

# 魔法のダイアリー プロジェクト 活動報告書

報告者氏名：古賀麻紗也 所属：三重県立西日野にじ学園 記録日： 31年 2月28日  
キーワード： 実態把握、コミュニケーション、要求表出、自信

## 【対象児の情報】

- ・学年 小学部 6年生
- ・障害名 知的障がいを伴う自閉症  
衝動的な動きや常同的な動きが多い。

新版 K 式発達検査 2001（平成 29 年 11 月 17 日実施）

	発達年齢	発達指数
姿勢・運動	—	—
認知・適応	2 歳 3 ヶ月	2 1
言語・社会	1 歳 5 ヶ月	1 3
全領域	2 歳 0 ヶ月	1 8



## 【障害と困難の内容】

- ・落ち着かず教室中をウロウロしてしまう。
- ・自分から伝えようとする力が弱く、衝動的に直接行動に出てしまい教員に止められ、怒ってしまう。
- ・目や鼻、音への感覚が過敏で嫌なことを伝えることが出来ずに怒ってしまう。

## 【活動のねらい】

- ①好きなことを見つけ安心して過ごせる。
- ②身の回りの場所や物、動作、人の名前、気持ちを表す言葉などを中心に語彙を増やす。
- ③タブレット端末の操作を覚え、シンボルや絵カード、文字カード、VOCA などの手段で相手に要求と気持ちを伝えることができる。
- ④教員の質問に自発的に答えることができる。

- ・実施期間 平成 30 年 5 月 1 日～平成 31 年 2 月 9 日
- ・実施者 古賀 麻紗也 奥田 加奈 菅 智絵
- ・実施者と対象児の関係 クラス担任

## 【対象児の事前の状況】

### 児童・生徒の実態

- ・粘土、スライムなどの感触やブランコ、トランポリンが好きである。
- ・有意味な発語は見られないが、好きな音楽を歌うことができる。
- ・常同的に、机や物を叩いてしまうため、教員や周りの大人に止められることが多い。
- ・周囲の人や物により、目の前の活動から注意が外れやすい。
- ・感覚過敏がある（聴覚、嗅覚）。特に友達の泣き声が苦手で、怒って大人（教員や家族）に叩く・蹴る・噛み付くをしてしまう。

### 伝える力の実態

- ・好きなもののカード（粘土、三輪車、トランポリン）や場所カード（遊戯室、トイレ、外の遊具、中庭遊具）があり、カードで「〇〇」「ください」の表現を使い教員に渡せるようになってきた。
- ・給食中は教員の肩を叩いて好きなおかずを指差し、「ください」のジェスチャー（手話の「ください」のサイン）をして要求できる。
- ・自分の名前を呼ばれた時や、「〇〇に移動するよ」と次の行動を予告された時、そのことに応じる反応として、手首を小さく動かし返事をする。拒否の反応は座り込み、場合によっては教員に怒ってしまう。

### 見通し

- ・目の前の好きな活動に対しては、自分から動き出す事ができる。
- ・タイマー音での場面の切り替えができるようになってきた。
- ・自分の思っていた活動と違っていた場合、泣き出し怒ってしまうことがある。

### 学習

- ・マッチング課題や手先を使った課題が得意で好きである。
- ・簡単な「グーパー」の手の即時模倣ができるようになってきた。
- ・動画を見て、1～3程度の工程作業ができる。

## 【活動内容と対象児の変化】

### ねらい①「好きなことを見つけ安心して過ごせる」について

（4月）新学期、新しい環境に教室をウロウロしたり、机や棚を叩いたりして落ち着かない様子であった。好きなことを見つけ安心して過ごせることを目標として、A児が興味を持ちそうなものをたくさん準備し記録した。準備した遊び道具は以下の通り。

・光るおもちゃ・iPad・動画・お菓子・トランポリン・粘土・ハンモック・シール・ヨーヨー・ビーズクッション・顔ぶるぶる・握手・布団巻き巻き・ストレッチボール など

