

魔法のプロジェクト2021 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：2022年 2月18日

キーワード：意思表示 生活リズム

【対象児の情報】

■ 学年 知的障害特別支援学校中学部2年

■ 障害名 知的障がい、統合失調症

■ 障害と困難の内容

1. 自分の思い（特に「No」「わからない」「休みたい」など）を表明できない

相手の求めに応じたいという思いや自分を認めてほしいという思いが強くあるが、体調や自信のなさからそれに応えられなかったり、思ったようにいかなかったりすることがストレスになっていると考えた。もしそうならば、思いをスムーズに表出できる方法を見出し、伝える相手や場面を保証することが、ストレスのない生活をおくる一助になると考えた。また、本人が活躍できる場面を学校生活の中に設けることが、登校や学習への意欲を高めたり、人間関係を深めたりするきっかけになると考えた。

2. 生活リズムを整えることができない

十分な睡眠をとるなどして生活習慣を整えることが疾患の症状を抑えると主治医から指摘されていた。家庭におけるゲーム遊びや動画視聴を自律できれば、全般的な意欲の低下を抑えたり、家族への関わり方を穏やかなものにしたりとできると考えた。生活リズムの将来的な自律を目指し、まずは、自分自身の生活リズムに意識を向けるための環境設定が必要だと考えた。

3. 学べない

週の半分以上を自宅で過ごし、自宅ではほとんどの時間をゲームや動画視聴に費やしているため、学習できていなかった。本人が学びやすい環境を見出して提供することが、本人の自信につながると考えた。

■ 使用した機器に

iPad（貸与機器の他、都支給の個人端末） iPhone

【活動目的】

■ 当初のねらい

◆ 自分の思いを表明できる相手や場面を増やす

◆ 生活リズムを整える意識をもつ

■ 実施期間 令和3年4月から令和4年2月

■ 実施者 学級担任と亀田隼人（報告者）

■ 実施者と対象児の関係 学級担任および同じ学年所属の教員

【活動内容と対象児の変化】

■ 対象児の事前の状況

1. 性格

慣れない場所や活動、人に対して不安があった。家族には「疲れたから学校に行かない」や、買い物への誘いに対して「行かない」など拒否の思いを表明したが、学校のように家庭から離れた場面では、自分の体調ややりたくない思いを自ら伝えることができなかった。学校場面では、頼まれたことはどんなときにも引き受けてやり切ろうとする真面目な性格だった(図1)。周囲の人が本人の様子をみて休憩を促すとそれに応じたが、促しがないと、その場から逃避したり体調を崩したり、兄弟など身近な人に暴言を吐いたりした。



図1

2. 運動面

手先に不器用さがあったが日常生活をおくるのに支障がない程度であった。紙ちぎりなどの単純作業は、ゆっくりではあるものの一人で進めることができた。鉛筆の握りや筆圧が強く書きづらそうであった。自宅ではNintendo Switchなどのゲーム機を操作してYouTubeの動画を視聴したり、MINECRAFT(図2)などのゲームをしたりして過ごす時間が長かった。



図2

3. 認識・学習面

愛の手帳4度(東京都の療育手帳で中軽度に相当)。生活でよく使われる語の理解があった。日常会話が成り立つが、単語を説明したり考えを言葉で表現したりすることが苦手で、表出は単語もしくは二語文によった。難しい質問へは「忘れた」「あんまり覚えてない」などの返答をすることが多かった。反対に、知っていることへは「知っているもん!」と得意げに答える様子があった。一度は理解して始めた課題でも、遂行中に教示内容を忘れることがあった。平仮名、片仮名を概ね読み書きできるが、長

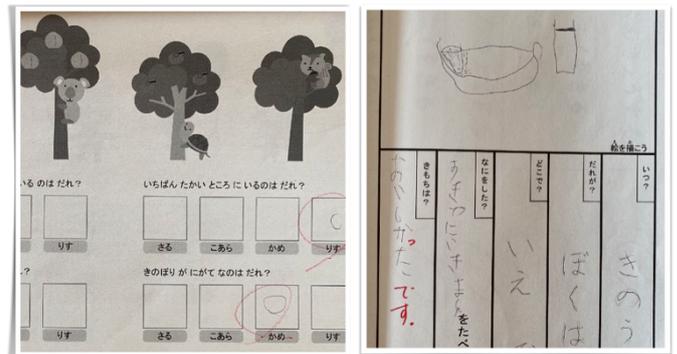


図3

音、促音、撥音を間違えて表記することがあった(図3)。時計やタイマーの理解があり、学校ではそれらを参照しながら一人で行動することができていた。10までの足し算引き算ができた。

