

## 魔法の medicine プロジェクト 活動報告書

報告者氏名：桑江広太 所属：沖縄県立大平特別支援学校 記録日：2021年2月10日

キーワード：コミュニケーション指導、気持ちの切り替え

### 【対象児の情報】

- ・学年：小学部5年生A児（男の子） ・障害名：ダウン症候群
- ・障害と困難の内容：要求の方法が乏しい。気持ちの切り替えが難しい。
- ・S-M 社会生活能力検査（4年生時実施）より：SA 2歳4ヶ月 SQ 21

### 【活動目的】

#### ・その活動の当初の目的やねらい

本児は、他者に自分の気持ちや要求を伝えることが苦手で、うまく伝えられない結果、気持ちが不安定になったり、トラブルになったりすることが多々あった。例えば、相手から物を借りたいが、うまく伝えられないもどかしさから無理に取ってしまい、友達同士喧嘩になることなどがあった。しかし、何かを伝えようとする様子があり、教師の手を引いたり、不明瞭ではあるが言葉を発したり、身振りなどで要求する場面が見られた。そこで、教師がICT機器や絵カードなど、色々な要求の方法を提示することで、本児の要求の幅が広がり、本児の困りが改善できるのではと考えた。また、本児は気持ちの切り替えが難しく、今の活動から別の活動へ切り替える際に「いや！」と座り込むことが多かった。その結果、学習にスムーズに参加できなかったり、参加できても気持ちが不安定で、結局その場にいるだけで活動には取り組めなかったりすることが多かった。本人の好きな活動に移る際にも、なかなかうまく気持ちを切り替えることができないことから、活動への見通しが持っていないことが要因だと考え、イラストや写真を使ったスケジュール表などを活用して、見通しを持つことでうまく気持ちを切り替えることをねらいとした。

#### 当初のねらい

①絵カードを活用して要求の幅を広げ、言語やサインを使ったり、iPadを提示したりするなどの要求の色々な表現方法を身につける。

②絵カードや写真を使ったスケジュール表などを活用して、1日の学校生活における学習の見通しを持つことができる。

②のねらいに関して、指導に当たる中で、A児は次の学習が自分の好きな活動という、大まかな見通しを持っていても気持ちの切り替えが難しく、スムーズに学習に参加できないことがあった。このことから、「活動に見通しが持っていないこと」に加え、他にも気持ちの切り替えを妨げる要因と思われることがあると考えられた。そこで、気持ちの切り替えの妨げになっている要因を教師が把握し、それら要因に対して環境を丁寧に見直したり、支援方法を工夫したりすることで、A児の気持ちの切り替えを促し、安定した気持ちのまま学習に参加し、活動にも積極的に取り組めるようになると考えた。その結果、集団の中で色々なやりとりを学び、学習のめあてを達成できると考えた。

#### ○最終的な今年度のねらい

①要求の色々な表現方法を身につけ、コミュニケーションの幅を広げる。

②学習環境や支援方法の工夫によって、気持ちを切り替え、スムーズに学習に参加できる経験を積む。

- ・実施期間：令和2年6月から令和3年1月現在
- ・実施者：桑江広太
- ・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】

### ○対象児の事前の状況

#### 【学習面】

- ・イラストや写真と具体物のマッチングができ、写真やイラストの意図することをある程度理解できる。イラストを見てそのイラストが示す活動を理解できる。運動場など身近な場所を示す写真を見て、それがどこを指しているか理解できる。
- ・ラジオ体操の一部分やダンスの振り付けなど、簡単な粗大運動の模倣ができる。
- ・「(絵本の) イラストを指差して」、「○○を取ってきて」など、簡単な指示理解ができる。
- ・パズルやビーズ通しなど、簡単な作業的活動に 20 分程度集中して取り組むことができる。

#### 【コミュニケーション】

- ・発語はあるが、意味を持った言葉は多くない。実際は意味を持つ言葉の数はもっとあるのかもしれないが、言葉が不明瞭であり、コミュニケーションの場面も限られているため、教師が把握している言葉は限られている。
- ・「ちょうだい」や「トランポリン」など、簡単なサインをいくつか使うことができる。

