

# 魔法の medicine プロジェクト 活動報告書

報告者氏名: 亀田隼人 所属: 東京都立花畑学園 記録日: 2021年2月18日

キーワード: 文字会話 音声会話 会話成立条件

## 【対象児の情報】

・学年 知的障害特別支援学校中学部1年

・障害名 知的障がい 自閉傾向

・障害と困難の内容

### (1) 性格

与えられた課題や日課を最後までやり切るなど、律儀で真面目な性格だった。一方で、生活上見通しが立たないことには抵抗感を示した。求められている内容が分かっていることも多いが、確信がもてないとやろうとしなかった。

### (2) 認識・学習面

愛の手帳3度(東京都の療育手帳で中度に相当。)の生徒だった。積み木の模様構成など視覚的な構成力が優れていた。視覚記憶は、積み木を叩く順番を4つまで覚えていられた。昨年度の段階で、小学1年生程度の漢字を読み書きできていた。「桃太郎」などの物語を読んで、5W1Hを使った設問に応じることができた。「昨日あったこと」や「食べ物の味についての好み」など目の前にない事柄に関しての問いでもイメージをしながら自分の考えを言うことができた。

### (3) 対人関係

幼い頃は、学級などの集団生活場面では、周りの人にほとんど注意を向けることがなかった。個別に対応すると独り言のような表出はあった。大人が言葉を拾って返すとやり取りに繋がることもあった。小学部高学年になると、慣れた相手の名前を読んで注意喚起をしたり、分からないことや困ったことがあると極限られた関係ができて大人に「どうすればいいですか」などの言葉で援助を求めたりすることができるようになった。友達への意識が高まり、遊んでいる友達の動きを真似して参加しようとしたり、自分が好きなお笑い芸人のネタをやって見せ笑わせようとしたりする姿が出てきた。友達も対象児に関心を向けるようになったが、友達からの関わりに応じられることはほとんどなかった。朝の会の司会や給食時の配膳完了報告など、慣れた集団の中で決まった台詞を繰り返す場面なら比較的大きな声を出すようになったが、それ以外の場面では、極端な小声なため相手に思いが届かず、やり取りにつながるものが少なかった(図1)。また、大勢の場面で発言を求められると萎縮することが多かった。

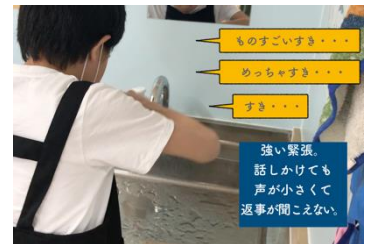


図1

### (4) 家庭での様子

家族(両親、姉)関係は良好だった。家族には悪戯(髪を撫でて驚かせるなど。)をしたり冗談を言ったりすることがあった。一人でいるときはタブレットでの動画視聴やシューティングゲーム、ブロック遊びなどをして過ごすことが多かった。楽しみにしているクイズ番組があり、家族と一緒に見て楽しんだ。番組上で応援するチームが負けるとチームリーダーのことが可哀想だと言ったり、勝つと喜んだりする姿があった。回答がわからないときは、家族に「調べて」とお願いをする姿があった。突然の予定変更にも応じられるが、事前に伝えてほしいと訴えるとのことだった。休日や放課後はデイサービスを利用することが多かった。

## (5) 困りの整理

対象児は、生活文脈に沿って嬉しい悲しいといった感情、相手の心情への共感などの思いがあるが、見通しがもてない状況での行動が苦手なため、それらを表明しにくい。

そこで、対象児には、自分の思いを相手に伝わる方法で確実に届ける経験を重ねてほしいと考えた。生活場面でよりたくさん相手の相手に伝わる方法が身につくと、「友達と仲良く」するなど、人間関係の深化につながるのではないかと考えた。

