

# 魔法のプロジェクト2021 活動報告書

報告者氏名: 杉田 比呂志 所属: 戸田市立喜沢小学校 記録日: 2022年2月10日

キーワード:

## 【対象児の情報】

・学年

小学6年生の男児

・障害名

知的障がい

知的障がいを伴う自閉症

・障害と困難の内容

・友達とのかかわり方に困難が見られる。

・Pepperを介して関りを多く持たせ、児童に自信をつけさせる。

・使用した機器に

Pad iPhone watch chromebook AIスピーカー Pepper

## 【活動目的】

・当初のねらい

- ① Pepper等を通して、色々な事にチャレンジ
- ② 自分の意見に自信をもつ
- ③ 児童や教員に自分の思いを分かりやすく伝える
- ④ 色々なコミュニケーションの方法を学ぶ
- ⑤ ローマ字入力なども含めて、ICT機器の使い方に慣れる。

・実施期間

令和3年4月～

・実施者

杉田 比呂志

・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

- ・多動傾向で一つのことに長時間集中することは難しい。
- ・人懐っこい性格で、自分の興味のある事を教員によく話かけてくる。友達に自分からコミュニケーションをとろうとすることは少ないが、興味のある児童の真似をしたり、近寄ったりしていくことがよく見られる。友達との会話のキャッチボールは難しい。
- ・交流学級の児童の名前を良く覚えていて、交流であったことを担任に話してくるなど、交流した児童への興味関心はある。
- ・算数は2年生程度まで定着している。国語に関してはひらがな、カタカナは書ける。漢字は3年生の学習を進めているが、定着は難しい。1・2年生程度の簡単な読み取りの問題なら自力で解くことができる。音読は短いものなら集中して読むことができる。
- ・ローマ字表を見ながら、ローマ字の入力ができるようにタブレットPCで練習している。
- ・レゴ WeDo2.0 のプログラミングに取り組み、作った物を特別支援学級の友達に披露した。レゴの組み立てや、簡単なマニュアルを見てプログラミングをすることは1人でできた。

### ・活動の具体的内容

#### 「ペッパーの活用」



- ・ひまわり学級のプロジェクトで「落とし物を届けるプロジェクト」に取り組み、Pepper をプログラミングしてPRに使った。自分がプログラミングをした Pepper を全校児童に見てもらうことで自信が付き、その後は Pepper の活用に積極的に取り組むことができるようになってきた。



- ・ひまわり学級のPBLで「いーもいもいもプロジェクト」に取り組み、Pepper を使い焼き芋販売のPRを行った。この頃には、一人で Pepper の起動から、プログラミングの入力までできるようになった。また、Pepper の動きを自分で工夫して考えるなどの意欲も出てきた。PR の時は、多くの児童、特に同学年の児童に見てもらうことで満足感を得ていた。活動の中でスパークアプリも活用し、チラシなどを作りフェイスブックにもアップロードして宣伝をした。

## 「ICT の活用」



- ・Pepper だけでなく、ひまわり学級のタブレットとアプリ「レゴ WeDo2.0」のプログラミングに取り組み、それをひまわり学級の児童に披露した。また交流学級の 6 年 2 組で、自分の得意なこととして「レゴ WeDo2.0」のプログラミングを発表し、クラスの児童から賞賛されていた。
- ・日頃から、授業の中で、ロイノートや漢字・計算アプリ、理科のアプリなどを活用してタブレットを積極的に使っている。ローマ字入力にも Pepper での取り組みを通して、最後まで諦めることなく集中して取り組む様子がよく見られるようになった。

## 「友達との関り」



- ・算数や国語の活動の中で、コミュニケーションをとるために、双六やカルタを行っている。その中で同学年の児童や低学年の児童と楽しく活動に取り組んでいる。
- ・共通の話題（自分の好きな電車等）で友達と楽しく話す様子が見られる。
- ・同学年の児童と協力して、家庭科の裁縫に取り組んだり、日頃の学習で自分から声をかけたりする様子が多く見られるようになった。
- ・対象児の事後の変化
- ・Pepper のプログラミングの操作に慣れ、一連の流れを一人でできるようになったことから、自信をもって取り組むようになり、自分から動きの工夫を考えるなど、前向きに取り組む姿勢が増えた。
- ・レゴのプログラミング等にもとても意欲をもち、自宅でも買ってやってみたいと母親に伝えるなど、プログラミングを通して自信を持ち、課題に集中して、活動にも積極的に取り組む姿勢がよくみられるようになってきた。
- ・ひまわり学級内の児童に自分から声をかけたり、真似をしたりするなどの好意的な姿勢がみられる。
- ・与えられた課題に対し、前向きに取り組むようになり、ローマ字のアプリも紙のローマ字表を見ながら一生懸命に学習を進めている。

## 【報告者の気づきとエビデンス】

### ・主観的気づき

>何がうまくいったのか？人に伝えたいエピソードを教えてください。

Pepper を活用することで、意欲的にプログラミング活動を行い、Pepper の動作を自分で工夫して考えたり、ローマ字入力にも意欲的に取り組んだりする姿勢が見られた。同学年の児童に認められて達成感を得ることもできた。

>うまくいった理由と ICT の役割を教えてください。

Pepper のプログラミングを繰り返し何度も行うことで、児童が操作に慣れ、自信を持って取り組むことができるようになった。また、PR 活動などで、他の児童に認められる場面を作ることで、より意欲的に集中して取り組むことができた。

>うまくいかなかった事とその理由を教えてください。

Pepper の身近な活用方法がわからなかった。

>ICT を使わなかったらどうだったでしょうか？

ここまで、意欲的にプログラミングを考えたり、ローマ字の学習に主体的に取り組めたりはできなかった。

### ・エビデンス(具体的数値など)

### ・その他エピソード(画像などを含めて)



学級内の同学年の児童と落ち着いてやり取りをするようになった。これまでの活動を通して自信をつけていると実感する。学級内の低学年の児童に積極的に話をかける様子が見られる。共通の話題で話をするのが楽しそうである。

### 「今後の見通し」



Pepper の操作やプログラミングは難しかったが、段々とできるようになり、自信をつけ、積極的に活用する姿勢が見られた。今後、Pepper は使用できなくなるが、他の ICT 等の活動の時も、コツコツと継続して取り組ませ、成果の発表や PR する場を設定するとさらに意欲的に活動することができると思われる。

課題としては、作業が始まると自分でどんどん進めたい気持ちが強くなりすぎてしまうので、友達に教えてあげたり協力したりすることができるようになるとさらによいかと考えます。