

魔法の WALLET プロジェクト活動報告書

報告者氏名：甲斐大騎（共同研究者：高野嘉裕）

所属：大分県立別府支援学校鶴見校

記録日：2020年2月16日

キーワード：実態把握、コミュニケーション、要求表出、環境づくり、Pepper

【対象児の情報】

- ・学年 中学部3年生 男子
- ・障害と困難の内容
 - ◎肢体不自由
 - 知的障がい □重度重複障がい □聴覚障がい
 - * 診断名：脳性麻痺、感音性難聴

【活動目的】

○当初のねらい（計画書の学習目標）と活動による方向性の確認状況

【今年度の学習目標】

・たくさんの遊びを経験する（結果的に興味関心の幅が広がる）

・自分のしたいことを他者に伝える手段を獲得する

○実施期間：令和元年5月から令和2年3月

○実施者：甲斐大騎

○実施者と対象児の関係：担任

【活動内容と対象児の変化】

○対象児の事前の状況

《生徒について》

〈移動・姿勢〉

- ・ 中学部 3 年生男子生徒。
- ・ 常時、車椅子に乗車しており首が座っているためリクライニングの角度も座位のような姿勢で過ごしている。
- ・ 車椅子での自走はできず、移動は支援者の全介助である。
- ・ 学習の中では車椅子以外にも、マットの上であぐら座位を取ったり、ウォーカーに乗ったりする。
- ・ 左手の方が右手に比べると動きが小さいが、蛇口の水に手を伸ばすなど意図的な動きはある。右手は力も強くテーブル上のものを払いのけるような大きな動きだけでなく、教師の手を持ったり、ハンドタオルを持ち上げて投げたり、自分の口から落ちるよだれを人差し指で受け取ったりと細かな動きもできる。

〈認知〉

- ・ 人の存在を意識することはできており、担任が視界からいなくなると背後を振り返るなど探すそぶりをする。
- ・ 一定時間経過すると自動で止まる扇風機のスイッチを押して作動させて遊ぶなど、遊びの中での因果関係は理解できている。
- ・ 音声言語に対して明確な反応はほぼない。「みっちゃん」と名前を呼ばれた際に反応があることはあるが、確信までは至っていない

〈聞こえ〉

- ・ 楽器が床に落ちるなどによる大きな音に明確な反応はないが、耳元で担任が拍手をすると音のなる方へ視線を向ける。また、背後から担任が足音を立てながら歩いてくると音のする方へ意識を向けているような様子が見られる。

〈見え方〉

- ・ 視力検査時には 3 m ほど離れた位置から提示されたペンライトを追視した。スクールバスなどで移動する際は、木々から溢れる木漏れ日のある方向を探し、ずっとそちらの方向を注視している。(左右どちらの方角においても同様に)

《取り巻く生活環境との関わりについて》

- ・ 幼少期から、病院併設の児童養護施設へ入所している。
- ・ 学校がこの施設と併設しており廊下で繋がっている。
- ・ 入浴、食事、排泄など 1 日のスケジュールは常に一定である。
- ・ 入浴や食事など病棟スタッフが介助者として関わる必要のある時間以外は基本的に自由な時間となる。自分からしたいことを要求する手段もないため、常に病棟スタッフから与えられたものや場所で過ごしている。

《意思の表出と興味関心について》

〈意思表出の手段〉

- ・ 車椅子に乗ったまま、周囲からの関わりが一定時間ないと、だれ拭き用のタオルを車椅子から落としたり、テーブルを叩いたり、ヘッドレストへ頭を打ち付けたりする。
- ・ 担任と目を合わせて「あー」「うー」のような喃語を発するなど明らかに何かを伝えようとする姿は見られる。
- ・ 彼なりに伝えようとしていること（その中身については明らかではない）が伝わらない時間が続いた際には、

全身を大きくジタバタさせ最終的には車椅子のヘッドレストを折ることもあった。

〈興味関心〉

- ・学校と入所施設の往復が彼の生活の大部分なため、生活経験や興味関心はその範疇でしか広がっていかず、結果的に常に「同じものやこと」を繰り返している。（彼の興味関心のあるものを大人側が推測する際も、結局既存のものからしか選択しないため、提示するものは常に同じになってしまう）