#### 【学校での様子】

- ・他者との関わりが好きで、自ら関わろうとする。友達と踊ったりごっこ遊びをしたりすることが好き。
- ・何か要求したい場面では、相手に近づいて微笑むだけなど、まるで「察して」という場面が多く、表情や現在の状況等から今の要求や気持ちを汲み取ってもらうことが多い。そのため、本児とこれまで関わりがなければ意思の理解が難しく、初対面や関わりの多くない人、表情や状況をうまく汲み取れない人(友達)とのコミュニケーションでは、要求が伝わらないことが多い。その結果、物の貸し借りで喧嘩に発展するなどのトラブルになったり、要求を諦めたりすることがある。
- ・人との関わりが好きな一方で、自由時間や手持ち無沙汰になると一人遊びをすることが多い。上履き、紙屑、マスクなど、本児にとってはほぼ何でも遊ぶものになり得る。一人遊びの時間がA児にとってリフレッシュの時間にもなっている。
- ・遊び始めると、活動を終えて学習へ切り替えることが難しく、教師に注意され、気持ちが不安定になるという悪循環になることが多い。その結果、スムーズに学習に参加できなかつたり、気持ちが不安定なまま学習に参加し、活動に集中できなくなったりすることが多い。
- ・好きな先生が言葉かけをする、好きな音楽がかかるなど、外部からの働きかけがあると、一人遊び等をする手を止めることがある。
- ・本児は、家庭で iPad を使って遊ぶことが多い。そのため、iPad の操作には慣れており、身近な物となっている。学校でも、昨年度まで休み時間に iPad を使って過ごすことがあった。家庭では、iPad の使用を止めようとするとう怒り出すため、結局、長時間 iPad で遊ぶことが多い。保護者は A 児が何か他に集中できる別の興味を持って欲しいという気持ちがある。
- ・トイレに行きたいという要求があまりなく、排泄を失敗してしまい、学習時間が削られることが多い。「トイレあるの?」と聞かれると、「ある」「ない」で答えることができる。要求方法の確立や、成功体験を積む必要がある。

## ○活動の具体的内容と対象児の変化

ねらい①「要求の色々な表現方法を身につけ、コミュニケーションの幅を広げる。」について

主に A.日常生活の場面、B.集団活動の場面、C.個別学習の3つの場面に分けて支援を行なった。

### A. 日常生活の場面

日常生活の中で、やりとりの幅を広げられるよう、意思を伝えるための色々な方法を用意、提示し、その変化を観察、記録を行った。

#### (1) 絵カードの設置

まず、マッチング等を通して、イラストの意味を理解するための学習を行った。用いたイラストや写真は、A児が好きな活動や物、場所を採用し、その時の興味に応じて、内容を精選したり増やしたりした。

教室の何箇所かに配置された、「場所」や「やりたいこと、ほしいもの」を示す絵カードを使って相手に要求する方法を練習した。

方法：「おもちゃが欲しい」、「図書室へ行きたい」などの要求があった際、教師Aが絵カードのある場所から、その絵カードを一緒に取り、教師Bの方へ持って行き、手渡す。教師Bは本児の要求に答えるという手順で絵カードの使い方を確認した。



写真1：絵カードを指すA児

#### ・対象児の変化

何度か確認するうちに、要求の際に自ら絵カードを指差したり、持ってきたりすることが少しずつ見られてきた(写真1)(6月)。言葉やサインで何かを要求しても、伝わっていないと判断した時、もしくは相手が拒否した時にも、絵カードを提示することがあった。カードの内容は、はじめはiPad、トランポリン、トイレ、プレイルームなど前年度から引き継ぎの興味のある物や好きな場所だったが、今年度興味を持ち始めた「パズル」「ミニホワイトボードとペン(お絵かき用)」や、散歩に行く「ゴミ捨て場」など、その都度増やしていった。

初めは、教師相手への要求で使うことが多かったが、要求が伝わる経験を重ねていくと、友達にもカードを示して要求するようになった。今までは、要求された側の友達からしても、何を要求されているのか理解できず、互いに意思疎通ができていない様子だったが、絵カードを介することで、意思の疎通が見られた。その結果、A児が「かして」と絵カードを提示した後、「じゃあ一緒に遊ぼう」となり、一緒に楽しく遊ぶ場面も増えてきた。要求が伝わることで、以前のようなもどかしそうな表情も減ってきた。

#### (2) Drop talk の活用

##### アプリ【Drop talk】

→話し言葉でのやりとりを苦手とする、補助代替コミュニケーション。もともと取り込まれている状態や動作、場所などを示すシンボルや、新しく取り入れた写真や音声をキャンバスと呼ばれる画面に自由に配置できる。

絵カードの内容と同じ要求内容、場所を示すイラストや写真をキャンバスに入れ、使い方を教師と確認し、教室内、または移動の際に持ち運んで使用した。iPadが好きなA児は、iPadは遊び道具という認識が強く、固執してしまうため、アプリの使用制限をかけて行った。(6月)

