気持ちを伝えて
楽しく過ごそう

富山大学人間発達科学部附属特別支援学校

山崎 智仁

対象児：Kさん



〇知的障害特別支援学校 小学部５年生（支援開始時 10歳）

〇知的障害を伴う自閉症スペクトラム

〇田中ビネー式知能検査V：IQ59

〇S－M 社会生活能力検査：SA4歳7ヶ月

〇今年度、地域の小学校の特別支援学級（情緒級）より
　本校に転学。

（知的の遅れのない友達と学習してきたため、学習知識が豊富）

対象児：Kさん



○小学校４年生程度までの漢字の読み書きができる

○「～をしました。楽しかったです。」といった
　定型文を書くことができる

○2～3位数を1位数でわる除法が筆算でできる

しかし、推論が苦手なため

○簡単な物語を読んで、内容に関する質問に
　答えることが難しい

○ゲームの結果が「５対７」だったときに、
　どちらのチームが勝ったか分からない

学習したことを生活に生かすことが難しい

対象児：Kさん



○非常に温厚で、誰にも優しい
○日常的な会話を交わすことができる
○衝動性が強く、思い立つと衝動を抑えられない
○こだわりが強く、見通しがもてないのを嫌う
○視覚情報が優位。話を聞くのは苦手
○動物や歴史上の人物、恐竜などが好き