○実践の方向性

実践を始めるにあたり、彼のこれまでの生活を見つめ直した。同じ施設の中で決められたタイムスケジュール通りに日々の生活を過ごしているため、「いつもと同じ」でいることが当たり前で特に自らがアクションを起こさなくてもいい環境にある。（もしくは、長年施設内で生活している経験から、伝えても「伝わらない」と諦めている節もあるのではないかと感じるが…その点については担任の主観でしかない）つまり、彼自身はその生活では「困ることはなく」、「変わろうとする」必要もないのだろうと推測した。施設職員に何も「伝えなくても」毎日同じ生活は保証されているため、何らかの自分の思いを「伝える必要」もない。その結果、「伝える手段」を獲得する場面も必要性も少ないまま、現在に至っているのではないかと考える。その生活がこれからも変わることはないため表面的には彼も困らないが、一方で学びの場である学校では少なくとも担任に対しては、したいことがあることは明らかに伝わっており、彼なりの方法で「何かを」伝えようとしている状況もあることを考慮すると、人へ発信する機会を確保することは彼が将来、他者と関わりながら、支援を受けながら、生活していく上で必要なのではないかと考えた。そこで、遊ぶことが好きな彼の実態を生かして遊び場面において実体験を増やししながら、彼の「選択肢」がどのようなものであるかを明らかにしていき（実態把握）、それらを他者に発信する「場」を設定し、受け手に分かる手段に置き換えていく。最終的には、「学びの場」で明らかになった彼の思いや表出手段が、「生活の場」へと広がり、彼の生活の質が上がるような方向へ進めて行きたいと考えている。

○活動の具体的内容

《遊びの貯金》

- * **実態把握と興味関心の特性の理解（副次的な狙いとして、彼の興味関心の広がりへ繋がることを期待する）**

〈遊びの実態把握〉

彼からの自発的な発信が多く見られ、また意欲的に活動する姿が多く見られる遊びの場面において、どのような遊びに対して好意的な反応が見られるのかについて実態把握を行った。

ーやり方ー

①全ての遊びに名前をつけ、活動前に遊び名を知らせる

②一緒に遊びその様子をビデオ録画

③ビデオで彼の表情や様子から4段階に分けた項目にチェックをつける

- * その際に、1度目の彼の反応の質に関係なく同じ遊びを2日以上試行して判断するようにした。

さらに取り組み中期には、既習の遊びについて選択できる場面を設定した。彼の周囲に遊びにつながる道具を置いておき、それらを手に取ったり担任へ手渡したりすることで遊びへ入る場面（要するに、担任から遊びを提示されるだけでなく自ら遊びに関わることもできる場面）を設けた。



▲一緒に遊びその後ビデオ分析

《手段の獲得に向けて》

〈コミュニケーションサンプルを記録する（実態把握）〉

彼が学校生活を送る時間の中で「誰に」「どのような内容（推測も含む）」を「どんな手段で」「どこで」伝えようとしたかを記録し、彼の表出の手段とその傾向について実態を把握する。これについては遊びの場面にこだわらず、一定期間を設けて全ての場面での自発的な表出を記録した。その結果を、これ以降の遊びの構築や伝える手段の選択などの方向性へ活かしていく。

○対象児の事後の変化

《遊びの貯金》

〈遊びの実態把握〉

現在まで57の遊びについて実態把握を行い、4つの段階にチェックをつけた。（表1）

（チェック内容） 拒否 — 関心がないように見える — なんとなく受け入れている — 好意的

また、遊びの中には彼にとって初めて取り組むものもあったため担任の関わり方の基本を、まず教師がやってみる→彼の視線が向く、遊び道具を注視する、気が向く→一緒にやってみる とし、最初から強制で遊びへ巻き込んだり、無理やり取り組ませたりすることはないようにした。