#### ・対象児の変化

使い方を理解し、教師の前で自ら要求したいものを押すという場面が見られた。しかし、iPadを手にする

と要求を忘れてドロップトークのイラストを押して音声機能等で遊び始めることがあり、学習からの集中が逸れ、切り替えが難しくなる場面が多々見られるようになった。他のアプリを使用できないよう制限をかけても、やはり iPad は遊び道具という認識が強い様子だった。そこで、iPad の使用に際して、ルールとして、使う場所は教室に制限し、使用する時間帯は午前午後決められた時間に一度ずつとした（7月）。iPad のイラストカードを時間割表に示すことで、きまりを守って使用する習慣が身についてきた。

## B. 集団活動の場面

コミュニケーションの力を育てるためには、対人関係の要素は重要である。集団学習の場で、自然に色々なやりとりを経験できるように主に以下のような学習内容を設定し、取り組んだ。

### （3）自立活動

他者とのやりとりを目標とする実態の児童で一つのグループを構成し、以下のような内容で、週に2回の集団での自立学習に取り組んだ。

- ①ミュージックケア：友達と二人一組などのグループを作って、音楽に合わせて手を合わせたり、手をつないで交互に体を揺らしあったりする。
- ②ゲーム：二人一組で一緒に物（ボールなど）を運んだりするゲーム、それぞれに役になりきって遊ぶ伝承遊び、名前を呼んだり、自分で要求してパスを受けるボール渡しゲームなど、月ごとに内容を変えながら、友達と協力したり、関わったりする活動を行った。



写真2：友達とボールを運ぶA

#### ・対象児の変化

友達と手を合わせたり手をつないで体を揺らしあったりするなど、繰り返し取り組む中で活動内容を理解し、自ら友達を誘う様子が見られた。また、音楽を聴いて友達と動きを合わす時も、友達の動きをよく見て手を合わせるなど他者を意識した活動が上手になってきた。初めは好きな教師と取り組もうとしたり、同じ友達を選んだりすることが多かったが、毎回ペアの友達を替えることで、誰とでもやりとりをするようになった。活動の中で友達に「かして」や「(ここを) 持って」(写真2) と身振りと言葉で要求したり、ハイタッチをして喜び合ったりなど、自然に色々なやりとりがよく見られるようになった。

### （4）学級における手話の学習

誰にでも（初対面の人にも）、要求を伝えられるよう、一般的である手話の獲得を目指した。本児はこれまでの生活から、「トランポリン」や「かして」などのサインを獲得していた。日常的に教師も手話を使うようにしながら、同時に発語を促すことで、より多くの言葉を手話とつなげて覚えることができるように取り組んだ。獲得した手話については、家庭や児童デイサービスとその内容や場面を情報共有し、日常生活全般の中で手話を身近なものとして使えるようになることを目指した。

#### ・対象児の変化

普段の生活の中で、言葉と手話を交えて要求をすることが徐々に増えてきた。日常的に教師も手話を使うことで、「おかわり」「絵本」「(水を) 飲む」などを新しく覚え、使うようになった。また、「おいしい」など、要求だけでなく、気持ちを表す手話を使うこと出てきた。「合格」の手話については、A児の気持ちを高める一つのきっかけにもなっており、めあてを達成したときや頑張ったときに、「ごうかーく」と教師と一緒に喜びを表現する場面も増えている。



写真3：手話に取り組むA児と教師

## B. 個別学習

A 児は語彙が少なく、言葉が不明瞭であるため受け手は聞き取りにくく、言葉でのやりとりに困難があった。そこで、言葉でのより明確なやりとりを目的に、個別学習で身近な物のイラストカードを見て、発声、発音する練習を行った。また、語彙を覚えやすいよう、「手話」と「言葉」のマッチングを行い、セットで覚えることができるようにした。この時、まずは身近な内容について（「おかわり」「絵本」「先生」「飲む」など）の学習から始め、楽しく取り組むことができるようにした。また、教師と1対1で、2つの具体物から、手話や言葉で欲しい方を要求する練習を行った。



写真4：手話と言葉で絵本を要求する A 児

### ・対象児の変化

普段の生活だと、まだ早口や不明瞭になってしまうこともあるが、ゆっくり発音すること、音に気をつけて話すことを模倣することで、少しずつ明瞭に話すことができつつある。特に「おはよう」や「せんせい」などよく口にする言葉については、以前より明瞭になっており、元気な挨拶を褒められることが増えてきた。まだ早口になってしまうことはあるが、ゆっくり発音することを意識できるよう、今後も練習を重ねていく必要がある。具体物を要求するやりとりについては、手話を用いて具体的に要求することで、要求が伝わっていることで学習に積極的に取り組む様子が見られ、やりとりを楽しんでいる様子だった。

