

魔法のダイアリー プロジェクト 活動報告書

報告者氏名: 渡辺 彩 所属: 東京都立八王子東特別支援学校 記録日: 2019年 2月 28日

キーワード: 実態把握、観察、選択行動、伝達行動、体調に応じた活動設定

【対象児童の情報】

・学年 小学部 3学年 (自立活動を主とする教育課程)

・障害名 メビウス症候群、睡眠障害 ◎肢体不自由 ■知的障がい

・障害と困難の内容

〈言語理解〉

- ・日常よく使う言葉は、理解している様子が見られる(「どうぞ」と言われて、持っている物を手渡す、食事の挨拶、お茶、目薬等)。

〈認知〉

- ・身近な道具の使用方法が分かる(ペン、歯ブラシ、打楽器のバチ、水道のレバー等)。
- ・隠されたものを探す(物の永続性)。

〈表出〉

- ・顔面神経麻痺(外転神経)のため、表情の変化や眼球運動は見られない(瞬きはほとんどみられないがゆっくりと瞼を半分閉じて、開けることがある)。
- ・指さし、視線、発声等による伝達行動が見られない。

〈身体〉

- ・椅子からの立ち上がりや独歩が可能(ゆっくりの歩行)。
- ・瞬きがないため、定期的な点眼を要する。
- ・口唇が閉じられないため、自ら下唇を指で持ち上げ、食事をする様子が見られる。
- ・視覚・聴覚の詳細は不明。

〈健康(睡眠)〉

- ・睡眠障害のため、一日の睡眠時間は平均5時間である。一旦2～3時間睡眠になると1週間程続き、その期間に眠れない日もある。睡眠を左右する要因は不明。

〈その他〉

- ・思春期早発症のため、心身のバランスの不安定さがあるように考えられる。

対象児童は表出が少ない。また、学校生活の中で、活動に問題なく参加しているように見える一方、時折、急に(と思える)「大きい発声、目を大きく開く、身体の動きが大きくなる(頸部、手足)等を、同時に行う」といった行動が見られることがある。同じ活動をしているのに何故その表出があるのかわからず、活動を継続したら良いのか、休息するのが良いのか、または、気持ちを紛らわせるために他の活動に変更するとよいのか、などをその場で判断することが難しい。そういった「時折ある表出」の意味がわかればより良い判断ができ、児童が納得して行動できるようになるのではと考え、児童の実態把握、実態把握に基づく活動設定の検討を行うこととした。

【活動目的】

・当初の目的

- ①表出の少ない対象児童を理解する取り組みを多面的に行う。
- ②上記①の児童理解により、活動の拒否、選択、要求といった行動を引き出し、それらを基に、主体的に活動するための課題設定、及び環境の整備を行う。
- ③上記①②に並行して、睡眠の状況を調査し、体調に応じた活動調整を行う。

・実施期間 4月～2月

・実施者と対象児童の関係 ①渡辺彩(担任) ②本田花梨(同グループ学習、教諭) ③谷本式慶(自立活動担当指導教諭)

【活動内容と対象児童の変化】

・対象児童の事前の状況(4月～5月の様子)

○コミュニケーション

- ・指さし、視線、発声等による伝達行動が見られない。
- ・友達が触れてくると手で払いのける等の拒否しているような様子がある。
- ・手の届く範囲の物には手を伸ばして関わる。
- ・独歩が可能だが、手の届かない場所にある好きな玩具を、立ち上がって取ったり、歩いて取りに行ったりという行動はほとんど見られない(家庭では行っている)。
- ・好きな物を探索する様子が見られない(提示すると使うが、ない時に探す様子が見られない)。

○通常の様子

- ・日常、手や声による感覚刺激で安定していることが多い(机や椅子を叩いて音を出す、顔に手を当てて声を出す、メロディー絵本を耳に付けて聞く等)。
- ・椅子座位で手を引くと立ち上がるが、自ら立ち上がる様子はほとんど見られない。また、椅子の近くにくると自分で座る。

○学校生活の様子

- ・対象児童を含む児童4名の集団で主に学習している(学級担任1名)。

※本実践は、現在、毎日実施可能である昼休みの時間に行っている。

・活動の具体的内容

I. 視覚

II. 聴覚

III. コミュニケーション手段

また、実態把握の後

IV. 体調に応じた活動設定 を行った。

〈活動内容Ⅰ：視覚〉

視覚の確認をするために、日常生活や学習の様子を観察した。

観察結果

- ・眼球運動の左右の動きは見られないが、上下の動きは見られる(点眼時に顔の前に目薬を提示すると、白目になる)。
- ・提示物に、顔を向ける。また、見える範囲で提示物を動かすと、それに伴い顔の向きが変わる。
- ・給食が配膳されると、多くの中から迷わずスプーンを手にする。

