

魔法の Wallet プロジェクト 活動報告書

報告者氏名: 武井麗生 所属: 武蔵野市立第三小学校 記録日: 2020年2月10日
キーワード: 動画づくりによる自己肯定感の向上、書き困難を補った学習、コミュニケーション支援

【対象児の情報】

1. 学年 小学3年生の男児

2. 障害名

◎自閉スペクトラム症 読み書き困難(ディスグラフィア疑い)

3. 障害と困難の内容

- WISCIVの結果では、ワーキングメモリーのみ平均よりやや下。
- 完璧にこなしたいという思いがあり、自分の理想通りにできないと意欲を失ってしまう。
- 字を書くことには意欲が向かず、机に伏していることが多い。
- 読みは URAWSS では A 判定であり、内容も理解することができている。
- うまく気持ちを言葉にできずコミュニケーションを取ることを苦手としている。手が出てしまったり固まったりする。
- 失敗経験を多く積んでおり、得意としている運動でも離れて活動を見ていることが多い。



【活動目的】

1. 当初のねらい

- ① こだわりからか字を書くことを嫌がるため、書きの負担感を軽減することで学習への意欲を支える。
- ② 友達や大人など、周囲の人に得意なことを認められることで自信を回復させる。
- ③ 安心して関わることのできるツールで気持ちの表出を支える。

2. 実施期間 平成31年4月～令和2年2月

3. 実施者 武井麗生

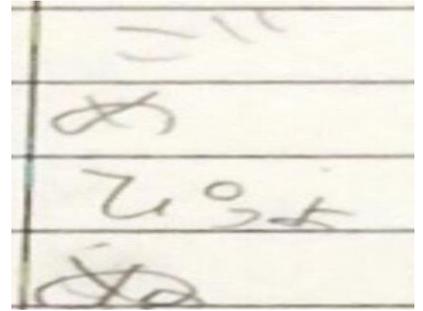
4. 実施者と対象児の関係 特別支援教室にて週2時間(個別1、小集団1)の取り出し指導 巡回指導担当

【活動内容と対象児の変化】

1. 対象児の事前の状況

《学習についての実態》

- 字の字形は整っているが、文字の想起が苦手で、音を文字化できていないため特殊音節も曖昧である。
- 書くことを嫌がる背景には、[上手に書きたいけれど、そのためには練習が必要。練習で書いた自分の字が好きじゃない。]という思いがあると考えている。
- 読むことについては拗長音も適切に読むことができおり、内容も理解できている。
- 読むことはできるため、代筆での学習方法を提案したが、他の人と違う方法を活用することへの不安や見通しのもてなさからか、それらの方法は拒否している状況である。
- 初めて取り組む活動や学習では、最初は興味をもって聞いているが、考えを発表したり書く活動があったりという苦手なことが含まれているということがわかると途端に意欲を失ってしまう。



⇒これらの実態から、[できるようになりたいけれど、どうしたらいいかわからない。]という本人の思いが感じられる。

《自信の実態》

- 「完璧にやりたい」「先が見えないことによる不安」「褒められ慣れていない」「気持ちの表現が苦手」「多くの失敗経験による自己不全感」などの背景によって、自信を失ってしまっていると考えられる。
- ⇒得意としている運動やパズルなどでも、なかなか人前で披露することができない背景になっていると考えられる。

2. 活動の具体的内容

① 書きを補った学び方を知ることで、学習に対する意欲をもつ

- ◇学習意欲が低下しているため、取り組もうという意欲をもてる学習方法
- ◇間違えてもやり直せば正解が保障されている方法

② 自分が得意としていることで友達や大人に認めてもらおう経験を通して自分の良さを知る

- ◇自分が得意としていることを評価してもらおう経験
- ◇失敗してもやり直せる安心感のある方法

③ 気持ちの表出を支える手立て

- ◇気持ちの言語化が苦手な本児にとって使いやすいツール
- ◇思いを受け止めてもらえる安心感をもてる方法

3. 対象児の事後の変化

① 書きを補った学び方を知ることで、学習に対する意欲をもつ

- ◇ 本人が確実に達成できる課題を用いる
- 本人が必ず「できる」という実感をもてるための手立てとして[にほんごトレーニング]アプリに取り組んだ。対象児は最初意欲的に取り組んでいたものの、問題の難易度が適切でなかったため、「こんなの簡単。」とすぐにやめてしまった。できそうだけど、簡単でない、少しの助けで達成できるという難易度の課題でなければ取り組みを継続するのが難しいことがわかった。

取り組み①

学習意欲を引き出すための手立てとして

本人に確実に「できる」という実感をもたせる

【ひらがなトレーニング】



- 本人が苦手な書くことを含まない学習課題
- できた課題が積み上げられていくことで達成感を味わえる
- 問題を読み上げてもらえる→答えを選択するという本人が得意とする学習方法

