

# 魔法のダイアリー プロジェクト 活動報告書

報告者氏名：金澤 公顕 所属：仙台市立鶴谷特別支援学校 記録日：平成31年2月10日

キーワード：コミュニケーション, 要求表出, 環境づくり, VOCA

## 【対象児の情報】

### ○学年

- ・小学部3年生の男児

### ○障害名

- ・知的障害を伴う自閉症

### ○障害と困難の内容

- ・気持ちや思いを伝えるすべを十分に習得できていないため、床に寝そべって抵抗したり、時にはパニックになって泣いたりしてしまう。
- ・自らの言動に対して、教師に制止されたり、注意されたりすることが多い。
- ・集団が苦手である。また、気になることがたくさんあり、落ち着いて過ごすことができない。

## 【活動目的】

### ○当初のねらい

- 目標(1) 伝えたいことが伝わる経験を重ねる。
- 目標(2) 集団の中で安心して活動に取り組む。

### ○実施期間

- ・平成30年5月16日から平成31年2月8日まで。

### ○実施者

- ・金澤 公顕

### ○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】

### 目標(1)に対する取り組み

#### ① 関わり遊びを通した「おねがいゲーム」と「おねがいはかるた遊び」

##### ○対象児の事前の状況

「人に直接関わりを求める行動が少ない」

- ・表出言語は単語程度であり、「トーマス」や「ジュース」など単語を言って具体物を要求するものが中心であった。
- ・遊びの中心は一人遊びであり、新幹線やトーマスの写真を見ること、トランポリンやブランコなどで体を大きく動かすことが好きであった。しかし、遊びの指導を通して、教師に体をくすぐられて笑顔を見せるなど、教師とやり取りして遊ぶことにも楽しみを感じられるようになってきていた。

##### ○活動の具体的内容

●ねらい：要求する機会を増やす。

- ・関わり遊びを楽しむことを通して、教師に直接的な関わりを求める言動を増やす。

●使用したアプリ：DropTalk (iPad)



・DropTalk



・おねがいゲームで使用した  
写真を用いたシンボル



・おねがいはかるた遊びで使用した  
キャンバス

●おねがいゲームの概要

- ・取り組み当初、自立活動の時間に、本児の好きな遊びを中心に、「だっこして」や「おんぶして」、「こちょこちょして」など6種類の遊びのイラストを用意し、イラストをタップすることで、要求を伝えられるようにした

●おねがいゲームの手順

- 1 教師：キャンバスを示す。
- 2 対象児：シンボルをタップする。
- 3 教師と対象児：タップされた関わり遊びを楽しむ。

●取り組み方の見直し

- ・おねがいゲームに取り組んだものの、思うように関わり遊びの要求が増えなかった。イラストを見て、実際の遊びの内容を想起することが、対象児にはまだ難しかったことが考えられた。そこで、新たに写真を用意した。しかし、それでもタップによる遊びの要求は増えなかった。こうした状況を受け、対象児にはタップすることと遊んでもらえることとのつながりが分かりにくいのではないかと考え、iPadを使わない取り組み方を考えることにした。
- ・取り組み方を見直し、昼休みに、教師との追い掛けっこを楽しむ中で、言葉で関わり遊びの要求を伝えられるようにした。

●取り組み方の見直し後のおねがいゲームの手順

- 1 教師：「よーい、ドン」と言って追い掛けっこを始める。
- 2 教師：走っている対象児を捕まえ、「おんぶ？だっこ？」と尋ねる。
- 3 対象児：「おんぶ」または「だっこ」と言う。
- 4 教師と対象児：5～10秒程度、対象児が言った関わり遊びを楽しむ。
- 5 → 1～4を繰り返す。

●おねがいはかるた遊びの概要

- ・かるた遊びに取り組む際、対象児が特に好きな乗り物キャンバスを使用した。
- ・対象児がタップしたいシンボルを言葉で伝えることで、教師に読み上げてもらい、シンボルをタップできるようにした。
- ・目標(2)に対する取り組みの「かるた遊び」から派生したもの。

●おねがいはかるた遊びの手順

- 1 教師：キャンバスを指さす。

※留意したこと

- ・キャンバスを示す際、キャンバスが対象児に近過ぎると、言葉を発する前にシンボルをタップしてしまうので、手の届かない少し離れた(30cm程度)位置でキャンバスを示すようにした。

