

魔法の medicine プロジェクト 活動報告書

報告者氏名: 加藤 真奈 所属: 山口県立田布施総合支援学校 記録日: 2021 年 2 月 12 日
キーワード: 知的障がい 自閉症 スケジュール管理 VOCAアプリ活用 人との関わり

【対象児の情報】

○学年 小学部 3 年

○障害名 知的障がいを伴う自閉症

○障害と困難の内容

●学習面

- ・何事にも集中して意欲的に取り組む。
- ・個別での 2 語文程度の指示は理解できる。集団の授業でも、全体での短めの指示を聞いて行動できる。
- ・平仮名の読み書きはほとんどできる。
- ・20までの数がわかる。
- ・体育館や学校探検など、活動範囲が広くなる場面では、教員が側にいてほしいという願望がある。
- ・図工の時間など、作品を発表する時間になると、作品作りの生き生きとした表情とは変わり、うつむいていることが多い。「どうしたの?」と聞くと、「恥ずかしい」と答えたことがあった。一人ずつ前でゲームなどをする場面でも、自分からやりたいと言うことはほとんどなく、教員に指名されてから活動することが多い。

●生活面

- ・基本的な生活動作については習得している。
- ・給食の時間は、気が乗らない様子でうつむいている。よそ量を少量にし、少しずつ食べている。ほぼ毎日完食しているが、白米以外は教員が食べさせている。特に苦手な野菜や牛乳はお茶で流し込むようにして食べている。食べるときに「すごいすっぱかったらどうする?」「すごいからかったらどうする?」と教員に聞く。
- ・家庭では、嫌いな野菜は選り分けて、好きな物だけを食べているそうである。
- ・トイレや更衣室などに行くとき、気が乗らない様子で行動に移れないことが多い。「一緒に行こうか」と声をかけると笑顔が見られ、移動できる。
- ・教員の声かけがないと、遊びをやめて教室に戻ってくるのが難しい。

●行動面

- ・慣れるまで時間がかかり、初めての環境だと、身近な大人に近い距離で接してほしい様子。
- ・慣れた場所では、明るく活発に活動する。休み時間には身体を動かして遊ぶことが多い。
- ・iPad が大好きで、放課後や休みの日には長時間ゲームをして過ごす。
- ・仲の良い友達があり、休み時間にはよく遊びに誘われるが、自分から誘うことはない。友達が提案した遊びをしている。

●コミュニケーション

- ・身近な大人には、よく自分から疑問形で話しかける。「朝ごはん何食べたの?」や「お勉強楽しかった?」などの問いかけには、「わからない」と言って逃げる。
- ・発音がやや不明瞭で、児童の身近な大人でも聞き取りにくいことがある。
- ・休み時間には、担当教員と過ごしたい様子で、休み時間の度に「今から何する?」「連絡帳書いた?」と尋ねる。一緒に過ごせるときに、一緒に過ごせることを伝え、「何を?」と尋ねても行先を答えることはなく、代弁してほしい様子。
- ・教員や友達について、同じクラスになったことのある人の名前は憶えているようである。学校が始まってから 1 か月程度経っていても、新しいクラスの友だちや教員の名前を憶えていない。9 月になっていても、同じ学級の 4 人の教員のうち、2 人の教員の名前を憶えていない。よく遊ぶ友達のこと、服の色や〇年生という風と呼ぶことが多い。

【活動目的】

・当初のねらい

～「待つ」自分から自ら動ける自分へ～

- ①要求や思いを自ら伝えることができる。
- ②生活の中で自ら開始できることを増やす。

・修正したねらい

- ①集団の中で「待つ自分」から「自ら動ける自分」へ。
- ②給食を自分から食べることができる。

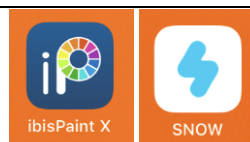
・実施期間 2020年5月～2月

・実施者 加藤 真奈

・実施者と対象児の関係 担任

【活動内容と対象児の変化】

ねらい①集団の中で「待つ」自分から自ら動ける自分へ。



活動①まずは、担任との関係づくりを。〔使用アプリ〕『ibisPaint X』『snow』

担任と二人きりで遊びたい気持ちが大きく、休み時間の度に担任の動きを気にしている
ので、毎日決まった時間に二人きりで遊ぶ時間「Aちゃんタイム」を設けることにした。2人
きりで過ごすことで、話しやすい環境作りに努めた。



