

# 魔法の medicine プロジェクト 活動報告書

報告者氏名：西尾芽（滋賀県総合教育センター 石垣秀憲、竹内佳緒里） 所属：滋賀県立甲良養護学校

記録日：2021年 1月 25日 キーワード：コミュニケーション指導、興味・関心の拡張

## 【対象児の情報】

○学年：小学部3年生

○障害と困難の内容：知的障がいに伴う自閉症

・他者との関わりが少ないことで、一人遊び中心になり、限られた遊びになってしまうが、沢山の友達や教師と関わって様々な遊びがしたい。

・体を動かす機会が少なく、軽度の肥満傾向にある。

## 【活動目的】

○当初のねらい

①興味・関心を高め、遊びの幅を広げる。

②友達や教師からの遊びの誘いを受け入れる経験を積み重ねる。

③運動量や筋肉量の向上を図る。

○実施期間

2020年6月15日～2021年3月31日

○実施者

西尾芽

○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（年度当初）

①恐竜や生き物、プラレールが好きである。「これで遊びたい」というやりたいことへの思いが強く、特定の遊びから違う遊びへ気持ち向きにくい、興味・関心の幅が広がりにくい。その要因としては、個人因子（自閉症の特性や自信のなさなど）も関係しているが、環境因子（これまで他者からの誘いかけや関わりを受け止めてきた経験が少ないこと）の影響から来る経験不足もあると思われる。

・プラレール遊びにおいては、電車のスイッチをオンオフして走らせたり止めたりして遊んでいる。自分でコースを作ることはなく、教師や家族が作ったコースを走らせて楽しんでいる。教師から「一緒にコースを作ろう」と誘われたり、隣でレールを並べながら作り方の見本を見たりしても、「やらない」と断ったり、時には怒ったりすることがある。これまで、「コースが作れなかった」「コース作りが難しかった」という経験が本児の中にあり、苦手意識が見られる。教師には、「こういうコースにしてよ！」と自分の好みのコースを要望している。

②教師や友達から遊び（本児の好きな遊びや学校や家でこれまでにしたことがあるもの、新しいものも含む）に誘われても、活動のペースが他児と合わなかったり（本児は自分のペースでゆっくり遊びたい）、これまでの関わりの中で友達から少し強引な関わりをされたことを覚えていたりして、「いやだ」「遊ばない」と断ることが多い。「何をするのか」「何について誘われているのか」ということはわかっている。本児が知らない遊びについては、写真や実物等を用いて説明したり、見本を見せたりしている。見通しの持ちづらさから誘いかけを断る様子はない。また、過去に「〇〇の遊びが上手にできなかった」「楽しくなかった」といった経験からくる自信のなさや不安感から、頑なに「いやだ」と断っているように推測されることがある。

・友達の遊ぶ様子を気にする姿が見られ、時々その様子を見て笑ったり、「なんで〇〇くんは△△してるんだろう」と呟いたりする姿が見られるようになってきた。しかし、自分から他者へ関わりに行く姿はほとんど見られない。

③学習においては「取り組まなければならない」という思いが強いのか、体を動かしたり集団で取り組んだりする内容の学習にも参加することができる。長距離の散歩では、往復ともに大きく疲れる様子はないため、一定の体力はあると思われるが、散歩先の遊具等で遊ぶ姿はあまり見られず、ベンチに座って過ごすことが多い。

