

# 活動報告書

報告者氏名：逸見利香 所属：山形県立ゆきわり養護学校 記録日：2022年2月26日  
キーワード：自己肯定感 プログラミング

## 【対象児の情報】

・学年 高等部1年 男子生徒

・障害名 二分脊椎症

・障害と困難の内容

自分に自信がなく、自己肯定感が低い。そのことから、他者とのコミュニケーションに苦手意識がある。

・使用した機器

iPad iPhone Apple Watch

## 【活動目的】

### ・当初のねらい

自分の感情をうまく表出が出来ないことで自分に対して自己肯定感が低い本生徒に対して、得意なことを見つけて学校生活を過ごしてほしいと考えた。ゲームが好きでパソコンに興味を持っていたことから iPhone や Apple Watch を活用することで、興味関心が広がり「できる」が増えるのではないかと考えた。そのことで、新たな学校生活に見通しをもって生活できたり、卒業後の生活を自分で考えたりすることができるようになるのではないかと考えた。体験的な活動を通して成功経験を重ね、本生徒の行動や表出する言葉がどのように変容していくかを観察し、以下の3つのねらいを掲げ、実践に取り組んだ。

1 体験的な活動を通して成功経験を積み重ね、自信をつけていく。

2 自分の良さに気づき、自己肯定感を高める。

3 卒業後の生活について考え、知り、見通しをもつ。

・実施期間

実施日は2021年4月下旬から～2022年2月上旬。

(毎週月、火、水、木の自立活動。)

(毎朝のコミュニケーション手段として活用。)

・実施者

逸見利香

・実施者と対象児の関係

学級担任

## 【活動内容と対象生徒(群)の変化】

### ○対象児(群)の事前の状況

(生徒の置かれている環境や現状について)

・高等部より本校に入学、中学校では、肢体不自由学級に在籍していた。騒がしい場所が苦手なため、ほとんどの時間個別学習をしていた。

・家族のことを大切に考えており、母を尊敬している。家庭では母の支援に頼ることがあり、自分は母に甘えていると考えている。

### (身体)

- ・移動は独歩で生活。50m未満は、走ることができる。また、短い距離の階段を登ることができる。
- ・右足が内反しており、膝から下の短下肢装具をつけている。
- ・定時に自己導尿をしている。

### (学習面)

- ・小学4年生程度の読み書きができる。算数が得意であり、4位数の四則計算ができる。
- ・時刻、時間の計算ができる。

### (コミュニケーション)

- ・日常会話ができる。目上の人に友達のような言葉使いで話をすることがある。
- ・人に慣れるまで時間がかかる。自分から話をする事は少ない。
- ・自分の話が伝わらないとあきらめてしまう。
- ・具体的な指示がないと話の内容がつかめず、行動するのに時間がかかる。
- ・友達と話をする時に、言葉は知っていても、何を話したらよいか分からなくなり、話しかけることに躊躇してしまう。
- ・自分の思いを言葉にしたり文章にしたりすることに苦手意識があり、ヒントがないと自分からは言い出すことができない。

### (iPhone や Apple Watch の操作)

- ・ローマ字入力ができる。文章の打ち込みや写真撮影など基本操作は一人でできる。
- ・Apple Watch を気に入り、毎朝自分の気分に合わせて壁紙にして活用していたが、夏頃から締め付けられることが嫌でその後は装着していない。

## ○活動の具体的な内容と変容

具体的内容① 得意なゲームを通して、苦手な友達とのかかわりに自信をつけよう。

(実施期間:2021年5月~2022年2月)

使用機器:iPad

使用したアプリ:みんなのおセロ Springin(スプリングイン)



友達とかかわりたいけれど何をどうしたら良いか迷っていた

対象生徒(以下 A さん)。そこで、A さんが得意なゲームで誰もが簡単に楽しめる iPad のアプリ「みんなのおセロ」を活用し、昼休みや休み時間を利用して先生や友達とおセロタイムを設けることにした。きっかけづくりは教師が行い、徐々に自分から誘ってかかわることができるようにした。既存のゲームでは難しい生徒ともかかわっていけるように、Springin(スプリングイン)で A さんオリジナルのゲームを作成し、A さんが説明をしながら、得意なゲームをいかしてかかわりをもつことができるようにした。

### 事後の変容



《おセロ》

(実施期間:2021年5月~2021年8月)

