

魔法のダイアリープロジェクト活動報告書

報告者氏名: 高野 嘉裕 所属: 大分県立別府支援学校 記録日: 2019 年 2 月 10 日

キーワード: プログラミング、自分の気持ちの把握、気持ちや感情の変化

【対象児の情報】

中学部 2 年生

・障害名

気分調節不全症候群・発達障がい・自閉スペクトラム症、てんかん

・障害と困難の内容

自分の思い通りにならないと、情緒不安定になる。またその変化を表出することが難しく突然パニックになることがある。記憶したことを想起することが難しく、思い出すことが難しいことが多い。スケジュールの変更や、状況の変化などについては事前に伝えておくことで対応することができる。

【活動目的】

・当初のねらい

対象生徒はこれまで2年にわたり魔法のプロジェクトの対象となってきた生徒である。重度の気分調節不全症であり、自閉スペクトラム症、てんかんを併せ有している。生徒の実態としては自分のペースで物事や会話を進めてしまう姿が多く見られる。また、そのペースが乱されることを苦手としている。また、他人からの自分の見た目や、他の人の気持ちなどを考えたり推し量ったりすることが難しく、このことも最初に述べたことの原因と考えられる。学習面では学習したことや経験したことなどを想起することが難しく、質問にうまく答えられない場面が多く見かけられる。自分の得意なことや好きなことについては想起して答えることはできるため、物事の記憶の関連付けが大切ではないかと考えられる。

① 学習したことや経験したことを自分のものとするための取り組み(継続)

② 相手の気持ちや考えかたがあることに気づくための取り組み。

③ (機会を見て)自分の得意なことを活かして、自己有用感を得るための取り組み



当初計画していたのは上記のような内容であるが、生徒の体調や情緒の不安定さが顕著に表れた一年であったため、取り組み内容を下記の内容に変更した。

情緒の不安定さを自分で理解・認識判断できるようにすることで、事前に不安定になることを予測し、クールダウンに向かったり、支援者に対して不安定な状態であることを伝えたりできるようになると考える。対象生徒のパニックについては、他傷行為や突発的な行動（危険判断の欠如）につながることもあるため、自他ともの安全の確保や、将来の生活のために可能な限り回避できる方法を身に付ける必要もあると考える。

- ・本人の得意なことから取り組みを考え、取り組みに対する抵抗感の低下や自信を持てるようにする。
- ・プログラミング学習の考え方をわかりやすく提示し、理解できるようにする。
- ・自分の気持ちの変化や、感情の起伏などについて自己理解を高める取り組みを行う。
- ・生徒情報の共有を行い、校内での共通した取り組みにつなげていく
- ・クールダウンやパニック回避のための環境や、ツールを検討していく。

・実施期間

平成30年5月～平成31年1月（変更後の取り組みは、11月～1月）

・実施者及び、対象生徒との関係

高野 嘉裕 担任

【活動内容と対象児(群)の変化】

・対象児(群)の事前の状況

対象生徒は現在まで2年の間、魔法のプロジェクトの対象生徒となりタブレットやスマートウォッチを活用した取り組みを重ねてきた。4月当初もスマートウォッチを活用した時間の管理やスケジュールの確認やiPadを用いて自分がわからない漢字を自ら検索するという姿が見られた。

重度の気分調節不全症であり、自閉スペクトラム症、てんかんを併せ有している。自分のペースで物事や会話を進めてしまい、それができないと情緒が不安定になったり、言動が荒くなったりする姿が多く見られる。また、他人から見た目や、他の人の気持ちなどを考えたり押し量ったりすることが非常に困難な様子であり、このことが本人や周囲が感じる困難さの要因になっているように思われた。学習面では学習したことや経験したことなどについて思い出すことが難しいという場面が多く見られた。また、自分の興味があることに関しても質問にうまく答えられない場面も見られた。この時の様子は「あ～、あれあれ！今思ったんやけど・・・」という感じであり、本人の中にはあるが、それを出すことが難しい、またはそれを留めておくのが難しいのではないかと感じることがあった。物事についての記憶をする、思い出すということについて関連付けが大切ではないかと考えられる。