- ・教師が「どれ？」などと言葉掛けすると、「どれ？」という言葉をまねしてしまうので、無言で指さすようにした。

- 2 対象児：シンボルを教師に言葉で伝える。
- 3 教師：対象児が発したシンボル名を読み上げる。
- 4 対象児：教師の言葉を聞き取り、シンボルをタップする。
- 5 教師と対象児：iPadから流れる音声を確認する。
- 6-1 教師：正解の場合、「正解」と伝え、体をくすぐる。
- 6-2 教師：不正解の場合、もう一度1から取り組み直す。

※対象児が「正解」と言って体をくすぐることを要求するようになってきたが、不正解の際には教師はあまり大きな反応はせず、1に戻り改めてシンボル名を読み上げるようにした。

7 → 1～6を繰り返す。

## ○対象児の事後の変化

(おねがいゲームにおける変化)

- ・「だっこ」と「おんぶ」の二択の中から関わり遊びを要求できるようになった。
- ・日常生活の中で、「麦茶」や「ジャンパー」など、「だっこ」や「おんぶ」以外の言葉も教師のまねをして使うことが増えた。

(おねがいかるた遊びにおける変化)

- ・キャンバスに表示されているシンボルの中から、「バス」や「トラック」などと、タップしたい乗り物を教師に要求するようになった。

## ② 健康観察簿係

### ○対象児の事前の状況

「相手に対する意識が弱く、他者にメッセージを伝える経験が少ない」

- ・毎日、自立活動の時間に健康観察簿を保健室へ届ける係活動に取り組んでいた。保健室に用意された籠に健康観察簿を入れるという活動に流れに見通しを持って取り組んでいたが、保健室にいる養護教諭に関心を示すことはなく、健康観察簿を届けると足早に保健室を退出していた。



・健康観察簿係の様子

### ○活動の具体的内容

#### ●ねらい：メッセージを伝える機会を増やす。

- ・健康観察簿を保健室に届ける際に、廊下で擦れ違う人に挨拶したり、養護教諭に挨拶してから入りすることで、他者とやり取りする機会が増えるようにする。

#### ●使用したアプリ：DropTalk (iPad)

#### ●健康観察簿係の概要

- ・ほぼ毎日、自立活動の時間に5分程度実施。
- ・教師と一緒に以下のような段階を踏んで取り組んだ。  
(第一段階)挨拶の場面で「シンボルをタップする」動きに慣れる。

- ・教師が対象児の手を取り、一緒にシンボルをタップした。



・DropTalk

(第二段階)教師の「タッチ」という言葉掛けのみでシンボルをタップする。

(第三段階)自発的にタップする。

- ・挨拶の場面で、一旦対象児の動きを制止することで、対象児のアクションを待つようにした。

### ○対象児の事後の変化

- ・廊下で擦れ違う人に、教師が「こんにちは」と言うと、対象児もシンボルを自らタップして「こんにちは」とVOCAで伝えたり、手合わせで挨拶をしたりするようになった。
- ・シンボルを自らタップして「失礼します」とVOCAで伝えたり、不明瞭ではあるが言葉で「失礼します」と伝えたりするようになった。

### ○健康観察簿係に対する周囲の方々からのフィードバックや返答

- ・対象児の挨拶に応えるために、養護教諭も対象児のそばに寄ってきて「ありがとう」と言葉掛けしてくれるようになった。取り組み途中からは、対象児が退室する際に養護教諭と自ら手合わせして挨拶する姿も見られるようになった。挨拶を通して養護教諭と関わる距離が短くなったことで、直接関わる機会が増えた。
- ・廊下で擦れ違う人との挨拶においても、隣で教師が挨拶するだけでなく、対象児自らがVOCAで音声を伝え始めたことで、擦れ違う人が対象児に近付いてきて挨拶してくれるようになり、対象児が他者と向き合う機会が増えた。



・「こんにちは」のシンボル



・「失礼します」のシンボル

## 目標(2)に対する取り組み

### ③ 対象児用のスペース作り

#### ○対象児の事前の状況

「周囲に気になることが多く、教室で落ち着いて過ごすことができない」

- ・他児との距離が近かったり、他児の動きが視界に入ったりすると、そちらに注意が向いてしまい、他児が使っているものを取ったり、机の上に置いてある物を落としたり、突発的な行動が多く、教室で落ち着いて過ごすことができなかった。
- ・他児の使っている物を取ってしまうため、本児が動き出すたびに教師に行動を制止されることが増え、当惑や不安を示すように声を上げたり、教師の働き掛けを拒否するように教師の手や肩に顎を当てたりする行動が多く見られた。