- ・おセロを通して友達とコミュニケーションを取ることができるようになり、普段の生活でも話しかけることができるようになった。
- ・相手からゲームのことで褒められると、相手も楽しめるように分かりやすいヒントをつけたり、操作の仕方を伝えたりして自分から発信する姿が見られた。
- ・「自分から話しかけることができた。」「自分でもびっくりしています。」と話すようになり、自分からあいさつをしたり授業でも発言したりするようになり、前向きな姿勢がみられるようになった。様々な友達とも関係作りができるようになってきた。

## 取り組みのポイント

- ・Aさんが得意なゲームの活用により、自信をもって友達を誘うことができた。
- ・タッチ操作で誰でも簡単にできるアプリゲームのため、短時間で楽しめ、どの生徒とも取り組むことができた。

### (写真1) 友達とのかかわり方の変化



肩に力が入り、身構えている A さん



友達との距離も近くなり、  
会話をしながらゲームをする A さんの姿



### 《Springin (スプリングン)》

(実施期間:2021年12月~2022年2月)

・オセロを楽しめない生徒もいることを伝えると、自分でゲームを作ることができるアプリで熱心に作成し始めた。友達が、「ボタンが小さい。」と先生を通して伝えると、その場で友達がやりやすい大きさに調整し、ゲームの構成に変化を加え、お互い笑顔でゲームを楽しむ姿が見られた。

・グループの友達にも紹介し、自分たち専用のタブレットにも作ってほしいと依頼があり、「仕方がないなあ。」と言いながらも相手のことを考えてオリジナルゲームを作り、自然にやりとりができるようになってきた。

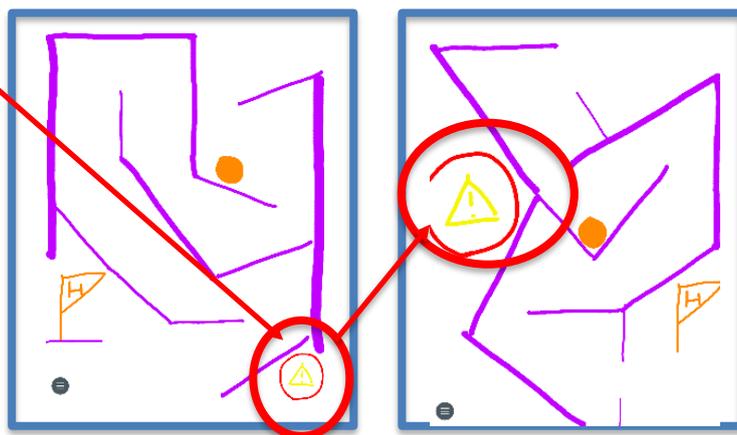
・考えたことを文章にすることが苦手であったが、ゲーム紹介には、教師の助言がなくともゲームをする人が分かりやすいようにコメントを書き、楽しむ姿が見られた。

### 取り組みのポイント

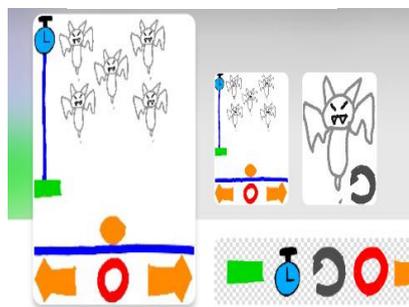
- ・自分で作成することで、友達に応じて工夫を加えることができ、話題を自分から話題をふり、コミュニケーションを取ることに繋がった。
- ・考えていることを形にすることができ、「自分でできた。」という自信に繋がった。

### Aさんオリジナルゲーム

#### コロコロゲーム



#### インベーダーゲーム



#### シューティングゲーム

これはコウモリを全部倒していくゲームです。  
おすすめは僕の書いたコウモリです。名前は幸樹  
制限時間内に倒せることができるのか？  
レベル3

## 具体的内容② 4コマ漫画、映像を作成し、自分の得意なことを紹介しよう。

(実施期間:2021年7月~2021年12月)

使用機器:iPad

使用したアプリ:Scratch Jr iMovie



少しずつ友達とかかわり、得意なことを生かすことで、自信をもって学校生活を送ることができるようになった A さん。より自信をつけることを目的に、得意なパソコン操作を生かして自分でプログラミングし4コマ漫画作成に取り組んだ。キャラクターに様々な動きをつけたり、セリフやオチをつけたりしたものを、毎回誰かに紹介してコメントをもらうようにした。その後、iMovie で、A さんが監督となり学級の紹介 VTR を作成することにも取り組み、家族や友人に紹介した。