考察

見えていると考えられる(詳細は不明)。

〈活動内容Ⅱ：聴覚〉

聴覚の確認をした。

実施回数 2回

方法

- ・幅広い音域の楽器を鳴らした後の様子を定点カメラで動画撮影する。

- 対象児童は椅子に座る。対象児童から約1m離れた位置かつ、対象児童の前方を半円で囲むように楽器を設置する。

観察結果

- 1回目：楽器を鳴らすと、顔または身体全体を楽器のある方へと向けた。
- 2回目：楽器が鳴ると一瞬身体の動きを止めることがあった。ツリーチャイム、シンバルを各々鳴らすと、身体の向きを音が鳴っている楽器へ向けた。

考察

全ての音に反応があったことから、低音から高音まで、聞こえていると考えられる。

視覚・聴覚の考察

視覚及び聴覚の入力に課題がないと考えられることから、視覚聴覚以外の面から、児童を理解するための課題を検討する必要がある。

〈活動内容Ⅲ：コミュニケーション手段〉

対象児童は伝達行動や要求はあまり見られないが、活動の内容や対象によって興味を示したり示さなかったりという反応や行動をしている。そこで、対象児童の行動を観察し、分類してみることで、その時の対象児童の気持ちや体調を推測できるようになるのではないかと考えた。

日常生活や学習の様子を観察し、以下のようにまとめた。

児童の行動	場面	考察
①見る(対象物に身体を向ける)	ペープサートや絵本の読み聞かせ	対象物に興味がある場面での行動と考えられる。 ⇒対象児の気持ちを読み取る、手掛かりとなるのではないだろうか。
②見続けながら、触る	スイッチ操作(回りながら光る玩具)、ゴム製の光る玩具、iPad	
③机から落ちた玩具を床から拾う	歌絵本 やゴム製の光る玩具	
④自ら立ち上がり、対象物に向かって歩く(数回)	水場、トランポリン、送風機、未使用の玩具、トイレ	
⑤繰り返し同じ場所に行く	音楽室にあるテレビ、スクールバス玄関にある鉄柱	
⑥見ない(対象物から身体を背ける)	手遊び、模倣遊び	対象物に興味がない場面での行動と考えられる。また、苦手な対象との接触は手で振り払い、拒否していると考えられる。 原因は不明だが、不快や怒りといった気持ちによる行動と考えられる。
⑦対象物を見ずに、触る	スイッチ操作(動く犬の玩具)	
⑧手で振り払う	友達に触れてくる時、スイッチ学習時の動く犬の玩具が腕にあたった時	
⑨手を顎と耳にあてながら、発声する	睡眠時間が少ない日、詳細不明	
⑩呼吸が荒い状態で発声する	睡眠時間が少ない日、詳細不明	
⑪足音をたてて、歩行する	睡眠時間が少ない日、暑い時、詳細不明	
⑫目が大きく開く	睡眠時間が少ない日、暑い時、詳細不明	

玩具 A

玩具 B

考察

- 対象物によって行動が異なる(上記の表の①と⑥、②と⑦を比較)。
- 行動の変化は、興味の有無によって生じていると考えられる。
⇒『好きな物』で対象児童の伝達行動を引き出せるのではないだろうか。

『好きな物』には何があるのか、『好きな物』にはどのように行動するのかを知ることで、対象児童の伝達行動をより引き出せると考え、物に対する興味をより理解するための活動を行うことにした。⇒具体物の選択、写真カードの選択を行った。

実施期間 6月～9月

方法

- 提示した時に手を伸ばして触る「ゴム製の光る玩具(以下玩具 A)」と手で払いのける「動く犬の玩具(以下玩具 B)」の二者択一の選択を行った。
- 提示物に自ら触れたら、選択したと捉える。



玩具 A

玩具 B

観察結果

具体物の選択では、左右どちらに提示しても、玩具 A を選択するといった行動が何度も見られた。写真カードの選択では、玩具 A の写真カードを教員に手渡し、玩具 A を受け取るといった一連の流れが定着した。