新しいおもちゃに対して「やってみたい」「欲しい」と手を出すことが多いことがわかった。

# （５月）表出が出やすい環境設定

担任の手を引っ張るなどの直接的な行動での要求場面が多かった。A 児にとって、絵カードや代替的手段で相手に伝わる実感が少ないことや伝わった経験が少ないことがあり、好きなことを伝える（要求）ことができる環境設定から行った。

５月当初、児童の好きな「布団巻き巻き」（図１）ができるように自分の学習スペース（図２）のように天井に布団をくり付けた。本人が触ろうとした時と教員がプロンプトしブックから絵カード外し、別の教員に渡す行動を繰り返した。粘土やおもちゃのマッサージ機、ストレッチ用のゴムなど新しい物へ興味があるため、週に１回は好きなもののカードを入れ替えた。



（図１）布団巻き巻き



（図２）天井にくりつけた布団

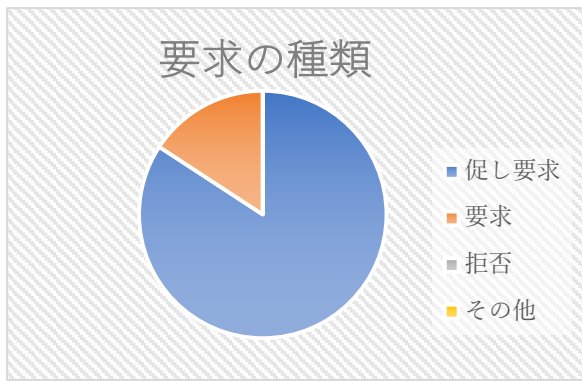
## （５月～７月）表出が出始めたことでコミュニケーションサンプルを記録

朝の時間、授業間、帰りの時間に１～３つ（着替え→保健室→トイレ→好きなこと）のスケジュールをした後、好きなことする場面を設定した。５月～６月の２週間と７月の２週間でコミュニケーションサンプル（図３）を記録した。要求の種類や要求の手段、相手、要求の内容、要求の時間帯の記録を行った。A 児に主に関わるのは担当は週ごとに変わり、５月～６月は古賀・奥田、７月は菅・古賀で担当した。

どのような場面で(文脈)	どうした(子どもの言動)	機能				文脈		手段	備考
		足し要求	要求	拒否	他	どこで	だれに		
5月28日	布団		○			朝	古賀	カード	
	布団		○			朝	古賀	カード	
	布団	○				朝	古賀	カード	
	CD	○				朝	古賀	カード	
	あいあい	○				授業間	菅	カード	
5月29日	あいあい	○				朝	古賀	カード	
	外の遊具		○			昼	菅	カード	
	外の遊具		○			昼	古賀	カード	
5月30日	外の遊具		○			朝	古賀	カード	
	三輪車		○			朝	古賀	カード	
	外	○				授業間	奥田	カード	
	あいあい	○				授業間	菅	カード	
	おもちゃ	○				昼	古賀	カード	
5月31日	あいあい	○				朝	古賀	カード	
	おもちゃ	○				昼	古賀	カード	
	あいあい	○				昼	古賀	カード	

