

# 「魔法のダイアリー」 最終成果報告書

報告者氏名：齋藤大地 所属：東京学芸大学附属特別支援学校

記録日：2019年2月21日

キーワード：知的障がいを伴う自閉症 コミュニケーション Pepper

## 【対象児の情報】

◎学年 中学部3年生

## ◎障害と困難の内容

### （基礎情報）

- ・小学校3年生の時に広汎性発達障害の診断を受けた。
- ・小学校6年間は特別支援学級に在籍し、中学部より本校に入学した。
- ・温和で真面目な性格であり、決められた事はしっかりと取り組む。

### （コミュニケーション面）

- ・休み時間にはピアノを弾いたり、PCで電車の情報を検索したりして過ごし、学級の友達と自ら関わる様子はほとんどない。一方で、班長や学級委員など自分自身の役割が明確な場面においては、自分から友達に話しかける事ができる。
- ・共通の趣味（電車やゲーム）を持つ友達に関心を示し、お互いの成果物（鉄道の写真やマイクラの作品）を見せ合ったり、Nゲージで遊んだりしたいと思っている。
- ・「好きなことは何？」と聞くと「電車です。」とこたえるが、それ以降会話のやり取りがなかなか続かない。生徒との会話は「教員の質問→生徒のこたえ→教員の質問→生徒のこたえ…」という形式か、生徒が話したい話題を教員のそばで独り言のようにつぶやくという状況が多い。

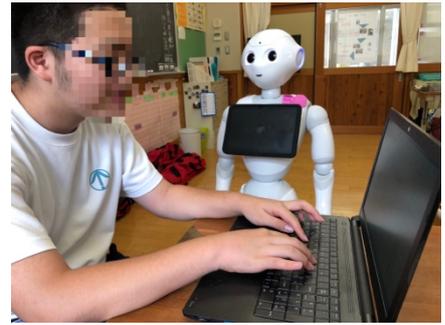
→上記のようなA君の実態を踏まえ、昨年度の「魔法の言葉」では、「他者とコミュニケーションするためのツールを獲得し、対人関係を拓げることを目標に実践を行った。対人刺激が低い状況から段階的に指導を行うことを計画し、SNSの利用を進めた。また、Pepperを介し他者とコミュニケーションをとったり、Pepperのアプリを製作しそれをバザーなどで多くの人に利用してもらい賞賛を受けるたりすることで、自信を深めたりすることができた。

### （その他）

- ・昨年度の「魔法の言葉」での取り組みの中で、Pepperのアプリをいくつもプログラミングによって製作した。初期は自分が製作したアプリが正しく動くということ自体に喜びを感じていたが、製作したアプリを他者に使用してもらうことで他者から賞賛を受ける機会が増え、自信を深めることができた。こうした経緯から、彼は「プログラマー」という夢を初めて持つ事ができた。
- ・今年度の4月に実施した生徒へのアンケートにおいては、得意な事の欄にはっきりと「プログラム」、中3でやってみたい事の欄に「アプリを作る」と書いており、引き続きA君の「プログラマー」に対する意欲が高い事が確認できた。

## ◎昨年度の実践を踏まえた今年度の実践の方向性

A君にとってのプログラミングとは、自己を表現するためのツールまたは周囲と繋がるためのツールであり、彼自身が“自分の中で重要なものである”と位置付けている。そこで、今年度は彼の「プログラマー」という夢に向けた取り組みの中で、プログラミングすることを目的とするのではなく、プログラミングを手段として活用していくことで、彼自身が抱えるコミュニケーションに関する課題（困難な状況に置かれた時に、他者に相談や助けを求めることが非常に少ない／他者と協力することの必要性、楽しさを十分に理解できていない）を克服し、より豊かな生活を広げていけるよう実践を進めていくこととした。



▲PepperのプログラミングをするA君



▲バザー当日アプリチェックするA君達

## 【活動進捗】

### ◎当初のねらいと活動による方向性の確認状況

- 1) “プログラマーになる”という夢の実現に向けて、目標を段階的に設定し、それに向かって努力をし、着実にステップアップする経験を積む。
  - 2) 得意なことを活かして、さらに自信を深めるとともに、他者とのコミュニケーションを広げる。
- \*計画書の段階からねらいの変更はない。

