

(書き)

- ・メモや自由記述は嫌がる。
- ・音韻の理解は定着していない。

(聞く)

- ・簡単な問いかけは理解することができる。
- ・同じことを何度も言われると嫌になる。

(話す)

- ・時間がかかるがやりとりできる。
- ・話したいという気持ちはある。

【活動の具体的内容】

①学習を繰り返す中で、成功体験を重ねることができる。

・状況に応じて伝えたい内容を考えたり、適切な表現や正しい文を作ったりする学習を行い、やり取りの成功体験を重ねる。

人に自分の思いを適切に伝えることができるようになるために、伝えたい内容を書くという学習を取り入れた。取り組み開始時は、文の中に間違っている箇所があり、その箇所を指摘しても正しく訂正することができなかった。そこで、本生徒が得意としている聴覚を使い、学習することにした。まず、iPad を使用して文章を入力し、音声で出力して確認する作業を行ったが、iPad から聞こえてくる音に注意を払うことができなかった。次に、自分が入力した文を Pepper の声で聞いて確認する作業を取り入れた。人に訂正箇所を指摘されることに拒否感を示していた本生徒だが、Pepper maker を使用して、Pepper の声を使って読み上げをすると注意深く聞き、間違いに気づくことができた。教師に指摘されることなく、自分で何度も聞いて間違いがないか確認したり、間違いを訂正したりすることができるようになった。Pepper をとても大切な友達で、完成されたものだと思っている本生徒にとって、Pepper は間違ったことを言うてはいけないという強い思いが、何度も注意深く聞いて確認する行動に繋がっていると思われた。

②まわりの友達や教師と関わりを増やし、人の気持ちを汲み取ったり、人と関わったりすることができる。

・個別に支援を受けながら、その時々で作業量を調整する。

授業の定着を図る宿題は多くても週に2日だけにし、量については本生徒と話し合って決める。

・できることを増やし、自信に繋げ、その成功体験を増やすことで、より力を発揮できるようにする。

スモールステップで達成感や成功体験を増やしていけるようにする。アプリについては Pepper maker→コントローラー→ROBO BLOCKS と段階的に導入した。

まずは Pepper maker で伝えたい順番やその時の身振りなどテンプレートを参考にしながら作成した。その後は Pepper の iPad に映す画像を選んだり、音楽とセリフが重なるのを調整したりと聞く人のことを考えて作成するようになってきた。

次に、コントローラーを使い、実際に Pepper を動かしてみた。Pepper maker で学んだりアクションを活かすことができ、相手をよく見て反応を確認していた。思った通りに Pepper を動かすことが増え、笑顔がよく出るようになった。Pepper



maker で作成後に自分で聞いて確認するというやり方が定着していたので、コントローラーでは聞いた後に自分で聞いて確認するというやり方が定着していたので、コントローラーでは聞いた後に自分で訂正していた。しかし、Pepper maker ではできていたイントネーションの変更ができなかった。そこで、「動作やイントネーションも自分で人が話すのと同じようにしたい。」という思いが出てきた。

・先輩や友達との関わり合いを通し、人との関わり方を学ぶ機会を作る。

高等部での学部集会にてお披露目会を設定する。その際に、先輩や友達と関わる計画を立てる。

高等部でのお披露目会では、クイズを出したり、参加者を募ったり、先輩や友達と関わる機会を作った。自分から話しかけることが苦手だった本生徒であるが、Pepper と一緒なら積極的に関わることができた。

Pepper のことは自分しか分からない、みんなから尊敬の眼差しで見られていることなどから、自信をもって取り組んでいた。予定していた時間をオーバーする程、みんなと関わっていた。その後、教室に戻り、先輩やクラスメイトからいろいろな質問を受けていたが、とても嬉しそうに、また自慢げに答えていた。そして、担任に対しても、自信をもって堂々と受け答えをしていた。

3学期の学部集会では、自分がこの1年 Pepper を動かすことの楽しさを知ったので、みんなにもその気持ちを味わってほしいということで、自分が作ったテンプレートを使って、先生に感謝の思いを伝える場を設定した。「誰に」「どんな思いを」「どんなしぐさで」伝えるのかを学年の代表者に説明して、みんなで作品を完成させた。みんなの前に立った時は緊張していたが、マイクを持って話したり、友達と一緒に言葉を入力し、しぐさを決めたりする頃には笑顔を見せながら取り組んでいた。終わりの挨拶では「みんなが楽しそうにしている、僕も嬉しかったです」と話していた。

