

魔法のプロジェクト 活動報告書

報告者氏名:岩井祐一

所属:東京学芸大学附属特別支援学校

記録日:2023年2月27日

キーワード: 余暇支援、学習支援

【対象児の情報】

・学年

高等部1年生

・障害名

自閉症スペクトラム障害、軽度知的障害

・障害と困難の内容

簡単な事柄に対しては、自分の考えを相手に伝えることができる。また、自分の要求を伝えることもできる。
質問応答の苦手さ、対人性発達の遅れ、感覚過敏等を有する。

【活動目的】

・当初のねらい

- ICT を活用した余暇の幅を広げる（読書、絵画など）。
- 意思の表出や話す声の大きさなど、場面や状況に応じて適切なやりとりが行えるようにする。

・実施期間

令和4年6月～令和4年3月

・実施者

岩井 祐一

・実施者と対象児の関係

担任

【活動内容と対象児の変化】

・対象児の事前の状況

- 国語では、暗唱などは積極的に取り組むことができる。分からない言葉などは辞書やタブレットなどを使って調べることができる。
- 読解では、苦手意識がありうまく状況の把握をすることができないときがある。
- 計算は100マス計算などは2分以内で取り組むことができる。
- 手先が器用で、編み物や刺し子などを積極的に取り組む。キーホルダーなども休み中に作ることもある。美術も得意で、色彩感覚にも優れている。
- 休み時間は本を読んで過ごすことが多い。保護者も色々な本を読んでほしいという希望を持っている。
- 一人で登下校をすることが可能。スマートフォンを使って、電車の時間を調べることができる。
- 家族とのやりとりもスマートフォンを使用して行うことができる。
- 意思の表出では、言葉によるコミュニケーションが苦手で、想定外のことや状況についての説明をする際に、パニックになってしまったり、うまく説明をすることができないことがある。
- 全般的に話し声や返事が小さい。本人も意識しているが、出そうとすると余計に裏返ってしまってうまくいかないことがある。
- 家事や手伝いは、洗濯物たたみなどは行っているが他のことは基本的に家族に任せている。

・活動の具体的内容

①アプリを使った絵画

を活用したイラスト作成を行った。毎日のすきま時間を中心に家庭でも取り組んでいる。授業内でも、文字で表現するだけでなく絵で表現したりした。また、学内のポスターや文集などの表紙にも挑戦した。



②VRによる活動

VRを使用してアラスカの特別支援教育のディレクターと交流をおこなった。また、一般高校の生徒と交流学習としてダンスの学習に取り組んだ。使用した機材は、メタクエスト2を使用して取り組んだ。



③カメラ機能を活用した活動

現場実習の激励会や報告会の練習の際に、タブレット端末のカメラ機能を使用して姿勢や声の大きさ、視線などを確認した。



④アプリを活用したランニング動作の分析

自分のランニング動作を撮影し、アプリを使用して分析した(Run-DIAS)。自分で課題を見つけ、自分なりのランニングフォームを考えた。



⑤アプリを活用したランニング実施

主体的に学習に取り組めるようにするため「妄走」アプリを活用した体育の活動をおこなった。自分で目標を決めながら、学習に取り組んだ。



⑥メモ機能を活用した漢字学習や文章確認

メモを活用して漢字検定で分からなかった漢字をメモする活動を行った。また、文章を書いたり表現する際に、一度メモに記入して、伝わりやすい文章か分かりやすい文章か等を確認して取り組めるように学習した。



・対象児の事後の変化

①アプリを使った絵画について

無料のアプリから活用の幅が広いものを選択した。最初は、好きなゲームのキャラクターや一場面を模写する様子が多かった。その後、タブレット端末の2分割機能やペンを使った描画を教えると、自分なりにキャラクターを描いて組み合わせたり、インターネットから写真を選んで書いたりするなどの様子が見られた。また、行事で行ったキックベース大会のまとめでは、文字以外でもキックベースをイメージしたイラストを作成した。NTTが募集していたアートコンテストでは、「明日への架け橋」を自分なりに想像し、イラストづくりを行うことができた。



