

# 魔法のプロジェクト 活動報告書

報告者氏名:北川 正史 所属:山口県立宇部総合支援学校 記録日:2023年2月22日

キーワード: 自閉症、コミュニケーション、エコラリア傾向、文字による情報の入出力

## 【対象児の情報】

・学年 中学部1年生

・障害名 知的障害(知的障害を伴う自閉症)

## ・障害と困難の内容

### ◇基本情報及び入学当初の生活の様子について◇

○療育手帳Aを所持している。

○学校の休憩時間等には一人で、YouTubeで好きな音楽をかけて歌ったり踊ったり、アニメのセリフの真似をしたりして楽しんでいる。

○こだわり行動はあまり見られない。

○日常生活の中で、自発的な発語は少ない。

→原稿をもとに、朝の会等の司会はできる。

→繰り返し質問等をする、仕方ない様子を見せながら返答してくれる場面が見られる。

→エコラリア傾向がある。

→困った時は、「近くにくる」-「肩をたたく等する」-「言語で要求を伝える」と、段階的に手段を変化させて、要求等を伝えてくる場面が多い。

\*自発的な発語の場面では、音量はとてとても小さく1m程度なら聞き取れる音量の場面が多い。

(歌やセリフは大きな声を発している。)

▲聴覚が過敏であり、教室外ではイヤマフを使用している。

▲泣き声や特定の生徒の音声が苦手で、泣き叫んだりする等、大きな混乱に陥る場面が見られる。

→叫ぶ内容については「お母さん迎えに来て」「○○ちゃんお家に帰って」等、具体的な内容のものである。その他、「どうして○○、もうやだ」等、日頃見られない言葉による表現が見られることがある。

## 【活動目的】

### ・当初のねらい

#### ◇目標について◇

学習目標:『伝えることの楽しさを知り、伝えることを実践できる。』

<伝えることに関する推測と目標設定の理由>

\*小学部時に伝える力の育成のため、一番の楽しみであるiPadを言語で要求できた場面のみ提供したり、内容を詳細に伝えるための学習に日常的に取り組んだりしていたため、言葉で伝えること自体が面倒になっているのではないと思われる。それらを考慮し、簡単な方法で要求等を表現できる環境をつくっていき、伝わった体験、そして伝わった喜びから豊かな生活へと繋げていきたいと考えた。

○目標達成のための主眼は次の3点である。

(1) ICT 機器を活用した伝えるための機器操作スキルの習得

(2) 表現力、国語力の引き出しと ICT による表現活動

(3) 伝えることの実践

・実施期間 2022年5月~2023年2月

・実施者 北川 正史

・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】**

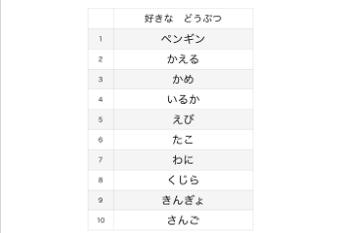
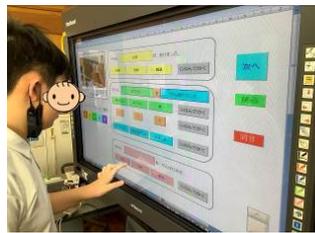
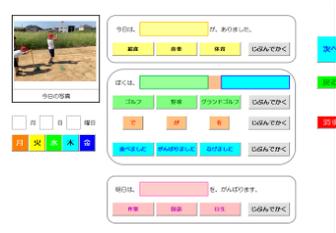
**・対象児の事前の状況**

◇小学部よりの引継ぎ情報◇

- シンボルコミュニケーション及び関連アプリの使用経験はなし。
- 動詞や助詞を当てはめるプリント学習等は得意である。
- 「〇〇先生、□□を、△△△△△。」等の発言ができるよう日常生活においても指導してされていた。

◇中学部入学後のようす◇

- 図鑑を見ながらスムーズに入力できた。(写真1)(写真2)
- 写真を見ながらの穴埋め作文もスムーズにできた。(写真3)(写真4)
- 言葉での投げかけの後や要求時は、「〇〇先生、□□を、△△△△△。」と発言する場面が多く、発語までに時間を要する場面が多く見られた。

図鑑から「好きな動物を10書いて」と、入力スキルを確認		写真を見ながら活動内容等を選択する教材を使用して確認	
			
写真1. 学習のようす	写真2. 入力した内容	写真3. 学習のようす	写真4. 使用した教材

**・活動の具体的内容**

◇DropTapの使用◇



○DropTap使用の3つの場面及び目的と期待すること。

- ①教師の前で立ち尽くしている状況での使用
- ②一日の振り返りやEchoへの使用
- ③端的に単語で伝えることでの使用

① 教師の前で立ち尽くしている状況での使用について

言葉で伝えたいが、学習した構文で発言内容を考え、整理するために、教師の前で言葉がすぐ出ない状況でDropTapを提示することにした。

登校後、給食時、下校前に顕著な状況が発生していたのでそこでの提示を行った。それぞれの場面で伝えたいことは次の通りである。

登校時：iPadを取りに行きたい。保管庫のカギを開けて欲しい。

給食時：牛乳をコップに入れて欲しい。

下校時；学生服のホックをしめて欲しい。

「〇〇先生、□□を、△△△△△。」という、普段発している言葉通りの組み合わせにした。(写真5) これらをシンボルコミュニケーションの導入と有用性の実感の第一歩として行った。