・休み時間は基本的に寝転んでおもちゃ（恐竜や怪獣の人形、プラレール）で遊んだり図鑑を読んだりして過ごすことが多い。

## ○活動の具体的内容と事後の変化

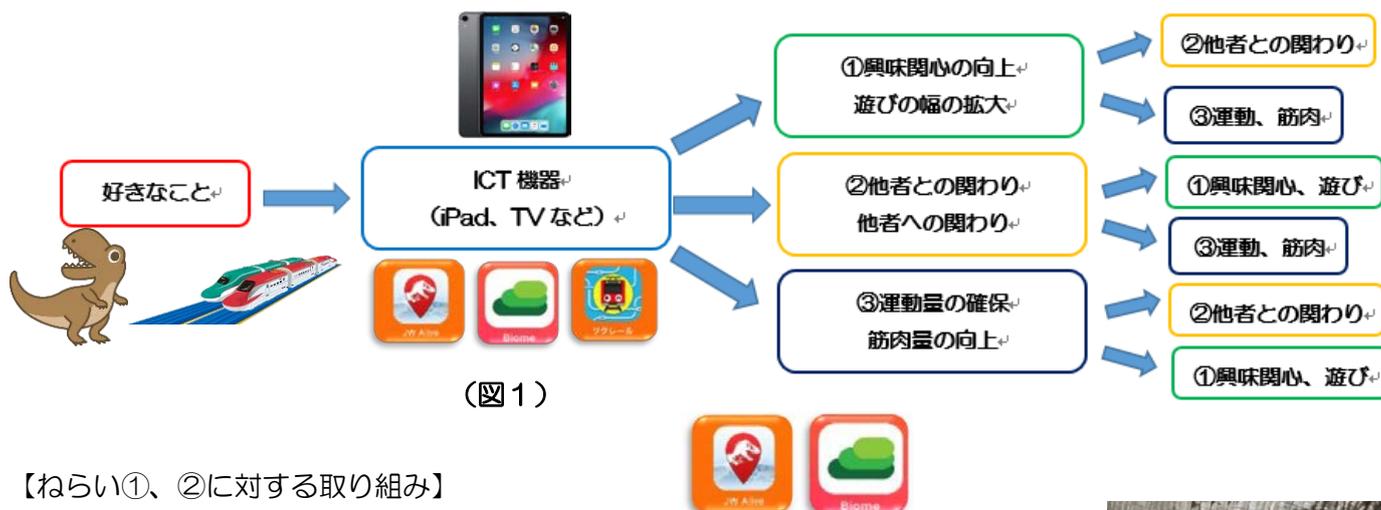
### ★今回使用したアプリとねらい

使用したアプリ	使用時間	ねらい
Jurassic World アライブ! 	散歩 休み時間	本児が好きな Jurassic World で興味・関心が高い。また、歩いて恐竜の DNA を採取していくアプリであることから、運動量の確保につながると考え使用。
Biome 	散歩 休み時間	生き物を撮影しコレクションしていくアプリであり、興味・関心の向上につながり、歩いて対象物を探すことから運動量の確保にもつながると考え使用。
カメラ 	散歩 休み時間	上記の「JWA」、「Biome」を使用する中で、写真を撮ることへの興味・関心が高まってきたことから使用。
ツクレール 	休み時間	本児が好きなプラレールで興味・関心が高い。アプリを通してコース作りへの苦手意識が薄れたら、実物のプラレールにおいても、自分でコースを作ってみようと思ったり、好きなコースが作れるようになったりして、一層遊びの幅や他者との関わりにおいて、変化が出てくるのではないかと考え使用。
はらぺこあおむし いろいろかたち 	学級活動	どの児童にとっても馴染みのある「はらぺこあおむし」が登場するアプリ。難易度も児童らの実態に適していると判断し使用。
はじめての ひらがな・カタカナ 	学級活動	本児を含め、ひらがなに興味を示す児童が増えて来たこともあり、タブレットの操作に慣れるきっかけとして運筆アプリを考えた。その中でも、文字の読み上げ機能があることから本アプリを使用。
Google Chrome 	休み時間	音声検索、読み上げ機能を活用するために使用。

使用したアプリ	使用時間	ねらい
<p>その他</p> <p>発掘恐竜パズル 恐竜ランド みんな見つけて 恐竜図鑑</p>    	<p>休み時間</p>	<p>本児と一緒に恐竜にまつわるアプリを探した際に、見つけたアプリ。本児の「やりたい」という要望から使用。</p>

★フローチャート（仮説）

当初の計画では、「Biome」や「JWA」、「ツクレール」を中心としたアプリをきっかけに、「興味・関心の向上」「遊びの幅の拡大」「他者との関わり」「運動量の向上」のそれぞれにつながっていくのではないかと仮説を立てた。（図1）



（図1）

【ねらい①、②に対する取り組み】

・アプリ「Biome」「JWA」の活用（6月～7月）

「Biome」は、主に散歩の道中や行き先の公園にて教師と一緒に使用した。はじめは教師が生き物を撮影してみせると、「どれどれ！見せてよー」と興味津々な様子。「自分も撮ってみる？」と尋ねると、「（生き物が）怖いからいい」とのこと。その後10回ほど使用し、慣れてくると自分で虫かごに入ったカニや少し離れた位置からイモリなどを撮影することができた。（図2）