興奮したり、疲れたりすると動物や恐竜などになりきる
大きな声を出すこともある

Kさんにとってのストレス解消法





Kさんの苦手なこと、困っていること①

相手に自分の気持ちや思い、考えを伝えることができない

特に「苦手」「嫌い」といった否定的なことを他者に伝えることができない



本当は魚や肉が苦手



注射が嫌い・医療関係が不安

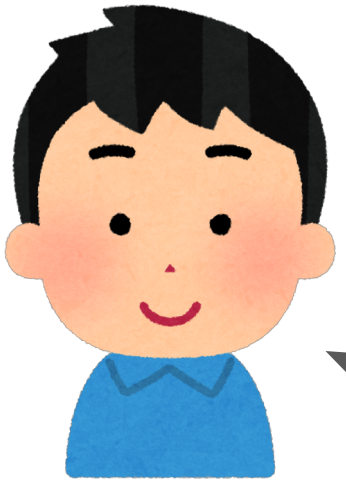
自分が「苦手」「嫌い」だということをアピールするが・・・

分かりづらい



このお肉は
何のお肉ですか？

鶏肉ですか。
豚肉ですか。



（内科検診のある日）
内科検診では、
服を脱ぎますか。

（歯科に行く日）
僕の歯は綺麗です。
虫歯はありますか。

これは鶏肉だよ。

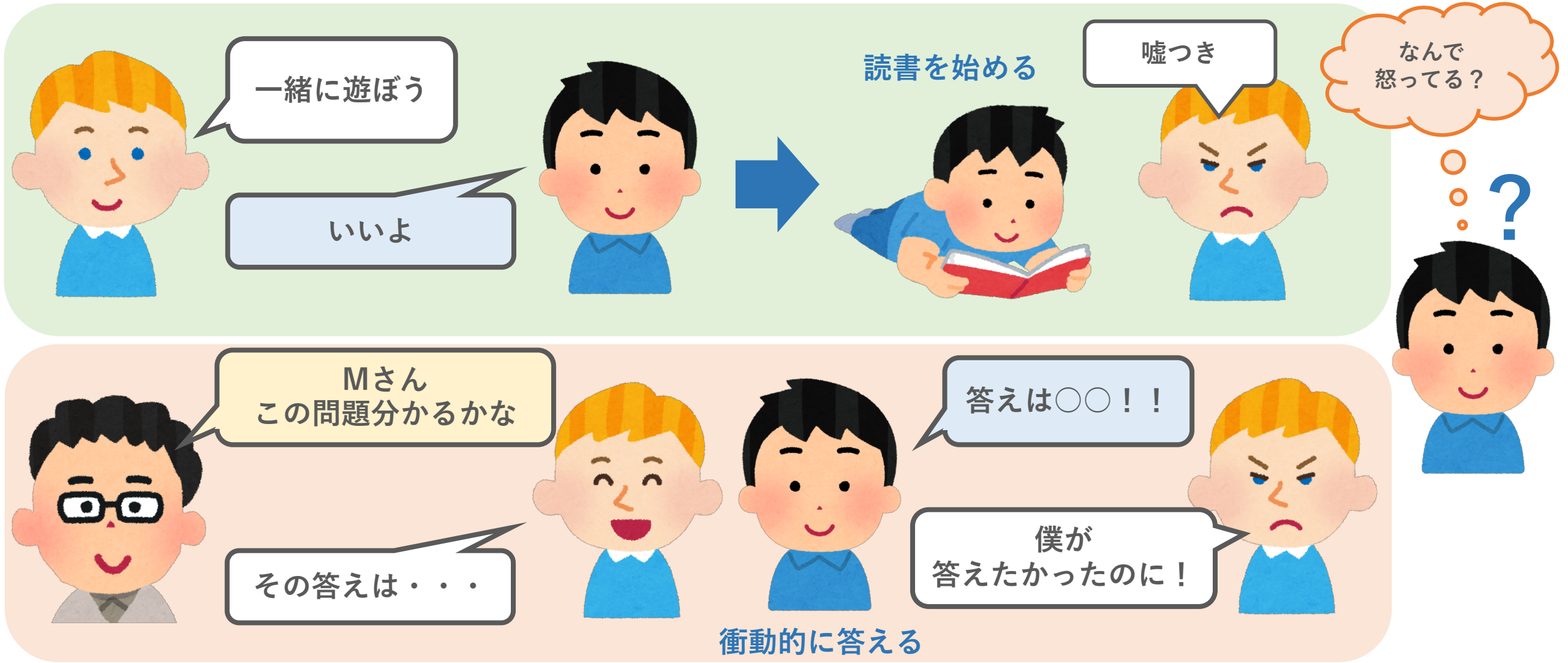


苦手なものについて質問を繰り返す

気付かない

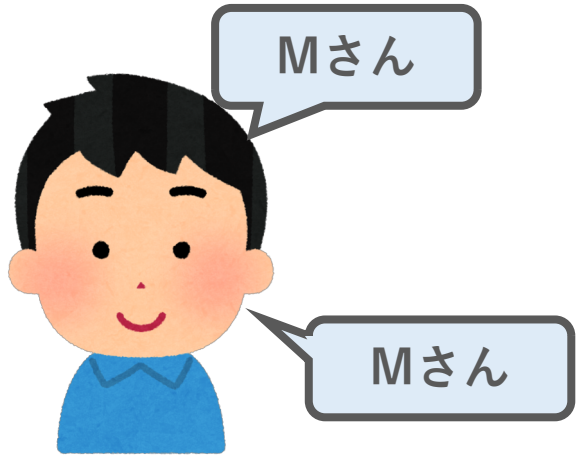
Kさんの苦手なこと、困っていること②

友達との関わり方が分からない
いつの間にか友達を怒らせていることも



普段の様子





好きな友達の名前を呼んで、顔を覗き込んで笑う

友達に興味が無いのかというと、そうでもない様子

本当は友達と関わりたいのかも・・・

ただ、この関わり方だと相手は困る

困りの原因として考えられること（1）

「苦手」「嫌い」といった否定的なことを言ってはいけないと思っている



生活経験の中で、否定的なことを言ってはいけないと誤学習した可能性が

そこで　桜井（1992）版 児童用コンピテンス尺度(40点満点) を実施

※コンピテンス・・・有能感

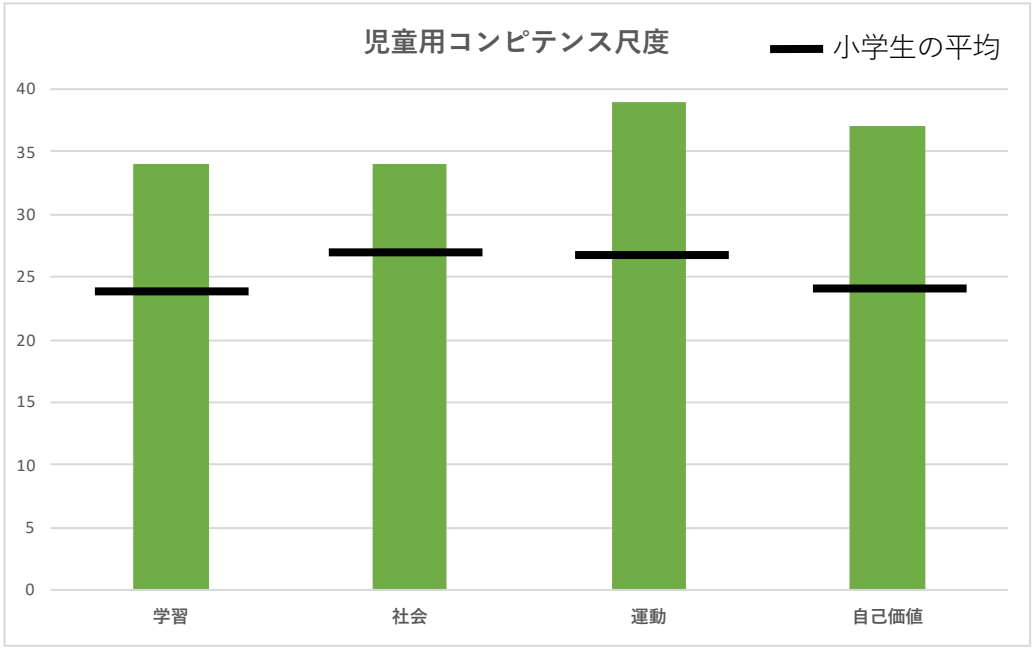
桜井（1992）版 児童用コンピテンス尺度の結果【4月】

○学習コンピテンス　34（平均 24.28）　勉強・授業についての質問

○社会コンピテンス　34（平均 27.30）　友達・クラスについての質問

○運動コンピテンス　39（平均 27.05）　運動・体育についての質問

○自己価値　37（平均 24.44）　自信や不安についての質問

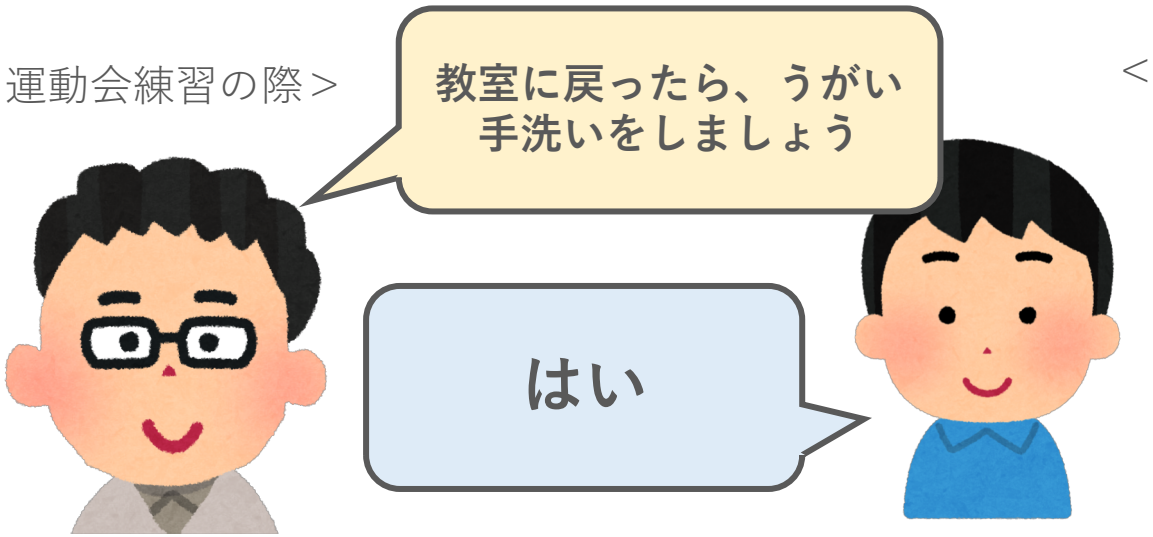




困りの原因として考えられること（2）

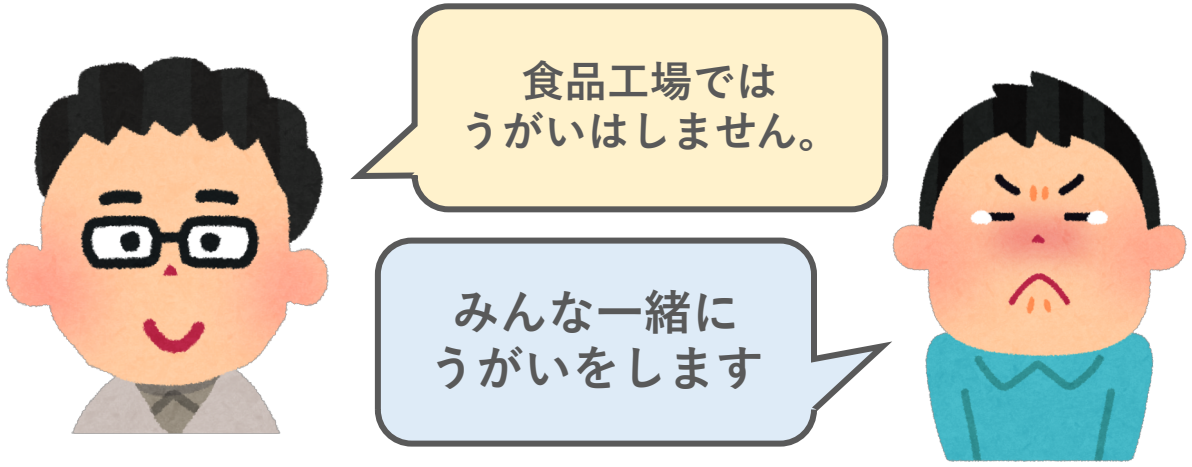
見聞きしたことにこだわりを持つことがある

＜運動会練習の際＞



＜校外学習の事前学習の際＞





状況に合わせてルールを変更できず、こだわってしまう

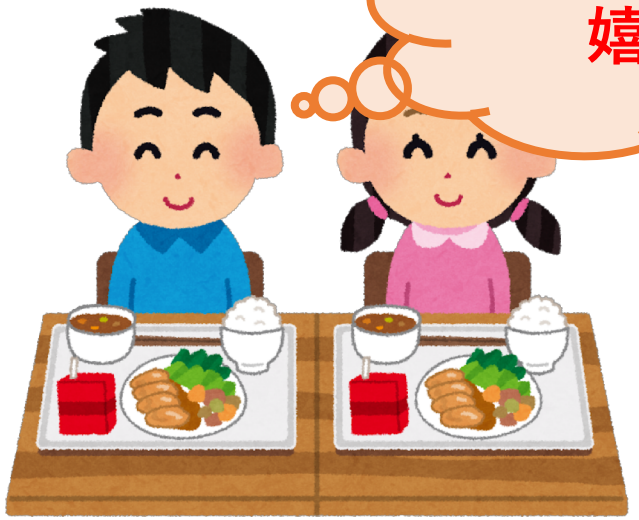