ねらい②「学習環境や支援方法の工夫によって、気持ちを切り替え、スムーズに学習に参加できる経験を積む。」について

A 児の気持ちの切り替えの妨げになっていると考えられるいくつかの要因について、主に「A.スムーズに気持ちを切り替え、学習に参加するための支援、B 気持ちの切り替えがうまくいかなかった時の対応、C. うまく気持ちを切り替え、学習に参加できたときの対応」この3つの視点で支援を行った。

## A. スムーズに気持ちを切り替え、学習に参加するための支援

### (1) 学習環境の整理

A 児は、目に入るものに気持ちが移りやすく、紙屑などなんでも一人遊びの道具になってしまう。実際に、学習中に急に掲示物を見に行ったり、遊び始めたりすることがあった。また、隣の席の友達に一方的に関わろうとし、それを拒否されいつの間にかけんかになるなど、学習活動に向き合えないことがあった。学習に集中すると、意欲を持って活動に取り組めるのだが、様々な環境が A 児の学習参加への妨げになっていた。そこで、まず学級の掲示物や教材等の整理整頓を行い、学習に向き合う気持ちを整えられるようにした。基本、学習の際に体を向けるホワイトボード側には、日付カードや時間割カードなどしか掲示せず、その他（本、パズル等の教材、iPad の固定位置等）は学級の後ろ側に設置し、目に入る刺激となるものを減らした。また座席の配置についても、学習に意欲的に参加する友達と近くにするなど学級における児童同士の人間関係を考慮した座席配置を行った。せっかく関わりがある友達とただ距離を取るのではなく、他の友達も間に入れてあげるなど、今ある人間関係を大切にしつつ、学習に向き合えるような配置を考えた。

### ・対象児の変化

学習に向き合う姿勢が作れ、学習中の離席が減り、学習に取り組む際に自然と CT である教師に視線が行くようになった。その結果、集団の中で CT の話を聞き、やりとりができるようになってきた。また、友達にも一方的に関わるのではなく、CT の教師や前で司会をしている友達を介して他者と関わったり、側の友達が CT とやりとりをする様子を見て、集団学習へ積極的に参加したりする様子も見られるようになってきた。

## (2) 絵カードの手順表

A児は、「朝や帰りの支度」、「洗面」などの毎日繰り返し行う活動の中で、活動からの逸脱が多く、大人の働きかけがなければ、他の遊びを始めてしまうことがあった。その結果、他の友達よりも活動が終わるのが遅くなり、次の授業に遅れてしまったり、大好きな休み時間が削られてしまったりすることがあった。そこで、活動から逸脱しないよう、活動に簡単な見通しを持って、一人で考えて取り組める支援を行った。絵カードと具体物（具体的活動）のマッチングができるというA児の実態を踏まえ、絵カードを用いた手順表を使って、朝の支度や帰りの支度（決まった流れのある活動）に取り組んだ。絵カードの手順表は、9つほどの項目を順番よく縦に並べ、終わったものから上から剥がしていくというものである。本児の活動への意欲を高めるためにも、一番下（最後）のカードは休み時間（ごほうび）にした。また、定時排泄を定着できるように、「トイレ」のカードもこの手順表に含まれている。はじめは教師と一緒にカードの内容を確認しながら、1枚ずつ取って活動を進めるなど、手順表の使い方の確認を行った。

### ・対象児の変化

手順表を設置し、使い方を教師と確認することで、手順表の使い方を理解し、一人で活動を進めようとする日もあった（6月）。しかし、何度か繰り返すうちに座り込みも増えていった。朝の手順を一度に示された時に、「すべきこと（手順）が多い」と、やる気が削がれる気持ちになったことが一つ原因であると考えられた。そこで、Drop talkを活用し、手順表の活動の一部ずつを提示することで、本児の活動へのやる気を高め、今行う活動に集中できるようにした。

## (3) Drop talk

手順の内容を一つずつ画面に表示できる Drop talk で朝の支度に取り組むことにした（7月）。手順の項目数はカードの時と同じ9つである。iPadを触るとカメラ機能や別のアプリケーションで遊び始めるため、以下の制限を行い、提示するようにした。

