなに緊張しなくなっている」と答えるなど必要なことを伝えたりすることには抵抗がなくなっている様子が見られるようになってきている。

・ 実施者（担任）に対しても家庭でプログラミングや名刺作成をしている際にわからないことを **LINE** で質問してくることが増えた。また、その際に冗談を送ってくるなどのユーモアを交えた内容が見られるようになってきている。

・ 「これは著作権にひっかかりますかね？」などの質問が出ており、名刺のデザインをする際に著作権などについても意識するようになってきている。

・ 商品へのこだわり、製品価値への意識の高まりが見られるようになってきている。校長の名刺作成で名刺の左端が綺麗に印刷できない問題が出てしまった。その際に、何回も修正を試みて、デザインを微調整するなどの姿が見られた。最終的には担当と相談し下図のように修正。

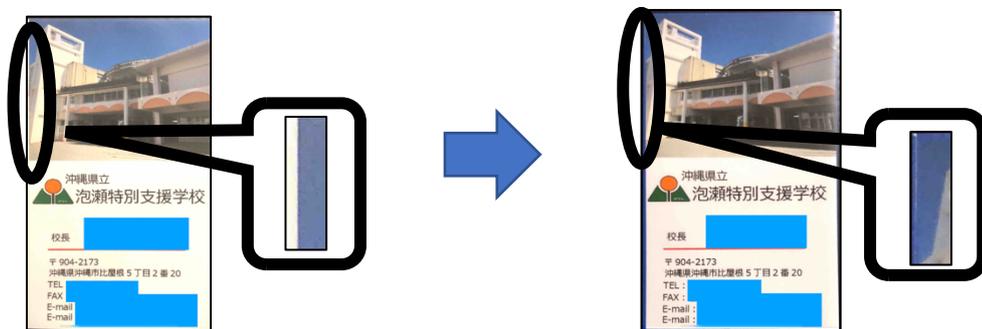


図 19. デザインへのこだわり（橋の部分がずれてしまうため、ラインを入れて修正）

Pepper での取り組みから

・ 「これまで ICT はゲーム的なイメージだったが、上手く使えば自分の苦手なことを補ってくれると感じた。」という感想があった。また、今回の取り組み以外にも自分から ICT を活用し、試行錯誤している様子が見られるようになってきている。

例) iPad や iPhone を使って営業に活用。気になったことを

iPhone にメモして整理したりする等。

全体を通して、人と話をしたり、人前に出ることが少しずつ緊張することが減っている。また、いろんな教師を関わる機会が増えたため、多くの教師から「彼って、こんなこともできるんだ」「すごい楽しそうに過ごしている」との声が聞かれるようになってい



図 20. iPhone と iPad を活用しながら発表を整理している様子

る。1年生の頃には欠席が多く（1年の約60%欠席）、今年度の4月に聞いた時には「居残りしてプログラミングするのは嫌」と即答していたが、自分から母親に「夏休みに学校に行こうかな」と言って、週に1回プログラミングをするようになっていく。

【報告者の気づきとエビデンス】

・主観的気づき

- ・ 周囲の人と会話を楽しんだりするなどコミュニケーション能力が向上したのではないかな。
- ・ 電子メールでのやり取りやお金の計算など、生活に根ざした取り組みを行ったことで生徒自身が主体的に学ぶことができ、長所を發揮できたのではないかな。また、それらが彼の自信や意欲につながっているのではないかな。
- ・ Pepper というツールが生徒の困りを補うのに適していたことで、ICTをより積極的に活用することができたのではないかな。
- ・ 卒業後の進路に対して積極的に考えるようになっていく。

・エビデンス

・ 今回20名近くの依頼を受け、名刺を販売することができた、そのほとんどが初めて会話をする職員や管理者、他学部の職員、保護者、遠隔の依頼者である。そのような依頼者に対しても丁寧にコミュニケーションを図りながら名刺を完成することができた。前述のように生徒自身の感想からも「他者とのコミュニケーションに対する抵抗感がなくなっている」とあがっていた。また、名刺販売に限らず昼食時間などにも冗談を言ったりするなど他の職員から「A君ってこんなに面白いことを考えているんだね」などの発言も多く聞かれている。クラスメイトとも休憩時間に会話をするなどの姿も見られている。