▲keynote を使用

遊び

遊びの貯金

遊び名（遊びの内容）	拒否	関心がないように見える	なんとなく受け入れている	好意的
楽器（鈴）	●			
楽器（小さな太鼓）		●		
楽器（和太鼓）		●		
楽器（ビブラスラップ）	●			
Pepper			●	
ポッチャ			●	
野球盤ゲーム（タブレット）		●		
キラキラ電飾				●
ブラックライトで紙吹雪				●
扇風機のスイッチオン			●	
釣道具でゆらゆら		●		
板をビューン				●
マクラでぎゅ				●
紙粘土	●			
リズムに合わせて足トントン			●	
ぬりぬりぬりえ		●		
顔をぬりぬり				●
どこぞいつだい？				●
トランポリン				●

遊び名（遊びの内容）	拒否	関心がないように見える	なんとなく受け入れている	好意的
絵本「へんしんマラソン」				●
絵本「ぼくだけのこ」		●		
絵本「だーれだだだ！」		●		
絵本「ノンタンはみがきはーみー」		●		
絵本「6つの色」		●		
絵本「しましまぐるぐる」		●		
ボールプールで空飛ぶじゅうたん				●
ボールプール温泉	●			
屋外さんぽ				●
ウォーカー				●
直線ダッシュ			●	
シャボン玉			●	
トランポリン			●	
足うらトントン			●	
エアートランポリン			●	
車ウオッチング			●	
絵本「音が鳴る絵本-英語」			●	
ミラーボール			●	
マットでゴロゴロ			●	

遊び名（遊びの内容）	拒否	関心がないように見える	なんとなく受け入れている	好意的
空気入れポンプブッシュ		●		
ヨーグルト食べる				●
プリン食べる				●
胸とんとん				●
お腹とんとん				●
背中とんとん				●
スイッチばちばち		●		
紙粘土	●			
吸盤ピストルがピタッ			●	
ぐるぐるひゅー（抱っこ）				●
ずっとなん（抱っこ）				●
わっしょいわっしょい（抱っこ）				●
塗り絵		●		
魚釣り（握るスイッチ）			●	
ゆらゆら（抱っこ）				●
糸で塗り絵		●		
かくれんぼ		●		
水鉄砲		●		
水をビシャ			●	

（表1）

57の遊びを実施

ほとんどの遊びは
なんとなく受け入れ

57の遊びをそれぞれ複数回取り組んだ結果、いくつかの特徴が見えてきた。提示した遊びの中で、〔拒否〕を示したのは5つのみで残りの52については、少なくとも〔嫌ではない〕感覚でありそうだとすることが

分かった。(もちろん複数回同じ遊びに取り組んだとはいえ、関わる人自体に何かしらの要因があるのかもしれないし、取り組む場所が変われば結果に変化が出たかもしれないと考えるとこの結果が全てではなく、これを受けて大まかな方向性を捉えるまでしかできないと考えている。)〔拒否〕を示した5つの遊びに共通することとしては、鈴やビブラスラップなど、手に道具を持ってそれらを振ることで遊ぶ際に自分の手に何かを持たされる感覚の遊びであるということだった。一方で、〔吸盤ピストルがピタッ〕の遊びでは、ピストルを担当と一緒に持つという点では道具を持たされていると同様の状況ではあるが、〔なんとなく受け入れている〕のチェックになっている。これから推測するに、手に道具を持たされている状況は好ましくないが、そこから大きなアクションが起こる(今回のピストルでいうと、ピストルから勢いよく吸盤弾が飛び出す)ことに見通しが立っていればそちらへの興味の方が強くなるのではないかと感じた。

上記の推測も含めて、これらの結果からわかったことは大きく2つであった。

・(こちらが提示した)遊びに対しては、ほとんどの遊びに対して寛容で受け入れて遊ぶ

・特に好意的な様子が見られたのは、〔食が伴う〕〔光が伴う〕〔身体的接触が伴う〕遊びの3つである

やはり事前の実態把握でも何となく掴んでいた感覚と同様で、提示されたもの(与えられる形となる物事)や活動に対しては寛容で基本的に受け入れる(少なくとも拒否はしない)ことがわかった。そんな中で〔食が伴う〕〔光が伴う〕〔身体的接触が伴う〕遊びについては、上記の表の遊び名を濃いオレンジ色にしている部分で、全ての遊びに共通していたのは明らかな彼からの発信(「もう一回してほしい」「もっともっと」「これがいい」のようななんらかの要求と考えられる行動)が多く見られた。

