

活動報告書

報告者氏名：赤嶺太亮 所属：沖縄県立大平特別支援学校 記録日：平成 31 年 2 月 8 日

【対象児の情報】

○学年：小学部 5 年生 男児 （写真 1）

○障害と困難の内容：◎知的障がい ・ダウン症候群

・先生や友達との関わりが大好き。誰にでも自分から積極的に関わることができる。一方で、自分の意に沿わない出来事に対して、また教師や友達に関わってほしいときなど、何かと「教師や友達の顔や頭を叩く」「蹴る」「物を投げる」「“オイ” “コラ” と叫ぶ」など不適切な言動で気持ちを表現する。



写真 1 対象児

- ・視覚からの情報理解が得意である。先生や友達の行いをいつも細かに見ていて、活動の再現性が高い。学習の中でルールや良い行いをモデルとして提示すると、それを真似て活動することができる。一方で、悪い行いを「これはしないでね」と約束事を説明すると、その行いをつい真似してしまう。
- ・活動量は豊富。運動好きでバランス感覚も高い。
- ・「これが終わったら遊ぶ」「ベルがなったら授業」など、その時に活動に見通しを持てて理解していても、記憶にとどめておくことが難しく、気づいたら遊んでいた、「そろそろ授業だよ」と伝えたら「イヤー！（もっと遊びたい！）」と激しく怒ったりしてしまう。
- ・5W1H の理解は曖昧（「朝の会の後は、ブレイルームだよ」と伝えても、その後、別の教室に向かおうとする）。
- ・2 語文での表出が主であるが、発音が不明瞭で相手に伝わりにくい。「○○！」と友達を呼ぶが友達は気づかない。その様子に対象児はイライラして、結果「オイ！！」と激しい口調で呼び喧嘩になる。

【活動進捗】

○当初のねらい（計画書の学習目標）と活動による方向性の確認状況

・適切な関わり方がわかり友達や教師と関わることができる。

・「これから何をする、これが終わったら遊べる」などの活動の見通しに対して適切なタイミングで視覚支援（タイマーやスケジュール）を行うことで、気持ちを切り替えて活動することができる。

・シンボルや絵カードなどを使ったコミュニケーションを理解し、自分の思いを伝えることができる。

支援を進める中で、対象児が活動の切り替え時に「イヤー！（もっと遊びたい）」と激しく怒るのは、「活動の見通しを記憶に留めておくことが難しいから」ではなく、「不適切な関わり→教師に注意される→気持ちが安定しないために、また友達を叩いたり活動の切り替えが難しかったりする」という悪循環が根本にあると考えられた。適切な関わり方を身につけ（教師は単に“注意”するのではなく、対象児が分かる適切な支援をする）、気持ちの安定の素地を作ることが大切ではないかという考えに至った。そのため、ねらいを以下のように修正した。

○新しいねらい

- ・適切な関わり方がわかり友達や教師と関わることができる。
- ・気持ちが安定することで、自分の意に沿わない出来事に対しても落ち着いて教師の話を聞いたり、気持ちを切り替えて活動したりすることができる。
- ・シンボルや絵カードなどを使ったコミュニケーションを理解し、自分の思いを伝えることができる。

○実施期間：平成 30 年 6 月～

○実施者：赤嶺太亮

○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

- ・自分の意に沿わない出来事に対して、また教師や友達に関わってほしいときなど、何かと「顔や頭を叩く」「蹴る」「物を投げる」「“オイ”“コラ”と叫ぶ」など不適切な言動で気持ち表現する。例えば、「友達が持っている物が欲しかったら奪い取る。抵抗されたら蹴ったり叩いたりする」「イライラしていると通りすがりに友達や教師に“オイ”“コラ”と大声を出したり蹴ったりする」などである。その際に、教師が「友達がいやがっているよ」「優しくね」と伝えても、対象児にとってその言葉の理解が難しく、「適切な関わり方」がなかなか定着しない。対象児が近づいてくると友達はみな怯えたような表情をするが対象児自身はそのことに気づいていない。不適切な関わり→教師に注意される→どういう関わり方がいいのかわからず、結果イライラだけが残る→気持ちが安定せずまた友達を叩いてしまう、といった悪循環にある。
- ・5W1Hの理解は曖昧。2語文での表出が主であるが、発音が不明瞭で相手に伝わりにくい。

