

魔法の Wallet プロジェクト 活動報告書

報告者氏名：山竹 恭子 所属：静岡市立南部小学校

記録日：2020年2月25日

キーワード：読み書き支援, 学習意欲, 自己肯定感, 通級指導教室

【対象児の情報】

○学年

小学校5年生

○障害名

- ・LD (書字表出、計算)
- ・ADHD・DCD

○障害と困難の内容

・書きの困難が大きく、学習が積み上げられていない面がある。

読み:当該学年の漢字を読み、意味が分かる。

書き:片仮名や平仮名の特殊音節、漢字は未定着である。字形は整いにくい。

計算:加減算では指を使って速い。

九九は4、7、8の数字の音が混同してしまいミスにつながることもある。

・周囲から見るとコミュニケーションや集団参加に気になる点もあるが、本人はがんばっている。

主な働き	くわしい説明	かんたんな絵
雲の観測		
地上の気象の観測		

美	ひじゅつかん	月	ひじょうくち	山	だんけつ	消	しょうとく	犯	はん	仙	せん	周	しゅう	増	ばいりつ	モ	もうい
---	--------	---	--------	---	------	---	-------	---	----	---	----	---	-----	---	------	---	-----

$20 \times 8 = 160$	$20 \times 10 = 200$	$6 \times 10 = 60$	$7 \times 10 = 70$	$8 \times 10 = 80$	$4 \times 6 = 24$	$2 \times 5 = 10$	$2 \times 5 = 10$
---------------------	----------------------	--------------------	--------------------	--------------------	-------------------	-------------------	-------------------

【活動目的】

○当初のねらい

- ①「書き」の成功体験を積み重ね、自信をつける。
- ②人の話を上手に聞けるようになり、コミュニケーション力が高まる。

○実施期間

2019年5月～2020年2月 (週1回45分)

○実施者

山竹 恭子

○実施者と対象児の関係

通級指導教室担当教諭

【活動内容と対象児の変化】 - I

○対象児の事前の状況

・音読は流暢ではないが、黙読は速く、文意は取れる。URAWSS IIの読み課題はどれも問題ない。読みに困難を感じていないが、文末を読み落とし、テストではミスが多くなってしまふ。漢字は筆画の数な

ど細部の間違いが多いが、読むことはできる。読書は大好きで、知識も豊かである。

・カタカナは、正しく書けない文字や思い出すのに時間がかかる文字が半数あった。ローマ字は読み書きできない。「苦手」。筆圧は強く、書くのがとても速い。速く書いた字は自分でも読めない。・算数の計算では、加減は、ほとんど指を使う。九九でも指を使う姿が見られる。九九では7の段や「し」「しち」「はち」が混同し誤って覚えていたり、定着していなかったりするものがある。筆算では、補助数字が大きすぎたり、7と9を見誤ったりし、その結果間違えることが多い。図形の視写や複雑な面積、角度を求めるなど順序立てて考えることが苦手。文章題も苦手。なんとなく解いて、確かめずに先に進み、最後まですべて書き込む。正解することより、とにかく速く進めることを優先している様子が見られる。授業では、板書を写し、できるところまでは解こうとし、発表も意欲的にする。

・理科と社会が好きで「得意」。魚と虫が好き。歴史も好き。

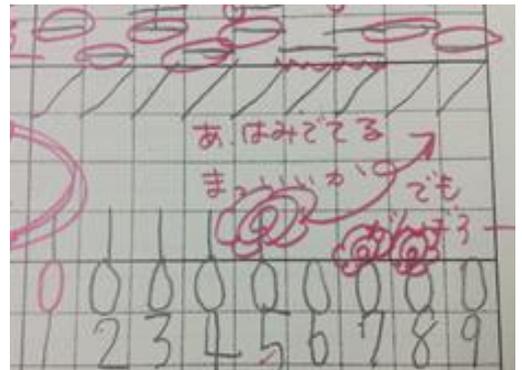
・外交的で明るく子供らしい。気の合う友達や大人、初対面の人とも和やかに交流できる。一方、早口で、思いついたまま一方的に話す、話しているうちに話題が逸れてしまうこともある。