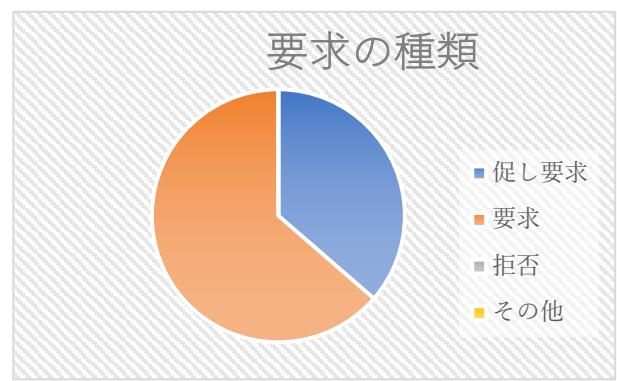
（図３）コミュニケーションサンプル

5月～6月のコミュニケーションサンプル



(図4) 5～6月の要求の種類

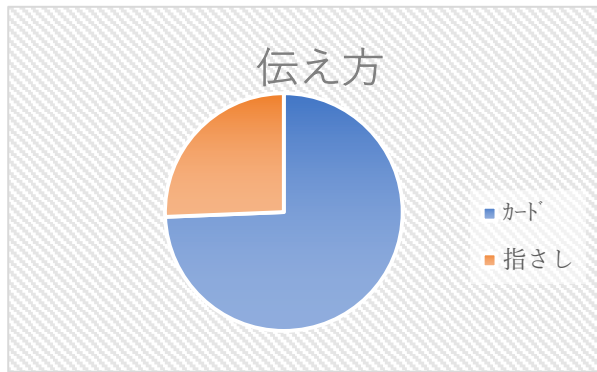
7月のコミュニケーションサンプル



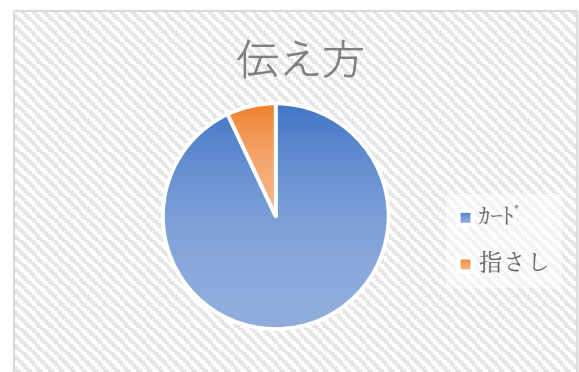
(図5) 7月の要求の種類

気づき

5月からスケジュールの中に要求できる場面を設定した(図4・5)。その結果、5月～6月は教員から促されて行う要求が多く、自発的な要求は少なかった。7月には要求できる場面で自発的に要求することが増えた。



(図6) 5～6月の伝え方



(図7) 7月の伝え方

気づき

5月～6月は指差しをして外やドアを指差しして伝えることが多く、ブックで伝えるように促しても、ブックを教員へ押し返す場面もあった(図6)。7月になると押し返すことが減りカードでの要求場面が増えた(図7)。



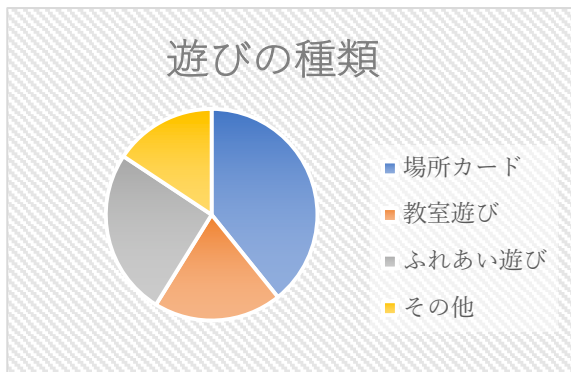
(図8) 5～6月の誰に伝えたか



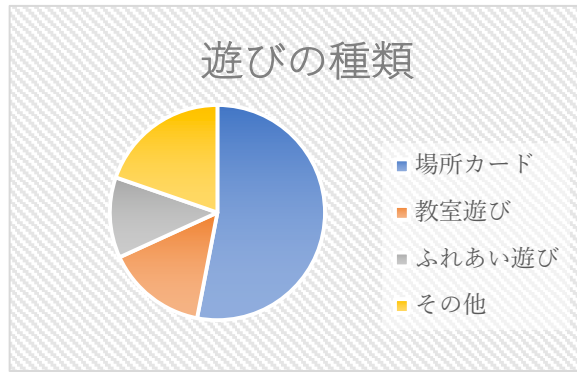
(図9) 7月の誰に伝えたか

気づき

担当がその場で対応できない場合でも、他の2人にカードを持ってくる場面も見られるようになった。担当ではない教員への表出回数も5月～6月に比べて7月の方が増えた(図8・9)。