○活動の具体的内容

- ・適切な関わり方を身につけることについて

①「Kids Flashcards Maker」で言葉をイメージしやすくする

不適切な言動に対して、教師が「友達がいやがっているよ」「優しくね」と伝えても、対象児にとってその言葉の理解が難しく「適切な関わり方」がなかなか定着しなかった。対象児に対して、アプリ「Kids Flashcards Maker」を使った。対象児自身ができた適切な言動を動画でその都度撮ってアプリに蓄積していった。「優しくする」とはこういうことだよ」「ほら、友達も嬉しそうだね」「ほしい物がある時は“ください”ってちゃんとお願いしてもらえよ」と毎朝、確認をした（写真2）。また、動画で提示できるので「優しくするとは？」をイメージしやすい、アプリの中でフラッシュカード形式で蓄積できるという利点があった。特に、先生や友達の行いをいつも細かに見ていて活動の再現性が高い対象児にとって動画は非常に有効であった（写真3）。



アプリ 「Kids Flashcards Maker」

簡単に絵や写真に、音声や動画を組み合わせてフラッシュカードにすることができる。動画の動きと音声を関連づけて学ぶことができる。



写真2 登校してすぐアプリを見る対象児

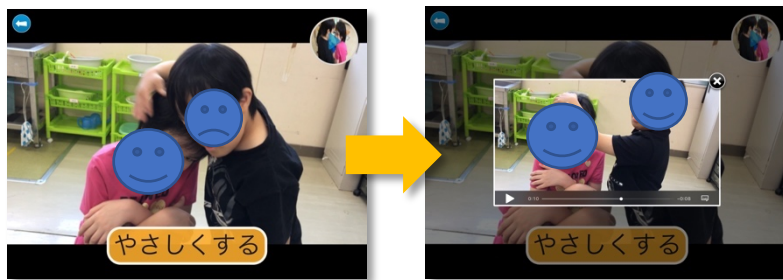


写真3 アプリの一例「優しくする」

②対象児の適切な言動を帰りの会で振り返る

対象児は、普段の言動から、教師や友達に注意されることがどうしても多かった。そのような対象児に「すごいね」「頑張ったね」「ありがとう」とポジティブな言葉をかけてもらえる経験を重ねてほしいと考えた。そこで、「クラスみんなで教師が撮りためた1日の頑張り動画を振り返る場」「“1日の頑張り賞”を日直が選び互いに称賛し合うような場」を設けた(写真4)。動画の撮影には、アプリ「さかのぼりビデオ」を使った。このアプリで、対象児の良い場面をなるべく撮り逃がさないように記録することができた。先生や友達の行いをいつも細かに見ていて活動の再現性が高い対象児にとって「ちょうどいのできた場面」「友達に優しく関わっている場面」と自分のできた場面を振り返るのは適切な関わり方の強化を図る上で非常に有効であった。



アプリ 「さかのぼりビデオ」

時間をさかのぼって録画開始するカメラ。「あ、今のシーンだけを録画したい!」と思った後に「録画ボタン」を押すだけ。目の前で起こった“0~60秒前”の出来事を後から録画開始できる。



写真4 「友達の落し物を優しく渡してあげる自分」の動画を振り返る様子

③トークンエコノミー

トークンエコノミー的なやりとりの中で「すごい!今のが優しくすることだよ!」「自分から“ありがとう”って言えたね。」「お手伝いしてくれてありがとう」とその都度シールをあげ、対象児の良い行いを強化できるようにした(写真5、6)。また、「クラス全員が10枚溜まったらローソンに買い物に行こう」など特別な褒美も設定するなどして、クラス全員で励ましあったり褒めあったりできる環境を作るようにした。



写真5 シールと一緒に良い行いの写真を添付



写真6 シールを嬉しそうに貼る対象児

④発音の不明瞭さを補う（10月以降実施）

10月以降の取り組みである。この時期は、対象児は友達と落ち着いて関わるできるようになっていた。友達も対象児の変容を感じ取り対象児に関わろうとする姿が見られ始めた。ところが、対象児の発音が不明瞭で相手に伝わりにくく、友達から「Aくん何て言ってるの?」という言葉が多く聞かれた。この点については、対象児も困り感を感じていた。これまでは伝わらない思いを大きな声を出して怒ったり泣いたりして伝えようとしてすることがあった。生活や学習の中で VOCA などの支援機器やアプリを活用して伝わって嬉しい場面を設定して伝えることの楽しさを積み重ねていくこととした。