考察

対象児童は、選択することが多い玩具 A を好むと考えられる。玩具 A については、具体物、写真カード共に二者択一の選択ができていると考えられる。

玩具 A と類似した複数の玩具を、他教員が対象児童のために用意した（以下、玩具 C）。他教員が玩具 A と玩具 C を介してコミュニケーションをとる場面を設定した。

実施期間 10月

方法

- ・玩具を提示したり、手渡したりした後、対象児童の様子を観察する。
- ・対象児童が玩具を持って遊び続けた場合、選択したと捉える。



玩具 C

観察結果

- ・玩具 A を手渡すと、一度手に取って視線を向けた後、長い時間、遊び続ける行動が見られた。玩具 C を手渡すと、介助者に手渡す、又は、机上から落とすといった行動が見られた。
- ・A4 サイズのかごに4つの玩具が入っている中で、玩具 A がどこにあっても手に取って遊び続けた。

考察

対象児童は、類似した複数の玩具 C より、玩具 A を好むことが分かった。

好きだと分かった玩具 A や自ら立ち上がり対象物に向かって歩く水場、その他の活動を、好きな時に自ら移動して遊べるようになってほしいと考えた。そのために、【自分で選択して活動できる場面設定①・②】により、自発的な選択行動を引き出すことを目指した。

【自分で選択して活動できる場面設定①】

教室の定位置に玩具 A とその他の玩具をセットし、様子を観察する。

実施期間 10月～2月

方法

- ・対象児童が好む玩具 A と玩具 C を、A4 サイズのかごに入れ、棚に設置する。（以下、玩具の棚）

観察結果

- ・近くを歩行した時に、身体を屈め、かごから取る。
- ・離れた場所の椅子から、立ち上がって取りに行く（玩具と反対方向を向いていても同様）。
- ・玩具が隠れていても、他の玩具をよけて探し出す。

考察

定位置に好む玩具をセットする等の環境を整理することで、自発的な選択行動を引き出すことが可能だと考えられる。



玩具の棚

【自分で選択して活動できる場面設定②】

対象児童の行動を引き出すために、自ら立ち上がって対象物に向かう水場やその他の活動の選択場面を設定した。

方法

- ・机なしの椅子座位。
- ・教職員が2 m以上対象児童から離れている。
- ・対象児童が自分から立ち上がって移動し始めたら、直接介入せず、安全に配慮しながら見守る。

観察結果

以下の行動が見られた。

- ・玩具の棚へ行き玩具 A を取る。
- ・水場へ行き、蛇口のレバーを上げ、水に触れる。
- ・トイレの扉を開け、ベッドに横になる。
- ・廊下や外へ行く。
- ・友達が遊んでいる iPad の近くに行く。



水場での様子

考察

方法に記載した要素があれば、目的に向かって行動することが分かった。

〈活動内容Ⅳ：体調に応じた活動設定〉

その1 お休みスペースの休息

休息することで落ち着き、活動が再開できるようになるのではないだろうかと考え、保護者の観察により睡眠が少ないと分かった日には、「お休みスペース」を設定し、活動量の調整を試みた。

実施期間

4月～9月

方法

- ・「お休みスペース」の物品は紺色で統一した（保護者から、紺色に快眠効果があるとの情報による）。
- ・20分から30分程度、設定した。

観察結果

- ・「お休みスペース」に行くよう促すと、倒れこむように横になった。
- ・発声がなくなり玩具で遊ぶ、約10分～15分程眠る、といった様子が見られた。
- ・大きな発声を続けることもあった。
- ・一定の時間休むと、自ら起き上がることがあった。
- ・実施後、大きな発声や身体の動きが減少し、落ち着いて学習に参加した。



「お休みスペース」の様子

(9月5日のエピソード)

睡眠時間が少ない日が続いたため、約30分お休みスペースで過ごした。授業開始前に、パーテンションを徐々に開け、対象児童に声をかけると、自ら立ち上がり、トイレに向かった。排せつの姿勢になると、僅かな時間で排せつを済ませた。その後、落ち着いて授業に参加した。

考察

必要に応じて「お休みスペース」で休息することで、対象児童がどのような状態の時に「休む」ことが必要なのかを、学年の教職員で観察することができた。学年の教職員は、「歩くときの足音の大きさ」、「流涎の有無」等、それぞれの観察の視点をもっており、出し合うと合わせて10となったことから、10の視点をを用いた「体調に応じた活動設定その2」へと発展させて継続することにした。