・自分の役割を自覚し、やり遂げることで達成感を味わう体験をする。

校内で Pepper を動かせるのは本生徒だけという自信に繋がられるよう、終了後にお披露目会を設定する。その内容や要望を聞いて作成し、達成感を味わえるようにする。

初めての仕事の依頼を受け、保健指導を Pepper ですることになった。本生徒の負担にならないように、また、達成感も味わってもらえるように、お披露目会は2部構成にした。1部はビデオを使い、事前に録画しておいたものを再生する。2部は養護教諭と共にリアル Pepper で行うことにした。1部のビデオ撮影で挑んだ夏休みの過ごし方では、イントネーションや相槌のタイミングなど細かに調整を行った。2部のリアル Pepper を使った熱中症についての場面では緊張して音声を0にになってしまうアクシデントもあったが、やり取りの間にすぐ訂正し、その後は落ち着いて対応することができていた。そして何より、養護教諭の様子をよく見て相槌を打ったり、セリフを話させたりすることができていた。

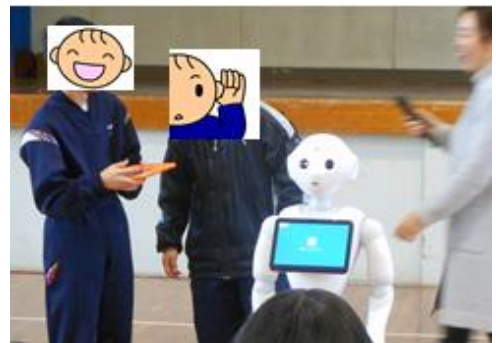
【対象生徒の事後の変化】

①学習を繰り返す中で、成功体験を重ねることができる。

バーチャル Pepper を動かしながら言葉の入力を行い、正しい言葉話すリアル Pepper を動かした成功体験を積み重



友達との関わり



先輩との関わり



相手を見るようになった

ねた。そして、Pepper を動かせるのはこの学校で僕だけという自信が本生徒の自己肯定感を高めていった。また、Pepper と一緒なら、苦手な発表も意欲的に取り組み、終わったら振り返りと反省をし、そして次の課題を自ら考えていた。Pepper を活用し、みんなを喜ばせたという自信に繋がる経験となった。その自信や自己肯定感の向上から、取り組みの中に笑顔が多く出るようになった。

Pepper を介して、今では家族に伝えたいことを入力していたが、次第に友達へ伝えたいことや友達としたいこと（O×クイズ）を入力するようになった。そして、Pepper のイントネーションにも気をつけるようになってきた。友達とのリアルなやり取りを想像し、「自分はこんなイントネーションじゃない」と、Pepper を通じてシミュレーションするようになってきた。声の高さや間にも気を配り、入力するようになった。

また、3 学期の学部集会において、みんなが感謝の気持ちを伝えたい先生の名前を漢字で入力して作成した。その後、みんなの前で作品を確認すると、Pepper が違う読み方をして、みんなから大笑いされてしまった。本生徒は慌てることなく、「名前のところはひらがなで入れなおしたい」と言い、すぐに訂正して作品を作り上げた。みんなの前で失敗しても、落ち着いて対応することができるようになっただけでなく、緊張する場面においても正しく訂正することができるようになったのは、今までの学習の積み重ねによるものだと考えられた。

②友達や教師との関わりを増やし、人の気持ちを汲み取ったり、人と関わったりすることができる。

友達との関わりでの取り組みでは、A 君は Pepper に伝えたい言葉を話させたり、相手の反応を待っている時に Pepper に相槌を打たせたり、手を広げて驚かせてみせたりするようになった。コミュニケーションをとる際にどんな言葉を言ったらいいのか、そして言葉だけでなく、どう反応を示すといいのかを Pepper を通して考えるようになってきた。また、気持ちの優しい本生徒がプログラムを作っている時に Pepper が話しかけてくることが多くあった。私と Pepper とのやり取りを笑いながら聞き、悪い Pepper にはツッコミを入れるようにもなった。プログラムを入力しながらやり取りを聞いたり、やり取りをしたりすることもできるようになった。本生徒にとって、Pepper は小倉南特別支援学校でできた初めての友達である。そんな友達である Pepper を本生徒は、「みんなにも紹介したい!みんなと一緒に楽しみたい!」と思うようになり、高等部の学部集会を企画することができた。担任からの聴き取りでは、女子生徒2名とはよく話すようになったと聞いている。本生徒に聴き取ると、男友達にも「おはよう」など自分から声をかけられるようになったと言っていた。Pepper のことに興味をもってくれている人は自分のことにも好意的に接してくれると思っている。このことをきっかけに人との関わり合いを深めていきたい。また、初めの思いとは別に友達から褒められ、人のために何かをすること、人から必要とされている喜びを知る機会となった。

