魔法の Wallet 活動報告書

報告者氏名:山﨑智仁 所属:富山大学人間発達科学部附属特別支援学校 記録日:2020年2月23日

キーワード: 知的障害、自閉症、コミュニケーション、学習支援、生活支援

【対象児の情報】

○学年

知的障害特別支援学校 小学部5年生

○障害名

知的障がいを伴う自閉症

○障害と困難の内容

- ・田中ビネー式知能検査V: IQ7 | (H3 | 年4月実施)
- ·S-M社会生活能力検査:SA5歳6ヶ月(H3 I 年4月実施)

身辺自立:5-1 移動:7-0 作業:6-1 コミュニケーション:6-0 集団参加:6-0 自己統制:5-7

・子どもの支援度アセスメント(H31年4月実施)

学習支援:82 行動支援:91 運動支援:90 総合支援:89

- ・桜井(1992)版 児童用コンピテンス尺度(H31年4月実施)※40点満点、平均は小学生平均の値 学習:29(平均24,28)、社会:34(平均27,30)、運動:20(平均27,05)、自己価値29(平均24,44)
- ・いつも一番になりたい。褒められたいのに失敗をしてしまう。褒められている友達が羨ましい。
- ・友達と協力するように言われるが、どうすればよいか分からない。友達と合わせるのが難しい。

【活動目的】

○当初のねらい

- ·ICT 機器のタイマーやカレンダー機能を活用することで見通しをもち、 自己統制して安心することができる。
- ・教師への発信方法を確立し、安心することができる。
- ・Pepper のお世話をしたり、友達から活動の頑張りを褒められたり、友達の良いところを見つけたりすることで、慌てなくて良いことや誰かと比べる必要がないことなどを理解することができる。
- ・友達や Pepper と関わったり、一緒に協力して行う活動を達成することで、友達と合わせたり協力したりすることの良さに気付くことができる。また、苦手意識のある活動への意識を改善することができる。

<修正した目標>

- ·ICT機器を活用することで見通しをもったり、他者に思いを伝えたりすることで安心することできる。
- ·Pepper のお世話をしたり、友達から活動の頑張りを褒められたり、友達の良いところを見つけたりすることで、慌てなくて良いことや誰かと比べる必要がないことなどを理解することができる。
- ・友達や Pepper と関わったり、一緒に協力して行う活動を達成することで、友達と合わせたり協力したりすることの良さに気付くことができる。また、苦手意識のある活動への意識を改善することができる。
- ・実施期間

2019年4月~2月(継続中)

・実施者

山﨑智仁

・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】

○対象児の事前の状況

支援開始前~開始直後に対象児が不安定になった回数は4月は14回(15日中)、5月は23回(18日中)であった。4月は環境が変わったことへの不安、5月は運動会の種目で負けたことへの悔しさからくるものが多く、不安定になった際は友達に乱暴なことをしたり、教室を飛び出したりしようとする姿が見られた。対象児への聞き取りから国語、図工、音楽、ダンスに対して強い苦手意識をもっていることが分かった。

○活動の具体的内容と対象児の事後の変化

『タイマーアプリを使って見通しをもつ取り組み』

・苦手な学習活動を始める際や活動時間が定刻を越えそうなとき、活動の終了予定時刻を教師に聞いて「ねず みタイマー」を設定し、タイマーを手かりに活動終了への見通しをもったり、ねずみの動きを眺めることで

心の安定を図ったりする(図1、2)







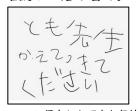
図 I、2:ウエストポーチに iPhone を入れて活動する対象児

苦手な学習活動を始める際や活動時間が定刻を越えそうなときには、活動の終了予定時刻を教師に聞いて「ねずみタイマー」を設定し、活動終了への見通しがもてるようになった対象児。支援当初は活動時間にこだわりをもつ姿がよく見られたが、「ねずみタイマー」での支援を行いつつ、対象児と活動時間について折り合いを付ける交渉を続けたところ、時間へのこだわりが見られなくなり、対象児が「ねずみタイマー」をセットすることも無くなった。

『気持ちを周囲に伝えることで安心する取り組み』

・不安定になった際、「Bamboo Folio」に付けた付箋に気持ちを書き、付箋を周囲の大人に見せることで自分の気持ちを伝え、安心する。また、書いた内容を「Inkspace」に保存しておくことで、不安定になったときに対処法を確認して落ち着く。