その2 児童の体調を3つのモードに整理する

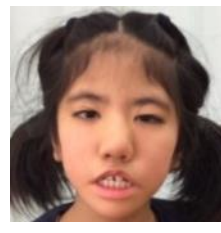
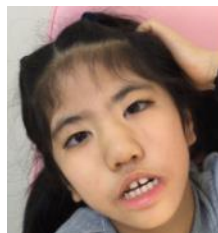
以下の10の視点から対象児童の様子を3つのモードに整理し、モードに応じた活動を設定した。(歩くペース/足音/目の開き具合/睡眠時間/発声の有無/椅子からの立ち上がり/座位の姿勢/ヘッドギアを被る場面/歩行後、ヘッドギアを自分ではずす場面/流涎の有無)

以下の10の視点における「量の変化、変化の基準点」により、対象児童の様子を3つのモードに整理し、体調を推測した。推測と睡眠状態の記録に一致が見られた。

【モード表】

視点	Aモード ～不機嫌かも?～	Bモード ～良好かな?～	Cモード ～眠い?～
歩くペース	通常		ゆっくり
足音	大きい	通常	小さい
流涎の有無	無し	無し	有り
睡眠時間	徹夜～3h未満	5h～	10h以上 徹夜
急な立ち上がり	無し	有り	無し
ヘッドギアを被る場面	手を少し前に傾ける。	手で払いのける。	手を少し前に傾ける。
発声の有無	(耳と口元に手をあてた) 大きな発声や荒い息が続く。	無し、(時折大きな発声有り)。	無し、時折小さな発声がある。
座位の姿勢	足で床を打つように動かし続ける、頭回し有り。	通常	前に倒れるような座位、後ろに反り返る。
歩行後、ヘッドギアを自分ではずす場面	自分ではずし、投げる。	自分ではずし、介助者に渡す。	はずさない。又は、はずして投げる。
目の開き具合	大きく見開く、目尻が上がる	通常	細い

※モードによって目の開き具合が異なる⇒



【モード毎のまとめ】

Aモード

～不機嫌かも？（原因不明）～

- ◆大きな発声がある。
- ◆頭回し（連続した連獅子のような動き）をする。
- ◆目を大きく開く
- ◆手や声による感覚刺激をする。



以下の活動を行い、行動が落ち着くことがある。

- ・好きな玩具を渡す。
- ・水場に連れて行き、水に触らせる。
- ・お休みスペース（仕切られたフロア）に横になり、好きな玩具を渡す。
- ・歩く。（涼しい場所限定）

Bモード ～良好かな？～

- ◆活動選択の意思表示が明確である。
- ・周囲の様子を観察している。
- ・椅子から自分で立ち上がって移動し、移動先にある活動を長く行う。（20～30分）
- ・椅子を提示しても座らないことが多い。



Cモード ～眠い？～

活動を受け入れているように見えるのは眠いから？

- ◆発声がない。
- ◆体の動きが減少する。
- ◆歩行する際、ヘッドギアを被るように見せると頭を前に出し、受け入れる。
- ◆椅子に座ってもヘッドギアを外さない。（多くの場合、すぐに外して職員に手渡す）



- ・お休みスペースで休息をとることもある。

考察

10の視点による観察によってその日の体調がわかるようになったことで、体調に応じた活動の調整ができるようになった。

考察のまとめ

- I 視覚：見えているようだ。
- II 聴覚：低音から高音まで聞こえている。
- III 対象物に対して興味の有無を示す行動がある。
特定の玩具について、具体物、写真カード共に二者択一の選択ができる
- IV **その1** 休息を要するかどうかの観察を通して、体調を知るための観察の視点に気づくことができた（10の視点）。
その2 10の視点による観察を基に、体調に応じた活動の設定ができた。

