

魔法の medicine プロジェクト 活動報告書

報告者氏名： 大木 洋美 所属：静岡県田方郡函南町立東小学校

キーワード：「心理的安定」「自己理解」「他者理解」「学習意欲」

【対象児の状況】

(ア) 小学2年／8歳

アスペルガー症候群 心理的不安定、聴覚過敏の傾向、大人数の環境への不応、疲労・空腹・退屈への負担感が大きい。

【活動目的】

(ア) その活動の当初の目的やねらい

- ① 学校生活への安心感をもつ。 まずは、家庭と学校のやりとり
- ② 学習習慣を身に付ける。 まずは自分発信の活動をしながら教室にいる時間を増やす
- ③ 他者の感情に気づき、環境に調和する。

(イ) その活動を実施した期間 2020年5月25日～2021年2月19日

(ウ) その活動の実施者 大木洋美

(エ) 実施者と対象児の関係 学級担任

【活動内容と対象児の変化】

(ア) 対象児の事前の状況

① 心理的不安定

- ・集団行動や一斉授業への負担感が大きく、環境の変化に対応できず、感情が大きく高ぶる。感情の起伏が激しく、些細なきっかけで気持ちが不安定になる。その状況が学習活動や人間関係の成立を難しくしていた。
- ・入学前からの就学支援により、当初から通級指導を開始したが、気持ちが安定したときに個別に指導すれば、学習に向かえる段階までは至ったものの、通常学級での生活は難しかった。

② 学習への自信のなさ、意欲の低さ

- ・できない自分、戸惑う自分を許せない気持ちが強くて、投げ出してしまう。
- ・読み・書きについては、相当な苦手意識がある。登場人物の気持ちを読み取ったり、自分の考えを書いたりする場面では、始めから投げやりになってしまう。
- ・漢字書き取りなどの取り組みに空白があるので、画数の多い漢字は覚えていない。一方日常的な会話では、年齢以上の語彙の多さを感じる。
- ・自分発信で取り組む地図や戦国ヒーローをかく作業では、集中を維持できるが、教科の課題には抵抗が高い。

③ 感情が大きく振れている場面での言動が、周囲に対して攻撃的で不快な内容であるために、感情が修復した後での関係修復が難しい場合がある。

(イ) その活動の具体的内容と (ウ) 事後の変化

① 学校生活への安心感をもつ。 まずは、家庭と学校のやりとり

困難の原因の推測	効果が期待できる手だて	アプリなど	実施した期間や時期
慣れない環境や見通しのなさへの不安感や不信感。	学校生活で自分にかかわる物、人、環境についての見通しをもつために、自宅や祖母宅から、家族と一緒に支援学級教室の環境や、関わる教職員を視聴する。	Zoom 	5/14 (木) (休業期間) ~ 6/01 (月) (学校再開) ~ 6/30 (火) 午前 7 : 45 ~ 8 : 30
不規則的な生活による倦怠感、疲労感。	睡眠の記録を付けることで、保護者のセルフモニタリングを喚起する。	SleepCycle 	6/01 (月) (学校再開) ~ 8/24 (夏季休業終了)
新しい環境や対人関係の構築への抵抗感。	学校生活の振り返りを保護者と一緒することで、新しい環境のよさを感じたり、新担任と伝え合う楽しさを味わったりする。	ByTalk for School 	学校では、週に 1~2 回、10 分程度 家庭では、週に 1~2 回、夏期休業期間、放課後、週末に適宜。
過剰な食欲、空腹の不快感。	空腹による負担感の緩和のため、持参したおにぎりを食べる。		11/27 より 10 : 10 完食 1/20 より 10 : 10 小食 以来、持参するが欠食

対象児の変化

◎5 月当初は画面の向こうでも担任 (大木) を見れば気持ちが高ぶっていたが、徐々に保護者が毎日対話するのを穏やかに眺めるようになった。

◎保護者から、朝スムーズに起きられなかったのが、Zoom 配信時刻に合わせて起床するようになったことや、今まで遅刻連絡電話への罪悪感や負担感があったが、Zoom やメールのお陰で学校へ行っているような楽な気持ちになったとの申し出があった。