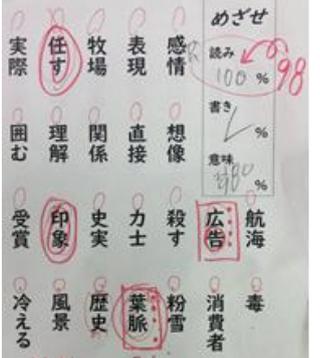
○活動の具体的内容 と 対象児の事後の変化—I

①「書き」の成功体験を積み重ね、自信をつける。

・スモールステップの課題に対し、書くことでの成功体験を積み重ねていく中で自分に合った書き方のコツを身に付け、次への意欲につなげるために次表の活動を進めてきた。

ねらい	活動の具体的内容	対象児の変化（▼は計画に改善が必要なあらわれ）
①自分が書きやすいフォームを見つける。	・8,10,12,15mmのマスのプリントを用意し、記号や数字を書いて書きやすい大きさを確かめた。	・ちょうどよい大きさを見つけた。マスに対応して書けることが自覚できうれしそうだった。10mm四角程度が書きやすいと分かった。8mmでも書けた。結果は担任や家庭にも伝え今後の配慮につなげた。
	・算数で拡大しマス目を書き足したテストを用意し、通級で実施した。	▼「皆と同じでいい。できる。」と語り、拡大プリントの提案に本人は不要とした。夏休みの課題などの別の場面でも提案したが、皆と同じものを選択した。本人の思いを受け止め切れていないことがわかった。
②「とめ」を意識した書字のコツをつかむ。	・マスの線や角を始点と終点としてとめを意識した線やマスの上下に接する数字を書く集中トレーニングを行っている。上嶋恵『教室でできる特別支援教育一分間集中トレーニング(学陽書房)』を参考にしている。	・短時間の課題では、指示通り、マスを活用して書けるようになった。見た目もきれいで自分でも満足できる文字(数字)が書け、気持ちよく活動できている。担任も「この頃彼の字は前より読みやすくなってきた。」と言ってくれた(9月)。写真の朱書は児童の気付きや気持ちの切り替えをとらえ文字化して褒めたもの。始点終点への気付きが見られるようになった。続けて、次に頑張ろうと気持ちの切り替えができてきている。

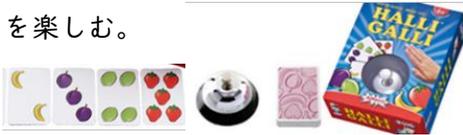


<p>③カタカナをスムーズに想起し書字に生かす</p>	<p>・50音を表にすべて書き終える時間のスピードアップを目指した。 ・【katakana】(hk2006)を活用し、「文字選ぶ」機能で苦手な文字や、課題の文字の練習をした。</p>	<p>・素早く書けるカタカナが増えた。清音を書くことが、当初は5割で4分かかっていたが、2分で全部書けるようになった。特殊音節も正しく書けるようになった。</p> 
<p>④ローマ字が読め、自分の名前が書ける。</p>	<p>・ローマ字表を活用して読み書きする。母音カードをあいうえおの順に並べたりタッチしたりする。 ・【ABC】【abc】(hk2006)を③と同様に活用した。</p>	<p>・母音はいずれも書けるようになり、清音では正しい母音を選択し、書き込むことができるようになった。ローマ字表の子音のヒントがあればローマ字(清音)が書ける。</p> 
<p>⑤漢字の細部やパーツを見つけたる。</p>	<p>・【Kanji-さかなへん-】(Westyears)を導入時期に活用した。手本漢字を見て「つくり」に着目し、意味づけやエピソードをつぶやきながら漢字を見比べて同じものを選んだ。</p>	<p>・好きな魚が題材なので主体的に楽しく取り組み、正答率も上がった。他の場面でも、漢字のへんやつくりのパーツを見つけて説明できる力につながった。</p> 
<p>⑥習った漢字は正しく読んだり、使ったりできる力をつけていく。</p>	<p>・正しい漢字を調べたいときには【新・筆順辞典】(NOWPRODUCTION)を活用した。</p> 	<p>・正しい文字や熟語を自分で調べることができた。書き順を気にする様子もみられた。 ・テストでは、読みはほとんどでき、意味を説明することもできた。その日の指導時間内に、100%になり、満足気であった。書くことより、読みと意味がわかることの大切さを再確認した。</p> 
<p>⑦キーボード入力ができるようになる。</p>	<p>・キーボード入力の練習に【キーボー島アドベンチャー】(スズキ教育ソフト)を活用した。</p> 	<p>・【キーボー島アドベンチャー】では、ア行からタ行の単音は入力できるようになった。 ▼キーボード入力を楽しみながら練習していたが、タ行の単音の次の級は単語になり合格が難しくなる。</p> 
<p>⑧先行学習で授業への興味関心を高める</p>	<p>・自分で調べられるツールを身に付け、知らない言葉を【辞書機能】で調べたり【画像検索】したりしてイメージを耕し、使える語彙をさらに増やす。</p>	<p>▼学習の補充に追われ、先行学習には全く取り組めなかった。歴史上の人物のリストや、得意な理科の調べ学習などを計画していたが、担当の焦りがあり、本児の肯定感を上げるというねらいを見失っていた。好きなことや強みを生かして、主体性や意欲を引き出す活動につながるように、今後の見通し(後述)をたてた。</p>