学習や生活での支援を想定し取り組みを行ってきたが、体調不良（てんかん発作が多くなる）と情緒の不安定さが見られるようになってきた。

精神面・体調面の不安定

	てんかん発作 (小)	てんかん発作 (大)	パニック
昨年度 (年間)	1	0	0
今年度 (4月～12月)	4	1	5

てんかんについては睡眠からの覚醒時に多いので、確認できたもののみ



精神面・体調面以外の不安定

	てんかん発作 (小)	てんかん発作 (大)	パニック
昨年度 (年間)	1	0	0
今年度 (4月～12月)	4	1	5

パニックは破壊行動や他害行動を伴うが、多くの場合その最中の記憶はないということである



前年度に比べ体調の崩れ（てんかん発作の増加）やパニックが増加したことが、学習や生活に大きな影響を及ぼしている。また、他の生徒への影響なども考えると、このことについての支援を優先的に考えていく必要があると考えた。

・活動の具体的内容

1学期の活動として当初に計画していた3点について、十分に実施ができていない。これは、実践者の感じたことであるが、まずは関係づくりが非常に難しい生徒であるという部分が大きかった。病弱（精神障がい）の生徒に対して、信頼関係の構築がこれまでの障がい種よりも非常に大切で、かつ難しいものであると感じた。保護者や相談支援の方からのアドバイスにより、生徒の全てを受け入れ認めていくことで、彼の味方になるということに費やした期間であった。また、思春期の成長過程にあるという事もあり、てんかんによる発作が非常に多くなった。年に1度あるかないかくらいだった昨年までに比べ、今年度は1学期だけで6回もおきている。このことが本人の情緒の不安定さも招き、取り組みまでに至らなかった。

このような状態であったが、その中での取り組みとしては

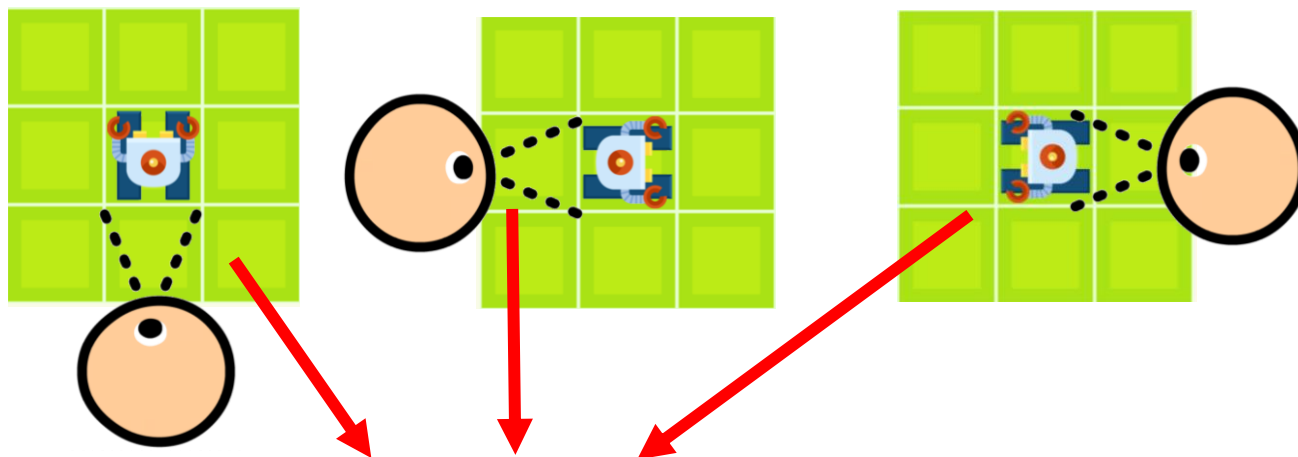
- ① 学習したことや経験したことを自分のものとするための取り組み(継続)

昨年度までの取り組みの継続として、スマートウォッチを活用して授業の時間などを確認できるようにしている。iPadのアプリを活用して、自分が想起できない事やわからない部分を調べる（多かったのは漢字）