◎実施期間 平成30年4月～現在

◎実施者 齋藤大地

◎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

- ・困ったことや分からないことがあった場合に、自分でなんとかしようとして試行錯誤することはできるが、他者に相談するなどして問題を解決することがほとんどない。
- 他者に頼るのは、自分の弱さをさらけ出すことに繋がりがあまり良くないことだと本人が考えている。

### ◎活動の具体的内容

#### ゲームクリエイターへのインタビュー

先述した中3の4月のアンケートにおいて、「プログラマー」という夢についてさらに突っ込んで聞いてみたところ、「ゲームのプログラミングとかをするゲームクリエイターになりたい。」ということであった。そこで、中学部の授業にゲストティーチャーとして来ていたゲームクリエイターに声をかけ、A君と個別に話す機会を設けた。実践を始める前に実際に働いているゲームクリエイターと話す機会を設けたのは、A君に夢をより現実的なものとして捉えて欲しかったからであった。

実際のインタビュー場面では、A君は「どうやったらゲームクリエイターになれますか？」という質問を最初にした。ゲームクリエイターの返答は「イラストや音楽、デバック、プログラミングなど色々な仕事がある。」という内容のものであり、それまで“ゲームクリエイター＝プログラミング”だと思っていたA君にとっては、新たな発見であった。その後、「イラストはどうやって描くんですか？」「音楽はなんのソフトを作っているんですか？」など一つ一つの仕事について詳しく質問していた。さらに、A君にとって新たな発見だったのが、「ゲームは一人で作るんじゃなくて、たくさんの方が協力しながら作っている。」という言葉であった。これまで、家や学校でも一人でゲームをしたり、一人でプログラミングをしたりしていた経験が多かったA君が、他者と協力する必要性に気づくきっかけとなる一言であった。

インタビュー後のA君の感想には「どうやってゲームを作っているかが学べておもしろかったです。今はプログラミングを頑張ろうと思います。」と書かれていた。次の日、A君とゲームクリエイターになるために、これからの1年間で何をするかについて話し合った結果、

(1) プログラミング自体のスキルアップ

(2) 友達と協力してのアプリ製作

を行うこととなった。“プログラミング自体のスキルアップ”がA君から自発的に出てくることは予想していたが、“友達と協力して”というアイデアがA君から自発的に出てきたことには非常に驚いた。友達と協力する過程においては、A君が困ったことや分からないことを友達に相談し問題を解決していく場面も想定される。そういった場면을自然な文脈の中で設定し、指導していくことが重要であると考えた。

## (1) プログラミング自体のスキルアップに関する活動

### 1. Swift Playgrounds

プログラミングのスキルアップの教材として、スモールステップでスキルを学習できるもの、学習したことをアプリなど形として出力できるもの、の2点をポイントとして選んだ。その結果、Appleが作ったプログラミング言語（Swift）をパズルを解く感覚でスモールステップで学ぶことができる、「Swift Playgrounds」というアプリを利用することとした。

また、「Swift Playgrounds」で扱う言語は、Xcode との間で直接読み込みや書き込みができるため、iOS や Mac のアプリケーション開発を行うことができるという利点もある。

A 君に「Swift Playgrounds」を紹介したところ、アプリに登場するキャラクターに興味を示し、コードを書くとそのキャラクター（Bite）が動いて課題を解決するというアプリの構成を非常に気に入った。昨年度の Pepper でのプログラミングの導入時もそうであったが、A 君は書いたコードがキャラクター（Bite や Pepper）の動きとして出力され、その出力を元に自分のコードが正しいかどうかを確認するというスタイルを非常に好んだ。

「Swift Playgrounds」は、A 君が自分のペースでじっくりと取り組んで欲しかったという理由と、分からなかった時に身近にヒントを教えてくれる人がいない状況でやって欲しかったという理由から、1日2ステップずつ家でやってくることとした。その際に、写真のような記録表を用い、各ステップがどれ位の難易度だったのかを自己評価する欄を設けた。それは、自分の行動を振り返る機会を設定することによって、はじめは難しいと感じていたものが段々と簡単に感じるようになったなど、“できるようになった自分”“着実に努力を重ねている自分”を実感して欲しかったからである。