<p>⑨家庭生活や学習でもICT機器を身近なツールとして活用できる。</p>	<p>・担当とやり取りを楽しむために【LINE】(LINE Corporation)を活用し、音声入力や写真・スタンプの送受信をした。</p> <p>・【チャレンジタッチ/進研ゼミ小学講座】(Benesse)を続けて取り組んでいる。</p>	<p>・夏休みには、課題作文や現在地をテーマにしたクイズなどのやり取りをした。彼から「暑い」や「明日から学校で残念」など担当にぼやく姿が見られるようになり、やり取りの自然なツールになった。</p> <p>・タッチペンを使いこなしていた。</p> 
--	--	--

⑩人の話を上手に聞けるようになり、コミュニケーション力を高める。

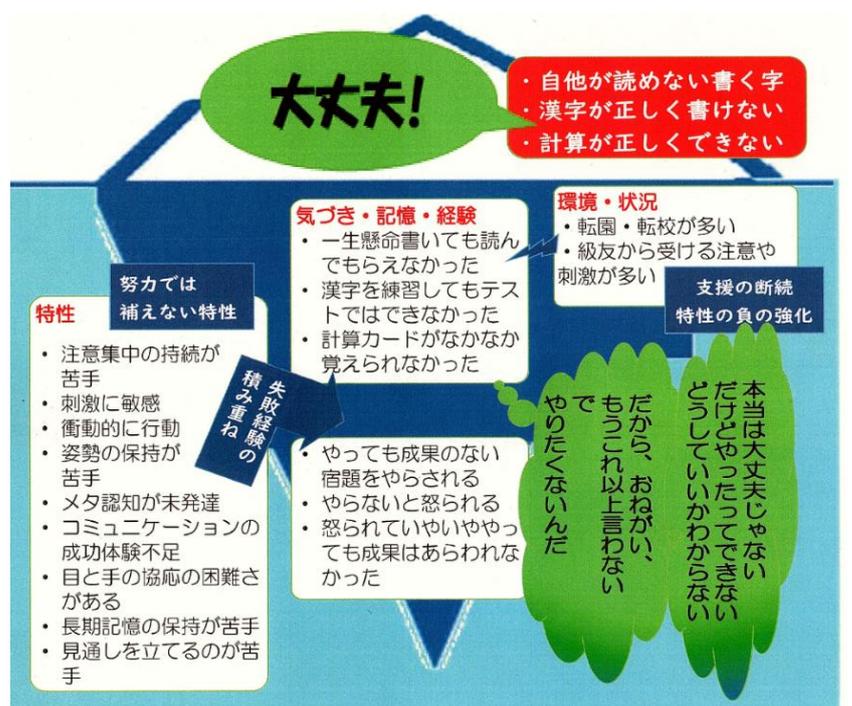
・ゲームでのやりとりや好きなものの話題での対話を通して、学級で友人たちとコミュニケーションを円滑に行えるように促してきた。もっとこうしたい、もっとこうなりたいという気持ちを持てるように自分の行動や成長を本児と共に振り返っている。

ねらい	活動の具体的内容	対象児の変化 (▼は計画に改善が必要なあらわれ)
<p>⑩ゲームでの対話を通して円滑なコミュニケーションを培う。</p>	<p>・負けても楽しくゲームが続けられる体験を積めるゲーム【ハリガリ】(AMIGO)で、勝ち負けのあるゲームを楽しむ。</p> 	<p>・通級の大人相手では、勝っても負けても楽しく関わることができた。相手の行動に注目しながら、自分の番を待つことができるようになった。</p> <p>・5の合成分解が瞬時にわかっている自分の再確認ができた。</p>
<p>⑪録画や写真を振り返りに活用。</p>	<p>・【録画・写真】自分の言動や気持ち、言動を振り返れるツールとして活用している。</p>	<p>・書きやローマ字入力の様子をスタートした頃から記録している。自分の成長を確認する際に見返している。自分の成長を実感すると、奮起できた。</p>
<p>⑫担任と連携し、担任の理解を深める。</p>	<p>・学習の記録カードを通級-家庭-担任で巡回して互いの思いや成果を共有している。</p>	<p>・自校通級なので、担任と通級は直接のやり取りがしやすかった。教室参観も適宜実施し、教室での様子や変化がわかり、連携が深まった。</p>