〈場面に応じた活動の支援表〉

様子・困難さ	基本的な対応	学習内容
1 言語		
言葉だけの説明では理解が難しい。	言葉だけでなく具体物を使用して簡潔に説明する。	あらゆる学習で行う。
2 認知		
好きな食べ物（実物2種類）は、具体物でマッチングできる。	好きな物（具体物）を教材に使用する。	好きな物（具体物）を使用したマッチングの学習を設定する。
玩具Aの写真カードは理解している。	玩具Aは写真カード、他は具体物を教材に使用する。	具体物と写真カードを結びつける学習を設定する。
身近な道具の使用方法を理解している。	身近な物については具体物を見せて活動に誘う。	具体物と体験を結びつける学習を設定する。
言葉では難しいが、物では次の活動を予測できる。	場面を表す物を提示し、活動の予測を促す。	あらゆる学習で行う。
4 表出		
表出が弱い。意にそわない活動では、行動が変化する。	以下の行動の際には、モードに合った活動になっているかを再検討する。（大きな発声、目を大きく開く、身体の動きが大きくなる（頸部、手足）等を、同時に行う） ※他の活動（好きな玩具、水場、歩行等）	※P6 『モード表』 参照
視線を向ける、手を伸ばして触れる、時には立ち上がって取りに行くといった行動ができるが、指さしは難しい。 （物や活動の選択）	<ul style="list-style-type: none"> ・対象物を見続けた場合又は、手を伸ばして触れた場合、対象物に興味があると捉える。 〈立ち上がりやすい環境〉 ・椅子座位は机なし。 ・教職員は2 m以上離れる。 〈移動しやすい環境〉 ・対象児童の移動を妨げない（安全に配慮しつつ見守る）。 	対象物へと手を伸ばして触れて選択する学習を設定する。 自由な時間の移動・選択を含む。

【報告者の主観的気づき】

気づき① 【自分で選択して活動できる場面設定】によって、対象児童が自分で立ち上がって移動する活動の種類が増えた。

『対象児童が自分で立ち上がって移動する活動』	
実践前	実践後
<ul style="list-style-type: none"> ・マットに行って横になる。 ・トイレに行く。 	<ul style="list-style-type: none"> ・マットに行って横になる。 ・トイレに行く。 ・玩具の棚へ行き玩具 A を取る。 ・水場へ行き、蛇口のレバーを上げ、水に触れる。 ・トイレの扉を開け、ベッドに横になる。 ・廊下や外へ行く。 ・友達が遊んでいる iPad の近くに行く。

気づき② 良好な時、眠たい時、不機嫌な時を見分けて、学習や休みのタイミングが図れるようになった。

(適切な課題設定) ⇒ 「良好な時」(Bモード)が増えた。

(※体調に応じた活動設定⇒行動が落ち着いたり、椅子を提示しても座らない程元気に活動しようとしたりという面が表れてきた。)

『大きい発声、目を大きく開く、身体の動きが大きくなる(頸部、手足等)等を、同時に行う行動』	
実践前	実践後
毎日必ず複数回ある。	行動がない日ができ、現在はない日の方が多い。

気づき③ 睡眠の記録と、対象児童の体調(3つのモード)の結果との一致が見られた。

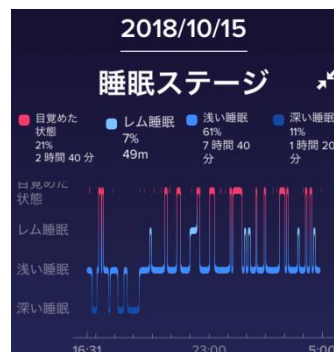
10の視点による体調モードの判断と、睡眠状態の記録に一致が見られた。

結果：Bモードと判断した①は、Cモードと判断した②に比べて、目覚めている回数が少ない。

① Bモード
～良好かな?～



② Cモード
～眠い?～



～1年間かけてわかったこと～

対象児童は、「ください」と手を差し出されると持っているものを渡す、「立ちましょう」と言われたら立ち上がる、「歩きましょう」と手を引かれると歩く、といったように基本的には教職員の勧めに応じることから、その時々これらの活動は対象児童にとって望んでいるか、少なくとも嫌ではない活動なのであろうと推測できた一方、活動に際しては、大きな声を出す、首を振る、足をばたつかせるといった不機嫌を推測させるような様子がしばしば見られた。そのため、改めて児童の意図を探る取り組みを行った。

〈1〉対象児童をよく観察し、行動から意図を推測する。

〈2〉好む活動を見つけ、環境設定することにより、選択行動・探索行動を引き出す。

学年の教職員による上記の取り組みにより、体調を3つのモード（良好な時、眠たい時、不機嫌な時）に見分け、体調に応じた活動によって児童が持つ力を発揮できる場面を増やすことができた。そこでは、複数の観点が同時に存在することが分かり、また、それらは連続的に変化していく様子を捉える必要があるということが分かった。チームで行ったことで、今後も継続、発展していける環境をスタートでき、対象児童からのスキップも見られるようになった。対象児童の意をくみながら、適切な働きかけをすることで、対象児童が納得しながら課題を克服し、本来の力を発揮できるよう、引き続き取り組んでいく。