また同時に、彼が自ら遊びに対して働きかけるのかについて、既習の遊びを選択できる場面を設定した。右図のように彼の周りに、すでに彼が知っているもので、興味を示したと(担当が)判断した遊び道具を並べて様子観察した。計5回、遊びの内容を変えて同様の状況を作り観察したが、5回中4回はその場から大きく動かず、観察時間と設定した25分間が終了した。1回は、ウォーカーまで背ばいで移動し、ウォーカーの足元を掴む姿が見られた。その時は、その行動を受け入れウォーカーに乗せると気になった場所へ自分で移動する姿が見られたが、それ以外の4回では自発的は働きかけが見られなかった。このことから、基本的に彼が自ら働きかける距離は、彼が今いる場所から手が届く範囲(車椅子乗車時、座位、マットで仰向けになっている際も、手が届く範囲に担当がいる場合にのみ彼からの反応が見られ、少し離れた場所にいる担当への働きかけは見られなかった)であると推測された。



▲自由に動けるようにマットに横になった状態で観察

一方で、自らウォーカーまで背ばいで進んでいった姿から、自分が置かれた状況について全く無関心なわけではなく、自ら道具に働きかけることで何かが起こる(叶う)ことはなんとなく体感していることも分かった。(人に何かを伝える時は、その人自身に対してもしくはそのモノに対して働きかければよいことはなんとなく体感している)この観察場面では〔食が伴う遊び〕も提示したが、その時は反応を示さなかった。(この結果も、その時たまたま反応しなかった可能性もあるので、どのようにその結果を捉えるのが難しいが、その他の場面での様子と比較した結果から、彼の現時点でのコミュニケーションを取ろうとする距離は人もしくはものに対して、自分が今いる場所から手の届く範囲ではないかと推測していた)

そこで、彼の「伝えたい」がたくさんの「伝わった!」に変わる経験がたまることで、彼の「伝えたい」が

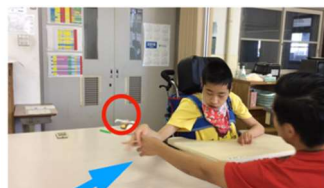
より強くなり、彼から伝えようとする回数や内容の増加へ繋がり、関わりの距離も伸びていくのではないかと仮説を立てた。

〈遊びの場面設計〉

これまで通り、新たな遊びを提示してその時の彼の様子を観察したり、日常生活の中で彼からの発信があった際には、必ずその思いを受け止め、可能な限り彼の思い通りの内容が叶うような関わりをしたりしていくことは継続した。

その遊びの中で「教師が意図的に遊びを中断する」「担任に正確な意図が伝わらない（ように支援者側が意図的に関わる）」場面を設定し、その際の彼からの働きかけによって継続したり中止したりするようにした。

〔食が伴う〕遊びの様子



①プリンと一緒に作り、試食で小さなプリンを食べたのち、持って帰る用のプリンを彼の背後（写真の赤丸の位置）に置いた。すると、担任の手を取りなんとなく彼の背後側へ手を誘導する様子が見られた。