② 学習習慣を身に付ける。

まずは自分発信で、自分のタイミングに合った活動をしながら教室にいる時間を増やす

困難の原因の推測	効果が期待できる手だて	アプリ・番組・教材や教具など	実施した期間や時間
その場での理解や習得に比べてのワーキングメモリが低く、不正確さへの不快感が高い。	できるできないを意識しないで取り組めるように、なぞっていく活動中心に、課題が定着する形態のものを使う。		国語や算数の授業で 10 分程度。

点数や評価がはっきりする状況では取り組みに躊躇する。オリジナルの絵や工作へのこだわりが強い。	・指導要領の教科の目標と対象児の好む題材とで関連付けられるものを探す。	えにつき 	・国語科「順序を表す言葉を使って表記」「事物の関係をつかむ」10分×16時間 ・図画工作科8時間
自分のタイミングで過集中する傾向があり、取り組んだ後に感情の波が起きる。	・一見機嫌良く熱心に取り組んでいるように見えても、時間を決めて中断することで、過度の負担を防ぐ。	NHKforSchool 番組  キッチンタイマー	・国語や算数で5～10分程度の番組視聴 ・45分中、35分までの取り組みを目標とする。12月から

夏季休業までは、対象児に直接の学習指導は控えて、他の子の学習活動（大型TVなどで）を遠目に見て学び方をつかんだり、学習課題を習得したりしてきた。今は、いつかは学ぶ楽しさややる遂げる満足感を獲得していく前段階として、学習に向かいにくい理由を探っていく。

③ 他者の感情に気づき、環境に調和する。

アプリ名	実施した時間帯	実践活動
 BitsBoard Pro	<ul style="list-style-type: none"> ・カード作り 週6時間の国語の授業で課題が終わった後の10～15分と放課後（自主的に） ・ゲームセンター 昼休み～5時間目 	<ul style="list-style-type: none"> ・歴代ウルトラマンや戦闘レンジャーについて、画像・テキスト・音声を入れたカードを作っていく。 ・作ったカードを使って、アプリで神経衰弱ゲームや二択問題などにしたものを、交流学年や知的学級の友達を招く。 <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>

自分の得意な分野の活動を自分のタイミングで進めていけるので、BitsBoardアプリを導入した。作ったゲームを誰かに見せたい、やってもらいたいという気持ちが芽生えたので、休業明け1ヶ月目であったが、実施した。人と関わりたいという気持ちがあり、周囲に認めてもらいたい思いも高い。

日時	前回からの改善点	人数形態	対象児の様子、次回への提言	備考
① 7/11 20分		8人	▲画像が大型TVに映らなかったことで感情的になり、開始後20分泣いた。 ・「先生は器械を見てもらいたい。」	知的学級
② 7/16 45分	・大型TVとiPadの接続アダプターを確認する。	30人 一斉	▲6人接客したら対応できにくくなった。 「次は、5人までにする。」 「 <u>だめなら先生に、店番を替わってもらいたい。</u> 」	2年 2組
③ 7/21 45分	・前半後半に分けた。限定5人までとした。「 <u>やっぱり自分だけでやりたい。</u> 」	15人×2 20分交代	▲直前までカードを作っていたら、前半だけで充電切れを起こしてしまった。 「充電が50%になったら、止めておく。」	2年 3組