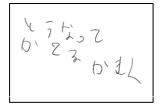


図 3: 「Inkspace」に保存した不安な気持ち

図 4:ゲームに負け、次回の対処法を書く様子 図 5: 「Inkspace」に保存した対処法

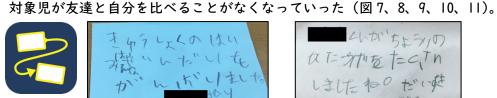
支援を始めた頃は、担任が出張に行くといったことで不安定になり、その気持ちを付箋に書いて担任に伝え、担任から説明を受けることで安心する対象児の姿が見られた(図 3)。不安な気持ちを付箋に書き、周囲の教師に見せることで安心することができるようになってきたため、教師から気持ちだけではなく、次回同じ状況になったときにどうすれば良いかを書いてはどうかと提案した。するとゲームに負けて不安定になった際に「とうなってかてるかきく」(ゲームに勝つためのポイントを教師に聞く)といった次回の対処法を進んで書く対象児の姿が見られるようになった(図 4、5)。それに伴い、不安定になった際に気持ちを切り替える時間が大幅に減少した。不安定な気持ちを伝えて安心するだけではなく、対処法を考えることができるようになったことが上手な気持ちの切り替えにつながったようであった。

『友達を称賛したり、友達から称賛されたりすることで他者意識や自己価値を高める取り組み』

・毎日、日直が友達の良いところ見つけて付箋に書く。帰りの会に良いところを発表し、付箋をボードに貯めていく。付箋は撮影し、「ロイロノート」で友達に送る。活動を通して友達を称賛したり、友達から称賛を受

けたり、「ロイロノート」に貯まった賞賛を見返したりすることで自己肯定感や他者意識が高められ、友達の 良いところが分かり、自分と友達を比べる必要がないことに気付く。

友達の良いところ見つけを始めた当初は、友達が教師から褒められると「ずるい。卑怯だ。」と自分と友達 を比べ、不安定になる対象児の姿が見られた。しかしその都度、対象児には他の友達にはない「良いところ」 があることを伝えていた。ある日、対象児が足を怪我してしまい、給食の準備ができないことがあった。友 達全員が対象児の分も給食の準備をやってくれていることに気がついた対象児は、教師に友達全員の良いと ころを発表したいと話し、良いところ探しで感謝の気持ちを友達に伝えた。(図 6)。その後、調理実習の際 には今までやろうとしなかった調理後の片付けや清掃に自ら進んで取り組むなど、様々な活動に前向きに取 り組むようになってきた。対象児の姿を見た友達は、以前に増して彼に称賛を送るようになり、それに伴い、



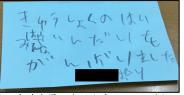


図 6:友達全員に向けた良いところ探し

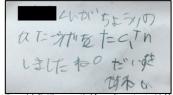




図8:ロイロノートに貯まった称賛の一部



図 9:良いところ見つけで称賛を受ける対象児



図 10、11:良いところ見つけで友達に賞賛を送る様子

『プログラミングの発表を通して他者に喜んでもらうことの良さに気付く取り組み』

・「Pepper Maker」を使って好きなようにプログラミングを行い、友達に披露する。 友達から称賛を受けること で、他者に喜んでもらう嬉しさや他者のために頑張ることの良さに気付く(図 12、13、14)。



図 12:プログラミングをする様子



図 13:プログラミングの披露の様子



図 14:「Pepper Maker」の内容の一部

「Pepper Maker」で作った初めてのプログラムを友達に披露したところ、内容が支離滅裂ではあったが 友達にとても喜んでもらうことができた。自分の作ったプログラミングで友達を喜ばせることができると 分かったようであった。

・「Robo Blocks」を使って、病気で欠席していた友達が復帰できた際に喜ばせるサプライズプログラミングを 行う。友達に喜んでもらうことで、他者に喜んでもらう嬉しさや他者のために頑張ることの良さに気付く(図 15、16、17)。