4. 対人関係

小学校低学年のうちには友だちとよく遊んでいた。また、院内学級在籍中には特定の友だちと仲良くなり、自らいたずらをするような関わりがみられた。中学生になってからは、教室では端に置いてある椅子(定位置)に座って教員や友だちの様子を眺めて過ごすことが多かった(図4)。排せつ要求以外は自ら人に関わろうとする姿がなかったが、話しかけられると笑顔で応じた。学校での対人トラブルはなかった。



図4

母親と2人の弟と一緒に生活していた。自宅には自分の部屋があり、ほとんどの時間を自室で過ごしていた。外出機会はほとんどなかった。弟と一緒に遊ぶことはなく、場合によっては強い口調で迫ったり手を出したりすることもあった。母親が叱るなどの介入をしても効果がなかった。

5. 支援の経緯

小学生時代は地域の特別支援学級に在籍していた。大きな音が苦手で静かな環境を好んだ。また、慣れない場所、人、活動に不安があり集団行動が難しかったため、個別の対応を受けていた。中学生になってから当時を振り返り、「勉強は難しかった」とも言っていることから、慣れだけではなく求められる内容の理解が難しかったことも一因だったと推察する。

低学年のうちには仲の良い友だちをつくって遊ぶ姿があったが、その友だちの不登校がきっかけで4年次からは本人も登校を渋るようになった。はじめのうちは母親が同伴することで週1回程度の登校ができていたが、5年次には身体症状（吐き気、腹痛など）が出現した。その後不登校、自宅閉居など全般的な意欲低下が顕著になり、希死念慮が起こるほどの抑うつ状態になったため、6年次に医療保護入院を開始した。

入院中は生活全般を管理されており、意欲、身体症状共に良好な状態が続いたため、投薬を中止して退院した。生活環境や本人の状況を考え、中学校は特別支援学校に進学した。

本人の意向をその都度確認しながら場面や人、活動に慣れることを第一に中学校生活をスタートしたが、環境の変化に応じることができず、再び体調や気持ちの乱れが大きくなった。コロナ禍による分散登校期間が終わると登校日数が減り始め、8月は一日も登校できなかった(図5)。

自宅ではゲームをして過ごす時間が長かった。また、疲れから食事を摂れない期間があったり、反対にずっと何かを食べていて朝昼晩の食事をしたかどうかわからなくなったりもした。さらに、家族への態度も強いものになっていった。

生活リズムや家庭内での気持ちの乱れを整える目的で、9月に入院を開始した。

前回同様、入院中は規則正しい生活を続けることができ、言動も落ち着いてきた。また、体育的な活動に関心を示して積極的に参加したり、同室の友だちとよく話をしたりするなどの姿もみられたため、二週間ほどで退院した。

自宅に戻ると、入院前の様子に戻ったため、10月に再入院、11月に院内学級に転校となった。

3月に退院することになった。主治医との話し合いでは「有効な薬はないため、十分な睡眠をとって生活習慣を整えることと通学への気持ちを前向きにすること、家庭以外での居場所を見つけることが大切であること」を確認した。

中学部2年生になり、本人やご家族との相談を経て、週2日の登校を始めた。自宅で過ごす3日間はヘルパーや訪問看護の方との外出を促した(図6)。

■ 活動の具体的内容

1. 音声、文字、スタンプ、画像によるやり取り

本人がこれまで主に使ってきた音声によるやり取りのほかに、文字やスタンプ、画像によるやり取り機会を設定し、本人がストレスなく意思を表明できる方法を探った。まずは、学校生活場面(Step 1)で試行し、効果があったと判断したのちに家庭生活場面(Step 2)に導入しようと考えた。

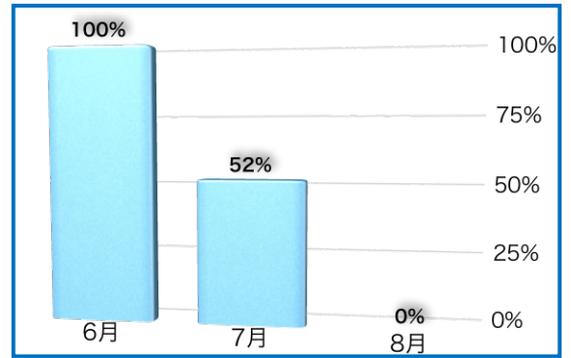


図5 中学部1年次前半の登校率



図6



図7

【Step 1 学校生活場面】

朝の支度終了後の休憩時間に行った。対象生徒の教室で、報告者が本人の隣に座り、iPhone や iPad mini を使って会話をした。アプリは「メッセージ」や「Drop Step」(図7)を使った。会話は文字やシンボルを中心に進めたが、進行が滞る場合は音声による会話で補った。本人が操作方法で迷う場合には報告者の画面を提示しながらやり方を伝えた。