アプリ 「Drop talk」

話し言葉でのコミュニケーションを苦手とする、自閉症や言語障害を持つ方のコミュニケーションを助ける AAC（補助代替コミュニケーション）です。700を超えるシンボルがあらかじめ組み込まれていて、キャンバスと呼ばれる画面に自由に配置ができる。



写真7 エプロンのボタンをとめてほしくて「〇〇くん」と友達を Droptalk で呼ぶ様子

○対象児の事後の変化

6月当初：取り組み始め、例えば「優しくする」という動画を見ながら「Aさん、友達の頭をトントンしているね。優しくするってこういうことだよ」と一緒にそれぞれの動画を毎朝確認した。「先生の頭を優しくトントンしてみよう」「Aさんをトントンしてみよう」と互いに同じ動きをして楽しみながら取り組めるようにした。対象児も「Kids Flashcards Maker」に興味を持っていて、登校するとすぐに手のひらで指を動かす動作で iPad を要求していた。6月18日に初めて自分から友達の頭を優しく撫でる様子が見られた。この時期は、「顔や頭を叩く」「蹴る」「物を投げる」「“オイ” “コラ” と叫ぶ」など不適切な言動の多さに変わりはないが、少しずつ「“ねえせんせー” と呼ぶ」「友達を優しく呼ぶ」「欲しい物がある時に友達にちょうだいポーズをする」など、適切な言動が見られるようになってきた（写真8）。対象児も毎朝確認したことを意識している様子が見られた。6月後半からは、トークンのご褒美シールも開始した。

7月後半：取り組み当初と比較すると、「顔や頭を叩く」「蹴る」「物を投げる」「“オイ” “コラ” と叫ぶ」など不適切な言動の回数は大きく減ってきた。学級では落ち着いて友達や教師と関わる様子が見ら

れ、「せんせーと呼ぶ」「順番は並んで待つ」「物は投げないでちゃんと渡す」など適切な言動がごく自然に見られるようになってきた。また、帰りの会で頑張り動画を振り返ることを知っている対象児は、休み時間に教師が撮り貯めた動画を自分で見ながら「せんせー見て見て」と自分の頑張りをアピールする様子が度々見られた（写真9）。また、「Kids Flashcards Maker」の適切な言動の数も増えていった。

9月 : 気持ちが安定してきた分、自分の意に沿わない出来事に対して突発的に怒ることがほとんど見られなくなった。「そろそろ休み時間終わりだよ。遊び終わろうね」「これを頑張ったら遊べるよ」などの言葉かけに「はーい！」と応じて気持ちが切り替えられるようになってきた。
また、ふざけて教師を叩こうとする友達に対して「パチはダメよーダメよー」と注意して優しくトントンすることを教えている場面が初めてみられた。

10月 : まずは、アプリにも慣れるため身近な先生や友達をキャンバスに入れた。Droptalkで「〇〇くん！」と友達を1人ずつ呼び、それに反応する友達の姿を見て嬉しそうにしていた。使い方はすぐに理解できた。プレイルームに友達を誘いたいときに、教室の入り口まで行ってDroptalkで「〇〇くん！」と呼びおいでの仕草をするなど、対象児なりに工夫しながら使っている様子がみられた。

11月以降:対象児が日頃伝えたり（“ゴロゴロね”→雨が降りそうと伝えている）、要求してきたり（“やって”→牛乳パックを開けてほしい、エプロンをつけてほしい）する事柄を、Droptalkに入れて少しずつキャンバスを増やしていった（写真10）。相手の反応から自分の言葉で伝わったor伝わらなかったを察して、伝わらない時はDroptalkで伝えようとするなど場に応じて工夫する姿が見られるようになった（写真11）。教師だけでなく、友達に何かを伝えたり要求したりする場面が多く見られるようになった。