◇ 九九の課題を用いる

- 一つ目の取り組みの反省を生かし、前年度習得できていないかけ算九九に挑戦するのはどうだろうかと考え、[算数忍者九九の巻]アプリに組み組んだ。アプリ自体のゲーム性に対象児も興味をもち意欲的に取り組み始めた。しかし、わからない時に解決する手立てを用意していなかったことによって継続した取り組みとはならなかった。そんな中、夏休み明けかけ算九九を完璧に習得することができていることがわかった。対象児は、夏休みに自力で自宅にて取り組みを続けていた。しかも不正解が133回もあるのに続けられており、間違えた時に「しょうがない。」と言って続けることもできるようになっていたのである。この背景には、『間違いを指摘したのが人と違って感情のない機械だったからこそ受け入れやすかったこと』『自分の間違いを他の人に見られることなく、繰り返し練習することができたこと』などの要因があるのではないかと考えられた。

取り組み②

習得できていない学習課題を達成し、自信をもたせるための手立てとして

【算数忍者九九の巻】



- 前年度取り組みむことができなかった九九の習得を目指す
- 失敗しても再度挑戦することができ、繰り返しによる定着を図る
- 覚えていなくても選択肢から選ぶことで取り組みやすい
- 助けてくれる大人がそばにいなくてもよい



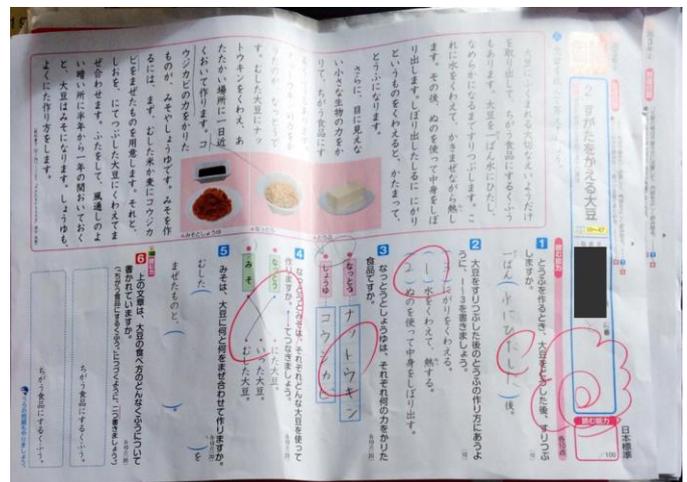
⇒二つの取り組みからわかったのは、①わからない時にすぐに確認できる手段が必要であること②ゲーム性のある課題は意欲の継続に有効であること③間違えてもやり直せば正解が保障されていること④一人で繰り返し取り組みめることの4つが重要であるということである。これら4つの要素をふまえて課題を設定することにした。

◇ 取り組みから分かってきたことを生かす

- 授業の中で活躍できる場面を増やすための手立てとして、事前に動画を観てやることの見直しをもたせようと考え、[NHKforSchool]アプリを活用した。また、並行して知識を確認するために選択式でゲーム性のある[ビノバ理科]アプリも活用した。理科を選択したのは対象児が最も興味のある教科であるため、まずはそこから取り組みことにした。二つのアプリを組み合わせることで対象児は能力を十分に発揮し、あっという間に3年生の単元を全てクリアしてしまった。



- 成功経験によって自信がついたのか、在籍学級でも発言できる機会が増えてきているようである。また、以前は嫌がっていた代筆でのテストに組み組むことができた。算数のテストでは丸をつけてもらった答案用紙を母親に自慢げに見せたそうである。同様に理科のテストも代筆で取り組み、見事100点満点を取ることができた。また、先行学習に組み組んでいない国語のテストにも組み組む、全ては答えられなかったものの途中でやめることができた。以前はわからない問題が一問でもあると組み組まなかったことを考えると、その点でも成長がうかがえる出来事であった。



⇒自分の力で課題を達成できたことや事前に学習内容を知っているという安心感が効果的であったと推察される。今

までは避けていた学習や課題に取り組めるようになってきている。

② 自分が得意としていることで友達や大人に認めてもらい経験をを通して自分の良さを知る

- 得意としていることを認めてもらい手立てとして動画作りに取り組んだ。失敗するのが嫌な対象児にとって失敗したら撮り直しができる動画作りは向いている活動であると考えた。編集作業には[Inshot]というアプリを活用し、声を消すなどの作業も自分で行った。作成した動画は先生たちにビデオメッセージなどで評価してもらった。本人は感想を言葉にはしないものの嬉しそうにしている様子が見られた。