・対象児用のスペースでの様子

#### ○活動の具体的内容

##### ●ねらい：安心できる場所を作る。

- ・刺激の少ない場所を設けることで、突発的な行動に対する教師からの抑制的な関わりを減らし、不安になったり混乱したりする機会を減らすようにする。

##### ●使用した物：つい立て、ラック、カーテン。

- ・朝や帰りの準備や個別の課題に取り組む際に、視覚的な刺激を減らすことで、手元の活動に集中できるようにした。

## ○対象児の事後の変化

- ・対象児用のスペースで、パズルや読書などの好きなことに、一人で落ち着いて取り組めるようになった。
- ・パズルを教師のところまで持ってくるなど、直接要求を伝えることが増えた。
- ・教師から行動を抑制される機会が減ったことで、その場に座り込んだり、友達の使っている物を取ったりすることが減った。

## ④ かるた遊び

### ○対象児の事前の状況

「教師の働き掛けに対する反応が薄く、教師との肯定的な感情をやり取りする機会が少ない」

- ・休み時間に、アンパンマンのキッズタブレットを使って、表示されているイラストが読み上げられるのを楽しむ姿が見られた。しかし、教師がイラストの名前を読み上げてみても、イラストをタップするなどして反応する様子は見られなかった。また、教師が他のイラストをタップしようとする時、手で払いのけるようにして、嫌がる様子が見られた。



・かるた遊びでの様子

### ○活動の具体的内容

- ねらい：教師とのやり取りを楽しむ。
  - ・iPadを使った遊びを通して、教師とのやり取りを楽しめるようにする。
  - ・iPadを操作することの楽しさを感じられるようにする。
- 使用したアプリ：DropTalk (iPad)



・DropTalk



・かるた遊びで使用した料理のキャンバス

### ●かるた遊びの概要

- ・週に2, 3日, 自立活動の時間に10分程度実施。
- ・「対象児が教師の読み上げたシンボル名を聞き、キャンバスの中から該当シンボルをタップし、正解するとくすぐられる」という遊び。

### ●かるた遊びの手順

- 1 教師：キャンバスを示しながら、シンボル名を読み上げる。
- 2 対象児：教師の言葉を聞き取り、シンボルをタップする。
- 3 教師と対象児：iPadから流れる音声を確認する。
- 4-1 教師：正解の場合、「正解」と伝え、体をくすぐる。
- 4-2 教師：不正解の場合、もう一度1から取り組み直す。

※対象児が「正解」と言って体をくすぐることを要求するようになってきたが、不正解の際には教師はあまり大きな反応はせず、1に戻り改めてシンボル名を読み上げるようにした。