(図9) 5～6月の遊びの種類



(図10) 7月の遊びの種類

気づき

場所カード（遊戯室や外の公園など）の表出回数が多い。7月にその他が増えたのは、お菓子を取り入れたためである（図9・10）。

気づき

初めての環境で「いつ」「誰に」「どんな方法で」伝えて良いか分からず、表出する機会が少なかったが、5月からの環境設定と場面設定をすることで、好きなことができる時間だと分かれば安定して表出することができた。それ以外の場面では授業中やちょっとした時間に、教員の肩を叩いて外やドアを指差し何か訴えることがある。ブックで「どこか行きたい？」と促したがブックを押し返したり、場合によっては怒ったり座り込んでしまう場面が見られることが増えた。そのあとの様子や連絡帳での様子から、便秘であったり、睡眠不足であったりと考えられる要因はいくつかあった。

(図11)のように短いスケジュール（朝の準備→着替え→好きなこと）や「好きなこと」カードを見て、自発的に要求する場面が出てきた。1～3つの見通しで徐々にカードを増やし、(図12)のように1日の長いスケジュールに移行して取り組んだ。



(図11) 短い見通しのスケジュール



(図12) 1日のスケジュール

スケジュールカードは、実物の写真での理解ができた。スケジュールカードに自分で向かうことはなく教員と一緒に確認する。確認後にすぐに行動に移せることが少なく、教員の働きかけを期待している。目に見えるものに対して理解は進んでいるが、授業名がわからなかったり、もっとブランコで遊びたい気持ちを伝えられなかったりして、怒ってしまったり泣いてしまったりすることがあった。好きなことができるカードを黄色にしたことで、そこまでの見通しを持って活動できる頻度が増えた。



ねらい③「タブレット端末の操作を覚え、シンボルや絵カード、文字カード、VOCA などの手段で相手に気持ちを伝えることができる」

(4月～2月) iPad の操作の学習

iPad の操作を覚えるために、朝の会での VOCA アプリ、机上でのマッチングの課題、本人が楽しめるパズルの課題を設定した。

(DropTalk で朝の会の司会)

・ DropTalk



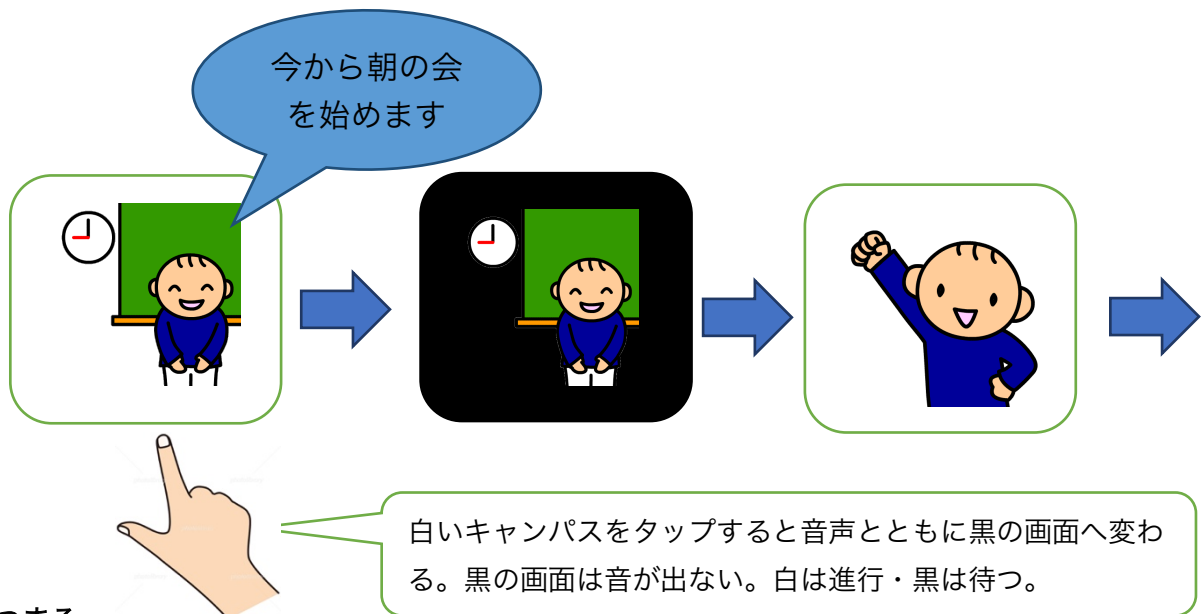
(取り組んだ様子 図13)