### 【活動目的】

#### ・当初のねらい

- ◆ 自分の思いを相手にわかるように伝える
- ◆ 思いを伝えられる相手を増やす

とした。そして、そのために、対象児との会話が成立する条件を探ることにした。

・実施期間 令和2年4月～令和3年2月

・実施者 学級担任と報告者

・実施者と対象児の関係 現在の学級担任と、同じ学部所属の教員(昨年度の学級担任)

### 【活動内容と対象児の変化】

#### ・対象児の事前の情報

魔法の wallet プロジェクトでは、当時の対象児(以下、K 君)の話し相手として実践に参加した。

「By Talk for School」をダウンロードした iPad mini と iPhone を「おはなしメモ」と称して対象児と K 君に持ち帰らせ、文字や画像で毎日やり取りした。対象児は、タブレットを日常的に使用していたため導入当初から一人で操作ができた。「おはなしメモ」での話題は、「学校



図2

における活動予定告知」のほか、相手に共感したり違いに気づいたりすることや、改めてその時の思いを表明したりする場になることをねらって、「生活における友達との関わり」を中心にした。その結果、文字や画像でのやり取りでは、料理に関する自分の嗜好を伝えたり、K 君の嗜好と比べたりするようになった。また、K 君の生活上の困り(iPod が壊れたことや暗い場所が怖いなど。)を汲み取って、K 君を慰めたり、学級担任に全員が楽しめる方法を考えようと進言したりする姿がみられた(図2)。



図3

さらに、アプリ「UD Talk」を使って会話を文字化する活動(図3)では、K 君の良いところや感謝の意を言葉で伝えるようになった。

学校では、朝の会の司会進行時に、給食献立発表担当の友達が動かないことがわかると、近寄って献立の画像を見せるなど、意図が伝わる方法を工夫する姿がみられるようになった(図4)。自由時間には、クラスメイトに話しかけたり同じ遊具と一緒に遊んだりする姿も出てきた。



コロナ禍における休校中は自宅で過ごしたため、友達に会えない日が続いた。七夕短冊には「友達と仲良くなりたい」と書いた(図5)。

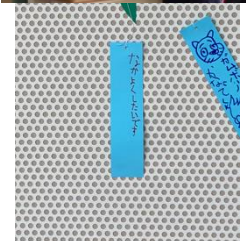


図5

## ・活動の具体的内容

### (1) 文字会話:「By Talk for School」による「おはなしメモ」(図6)

「By Talk for School」をダウンロードした iPhone を「おはなしメモ」と称し、毎日本人とやり取りした。対象児は日常的に家庭のタブレットで YouTube 視聴やゲームを楽しんでいたため、貸与機は「おはなしメモ」専用にするのを約束し、保護者の見守りの下で使うようにした。

昨年度からの継続だったが、今年度は、対象児の思いに共感することで、相手に伝えようとする自信につながる場にしたと考えた。話題は「おはなしメモ」に参加する全員に共通する学校生活に関するものを基本とし、そこでのお互いの思いに言及することにした。また、今年度は平日も自宅で過ごす期間があったため、学校を離れている時でも自由に話すようにしたが、大人が話しかける時間帯は家庭と相談の上で毎日夕方に設定した。

メンバーは対象児と K 君、学級担任、学年主任、報告者の 5 人とした。主なやり取りは対象児と学級担任、K 君が行い、学年主任と報告者は必要に応じてコメントするようにした。



図6

### (2) 音声会話:自分以外の何かに代弁させる「アバちゃんと話そう」

文字や画像を使った会話において、学級担任やクラスメイトに対して自分の思いを伝えられるようになったことを受けて、伝える場面や相手を広げることを目的に、「Face Time」のアニ文字を使った通話(図7)を行った。

この取り組みは、アニ文字で顔にマスクをして通話をする仕組みだった。通話機器の一方の画面をモニターに映し出して大型化し、一人、もしくは複数で通話できるようにした。通話機器のもう一方を持った人が別室に行き、モニターを見る人を相手に話した。学級活動の後半 10 分間程度を使い、毎週行うようにした。当初の通話の仕組みには、以下の 2 つを考えた。