(写真)友達と遊ぶ様子

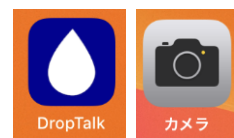
《対象児の変化》

☆大好きな iPad でのゲームで、しかも、担任と二人で、という場面設定では、遊びを通し
ながら会話がが増えていった。

☆楽しそうに遊んでいる Aちゃんを見て、教室前を通りかかった児童が、「まぜて～」と参加
してくることがあった。Aちゃんは嫌がることなく、楽しい雰囲気の中で「じゃんけんて勝った人からにしよう」「(ル
ールを守らない友達に対して)次は〇〇ちゃんよ」と友達に伝えることもあった。初めてアプリを使う友だちに対して、使
い方を自ら率先して教えることもあった。(写真)

活動②友達と楽しく過ごすために。〔使用アプリ〕『DropTalk』『カメラ』

友達の様子を気にかけて一緒に遊びたいと担任に言ったりすることが増えてきた児童。友達
の名前を覚えたり一緒に楽しく遊んだことを価値づけたりすることで、さらに友達と過ごしやすくな
るのではないかと考えた。



教員が、友達と遊んでいる写真を撮り、後から「誰と遊んだのか」や「何をして遊んだのか」を聞き、児童の経験を言
語化するようにした。一緒に過ごした相手の名前を確認することで、相手への意識付けをすること、「楽しかった」「おもしろ
かった」などの感情を言葉で表すことで友達と遊んで楽しかった記憶をより印象づけることを意識して支援した。

《対象児の変化》

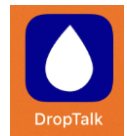
☆以前は、休み時間に何をしたら尋ねても「わからない」と言っていたが、写真を見ながらだと、よく話すようになった。

☆遊んだ友達の名前を文字で確認することで、以前は「1年生の男の子」といった呼び方だった友達を名前と呼ぶこ
とが増えた。

☆「トイレや更衣室についてきてほしい」と言うことがなくなった。「さみしくなくなったの？」と尋ねると、「〇〇ちゃんが
いるから大丈夫」と答えた。

☆教員が尋ねなくても、「〇〇ちゃんと××ちゃんと遊んだのよ。」と自分から生き生きと話してくれることもあった。

☆2 学期は、介護等体験実習や教育実習などがあり、一緒に遊んでくれるお姉さん・お兄さんがいる日があった。昼休みには、お姉さん・お兄さんと友達数人とて鬼ごっこやだるまさんがころんだをすることが日課となり、その後も、担任がいなくても、友達と遊ぶことが増えた。



活動③担任以外の先生の存在を意識してみよう。 [使用アプリ]『DropTalk』

一人で更衣室やトイレに行くのが嫌なことについて話を聞くと、「さみしい」と「だれかがいるかもしれない」ということが大きな理由のようだった。友達や教員の名前をほとんど知らない彼女にとって、よく知らない人と更衣室やトイレなど狭い空間で一緒にいるのは不快なのかもしれない、と考え、『DropTalk』で教員の顔と名前を確認した。

DropTalk のキャンパスに児童と関わりのありそうな教員（小学部教員、校長先生、教頭先生、介助員、養護教諭、栄養士）30名程度を登録した。休み時間に話しかけられたり助けてもらったりすることがあるので、その都度、一緒にアプリを開き、名前と顔を確認した。

《対象児の変化》

☆係の仕事で、健康観察カードを保健室へ持って行くことになった。初日に、「一人で行ってこれる?」と尋ねると、少し不安げな顔で、返事がなかった。DropTalk で養護教諭の顔と名前を確認し、「わからないことがあったら、この先生に聞くといいよ!」と伝え、少し戸惑いながらも一人で教室を出た。教室に戻ってくると「〇〇先生いたよ!一人で行ってきたよ!」と笑顔で話してくれた。