【報告者の気づきとエビデンス】—I

○主観的気づき—I

指導を重ねるにつれ、本人の「大丈夫」という言動は、氷山の一角であり、水面下では、特性や失敗経験の積み重ねが要因となり、「大丈夫」と言うことで自分自身の気持ちを安定させているのではないかという思いが一層強まっていった。書字が整わず×になってしまっている漢字や算数の間違いだらけのテストを「平気、大丈夫」とよく言うが、真意は「平気、大丈夫」でないのだろうと捉え直しをした。そして、右の



ような冰山モデルで児童の真意を捉え、取り組みを進めた。1年生時には、落ち着かず、授業参加がしにくかったため、学習を積み上げることが十分にできてこなかった。これまでの4年間では、相当に「できてない」「字が読めない」と言われたり、実感したりしてきたと思う。「もう言わないで、やっても無理だからほっといて…」という気持ちを笑顔で「大丈夫」ということで、回避してきたのではないかと想像できる。それに対して、通級で自分(担当)は、大丈夫を本当のものにするためにいくつかアプローチを提案してきたのだが、それは彼にとっての成功体験とはいえず、自己有用感を上げることに繋がらなかった。むしろ、主体性を引き出す活動の設定が十分にできておらず、できないことに向き合うつらい体験の上塗りをさせていたのではないかと反省した。通級でこそ、意欲をもてるような工夫をする必要がある。今後は、「書き」を鉛筆と紙だけに固執せず、もっと幅の広い表現活動と捉え、もっと得意な面を中心に据え、「彼自身の主体的なやる気につながる短期目標」を意識して、指導計画を立て直した。



- ・ 先の見えない活動
- ・ 負荷の大きすぎる活動
- ・ 今に活きない活動
- ・ 太刀打ちできないことへの活動

教師主導から
児童の
主体性重視へ

- ・ 得意や好き・興味を活かした活動
- ・ 負荷の少ない活動
- ・ 今の学習への効果が表れる活動
- ・ 楽しくやりたくなる活動



【活動内容と対象児の変化】 - II

○活動の具体的内容 と 対象児の事後の変化-II

①「書き」の成功体験を積み重ね、自信をつける。

・ ①の目標に繋がる短期目標(1)(2)(3)を設定し、指導内容も以下のように見直した。

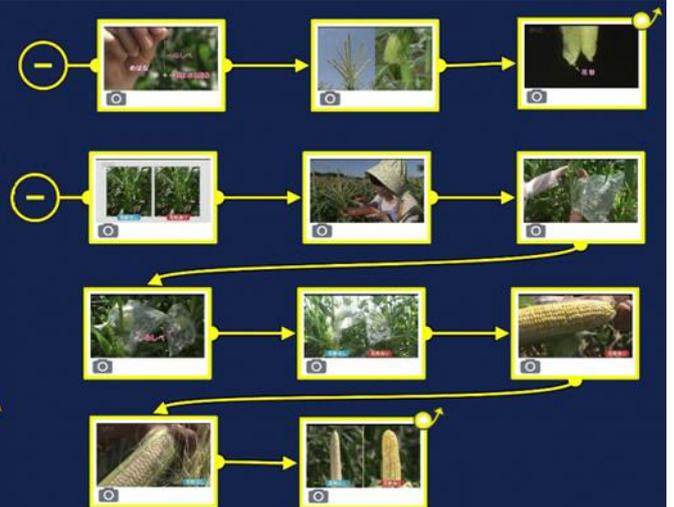
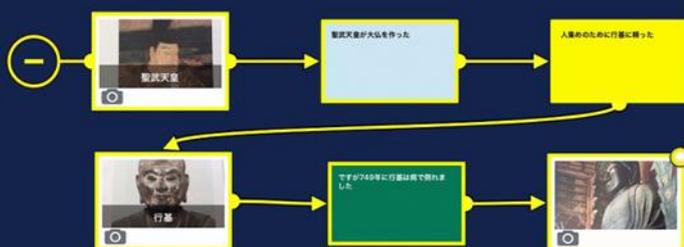
(1)得意な社会・理科分野で、iPadを活用してまとめる活動をし、主体的に伝える成功体験を積む。