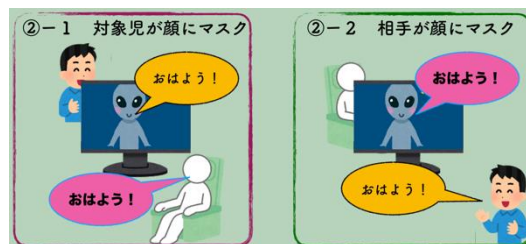


図7

②-1 対象児が顔にマスクをして相手と話す

②-2 通話相手が顔にマスクをして対象児と話す

### (3) 対象児の会話成立条件を探る試み

対象児の会話が成立するには、いくつかの見通しが必要だと考えた。一つは、話し相手が知り合いかどうかという相手に関する見通しである。対象児は自分に関係がある人かそうでないかがよくわかっており、身近な人と話す方が、うまくやり取りできるようであった。ただし、対象児の場合、話のテーマを相手が理解していて自分と共通の話題になっていれば、話し相手が知り合いでなくても会話が成立する時があった。会話に参加する人数も要素になると考えた。もう一つは、何について話すのかという話のテーマに関する見通しである。自分自身が、テーマやそれについての内容を知っていることがコミュニケーション成立に大切な要素だと考えた。

また、対象児は、学級担任を中心に自ら話しかける姿が増えていくが、知っている相手に対して、決まった話のテーマがあっても十分なやり取りにならないことも多かった。そこで、対象児が、相手と会話を楽しむために、見通しとは別に、コミュニケーションの広がりにくさを緩和するための要素が必要だと考えた。

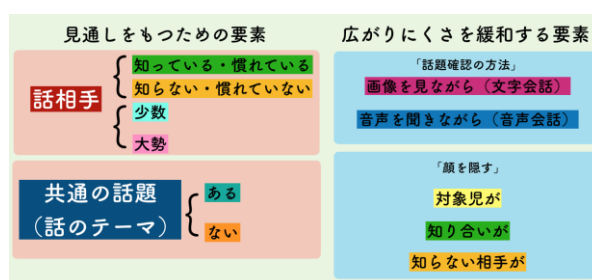


図8

そこで、文字会話と音声会話の両場面で、通話の仕組みや話題確認の仕方など、対象児の会話が成立する条件を探ることとした(図8)。

## ・対象児の事後の変化

### (1) 「By Talk for School」による「おはなしメモ」

「By Talk for School」の操作には開始当初から問題がなかった。始めると早速、学校での活動に対する説明を捕捉したり、テレビアニメのキャラクターの好き嫌いを話したり、次の日に予定されている活動の経験や意気込みを言ったりするなど、教員や友達とのやり取りを楽しむ様子がみられた(図9)。

実践後半には、自分がかんばったことや得意なことを自慢するようになった(図10)。また、教員が提示した話題に応えるだけでなく、自ら「クイズ番組を見ている」などその時自宅でやっていること(図11)や、過去に見たことを報告する様子が出てきた。猫を見たという話題では、猫と仲良くする方法を自分なりに考えて教える様子(図12)もあった。スタンプや写真、動画を活用するようになり、より豊かな表現ができるようになった。



図9

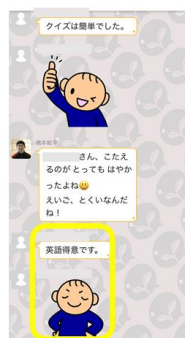


図10

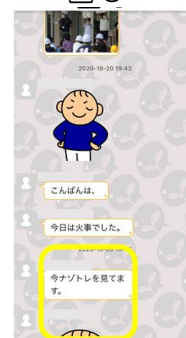


図11

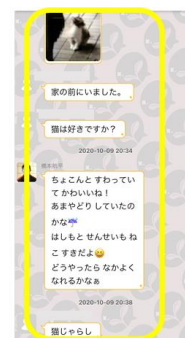


図12

### (2) 日常生活場面における変化

学級担任に自ら当日の給食の献立を紹介して「キノコが嫌いだ」などと自分の嗜好を伝えたり、「楽しかった」「がんばった」など活動への思いを報告したりするようになった。

学級担任以外の慣れた教員にも「(活動で使った)コマを持って帰りたい」と要求したり、学習の進め方を尋ねたり、丸めた紙を自分の両目に当てて相手の顔を覗き込んだり、見たことを報告したりする(エピソード1)など、自ら関わる姿がみられるようになった。慣れていない教員に対しても、作業学習における活動報告や係活動など自分の役割であれば躊躇することなく話しかけることができるようになった。