「みんな一緒」ということへのこだわりも強い

もしかすると・・・



給食は残さず食べましょう

嫌いな食べ物も食べて偉いね



褒められた
嬉しいな

給食は残しちゃいけない
嫌いな食べ物も全部食べよう



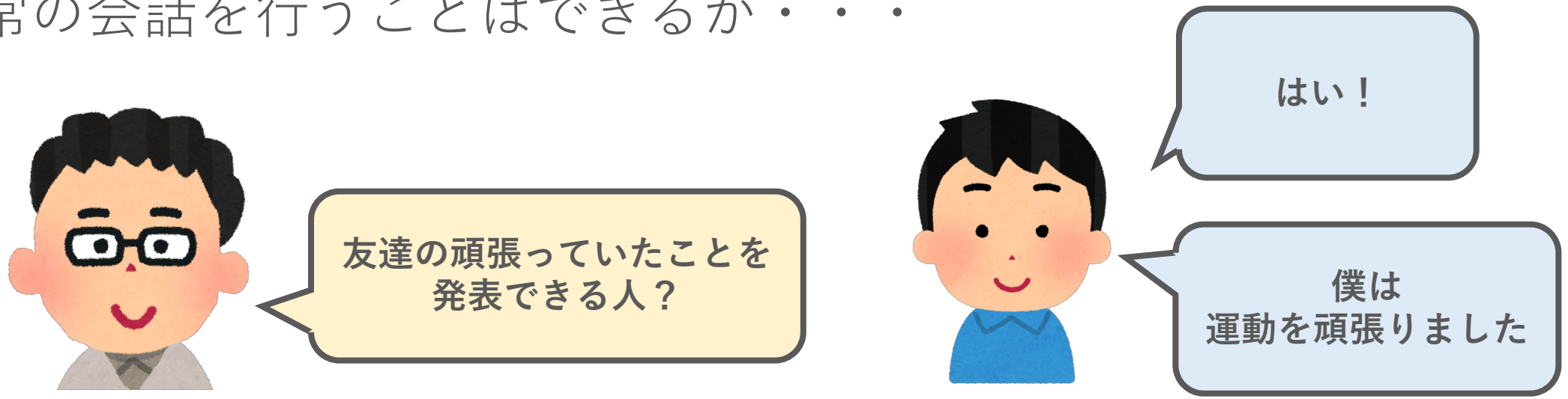
全部好きです！！

みんなと一緒に
食べるんだ

こだわり！？

困りの原因として考えられること（3）

日常の会話を行うことはできるが・・・



伝えたことに対して、違う回答を行うこともしばしば・・・

言語能力・コミュニケーション能力に困難があるのでは

そこで 心の理論課題（サリーとアン課題）、LCスケール を実施

※LCスケール・・・言語コミュニケーション発達を基盤にしてつくられた検査法

心の理論課題（サリーとアン課題）、LCスケールの結果【9月】

◯心の理論課題・・・不通過

◯LC スケール ・・・ LC 年齢3歳11ヶ月

（言語表出：４歳）

（言語理解：３歳９ヶ月）

（コミュニケーション：４歳２ヶ月）



言語能力・コミュニケーション能力に困難があり、会話の中で聞こえた単語と今までの生活経験から予測して活動していることが考えられる

取り組み①

自分にとって不都合があるときには「苦手」なことを
伝えて、折り合いをつけよう

Kさんの身近で、「辛い」給食の時間から支援を始めることに

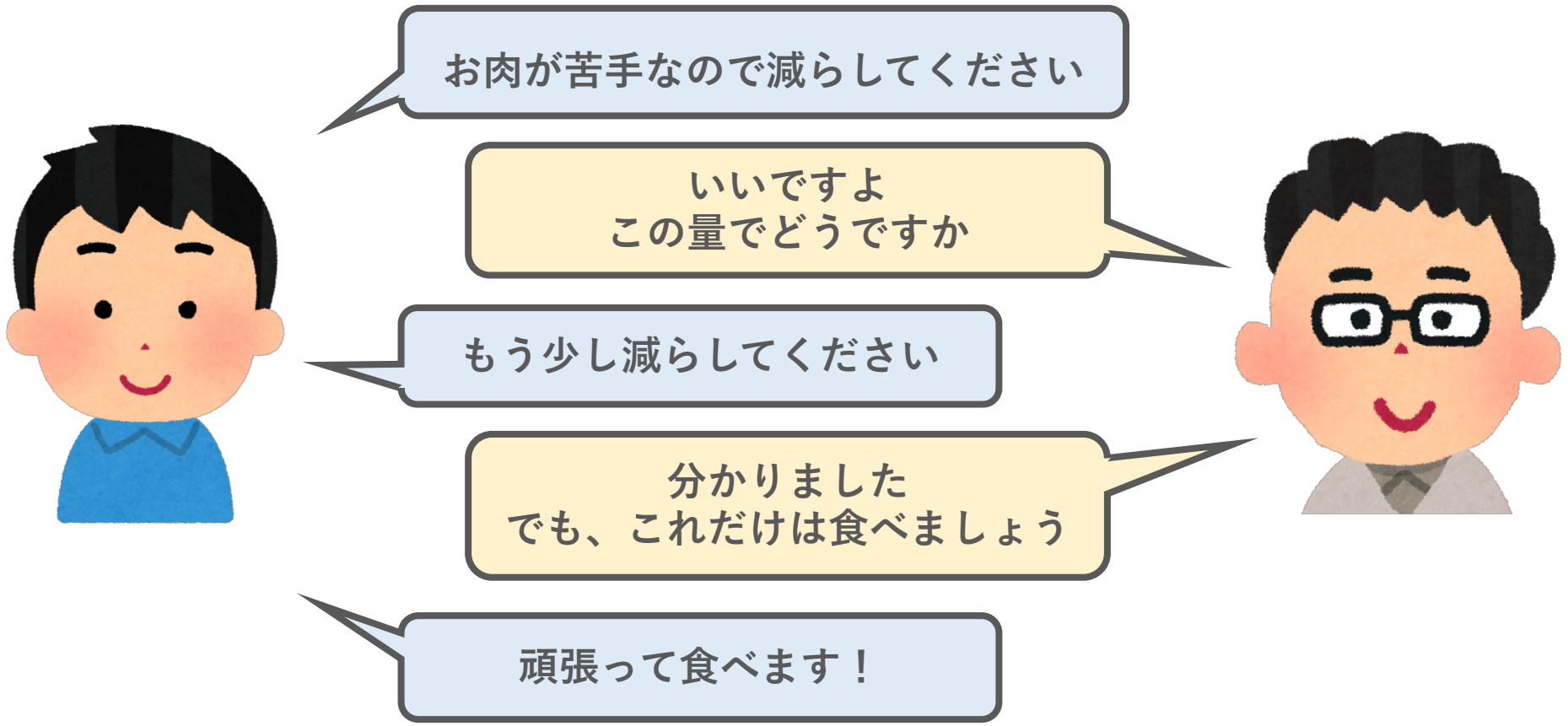


実は苦手なものがたくさん → **食事が嫌いになる可能性も**

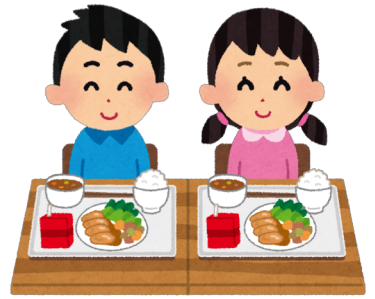


隠れて、自分の味噌汁にだけ豆腐をいれないときも・・・

教師に苦手な給食の減量を伝えて、折り合いをつける

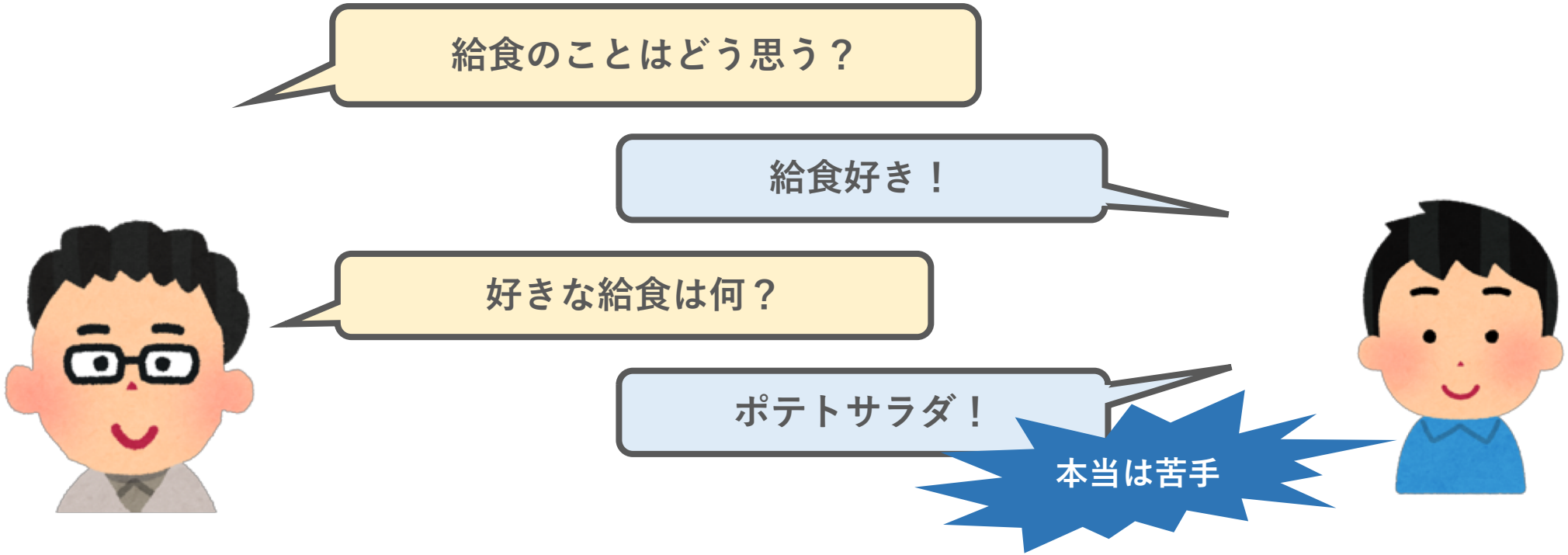


自分で量を決めることで食事が楽しくなる
折り合いをつける学習経験にも！

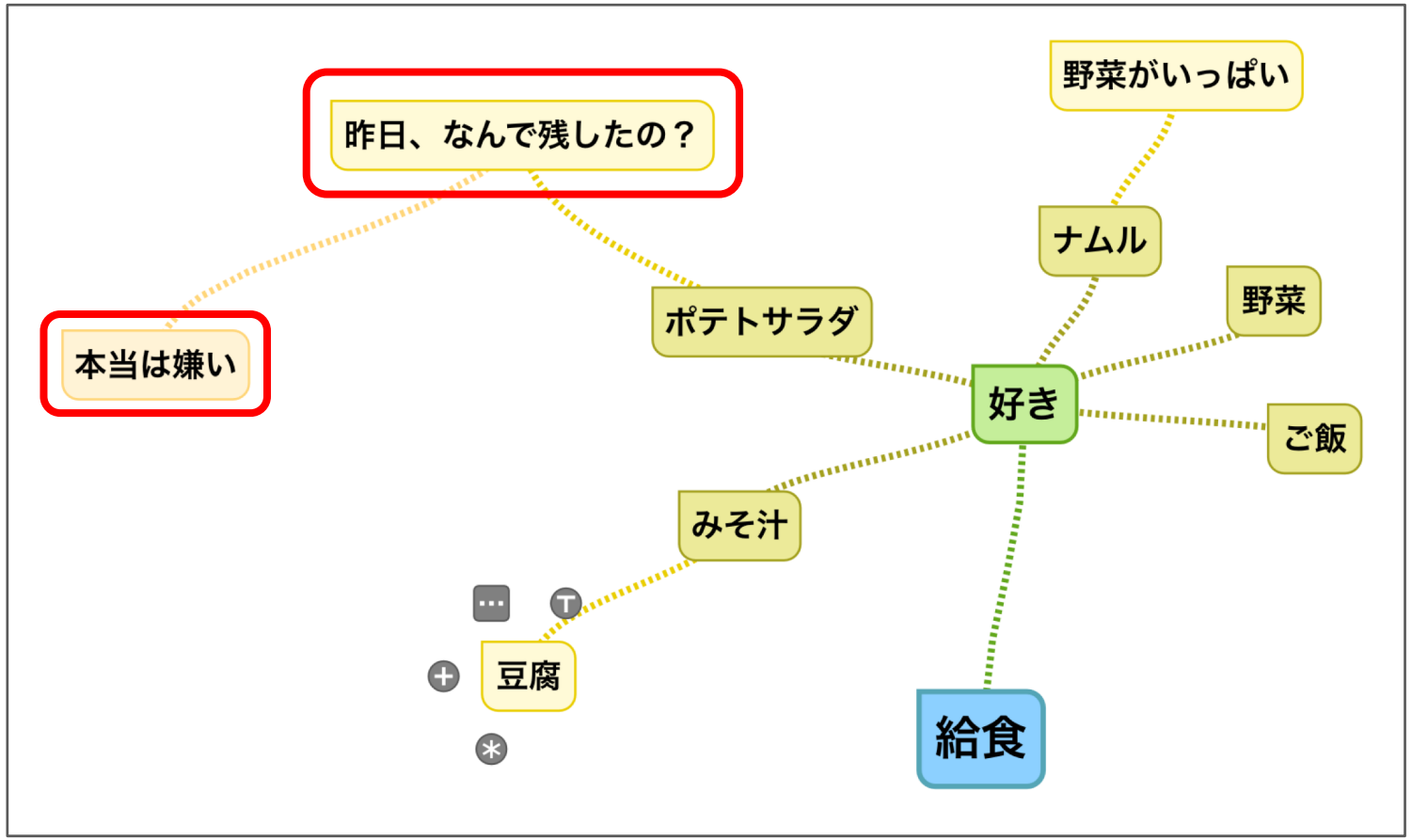


「Simple Mind pro+」を使って気持ちの確認を行う【7月】

Kさんに給食について質問を行い、マインドマップアプリ
「Simple Mind pro+」を使って記録を行った。



「好きな給食」について質問をすると、好きな給食のメニューの後に
苦手な「ポテトサラダ」や「豆腐」の名前を挙げてきた





発言を視覚化することで、分かりやすい

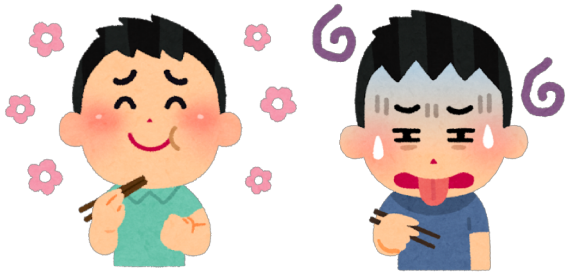
お菓子を食べて感想を話し、「Simple Mind +」で確認する【7～10月】