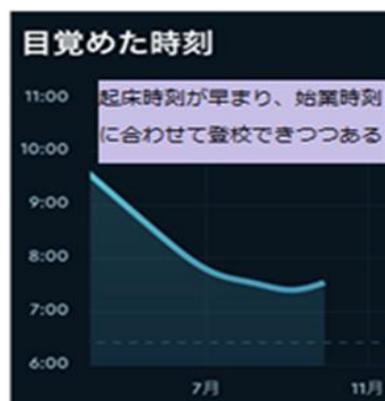
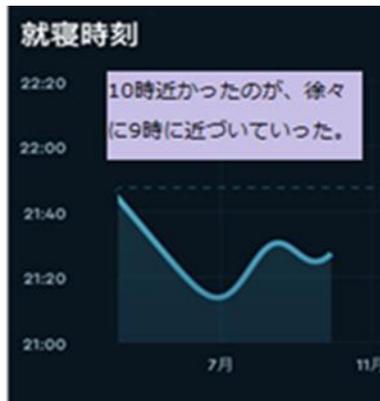
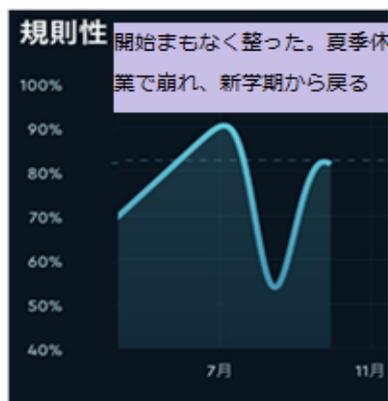
④ 7/22 50分	・直前30分は充電時間にした。 ・「5人が終わったら、廊下で休むことにする。」	15人×2 20分交代	○前半5人、後半5人の対応ができた。 やりたかったのに残念という感想をじつとみていた。	2年 4組
⑤ 8/1	・「やれそうなら、もう少しやろうかな。」とつぶやきながら開始した。	15人×2 20分交代	○5人に対応した後、店にいながら休んでいた。やりたいと言う子に穏やかに断った ○前半5人に、後半7人できた。	2年 1組
⑥ 8/5	・「8人一気にできるかもしれない。」と言う。	8人	○おだやかに8人に対応できた。 ○2回目をという声を普通に断っていた。	知的 学級

BitsBoard ゲームセンターは、通算6回開催した。大変苦手とする大人数への対応は困難があったが、「こうすれば、もっと楽にできるのではないか。」を次回につなげることの繰り返しで、「できることが増えてきた。」「泣いたけれど、リカバリーができた」といった、自分で自分を認められる自己承認の気持ちを高めていった。

【報告者の気づきとエビデンス】

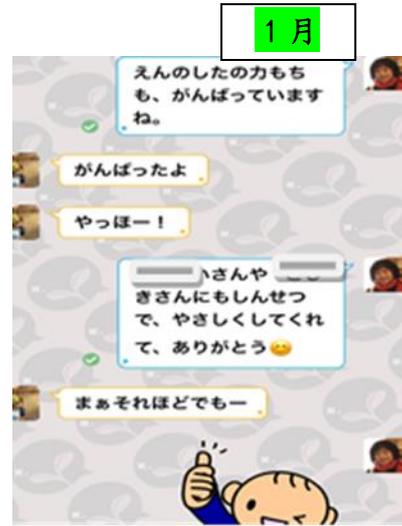
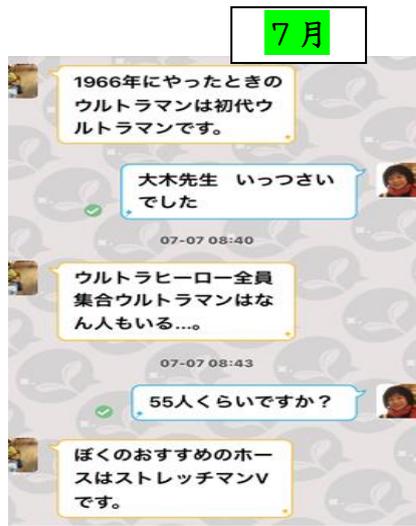
① 学校生活への安心感をもつ。

SleepCycle 6月から夏季休業終了までの記録から



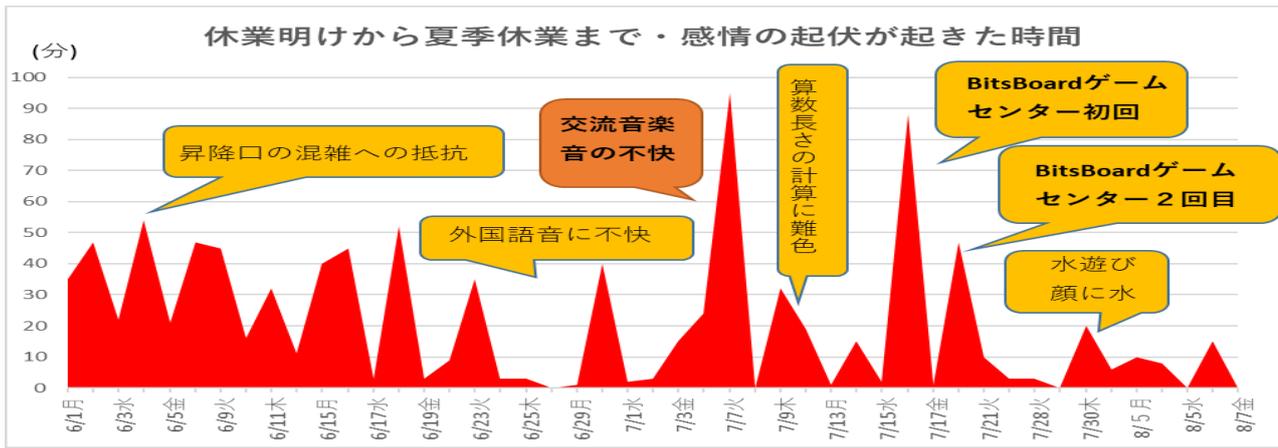
◎対象児に規則正しい生活が身についてきた。記録が見えることから家族間でのセルフモニタリング効果が作用したのではないかとと思われる。開始直後から規則性が高まり、就寝時刻が9時に近づき、目覚めた時間が早まった。そうした影響から学校生活での疲労感や倦怠感が緩和されたのではないかと考えられる。