(写真は、自分なりに考えながらイラストを描いている様子)

②VRを活用した実践について

初めての体験であったようだが、移動の方法や操作をすぐに覚え活動をする事ができた。感想について家庭から聞いてもらおうと、初めてであったが楽しかったという発言があったという。

(写真はVRを使用し、メタバース上で相手とタッチしている様子)



③カメラ機能を活用した活動について

発表の様子をビデオで撮影し、振り返ることができるようにした。自己評価をしたり他の仲間と比べる中で、本人から「もう少し大きい声を出した方がいい」という気づきを得た。その後、本人なりに声を大きく出そうと意識をする様子が見られていた。

(写真は、クラス全員で発表練習をしている様子)



④アプリを活用したランニング動作について

積極的に撮影をしたり、仲間の様子を撮影する様子が見られた。分析では、何度も動画や処理された映像を見ながらランニング動作について考えていた。その後、自分なりに動きを工夫して取り組むことができた。

(写真は、仲間のランニングを撮影している様子)



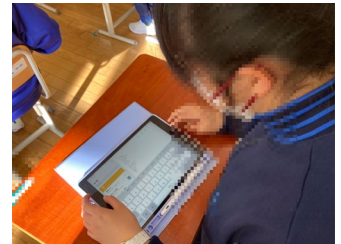
⑤アプリを活用したランニング実施

普段の様子よりも前向きに学習に取り組む様子が見られた。自分で記録を確認したり、仲間の記録も参照しながら走りの参考にする姿も見られた。セッションが終わると、自分から次のセッションをしても良いですか?と問いかけるなど、ランニング活動に於いて主体的に取り組む姿が見られた。



⑥メモ機能を活用した漢字学習や文章確認

メモ機能を活用し、自分が分からなかった漢字や間違えてしまった漢字をメモする活動を通して、自分から漢字の読みを調べたり漢字を調べる意識がつくようになった。また、文章の確認では、自分で書いてみた後に「お願いします」といって教員に確認することができ、文法の確認や修正などをおこなうことができた。



【報告者の気づきとエビデンス】

・主観的気づき

- ICTを活用した学びを通して、主体的に学習に取り組む様子が印象的であった。文章に書いたり、発表することについては苦手意識もあるが、イラストで表現したりメモ機能を活用して表現したりすることで、本人なりの伝えたいことを表出することができた。
- 家庭も非常に協力的で有り、新しいアプリなどを入れデザインの学習に取り組める環境作りがあるため、様々な学びや取組に発展することができている。
- イラストについては、実践当初は自分の好きな絵や関心のあることがメインであったが、徐々に自分が楽しむだけでなく、周りのためになる役立てるツールであることにも気づき、様々な学校行事のポスターや表紙のイラストを快く担当するようになった。

・エビデンス(具体的数値など)

- 目標としていた漢字検定については、合格することができた。上位級に向けた学習についてはアプリを活用しながら取り組んでいる。また、粗雑な字はアプリでの判定に影響するため、丁寧に文字を記入する習慣をつけることができ、日常の書字にも良い影響を与えている。
- ランニングアプリ(妄走)では、1kmごとのペースが記録されていくが、1kmごとに記録の向上が図られていた。
- 声の大きさについては、実践前と比べて他者にも十分聞こえる声の大きさを会話したり発表したりすることができた。

・その他エピソード(画像などを含めて)

- 生徒会選挙の告示では、自分から生徒会選挙に出たいと報告があった。具体的な目標ややりたいことを聞くと、「ポスターやイラストを生徒会のために描きたい」「みんなのために絵を描きたい」と表明していた。
- 家庭でも余暇活動としてイラストを描いたりする様子が見られている。