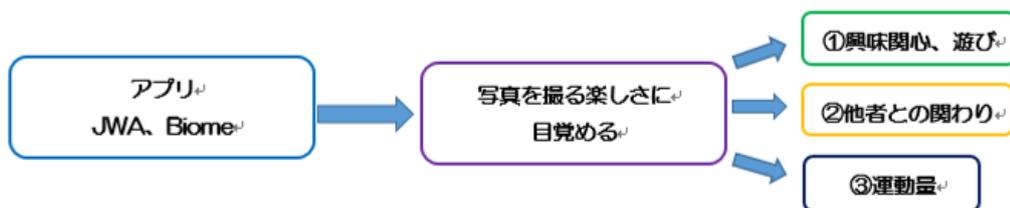
（図2）イモリ

「JWA」は「あ、ジュラシックワールドだ！」とアプリを起動すると大喜び。ただ、恐竜のDNAを採取するのが本児には難しかったようで、教師が手助けするも行う機会は少なかった。しかし、ARの恐竜の写真を撮ることは楽しんでいった。（図3）



（図3）ARの恐竜を撮影

「Biome」「JWA」のアプリをきっかけに、徐々に「写真を撮る」ことへの興味・関心が高まっていった。（図4）



（図4）

### ・「カメラ」アプリの活用（6月下旬～）

自分から「写真撮る！」と言って「カメラ」アプリを起動するようになり、散歩先や教室にて自分の気になった対象物を連写するようになった。初めの頃は景色や物を中心に撮影していたが、徐々に撮影する対象物に変化が見られ、一部の友達や教師を撮影するようになった。「ちょっとこれ見てよ！〇〇君こんな顔しているよ」や「今日は〇〇先生を撮ろうかな」など、撮影した写真を見て楽しんだり、教師や友達にも見せたりして、教師や友達と関わる機会が増えてきた。（図5、6、7、8）



（図5）教室にて



（図6）散歩先の池



（図7）散歩先にて



（図8）窓際から友達を撮影

### ・写真の掲示（10/27～）

その後2学期に入ると一層学校、家庭それぞれで写真を撮ることが増えた。そのため本児の撮影した写真（散歩先や休み時間に撮影）を校内に掲示することにした。全校の児童生徒が通るランチルーム前に本児が厳選した写真の掲示をスタートした。担任以外の教師や他クラスの友達から写真について声を掛けられる場面が増え、その都度写真の解説をしていた。（図9）



（図9）ギャラリー

他者に伝えたい思いが芽生え、他者に共感してもらい喜びも育まれてきた。

### ・アプリ「ツクレール」の活用（6月～7月）



「JWA」や「Biome」と比べて、直感的に操作できることもあってか遊ぶ機会が多かった。ボタンを操作し、色々な角度から電車が走る様子を眺めたり、コースや街を自分で作ったりして楽しんでいた。熱中するあまり、友達が本児の周りに寄って来たり、画面を触ろうとしたりすると「来ないで」「あっち行って」「ぼくの(iPad)だから触らないで」と友達に怒ったり、友達の手を抑えたりすることもあった。けんかになると本児が、「もうやめる」とタブレットを手放すことも度々。しかし、この友達とのけんかを含むやり取りは、本児にとっては貴重な経験であった。（図10）



（図10）友達とのけんか

この友達とのやり取りをきっかけとして、クラスで遊び方のルールを決める必要があると考え、毎週木曜日の午後の学級活動でタブレットを使用した学習を行うことにした。この学習をきっかけとして、休み時間に教師が仲介しながらも少しずつ交代で「ツクレール」をする姿が見られるようになった。始めの頃は友達が意図的に電車を脱線させて遊ぶ姿に、「もうやめてよ！」と怒っていた本児であったが、「〇〇君の順番だから仕方がないか」と次第に友達が作ったコースや街を一緒に眺め、電車が脱線することがあっても笑って過ごすなど、友達への関わり方が寛大になってきた。（図11）