### A さん制作した4コマ漫画

題:ハワイ旅行



### A さんの考えたストーリー

- ① 家からお出かけ
- ② 町中を通過して移動
- ③ 海でヨット乗り
- ④ 楽しすぎて夕方まで波乗り



### 事後の変容

《4 コマ漫画》

- ・クラスメイトに自慢気に自分から作成した4コマ漫画を見せる姿が見られた。また、笑いながら「ここをこうすると。」と話し、オチについて笑顔で紹介する場面も見られた。
- ・操作に自信をもち、「他のアプリで違ったこともやってみたい。」と前向きな発言をするようになった。

### 取り組みのポイント

- ・起承転結で話を考えることができ、頭の中を自分なりに整理できた。
- ・言葉にできなくても、自分の伝えたいことを他の方法でも形にできると自信がついた。

《学級紹介映像》

- ・自ら監督となり、友達を撮影し、編集、音楽をつけ、学級の紹介映像を自ら進んで作成することができた。
- ・家族や教師、多くの友達に褒められ、「ちょっと自信がついた。」と話すようになった。
- ・周囲の A さんに対する変化の声を聞くようになり、「授業態度が良くなった。」「姿勢が良くなったよね。」「顔つきが変わった。」などの A さんの変化を周囲も感じ、そのことを A さん自身も感じてきた様子が見られた。
- ・訪問学習の生徒で、かわりの少ない生徒に対しても快諾して取り組んでいた。その後、周囲から認められ、喜んでもらえることに対して、満足している旨の発言をしていた。

### 取り組みのポイント

- ・iPad を携帯し、友達の頑張っている姿をすぐに撮影し、映像作成にいかすことができ、友達と協力するようになった。
- ・iMovie アプリ、音楽と動画編集、コメント作成が同時にできるため、取り組みやすい活動であった。
- ・映像を見直すことで、自分を客観的に見るようになり、話し方(ぼそぼそ話していること、声が小さいこと)の課題に自分で気づくことができ、改善したいと考えるきっかけになった。

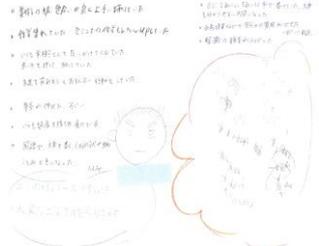
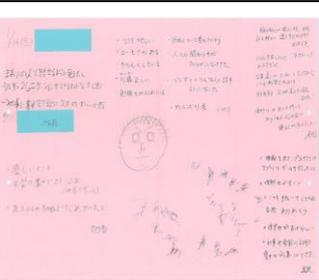
**具体的内容③ 自分の良さを発見しよう。**

(2021年4月下旬～2022年1月中旬)

使用機器:なし 使用したアプリ:なし

A3 用紙の中心に自分の自画像を描き、自分の良いところを書き出して自分について考える取り組みをした。「自分のことが分からない。難しい。」と話していたことから、自分を知ることの大切さについて考える講話を聞いたり考えたりする時間を設けてから取り組みを始めた。自分の良さを見つけると同時に、複数の友達からも良いところを記入してもらい、自分では気づいていない点にも気付くことができるようにした。用紙の名前を「魔法の言葉ノート」とし、年間を通して行った。

**魔法の言葉ノートをまとめた表**

実施時期	Aさんが書いたシート	自分で書いた長所	友達を書いたAさんの長所 (一部抜粋)	自画像の変化
入学当初		見つけられず空白のまま	やさしいところがある 学習に集中している 気づきがある	・口が一文字になっており、硬い表情が見られる。
6月下旬		弟の体を洗うこと	やさしい 他人の面倒見がよい 勉強を頑張っている 困っている人にやさしく声をかけてくれる	・表情がやわらかくなり、笑顔に見える。
12月下旬		3階のトイレにひとりで行けた。 大変な2学期を乗り越えた。	国語の文章が上手になっていた。 自分から質問ができていた。	・表情は硬いが、本人からは大人になってきたので表情を固くしてみたとのことであった。
1月中旬		・空白 ※入学当初の空白とは違い、自分の所に来た時に、たくさん良い点を書いてあったので見てしまったとのこと。	周りの人と話せるように見えたし、コミュニケーションが得意ようになったと思う。 周りの人たちに溶け込んでいる。 人とかかわりがマイルドになった。	・先月同様に表情は硬いが、「自信がついてきたから、顔を大人にしてみた。」と本人が話をしていた。