写真5. 初期段階のボード

② 一日の振り返りやEchoへの使用

①での使用後に、シンボルを組み合わせることによってさまざまなことを簡単に伝えることができることを実感すること、さらにそこから主体的に使用していくことを期待した取り組みを始めた。また、Echoで大好きな音楽が聴くことができるボードも作成し使用できるようにした。(写真6)(写真7)



○チャット (ByTalk) でつながりを意識した行動や自己発信が見られた。

①導入から3週間程度で適切な受け答えが見られるようになった。

	
写真 11. 導入当初 (6月初旬)	写真 12. はじめての受け答え

導入当初は、文字だけでなく好物の写真を送る等をして、自分の好みのものをずっと入力していた。しばらく様子は変わらなかったが、家庭からメロンに関する情報を得た日に送信してみると、初めて適切な受け応えがあった。これ以降、適切な受け答えが見られるようになってきた。(写真 11, 12)

②つながりの意識と受信内容を確実に理解している行動が見られた。

	
写真 13. 遠隔でも受け応え可能に	写真 14. 入力ミスの内容にも適切な回答を

当初は、同じ教室内で送受信をしていたが、夏休み前には見えない場所からの情報にも反応できるようになった。内容の理解についても「今日は何のお弁当 (本当は勉強) を」と誤送信したときに、正確に「カツ丼」と回答があったことから、確実に文章内容を理解していることが伺えた。(写真 13, 14)

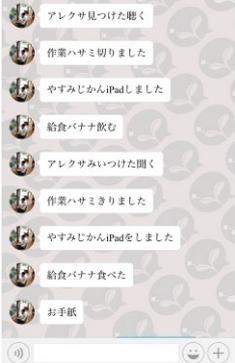
③生徒自身から情報発信できるようになった。が・・・。

	
写真 15. 給食のおかわりを自席から発信	写真 16. 食べたいもの等を要求してくるよう

DropTap の導入後、そばに来て「おかわり」等言葉で発していたが、情報のやり取りを繰り返す中、10月上旬(4日)に自席からおかわりの要求その後、「給食」「カレーライス」等の食べ物の願いや、音楽室に集合等の予定を伝えると「鬼滅の刃」等、自分のやりたいことの要求へとシフト

<p>等を伝えてくるようになった。しかし、月末（28日）には、自席から大きめの声で発声し伝えてくるようになった。以後、言葉による伝達で、ByTalkによるものは一度も見られていない。（写真15）</p>	<p>していき、その要求も減っていき見られなくなった。それは、伝えても叶わぬことが多かったため、自身で有用性の実感がなくなったことが要因と思われる。（写真16）</p>
---	--

○DropTapとByTalkを併用すると、正確かつ多様な表現が見られた。さらにその中で、フリック入力と音声入力を使い分ける様子も見られた。

		
<p>写真17. 入力した文章</p>	<p>写真18. フリック入力の様子</p>	<p>写真19. 音声入力の様子</p>
<p>写真6のようなボードを提示するとスムーズに文章化できた。同じような内容の文章を繰り返し入力する特徴があるが、内容は言葉より詳細であった。（写真17）</p>	<p>両手を使用してフリック入力、漢字を含む文章をとともスムーズに入力していた。繰り返し入力の際は音声入力を使用しており、2通りの入力を意図的に行っているのではないかと思われる。（写真18, 19）</p>	

◇事後の変化の考察◇

<DropTapの使用による成果>

定型句での発言「〇〇先生、□□を、△△△△△。」が減り、受け答えのタイムラグが少なくなった。また、ほとんどの場合 DropTap で伝達していたものは、言葉へとシフトしていった。これは、伝わった成功体験から、言葉（単語）でも伝わるという認識からであると考えられる。さらに、これらの成功体験の積み重ねにより DropTap で取り扱っていない内容についての発言も多くみられるようになった。

<ByTalkの使用による成果>

文字情報（チャット）のみによる双方向の情報のやり取りができるようになった。言葉として、自信のないものや話す手間を省くことができることについての認識もしていると考えられる。さらに、言葉よりもスムーズな表現活動を行うことができることが確認できた。しかし、実践中盤以降、言葉では表出しにくい表現も文字ならできるという自信から様々な要求が見られたが、それらが叶わない場面も多くあり、それが要因となり ByTalk での自己発信がほとんどなくなったことが残念であり、これからの課題となった。