活動④先生の指示だけでなく、時刻を意識して生活できるように。

休み時間に教員と一緒に過ごしたい理由のひとつとして、「遊びをやめなければならない時刻がわからないのではないか?」と考えた。学級によって授業の開始時間が異なることが多々あり、他の学級の児童と遊んだり、教室から見えにくい場所で遊んだりすることを好む A ちゃんが思いっきり遊ぶために、タイマーやリマインダーを活用した。

〔④-1〕iPod touch のタイマー [使用アプリ]『時計(タイマー)』

設定方法が簡単で、すぐに自分で設定することができるようになった。「タイマーが教えてくれると安心」ということを児童自身がすぐに感じる事ができた。しかしながら、ポケットに入れていても落ちてしまうことが多い、移動ポケットに入れておくと走ったときに身体に当たって痛いということがあり、便利なツールだが、A ちゃんにとってあまり使い勝手のよい物ではなかった。また、「音が鳴って友達にばれちゃったらどうしよう」と時々口にしていた。

〔④-2〕スマートウォッチ [使用アプリ]『Mi Fit』

〔④-1〕での課題を踏まえ、ウェアラブル端末に変更。Xiaomi Mi Band を使用した。アプリ『Mi Fit』のリマインダー機能で、時刻と要件を入れた。音ではなく、バイブレーションで通知が届くのは、「周りの人に知られない」「先生よりも早く時間に気付く」ということから、音の通知よりも嬉しい様子だった。腕時計型の端末は生活の中で目に付きやすいので、ふとした時に時刻を確認でき、「まだまだ」「あと1(分)だね」と通知が来なくても、時刻を意識しながら過ごすようになった。ベルト部分を自力で着脱しやすいマジックテープ式のものにすると、朝の会後に自分の引き出しから取って腕に付ける、終わりの会前に引き出しに片付ける、という習慣がついた。(写真①)(写真②)



(写真①)
使用した Mi Band

《対象児の変化》

☆授業開始 3 分前に、中庭に遊びに行こうと外履き用靴を手を取ったが、「あ!」と言って靴を片付けていた。「どうしたの?」と尋ねると、「もう少しだから教室にいたほうがいい」 (写真②) 設定したリマインダー

ね」と言っていた。

ねらい②給食を自分から食べることができる。

活動⑤給食の時間を心地よくすごそう

〔⑤-1〕自分で食べられる量を伝えられるために。〔使用アプリ〕『DropTalk』
人一倍ルールを守ろうという気持ちがある本児。「給食はがんばって食べよう」と聞くと、「食べたくない」や「減らしてほしい」などといったことは自分から言いにくいのではないかと考えられた。給食前のスケジュールに「へらしてください」や「ぎゅうにゆうのりようをきめる」と入れておいた。減らす分はあらかじめ片付けておき、児童の食べられる量だけを机上に残すようにした。(写真③)

〔⑤-2〕スムーズに食べられるようになるために。〔使用アプリ〕『Finger board』
白米以外の給食がほとんど苦手な本児は、いつも1番に白米を食べ、その後自ら皿やスプーンを手にとることがなかった。何から手をつけていいのかわからないのではないかと思い、最初にどの順番で食べるか決めることにした。(写真④)

教育実習生が「私は牛乳が苦手だから最初に飲む」と話していたのを聞き、真似するようになった。「嫌いな物を食べてから好きな物を食べる」「好きなお肉は半分にして、2回に分けて食べるようにする」などといった作戦も考えて実践していた。

《対象児の変化》

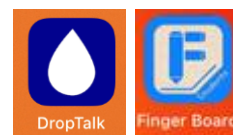
☆給食中うつむいていることはなくなり、会話を楽しみながらゆっくりと食事をするようになった。