お菓子を食べる



お菓子の味を話す



好きか嫌いかを話す

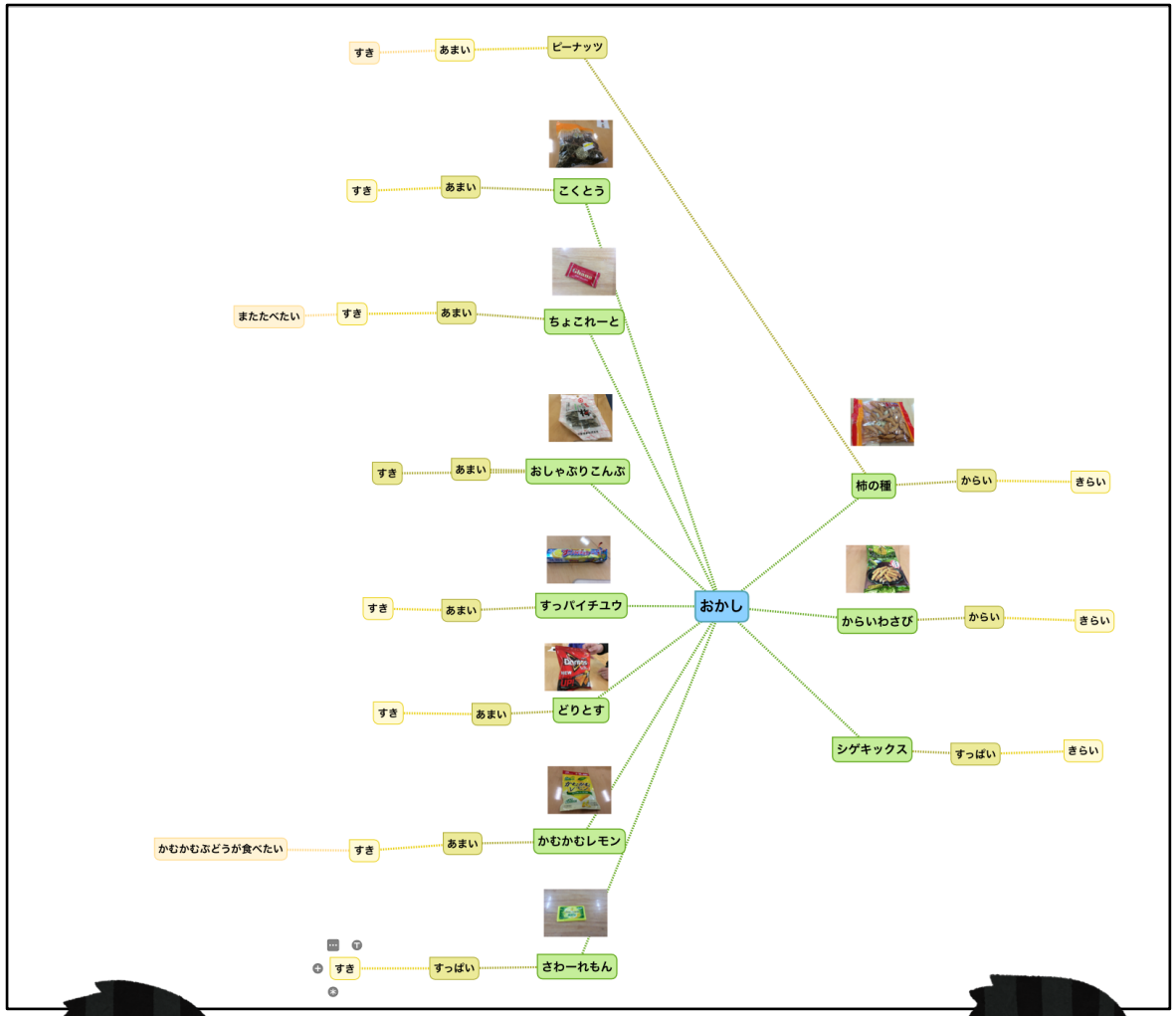


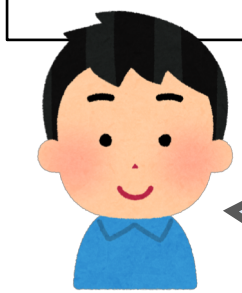
お菓子のおかわりが欲しいか話す





始めは嫌いなお菓子も「好き」と答えていたが、おかわりを渡そうとすると「嫌い。いらない。」と答えることができたため、賞賛を送った



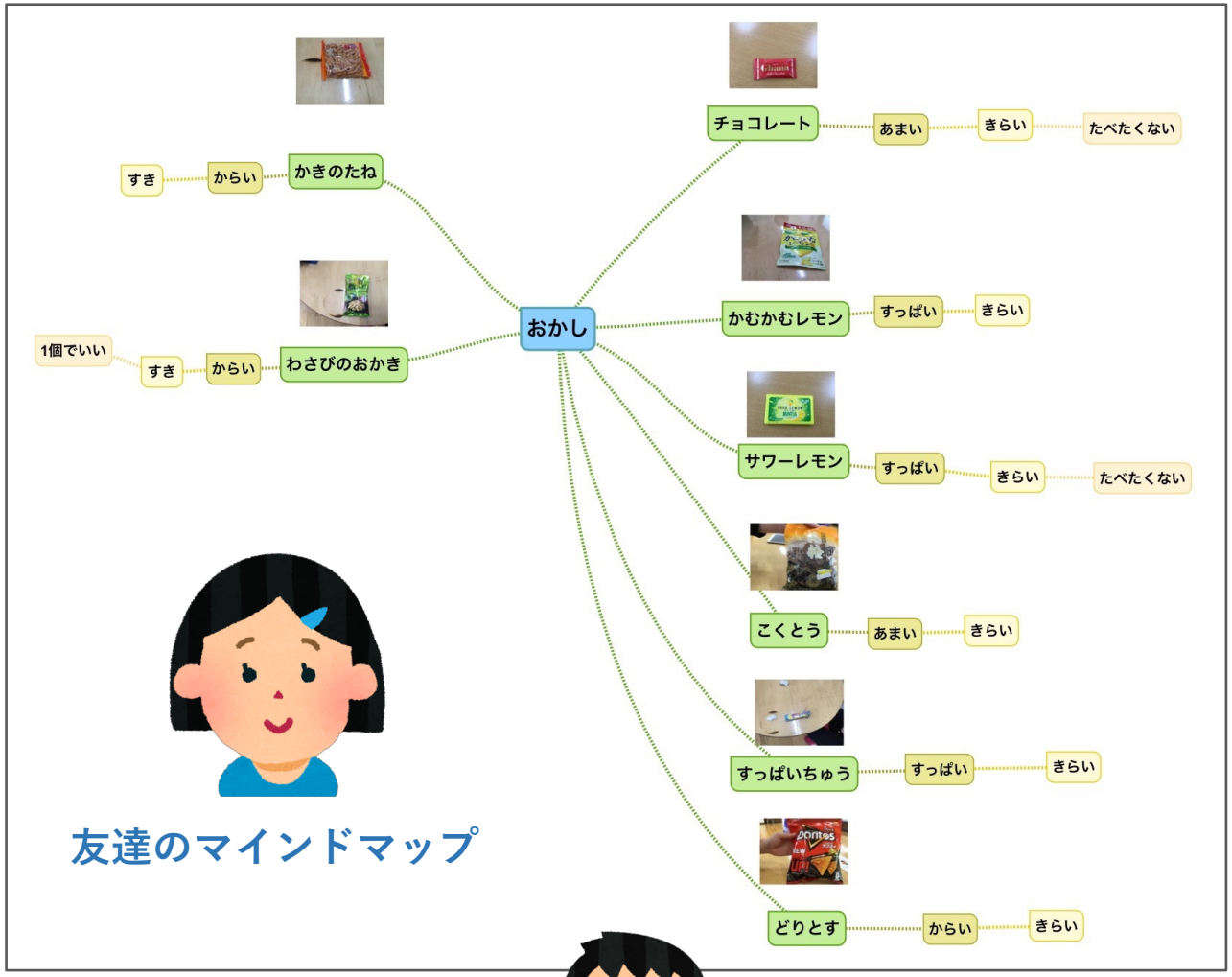


甘い！
好き！
食べたい

辛い
嫌い
いらない



お菓子について、気持ちや希望を話せるようになってきた



友達のマインドマップ

友達によって
好き嫌いは
違うんだね



みんな一緒
じゃなくて
良いんだね！

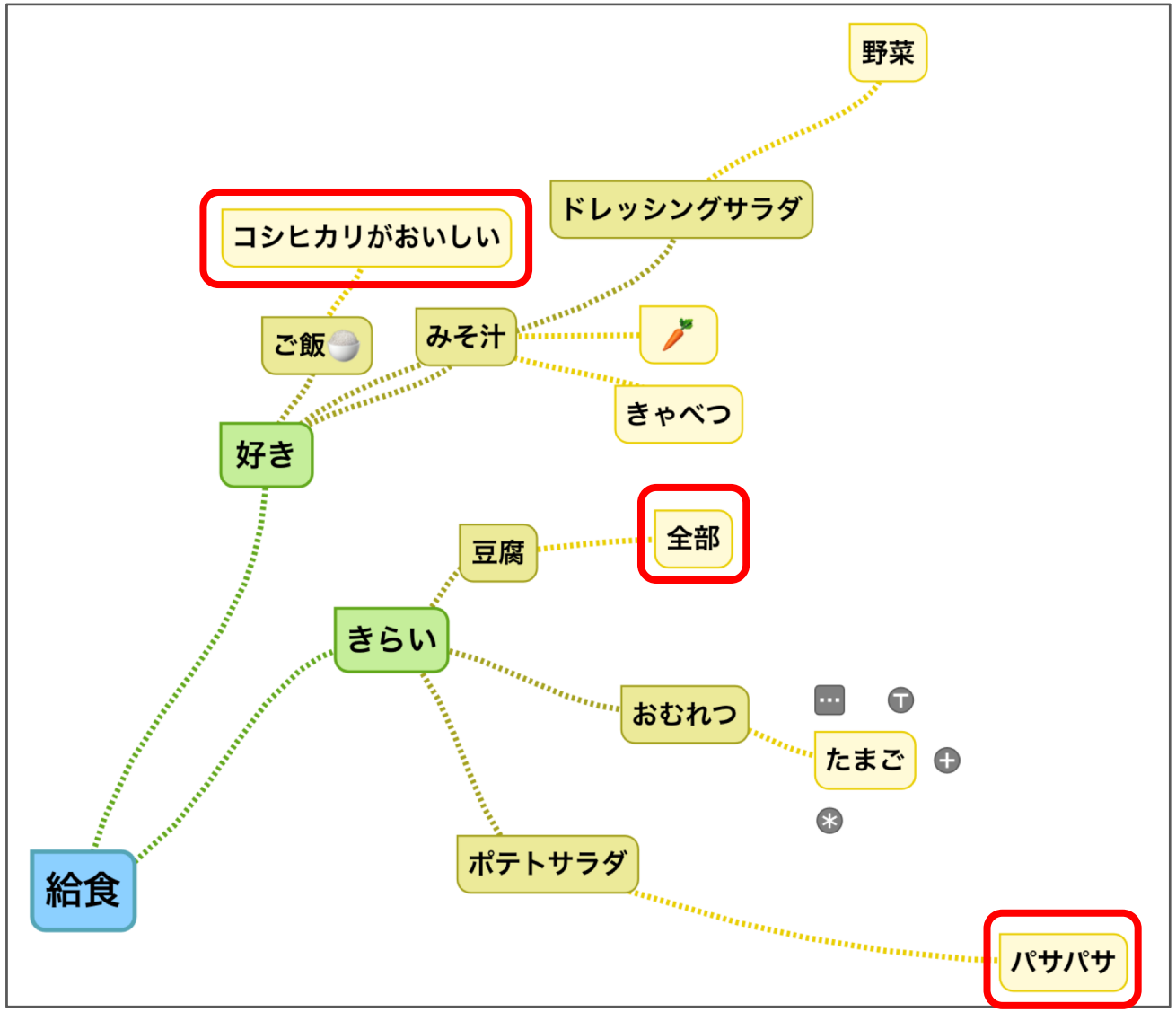
「みんな一緒」とこだわることが減ってきた

「Simple Mind +」を使って学習しているKさんの様子

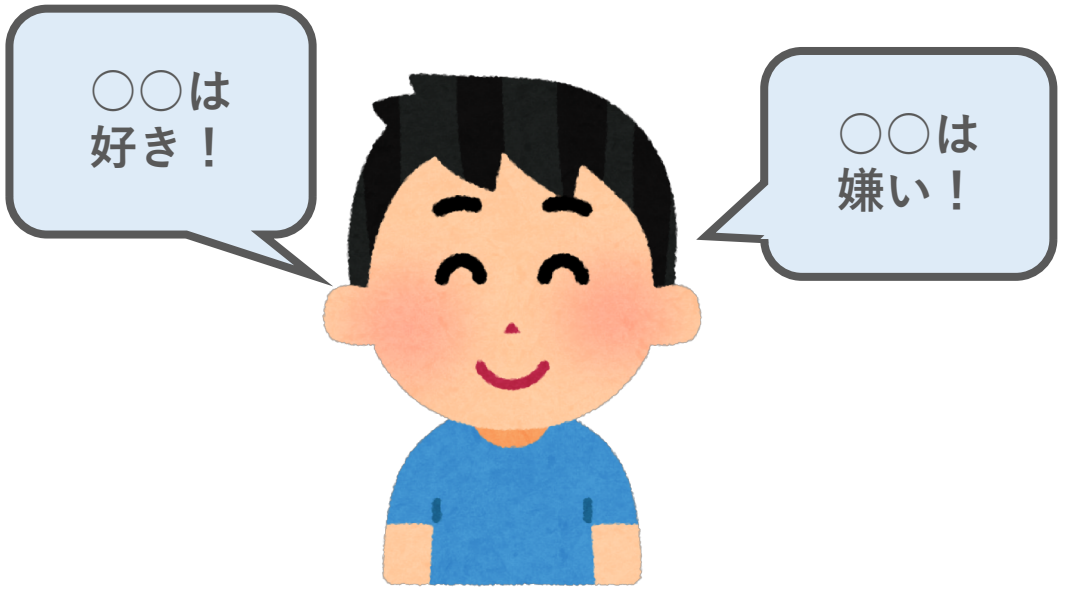




Kさんに給食について再度質問を行い、記録を行う【9月】



「Simple Mind +」を使って

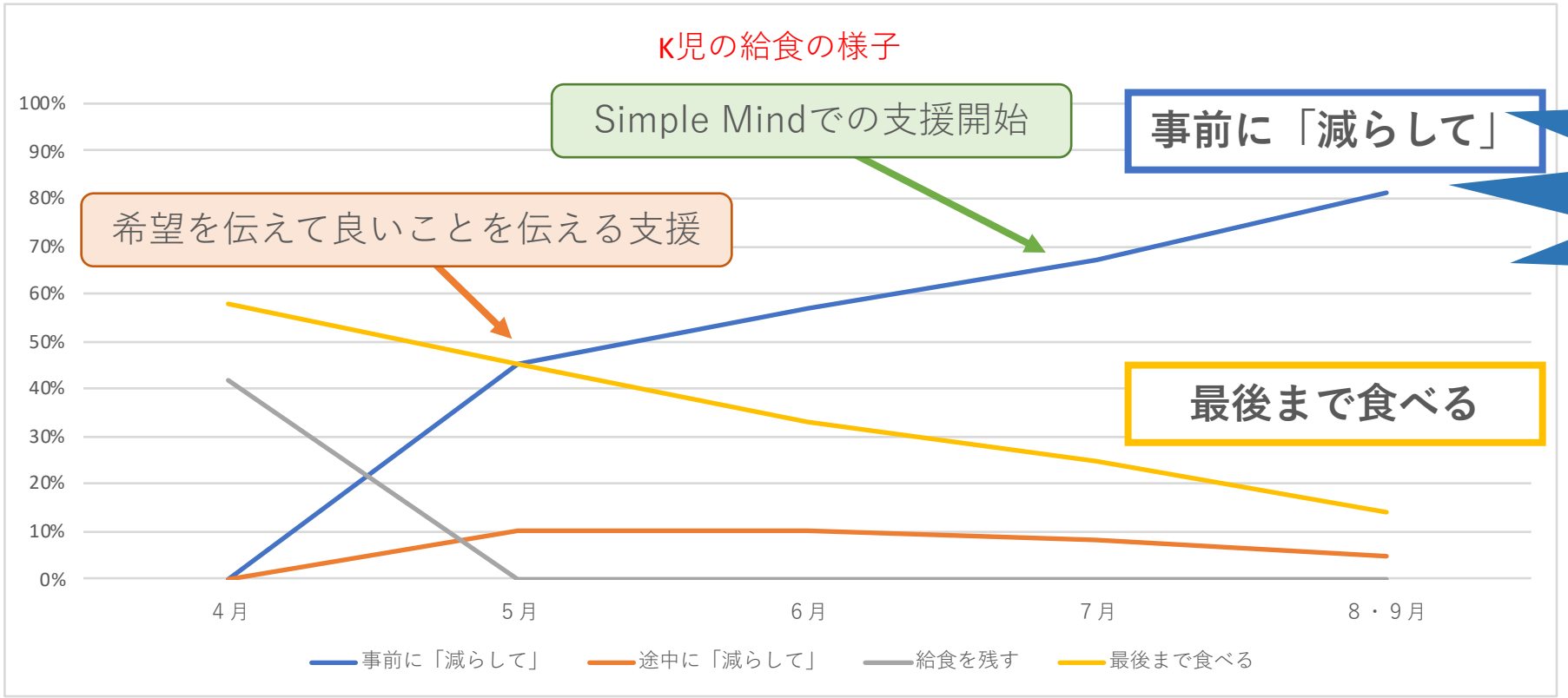


給食について、自分の気持ちを
話すことができるようになってきた

視覚化したものを見ながら話すことで、
教師に聞かれていることが分かり、
好きな理由、嫌いな理由も話せるように

９月までの給食の様子

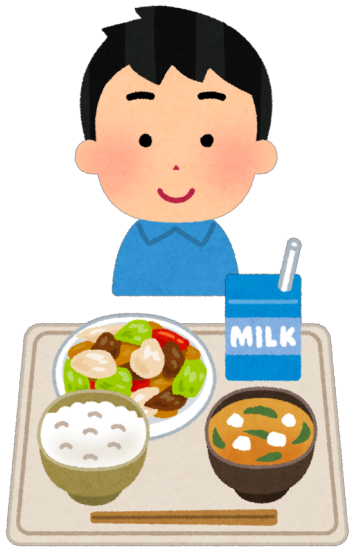
「Simple Mind +」を使った学習や
給食前に「苦手なものがあれば、どうしたいかの希望を伝えて良い」ことを伝えたことで、事前に「減らして欲しい」ことを教師に話せるようになってきた。しかし過剰学習に・・・