- 5 → 1～4を繰り返す。

## ○対象児の事後の変化

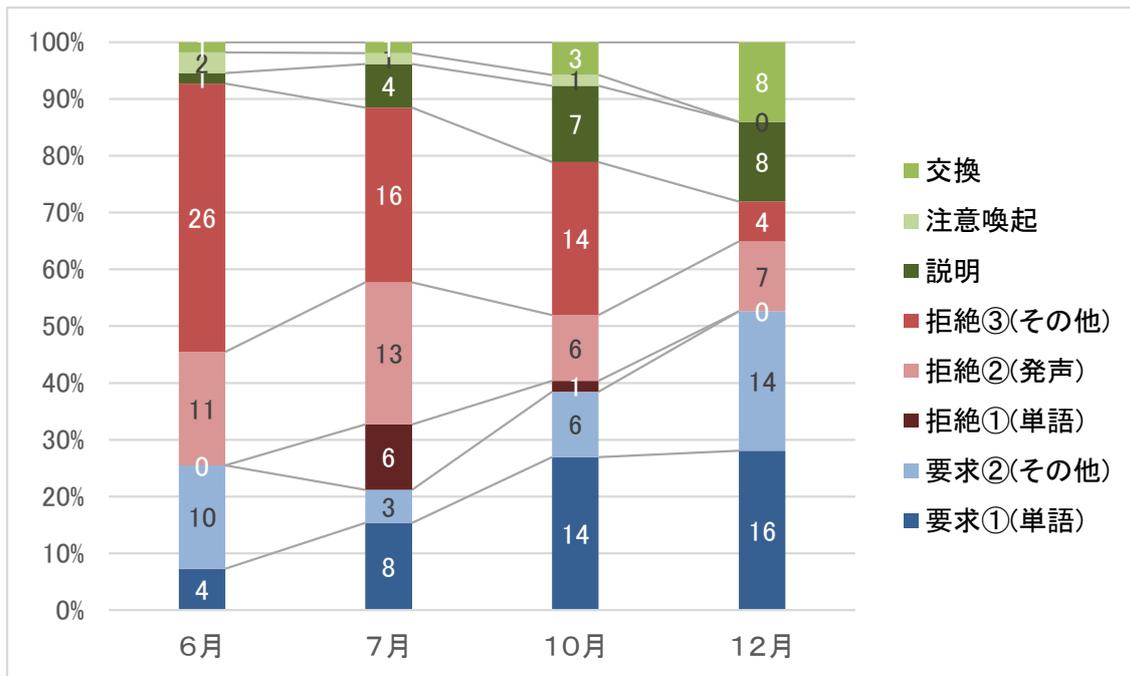
- ・教師がシンボルを読み上げるのを待ち、シンボルをタップするというやり取りができるようになった。
  - ・正解してくすぐられるのを期待して、意欲的にかるた遊びに取り組めるようになった。
  - ・対象児の好きな乗り物のシンボルだけでなく、動物や料理、果物など、やり取りできるシンボルの種類が増えた。
  - ・かるた遊びに取り組む中で、次第に自ら乗り物の名前を言って、タップしたいシンボル名を教師に要求するようになった。
- かるた遊びに対象児からの要求を取り入れた新たな遊びを設けることで、おねがいゲーム以外にも要求する機会が増えるようにした。
- ※目標(1)に対する取り組みの「おねがいかるた遊び」へと発展した。

## 【報告者の気づきとエビデンス】

### ○主観的気づき

- ① 相手を意識できるようになってきたのではないかな。
- ② 言葉を使う楽しさや便利さに気付いてきたのではないかな。

### ○エビデンス



- ・上のグラフは、6月と7月、10月、12月の4回、学校生活の中で対象児が表現するコミュニケーション行動の数が50個を超えるくらいになるまで記録を取ったものを、その要素ごとに分類したものである。各要素については、TEACCHの考えるコミュニケーションの機能を参考にして設けた。

※記録は担任が把握できたもののみであり、各月で学習活動にも違いがあるため、単純に比較することはできないので、あくまで参考程度である。

- ①: 「でた」と言って排尿が終わったことを教師に伝えるなどの「説明」や、健康観察簿を届ける際に擦れ違う人と手合わせして挨拶をするなどの「交換」といった要素のコミュニケーションの割合が増えており、他者へ意識が向かっていることが読み取れる。
- ②: グラフからは、単語による「要求」や「説明」といった要素のコミュニケーションが増加し、単語によるコミュニケーションが増えたことが読み取れる。

## ○その他エピソード

### ●集団の中で活躍する場面が増えた。

- ・朝の会における日直では、教師のまねをして、進行表や給食のメニューなどを読み上げたり、友達の名前を呼名したりすることができるようになった。  
→対象児が言葉で伝える様子を見たクラスの児童が、対象児のまねをして不明瞭ながら言葉で伝えようとする姿が見られるようになった。
- ・中学年部での生活単元学習「秋の暮らし」では、秋の食べ物のクイズにおいて、テレビ画面に映った食べ物のイラストの中から、栗を指差して答えることができた。  
→集団での学習では、常に教師と一緒に行動していたが、一人で友達の前に出ていきクイズに答えられるようになり、その後も学習活動の中で教師の問いに対して、イラストを指差して答える機会が増えた。

### ●「正解」という言葉掛けで、教師から称賛されていることが分かるようになった。

- ・かるた遊びを通して、「正解」という言葉掛けで、教師から肯定的な反応があることが分かると、「正解」という言葉掛けを期待するようになった。
- ・朝の準備の際に、一人でハンドタオルをフックに掛けたり、連絡帳を籠に掛けたりしたあと、自分の席に戻ると、教師に「正解」と言葉掛けされくすぐられることが分かると、笑顔を見せながら自分の席に戻ってくるようになった。
- ・普段の学習においても、音楽での太鼓の演奏や、体育でのボール運動など、一人で取り組めたときに「正解」と伝えられ、教師から称賛を伝えられる機会が増えた。



・学習発表会での様子