5/23 には、珍しく5段階中4の「ちょいむず」という評価をつけてきた。その日の連絡帳には母から「今日の宿題はすごく難しかったようで、夕ご飯も食べずに3時間近く iPad の前で奮闘していました。こんなに一つのことに取り組むことができるなんて改めてすごいなと思います。」と書かれていた。様子を本人に聞いてみると、「難しかったけどできました。」とだけであった。昨年度の実戦からマインドマップアプリを用い情報を文字で整理しながら話をするという良いということが明らかであったため、同じ方法を用いた。その結果、とても言い辛そうにしながら「わからなかったので、答えを iPad で調べました。」と話してくれた。おそらく、A 君としては“解答を見たこと=悪いこと”との思いが強く言い出しにくかったのだろう。しかし、自分で“調べる”という解決策を見つめることができたこと自体を大いに賞賛した。

その後、1ヶ月近く順調に進んだ。同時に進めていた Pepper のプログラミングにおいても、コレグラフという専用のプログラミングソフトでこれまで使ったことがないようなコードの羅列が書かれているウィンドウを開いたり、過去に作ったプログラミングを「ループを使えばいいんだ」などつつぶやきながら、効率化したりする様子が見られた。

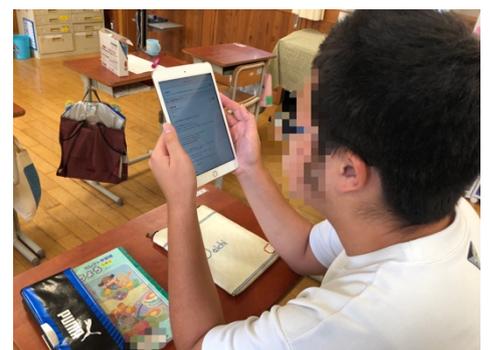
7/4 には、担任が密かに期待してる場面がようやく訪れた。A 君がどうしてもできなかった（web 上の解説ページを見ても分からなかった）という朝学校に来たのである。こうした困った時にどうすれば良いか



▲「Swift Playgrounds」をやっている A 君と興味を示し近づいてきた友達

コードを学ぼう1		日付	5	4	3	2	1
コマンド	コマンドを使う	5/21					0
	新しいコマンドを追加する	5/21					0
	スイッチを切り替える	5/22					0
	ワープの練習	5/22					1
	バグを見つけ直す	5/22					2
	バグつづしの練習	5/22					2
	難題の挑戦	5/23					0
知識	新しい挙動を作る	5/21					2
	新しい関数を作る	5/21					0
	集めて、切り替えて、繰り返す	5/22			2		0
	任意する	5/22					2
	パターンをネストする	5/23					0
	難問に挑戦	5/23			0		0
	パターンを探す	5/23					0

▲「Swift Playgrounds」の記録表



▲質問のメールを iPad で見る A 君

を A 君が学ぶ良い機会だと捉え、早速メールを使ってインタビューをしたゲームクリエイターに質問をした。

ゲームクリエイターからの返信は学校にいる間はなかった。放課後に返信があって家で再度トライしてみたそうだが、やはりできないということであった。その日がちょうどゲームクリエイターが学校に来る日であったため、放課後質問をしにいても良いとだけ A 君に告げた。

A 君は放課後自発的にゲームクリエイターに質問に行き、30 分近くかかったが周りのスタッフとともに試行錯誤しながらなんとか解決に至った。この一連の出来事は A 君にとって、自分一人では解決できないことを他者に相談すること、そして他者と一緒にアイデアを出し合っ



▲他者と一緒に課題を解決する A 君

って問題を解決することを経験することに繋がったのではないだろうか。

Swift Playgrounds については、その後 A 君と相談し夏休みも毎日 2ステップずつ行うことを確認した。もし分からないステップがあったら、まずは担任に By Talk（「魔法の言葉」の実践で A 君は By Talk を用いた他者とのやりとりができるようになっている）で連絡を取ること、担任からの返信を待ってゲームクリエイターにメールをしようと伝えた。夏休みは 40 日間以上あったが、A 君から担任に連絡は一切なく、直接ゲームクリエイターに連絡をとっているのかと思っていたが、実際はそうではなかった。夏休み明けに、本人に Swift Playgrounds の進捗状況を直接尋ねると、「すごく内容が難しくなったので、途中でやるのをやめました。」とのことであった。さらに、分からなかった時に連絡をとらなかったのはなぜか聞いたところ、「んー。」と黙り込んでしまった。このことから、やはりまだ A 君にとっては SNS というツールがあったとしても、“他者に相談すること”はハードルが高いことなのだと改めて感じた。と同時に、Swift Playgrounds 自体に対する A 君の関心が低くなっているということも見てとれた。そこで、一旦 Swift Playgrounds を宿題として実施するのは中止し、相談できる他者（主に担任）や、一緒にアイデアを出し合っ