苦手な給食がないときも減らすように



VOCAアプリ「Drop Talk HD」を手掛かりに意思を表出したり、賞賛をもらったりする【10月～11月】



全部食べたい

苦手なものがある

自己選択する

ごちそうさま

他にも苦手なものがあったよ

楽しい給食だったね



イエーイ！！



イエーイ！！



〇〇を減らしてください

上手に言えたね

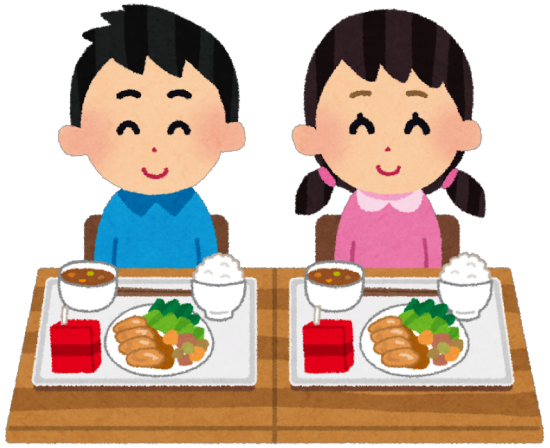
何を選んでも
賞賛を得られる

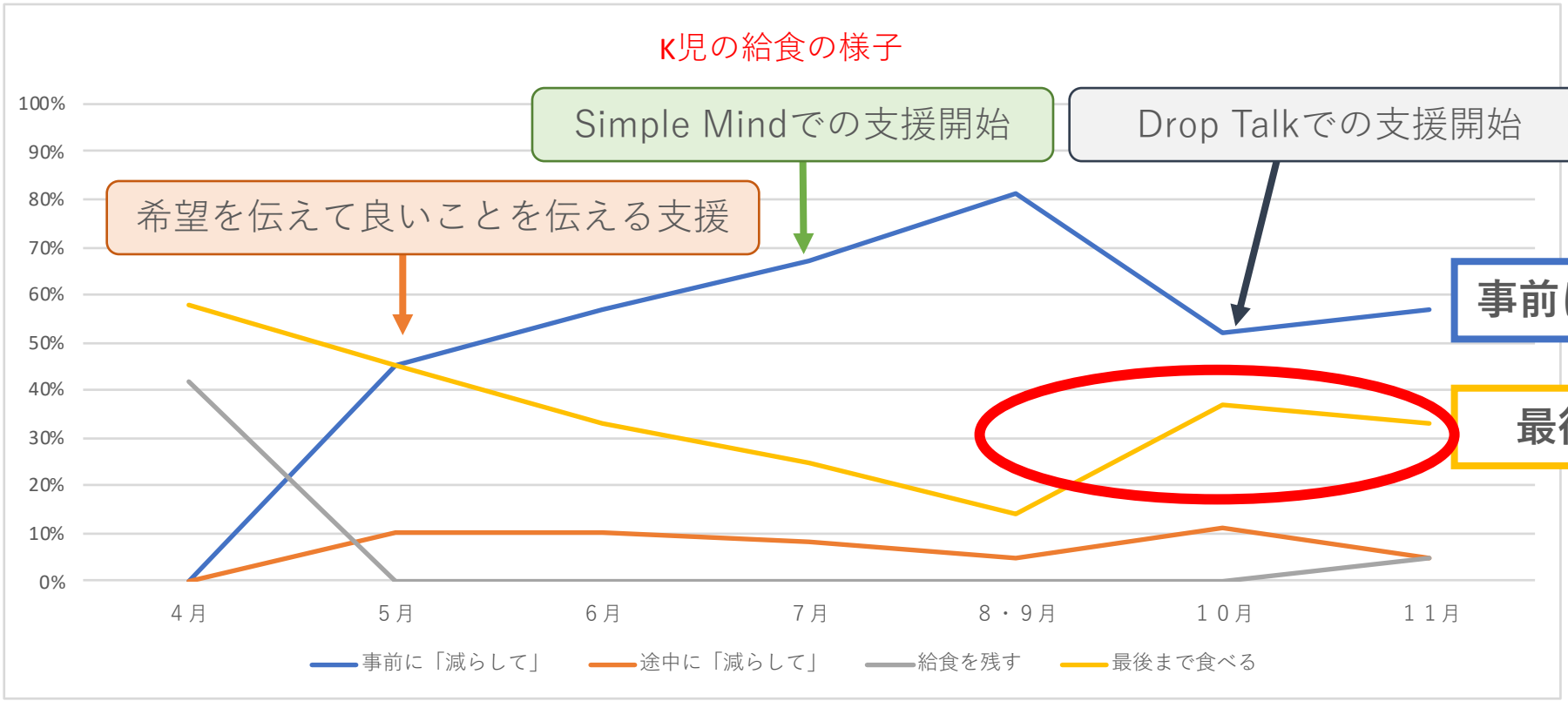
「Drop Talk HD」を使って給食を食べているKさんの様子





現在のKさんの給食の様子





事前に「減らして」

最後まで食べる

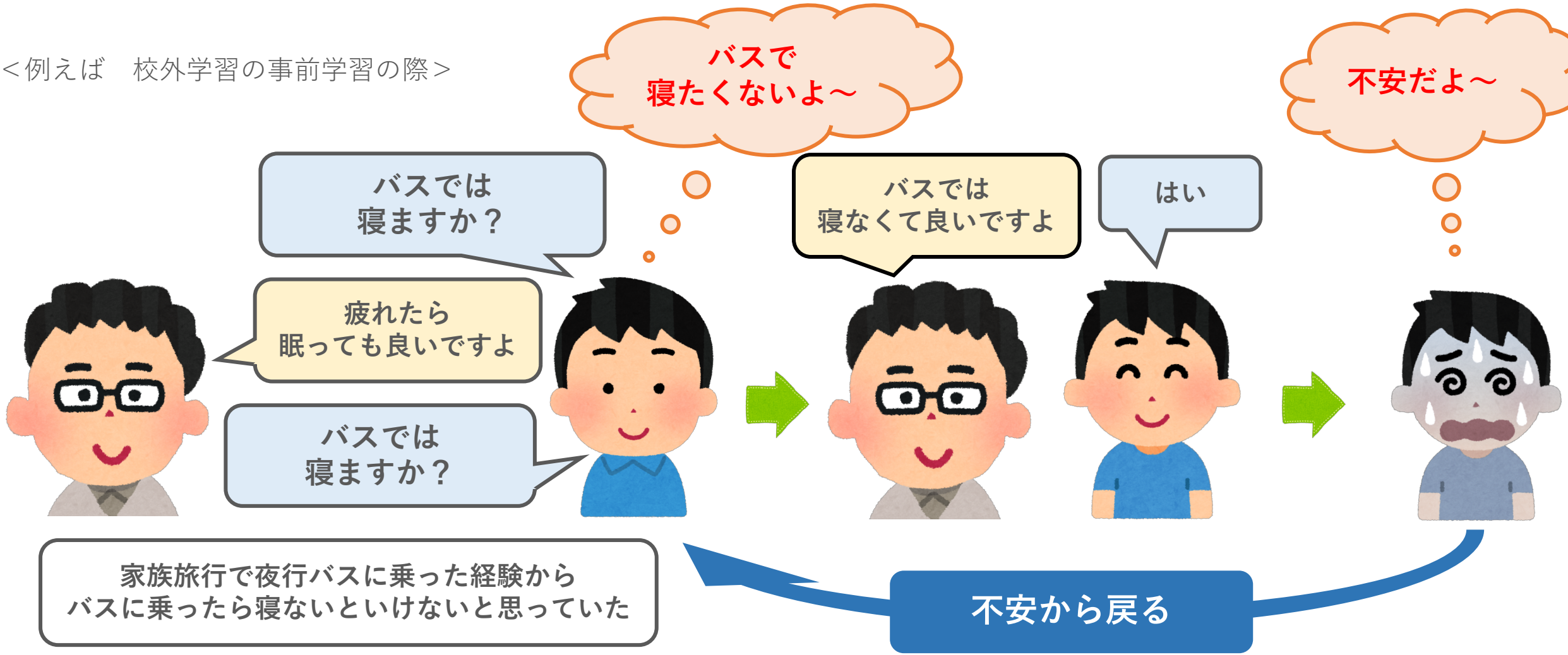
本当の気持ちに沿って給食を食べることができるようになってきた

取り組み②

メモを書いたり、確認したりすることで
不安を取り除こう

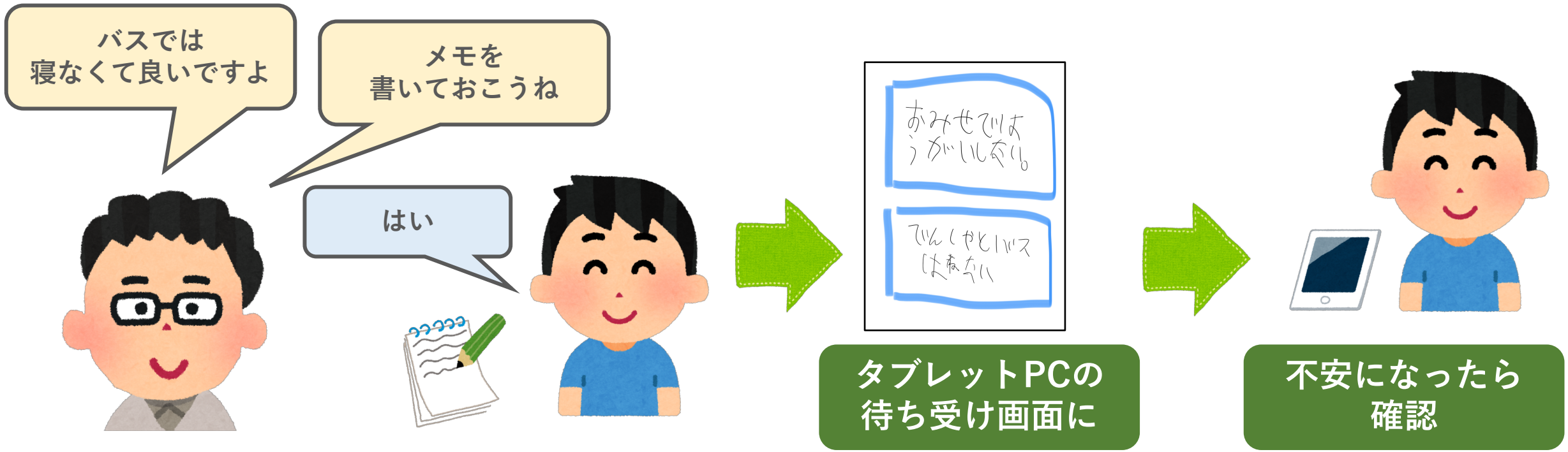
「不安を取り除く」ための手立てを作る

＜例えば　校外学習の事前学習の際＞



「不安を取り除く」ため、教師に質問するがすぐに不安に・・・

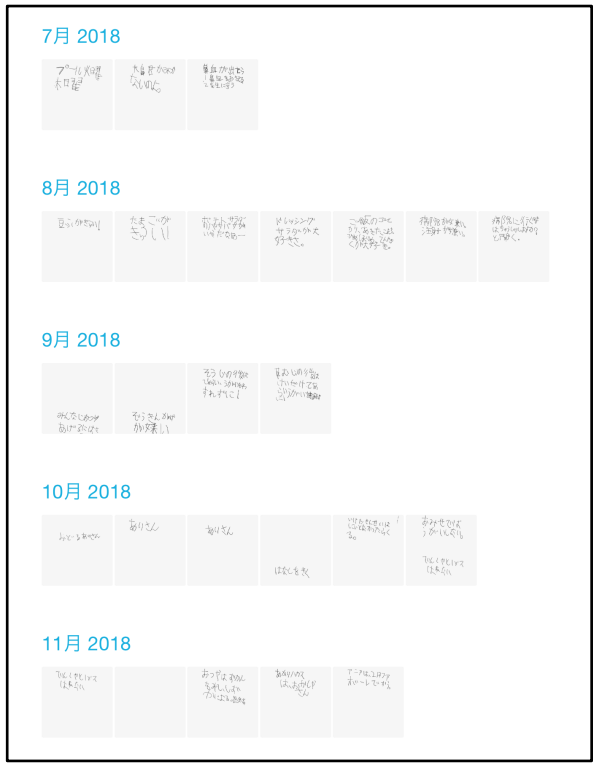
「Bamboo Folio]とメモアプリ「Ink space」を使って メモを保存し、不安になったら確認する



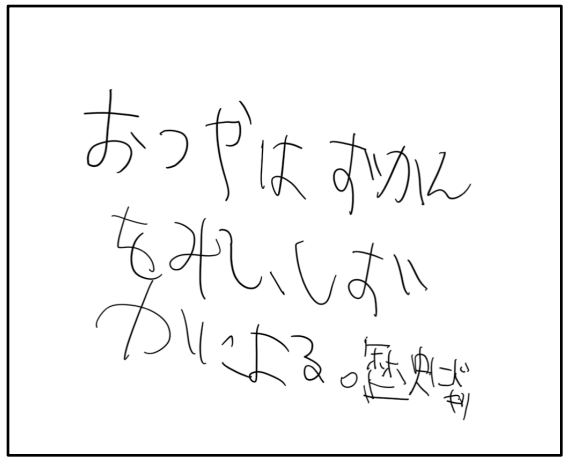
記入したメモをタブレットPCの中に保存できるため
不安になったときにいつでも確認できる