- i アプリの使用制限をかけた。
- ii 壁に固定した。
- iii 朝の支度や歯磨きの時など、場面も制限した。

使い方を確認するため、はじめは教師と一緒に取り組んだ。

### ・対象児の変化

まだ流れの途中で教師の言葉かけなどの支援は必要になることもあるものの、流れからの逸脱は減り、一人で活動を進めることができるようになってきている（写真5）。本児の中では、iPadを操作できるという一種の遊びの感覚にあるのか、アニメーション（タイマー）や音声にも興味を示している様子だった。使用場面や内容の制限が定着している様子で、このiPadで遊べないからといって気持ちが不安定になることもほとんど見られなくなった。本児が慣れていくにつれ、朝の支度の手順を増やした。例えば、朝の支度は、トイレに行って、朝の学習を行うまでを一つのサイクルとした。そうすることで、朝の学習の時間（個別学習）を作ることができ、排泄の失敗も減ってきた。また、帰りの支度には「水分補給」の手順を加えることで、自ら水分を取る習慣ができ、保護者の悩みの一つ「自ら水を取らない」という課題の改善につながった。一人で取り組む経験を重ねることで、日課の一つの流れとして、自然と活動に取り組むようになってきた。活動後の休み時間も十分に取ることができ、気持ちをリフレッシュできた状態で、次の学習に向かうなど、良い循環が見られるようになった。

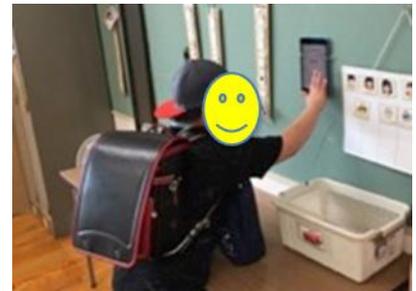


写真5：登校後、Drop talk を使って朝の支度を始める A児

#### (4) グループの結成

A 児には清掃や制作活動など苦手意識を持つ活動があった。見通しは持っているが、苦手な活動の前には気持ちが不安定になるなど、これまでの経験から、やらされている気持ちになる様子で、それが苦手意識に繋がっていると考えられた。そこで、他者との関わりが好きな A 児と友達同士でグループを結成し一緒に活動に取り組むことができるようにし、まず、活動に参加しようという気持ちになるようにした。その上で、なぜその活動に苦手意識を持っているのかを把握し、支援方法を考えた。



写真6：チームで雑巾がけに取り組む、A 児と友達

##### ・対象児の変化

他者と関わることが好きな A 児は、友達が活動に取り組む様子を見て真似たりするなどして、自然に気持ちを切り替えて活動に参加する様子が見られた。もともと苦手意識があった時間は、友達が頑張っているから自分も頑張ろうというように、友達の動きをよく見て刺激を受けているようだった。今では、友達と一緒に活動を行うなど、楽しく取り組む様子が見られる。このように、苦手意識を持つ活動に対しても、友達と一緒に行うことで、気持ちを切り替えて参加することができた。その上で、しっかり取り組めるよう以下のような支援を行った。

##### ① 「清掃」時間について

箒の使い方に困難を感じているようだったため、箒の柄にテープを色違いのテープを貼って持ち手がわかりやすいようにした。また、雑巾掛けについても、姿勢の保持が難しいようであったため、教師が姿勢を支えたり、回数をマグネットで示し、少ない回数から取り組んだりできるようにした。その結果、進んで活動に取り組む姿が見られ、苦手意識が少しずつ改善できている様子だった。

##### ② 「制作活動」について

制作自体は好きなのだが、細かい作業を工程とする内容などには苦手意識を持っていた。その場合はいくつか用意したり、工程を減らしたりなどの支援を行った。例えば、紐通しなどの作業では、通すものを少し大きくしたり、個数を減らしたりした。その結果、進んで取り組み、制作物を完成させることができた。友達と一緒に工程を進めていくことで、完成時は共に喜び、制作物を見比べ合うなどの場面が見られた。

他の学習においても、グループで活動する場面を設定することで、友達同士で誘い合って活動に参加する様子も見られるようになってきた。苦手なことを無理に行う必要はないが、児童の成長のために必要な活動もある。A 児はなぜその活動に苦手意識を持っているのかを考えた上で支援を行うことで、苦手意識が改善できるような変化が見られた。