ドロップトークの設定を1回タッチすると白いキャンパスから音声が出て黒いキャンパスに進むように設定した。5月当初は複数回タッチしてしまっていたが、1回のタッチで音声が出てくるのがわかった。白は進行を進め、黒は待つ時間と設定したことで「Aくん次お願いします。」の教員からの言葉がけで(図14)のように進行ができ、座って待つことができるようになった。



(図13) 朝の会の進行をするA児

(図14) ドロップトークのキャンパス



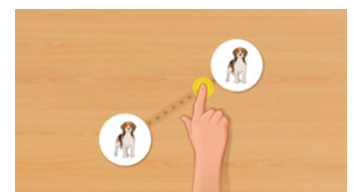
・ どうぶつまる



(取り組んだ時の様子)

iPad の立ち上げ操作を自分でできるようになった。タップ・ドラッグ操作やホールドボタン、音量ボタンまで細かい操作も身につけることができた。iPad を使用する学習が初めてのため、簡単に操作ができるマッチングアプリを使用した。このアプリは同じものの同士をぶつけるマッチングアプリで、意味、鳴き声(音)、文字(形)の関係を学べる。(図15)のように出てくるデモンストレーションを確認し自分で進めることができた。

(図15) アプリのデモンストレーション



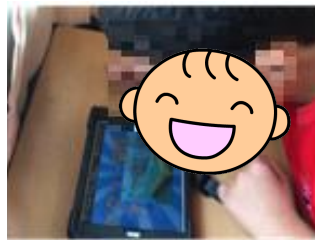
## ・ Jigsaw Box



(取り組んだ様子)

枠付きの実物のパズルは6ピース以上になると途中で注意がそれるが、アプリを使用するとA児が好きな食べ物や好きな場所のパズルにできるアプリ Jigsaw Box を使用した(図16)。好きな食べ物が出てくると(図17)のように画面に顔を近づけて確認し完成するとまた画面に顔を近づき音楽が流れている間は作ったパズルを見つめる姿があった。実物のパズルは絵を見て繋げているのではなく凹凸を目印に合わせてみて、組み合わせができないと、他のパズルを合わせている様子であったが、iPad を使用したことで、制限された画面上にあることが細かい形の見分けに繋がったのではないかと考える。アプリでの学習だけでなく(図18)のような細かい絵を見分ける課題も同時に取り入れた。アプリ内では20ピース、枠付きの実物のパズルも現在12ピースまでできるようになった。VOCA としてドロップトークを使っていくにあたって、画面上での図の見分けの力の素地に繋がったのではないかと考える。

(図16) 好きな絵のパズル



(図17) 完成したパズルを眺めるA児



(図18) 違いが細かいパズル

(9月) VOCA としてのタブレットの導入

## ・ DropTalk



A 児のしたいことが指さしで即座に表示し伝えることができることと、カードで要求しようとして伝えに行くまでにカードでの感覚遊びに変わってしまう場面が増えたこと、カードを捨ててしまうこだわりが出てしまったことがあり VOCA として DropTalk のアプリを使用することにした。DropTalk は A 児の表出手段として有効な指さしを上手く使えるようにカスタムすることができるため DropTalk を使用した。