写真8 友達をトントンと優しく呼ぶ対象児

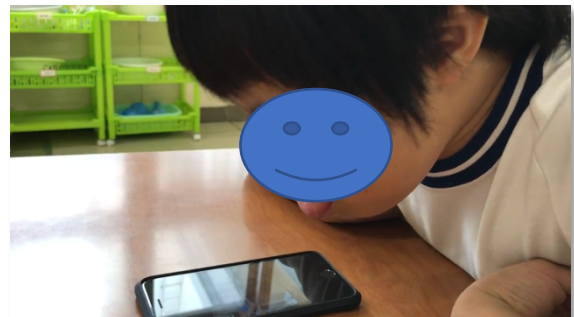


写真9 休み時間に自分の動画を見る対象児

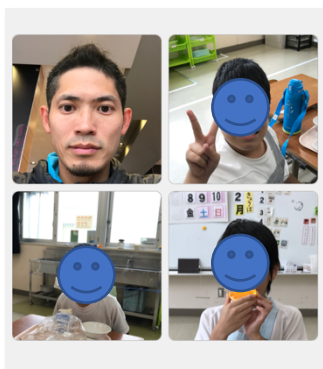


写真10 Droptalkのキャンバス画面



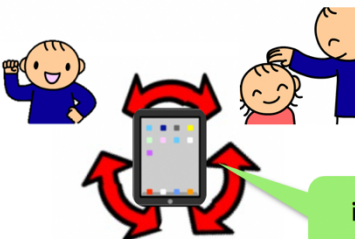
写真11 友達にエプロンをつけてもらう対象児

【報告者の気づきとエビデンス】

○主観的気づき

適切な関わり方が定着→褒めてもらえる→気持ちが安定という好循環が生まれることで
教師や友達と落ち着いて関わるできるようになった！

イメージが持てたぞ！
適切な関わり方が定着



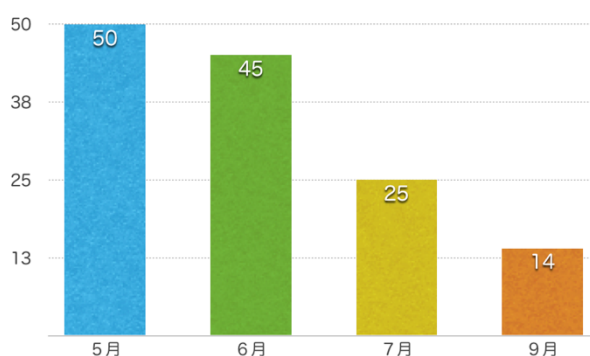
褒めてもらえて嬉しい
もっと褒めて

気持ちが安定し教師や友達と
落ち着いて関わるができる



○エビデンス

対象児の「突然、叩く、蹴る、泣き叫ぶ」「“オイ！”や“コラ！”と大きな声を出す」などの不適切な原動の回数を取り組みの前後で比較した（グラフ1）。その結果、取り組み前の5月以前と比較して取り組み開始の6月以降、大きく減少していることがわかった。また、適切な言動が増えるに従って「Kids Flashcards Maker」の適切な言動のリストも増えていった（写真12、13）。また、対象児の言動の変化に伴って、対象児の周囲の友達や教師の捉え方が変わった。これまでは、友達も「もうやめて！」と過敏に注意をしたり、対象児が近づくと怯えたように離れていく事が多かった。今では「遊ぼう！」と言ってなど対象児と自然に関る姿、「今日は〇〇を頑張ってくれたよ」と対象児の良い行いを教師に伝える姿が頻繁に見られるようになった。「対象児の変容⇄周囲の変容」が互いに相乗効果となり今の対象児の変容を支えている。



グラフ1 不適切な言動の各月における1週間の平均回数

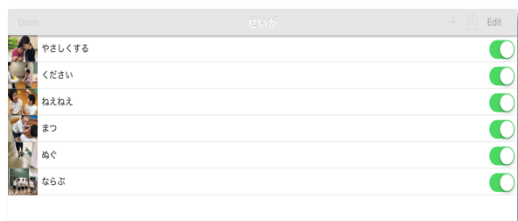


写真12 6月「Kids Flashcards Maker」の適切な言動のリスト



写真13 7月「Kids Flashcards Maker」の適切な言動のリスト

また、これらの変化は学校だけでなく家庭でも見られるようになったことは大きい。保護者から「家庭では落ち着いてきてほとんど怒る事がなくなりました。」という言葉が聞かれるようになった。また、日頃の連絡帳や送迎時のやりとりの中で対象児に対する「ダメ」「できない」などネガティブな言葉が減り、対象児をポジティブに捉えている様子が見られるようになった。