

魔法のプロジェクト 活動報告書

報告者氏名：丸山純平 所属：秋田県立比内支援学校かづの校 記録日：2021年2月20日
キーワード：コミュニケーション支援、代替コミュニケーション

【対象児の情報】

- ・学年
- ・小学部4年生 女児

- ・障害名
- ・知的障害
- ・緘黙(疑い)

- ・障害と困難の内容
- ・多数の人の前で話したり、運動したりする場面で固まってしまう。
- ・困ったことがあった時にも、そのことを伝えられず支援者が気づいて声をかけてくれるのを待つ。

【活動目的】

- ・当初のねらい
- ①コミュニケーション手段の拡大
- ②自分の好きな活動をとおして、他者との適切なかわり方を身につけたり、教師や友達との活動を一緒に楽しんだりする。
- ・実施期間
2022年5月～2022年9月
- ・実施者
丸山純平

- ・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
- ・家庭の事情により施設に入所して登校している。
- ・施設の一部職員や同じ棟に居住している女子生徒に対しては自分から話しかけ一緒に遊んだりしているが、学校や自宅に帰省した際には話すことはなく教師や友達からの言葉掛けにはうなずいたり、首を振ったりして応答する。
- ・写真やイラストを指さして応答することができる。

【学習時のあいさつ】

- ・教師が話す言葉に合わせて礼をしたり、「始めます」を手話で表現したりする。

【他教室への入室のあいさつ】

- ・扉の前に立ち、職員が要件を話してから入室する。

【朝の会の司会】

- ・教師の「おはようございます」の言葉に合わせて、お辞儀をしたり、教師の言葉に合わせて予定ボードの文字をなぞったりする。

・活動の具体的内容

コミュニケーション手段の拡大

【使用機器】

- ・iPhone

【使用場面】

- ・学習時のあいさつ、朝の会の司会（どちらも週に一度、当番が回ってくる）
- ・職員室に給食を受け取りに行く際の入室のあいさつ（1日1回）
- ・保健室に検温カードを提出する際のあいさつ（1日1回）
- ・休み時間等の余暇時間の際に教師を遊びに誘う

【使用したアプリおよび使用方法】

- ・DropTalk

→あらかじめ作成したコミュニケーションボードをタップして、音声を出す。（図1、図2）

- ・Keynote

→朝の会の内容に合わせてスライドを操作したり、ポインター機能を使って文字をなぞったりする。

自分の好きな活動を通して、他者との適切なかわり方を身に付けたり、教師や友達との活動を一緒に楽しんだりする。

【使用機器】

- ・iPhone

【使用アプリ】

- ・カメラ
- ・写真
- ・昆虫図鑑
- ・Biome

【使用方法】

- ・自分や友達が生息した昆虫をカメラアプリを使って撮影する。
- ・捕獲した昆虫を図鑑に登録する。
- ・名前がわからない昆虫は、写真を撮影しアプリ内のAIによって判別する。

・対象児の事後の変化

① コミュニケーション方法の拡大

・アプリの使い方をすぐに覚え、キャンバス内の平仮名が書かれたボタンを選択し、「〇〇(科目名)を始めます」とあいさつをすることができるようになった。

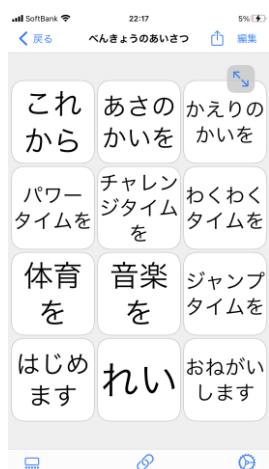


図1. 挨拶に使用するキャンバス画面

【他教室への入室のあいさつ】

・キャンバス内のボタンを組み合わせて使用し、要件を伝えることができるようになった。

例) 失礼します+健康カード+もってきました。

例) 失礼します+給食を+取りに来ました。

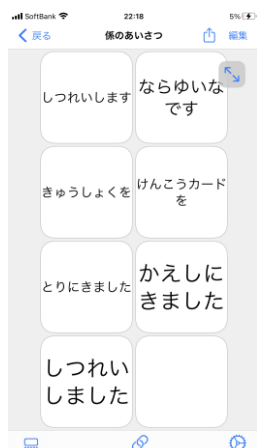


図2. 他教室に入室時に使用するキャンバス

【朝の会の司会】

朝の会の次第を keynote でスライドとして作成し、

Keynote で作成したスライドと DropTalk のアプリを組み合わせて使用し、司会をすることができるようになった。



図3. 朝の会の司会の様子と使用したキャンバス

② 自分の好きな活動を通して、他者との適切なかかわり方を身に付けたり、教師や友達との活動を一緒に楽しんだりする。

・昼休みの時間になると、虫取り網とiPhoneを自ら準備し、教師に近づいて虫取りに行きたい旨を伝えるようになった。虫を捕まえると、カメラを起動して昆虫を撮影してからアプリ「昆虫図鑑」を開いて、虫の名前や見つけた日付を登録して楽しむ姿が見られた。

・他学部の生徒や教師が「何捕まえたの?」と尋ねると、撮影した写真を見せた。「なんていう名前なの?」と尋ねられると「昆虫図鑑」のアプリを開いて該当する虫のページを見せることができた。

・iPhone導入以前は、捕まえた虫を学校内に持ち帰ってくるが多かったが、導入後は写真を撮った後には逃がす様子が多く見られた。

・児童の虫取りのように興味を持った児童や生徒が遊びに参加することが多くなり、これまで関わることのなかった生徒と一緒に遊びを楽しむ様子も多くみられるようになった。



図4. アプリ「昆虫図鑑」

【報告者の気づきとエビデンス】

・主観的気づき

① コミュニケーション方法の拡大

・今回 iPhone や iPad などの ICT 機器を活用して他者とコミュニケーションをとる経験は、児童にとって新奇性があり、興味や関心をもちやすいものであったと考えられる。また、自分から積極的に操作したりする様子からも ICT 機器の活用は児童にとって楽しい活動であったことが考えられる。

しかしながら、コミュニケーションの方法の拡大という点に関しては、十分な成果は得られなかったと感じている。なぜなら主な活用場面は、入室時の挨拶や司会活動など形式的な場面にとどまっていた。昼休みの場面では、実践前と同じように虫網をもって教師のところに行くという具体物を使った要求をすることが多かった。

② 自分の好きな活動を通して、他者との適切なかかわり方を身に付けたり、教師や友達との活動を一緒に楽しんだりする。

・今回のICT機器を取り組みの成果として「活動の成果の共有」と「他者からの質問に具体的に答えることができた」ことが挙げられる。従来であれば捕まえた虫を逃がして校内に戻るため、教師や友達からの「何捕まえたの?」という質問に対して、答えることができずに固まったり、教師が代弁したりする場面が多くあった。しかし、撮影した写真を保存し、見せることで活動の成果を言葉を使わずに共有できることが児童の即時的な反応を引き出すことができたと考えている。また言葉を使わないという点で児童が他者とやり取りをする際の負担感を軽減することができたと感じている。

・エビデンス(具体的数値など)

・今回の取り組みにおいては、アプリを用いて挨拶をしたり、要件を伝えたりすることはできるようになったが、コミュニケーション方法の変化や回数の大きな変化は見られなかった。

・その他エピソード(画像などを含めて)