図 16: 友達に称賛され、喜ぶ対象児

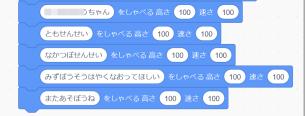


図 17:「Robo Blocks」の内容の一部

「Robo Blocks」で作ったプログラムを友達に披露したところ、友達に大いに喜んでもらった。友達から 二重丸の評価をもらうと両手を上げて喜び、「僕、二重丸もらったよ!」と嬉しそうに教師に報告した。他 者に喜んでもらう嬉しさに気付けたようであった。

『友達と協力してプログラミングを行い、協力することの良さに気付く取り組み』

・全校集会にてダンスをプログラミングした Pepper と一緒にダンスを披露する。ダンスが得意な友達が振り付けを考え、絵が得意な友達がその振り付けをノートに描き、ノートを参考に対象児が「Robo Blocks」にてダンスのプログラミングを行う。友達と協力してプログラミングを完成させることで、友達と協力することの良さやダンスの楽しさに気付く。また、全校集会の発表にて大勢の人に喜んでもらうことで、他者に喜んでもらう嬉しさや他者のために頑張ることの良さに気付く。

活動前、対象児は苦手なダンスをプログラミングするということで不安になっていたため、教師から対象児にそれぞれの児童の得意なことを生かした役割分担になっていることを伝えた。活動が始まると友達と踊って振り付けを提案したり、イラストを描いている友達にイラストを分かりやすくなるよう修正を求めたりする対象児の姿が見られた。全校集会では、全校の見本となり、張り切ってダンスを踊る対象児の姿が見られた。集会を終えた後、対象児は Pepper の元へ向かい、感謝の気持ちを伝えていた(図 18、19、20、21)。7月の全校集会発表後から、A 児から教師に「協力するって良いよね。」と話すようになった。









図 18: 友達と振り付けを考える様子

図 19:プログラミングの様子

図 20:全校集会で発表する様子 図 21:Pepper に感謝を伝える様子

1月の全校集会に向けて、新しいダンスのプログラミングを考える際には友達全員に何の曲をプログラミングしたいかを尋ねたり、ダンスの発表前に円陣を組もうと友達を誘ったりと友達を意識する場面が増え、ダンスの発表を友達と協力して成功させることができた。テレビ電話やロボットを使った高校生との交流学習では、高校生が喜んでくれることを念頭に友達と何をすれば良いかを相談したり、ゲームや発表の準備を行ったりし、交流学習を成功させることができた(図 22、23、24、25)。









図 22:ダンスの曲を尋ねる様子 図 23:Pepper や友達と円陣を組む様子 図 24:ダンスの発表の様子

図 25:交流学習がうまくいき、喜ぶ様子

『友達と協力することで苦手な活動を前向きに行い、苦手意識を改善する取り組み』

・自分で描いた絵を3D作成ソフト「ぶろっくめーかー」にて3Dモデル化し、3Dプリンターにてオブジェクト化する。立体化した物を友達と協力してキーホルダーにし、学習発表会にて販売する。友達と協力してキーホルダーの販売を成功させることで友達と協力することの良さに気づいたり、イラストがキーホルダーになる喜びやたくさんの人から賞賛されることで図工へのコンピテンスを高めたりする。



図 26:描いたイラストを教師に見せる対象児



図 27、28:3D モデルと作成したキーホルダー



図 29:キーホルダーを販売する様子

イラストがキーホルダーになると聞いて、いつも苦手だと言っているイラストを進んで描く対象児の姿が見られた。キーホルダーを作る仕事を役割分担した際、友達に色塗りの仕事を頼まれ、*「仕方ないなあ。」*と言いながら丁寧に色塗りの仕事をした。販売の際は友達と仕事の役割分担を行い、対象児は店先でお客さんを呼ぶ仕事をやりたいと言い、当日は率先してお客さんに声を掛けていた(図 26、27、28、29)。

【報告者の気づきとエビデンス】

〇主観的気づき

- ・6 月頃から周囲の教師に気になることを書いた付箋を見せたり、ホワイトボードに不安なことを書いて教師 に見るよう伝えてくるようになったりし、不安定になる姿が少なくなっていった。苦手な活動の際は、教 師から励ましを受けて最後まで活動に取り組めるようになってきた。
- ・9月には付箋に気になることを書くことはほとんどなくなり、不安そうなときには教師に「話をしてもいいですか?」と直接尋ねてくるようになった。それに伴い、不安定になった際も教師から説明を受けることで「なるほど、そういうことか。」と納得し、すぐに気持ちを切り替えられるようになった。苦手な活動の際には不安定になることはあるが、「やる!」と言い、頑張って取り組む姿が見られるようになった。
- ・12 月には不安定になる姿は全く見られなくなり、気になることは事前に教師に尋ね、不安を解消するようになった。苦手な活動の際は教師に「俺、苦手なんだよなぁ。」と話し、教師の説明を受けると「仕方ない。頑張ろう。」と前向きに活動に取り組む姿が見られるようになった。