2. みんなでゲーム

1) アンケートの実施

対象生徒が生活の各場面をどのように感じているのかを知るためにアンケート調査を行った。「学校で一番楽しいこと」の質問には、「勉強」「数学」の回答だった。また「自宅で一番楽しいこと」の質問には、「ゲーム」の回答だった。

回答から、本人が活躍する可能性のある活動として教科学習を考えたが、対象生徒が登校する火、木曜日にはその設定がなかった。また、本人の「がんばりすぎる」性格から、この回答が本心か確信がもてなかったため、本人との関係を深めながら確認していくことにした。「ゲーム」の回答は、本人の実生活の様子から本心だと判断した。

そこで、本人が活躍する可能性のある活動として、まずはゲームを選び、本人の成長をみながら別の活動に広げていくこととした。

ゲーム選びの条件は、ねらいを踏まえ、以下の4点とした。

- 本人が楽しいと思うもの
- クラスメイトも理解できるルールや内容のもの
- 複数が参加できるもの（できたらオンラインでもできるもの）
- 戦う内容でないもの

いくつかのゲームを検討した結果、「ツクレール」と「MINECRAFT」を選んだ。ゲームをする時間は毎週火曜日の登校後30分程度(10月以降は火木金曜日の下校前15分程度。)とし、本人の思いを確認したうえで行うことにした。また、複数が参加したり、ゲームを通して関わりあったりする機会になることをねらって、画面は大きなモニターに映し出し、参加者だけではなくクラスメイト全員が見られるようにした。

2) 「ツクレール」(図8)

更地に好きなように線路を敷き、電車を走らせるゲームだった。またこのゲームは、線路と同じように木々や建物なども自由に置くことができるため、作成者特有のイメージを表現しやすかった。さらに、画面に表示される矢印をタップする程度の簡単な操作で楽しむことが可能なので、クラスメイト全員が参加できるものだった。



図8

3) 「MINECRAFT」(図9)

無限に広がる世界の中で、様々な素材を集めたり加工したりして建築やサバイバル生活などを楽しむゲームだった。複数が同時に同じ世界に入ることができるため、目的を共有したり協働したりする場面が作りやすいのではないかと考えた。このゲームは対象生徒が長く楽しんでいるだけでなく、クラスや学年の友だちの中にも自宅で楽しんでいる生徒



図9

が大勢いるものだった。教室には攻略本があり、何名かの生徒は普段から休憩時間に読んでいた。

■ 対象生徒の事後の変化

1. 「音声、文字、スタンプ、画像によるやり取り」に関して

「メッセージ」「Drop Step」のアプリでは、開始当初から文字の入力方法がわかっており、報告者の質問を理解して返答したり、自ら挨拶したりすることができた(図10)。スタンプや画像、音声メッセージの入力方法は知らなかった対象生徒だが、報告者がやり方を伝えるとすぐに理解した。これらの様子から、対象生徒は、音声言語以外でも、文字やスタンプなどの視覚的な環境を活用して会話ができることがわかった。



図 10

【エピソード1】

報告者と SNS で会話を始めた。報告者がアプリにあるスタンプを紹介すると、対象生徒は「疲れた」と発信した(図11)。始まったばかりだったし会話の文脈に沿ったものではなかったが、体調を自ら相手に伝えることは支援者全員がターゲットにしていたことだったため、本人の思いを認め、会話を終了した。対象生徒はその後、教室の定位置に座ってのんびり過ごした。

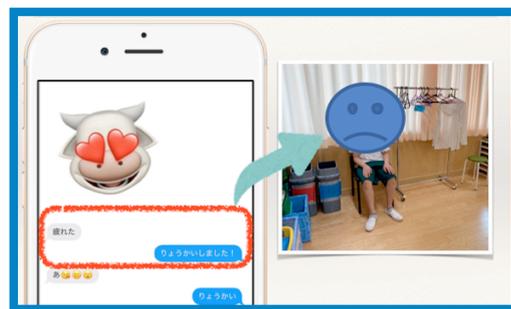


図 11

エピソード1から、思いを自ら発信するためには手段(スマートフォンやタブレットなど)を携帯しておくことが必要だと考えた。

そこで iPhone や Apple watch の携帯を勧めたが、何度勧めても断った。

実は、対象生徒は文字やスタンプ、画像、音声の入力にある程度の時間がかかった。そして、内容を考えるうちに予測変換として示される語に意識が移り、結果、会話の文脈から逸れることが多くあった(図12)。