② 相手の気持ちや考えかたがあることに気づくための取り組み。

プログラミング学習を通じて、自分以外の視点の理解から、相手の存在や心情の理解などにつなげる。



視点の違いを知ることで、他者の視点があることを知ることにつながるのではないかな？

③ (機会を見て)自分の得意なことを活かして、自己有用感を得るための取り組み



「Pepper」を用いてのプログラミング学習は、対象生徒の意欲を高め、友達と協力したり、教えたりする姿につながった。また、多くの人に自分のプログラミングの結果を見てもらいたいなど、関りにつながる姿も見られた。

上記の取り組みから見てきたこと（継続の取り組みも含めて）

- ・自管理については、それぞれの機器の特徴も含めて、対象生徒が使いやすいものを、生活の中で見出して使えるようにしていく必要がある。
- ・対象生徒の得意なことや得意な面にフォーカスしながら学習の内容を計画していくことで、本人の自信や自尊感情を養っていくことができる。

取り組みを続ける中、パニックによりケガをしてしまう



精神面・体調面の不安定

パニックを起こし、ガラスで怪我をしてしまう。
他の生徒に対する影響が出る。

なぜ？
どう対応する？

しかし、パニック中は記憶がなくなっている状態であり、それ以前の回避方法を探る必要がある。

直前のことは
覚えているが
表現が不確実

まずは自分の気持ちや感情の変化に気づく。



対応した取り組み①

関係する支援者が共通した支援やかかわり方ができるようにする。

対応した取り組み②

パニックになる前や、なった時に自分で回避・クールダウンできる環境設定

対応した取り組み③

気持ちや感情などの、抽象的なものに対して変化やレベルなどがあることを知るような取り組み。

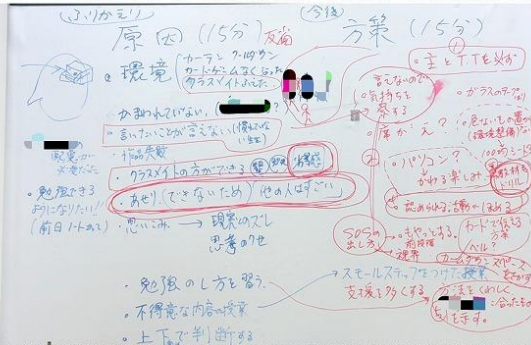
【報告者の気づきとエビデンス】

・主観的気づき

パニックと怪我の影響から ①彼と関わる環境を変える

教科担任制であるため、各生徒と関わる時間は少ない。
これまでの情報を含めて、学部の全教員でケース会議

関わる中での実態、現状、対応方法などを共有



ケガをした原因
環境
(生徒・教員)
関わり方
実態
本人の思考
何ができたか？
今後の対応

対応した取り組み①では・・・

中学部の教員全員でケース会議を行い、原因から環境面、実態や関わり方から本人の思考についてなど幅広く話し合い共有する時間となった。教科担任制で実態の把握・共有が難しい中で、すべての教員が対象生徒の実態のみでなく、思考についてなど深い部分を考えるきっかけともなった。

パニックと怪我の影響から ②対処法を探る

パニックになる前に回避することはできないか？
カードで気持ちを伝えてみよう

色によって気持ちを簡単に伝えられないかな？



対応した取り組み②では・・・

本人が情緒の不安定さを容易に伝えるツールや、自ら回避できるような環境を設定

色カードで伝える

失敗

興味を持ってない
必要性を感じない

パニックと怪我の影響から ②対処法を探る

パニックになる前に回避することはできないか？
カードで気持ちを伝えてみよう(改)
好きなカードゲームの真似して作ってみよう？

とりあえず、いいよ...