ByTalk for School の記述にみられる対象児の変化



◎当初は、攻撃的で暴言めいた返信だったが、徐々に相手意識のある好意的な返信ができるようになった。

安定した気持ちで生活できるようになってきた



◎8月からは、感情の起伏による学習退避行動が減っている。その後も安定して学校生活を過ごしている。

② 学習習慣を身に付ける。

えにつき の記述から考察される対象児の変化

7月・8月

	2020年8月25日(火) アカンジャラー 1番さいよのヒーローです。ゴ...
	2020年8月5日(木) ウルトラ5兄弟 ウルトラマン、ゾフィー、セブン...
	2020年8月3日(月) ウルトラマンコスモス ウルトラマンコスモスは2001年...
	2020年8月3日(月) ウルトラ6兄弟VSテンペラー星人 地球をはかいにきた星人で、赤...
	2020年7月31日(金) ウルトラマンゾード 2020年のウルトラマンZで、出...
	2020年7月30日(木) 自分が考えたウルトラマン

9月・10月

	今日は、ちがう石けん、なんと...
	2020年10月8日(木) キヨロちゃん ゲームをした。
	2020年10月7日(水) 図工 まず、青いだいをもらいました。
	2020年10月6日(火) カッター まず、カッターでできた。つぎに...
	2020年10月2日(金) パターンブロック 今日は、どうとくの後、パター...
	2020年9月30日(木) かしゃ公園 まず、

1月

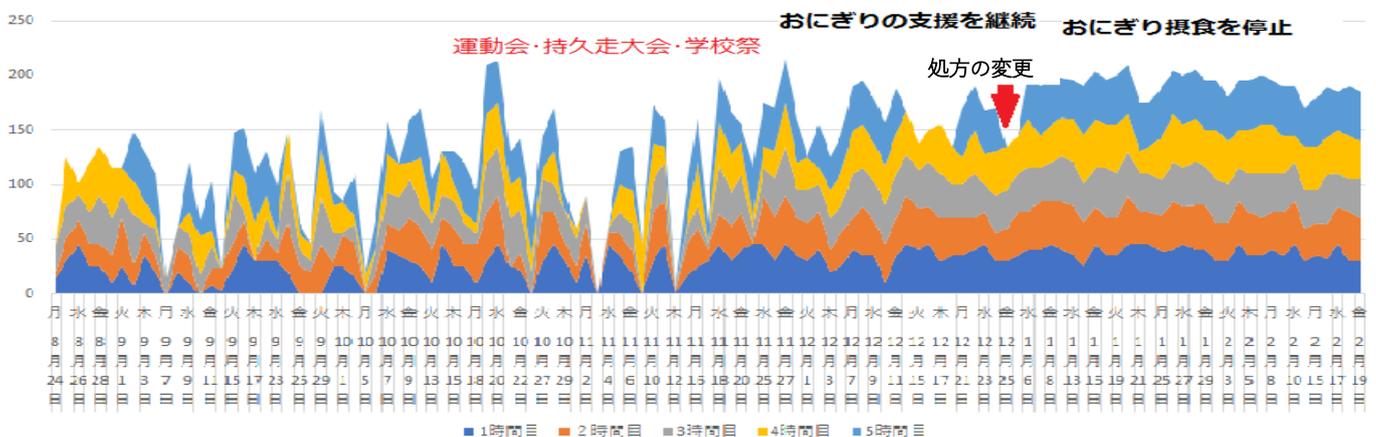
	おしごとつうちょう 6 今日もおふろあらいをして30...
	2021年1月13日(水) おしごとつうちょう 5 きのうも、おふろそうじをしま...
	2021年1月12日(火) おしごとつうちょう 4 おしごとつうちょうをはじめて...
	2021年1月8日(金) 330円になったよ きのうもおふろそうじをして、...
	2021年1月7日(木) すきまちゃん きのう学校で すきまちゃん...
	2021年1月6日(水) おしごとつうちょう 2 冬休みまえにおしごとつうちょう...