（図11）友達と一緒に遊ぶ様子

★プラレール遊びにおける対象児の変化

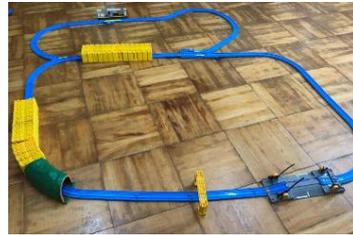
前述のように大好きなプラレールであるが、コース作りへの苦手意識がある本児。しかし、「ツクレール」のアプリを通してコース作りに対する苦手意識が軽減したのか、9月27日（日）家でプラレールのレールを自分で組み立てることができた。また、翌日学校においても倉庫から自分でプラレールを取り出してくると、自分でレールを組み立てて遊ぶようになった。そして、自分で作ったコースで友達が遊ぶことも許容し一緒に遊ぶようになった。（図12、13、14、15）



(図12) 自分でレールを組み



(図13) 自分で作ったコースで  
友達と遊ぶ



(図14) 学校で作ったコース



(図15) 家で作ったコース

・学級活動での取り組み（6月下旬～）

1学期は知育アプリを中心に取り組んだ。一人ずつ順番に行う学習を繰り返す中で、「タブレットは交代で順番に遊ぶもの」という意識が本児や友達の中に定着した様子があった。また、活動を重ねるにつれ、徐々に友達が行う様子に気持ちを向けるようになり、「その形は違うよ」「そうじゃなくて、こっちだよ！」など、7月に入り友達に教える姿も見られるようになった。少しずつ他者に気持ちが向いてきたり、他者を受け入れられる場面が増えてきたりした。



(図16) いろとかたち



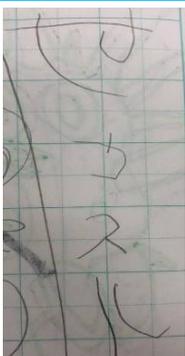
(図17) ダンス

2学期（8月下旬）からは、前半に身体を動かすメニュー（ストレッチとダンス）を追加した。「（動きが）難しいよ～」と呟くこともしばしばあった。後半は、「いろとかたち」のほかに、本児を含めひらがなやカタカナに興味を示す児童が増えて来たこともあり、運筆のアプリに取り組んだ。（図16、17、18）

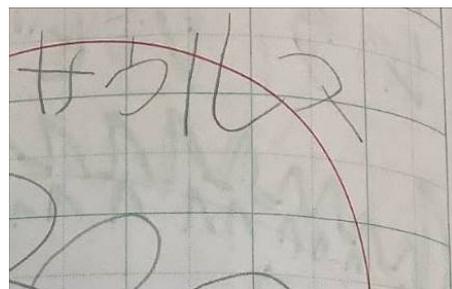


(図18) 運筆

ストレッチとダンスは、週に1度繰り返す中で、苦手意識が軽減し、教師や友達と一緒に楽しく模倣したり体を動かしたりする姿が見られるようになった。運筆では、恐竜の図鑑を読むことの多い児童にとって、ひらがなよりもカタカナの方が身近なものであったため、カタカナのなぞり書きに取り組んだ。「ト」を見て、「トリケラトプスだね」などと文字を認識しており、ひらがなよりもカタカナの方が読み書きしたい意欲が感じられた。



(図19) 11/11記入



(図20) 字形が整ってきた

11月11日頃から、宿題ノートの空きページにカタカナで「サウルス」と書くようになった。初期は「サ」が鏡文字になり、「ス」と「ル」が逆転していたが、徐々に「サウルス」と字形も整い、書けるようになった。（図19、20）

・アプリ「Google Chrome」の活用（10月～）

本児と一緒に生き物の図鑑を読む中で、「ねえ、これなんて書いてある？これは？」と教師に尋ねてくる姿が2学期に入り一層増えた。また、タブレットでは、「〇〇って調べてよ」と伝える場面も多く、「自分で調べたり読むことができたりしたら、もっともっと世界が広がるかもしれない」と考え、10月からGoogle Chromeを使用した。読み上げ機能を設定した上で、音声検索の方法を本児にレクチャーし始めた。すると**11月には、自分でアプリを立ち上げ、マイクのアイコンを押して自分の知りたい情報を調べられるようになった。その後、友達にもやり方を教えるようになった。**（図21）