カードに工夫をすると

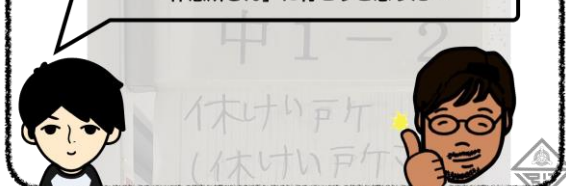
受容

興味はもってくれた
必要性は不明

パニックと怪我の影響から ②対処法を探る

パニックになる前に回避することはできないか？
クールダウンや避難できる場所を作る

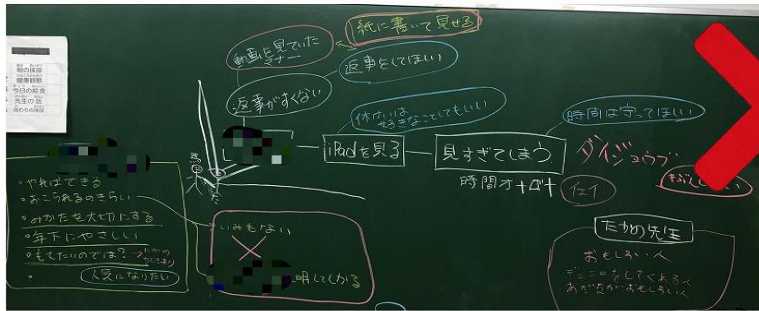
みんなに色々言われたから、嫌な気持ちになって
「休憩所さん」に行こうと思った...



避難場所も確保・固定

カードの使用はまだないが、クールダウンの場所については、意識づいてきたようである

パニックと怪我の影響から
③自分の気持ちの変化を知る
気持ちの変化→マインドマップ



対応した取り組み③

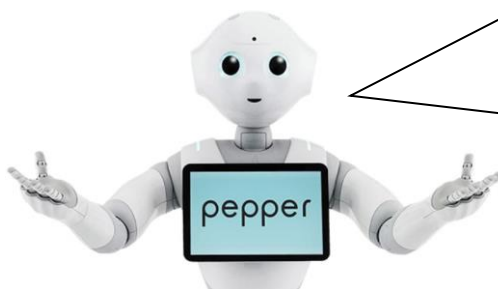
気持ちという曖昧なものの存在や
変化に気づくことで、他者との違
いについても気づけるのでは

失敗

一回目は成功!
2回目からは拒否
(めんどくさい)

興味関心と本人の意欲・・・

ここは以前の計画通り Pepper を活用できるのではないか! ?



会話
ダンス
じゃんけん
トランプ
プログラミング
なんでもできるよ~!!

使い方はよく知っているが
多機能な部分から
集中できない場面も



Sphero の機能は
転がるが中心

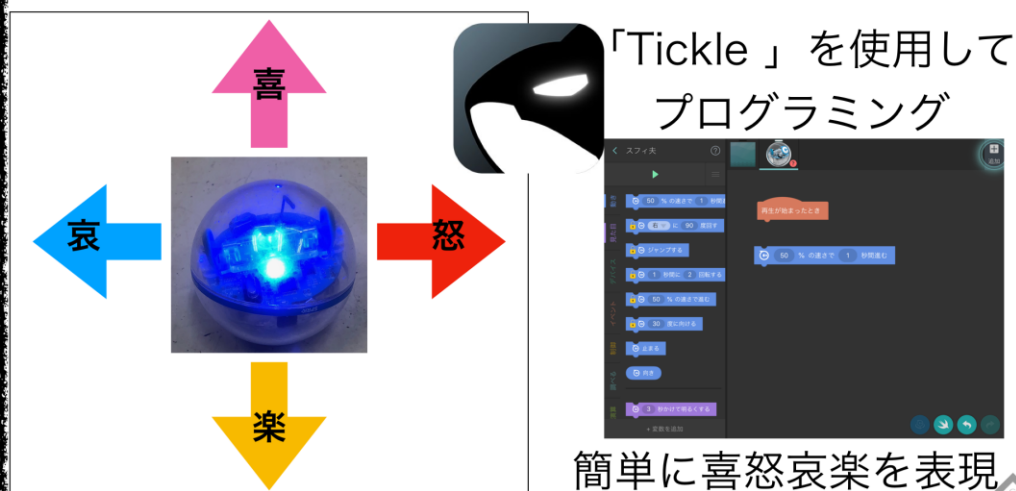
単機能で活動に集中

これまでのプロジェクトなどで「Pepper」の使用方法などについて、対象生徒はよく知っており、今年度も取り組みの一つとしていた、今回の場面でも活用できるのではないかと考えていたのだが、Pepper の機能が豊富すぎるあまりに、操作するにあたり集中できない場面が見られた。そこで、「Sphero」の使用を考えた、この機器は iPad からプログラムや操作が可能であり、その動きというのは「転がる」ことが中心のほぼ単機能とっていい機器である。この機能と学習活動を結び付けることで、活動に集中して取り組むことができるのではないかと考えた。