②そこで、彼の手が届かない位置へそのプリンを移動させ、様子観察を行った。



③すると、①と同様に担任の手を取り、明らかにプリンへ視線を向けながらそちらの方向へ担任の手を誘導した。



④そこで、担任が③の時より遠くへプリンを誘導し、様子観察を行った。ここでも、プリンの方へ視線を向けながら、担任の手をその方向へ誘導する姿が見られた。

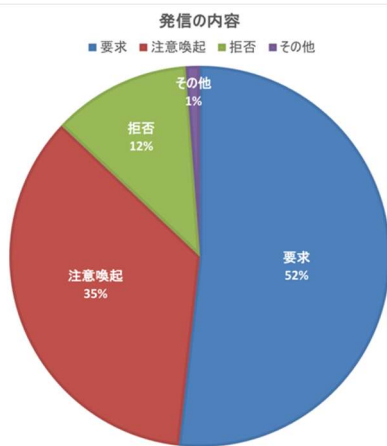
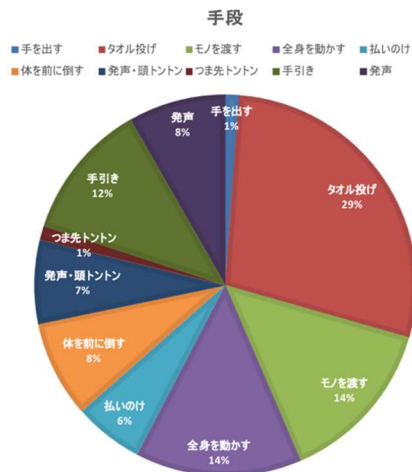


⑤そこで、プリンを初めて彼の手が届く位置へ移動させると、プリン自体へ自ら手を伸ばし、その後担任の手を取って（おそらく「食べさせてほしい」の意思）プリンへ誘導した。

上記から、彼が本当に「叶えたい」「したい」と思っていることでは、彼自身が手の届く範囲ではなくともなんらかの手段を使って（今回は「担任の手」という道具を使って）その距離を埋め、叶えようとする意欲があることが分かった。同様の姿が、〔身体接触が伴う〕遊びでも見られている。身体接触が伴う遊びでは、担任の手を取る＝担任自体が遊び道具となり叶うため、担任自体が彼の手が届かない距離にいるようにした。すると、彼は寝そべった状態からそこまで上肢を起こして手を伸ばす姿が見られるなど、これまでの彼のコミュニケーションの距離からの広がりが見られ始めた。

[illegible]

(全 85 回)



〈手段〉について、彼が自発的に発信した行動についてまとめた。ハンドタオルを彼の車椅子のテーブル上に常に置いているため、それを投げてテーブルから落とすことで視線を集めたり、手の届く範囲に物があればそれを担任へ手渡すことで思いを伝えたりしていることが分かった。主には、〔タオル投げ〕・〔発声・頭トントン〕を注意喚起のような意味合いで使い、〔モノを渡す〕〔全身を動かす〕〔体を前に倒す〕〔手引き〕を要求場面で見せることが多いことが分かった。

〈発信の内容〉については、要求が 52%、注意喚起が 35%、拒否が 12%であった。要求であると判断する基準としては、何かしらの道具を手渡した、担任の顔を見て発声した、体を前に倒した（抱っこしてほしい）、手引き・クレーン行動 などが見られた時など、受け手が彼の伝えようとする内容を受け取れた時とした。これらのことから、実物へ働きかけることで自分の思いを叶えることができるということは理解していると推測した。

注意喚起は、彼がハンドタオルを車いすから投げた、全身をバタバタと動かした、目線の先に明確な対象者がい

ない状態で発声している など、彼の行動によって周囲の支援者が「どうしたの?」「なに?」と関わりに行くような状況を判断基準とした。これらも、特にタオル投げについては、実物（もの）に対して自分がアクションを起こすことで状況を変化させようとしていることがわかった。



▲担任の手を自分の足元へ誘導し（手引き）、抱っこしてほしい



▲机の上に置いてあるタオルを遠くへ投げて、それを誰かが拾いにきてくれるの

これらの結果を受けて、

- ・彼は明らかに自ら発信している
- ・その内容については主に〔要求〕〔注意喚起〕である
- ・表出手段として、モノを渡す・手引き・クレーン行動によって〔要求〕し、タオル投げ・発声・頭トントンによって〔注意喚起〕を表すことが多い

と推測された。また、それらの表出は場所や時間帯には影響を受けることはなさそうで、取り上げるとすれば「何かをしているわけではない時間＝支援者が何も関わっていない・もしくは道具等何も与えていない時間」に自ら〔注意喚起〕のため行動を起こしているような様子が伺えた。