## 【報告者の気づきとエビデンス】

### ・主観的気づき

#### ◇実践の結果からの注目点◇

○シンボルや文字等でコミュニケーション活動を行っていたものは、言葉へと変化している。

⇒言葉の便利さは実感しているのではないかな。使いたいけど…。

○文字では、詳細な表現や言葉では見られない要求等が見られる。

⇒想起したものを即言語に変換しようとし、言葉にならないのではないかな。ワンクッションいければ…。

#### ◇実験的取り組みについて◇

上記の推測から『想起したものを文字化したり、ツールを提供したりすると表現や活動の幅が広がるのでは』と考え、次のような取り組みを行った。

①テーマを与えて、ランキング表をつくる。その後、Echo の利用等の変化を見る。

②DropTap でボードの作成方法をレクチャーし、自由にボード作成をする。その後、文章化での表現を見る。

### ・実践内容とエビデンスと考察について

#### ◇実践①について◇

○実践内容について



好きな音楽	11月	25日	金曜日	YouTube	1月	13日	金曜日
1		鷹の爪団		1		兄妹ケンカ	
2		みいつけた!		2		機関車トーマス	
3		RPG		3		鷹の爪団	
4		PLAY		4		鬼滅の刃ひのかみけつ ぶんたん	
5		アースチャイルド		5		たのしくたおう!みんなの どうよう	
6		ムーンライトステーション		6		しよこちゃんとうた おうどうよう	
7		ピエロ		7		たいこのたつじんwiiち よーごうかばん	
8		ハルノヒ		8		くれんげ	
9		笑一笑		9		炎	
10		OLA!		10		友だちコレクション	

写真 20. 好きな音楽のランキング表

写真 21. 好きな YouTube のランキング表

文字入力は好きな活動であるので抵抗なく取り組むことができると予想した。Pages でテンプレートを作成し、国語の学習や余暇の時間等にランキング表の作成を行った。ここでのポイントは、Echo や iPad で即時に要求が叶えられる、好きな音楽やアーティスト、YouTube 等に関するものを中心に行った。(写真20, 21)

#### ○エビデンスと考察について

写真 22. 多様なリクエストに発展	写真 23. ランキング以外の曲も登場	写真 24. リクエスト方法を工夫

ランキング表を作成前は、写真7の曲と他の生徒の模倣が中心であったが、ランキング表を作成し始めてからは、多様なリクエストが見られるようになった。(写真 22)「クラシックメドレーをかけて」と、情報源不明(家庭でもなし)なものも見られた。(写真 23)「ハルノヒをかけて」で曲がかからなかった際、「あいみよんの」と付け加えた場面も見られた。

これらから、ランキング表によって想起の幅が広がったと考えられる。そして、その中での成功体験によって、何かリクエストしてみようという意欲が生まれてきたのではないかと思われる。また、以前なら同じ方法でできるまで繰り返したであろう「ハルノヒ」に「あいみょん」と付け加えることができたことには、まず驚きを感じたとともに、思考の柔軟性の向上がもたらしたことではないかと感じられた。

◇実践②について◇



○実践内容について

	<p>12月9日(金)</p>
--	-----------------

写真 25. ボードの作成例

写真 26. 「えにっき」の作成例

今まで生徒自身で DropTap のボード作成の経験はなかったが、Dropsで想起したものを表現することを期待して、使用方法をレクチャーし自由にボードを作成する時間を設けた。さらに、完成したボードの画像をアプリ「えにっき」で使用し、文章での表現活動も行った。(写真 25, 26)

○エビデンスと考察について

	<p>1月13日(金)</p>
--	-----------------

写真 27. 初めてお父さんが登場！

写真 28. 「えにっき」にもお父さん登場！

入学以来、お父さんを話題にしたことはなかったが、DropTap によって初めて登場し、日記にもお父さんについての記述が見られた。以後、日常的にお父さんが登場するようになった。ボードについては、好きなものを選んでいる様子であるが「ぶどうを買う」等、今までになかった表現が見られたこともあった。(写真 27, 28)

これらから、まず全く登場しなかったお父さんが登場したことからも、確実に想起することに対して何らかの影響を与えていると考えられる。さらに、入力の際多くのシンボルを見て長考している場面も見られるので、選ぶ作業も想起の幅を広げているのではとも思われる。

・さいごに

本実践を通しての変化は、入学当初見られた「教師の前に立ち何か訴えようとしている様子」が見られなくなったことである。もう一つは自席から教師や生徒に聞こえる声で発言する場面が見られるようになったことである。これは、Echo による[想起⇒言葉⇒実現]の経験が大きかったように思われる。しかしまだ、生活全般で想起の幅の広がりや表現力の向上が見られたとは言い難い部分もあるので、今後も伝わる楽しさを味わえるような支援や実践を得ることができるよう繋げていきたい。最後にもう一つ、本実践の MVP は『Alexaくん』です。ありがとうございました。