## 2. micro:bit

micro:bit は、これまでのコレグラフ（Pepper のプログラミングソフト）や Swift Playgrounds とは違い、A 君個人に担任が一对一で導入し教えるのではなく、中学部の情報の授業の中で導入した。情報の授業には A 君の他に中3が4名、中2が2名、中1が1名いる。micro:bit におけるプログラミングの基本的な方法を説明し、まずは“自分の好きな図柄や文字を光らせてみよう”という課題を投げかけた。



▲micro:bit をする A 君

A 君はブロックを縦につないでいくタイプのプログラミングは初めてだったが、あっという間にデフォルトで入っている図柄を光らせることができた。さらに、教員が何も教えていないにも関わらず、自分の好きな文字を光らせることができていた。隣の席に座り普段から A 君がプログラミングが得意だと知っている B 君でさえ、A 君のやることに改めて「すげー。」と感心していた。A 君が最終的にその時間に作ったプログラムは、行き先が表示される電車の電光掲示板であった。A 君ならばそのくらいのものを短時間に作成することは予想していたが、予想をしていなかったのは電光掲示板を作っている時の A 君の発言であった。情報の授業には A 君と同じように電車がとても好きな C 君がいた。A 君は当然 C 君が電車が好きだということを知っていたため、電光掲示板を作っている最中に「これ C 君とかもはまるかも。」と言って C 君が何を作っているのかを気にしてい

たのである。C君もA君と同じように電車の行き先を表示させたいと考え取り組んでいたが、上手く文字列を構成できず未完成でその授業を終えていた。

コレグラフや Swift Playgrounds の時には A 君のやっていることに周囲の友達に関心を示し近寄ってきていたが、一斉授業形式で取り組んだ micro:bit では、反対に A 君が友達のやっていることに関心を示した。そこで、A 君に対してプログラミングを指導していく際の本質的な方向性である、「プログラミングを手段として活用していくことで、彼自身が抱えるコミュニケーションに関する課題を克服し、より豊かな生活を広げていく」に照らし合わせ、情報担当の教員と相談し、第2回目以降の情報の授業は A 君が先生役となって進めることを計画した。具体的には、授業の進行等は教員が行うが、micro:bit のプログラミングを生徒がしている時にわからないことがあれば A 君に質問することとした。これまで、A 君は自分から友達に対し何かを教えるという経験がほとんどなかった。教えることを通じ他者とコミュニケーションをとることはもちろん、友達に教え友達から感謝されることを自信に繋げて欲しいと考えた。

2回目の授業の準備として A 君と打ち合わせをした。いきなり複数の友達を教えるという状況はハードルが高いと考え、まずは C 君に電光掲示板の作り方を教えて欲しいと伝えた。電光掲示板の作り方はすでに A 君が習得していたため、2回目の授業の前に A 君が特別準備することがなかったが、授業の前にはいつもに比べ緊張している様子がみられた。実際に授業が始まり、C 君に教える場面では C 君が上手く文字列を構成できずに何度も試行錯誤を繰り返しているにも関わらず、その様子のみているだけであった。もしかしたら、A 君は自分自身が何度も試行錯誤を繰り返し様々なプログラムを書いてきた経験から C 君のことを見守っていたのかもしれないが、「C 君が困っていたら A 君が書いたプログラムを見せてあげてもいいんだよ。」と伝えた。同時に C 君に対しても「わからない所があったら、A 君に聞いていいんだよ。」と改めて伝えた。



▲C君のプログラムを確認するA君

2人のやりとりはぎこちなかったが、時間の経過とともに A 君がしっかりと C 君に対し“教える”ということができていた。時間内に C 君がプログラムを完成させ、みんなに自分の作ったプログラムを発表する場面では、A 君は自分の席を立ちプログラムの出来を見るために C 君の近くに自ら寄っていった。C 君から A 君に対し直接感謝の言葉などはなかったが、授業後担任と上記の写真を見ながらプログラムが出来上がった時の C 君の気持ちなどを一緒に考える時間をとった。A 君が何か他者と活動をした際には、必ず事後に担任と活動の様子の画像を見ながら他者の気持ちなどについて振り返る時間を設けている。それは、A 君だけでは気づきにくい他者の感情などに気づいて欲しいとの思いからであった。こうした学習の積み重ねは着実に A 君の中に蓄積されていており、この日の放課後家では自分の iPad で micro:bit について調べたりしたそうである。