まずは見てみよう 《コミュニケーションサンプル》

「伝えたいこと」は確かにある！



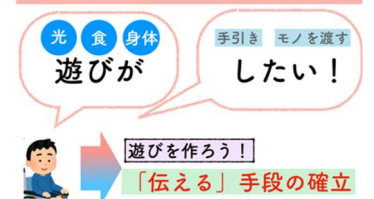
彼なりの「方法」はある！



《遊びを作ろう！》

そこで、これらのことから主に〔食を伴う〕〔身体接触が伴う（通常の抱っこしてほしいも含む）〕・〔光を伴う〕遊び場面に置いて、実物を渡す・手引き・クレーン行動が見られるような提示をし、それらを受け止めることで彼の「伝わった」が溜まっていき、その中で彼が「伝える手段」を確立できるように取り組みをさらに進めた。

彼のことが知れたからこそ…



1.自ら人へ
働きかけると
遊びがスタート



▲背ばいで這って
きて「トランポ
リンもう一回し
て」と伝える

2.人へモノを
渡して意思を
伝え始める



▲黄色ボール＝トラン
ポリンしたい



▲スプーン＝食べたい
遊びとモノが一致

と同時に…



▲人へ働きかける行
動も増える



▲手を取ってこちょ
こちょを希望

3.「伝える」
場面もどんどん
増加！



▲担任の背中を
叩いて呼んだ後に
モノ（ひも）を
手渡す

4.モノを**選ん**
で伝える



▲黄色ボールもス
プーンも好きだが
調理室なので食べ
るためのスプーン
を選ぶと想定して
いると…



好きなこと
(したいこと)
につながるモノを
選ぶ段階へ！

5.伝わる安心感が
もっともっと
「伝えたい」へ！



▲教師が関わって
いない状況でも
なんとか手を伸
ばして伝えよう
とする

(1の部分) まずは、「人」へ直接働きかけることで遊びが始まる仕組みを作った。

(2の部分) その後、「人」へ働きかけることに加えて「モノ」を手渡すことでも遊びが始まるようにした。
その際のモノは、その「モノ自体」が遊びに必要であるモノを選んでいった。(モノを手渡す必然性を重視)

(3の部分) 次第に、伝わる経験も積み重なると、場面も増える。さらに、伝えたい気持ちが高まりただ
「伝える」のではなく「呼んでから伝える」「引き寄せてから伝える」ような姿も見られ始めた。

(4の部分) モノと遊びが一致してくると、複数あるモノの中から今やりたいことを選ぶ段階へと進んだ。
しかし、これらは基本的には

- ・教師が常に彼の発信を見ている状況である もしくは
- ・彼が自力で教師のところまで移動できる状況にある 場合である。

彼が自分では移動できない状況にいて教師も彼以外の生徒と関わっていて彼の発信を見ることができていない状況では、伝わらない場面が出てしまうことがわかった。

遊びを作ろう！



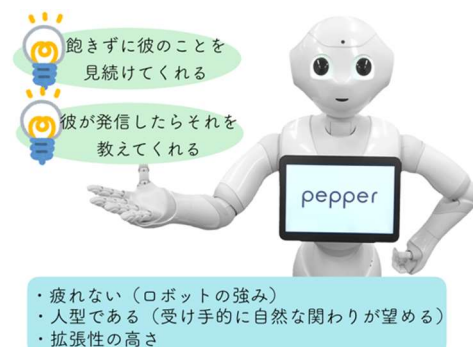
困る場面が
増える

こうなると、支援者に気づいてもらうための仕組みを取り入れた いと考えVOCAの活用も考えたが、結局タブレットやスイッチなどの準備は大人がするため「伝える」場面が大人によって決められてしまうことや、遊び自体をシンボル化できるまでに多くの時間を要することから、VOCAを選ぶには踏み切れなかった。同時に将来の生活も考えると実物での関わりは続けたいという思いもあった。