（図21）音声検索をする様子

★タブレットのない場面での本児の過ごし方の変化

タブレットを介して友達と関わるが増えてくると、タブレットがない場面でも一人遊びだけではなく友達とあそびを共有する場面が少しずつ見られ始めた。以前にも友達と同じ空間でプラレールを走らせて楽しむことはあったが、8月下旬には友達が空き箱で作ったおもちゃの街を共有して、一緒に遊ぶ姿があった。

その後**10月、11月、12月と友達（特定の友達だけでなくクラスを超えて）と遊んだり、遊びを受け入れ、一緒のおもちゃを介して遊んだりする姿が見られるようになった。**（図22、23、24、25）



（図22）友達とマットの上で



（図23）友達から借りたサングラスをかけてみた



（図24）友達と同じおもちゃで遊ぶ



（図25）友達と廃材工作

【ねらい③に対する取り組み】

※散歩、学級活動でのダンス、サーキットの学習を中心に、運動量・筋肉量の向上に取り組んだ。



・アプリ「カメラ」の活用。

**10月頃からは、散歩先でiPadがあってもなくても、座って過ごすことがなくなった。**iPadを持参した時には、カメラで写真を撮り、持参していない時にも教師や友達と遊んだり、お話をしたりして過ごすようになった。

サーキットの学習にも月に1度取り組んだ。ゴールまでにかかるタイムを意識する様子はないが、友達へのあこがれ（自分もあんな風にやりたい！）が芽生えてきた。11月のサーキットでは、三輪車に乗る際に、友達がバックで進む姿を見た本児が、自分からそれを真似て行う場面があった。（図26、27、28、29、30、36）



（図26）本児が撮影した紅葉



（図27）プランコ



（図28）シーソー



（図29）友達の後を追いかけて



（図30）バックでGO

【報告者の気づきとエビデンス】

・主観的気づき

- ①iPad で教師や友達と一緒に学習したり遊んだりすることを通して、他者や物に対する興味・関心が高まったり遊びの幅が広がったりしたのではないか。
- ②iPad を介して他者と関わる機会が増えたことがきっかけとなり、iPad がある場面、ない場面どちらにおいても対人・コミュニケーション面での変化が見られたのではないか。
- ③興味・関心の高まりや対人・コミュニケーション面が変化してきたことで、興味のあるものに自然と体が動いたり、気になる友達や教師のもとに歩み寄ったりする機会が増え、身体を動かすことへの抵抗がなくなってきたのではないか。

・エビデンス

- ①興味・関心、遊びについて

★プラレール遊びにおける変化

当初仮説を立てたが、アプリ「ツクレール」を通してコース作りへの苦手意識が薄れ、実物のプラレールにおいても、自分でコースを作ってみようと思ったり、好きなコースが作れるようになったりした。(P.5 参照)

自分でレールを出してきて、レイアウトを考えて、一緒にしました。パッドでやっているの、自分で作るイメージもしやすくなったかな?と感じました。

(図31) 9月28日の連絡帳

線路は自分で考えて組み立てていました。「お母さん、直線レールがない」と言うので、探すのは手伝いましたが、「直線レールが足りないね、買いに行かないか」と言っていました。

(図32) 10月12日の連絡帳

連絡帳からも、本児の変化を読み取ることが出来る。また、自分でコースを作る際に、足りないパーツもイメージすることができるようになった。

★興味・関心と遊びにおける変化

遊びの種類	恐竜・怪獣人形	プラレール	図鑑	iPad	型はめ	廃材工作	レゴ	ブロック	お絵描き	音絵本	アイロンビーズ	キーボード	立体パズル	トミカ	おはじき	組組スロープ
6月																
7月																
8月																
9月																
10月																
11月																
12月																