☆早く食べ終えたときは、とても嬉しいようで、「1番だった!」と何度も言って、一人で他の教室の友達がまだ食べ終えていないか見に行っていた。

〔⑤-3〕磨き残しのないように、歯を磨くために。

〔使用アプリ〕『歯磨きくん』 ※Amazon echo 使用

給食後は、Amazon echo の機能を使って、音楽に合わせて歯を磨くことにした。ブラシを当てる位置を歌った音楽が流れ、一定時間磨く習慣がついた。当初は、「アレクサ」と呼び掛けても全く反応してもらえなかったが、毎日話しかけるうちに、自分の音声で操作できるようになり、誇らしげな表情で操作していた。



(写真③) 給食前のスケジュール



(写真④) 食べる順番

アレクサ!はみがきくんやって~!



【報告者の気づきとエビデンス】

○主観的気づき


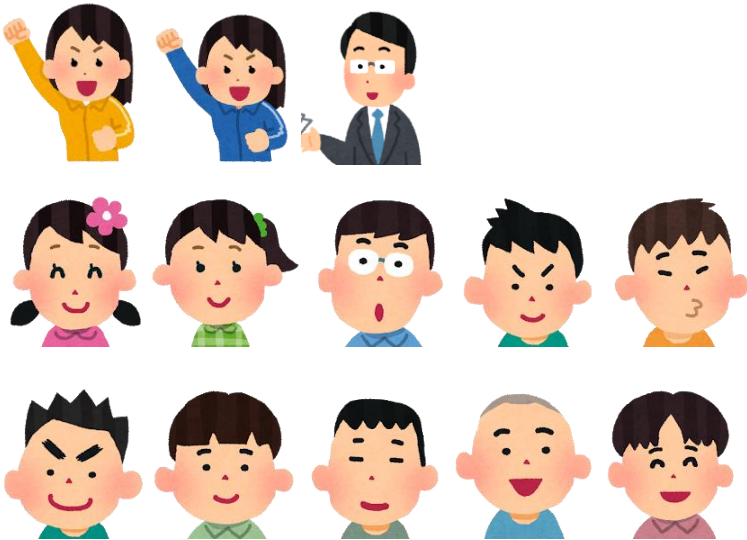
使いやすいスケジュールを自分でつくることができることや、音声・写真・文字など、児童にとって必要な情報をまとめ、再生できるICT機器は、「自分の力で」活動するための手助けになる。

○エビデンス(具体的数値など)

・「一緒にいて楽しい」と思う人が増えた。

「楽しいのはどんなとき?」という問いに対して、6月は「ママや担任の先生と遊ぶ」だったが、1月は教員2名、友達10名の名前を挙げていた。会話の中で出てくる人の数がどんどん増え、「今日は○○くんは、××して遊ぶかな」など友達と遊

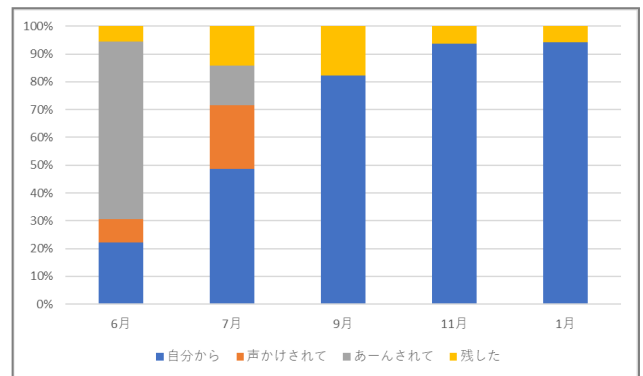
ぶのを楽しみにしている発言が多く見られた。休み時間の過ごし方も、「担任と遊ぶ」一択だったが、相手・場所ともに選択肢が増え、日々児童が楽しめそうな場を自分で見つけ、その場に加わることができるようになった。

	6月	1月
児童との会話の中で、「遊びたい人・遊んだ人」として、よく出てくる人物	先生(担任)、ママ 	教員3名(担任、同学級の教員、教頭) 友達10名(小学部1~6年 男子・女子) 