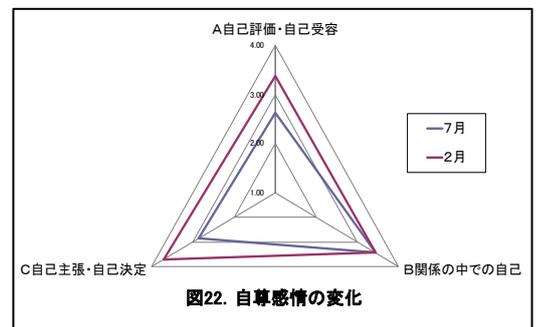
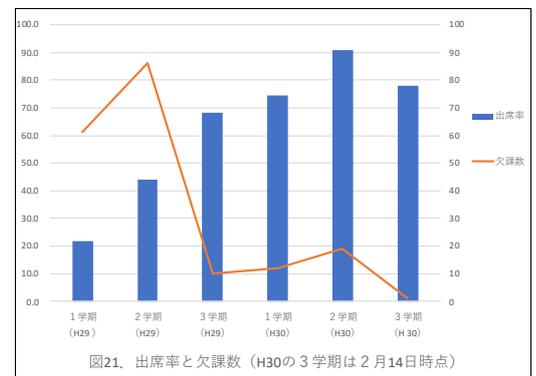
・ 昨年度よりも欠席や欠課が大幅に減少している。昨年の後半（3学期）は体調も安定していたが欠席が3割程度あったのに対し、今年度は欠席が少しずつ減少しており、3学期も現時点で5日（定期検診や体調不良）である。また、家庭で自発的に取り組むことも多く、意欲的に取り組んでいると考えられる。

・ 生徒本人の感想や発言からも生徒の自信や意欲の高まりを感じることが増えている。また、生徒の自尊感情測定尺度（東京都版）で生徒の自己評価を7月と2月の計2回測定したところ「自己評価・自己受容」「自己主張・自己決定」の項目に大きな向上が見られた（図22）。これらは「自分のよさを実感し、自分を肯定的に認めることができた」ことや「今の自分を受け止め、自分の可能性について気付いた」ことを示していると考えられ、今回の取り組みの大きな成果であることを表していると考えられる。このような経験が生徒自身が進路に対して考えるきっかけになっていると考えられる。

（自尊感情測定尺度東京都版：東京都教職員研修センター

<http://www.kyoiku-kensyu.metro.tokyo.jp/09seika/reports/bulletin/h24.html>)

・ Pepper を活用することで自分自身の苦手を補うようになっていく。また、Pepperに限らずICTを活用してメモをとったり、読めない漢字を調べたりする姿が見られるようになっていく。生徒からも「今まではiPadはゲームのイメージだったのが、上手に使いえば自分を助けてくれる」などの言葉も聞かれるようになっていく。また、「iPadをスイッチを使って動かすことってできるんですか?」「寒い時は（手に力が入らなくて）上手に操作でき



ない」など自分の困りを ICT を活用して解消しようとする発言も出ている。(図 23)



図 23. ICT を活用して自分の困りを解消する様子 (左：iPad を活用してアンケートを実施、右：スイッチを使って iPad を操作)

・「遠隔の依頼者からの依頼に対する報酬をどのように受けとれる方法」について調べたりするなど、自分自身で取り組みを進めている姿が見られるようになっている。

今後の取り組み

- ・生活に根ざした指導を各教科に拡げていく。
→現在は総合的な学習の時間や作業学習などの指導を中心に生徒の自信や「もっと学びたい」というモチベーションにつながっているが、それを各教科に拡げていく必要がある。
- ・生徒の進路選択に向けた取り組みの充実
→就労や生活介護という二者択一のような考えではなく、「生活介護事業所で自分のできることや楽しいこと、社会との関わりを持ちながら働く」「家庭で ICT を活用しながら働く」といったような、より柔軟な選択を視野に進路指導を行っていく。