(図33) 自由時間における本児の遊びの広がり

図33は本児の研究当初から、12月に見られた遊びの内容を観察した結果である。8月には、友達が遊んでいる「型はめ」のおもちゃに興味を示し、その様子を見てから自らそのおもちゃを手にとって遊ぶようになった。また、9月には、友達が「廃材工作」をする様子を見て、「自分もする!」と教師と一緒に、同じようにまねて遊ぶようになった。そして、恐竜や動物をタブレットや図鑑で調べてそれを参考にしながら空き箱や段ボールを使用して工作をする姿が見られた。10月になると、廃材工作と並行して、「レゴ」や「ブロック」で動物やロボットを組み立てる遊びをする姿が見られた。11月頃より、工作やおもちゃで遊ぶだけでなく、「お絵描き」をしたり、「音絵本」の音を聞いたりするなど、これまで見られなかった過ごし方ができるようになった。このように、研究開始当初、本児の遊びは、「恐竜・怪獣人形遊び、プラレール遊び、図鑑を見る、iPad」の4種に限定されていたが、研究を通してiPadでの遊び場面で、友達と自然な関わりが生じ、無理なく友達と遊びの場面の共有が生まれたことから、友達のする遊びにも興味や関心が生じ、結果的に12月には、これまで広がりにくかった遊びの内容が豊かになっていったと推測される。

家庭においても、連絡帳にあるように遊びが広がったり、色々なものへの興味・関心が高まったりしてきた。(図34、35)

学校での遊びの幅が広がってきているというのがとてもうれしいです。家でも、以前よりは、YouTube とか DVD よりも他の遊びが増えてきたかなと感じます。

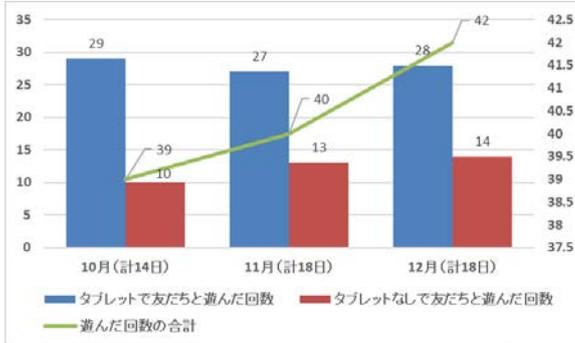
(図34) 11月6日の連絡帳

今年は色々なものに興味が広がっているなあと感じます。TV を観ていても、今までよりもイキキと何かを思っ観ている気がします。

(図35) 11月26日の連絡帳

②他者との関わりについて

★対人面での変化



(図36) 友達と遊んだ回数

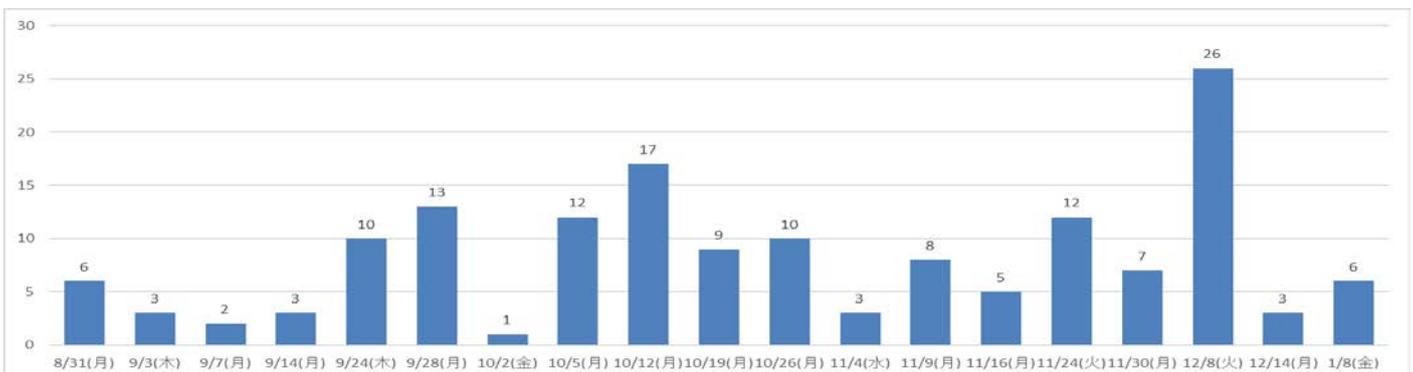
図36は、友達と関わったり、一緒に遊んだりした回数の集計である。iPad を介しての関わりは比較的多いのであるが、iPad を介さずとも友達と関わって、あるいは一緒にその場で遊ぶことが少しずつ増えていったことが分かる。