体育など自分に自信がある授業では、学年集団など大勢の前でも自ら挙手をして約束事や活動のポイントを発表する姿が出てきた。

友達に嫌なことをされた時には、「やめて」の言葉を相手に聞こえる声量でいうことができるようになった。好きな友達と一緒にいる活動では、相手の移動ペースに合わせて待ったり急いだりする様子がみられるようになった。

#### 【エピソード1】

学級担任がカタツムリを見つけて対象児に見せると、対象児は「寝ているから」と言って葉に戻した。「おはなしメモ」で話題にすると、K君が「優しい」と褒めた(図13)。次の日、対象児はほとんど面識がない学部主任のところに行き、カタツムリがいたことを報告した。



図13

### (3) 音声会話:自分以外の何かに代弁させる「アバちゃんと話そう」



#### 【エピソード2】

「おはなしメモ」で好きな昆虫について話していると、K君が「おばけ」と発言した。教員が「Face Time」のアニ文字を使って様々なキャラクターになって見せた(図14)ところ、対象児が関心を示した。

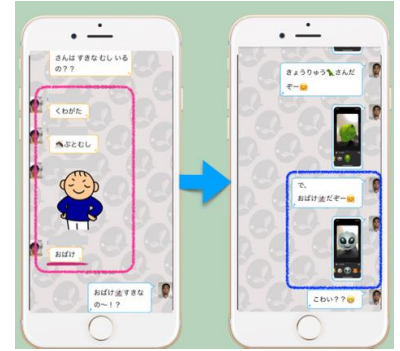


図14

エピソード2から、会話相手の顔を直接見ずに話す環境というのも会話の広がりにくさを緩和する一つの要素になり得るのではないかと考えた。

#### ①対象児が顔にマスクをして複数の相手と話す(対象児は通話室、通話相手は教室)

#### 【エピソード3】

練習日。通話相手はクラスメイト5名だった。対象児を通話室に促すと、緊張した様子で「半分、できる」と言った。どのアバターを使うか尋ねると「コアラ」と答えた。話の原稿はカタツムリを見つけたときの内容(エピソード1)で、教員が用意した。通話中はほとんどモニターを見ることがなく、通話相手に挨拶することもできなかった(図15)。



図15

その後の「おはなしメモ」では、「ちょっと恥ずかしい」とその時の感想を言った。さらに、「今度はカバになりたい」と言ったため教員が他に用意していた複数のアニ文字(マスク)を見せたところ、K君はやりたいと答えたが、対象児は「〇〇が面白い」と答えた(図16)。自分自身になりたいのではなく、相手がやるのを見ることが楽しい様子だった。



図16

#### ②通話相手(友達)が顔にマスクをして対象児と話す(対象児は教室、通話相手は通話室)

前回の反省を受け、K君が通話室に入り、教室にいる対象児を含む複数のクラスメイトと通話をする設定で行うことにした(図17)。K君は通話中笑顔が絶えなかったが、用意した原稿を読むことはせずに、ほとんどの時間をアバターでの百面相に使っていた。教室にいるクラスメイトはK君のアバターの様子に注目していたが、対象児はあまり見たくない様子だった。