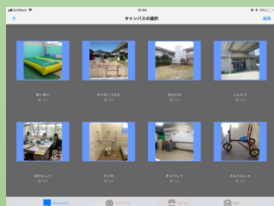
## ・ 設定 (アクセシビリティ)



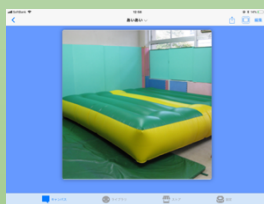
アクセスガイドで使えるアプリを DropTalk に限定した。(図19) のようにキャンパス1つに対して1つの写真を貼り手順を最小限にした。音声をつけ、自分でフィードバックできるようにした。操作を間違えた場合は下のキャンパスボタンを押して戻れるように練習した。



①起動



②スクロールして選択



③音声と共に確認

(図19) iPad の操作手順

(取り組んだ様子)

スケジュールで好きなことができる時間になると、自分で iPad をロッカーから持ってきて要求するようになった。起動させると人差し指でスクロールし全体を確認している様子が見られた。やりたいことが決まると、教員を探し教員の肩をトントン叩いて振り向かせて、画面をタップするようになった。この動作から音声は相手に必要な手段だと本人も気づいているようだった。授業中にも突然 iPad を取り出しトイレや保健室などの要求もできるようになった。遊んでいる途中で「トイレ行きたい」と要求したり、教員に「どこ行くの?」と尋ねられると iPad をタップして応えるようになったりした。また(図20)のように「鼻がかゆい」「お腹が痛い」「目が痛い」など周囲の大人に指差しで伝える場面が増え、自分で嫌な感覚から回避するために「顔を洗いたい」など iPad で伝える場面が増えた。