～具体的事例（他者とのやりとり）～

- 8/9 「△△ちゃんの服、いつもと違うね。」と教師に伝える。
- 10/15 廃材工作をしている友だちに「次は何作るの？」
- 10/28 「〇〇君の靴反対（左右が）だよ。」
- 11/7 本児の真似をする友達を見て、「〇〇くん、ぼくの真似してる～」と嬉しそうに言いながら、「じゃあこれは？」と、おちゃらけてみせて、それを真似る友達の姿を見てさらに笑っていた。
- 12/8 散歩中に友達に「サンタさんのプレゼントは何がいい？」と聞く。「おかし」と返ってくるとすかさず、「何のお菓子？」と聞き返し、自然と会話のラリーが続いていた。
- 12/15 カーテンに隠れている友達を見つけ、「〇〇君、みつけた！」と教師と一緒に友達の足をちょちょよして遊んでいた。

図36で示す集計と具体的事例から「他者に気持ちが向いてきている」ことがわかる。気持ちが向いてきたことで、自分から友達の輪に入ったり、自分から関わりに行ったりする姿も増えた。また、他者からの関わりにも寛容になった。年度当初は自分の遊ぶエリア（マット）に他者が入ると「ちょっと邪魔しないですよ」と怒ることもあったが、今では普段関わりの少ない友達がマットに入り、本児の遊ぶおもちゃに手を伸ばしてきても怒らなくなった。「他者に心を開いてきたことで、精神面での変化も見られやり取りにも余裕」が見られるようになった。

★コミュニケーション面での変化（他者に伝えたい気持ち、他者と思いを共感したい気持ち）



(図37) 持参した写真の枚数

2学期が始まり、家で撮った写真（家のスマホや持ち帰ったiPadで撮影）を「先生に見せたい！」とプリントして、学校に持ってきてくれるようになった。毎回1枚ずつどういいう思いで撮影したのかを教師や友達に説明してくれた。8/31～ほぼ週明けの月曜日に撮影した写真を持参してくれた。1月15日までの間に、計19日、写真の総枚数は計156枚にも及ぶ。(図37、38、39)



(図38) 10月12日持参写真



(図39) 12月8日持参写真

「明日写真持っていく？西尾先生がお休みだったんだよ」と言っていました。

(図40) 10月12日の連絡帳

予防接種で通院しお医者さんに少し緊張していたのか、それともお医者さんに伝えなかったのか、色々、たくさん話をしていました。(DVDの内容など)

(図41) 11月26日の連絡帳

写真を撮る楽しさに目覚め、それを他者に見せる、伝える、共有する楽しさを知っていったように思われる。図40にあるように担任に見せて話したいという思いが芽生え、それは学校や家庭といった特定の場所だけではなく、図41のように病院のお医者さんや放課後のサービス先など様々な場で自分から他者に話す、関わる場面が増えていった。

タブレットやスマホ、デジカメで撮った写真がきっかけとなり、自分から他者に関わりに行く機会が増えたことで、「他者に伝えたい気持ち、他者と思いを共感したい気持ち」が育まれ、それがタブレットや撮った写真のない場面でも見られるようになった。