そこで、彼はこれまで通りモノを手渡すことで自分の思いを伝えようとするがそれが見逃されないような環境を整える方向で考えた。彼の動きや発信を見逃さずに私たち教員に教えてくれる存在として、今回は Pepper を導入した。

具体的には、Pepper の拡張性の高さという利点を生かして、小型コンピュータボードの micro:bit と付属の加速度センサーを連動させて実践を行った。



実際の環境



- ①彼がやりたいモノボード上にあるモノへ手を伸ばす
- ②加速度センサーが彼の動きを感知（感知したことを Pepper へ送信）
- ③Pepper は micro:bit からのデータを受信するとセリフを喋るようにプログラムしておく
- ④Pepper の言葉を聞いた教師が彼のもとへ近づき「どうしたの？」から関わりが始まる

* micro:bit は Make code を使用

* Pepper は Robo Blocks を使用



上記のような環境を設定することで、彼はいつでも自分のやりたいことを伝えられる状況の中で生活することができるようになった。（これはあくまでも、「伝えられる」環境を手に入れただけであって、「いつでも叶う」環境を手に入れた訳ではない。彼との直接的な関わりの中でそれは決まるようにした。）また、Pepper のプログラムに関して、彼の動きをどのような言葉で表現するのが一番客観的で適切なのか、彼の動きにどのような意味づけを行い言語化するのか、については非常に繊細な部分であり現在も試行錯誤中である。

【報告者の気づきとエビデンス】

・主観的気づき

伝わる経験の蓄積はさらなる「伝えたい意欲」へ繋がり生活の質が上がったのではないかな

「伝える」手段を確立できたことで周囲の人からの評価に変化が起きているのではないかな

・エビデンス（具体的数値など）

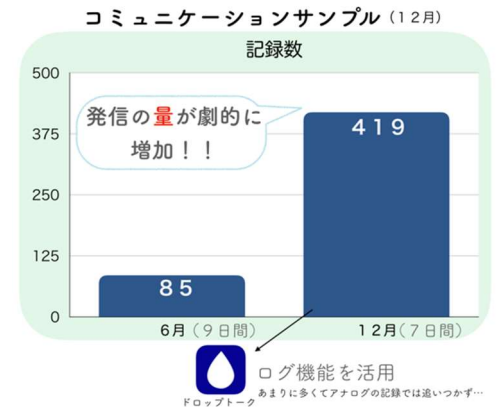
①コミュニケーションサンプル

コミュニケーションサンプルを12月に再度記録した。すると、彼からの発信数が劇的に増加していることが明らかになった。また、6月は9日間で85回だったのに対し、12月は記録期間が7日間だったにもかかわらず419回であることも考慮すべき点であるように感じている。さらに、12月の記録時にはPepperを活用した環境づくりも完成している状況であったため、彼がこれまで気づいてもらえずに伝わらなかったことが実質なくなってきたというのもこのデータに影響していると考ええる。

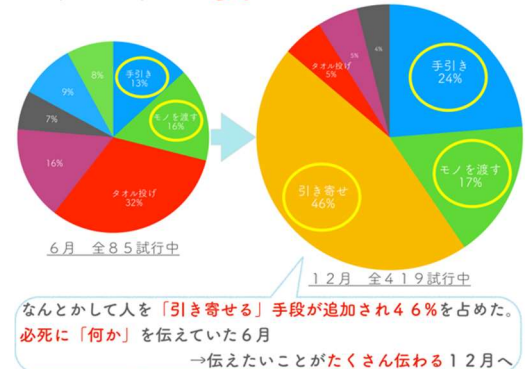
また、その発信の内容についても、彼が注意喚起として行っていた〔タオル投げ〕の占める割合が減り（赤い部分）要求として〔手引き〕〔モノを渡す〕が多くなってきた。さらに、聞き手の手や体を直接自分へ引き寄せて伝える場面が全体の約半分を占めた。（その要求内容は、抱っこ・ちょこちょ・着替え・車椅子やウォーカーへの乗せ替えなどである）必死に何かを伝えてはいたがその内容は必ずしも伝わりきれなかった6月から、伝えたいことが聞き手に伝わる12月へ変わっていったように思う。