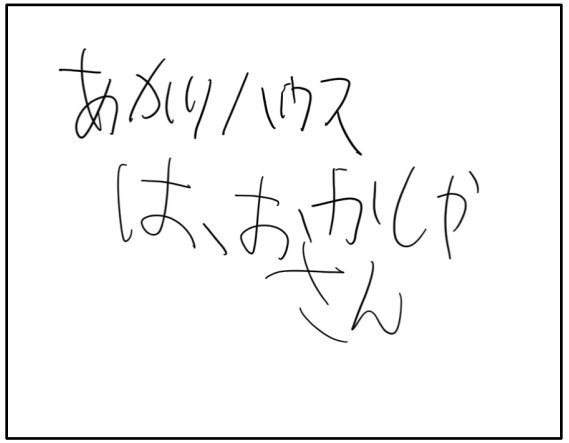
メモを取った場面の一例





メモの記録画面





お通夜への参加

開始までタブレットPCの
「ムービー図鑑」を見て待つ

通夜中は静かに過ごす

校外学習先がお菓子屋なのに
おもちゃ屋だと思って
興奮していたため確認する

落ち着いて校外学習に参加する

不安なとき以外にも、落ち着くための手立てとして活用

メモを取る様子・校外学習の様子





取り組み③

友達と一緒に活動する時間を設けて、
関わり合い方を学んだり、自分のことを知ってもらおう

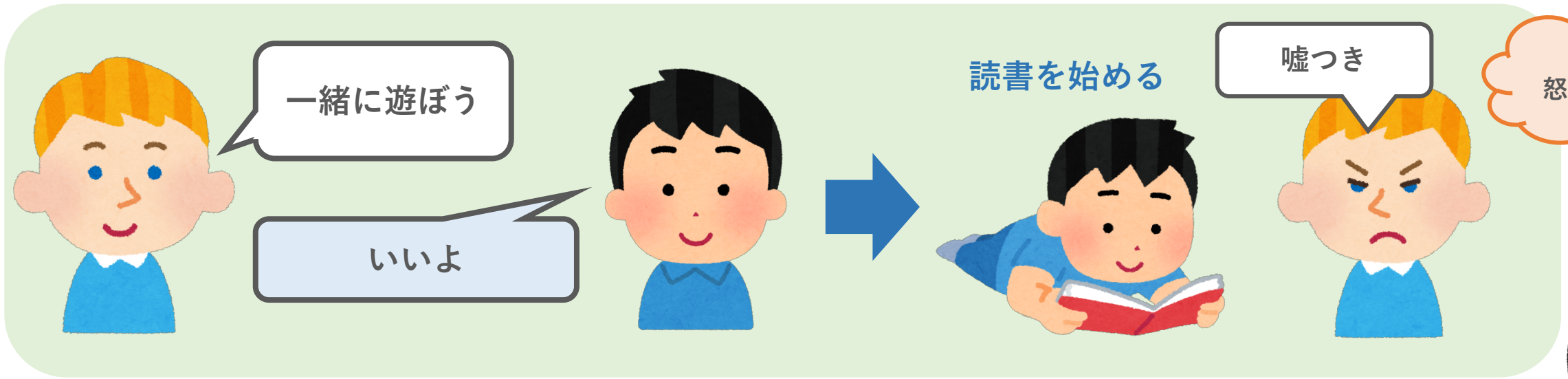
Kさんと友達との関係性【4月】

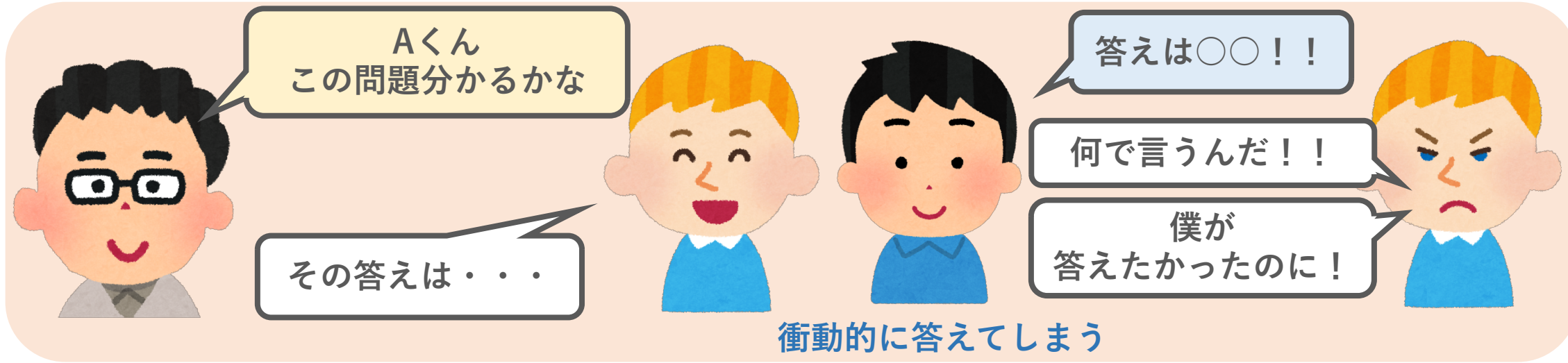


転学したばかりであったため、まずは休み時間を楽しく過ごせるように設定

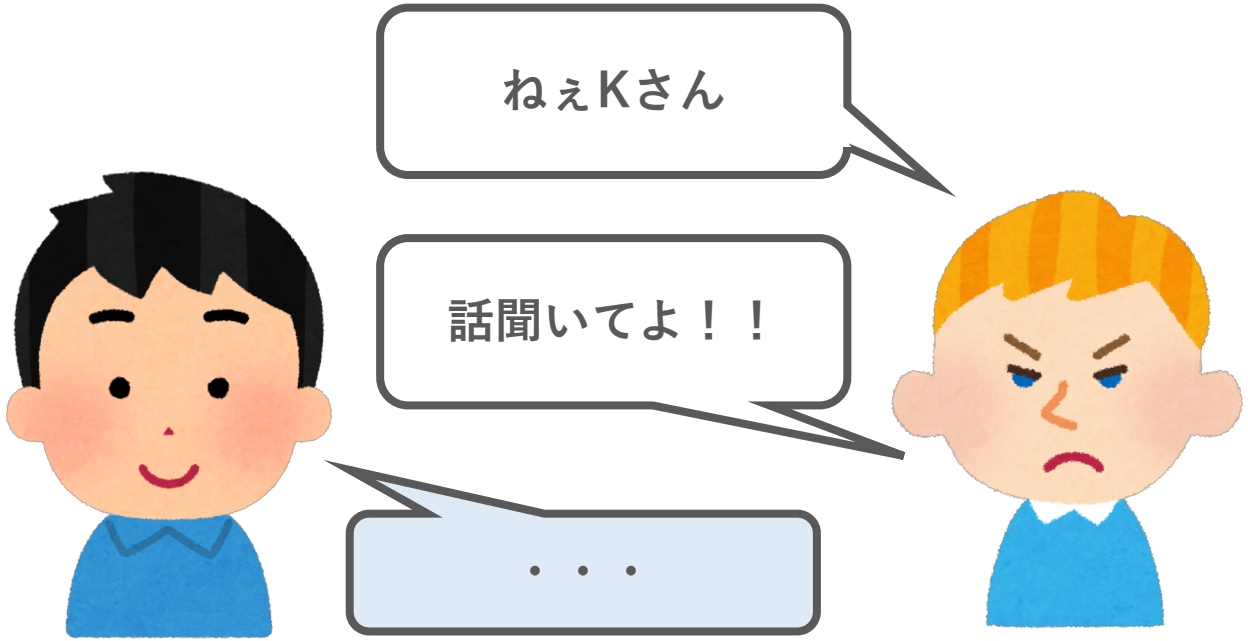
Kさんと友達との関係性【5～6月】

悪気はないが、友達を怒らせてしまうことが・・・
大きな声で怒られることも





友達と関わる機会を設けたい、Kさんの良さを友達に知ってもらいたい



友達と仲良く関わりあう
機会を設けたい

できれば、自己肯定感も高めたい



友達の話を聞こえないふりするように

友達と協力する必然性があり、自己肯定感を高められる支援を行うことに

ゲームアプリ「Mine Craft PE」で一緒に創作活動をしよう【6~7月】



友達と協力して一つの作品を作る



友達の良かったところや
アドバイスを伝え合う

友達と関り合う場面を設ける

SNSアプリ「Creatubbles」



作品の完成
友達と喜び合う

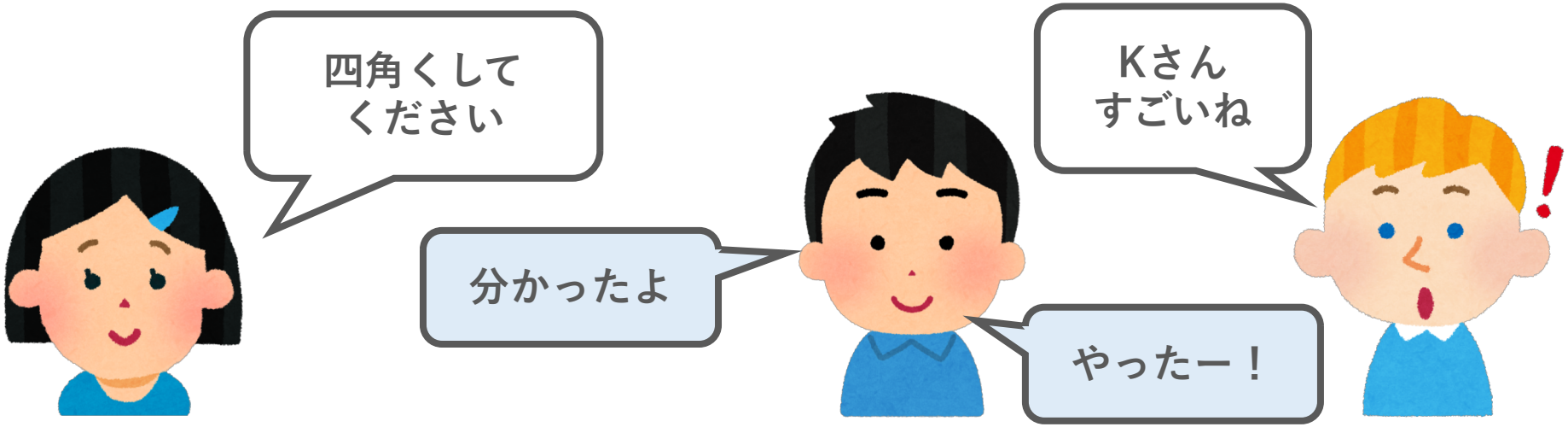


作品をSNSに投稿
世界中から賞賛をもらう

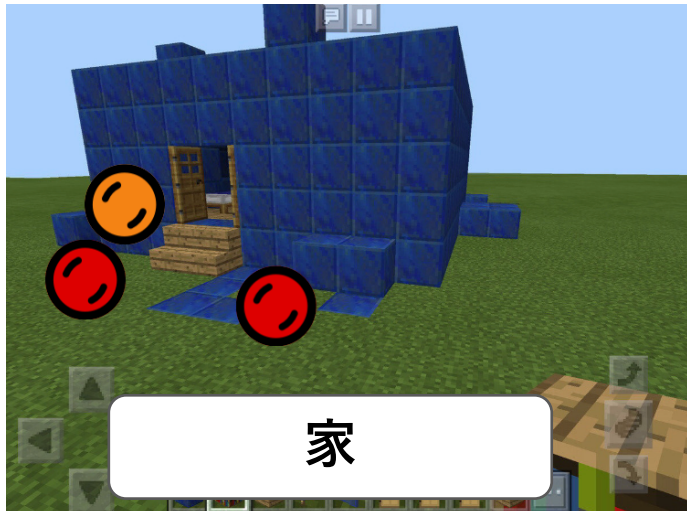
自己肯定感の向上を支援

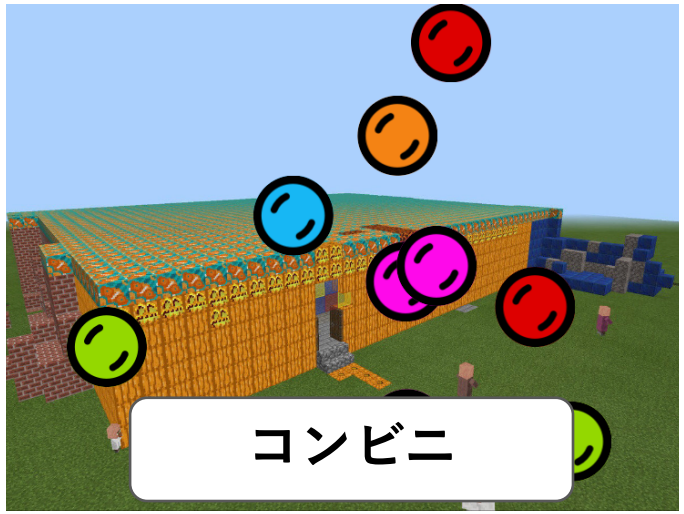
「Mine Craft PE」での友達との関りの様子





Kさんと友達の
話し合う姿が
見られるように


家


コンビニ


牧場

「Creatubbles」にてアップロード中。良ければ バブル（いいね）をお願いいたします。

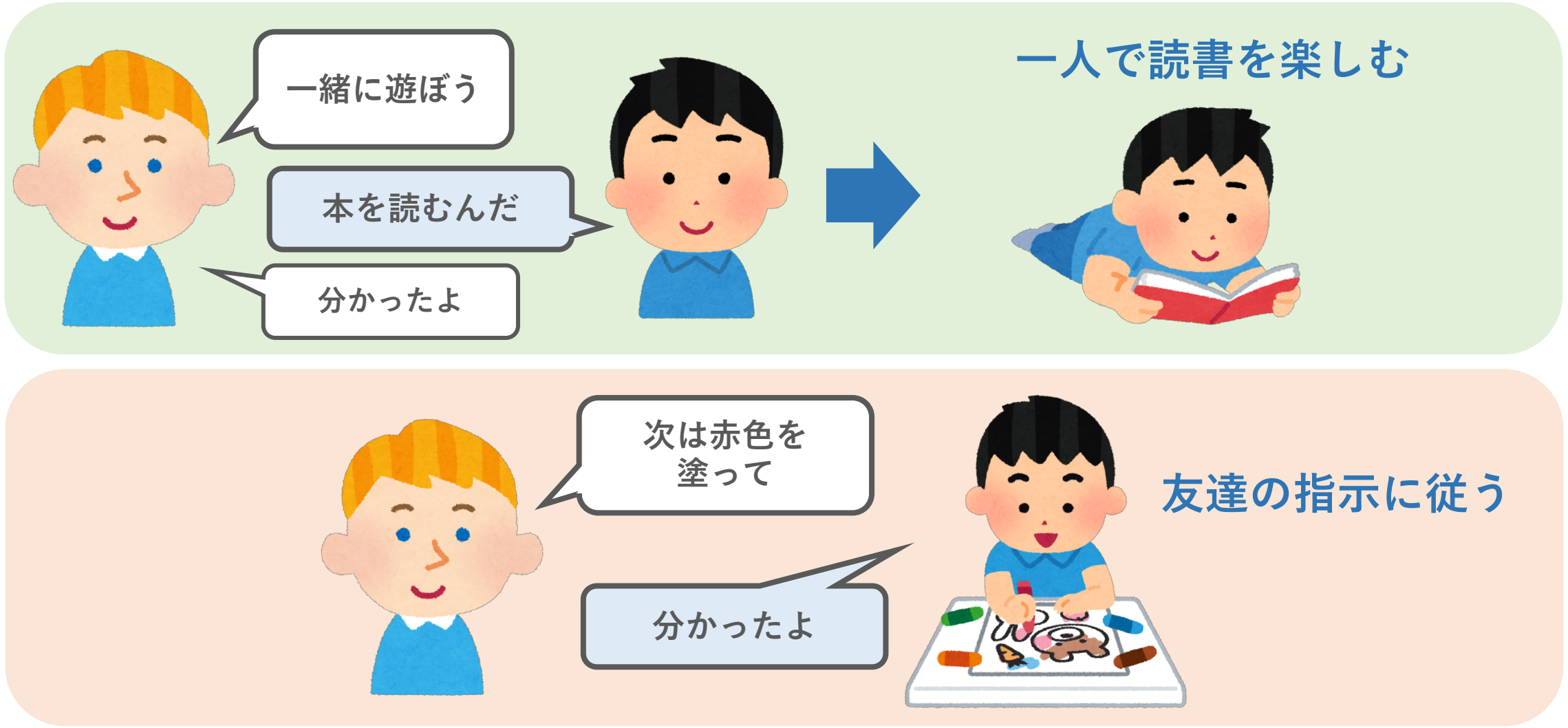
友達と「Mine Craft PE」をしたり、賞賛をもらったりしているKさんの様子