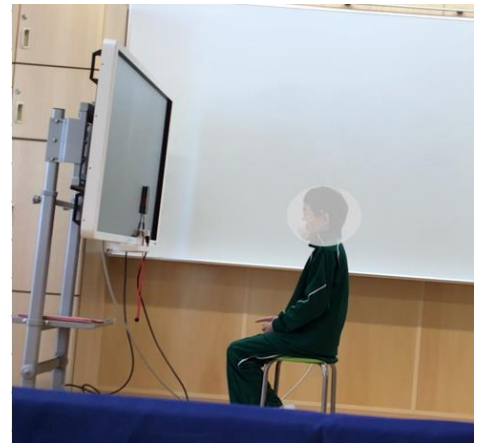


図17

## ②通話相手(報告者)が顔にマスクをして対象児と話す(一対一)

一対一で通話をする環境を整えた(図18)。通話相手は教員とした。対象児を個室に呼び、別室の教員(報告者)が動物などのマスクをし、アバターとなって通話をした。対象児にはマスクを被る人が誰かは明かさなかった。学級担任との相談や連絡帳で得た家庭の様子から対象児の関心ごとを探り、話のテーマを決めた。対象児には、「〇〇さん(報告者)が話をするだろうから聞いてあげてほしい」と伝え、無理に発言をしなくてもいいことにした。

対象児は、はじめのうちはモニター前の椅子に座ったものの俯いていることが多く、ごくたまにモニターを見るだけだった。回数を重ねるとモニターを直視できる様になった。得意なこととして(運動会の)リレーと答えたり、「〇〇さん(報告者)の好きなチョコレートは?」の問いかけに商品名を自分なりに想像して答えたりするなど、話題を理解して会話する様子があった。また、あるゲームの話題では、「やったことある?」というアバター(報告者)の問いかけに「そんなの無い」と答え、話題が共通していないことを主張することができた。声が小さいことを指摘されると少し大きな声で言い直すこともあった。モニターに映るマスク自体の話題では、わざと違った名前を言うなど笑顔で楽しむ姿もあった。過去に行った活動で活躍した姿などを褒められると嬉しそうに笑った。しかし、これらの返答をするまでに数秒かかった。



通話場面を通して自らアバター(報告者)に話題を提供することはなかった。

また、対象児は以前から日常生活場面において報告者に自ら話しかけることがあったが、アバター(報告者)がマスクをとって正体を明かした後にその頻度が上がることはなかった。

## ③通話相手(知らない教員)がマスクをして対象児と話す(一対一)

②における通話相手を、対象児が知らない教員に代えて行った。

声色でこれまでの相手と違うことがわかったようで、背筋を伸ばしたり靴下を引き上げたりと落ち着かない様子があったが、報告者が通話相手の時と同様に、アバター(教員)の質問に応える様子があった。回数を重ねると、相手が言った冗談に笑顔をみせたり、手を振るなどジェスチャーで応

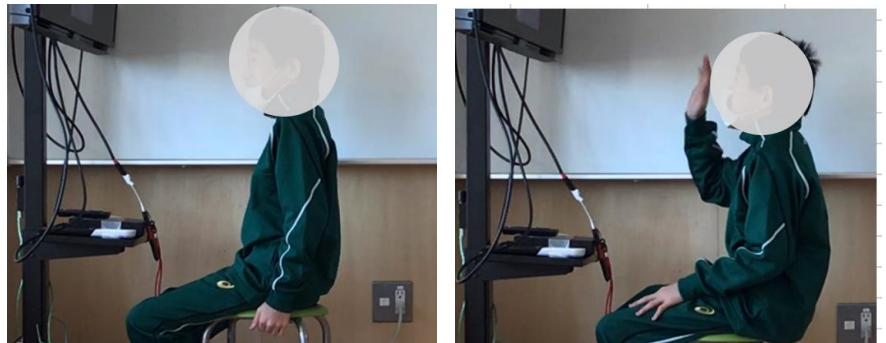


図19

じたりする様子(図19)も出てきた。返答までの時間や声の大きさは、報告者が相手の時と同様だった。

通話場面を通して自らアバター(教員)に話しかけることはなかった。

また、アバター(教員)がマスクをとって正体を明かしても、日常生活場面においてその教員に自ら話しかけることはなかった。

## (4)対象児の会話成立条件を探る試み

### ①知り合い(報告者)との音声会話:画像なし

報告者と対面で会話をした。話のテーマは、対象児が好きな「猫」だった。音声で「猫の話しよう」と提案した後、会話を進めた。報告者からの猫は好きかどうかや知っている種類、どんなところが好きかなどの質問に応じる形で会話が進んだ。対象児が会話を展開することはなかった。