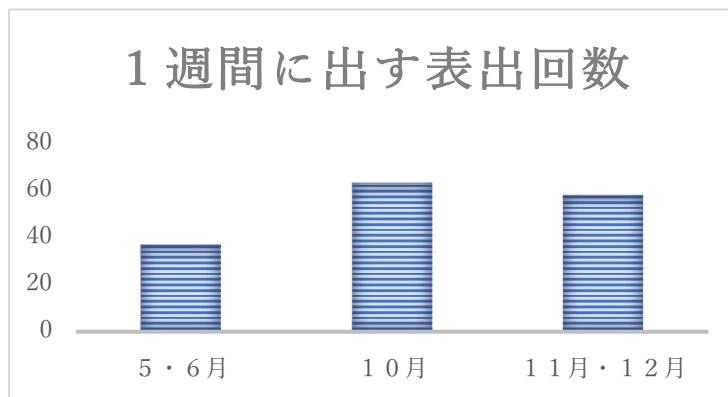
(図20) 虫刺されを伝える A 児





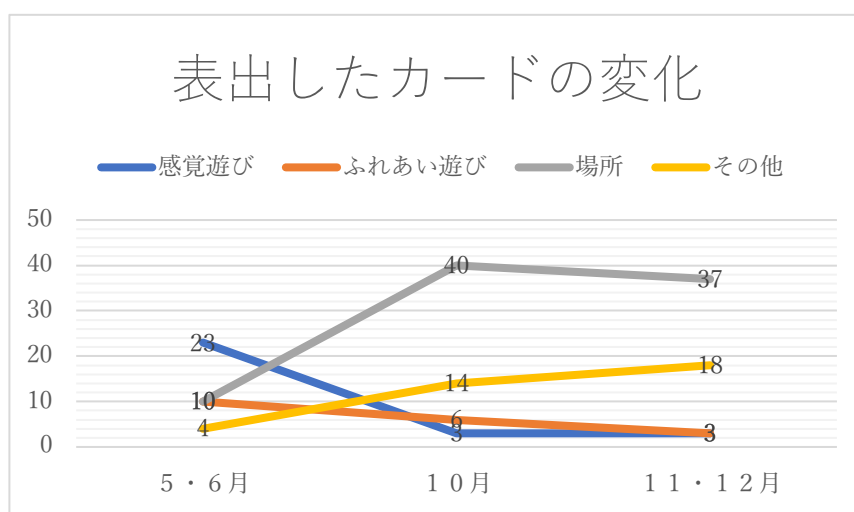
## 1 「伝わった」経験から「伝えよう」とする意欲が増したこと！

iPad を9月より介入したことによりカードや指さしの要求だった5月6月に比べて表出する回数が増えた（図21）。4月からのクラス担任3人へ伝えるとその返事が返ってくることの経験が重なり、伝えようとする意欲が増したのではないかと考える。



（図21）1 週間に表出回数

（図22）のようにカードの表出回数は、5・6月と、10月、11月・12月で大きな変化は見られなかったが、表出カードの種類に大きな変化が見られた（図22）。5・6月は、感覚遊び・ふれあい遊びのカードの表出が多かったのに対し、10・11月には、場所カードやその他（例 顔を洗いたい）のカードの表出が増えている。これは、学校で好きな場所（遊戯室）が見つかったことと困ったときに助けを求める言葉が増えたことに理由があると考えられる。



（図22）表出したカードの変化

## 2 怒らずに相手に伝えようとすることで、共感してもらえ安心して過ごせるようになったこと！

**エピソード1** 学校祭で発表の出番待ちをしている際に、何か伝えたいが足や手をガタガタさせ我慢しているようだった。出番前に教員の「iPad を指差し貸してください」と教員の iPad を指差しがあった。iPad を手渡すと教員の iPad でトイレの要求ができた。その後、トイレへ行き出番を迎えることができた。この出来事より、好きなこと以外にも A くんにとって今必要なものを iPad に入れるようになった。

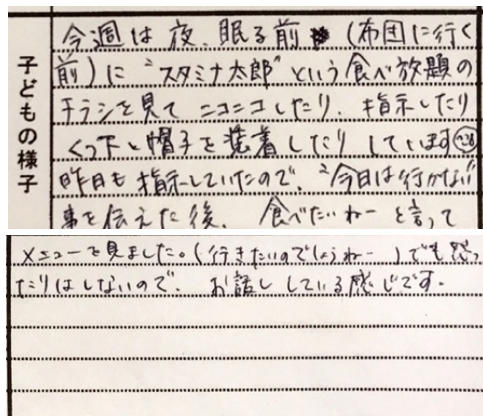


### 3 教室以外にも伝えようとする気持ちが芽生えてきたこと！

エピソード2 バスの中で添乗員さんの肩を叩いて「顔が痒い」と指差して伝えてくれることが増えた。今までは、急に怒って困っていたが、カバンの薬を塗ってあげるなど A くんも添乗員さんも気持ちが通じ合うことが増えた。お家では食べ物のチラシや写真を見て母へ指差しをして伝えることが増えた。「美味しそうだね」と応えると笑顔を見せるようになった。その時の連絡帳が（図23）である。（図24）のように学校でも落ち着いて食べ物の雑誌などを見て過ごせる時間が増えた。



（図23）連絡帳



（図24）教室で食べ物の雑誌を見て過ごす A 児

#### 今後の見通し

A 児は4月より中学部へ進学する。A 児が好きなことや思いを伝える手段として今後も継続していく。その際に iPad は VOCA として使用することが考えられる。また、iPad は家庭用 iPad への引き継ぎや中学部への実践の引き継ぎ、中学部やデイサービス・家庭などいろんな場面で汎化していき、使える場所を増やしていく。