◎学習に向かう力が付いてきた。

◎当初は、何が何でもウルトラマンか戦闘レンジャーしか受け入れられない様子だったので、「紹介したい項目を挙げて説明する」といった課題で、すすめていた。次第に、教科の目標にかなった課題で、学校生活や家庭生活に題材を求めるようになってきた。現在は家庭でお手伝いをして金額を記帳していく「おしごとつうちょう」をテーマに、作業の手順や、家族との会話、自分の感情などを書くようになってきた。

◎徐々に自分のこだわりやタイミング以外にも興味関心や意欲をもって取り組むことができるようになってきている。

夏季休業明けからの学習への取り組み時間



◎行事のための日課の変更や、騒音等の影響を大きく受けていることが、記録から読み取れる。

◎4時間目に多く不適応を生じるが、5時間目は落ち着いていることから、空腹感が最も大きな困難の原因ではないかと、管理職や専門職から助言があり、11月26日より間食（おにぎり）を設定してみた。1月下旬から、摂食を停止しているが、学習へ向かう時間は安定している。

③ 他者の感情に気付き、環境に調和する。

人間関係の形成に ICT の効用

当初は「自立活動の指導」を受けて、直接的に指導を担当する教師を決めるなどして、安定した関係を形成することを考えていた。しかし、その教員と個別に行動したがつたり、自分だけの特別なルールをつくりたがつたり、他の子に関わると感情的になるなど、期待した効果より、気になる表れが目立った。

そこで、11月からNHKforSchoolの「ストレッチマン・ゴールド」「スマイル」「できるぞできるもん」を個別に視聴した後に、「～は、〇さんに、いいと思うよ。」と、理由をつけて推薦したり、「こういうときには、～するといい。」と、紹介したりしている。

クールダウンと環境調整としてのイヤマフの効果

当初は、感情的になったときに、何とかして宥めて修復しようとしていた。しかし、対象児から、「そっとしておいてもらった方がいいときもある。」「何か言われると、つい本心じゃない嫌なことを言ってしまう。」という言葉や、保護者から、「他のお子さんへの迷惑にくれぐれもならないように配慮してほしい。」との申し出があったので、12月頃からは教師と児童全員にイヤマフを用意して、必要に応じて着用することにした。対象児も「イヤマフを付けた方が落ち着いて泣ける。」と言っていた。周囲は、対象児に関わりなく「イヤマフをすると勉強がしやすい。」と言って、普段使いをするようになっていく。

自信と見通しをもつことで生まれる相手意識

先日、「一年生にも、BitsBoard ゲームセンターをやってあげたいなあ。今なら、前より泣いたり怒ったりしないですけど？」とお伺いを立ててきた。

【その他のエピソード】

主治医との情報共有

対象児の定期通院の折に日々の記録の情報共有を継続してきた。主治医が大変好意的に受け止めてくれたと、保護者が報告していた。12月27日に通院した折、主治医が「現段階で最も心配なのは、体重の急激な増加」と判断し、処方薬をリスパダールからエブリファイに変えた。因果関係は明確ではないが、1月中旬から対象児の食欲が落ちて、間食を持参しても摂らないようになった。

学習習慣を構築する ICT の効果

自分で選んで学習に取り組める「分かる！小学算数」や「おうちゼミ」を手にとるようになった。まだ、エビデンスが得られるほどの実践記録はないが、対象児の激しい感情の起伏に対して、教師であれば配慮や気遣いで応じるところを ICT ならではの程よい距離感というか、温度感というものが、意外な効果をもたらしているように思える。学習に向かえるようになっての日が浅いので、実践を継続していきたい。