## ②知り合い(報告者)との音声会話:画像あり

「猫」のテーマで、動物図鑑を見ながら会話を進めた。報告者からの質問には画像がない時と同じ様に答えた。また、図鑑にある様々な動物を自ら指差し、自分が知っている動物であることやかわいいと感じていること、その理由などを教えてくれた。

## ③知らない人(教員)との音声会話:画像なし

①と同様の環境で、対象児が知らない教員と会話をした。話のテーマは、対象児が好きな「猫」だった。教員が「こんにちは」と挨拶をすると背筋を伸ばして緊張する様子があったが、少し間を置いてから「こんにちは」と返答した。その後は教員の質問に応じる形で会話ができた。対象児が会話を展開することはなかった。

## ④知らない人(教員)との音声会話:画像あり

「猫」のテーマで、動物図鑑を見ながら会話を進めた。教員からの質問に答えることができたが、「かわいいよね」など共感を求めても反応がなかった。対象児が会話を展開することはなかった。

## ⑤知り合い(報告者)との音声会話:共通の話題なし

登校時に、報告者が対象児に話しかけた。内容は、「対象児が知らないある爬虫類の姿や行動について」と「料理の名前の由来」だった。対象児は、報告者の質問に無反応だった。

## 【報告者の気づきとエビデンス】

### ・主観的気づき

- (1) 対象児は、褒められることで活動への見通しがもて、自信がついて前向きな行動ができるのではないかと
- (2) 対象児は、見通しがある場面で関わる人の方が関係を深めやすいのではないかと
- (3) 対象児との会話は、共通の話題があったほうが内容が膨らみやすいのではないかと
- (4) 対象児は、会話に視覚的な手がかりがあったほうが自分の思いを表出しやすいのではないかと

### ・エビデンス

#### (1)「対象児は、褒められることが活動への見通しになり、自信がついて前向きな行動ができるのではないかと」について

「By Talk for School」による「おはなしメモ」の取り組みにおいて、対象児は自分ががんばったことを褒められた。褒められると笑顔や胸を張るスタンプで思いを現した。

■就業体験の一環で技能主事の手伝いをした際には、上手にできたことを褒められて喜ぶだけでなく、家庭の手伝いに意欲を示した(図 20)こと。

■本人へ行ったインタビュー(図 21)では、好きな教科への答えに「体育」「リレー」と答えたこと。また体育の授業では、学年全員が集まる中で自ら挙手をして皆に聞こえる声で発言をしたこと。



図 20

**(2) 「対象児は、見通しがある場面に関わる人の方が関係を深めやすいのではないか」について**

● 本人へのインタビューで回答した好きな教員は、好きな教科の担当教員だったこと。

● 本人へのインタビューで回答した好きな教員に、視覚的な手がかりを多用する教員がいたこと。

● 本人へのインタビューで回答した好きな教員や知っている教員は、ほとんど

が、対象児にとって既知の教員であったり、学校生活のうち見通しのある日常生活を共にしている教員であったりしたこと。

● 知らない相手との会話では、背筋を伸ばして緊張したり、返答に時間がかかったりしたこと。

質問	回答
好きな教科	体育、数学、英語、美術
好きな先生	学級担任（体育担当） 教員A（同じ学年に所属。数学担当） 教員B（同じ学年に所属。物を使った冗談でよく遊ぶ）
知っている先生（写真を見ながら）	中学部19名のうち、8名（同学年教員6名と報告者、学部主任）
好きな友達	K君（おはなしメモ参加者）、クラスメイト1名（同じ係）
「おはなしメモ」は好きか	好き
「アバちゃんと話そう」は好きか	嫌だ
「メモ」「アバちゃん」は続けたいか	「メモ」は続けたい