取り組み① 動画作りにはチャレンジ

文字はフリック入力を活用、音楽を付けるのも楽々

【カメラアプリ】



【Inshot】



- 動画作りは効果があると感じたため、評価してくれる対象を増やそうと考え、特別支援教室に専用のコーナーを作って今までよりも多くの人から評価をもらえるようにした。その結果、動画を観てくれた人からのコメントを本人も喜んでいる様子が見られた。ボードゲームの実況動画を作るなどの新しいチャレンジをしてみたり、以前だったら確実に嫌がっていたであろう他の人からの依頼なども、「できるかわからないけれどやってみるか。」と言って取り組みたりと、前向きな様子が増えてきている。



あまり見ることはない、とってもいい笑顔でした。

取り組み② 緑野小 佐藤直幸先生の取り組み【Fututube】を参考

【TaiTube】で友達に評価をもらおう

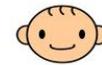


- 特別支援教室の入り口横の棚に特設コーナーを作成
- 1台動画視聴用のタブレットを設置
- 視聴してくれた人がコメントを付箋で残せるようにした

指導日になっている火曜～金曜、特別支援教室を利用する人全員の目に触れるようになる

取り組み②

動画を発表するたびにたくさんのコメントが！



ゲーム実況もやってみよう

ボードゲームの実況動画などにも挑戦



⇒このような変容は得意なことを評価されたという事実が大きな影響を与えていると考えられる。また、動画作りは失敗しても大丈夫という安心感があり、継続した取り組みにつながったと思われる。自己肯定感が高まったことで、前向きな発言が増えてきたのではないかと推察される。

③ 気持ちの表出を支える手立て

- 気持ちを言語化するのが苦手な対象児が、安心して気持ちを表現できるための手立てとして[ByTalkforSchool]アプリを活用した。最初は気楽に選択することができるスタンプを気に入り、多用している様子が見られていたが、徐々に文字で具体的に気持ちを伝えようとする様子が増えていった。気持ちを受け止めてもらえる経験をしたことで、自分の気持ちを言

気持ちの表出を支える補助として

【ByTalkforSchool】



スタンプ、50音キーボードで入力



語化できるようになってきている。それによって、トラブルがあった時や困った時に助けを求めることができたり、より多くの人と会話できる姿が増えたりしている。言語化できる場面が増えたことで以前のように固まったり手がでたりするような姿は減ってきている。

【報告者の気づきとエビデンス】

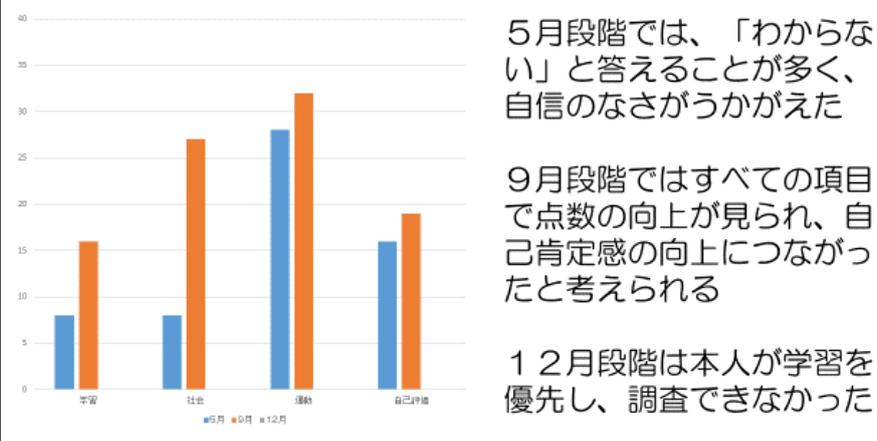
☆ <自信>と<周囲との関係性の変化>

学習で自信をもてたことや、失敗に対する抵抗が減り、こだわりが軽減したこと、認められることで関わりへの意欲が増え、周囲とのコミュニケーションが取りやすくなったことなどが、本人の自信と周囲との関係性の変化に影響したのではないかと考えられる。

☆ 児童用コンピテンス尺度から見える変化

自己肯定感を図る尺度で対象児の実態を測ったところ、肯定感の向上が見られている。無回答の項目が減り、特に社会性の項目では大きな伸びが見られた。週に1時間しかない個別指導の時間を削られるのが嫌だったのか、12月は拒否されてしまった。それだけ特別支援教室での授業を大切にしてくれているとも考えられる。

児童用コンピテンス尺度から見える変化



☆ 今後は彼がより一層自分に自信をもち、挑戦する心を育てたいと考える。自分の学びやすさを生かしながら芽生え始めた本人の自信を大切にしていきたい。

今後のこと



自分に自信をもち、挑戦する心を育てたい

失敗への不安や
こだわりの軽減

知ることができた
自分の学びやすさ

芽生え始めた自信

これまでの学びを大切に、もっと自分自身を好きになる
様々なことに挑戦する心のエネルギーを支えたい