3回目の授業はまだ実施できてはいないが、他者に教えることをモチベーションとして micro:bit のプログラミングを A 君は学び始めている。こうした姿は自分自身のスキルアップ自体を目的として Swift Playgrounds に取り組んでいた時の A 君とは違う姿であり、“他者”を学びのモチベーションとして位置づけることができるようになったことは非常に大きな A 君の変化である。

## (2) 友達と協力してのアプリ製作に関する活動

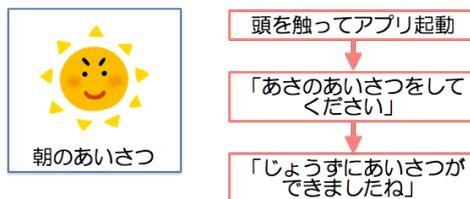
### 1. 朝の挨拶

年度当初に A 君に対し、昨年度多くの人から賞賛を受けた“カレー屋さん”アプリの例を挙げ、今年度は“誰かのためになるアプリ”を作ろうと提案した。A 君はこの提案を「わかりました!」と言って非常に前向きに受け入れ、昨年度作成した「学校案内」のアプリを改良することと、生徒会が行っている挨拶運動に役立つア

プリを作りたいと意見を出してくれた。

そこで、まずは「朝の挨拶」アプリを製作することとした。今年度のアプリ製作のねらいは“友達と協力すること”にあるが、いきなり友達と2人で製作するのではなく、まずはA君が試作することとした。A君が友達と協力する必要性や友達と協力することのメリットをより強く感じやすいように、A君がアプリ製作で困った様子を見せた時に友達という存在を登場させようと考えた。

まずA君は「朝の挨拶」を右図のような構成で製作した。実際にアプリを起動しても、Pepperの前を通り過ぎる多くの子供達が関心を示すものの、挨拶してくれる子供はほとんどいなかった。こうした状況を受け、A君は最後に西武線の画像をPepperの胸のタブレット上に表示するようプログラミングしたが、これも効果はほとんどなかった。



▲アプリの構成

A君もこれ以上どうしたらよいか困っている様子が見られたので、友達のB君に力を貸してもらい、「朝の挨拶」アプリを実際に子供達の前で起動している様子の動画を見て、次の手を考えることとした。動画を見たB君からは「挨拶をしてくださいと言った後に、間をとったほうがいい」、「西武線の画像だけではなく、色々な画像ができるようにしたほうがいい」といった意見が出た。A君はB君の意見に「あ〜。」と言うのみであったが、自分にはない視点からの意見に納得している様子であった。アプリの改良はA君が担い、完成した「朝の挨拶 ver.3」を実際の場面で試してみたところ、以前のものに比べて多くの子供達が「おはよー」とPepperに声をかけるようになった。子供達の中には、挨拶はしなくても、Pepperの胸のタブレット上に表示される画像を楽しみにしている子がいて、その様子を端から見ていたA君は嬉しそうにしていた。



▲A君とB君がアプリの改良について相談している場面

「朝の挨拶 ver.3」を実際に使用している時の動画をA君とB君で振り返ってみた後、A君からは「みんなが画像を見ていて良かったと思いました。B君のアイデアが良かったと思います。」、B君からは「アイデアをちゃんとアプリにできるA君はやっぱりすごいと思いました。」という感想があった。A君にとってこの経験は、B君という他者と一緒に初めて課題を解決したことで、他者と協力することのメリットを感じることができたのではないだろうか。

## 2. 学校案内

次に「学校案内」のアプリを改良することとした。「学校案内」アプリは昨年度の実践の中でA君が製作したアプリであり、本校に来るお客さんのためにPepperが学校の紹介をするというアプリである。A君の構想の中では、Pepperの胸のタブレット上に構内の案内図が表示され、お客さんが行きたい場所をタッチするとPepperが連れて行ってくれるというものであった。しかし、Pepperは自走しないため、A君のアイデアを実現することができずにいた。