図 12

対象生徒がスマートフォンやタブレットの携帯を拒んだのは、思いを語に整えて入力する作業に抵抗があり、その抵抗を超える思いや相手がなかったのではないかと考えた。エピソード1の「疲れた」は、もしかしたら、会話が始まる前からずっと対象生徒が抱いていた思いなのかもしれない。そして、どんなときでも相手の誘いに応じる対象生徒の性格だが、この時の思いは、会話場面を打ち切るほど強いものだったのかもしれない。年度の後半になると、「(授業を)休みます」と言ったり活動場所の隅に移動したりして休憩することを表明するようになった。これらのことから、自分に強い思いがあれば音声や行動で思いをはっきりと相手に伝えることができたことがわかった。そこで、家庭生活場面(Step2)への移行を中止した。年度当初の自発的発言は排せつ要求だけだったが、10月以降は活動予定を教員に確認したり、友だちを活動に誘ったりする発言がみられるようになった。また、言葉ではないが、教員や友だちに近寄ってトレーニングチューブを広げて見せたり、指を鳴らして聞かせたりするなど、自分の得意を自慢する姿がみられるようになった。

2. 「みんなでゲーム」に関して

1) 「ツクレール」

やり方をすぐに理解して、自分の好きな建物や山などを配置していた。報告者の「〇〇建てて」などの注文に快く応じて配置する姿もあった。

開始から数回は教員の誘いに応じて黙々と遊んだ(図13)が、教員からの誘いに躊躇する様子もあった。「うまいね」「流石だね」などの賞賛には嬉しそうな表情をみせた。

ゲームをしている対象生徒の様子はクラスメイト全員が見ていたが、一人が関心を示してタブレットを覗き込むようになった。その友だちが「貸してください」と発言すると、対象生徒は迷わずタブレットを手渡した。

後日、教員がツクレールは楽しいか尋ねると、「まあ」と気のない返答をした。この反応や遊ぶ姿から、対象生徒にとってツクレールは、やり方は理解しているが、それほど楽しいゲームではなかったと感じた。対象生徒が自発的にツクレールで遊ぶことはなかったが、ツクレールに関心を示した友だちは、その後も休憩時間にこのゲームで遊ぶことがあった。



図13

2) 「MINECRAFT」

【エピソード2】

タブレットを手渡すと早速建物などを作って遊び始めた。ツクレールと同様に教員が賞賛すると嬉しそうに笑った。対象生徒が定位置で休憩しているときに2人の教員がゲームを起動して内容について話していると、休憩中にもかかわらず定位置を離れて近寄り、タブレットを覗き込んだ。教員がどうすればいいのかなど迷う様子をみせると、操作方法や解決策などを助言した(図14)。



図14

その後、火曜日のゲームの時間はMINECRAFTをして楽しむことが増えた。自ら「やりたい」の要求はなかったが、教員が誘うと必ず「やります」と返答した。その反応速度や表情はツクレールに誘ったときにはないものだった。

自分以外の人がやっているときには画面を覗き込むことが多く、プレイヤーが困っていると積極的に助言するようになった。教員は、対象生徒が自ら人に関わる姿を求めてたくさんの質問をしたところ、対象生徒は「え～」と言うなど面倒くさがる態度をしながらも、嬉しそうに質問に答えたり助言をしたりした。

ゲームはこれまで多くの時間を費やしてスキルを培った自分の得意分野である。そのスキルを賞賛されたり、教えることに感謝されたりする体験が、対象生徒の自発的な発言につながったと考える。対象生徒は、家庭を離れた学校生活の中で、自分の得意分野で活躍できるようになった。

【エピソード3】

今年度、本校には教員のICTに関する相談に応じる支援員(以下、Aさん)が配属されている。AさんもMINECRAFTが好きだということを知り、日時を合わせてAさんの教室に行くことになったが、その話を周りで聞いていた学年の友だちたちも一緒に行くことになった。Aさんの世界に招待してもらった形で遊んだところ、どの生徒もAさんが作り込んだ世界に驚いたり、ゲーム上の相手に出会ったりすることに喜んだりした(図15)。