・ 伝えたいことや学習内容を【ロイロノート】(LoiLo ink)でまとめる学びをした。【NHK for School】(NHK)の動画を視聴し、大事な場面をスクリーンショットした。それに、テキストや音声を加えて【ロイロノート】にまとめた。自分の言葉で説明した表現を振り返り、伝えたいことが伝わっているか確かめ、修正してより良くすることができるようになった。

・ 理科・社会の先行学習やまとめに意欲的に取り組んだ。得意な教科での自信と学力向上につながっていった。気になったことや知りたいことを【検索】して調べ、理解を深めた。



ロイロノートで作成したまとめ
下:「好きな歴史上の人物についてもっとくわしくなろう」
右:「得意な理科をもっと得意になろう」



・これらの成果に対して他者からも評価を得られることが本人の成功経験や自信をつけるために必要だと考え、連携のために【LINE】(LINE Corporation)を活用した。【ロイロノート】で作成したノートを、保護者の【LINE】に送り、共有した。また、本人のiPadにも授業で見つけた動画や調べたことのwebアドレスを送信し、家庭でも続きをしたり、家族のコメントをもらったりすることを促した。さらに、担任にも活動の様子を知らせ、ロイロノートで制作した作品を見せることで、頑張っていることや成長したことを担任から児童に直接伝える機会を増やしていった。



・ローマ字入力では、【キーボー島アドベンチャー】はスモールステップだが、逆に、なかなか次のステージに進めないのが、これにこだわらないようにして、物理キーボードの入力も取り入れた。特殊音節を使うとポイントが高くなるようにルールを設定したりと楽しみ、担当と、チャットのように入力し合って楽しむことができた。また、ロイロノートの書き込みや、学習内容の振り返り場面等では文字入力する機会が、必然的にあり、取り組めるようになった。

(1)の変化
書くのはめんどうだから、勉強したくないな。



◎授業で、意欲的に発表し、「次は…で作りたい。」と主体的に取り組むようになった。
◎出来上がったものを見直し、表現をわかりやすく改める場面が増えた。

クラスの授業で、発表できてうれしい。次は歴史をやりたいな。



(2)苦手な面への指導を少しずつ継続的に行い、基礎的計算力の学び直しをする。

・算数では、考え、理解する力はあるのに、計算でミスをし、間違いが多く、本人は算数の学びの定着をあきらめていた。通級では、できそうなところから少しずつ取り組み、学びの楽しさを感じ意欲を復活させるような工夫をする必要があると考えた。以下のアプリを利用することで主体性が見られるようになり、その結果できることが増えた。

◆【ひゃくもん+】(Setouchi System)では、たし算とひき算のマス計算を25マスに設定し、最後まで取り組めた。間違ってもさりげなく消え、できるまで回答できるので、正しい答えに辿り着くプロセスが実感できた。取り組みや時間がグラフで見える化がされていて、自分の成長が分かり励みになっていた。アプリの記録から苦手な問題を把握し、プリント課題として出題した納得して意欲的に取り組んだ。



◆【9x9カード】(Kouichi INAFUKU)は自分のタイミングでフリックして正答を確認することができる。あいまいな九九はカードをめくり、正しい九九を確認していた。次第に誤りが少なくなり、自信をもって答えられるようになった。



◆【脳トレ計算バトル モンスタータワー】(Wasabi Applications)は、モンスターと計算バトルをするRPG風なもので、とても気に入って、計算を苦手な本児がずっとやり続けられることができるほどであった。何度も繰り返し遊ぶ事で、計算力、暗算力が確実に上がっている手ごたえが本人にも感じられた。



(2)の変化
計算は指を使ってできるよ。もういいよ。ほっといて。



◎間違えてもすぐに再挑戦するようになった。
◎終わると「もう一回やる」と主体的に取り組む。
◎間違えなくなったことを自覚しプリントも取り組む。
◎自分でステージの難易度を分析し、チャレンジする。ポイントをためて武器をゲットし、強いモンスターを倒そうと燃える。

計算間違いが少なくなったぞ。もっと速くなりたい。



(3)家庭との連携を図る。

- ・本児の子供らしく明るい良さを活かし、できていることを認めていく方向で、家庭との連携を進めていった。母親と【LINE】(LINE Corporation)でつながりをもった。【ロイロノート】で作成したノートを、保護者の携帯電話とつながっている【LINE】に送り、共有した。他にもできていることを伝えて家庭でも褒めたり共通の話題にしたりしていただき連携に活用していった。
- ・本人のiPad【LINE】にも授業で見つけた動画や調べたことのwebアドレスを送信し、家庭でも続きをしたり、家族のコメントをもらったりすることを促した。
- ・担任にも毎回活動の様子を知らせたり、【ロイロノート】で作成した作品を見せたりすることで、頑張っていることや成長したことを担任から児童本人に伝えてもらう機会を増やしていった。