・担任の声かけなしで、自分から給食を食べられるようになった。

給食について、一品ずつ、「自分から食べることができた」「担任の促しや励ましの声かけによって食べることができた」「教員にあーんしてもらって食べることができた」「一口も手を付けずに残した」に分けて記録し、その割合の推移をグラフに示した(図1)。6月はICT機器を使った支援なし、7月はFinger board 利用開始、9月はDropTalk 利用開始。

半数以上を食べさせてもらっていた6月から徐々に、「自分から」が増え、9月以降は教員の直接的な支援がなくても、自分で食べ進めることができています。



(図1) 給食の食べ方の変容

2 学期末の保護者懇談で、母親から



以前は家で給食のことをよく話していたけれど、最近、給食のことを全く口にしなくなったので、給食が嫌ではなくなったのだと思います。

と話していただいた。

「自分で食べられる」という成長だけでなく、給食に対する嫌悪感が減っているのではないかと思う。

○その他エピソード

・道徳の時間に、『GoodNotes5』をノートとして活用した。

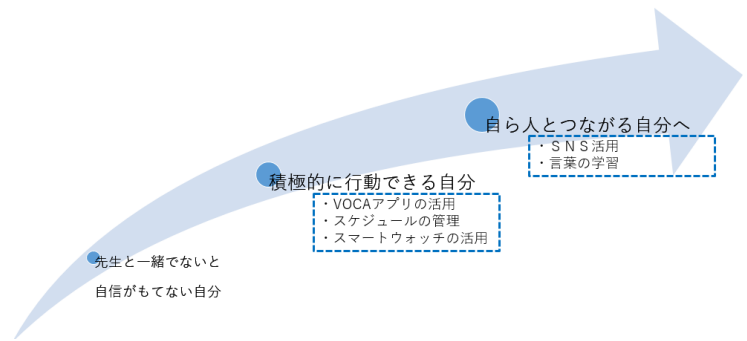
紙に鉛筆で書くと、消しゴムで綺麗に消すことが難しかったが、iPadだと、綺麗に消せるので、書くことへの負担が少ないようだった。簡単にペンの色を替えられることも児童にとって活動が楽しくなる理由の一つだったように思う。タイマーで制限時間を設けておくと、タイマーが鳴るまでは考えようとし、さらに分量が増えた。

・少しの待ち時間に読書をした。(Kindle を利用)

授業前の少しの待ち時間の過ごし方の一つとして、読書をするようになった。端末は小さく薄いので、常に児童机の引き出しに置いておいた。「〇〇さんの Kindle」と自分の名前が入っていることに児童は喜んでいて、本1冊の中で読み終えた部分のパーセンテージが出るので、「はやく100にしたい」と言うこともあった。

○課題と今後の支援について

・タブレット端末やスマートウォッチを使うことで、周囲の人を気にすることが増えたり、スケジュールを理解したりして自ら行動できることが増えてきた。担任が側にいなくても、積極的に行動することができるようになってきている。人間関係の幅も広がり、集団の中で楽しく過ごせる時間が増えてきてい



児童のステップアップイメージ

る。人との関わりが広がる中で、「友達と一緒に〇〇したい」「友達に〇〇を聞きたい」などの思いを教員に伝えることが多々あるが、友達に自分から伝えることはない。友達から話しかけられても、戸惑ってしまうことが多く、教員を介してコミュニケーションをとっている。音声言語によるやりとりでは、相手の言葉を聞いて瞬時に返すことが難しいのではないかと感じ、文字を使って自分のペースでやり取りする方法もしてみるのではないかと考えている。コメント入りスタンプを活用することで、より楽しく・簡単にやりとりができるのではないかと思う。今後は、スケジュール管理やスマートウォッチの活用の支援を継続するとともに、SNSなどのチャット形式のアプリを活用して、文字やスタンプでのやりとりを行いコミュニケーションの経験を増やすことや、言葉の学習を進め、単語や文章の力を伸ばすことについて取り組んでいきたい。