自分の気持ちを周囲に伝えられるようになったことで安心感が生まれたのではないだろうか。苦手な活動 に前向きに取り組み、Pepper や友達と一緒にダンスを発表したり、キーホルダーを作ったりした経験が、対 象児に自信を与えてくれたのではないだろうか。

Oエビデンス

行事に関連して不安定になる姿はまだ見られるが、全体的に不安定になる回数は減少した。また、不安定になった際もすぐに落ち着くことができるようになった。12月、1月は不安定になることはなく、2月はゲームで負けて悔しかったこと、委員会の時間が延長したことで2回不安定になることがあった。しかし、いずれも担任に気持ちを伝えることですぐに自分で気持ちを切り替えることができた(図30、31)。



図 31:対象児が不安定になった学習活動の内容と回数

─国語 ──算数 ──体育 ──ダンス ──音楽 ──図工 ──遊び ──プログラミング ──生単 ──日生 ──特別活動

友達と協力することの良さが分かり、友達と積極的に協力するようになったり、不安定になることなく苦手な活動にも前向きに取り組んだりできるようになったことで、子どもの支援度アセスメントでは行動支援度が大きく減少した(図 32)。S-M 社会生活能力検査では自己統制を中心に伸びが見られた(図 33)。

コンピテンスに関して、社会コンピテンス以外は上昇しており、対象児が自信をもって活動できるように なったことが考えられる。社会コンピテンスに関しては、検査の際に「前に(友達を)叩いたからな。」と発 言する対象児の姿が見られた。他者と協力する経験から他者意識が高まったことで、他者に対する自分の行 動を正確に意識できるようになり、過去の反省から減少したと考えられる(図 34)。

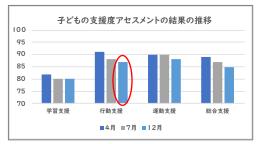


図 32:子どもの支援度アセスメントの結果

	4月	7月	12月
身辺自立	5歳1か月	5歳1か月	5歳5か月
移動	7歳	7歳	7歳
作業	6歳Ⅰか月	6歳1か月	6歳1か月
コミュニケーション	6歳	6歳	6歳
集団参加	5歳6か月	5歳6か月	6歳
自己統制	4歳5か月	4歳5か月	5歳7か月
社会生活年齢	5歳6か月	5歳6か月	5歳11か月

図 33:S-M 社会生活能力検査の結果

※ —— 小学生平均

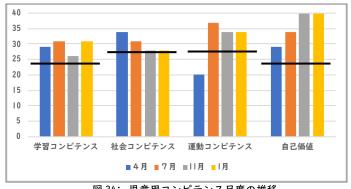
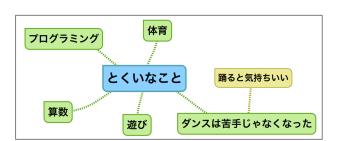


図 34: 児童用コンピテンス尺度の推移

〇その他のエピソード

「Simple Mind」を使って対象児に学習活動への思いを聞き取ったところ、ダンスに対して*「踊ると気持ち* いい。」、国語に対して「**やればできる。」**といった言葉が聞かれた。また前向きに活動に取り組む姿が見られ ることから、一部の苦手意識が強い学習活動に対して多少ではあるが苦手意識の改善を図ることができたと 考えられる。(図 35、36、37、38)。



リズム打ちできた すぐにでてこない 読むのが苦手 リズムが苦手 にがてなこと すぐに出てこない 振り返りではすぐに出た 時間に追われるのは嫌 すごい やればできる

図 35、36:「Simple Mind」を使った対象児への聞き取りの一部



図37:ダンスに取り組む多少児の姿





図 38:「ピッケのつくるえほん」を使って国語科の学習に 取り組む対象児の様子