#### (5) タイマー

A 児は、好きな活動に強く固執してしまい、気持ちの切り替えが難しくなることがあった。例えば、トランポリン遊びや水泳学習では、時間通りにみんなと終わることができず、毎回気持ちが不安定になっていた。その結果、次の学習へ取り組むことができなかつたり、排泄を失敗してしまつたりすることがあった。そこで、タイマーを活用し、タイマーの音で気持ちを切り替え、次の学習に参加する練習を行った。まずは、個別学習や〇分間走などの学習で、タイマーを使用して学習に取り組んだ。本児は「妖怪ウォッチ」が好きなことから、「切り替えウォッチ」と名付けたタイマーを身につけることで本児のやる気を促した。タイマーは本児の集中力やその活動の内容を考慮し、5分～10分程度で設定した。また、このタイマーは、常に身につけるのではなく、特定の学習活動（いくつかの活動が含まれた時間）や自由遊びに絞って使用した。

#### ・対象児の変化

タイマーを使うことで、音が鳴るまで一つの学習に取り組むことができるようになってきている。しかし、場面によっては、やはりタイマーでの切り替えはまだ難しく、タイマーを身につけること自体に抵抗感を示すこともあった。あらかじめ気持ちの切り替えが難しそうな活動の際は、タイマーが鳴る1分前に前もって「もうすぐ終わる」ことを言葉かけすること、また、次の楽しみを写真（絵カード）で示すなどの支援を行った。まだ気持ちが不安定になることはあるが、以前よりはスムーズになっている。楽しい活動については、満足できるまで遊べるとタイマーでもスムーズに切り替えられるようになった。自由遊びなどでも、なるべく十分遊べる時間や場所を確保するなどの場面設定をしっかりと行うことで、成功体験を重ねることにつながった。



写真7：タイマーを身につけ学習に取り組むA児

### B.気持ちの切り替えがうまくいかなかったときの対応

気持ちの切り替えがうまくいかない時の状態には、「初期」と「ピーク時」の2段階あると考えた。「初期」は、活動やこちらの言葉かけに対して、「いや！」と反応するが、まだ言葉やイラストを用いたやりとりができる。「ピーク時」になると、気持ちが昂ぶっており、すべてのことに「いや！」と強く反応し、座り込むことがあった。まず、「初期」の場合次のように支援を行った。

#### （6）ペアの先生と連携した対応、iPad（動画や音楽の提示）

「初期」の状態や、A児の気持ちが不安定になることが予想されるとき、児童への対応を替わるなどペアの教師との連携を行った。対応する教師を変えることで、スムーズな気持ちの切り替えにつながった。しかし、それでも気持ちの切り替えが難しい場合や、周りに他に教師がいない場合に、あらかじめ用意した「好きな教師がA児を応援してくれている動画」を流すなどした。

#### ・対象児の変化

気持ちが不安定になりつつあるときに、対応する教師を替えたり、好きな音楽や動画を流したりすることで、気持ちを切り替えて活動にスムーズに参加できることが増えた。動画に関しては、自ら再生して、気持ちを高める場面も見られた。何度も動画を再生していると、動画に飽きた様子で切り替えがうまくいかないこともあったが、その都度できるだけ動画内容を変えて提示することで、気持ちを切り替えることができた。また、掃除時間のように毎日繰り返し行う活動の中では、この時間にはこれが流れるという場面を設定することで、本児がうまく気持ちを切り替えでき、学習に参加できることが増えた。

座り込んでしまうと（ピーク時）、他の教師の動画を流したり、対応する教師を変えたりしてしまうと、「嫌と言うと他の教師が来てくれる、動画が見られる」と誤学習になる可能性があるため、本児の気持ちが落ち着くまで待つことが必要だった。気持ちが落ち着き、自ら活動参加に加えたことを褒めたり、他者と関わることができたりすることで、参加してよかったと思えるような場面設定を行った。

### C.うまく気持ちを切り替えることができた後の対応

#### （7）トークンエコノミー

トークンエコノミーでのやりとりで、「(活動を) 終えることができたね！」(切り替えられたね)、「みんなと一緒に『はじめます』ができたね」と、その都度本児が好きなシールを提示できるようにし、本児がスムーズな切り替えができたことを強化できるようにした。貰ったシールは、教室に掲示している「頑張りシート」に貼ることで、これまでに集めたシールをいつでも見るようにした。シールは、具体的に

は主に次のような場面で提示した。

- i 朝の支度や、歯磨きなどの手順表を使った活動を、活動からの逸脱がほとんどなく進められた時
- ii トイレに行って成功した時。
- iii 外部からの働きかけを受けるなどして、スムーズに活動の切り替え、学習に参加できた時。

・対象児の変化

上記のような場面の時、ご褒美としてシールを提示すると、喜んで笑顔でシールを受け取り、「頑張りシート」に貼る様子が見られた。本児は上記のような場面のときにシールが貰えると理解し、トイレに行って戻ってくると、頑張りシートで「ちょうだい」というサインでシールを欲しがることが見られた。手順表に加え、ご褒美シールも一つの要因となり、特に朝の支度や定時排泄に関しては、スムーズに行うことができることが増え、その後の学習に参加する時間や休み時間がしっかり確保できている。