(3)の変化



「大丈夫！」
もうほっといて。



◎参観できないときに通級での様子を具体的に伝えられた。成果の共有ができ、家庭では、会話や褒めることが増えた。

◎次に使う写真や、見てきてほしい動画のアドレスの送受信をして、効率化が図れた。



家族と動画を見て、褒められた。
もっといろいろ作りたい。

学習に取り組む姿勢が良くなった。
楽しく学んでいる様子が
わかって嬉しい。(母)



【報告者の気づきとエビデンス】—Ⅱ

○主観的気づき—Ⅱ

夏までの実践の反省をもとに新たに短期目標をたて、活動を大幅に見直した。「大丈夫。」という表出を氷山モデルで考え、彼の真意に寄り添ったアプローチに転換した。自己肯定感を高めるために、児童の思いに寄り添い、主体的な活動となるように成功体験を積み重ねていった。すると、その後は苦手への取り組みや授業での機器使用など、徐々に積極的になり主体性が増した。「できた」という思いや「できる」学習を積み重ねることで、素直に苦手や「できない」を認められるようになったのではないかと。

○主観的気づきに関するエビデンス

- ・発言の変化があった。「大丈夫」と、できないことをスルーせず向き合う発言が増えた。また、「〇〇が苦手だ」や「あせっちゃう」など自分のマイナス面も語れるようになり、その解決策も自分なりに考えられるようになってきた。
- ・以下の面で学習の成果が見られるとともに、苦手を自覚し自分から取り組むようになった。

①特殊音節とカタカナの表記が100%習得できた。書字は始点終点の意識が向上し読みやすくなった。

②九九はミスがほとんどなくなり、加減算では指を使うものが減り、正確さが増した。また間違えた際は、自らもう一度挑戦する姿が随所に見られた。

③ロイロノートでプレゼンを作成した分野では、学習の理解や定着にも効果があった。

「おいしい」
「もう一回やる」
「全ステージクリア目指す」
「やばい」
「苦手」
「あせっちゃう」
「落ち着くようにする」



・担任からは「読みやすくなってきた。」「授業で発表を頑張っている。」というプラスの評価があった。またそれを伝えると嬉しそうに受け止め、一層はりきる様子が見られた。



「文字が読みやすくなってきた。」「授業で発表を頑張っている。」

宿題の漢字ノート
朱書は担任のコメント



・理科のテストで、ロイロノート iPad でまとめた単元とそうでない単元を比較すると、プラスのあらわれがあり、iPad にまとめる学習の効果が感じられた。

○その他エピソード

・A 児は歴史が好きで、ロイロノートを使った学習には自分で写真を撮って送ってくるなど意欲的に取り組んだ。6年の社会では、得意を活かして自信をもって学習に取り組むことを期待している。さらに、歴史関係のアプリ【戦国武将クイズ】(Gakko Net Inc.) を見つけて主体的に取り組んでいる。全ステージクリアに向けて奮闘中である。



・算数では、積み残しを何とかしたいと本人も思っているが「何とかしたいけど、どうにもならない。」というあきらめの発言もあった。そこでドラクエ好きを活かして『ドラゴンクエストゆうしゃドリル算数編』(スクウェア・エニックス) に取り組んだ。意欲的にページをめくり、次々と問題を解決していく様子はまさに勇者であった。ステージクリアのシールを冒険の地図に貼る活動は見通しがもて、次に向かう気持ちの向上に役立っていた。



・5年生になって、iPad を教室に持ち込んで写真を撮ることを自分から拒否していたが、年が明けて、授業の板書や予定黒板を写真に撮る姿が見られるようになった。撮った写真は、教科・単元ごと、ロイロノートにまとめていくようにしている。

・静岡市では再来年度から端末の一人一台貸与の方針が出された。自分だけ機器を使うことをためらっていたので、全員使うことになる見通しは、安心材料となったようだ。本人が中学生としてどんなスキルを身に付けていきたいか見通しをもてるようにし、主体的にキーボード入力やノートテイク等のスキルの獲得に向けて取り組んでいく予定である。