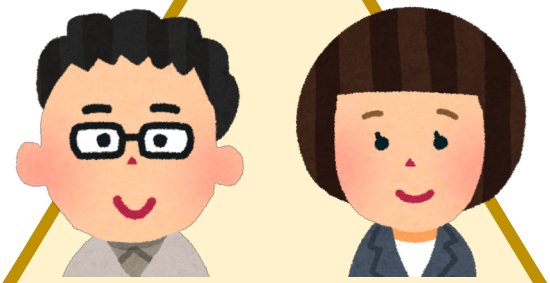
Kさんと友達との関係性【9月】

友達に怒られることは少なくなり、また遊びに誘われるように



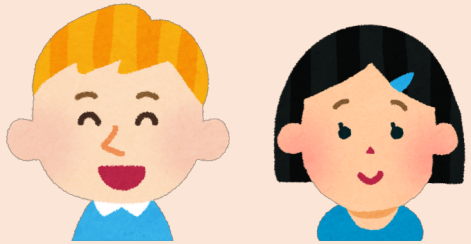
Kさんと友達、教師との学級内での関係図（推測）【9月】

教師（担任、副担任）



否定的なことを
言ってはいけない

他者に興味のある友達



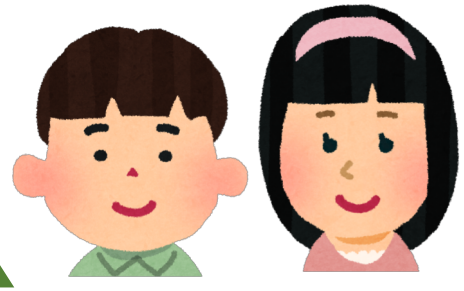
仲良くしてくれるが
指示が多い

Kさん



関わる機会が少ない

他者にあまり興味のない友達



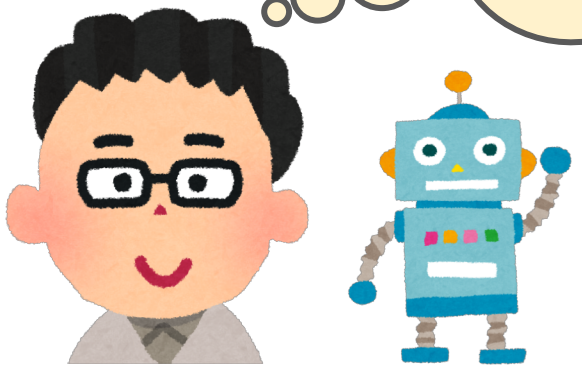
Kさんと同じ目線の
話し相手がいたら
どうだろう

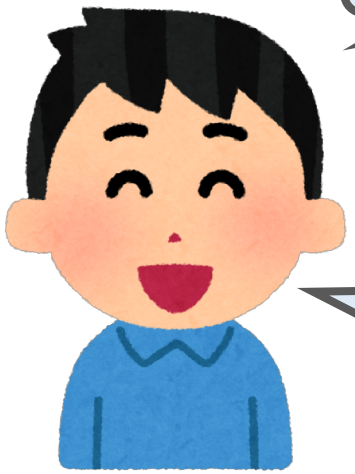


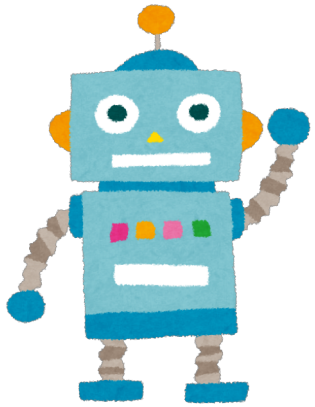
Kさんの話し相手を考える【9月】

Kさんに指示せず、
話を合わせてくれる相手

ロボットなら
どうだろう







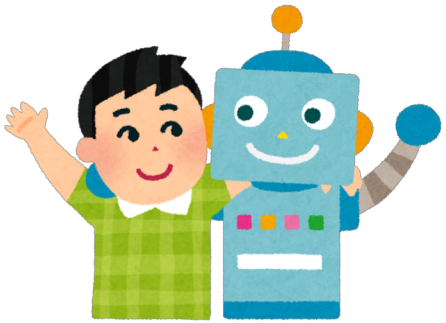
ロボットと遊ぶ時間を設けると、たくさん話しかける



安心
楽しいな

突発的な行動をしないため
動きも予測できて安心できる

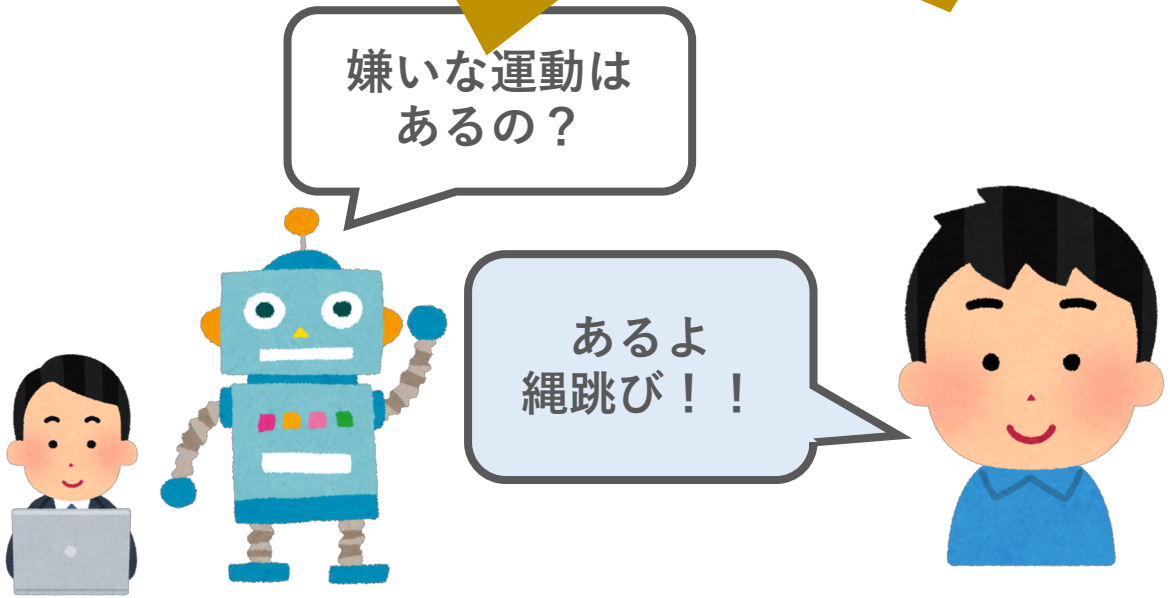
教師に言えないことも、ロボットになら話せるのでは【9月】



同じ目線の相手という感覚
行動が予測できる安心感を得られる支援



教師（大人）には言えない

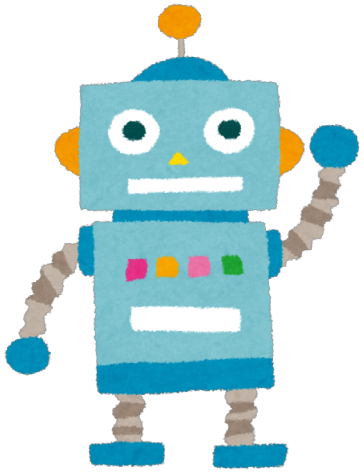


ロボットには素直に話す

ロボット、アバターとコミュニケーションをとろう【9～12月】



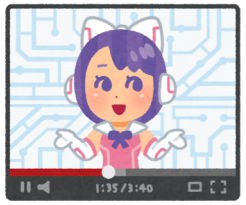
○「いつ」「どこで」「誰が」「何をする」などを話したり、書いたりする学習
○「好きなもの」や経験したこと、予定していることなどを話し、質問に答えたり質問したりする学習