図15

対象生徒はこの経験で、自分以外にも同じものが好きな人がいることを知り、その人たちと一緒に遊ぶことができることがわかったのだと考える。

9月から、MINECRAFTに関心のある生徒が集まり同じ世界で遊ぶ活動（以下、マイクラ部）を始めた。

マイクラ部は、当初はメンバー全員が登校する火、木曜日の下校前20分程度実施したが、対象生徒の登校日増加に伴って、10月以降は金曜日にも実施した。

「皆で一つの物をつくろう」をテーマにしたところ、メンバー同士で話し合い、自分たちの住む家をつくることになった。

【エピソード4】

メンバーの皆が自分たちの部屋の内装をつくる中、対象生徒はメンバーの部屋を囲うように壁を作り始めた（図16）。活動終了後に何をつくっていたのか尋ねると、「みんなの家」と返事をした。



図16

【エピソード5】

「家にテレビが欲しい」という意見が出たが誰も作り方がわからなかった。すると対象生徒が「僕が作ります」と発言し、皆の部屋の真ん中に、各部屋よりも大きな（皆が見ることが出来る）テレビをつくった（図17）。メンバーにお礼を言われると嬉しそうに笑った。



図17

対象生徒はその後も自分の部屋の内装を整えるのではなく、メンバー全員に必要な物（部屋同士をつなぐ橋、皆がくつろぐ森、灯り、雨に濡れないための屋根など。）を次々につくっていき、完成するたびに皆から賞賛された。メンバーが作り方に困っていると自ら助言をする姿もあった。活動回数を重ねるうちに、メンバーも風呂やプールなど皆で使うための施設をつくるようになっていった。

3. 生活リズムについて

年度当初から、ご家族と支援者間で確認した週二日の登校は継続できていた。夏季休業前には、家族への暴言はなくなってきており、睡眠リズムも確保できている様子だった。

夏季休業中に母親、対象生徒本人とオンラインで話す機会を設けた。

母親は、週二日の通学を、体力、

気力両面で疲れすぎることなく継続できたことをとても喜んでいた。自宅で過ごす三日については、決まった時刻にヘルパーや訪問看護の方が訪れた。周囲の誘いに応じてヘルパーや訪問看護の方と一緒に近隣の公園を散歩

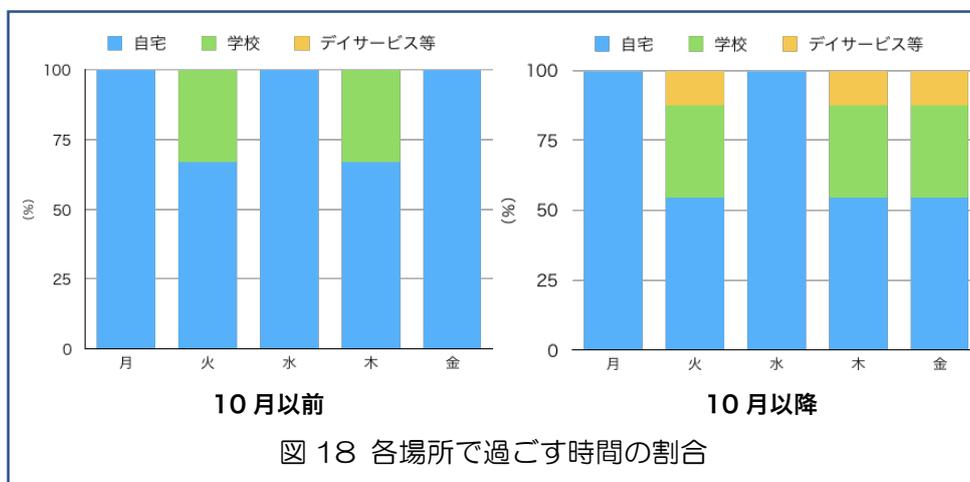


図18 各場所で過ごす時間の割合

したり買い物に出かけたりすることもあったそうで、本人も誘いを嫌がるのが少ないとのことだった。また、ヘルパーや訪問看護の方とは、外出はしなくても室内でカードゲームなどをして過ごすこともあると聞いた。本人からは、ずっと家にいると飽きてしまうから学校が早く始まるという発言もあった。

これらの話から、第三者と関わる予定を適切な時刻に入れることが、生活リズムを整えている印象を受けた。

母親は対象生徒の様子をみて、もう少し登校日数を増やしたいという希望を抱くようになった。本人からの希望もあって、10月以降は登校日を一日増やし週三日の登校をするようになった。また、登校日には学校終了後に放課後等デイサービスを活用することになった。デイサービスでの生活を嫌がることもなく、楽しく通った(図18 ※第三者との外出時間は安定したものでないためここには含まない)。