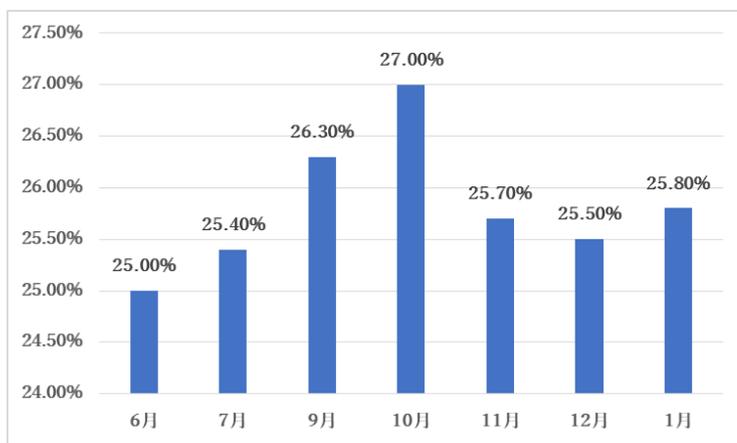
### ③身体の動きについて

#### ★運動量について

これまで自分から身体を動かす機会が少なかった本児であるが、研究当初と比べ身体を動かす機会が増えた。考えられる理由としては、コロナ禍のため屋外での活動（毎日の朝散歩、週二回の散歩）が増えて、身体を動かす機会が増えたこと。また、研究を進める中で、散歩先でもタブレットで写真を撮りに行ったり、友達や教師と遊んだりする機会が増えたことが挙げられる。そしてなにより、「友達や教師と一緒に〇〇がしたい！」という気持ちが本児の内面で育まれ、学習場面だけではなく、休み時間においても身体を動かすことへの抵抗がなくなってきたのではないかと推測される。これはP.3の図1のフローチャートにある①の興味・関心、遊びの変化、②の対人面での変化を受けて、運動量にも変化が出てきたということがいえるのではないか。

#### ★筋肉量について

本児の筋肉量については毎月の身体測定で、「骨格筋率」の数値を記録してきた。



(図42) 骨格筋率の推移

6月は25%であった骨格筋率が、10月には27%になった。10月は気候も快適で散歩でも長距離を歩いたり、写真を撮りに動いたりしていたため数値が上昇したと考えられる。その後は寒さが関係したり、遊びの幅（室内遊び）が一層広がったりしたことも関係し平均25.6%で推移している。研究当初の25%を下回ることは一度もなく、ここから筋力が向上してきていると言える。(図42)

## ★その他エピソード



### ・校長室へ行く

7月からは恐竜関連のアプリで遊ぶ機会が増えた。その中でも、画面をタップして化石を発掘していく「恐竜パズル」、恐竜を探す「みんな見つけて」、そして、恐竜の写真を撮って図鑑を完成させていく「恐竜ランド」、これらのアプリは本児を含め計6人の児童（隣のクラスの児童も含む）が気に入って一時的にブームとなった。しかし、無料版で遊べるのは一部分だけであり、次第に本児から「この鍵が開けばいいのに」「新しいので遊びたいよ」との訴えが10月に入り増えてきた。そのため10月6日に、「校長先生にお願いしてみたらどうだろう？」と提案すると、最初は「えー、先生が言ってきてよ」と返事が返ってきたものの、本児のやりたい気持ちが強かったため、「じゃあ先生が先に話しておくし、また一緒にお願ひに行こう！」と約束した。翌日の朝、「校長先生に言ったん？なんて言ってたん？」と尋ねてくる本児。「校長先生に伝えたよ。校長室に来てくださいと言っていたし、昼休みに一緒に校長室へ行こう」と伝え、昼休みに一緒に校長室へむかった。以下がその時の本児と校長先生とのやり取りの一部である。

校長先生：「どうして校長室へ来たの？」

本児：「おせないんだ！おかねはらうの」

校長先生：「どんなアプリなの？」

本児：「きょうりゅうのゲーム！あった！あたらしいのがあったんだ！」

※タブレットを操作するように手を動かしながら説明していた。

この後も校長先生としばらく自分の言葉でやり取りをした末、思いが伝わり iTunes カードを校長先生から受け取り、有料のアプリをダウンロードすることができた。**ダウンロードしたアプリもすぐに遊ぶのではなく、友達に「新しいのができるようになったよ！！」とまず報告しに行く姿も見られた。そして、その後は、友達とお話ししながらアプリで遊ぶ姿があった。**

### ・持参写真について

図37からもわかるように、特に持参枚数の多かったのが10月12日と12月8日の2日間であった。10月12日の写真には、ペーパークラフトで作成した恐竜を好きなアングルから撮影したものやその恐竜の生態に関する説明文が書かれたものの写真があった。他には、自分で組み立てたプラレールのコースや散歩先で出会ったアマガエルなども収められていた。12月8日は週末に家族で旅行へ行かれ、そこで写真をたくさん撮影したため枚数が極端に他の日と比べて多かった。旅行前には、「たくさん旅行の写真撮って見せてあげるから！」と教師や友達に何度も話をしていた本児であった。写真の中には大きなクリスマスツリーが写っており、「もうすぐクリスマスだね！ぼくは〇〇と△△をお願いしているけど、□□君はなにが欲しいの？」と写真の説明だけではなく、そこからさらに話を広げて友達に尋ねる姿も見られた。