「活動を終わることができたらシールあげるよ」というようにシールを先に提示してしまうと、好きな遊びを終えないといけないと思い「いらない」という仕草を見せることもあったが、上記3つのような場面ではじめてシールをもらえることで、気持ちを切り替え、学習に参加することの強化に繋がっているようだった。もらったシールは頑張りシートとして一望できるようにした。その結果、頑張り以外の教師から褒められることが増えたり、学習の最後に行く「振り返り」の時間（頑張ったことなどを発表する時間）では、自ら進んで発表することが増えたりするなど、もっと褒められたい、シールを増やしたい気持ちからより学習に対する意欲が生まれ、良い循環に繋がっているようだった。

【報告者の気づきとエビデンス】

主観的気づき

- 1. iPad や手話、絵カードが A 児にとってのコミュニケーションツールになり得る。
- 2. A 児の実態、困り感をもとに環境の見直しや支援の工夫を行うことで、気持ちを切り替え、学習に参加できるようになる。

エビデンス

- 1. 「iPad や手話、絵カードが A 児にとってコミュニケーションツールになり得る。」について

・絵カードや iPad、手話などの方法を提示し、使い方を確認することで、それらを自ら活用するようになり、要求の回数が増えた（図1）。要求の手段を提示し始めた頃は、好きなタイミングでやりたいことや行きたい場所の要求があった（5月～7月）。しかし、iPad 等の遊びのタイミングを決め、時間割で確認することで、適切な場面で適度な要求をするようになってきた（7月～8月の減少）。9月以降は、体調面や家庭での出来事などの背景もあり、多少要求回数は増減しているが、5月と1月で比べると、回数自体は約4倍近くに増えている。

・エピソード

要求の方法としては、手話やサインでの表現が多かった。自分の身体ですぐ表現できることに、本児が実用性を感じていると考えられる。その中で、要求が伝わりにくい時や、場所を示すとき、手話で表現できないときに絵カードを使うなど、手段を使い分けるような場面も見られた。

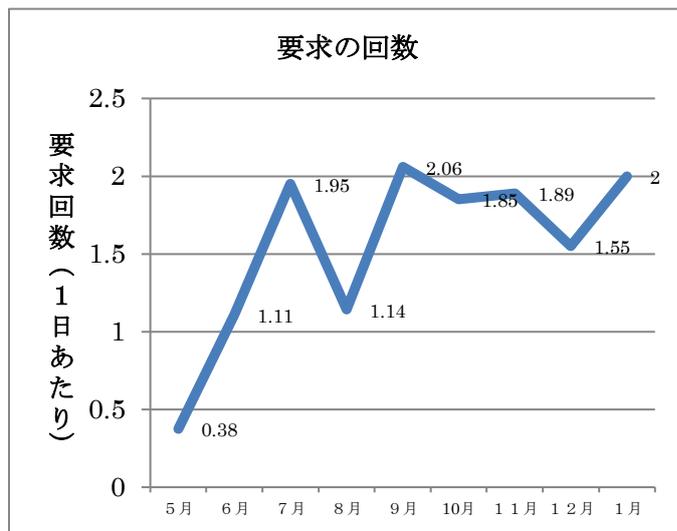


図1：要求の回数の推移

2. 「A児の実態、困り感をもとに環境の見直しや支援の工夫を行うことで、気持ちを切り替え、学習に参加できるようになる。」について

・気持ちを切り替えについての取り組みをまとめると以下ようになる(図2)。まず、実態把握を行う中で、気持ちを切り替えを妨げる要因として、学習環境や苦手意識などいくつかあることがわかった。そこで、学級掲示物の配置をも直したり、手順表を用いたり、グループで活動に取り組んだりできるようにするなど、支援の工夫や環境設定を行うことで、うまく気持ちを切り替え、学習に参加することが増えた。しかし、それでもうまく気持ちを切り替えができないこともあった。その場合は対応する教師を替えたり、応援動画を流したりすることで、うまく気持ちを切り替え、学習に参加することができた。切り替えがうまくいった際には、シール等のご褒美で、その経験を強化できるようにした。その結果、スムーズに学習に参加することが増えた(図3)。1日におよそ7回ある切り替えの場面で、5、6月は、1回もできないこともあったが、1月には、2.35回まで増えている。まだ座り込むこともあるが、その行動の背景(家庭での様子、スクールバスでの出来事)などをできるだけ把握し本児の気持ちに寄り添う必要がある。