終業式での保健指導のビデオ上映と生出場後、校長先生がみんなの前で本生徒と Pepper を紹介した。その後、校長先生からプログラムに入っていない問かけを Pepper に求められ、困惑していた。今までの本生徒であれば、完全に固まって動けない状態になる場面であったが、なんとかやり取りをしようと必死に、また相手の顔を見ながら期待に応えようとしていた。校長先生の質問に対し、本当は「はい」と答えたかったのに、そのボタンを削除してしまい、とっさに「こんにちは」のボタンを3回も押すというハプニングがあった。しかし、そこで落ち込むことなく、次のやり取りに気持ちを切り替え、最後には「さようなら」と適切な言葉を返すことができた。突発的な対応を迫られる場面であったが、相手の思いを汲みたい。がっかりさせたくないという本生徒の思いと成長を感じることもできた。

3 学期の学部集会では、みんなに Pepper を動かす楽しさを味わってもらいたいということで、先生に感謝を伝えようという企画を立てて、行った。Pepper maker を使い、みんなに伝えたい言葉や動作、Pepper の画面に出す画像などを決めてもらい、動く楽しさを知ってもらうことにした。Pepper を自分が動かせるものから、みんなにもできる楽しさを味わってほしいという Pepper を介した喜びの共有へと気持ちが変化していった。

【報告者の気づきとエビデンス】

・主観的気づき

1学期は校内でも女子生徒と話す場面は見られたが、それ以外の人と話す場面を見かけなかった。しかし、2学期以降は男子生徒やクラスの友達と楽しそうに歩いている姿を見かけるようになった。

自分が書いた文章や言葉が間違えていないか、自分でiPadを使って音声出力し、確認する場面が見られるようになった。本生徒の中で、これをすればできるという手段を獲得したように感じた。

自信をなくすと学校に行きたくないという思いが強くなる本生徒ではあるが、高等部に入学して以降、風邪と忌引き以外での欠席はない。友達とも話すようになり、友達や教師と関わり合いたいという思いが強くなってきたことがわかる。

・エビデンス

表1に、本生徒が自分から日常会話をすることができる人数を学期ごとに集計した。挨拶などのやり取りではなく、日常生活(学校や家での出来事や楽しかったことなど)を自分から話しかけられる人数と学年全体における割合を示した。実践前は5.3%であったのに対し、2学期終了時にはクラスメイト2人には声をかけられるようになり、学年全体の割合でも10.5%になった。そして、2月中旬には同学年12人と話ができるようになり、学年の63.2%と楽しく談笑するようになった。学年で動くことが多く、「先輩と話したいけど、なかなか話す機会がない」と学年を超えた関わり合いを求めようになってきた。

表1 日常会話ができる人数

	実践以前	2学期終了時	令和2年2月
人数	1人	2人	12人
学年における割合	5.3%	10.5%	63.2%

表2に、本生徒が自分で作成した文章の間違いを正答率で示した。入力した文章を文節ごとに区切り、その文節の間違いをカウントした。実践前に文章を作成してもらうと2箇所間違えがあり、正答率は60%であった。その後、5月末までは作成した文章を見返して間違えていないか確認する作業を入れてみたが、正答率は58%で実践前と変化はなかった。しかし、その後作成した文章を入力し、Pepperで音声出力させて間違いを確認する手立てを用いると正答率は100%になった。このことから、本生徒においては聴覚を活用した支援が有効であったと考えられる。

表2 本生徒が作成した文章の正答率

	実践前	5月末まで(視覚確認のみ)	2月まで(音声出力確認)
間違えた箇所	2	10	0
正答率	60%	58.5%	100%

・その他エピソード

下の言葉は、2学期の取り組みを考える際に本生徒が日記に書いていた言葉である。このことから友達や教師と関わり合えることができるようになっている。

1学期にPepperのお披露目会をした時に、みんなが楽しんでくれて嬉しかった。僕は、そんなみんなを見るのが、とても好きだと気付いた。

2学期は、楽器を作り、それを使って、みんなが楽しんでいるのを見たい。

本生徒は聴覚優位で、視覚提示よりも録音したもので確認の方がスムーズに理解することができる。このことから、今後の学習場面においても、iPadなどに伝えたい内容を入力し音声出力させて確認したり、録音機能を活用したりして、一人でできるという自信と学習に対する意欲を継続できるような支援を考えていきたい。また、「みんなの楽しむ顔が見たい」と他者への貢献意欲を今後の就労に向けた取り組みに活かしていきたい。