▲OzobotをするA君とB君

そこで、A君の構想を実現するためにOzobotという紙の上を書いた線の上を移動する小型ロボットを併用することをA君に提案した。

まずは、Ozobotの使い方に慣れるために、A君とB君でOzobotを使った簡単な課題を行った。課題実施中の2人はほとんど言語的なやりとりをすることはなかったが、B君が間違いそうになるとA君がさりげなく正解を教えてあげるといったやりとりを行っていた。課題の難易度が低かったこともあり、2人が協力する場面があまり見られなかったが、課題後に感想を聞いてみると、B君から「やっぱりA君はロボットとかプログ

ラミングが得意なんだと思いました。」という感想を得た。スポーツではB君のことを少しライバル視しているものの力が及ばないA君が、プログラミングという分野でB君から認められたということが、非常に自信に繋がったようで、少しずつB君とアプリ製作を行いたいという意識がA君の中に芽生えてきているのを感じた。

### 3. 学習発表会

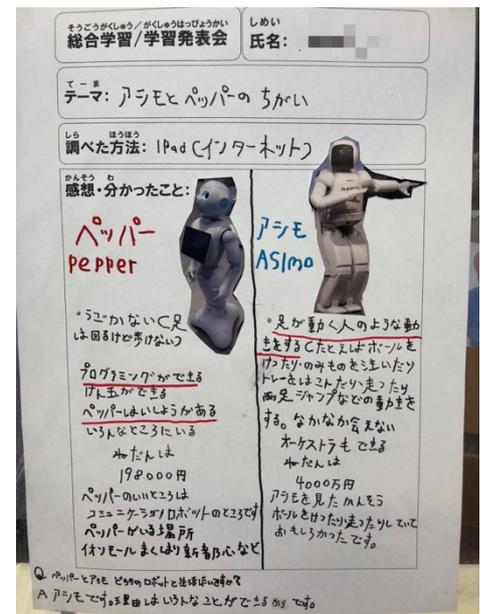
学習発表会に向けた学習の中でA君とB君は同じグループになった。彼らのグループは「未来・宇宙グループ」であり、未来や宇宙に関する情報を収集するため日本科学未来館へ校外学習に行った。事前に日本科学未来館について調べる中で、A君はASIMO（HONDA製の二足歩行ロボット）、B君はユニカブ（HONDA製の乗り物）に関心を示していた。日本科学未来館ではASIMOの実演をやっており、2名ともそれを見ていたが、A君はPepperに初めて会った時と同様に遠くの方でなるべくASIMOのことを見ないようにしていた。おそらくASIMOがどんな動きをしたりするのが不明確な状況が苦手だったのだと思われる。ASIMOの実演を見終わった後、日本のロボット開発の歴史の展示を見ていたA君が珍しく「おっ。」といつもより大きな声を出した。そこには、Pepperの写真と簡単な説明が書かれていた。その展示にはB君も関心を示し、先ほど実演を見たASIMOと比較しながら、「ASIMOの方が先にできたんだね。」などと言いながらPepperの説明を読んでいた。

翌日学校で校外学習の振り返りの学習をした際には、A君は「アシモとペッパーのちがい」についてまとめた。その中でペッパーの特徴として、“プログラミングができる”、“けん玉ができる”と書いていたが、ペッパーのいいところとして“コミュニケーションロボット”と自ら書いていた。「魔法の言葉」の実践の中でペッパーとの関わりを通し、「自分はペッパーのように誰とでもコミュニケーションができない。だから自分もできるようになりたい。」と言っていたA君であったが、改めてA君の中でもペッパーの位置付けがわかった場面であった。

学習発表会に向けた学習を積み重ねる中で、せっかくペッパーがいるのだからペッパーも登場させようという話になり、A君とB君に舞台上で適切なタイミングでセリフを言うように、ペッパーをプログラミングして欲しいことを伝えた。プログラムの内容自体はA君にとっては簡単なものであったが、コレグラフ初心者のB君にとっては難しい課題であり、A君がB君に“教える”という行動を引き出したかった。A君はこの活動の前に、(1)-2のmicro:bitの活動で、友達に“教える”という経験をしているため、その時の経験を生かせることを期待した。やはり、micro:bitの活動の時と同様に、はじめは緊張感のあったA君であったが積極的に質問をするB君にに応じているうちに、B君が間違いそうなプログラムを予め想定し、画面上を指差しながらB君にわかりやすく教えることができた。今回はA君が大好きなペッパーをプログラミングしているということも関係していたのかもしれないが、B君に教えている時のA君の表情がとても明るく、B君と一緒に活動を楽しんでいるように見えた。