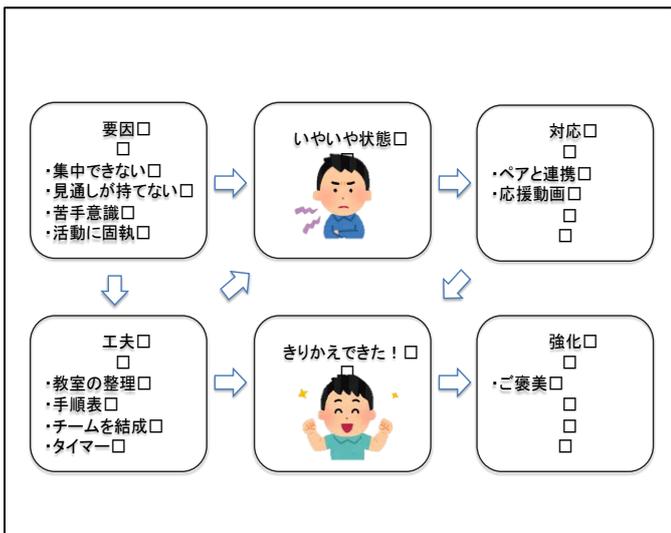


図2：ねらい②への取り組み

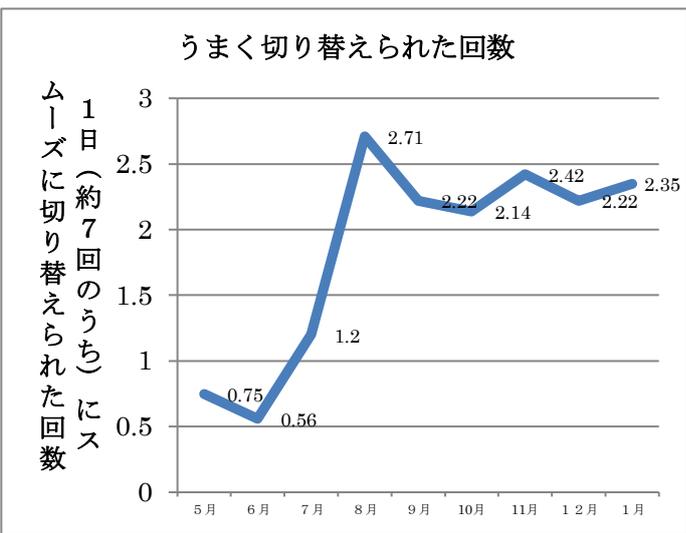


図3：うまく気持ちを切り替え、学習にスムーズに参加できた回

・エピソード

各授業に安定して参加できるようになってきた中で、他の教師から、まず学習に参加していることを褒められる良い循環になっているようだった。活動内容について褒められることも増えている。

・学習参加により、人間関係の輪が広がった。以前は、関わる友達も限られていたが、学習の中で色々な友達と関わることで、自ら関わる相手が増えた。教師でも、要求を伝える相手が担任に限らず、色々な教師に手話などを使って自分の要求を伝えることが出てきた。

・学習に参加し、他者との関わりが増える中で、友達を誘ったり、一緒に喜んだり(感情を共有)など、要求以外にも色々なやりとりが見られるようになった。

今後について

・環境設定は、学習に向き合うための大きな要因の要素の一つで、A児の場合は特に周りの友達との関係性は重要であった。また、他者とのやりとりを学ぶ場としても、友達の存在は大きい。今後もスムーズな学習参加を重ねていく中で、他者と関わる時間を増やし、色々なやりとりを自然に学べるように引継ぎたい。

・友達に、「かして」と要求する場面が増えたが、友達には「順番ね」などと一旦待たせられると、気持ちが不安定になることがあった。自分の要求は相手に伝えることができるようになったが、その次のやりとりの部分で課題が見え始めた。順番などのルールを守ることや要求を伝えた後のやりとりについて、今後は学んでいく必要がある。

・今回、ICT 機器等を活用して、うまく気持ちを切り替えることにつながったが、そこに至る前に、まずは教師とのレポートづくりは基本だと感じた。しかし、将来は、児童がなるべく一人で気持ちを切り替えて活動に向かうことが必要である。そのため、色々な方法を提示した上で、それをどう児童が使っていくことができるようになるかを考えていく必要があると感じた。例えば、iPad 等については、引き続き機能の制限を設けた上で、カメラ機能等についても知ることで、より要求の幅が広がり、より自由に要求できると感じた。