バーチャルアバターアプリ「Face Rig」を使ってアバターになる







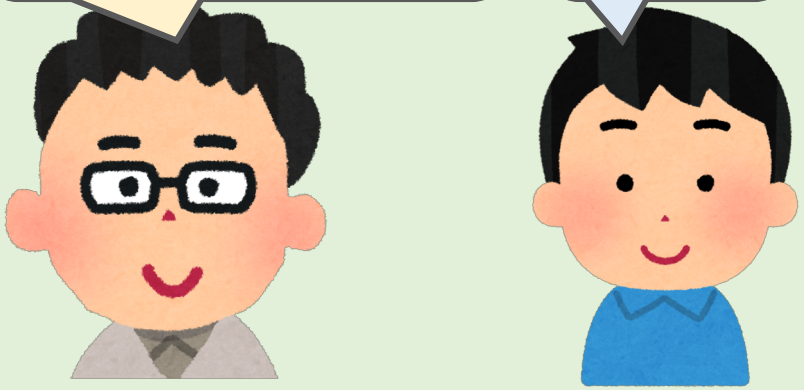


ロボットやアバターと話をしたり、質問したりする

家庭や学校、地域でコミュニケーションをとる

朝ごはんは
ごはん、パン
どっちを食べたの？

パンだよ

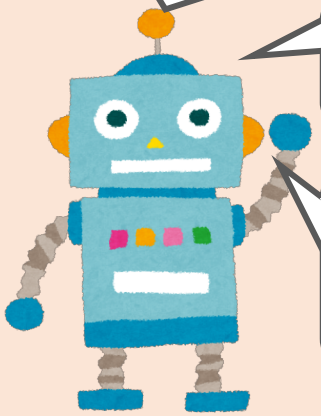


二択の質問に答える学習から始める

一緒にお話しよう

お話がしたいな

そういうときは
「後でお願い」
って言えばいいよ



ロボットが見本をみせる

うん

歩いて

転んで

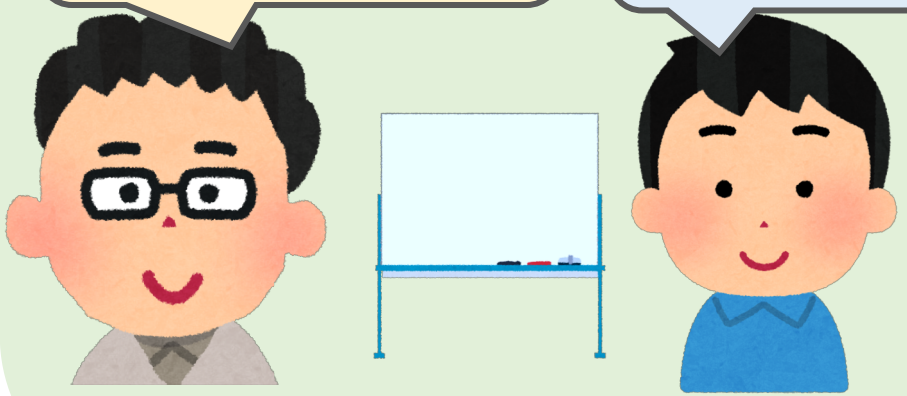
踊って



後でお願い

Kさんが質問をしたら
先生が答えるよ

先生の
好きな動物は
何ですか？



会話のやり取りを視覚化して説明



僕に質問がある？

何？

質問を
言ってほしいな

それは
質問じゃないよ

あるよ。

歩いて

質問

好きな動物は
何？



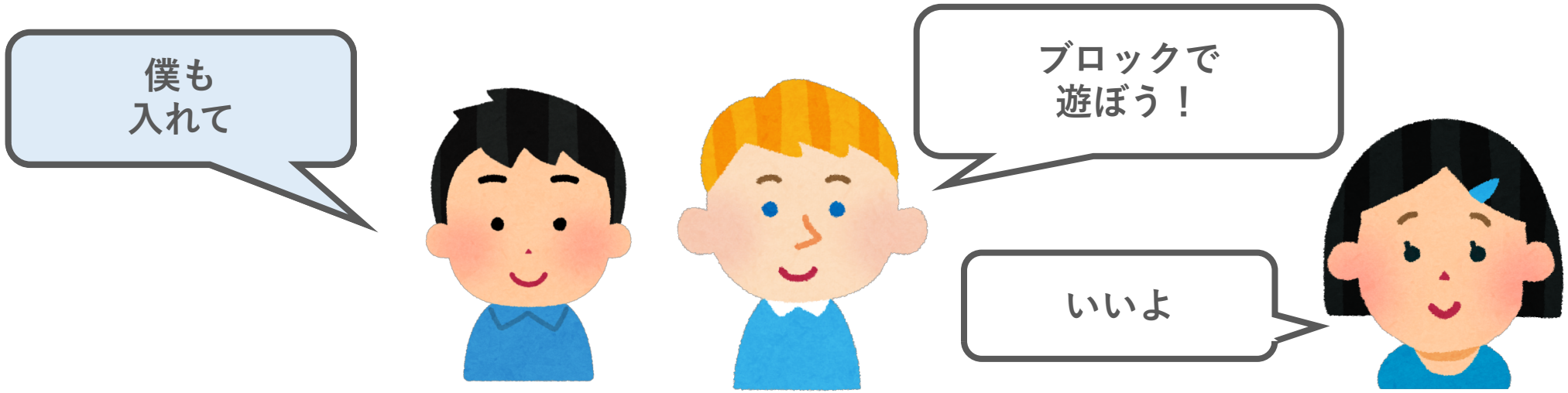
ロボットより　実際の友達に近い感覚で会話をする

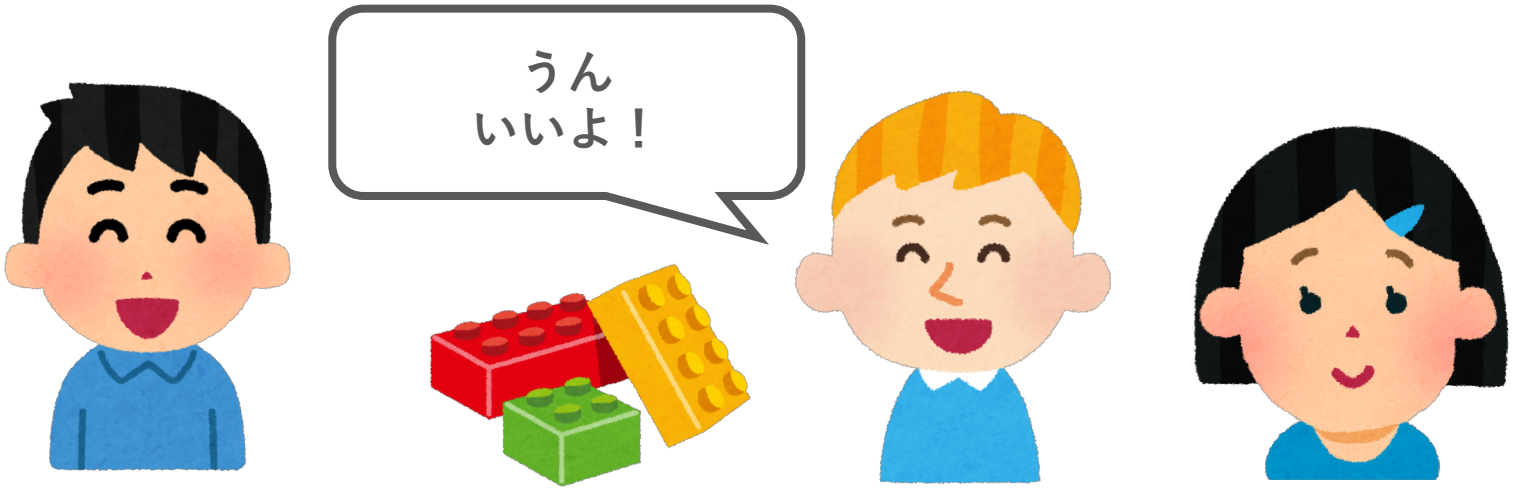
Kさんとロボット、アバターが会話している様子

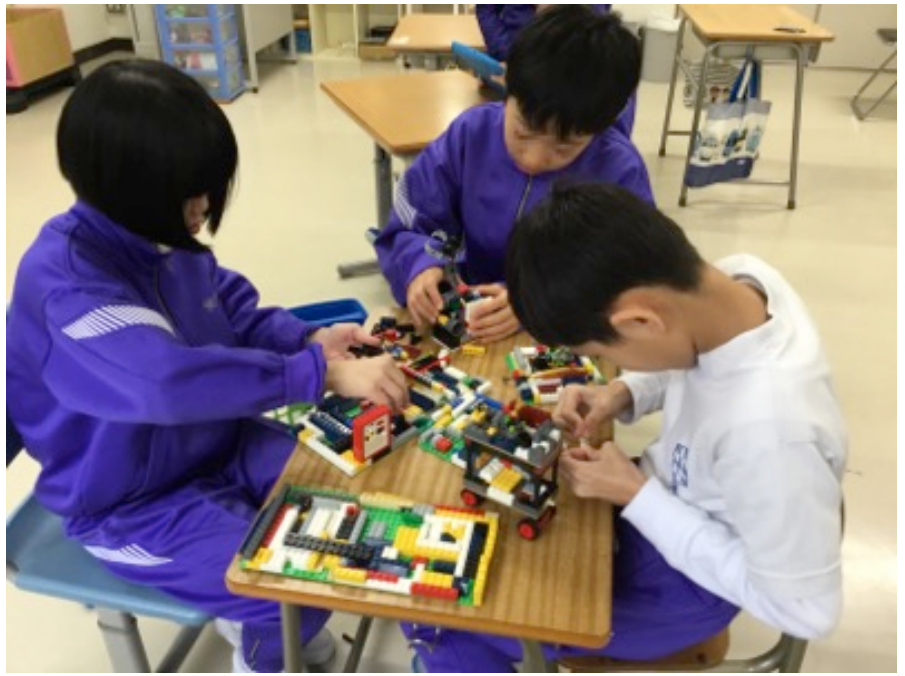




Kさんと友達との関係性【12月】



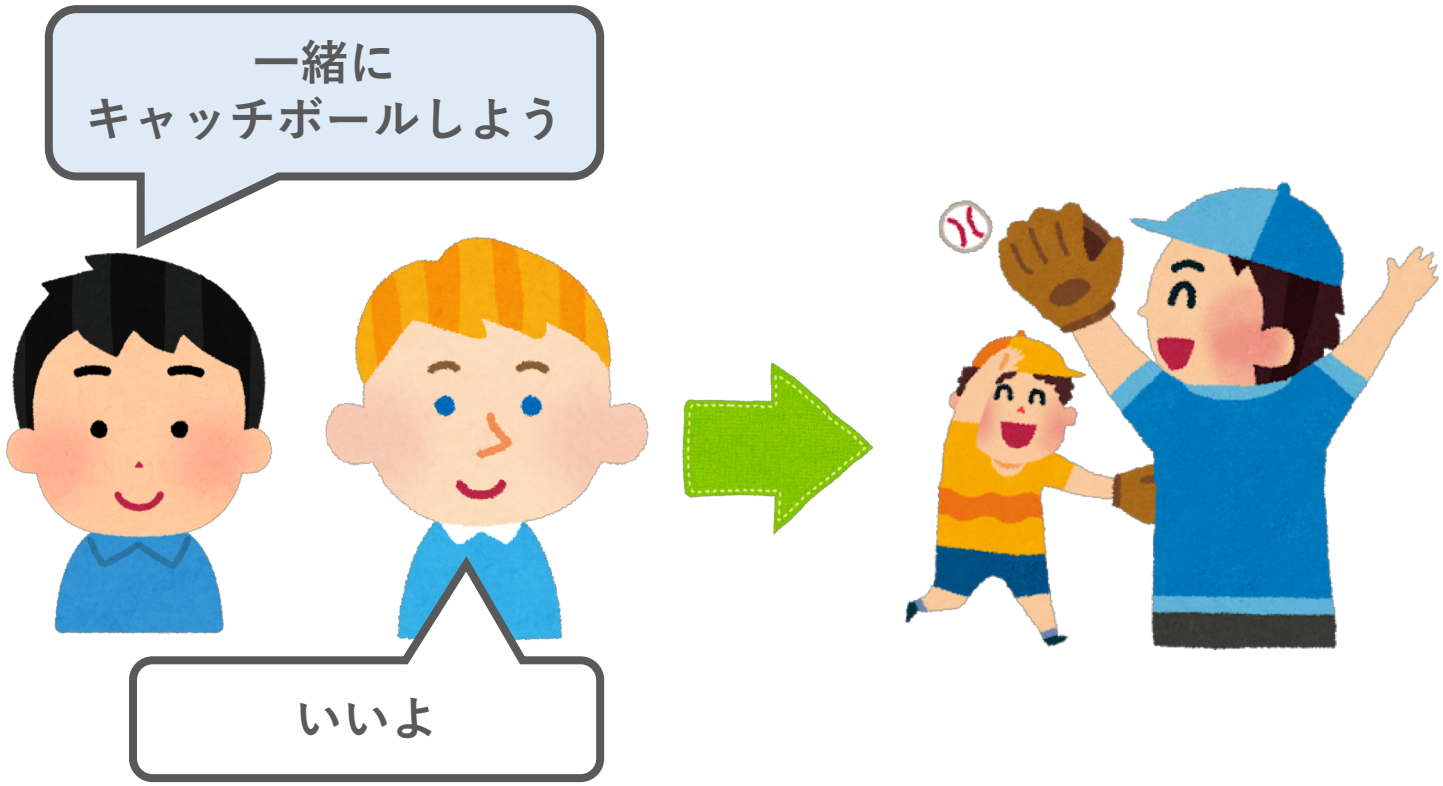


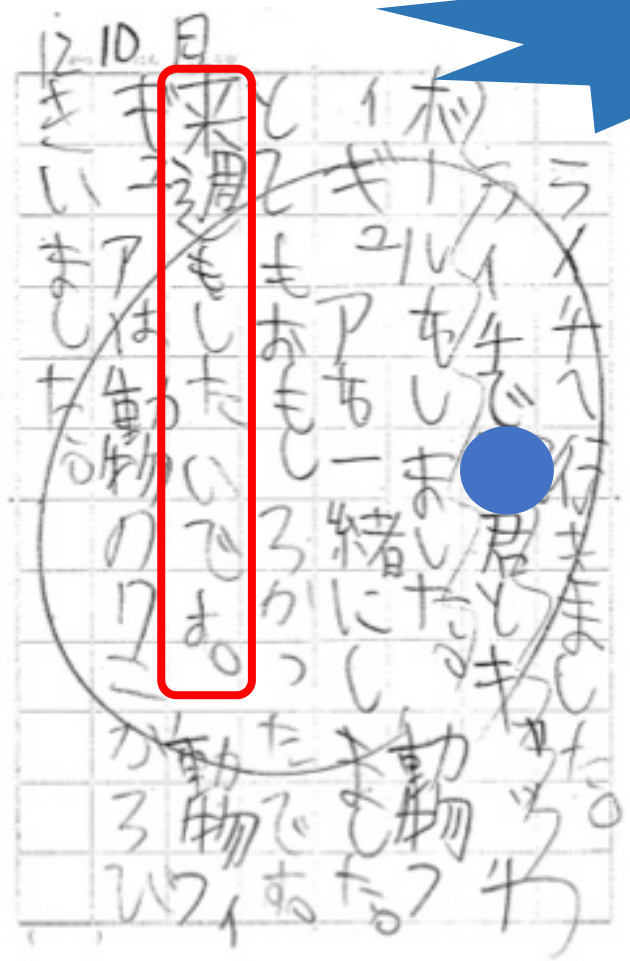


初めて友達に遊びに入れて欲しいことを伝える

Kさんと友達との関係性【12月】

文章に変化

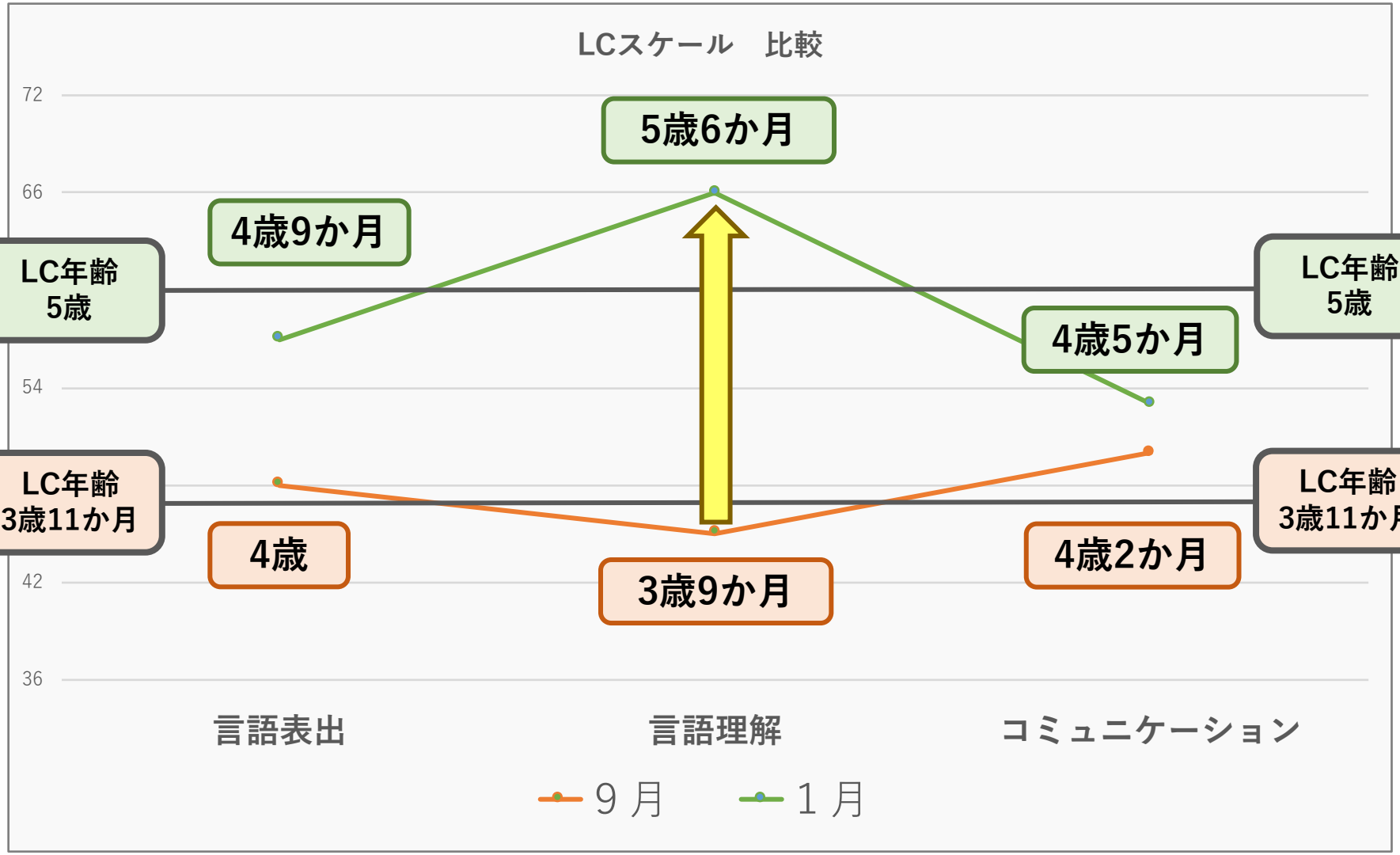






デイサービス先で初めて自分から友達を遊びに誘う
デイサービスで書いている日記に「来週もしたいです。」の記述が！

言語・コミュニケーション支援後のLCスケールの結果と比較



言語理解に大きな伸び



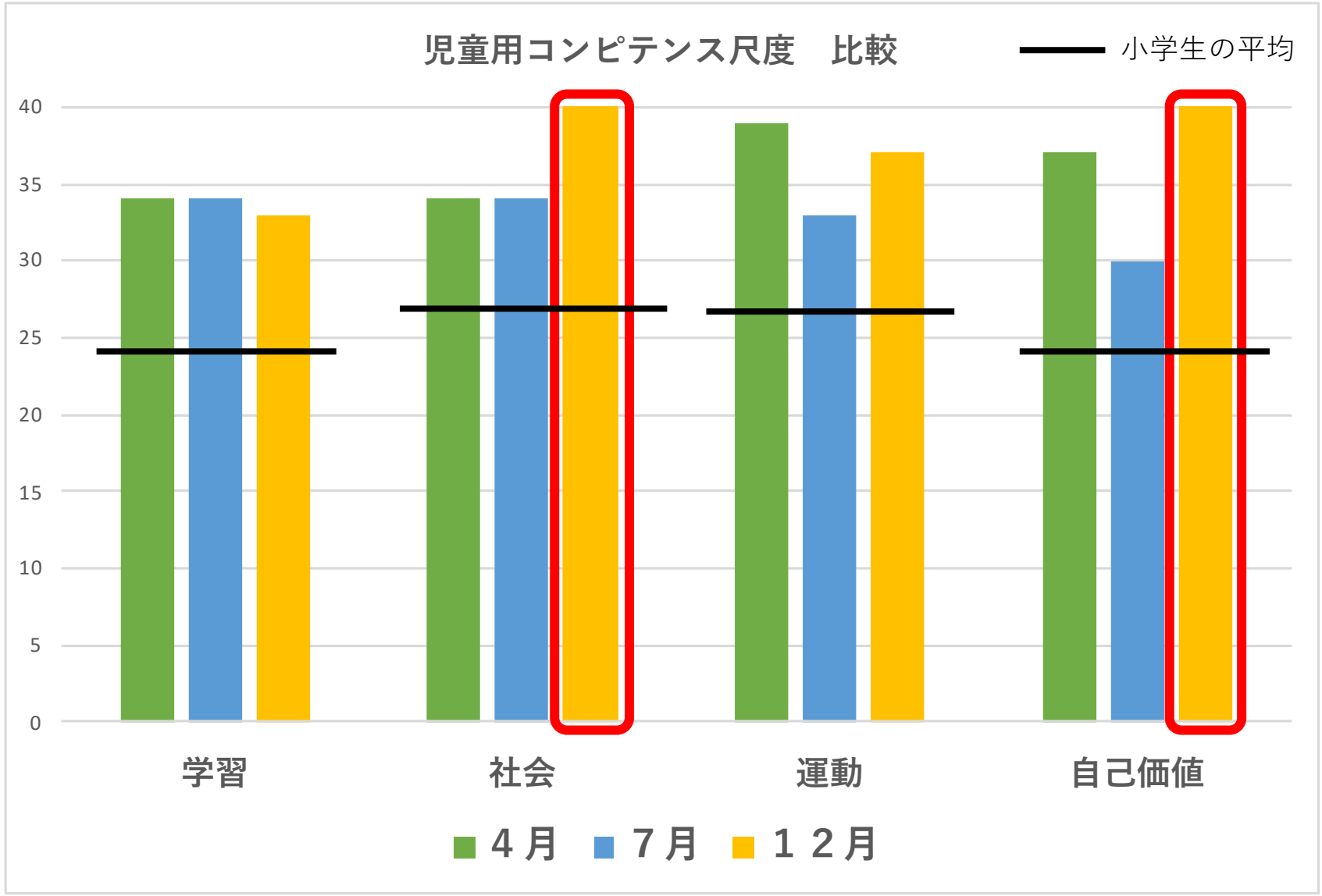
知識は豊富だが
実生活に生かせない





知識が実生活と
つながった

桜井（1992）版 児童用コンピテンス尺度の推移





社会コンピテンス
自己価値の上昇



要因！？

今後の課題



今後の課題①



高得点

苦手な食べ物、運動といった身近なものに関しては、
苦手ということを他者に伝えられるようになってきた

しかし、コンピテンスの尺度が高いままのように、
学習していないものに関しては苦手なことを伝えられない



学習したことを他のものに応用・般化することが苦手なため、
本人が困っている場面に応じて今後も支援を行っていく

今後の課題②



不器用さがあり、輪投げの輪を
上手く投げることができない



輪投げの見本を見せる

Kさんと友達の輪投げの姿を
撮影した動画を比較してもらう

違いが分からない



友達の姿や動画を見て
他者を称賛（他者評価）してもらう

自分と他者の比較が
できるように

自己理解

今後の課題③



話の途中で
内容を判断する

質問に誤って答えたり
活動を間違ったりする



メッセージアプリで
会話する

文章を最後まで読んで
内容を判断する

最後まで聞く経験に

先日見せてくれたKさんの楽しそうな姿





楽しそうに学校生活を
送っている姿に
ほっこりしました



ご静聴　ありがとうございました