**事後の変容**

- ・自分の良さを考えることは苦痛な時間であったが、2学期からは友達とのこの時間を楽しむようになってきた。
- ・自分や友達のよさを書けるようになってきた。
- ・自分の良さを感じ、友達から認められることで、自信が少しずつついてきたとAさんから発言がでるようになった。

**取り組みのポイント**

- ・他者からの評価を受けることで、自分の良さを実感できる時間になった。
- ・自分を考え、振り替えることができた。

**具体的内容④ 卒業後について考え、知り、見通し、自分で選択しよう。**

(2021年6月～2022年2月)

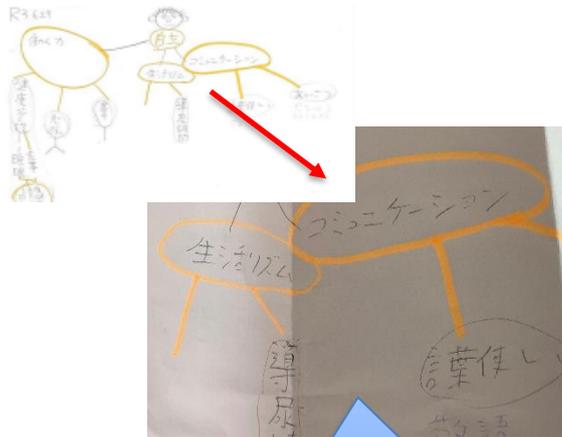
使用機器:iPad



使用したアプリ:SimpleMind

卒業後に向け、漠然とした不安を抱えていた A さん。卒業後に向けた自分の思いを整理し、先輩から卒業後の生活を聞いたり具体的に調べたりするか活動を通して、自分はどうしていきたいのかを具体的に考えることに取り組んだ。

**R3 6月 自分で書きだした考えの整理**



- ・考えたことを単語で表出している。
- ・一つの言葉から広がらず、行き詰まりっている。

**R4 2月 SimpleMind での考えの整理**



- ・考えが文章化されている。
- ・一つの考えから、分岐点を様々な方向に広げている。考えの広がりが見られる。

**現在の A さんの思いをまとめた表**

今の気持ち	課題	解決策	来年度やりたいこと
働きたい	体力に自信がない。 立ち仕事を続けることができない。	座ってできる仕事を目指す。	2年生の就業体験は、パソコン操作の〇〇に行ってみたい。 家族とも相談しました。 春休みに見学に行ってみたい。
	人と話すことが怖い	話す前に、相手に言いたいことを整理する。	自分を変えたい。変えよう。
卒業後は家で過ごしたい。	移動手段を家族に頼っている。	公共の交通機関利用ができるようにする。	バス通学してみよう。 (かなり心配だけど・・・)
一人暮らしがしてみたい	お金がない 家具も必要	今はやめよう。	いつかのために、自分でできることを増やそう。

**事後の変容**

- ・卒業後に向け、自分の思いを徐々に言葉にすることができるようになった。
- ・最初は抵抗のあった iPad 活用であったが、整理しやすいと SimpleMind を活用するようになった。1つのテーマから次々に考えが浮かぶようになり、そのことで自分の課題が分かるようになってきた。
- ・自分が苦手なことや課題が分かり、来年度やりたいことが具体的になってきた。
- ・今後を見通し、考え、前向きな思いをもって卒業後について考えるようになってきた。

**取り組みのポイント**

- ・考えを言葉にして視覚化することで、自分の考えを整理できた。
- ・SimpleMind によって思考の広がりが見え、考えの広がりを A さん自身が実感できた。

【報告者の気づきとエビデンス】

○主観的気づき

- ① 得意なことから始め、主体的に取り組んでいく中で少しずつ自分の「できる」が増え、友達にも見せたい、伝えたいという思いをもつようになり、コミュニケーションが広がったのではないかと推測される。
- ② プログラミングを通して、自分の頭の中で考えていることを形にすることができるようになり、考える時の順序を理解するきっかけになったのではないかと推測される。