②施設職員の変化

彼が入所している施設でも、それぞれの担当職員が主となって個別支援についての目標を立てている。その内容が取り組み当初は「座位になる」だったが、現在では「食事時、おかずを見せて手を伸ばして選択する」に変わっている。彼が実物であれば選択する力があるということを理解し、そして自分で手を伸ばして伝えることができるということを生活の場でも取り入れてもらえていることが分かった。



〈要求〉の質・量が増加！！



(これは座位になるという目標自体が不適切だったという訳ではないという点を確認しておきたい。あくまでも医療・療育の立場から彼をみたときに彼にとってその時期に求められる目標を計画されている)

③ケース会議内での出来事

12月に行われた、施設職員・病棟看護師・介護福祉士・栄養士・OT・PT・ST・学校関係者など、彼に関わる人が集まって現在の彼の様子や今後の見通しに関して情報共有をするケース会議内で、彼の担当STの方から右図のような感想をいただいた。

リハビリ課職員の变化

12月学校病棟ケース会議にて
担当STより



1学期(6月時)は、車いすやマットに一人でじっとしていることが多かった。こちらが関わってもあまり意識が向いていないことが多かったですね。でも今は、担任の先生と遊びたいという気持ちは顕著に表れていて、〇〇君があんなに人を意識して関わろうとしている姿にリハ課の職員がざわついていました。リハでも迎えに行った時や活動中など目が合うことがすごく多くなりましたね。「人」を意識でき始めたと思います。先生、〇〇君を開花させましたね。

・その他エピソード

ある日の出来事…

今回の実践を振り返る際に、彼に関わってくれている先生方にもアンケートを依頼した。すると、私の知らなかったエピソードを教えてくださいましたので紹介する。(右アンケート)

私が他の生徒との授業で、彼から離れている間に起きた出来事だった。このエピソードを聞いて何より驚いたのは、彼が担任以外の教員に対して自分から気持ちを伝えようとしているということ(6月のコミュニケーションサンプルでは、担任意外に対して自ら関わろうとする姿は85試行中0回だった)、そして伝わるまで彼が「伝え続けた」ということである。文章で見ると当たり前のように感じて見落としてしまいそうになったが、彼は声を出しながら車椅子を揺らすことから始めて(そうやって注意喚起して人を呼んだところも

すごいが…)ウォーカーに乗ることを叶えるまでにこの教員と5往復もの関わりをしている。出会った頃の彼は自分の思いが伝わらない気持ちから、車いすのヘッドレストが実際に折れるほど頭や全身をばたつかせていたのである。そんな彼が、もしかすると元々人へ伝える力や手段は持っていたのかもしれないが、それらに自信を持ち手段として確立させ、こうして大人が根負けするほど伝え続けやりたいことを叶えていった姿を彼に見せてもらえて、私としてもぐっとくるような嬉しい思いをさせてもらえた。*何よりこの教員が、彼のこの一連の動きを「わがまま」という言葉で片付けずに彼の心にきちんと耳を傾けてくれたことに感謝したいと思う。

学校でも…

教員アンケートより

さんとの関わりで心に残っているエピソードはありますか？

担任がいない時に、せんが「う～」と声を出しながら、車いすで体を揺らしていたことがありました。近くに立って手を伸ばして抱っこしてほしいというような様子が見られたため、本人を抱えようとして何かを伝えようとしていました。ベッドやマットに横になっても、すぐに抱っこしてほしいと要求があったので「ウォーカーに乗りたいのでは」と思いましたが、その時間は他の活動をする時間であつたので「ウォーカーは5時間目に乗るよ」と予定を伝え、マットの上に降りました。すると突然、教員で近くに手を伸ばし、私が少し離れた場所に動くと、背ばいをしてしながら近くまで来て手を伸ばす様子が見られました。何としてもウォーカーに乗りたいという思いが伝わると同時に、これだけ本気で要求を伝えられたら「後で乗れるから…」とは言えず、ついウォーカーに乗せてしまいました。担任以外の人も自分のしたいことを伝えようとする姿に驚きました。