▲Pepperの展示を見つけるA君



▲A君がまとめたポスター



▲B君に丁寧に教える様子

## 【報告者の気づきとエビデンス】

### ◎報告者の気づき

必然性のある状況の中で他者と共に活動することを通して、他者と共に活動することの楽しさや必要性を感じ始めているのではないか。

### ◎エビデンス

#### (1) 友達との関わり

##### 1. クラスメイトとの関わり

ロイロノートを用いて調べ学習のまとめをしている際に、友達が操作に困っている様子を見て、自分のタブレットを見せながら解決方法を教えることができた。

→これまで友達が何かに困っていると分かっていたとしても、小さな声で呟くことが多く友達に向けた具体的な行動が少なかった A 君であったため、具体的な行動に移せたのは非常に大きな変化であった。



▲ロイロノートを使用している様子

##### 2. 後輩との関わり

学習発表会の劇で ASIMO 役を演じることになった A 君であるが、練習の際にセリフの順番を忘れてしまった後輩に対し、「次、〇〇さんだよ。」と伝えることができた。

→特定の後輩に対しては気にかけて、声かけや身体的な援助を積極的にする A 君であったが、その他の後輩に対し設定されていない場面で自発的に声をかけることができたのは初めてであった。



▲劇の練習をしている様子

#### (2) 教員や学生との関わり

##### 1. 他学部の教員との関わり

高等部にいる苦手な先輩について高等部の先生に相談しに行くことができた。

→自分が困っていることなどを担任に打ち明けることは比較的できるようになってきたが、担任以外が A 君と話す困っていることなどは依然として話さないという状況が続いていた。しかし、高等部進学を間近に控えた2月初めに、高等部進学に向けて不安なことはあるかと話していたところ、高等部に苦手な先輩がいるとのことであった。そこで、高等部の事は高等部の先生に相談した方がいいのでは？と高等部の教員に相談しに行くように促したところ、A 君自ら行きたいと意思表示をした。高等部教員と A 君が一对一の状況で何を話したのか、その後高等部教員に聞いたが、担任にいつも話すように「高等部に苦手な先輩がいる。」という内容の事を自分から話す事ができたとのことであった。

##### 2. 実習生との関わり

休み時間に本を読んでいて、分からない地名があった。自分のスマホを使って調べても分からなかったようで、実習生に自ら「これなんて読むんですか？」と聞くことができた。

→これまで、学生に出身地を聞き最寄りの駅の発車メロディーの話題で会話をする様子は見られたが、授業時間以外に自分のわからないことを自発的に学生に聞くということは初めてであった。



▲学生に質問をする様子

### (3) 家庭での様子

2月当初に、4月当初と比べた A 君の変化等を聞くアンケートを作成し、母親に答えてもらった。その中で、自由記述欄には、「普段、自発的に質問したりするタイプではない子なのですが、質問する場面などがたくさん増えました!」と、家庭におけるポジティブな変化が記載されていた。

#### 【今後に向けて】

A 君は“他者と共に活動することの楽しさや必要性を感じ始めている”段階である。このことは、他者となかなかコミュニケーションがうまくとれず、そのことに多少なりとも悩んでいた A 君にとってとても大きな一歩であった。

コミュニケーションの指導をする際、コミュニケーション手段の獲得のための指導も必要ではあるが、まずは他者とコミュニケーションをしたいと本人自身が身を持って感じるということが重要であると、本実践を通じて改めて感じた。他者との関係性に“恥ずかしさ”という感情が大きく影響する中学生という年齢的な難しさはあるが、自信がある分野（A 君にとってはプログラミング）ならばそのような“恥ずかしさ”を超えて他者とコミュニケーションすることができるということを A 君は教えてくれた。

A 君は他者とのコミュニケーションにおいて一歩を踏み出したわけであるが、このまま2歩3歩と歩いていけるよう高等部においても引き続き丁寧に指導をしていく必要がある。さらに、将来を見据え、家庭と学校以外の場づくりをしていくことも重要であろう。