○エビデンス

① 「できる」が増えたことによる A さんの変化

	1期 (入学～6月)	2期 (7月～9月)	3期 (10月～11月)	4期 (12月～2月)
実践した 活動開始時期	オセロの対戦 自分の長所探し 卒業後に向けた進路 学習	4コマ漫画作成	映像作成 SimpleMind 使用	ゲーム作成
A さんの様子	・ <u>質問に否定的に返答</u> ・体に触れると抵抗。	・毎時間挙手をして発言したり、あいさつに立候補したりする。 ・ <u>友達をゲームに誘う。</u>	・ゲームや映像作成に、意欲的に取り組む。	・ <u>一人で説明書を読みながら、ゲームを制作。</u>
A さんからの 言動		・ <u>自分でも頑張っていると思うけど、疲れます。</u>	・今までゲームに負けるとイライラしましたが、辛抱できるようになった。	・たまにストレスがたまると、何とかなる。 ・新しいゲーム作ってみたいです。
周囲の声	・表情が硬い。 ・友達のことを気にしている様子は見える。	・挙手して発言するようになった。 ・作業班の友達と笑顔で話をするようになった。	・周囲の友達から A さんについて話を聞くことが増えた。 ・A さんはおもしろいらしい。	・分からないときは、聞くようになった。 ・こちらかの質問に、前向きな言葉で返すようになった。
その他		・疲れがたまり、7月下旬欠席が続いた。		・腹痛が続く、体のことが心配になり落ち込んでいた。

② プログラミングを通じた変化

	1期 (入学～6月)	2期 (7月～9月)	3期 (10月～11月)	4期 (12月～2月)
活用したアプリ		Scratch Jr iMovie	Scratch Jr iMovie	Springin SimpleMind
コミュニケーション の変化	・ <u>単語で話す。</u> ・会話が一方通行。	・状況を見ながら話をするようになる。 (困っている友人に声をかける。) (ゲームを誘う)	・会話がつながるようになってきた。 ・自分から ByTalk forSchool で発信するようになる。 ・ <u>難しくできないこと、不安なことを言葉で伝える。</u>	・頭の中では色々考えていて、 <u>それを言葉にすることが難しいことが分かったと話す。</u> ・ <u>じっくり考え、話をするようになってきた。</u>

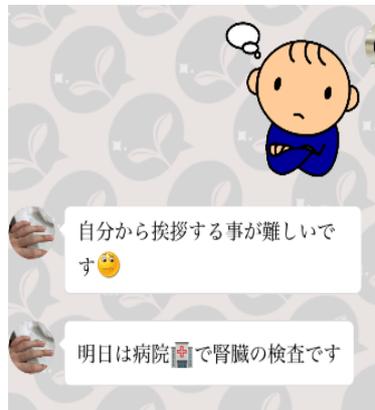
### ○その他エピソード

コミュニケーションが少しでも円滑になればと考え、ByTalkforSchool を活用してやりとりを行った。前半は、やりたくない拒否していたが、徐々に絵文字のみであったが、やり取りするようになった。自信をつけてきたと考えられる10月頃からは、天気の話など文章で返信することがあった。11月になると、Aさんから毎朝天気の話や家での様子、悩み、自分を振り返っての言葉も見られることがあった。

11月



12月

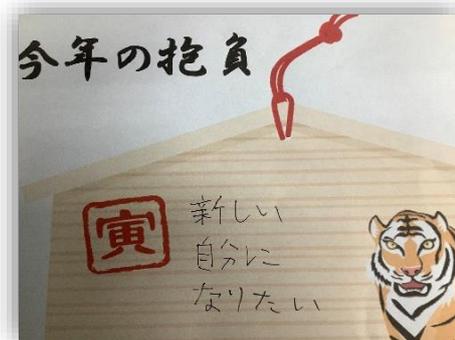


2月



### ○今後を象徴するエピソード

・3学期にAさんが描いた絵馬である。自分で考え、すらすらと書いていた。以前のAさんは、できないことをから考える傾向があったが、現在は前を向いていることがこの絵馬から感じられる。書いた後は清々しい表情を見せ、自分から廊下に掲示しに行っていた。



・1年間を振り返り変える学習では、担任と話をしながら思いを言葉にし、話をするAさんの姿が見られた。否定的な捉え方の後に、理由を自分で述べ、冷静に自分を見ていることが分かる。担任が、「良い所が分かってきたのですね。」と話すと、「そうなんです。」と笑顔で返答していた。



### ○今後の展望について

今回、限定された中でICT機器を活用し、「できる」を増やし、Aさんの自信に繋げることができた。ICT機器の利便性や有能性に気付き、楽しんでゲーム作りに取り組んだAさん。今後、日常生活の中でその機能を活用し、生活の中で「できる」を増やしてほしいと考えている。学校で身に付けた自信を社会でも生かし、Aさんが自信をもって生活していけるような活用をAさんと一緒に考えていきたい。公共バスを使った通学を考え始めているAさん。このAさんの挑戦を後押しする一つとして、ICT機器を活用し、社会の中で「できる」を増やしていければと考えている。