図 21

**(3) 「対象児との会話は、共通の話題があったほうが内容が膨らみやすいのではないか」について**

● 「猫」や「好きな食べ物」などのテーマに沿って会話ができたこと。

● 「爬虫類」「言葉の由来」など対象児が知らない話題には、反応がなかったこと。

※ ただし、「アバちゃんと話そう」でゲームの話題について「わからない」と回答したように、回数を重ねて状況を理解すれば、話題が共通のものかどうかを相手に伝えることができた。

**(4) 「対象児は、会話に視覚的な手がかりがあったほうが自分の思いを表出しやすいのではないか」について**

● 文字や画像での会話のほうが音声会話に比べて豊かな表情で会話ができたこと。

● 文字や画像での会話内容は感想、自分や相手の嗜好、出来事の報告、予告、方法の提案、希望など多岐に渡るのに対して、音声での会話内容は質問されたことに対して感想、嗜好を答える程度だったこと。

● 動物図鑑を見ながら音声会話をした時に、自発的に写真を指差して話題を提供したり、それらに関する思いを話したりしたこと。

**(5) 対象児の会話の成立と今後に向けての考察(図 22)**

対象児の会話の成立する一つ目の条件として、相手や話題に対する見通しの要素を考えた。

	共通の話題あり	共通の話題なし	関心・必然性
知っている人	○	○	○
知らない人	×	×	○

図 22

取り組みの結果、知っていたり慣れていたりする相手のほうが自発的な姿が多く、会話内容も豊かだった。「今クイズ番組を見ていること」や「猫を見たこと」などの報告、「キノコが嫌い」などの嗜好は、本人にとって伝えなければならない

ことではなく、そうした話題を自ら提供する相手は、家族や学級担任など生活経験を共にするごく身近な相手に限られた。相手の顔が見えているかどうかにかかわらず、知らなかったり慣れていなかったりする相手には緊張がみられた。ただし、「カタツムリ」のエピソードのように、自分にとって強い関心がある話題があった場合や、活動の進め方や学習上の疑問など、自分にとって必然性のある話題があった場合は、ほぼ面識のない相手にも自ら話しかける姿があった。

これらのことから、対象児が会話を自発するには相手との関係や話題の必然性が大きく影響すると考えた。

そこで、今後は、対象児の生活の中に高い関心を抱ける話題や必然性のある話題を用意して、それらを一緒に経験する人を増やしていく環境を用意することが必要だと考える。

対象児の会話の成立するもう一つの条件として、本人の会話の広がりにくさを緩和するための要素を考えた。



取り組みの結果、音声に比べて文字や画像での会話のほうが豊かな表現ができることがわかった。本人へのインタビュー（図 21）では、文字会話は好きで今後も続けたいが、音声会話は嫌だと言っており、音声会話のやりにくさを訴えた。また、音声会話場面では返答までに時間がかかることがしばしばあった。

この結果は、対象児の言語理解や想起の面における苦しさの現れかもしれない。今後は、対象児にどのような苦しさがあるのかを確かめた上で、対象児が自分の思いを表出しやすい文字画像会話環境を優先して整える意識が必要だと考える。

会話場面に関しては、日常生活場面がより自然で望ましいところである。しかし、対象児の文字の打ち込み速度は、日常生活における時間お流れについていくには難しいものがある。本取り組みにおいて音声会話以上に文字画像会話が本人の思いを豊かなものにしたのは、後者が、対面せずに自分のペースで思いを発信できる場面、つまり、流れに乗らなくてもいい場面だったかもしれない。そうだとしたら、対象児にとって「おはなしメモ」は、気持ちの面でも音声会話に比べて楽だったと想像する。今後は、「おはなしメモ」のような対面しない文字画像会話場面に、複数が参加するような形が適当なのではないかと考える。また、参加者の中に、対象児と同様の関心を持ち、対等の話ができる友達が加わると、友達関係も広がるのではないかと考える。