母親との連絡帳や電話でのやり取りでは、家族への暴言や強い態度の報告はほとんどなくなった。自宅では自室で過ごすことが多い対象生徒だったが、年明けには「おやすみなさい」の挨拶をするために自室から出るようになったことを、母親は嬉しそうに語った。

【エピソード6】

新たに登校するようになった金曜日には火、木曜日にはない数学の授業があった。ストラックアウト形式で数を足していく学習では、対象生徒が投げる球の速度に参加者全員が驚いた。「すごいね」と褒められると大きな声で「はい」と答え、得意な表情を見せて席に戻り、計算を最後までやり切った。後日、学校で一番楽しいことは何か尋ねると、「数学です!」と答えた。

年度当初のアンケートにも学校で楽しいことは数学と回答した対象生徒だが、当初の登校日には数学の授業が設定されていなかった。登校日を増やしたことで好きな授業に参加することができるようになった。エピソード6以降、数学については授業準備を率先して手伝う姿がみられるようになった。

【報告者の気づきとエビデンス】

■ 主観的気づき

1. 対象生徒が思いを表出するには、前提として強い思いを抱く場面と伝えたい相手が必要なのではないか
2. 対象生徒にとっては、強い思いと伝えたい相手の存在が自分の生活を整えるきっかけになるのではないか

■ エビデンス

1. 「対象生徒が思いを表出するには、前提として強い思いを抱く場面と伝えたい相手が必要なのではないか」について

- 本活動のねらいのひとつである「自分の思いを表明できる相手や場面を増やす」をかなえるためにスムーズに表出できる方法を探したが、方法の提案では表明の増加は確認できなかったこと。
- 「疲れた」と音声や行動で表明したこと(エピソード1など)。
- 年度末には自発的な思いの表明が増えたが、それは、学校場面で対象生徒の得意なゲーム活動を始めてからだったこと(エピソード2、5など)。
- 前年度までの支援の経緯から、当初は「No」「わからない」「休みたい」など本人のネガティブな部分を「思い」として捉え、学級担任や報告者などが相手としてそれらを汲み取る姿勢でいた。「疲れた」の表明もあったが、自分の得意を自慢したり、友人に助言したり、活動に誘ったりするようなポジティブな思いの増加が圧倒的だったこと。

【考察】

対象生徒はネガティブな思いをもつ時もあったかもしれないがそれは伝えたいほど強いものではない時が多く、強い思いであれば、本人が元々もっていた音声という方法で表明することができることがわかった。対象生徒にとって強い思い（自発的に表明した思い）とは、自分の知識や得意なことを教員や友だちに認められたいという思いや、それらを通して関係を深めたいという思いのようにポジティブなものが多かったことから、表出方法を整える以前に、本人の思いが強くなる場面と相手の存在を確認する必要があると感じた。

本実践における MINECRAFT でのゲーム活動は、共通テーマの元、自分の思いを建造物にして伝えるという意味で、参加者全員がコミュニケーションをしていたとも考えられる。生活場面では音声による表出を選んだ対象生徒だが、生活場面で言語化できない思いをゲーム活動の中では伝えられていたのではないかと考えている。

2. 「対象生徒にとっては、強い思いと伝えたい相手の存在が自分の生活を整えるきっかけになるのではないか」 について

- 自ら思いを表明するようになってから登校日数が増えたこと。また、それに伴って意欲的に学習に取り組めるようになったこと。
- 活動予定を自ら確認する姿が出てきたこと。
- 疾患の症状を緩和するのに必要な外出など家族以外の人との時間が苦にならなくなったこと。
- 家族との関係が良くなってきていること。

【考察】

学校生活で自分の得意を認められるようになってからは、それまで「No」といって休んでいた場面でも積極的に動くようになった印象がある。一連の姿から、対象生徒が学校の活動にモチベーションをもつようになってからは、「疲れる感覚」を抱く機会が減ったのではないかと感じる。つまり、自宅では以前と同じようにゲームをしたり好きな時に好きなだけ食べたりする生活をしていても、学校に行きたいから早く起きるような姿かと想像する。

一方、家庭場面において本人から家族への暴言が減ったのは、対象生徒の行動の変容によって、家族内の家族間で肯定的なやり取り場面が増えたからではないかと考えている。