Sphero の動きで・・・

気持ちの変化を可視化

撮影した画像を見比べて、他人との比較

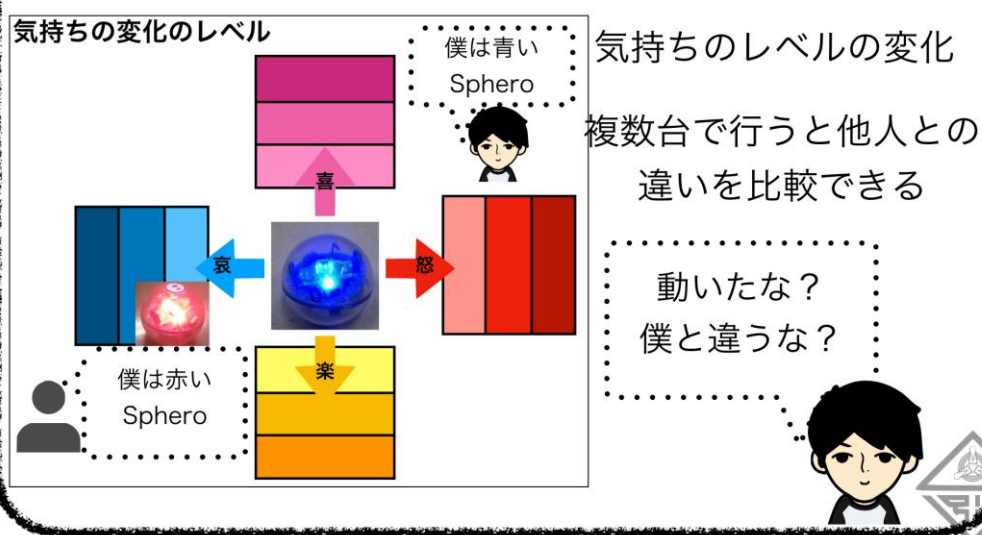


Sphero を動かすことから始め、それを喜怒哀楽の表現手段に使ってみることを考えた。こうすることで曖昧な「気持ち」というものが可視化され、その動きや変化が分かるようになるのではないかと考えた。

ここから

気持ちの変化を可視化

撮影した画像を見比べて、他人との比較



Sphero を複数台用いて、ほかの人と動きを比べたり、動いたものを写真に撮ったりすることで、気持ちの変化を客観的に見るのではないかと考えた。自分の気持ちが中心となり言動に影響してしまう対象生徒にとっては、他人の気持ちの動きを知ったり、動きを比較したりすることは、他者の存在を意識することにつながるのではないかと考えた。

【成果と課題】

今年度の取り組みは、対象生徒の情緒と体調の変化により、計画と大きく異なるものとなった。しかし、それぞれの場面に対応しながら、担当教員のみでなく中学部の全教員が実態や対応を共有できたことはその後の生徒の生活の向上につながったと考える。

取り組みの内容としては、情緒の不安定さに対応したツールや環境を設定したが、ツールに関してはまだしやがないため、その有効性は確認できていない、一方、クールダウンの部屋を確保し、本人と話し合いながら部屋の名前を考えたり、張り紙をしたりしたことで本人の中に石気づいてきたように思える。実際に集団授業の場面で、不安定になった際にその教室へ向かう姿も見られた。

プログラミングでの「気持ち」理解に関しては、プログラミングの理解にとどまり、その本質の部分まではたどり着くことができていない。ただ、あいまいな部分を可視化し、本人にとってわかりやすく提示するということは、これまでの取り組みと同様の意味合いを持ち、有効な手段になりうると考える。そして、その中で多くの場面やパターンの経験をしていくことが、本人が不安定になった際に対応できるようになる力になるであろうと考える。

今後の課題としては、やはり ICT という部分に興味・関心を持ち意欲的に取り組むことができる教材であるように感じる。このことを教員が理解し、学習や生活の中で有効に活用し続けることのできる環境を維持し続けることであると考え。また、本人が自分の有用な機器を選択し使えるようになる取り組みも必要であろう。

本人の得意な部分にフォーカスし、継続する力や意欲的に取り組む気持ちを少しずつ高めていく必要があると思われる。