

# 魔法のプロジェクト FY23 活動報告書

報告者氏名：亀田 隼人

所属：東京都立花畑学園

記録日：2024年2月12日(月)

キーワード：感情コントロール、視覚化、見通し

## 【対象児の情報】

1. 学年 知的障害特別支援学校小学部3年

2. 障害名 自閉症スペクトラム、多動性障害

### 3. 障害と困難の内容

● 愛の手帳2度（東京都の療育手帳で重度に相当）

#### ● 性格・特性

コミュニケーション意欲があり、教員や友達に親和的に話しかける姿があった。「～～トイッシュヨニタイ」「アソビタイ」などの発言が多かった。

意識の転動や感情の起伏幅が日によって大きく異なり、衝動的に手足を出したり大声を出したりすることがあった。すぐ後に自分の行動を思い出して涙を流したり、過去に叱られ嫌な気持ちになったときの場면을繰り返し言ったりした。

ゴミ捨てや片付け、必要な物を取りに行くなどの役割は自分が好きな遊びの最中でもそれを中断してやりたがり、担うことに喜びを感じるようにみえた。やったことに感謝されると嬉しそうな表情を浮かべたが、そのためにやるというよりはやることがはっきりしていることに安心を感じ

じているようにもみえた。

## ● 運動面

食事ではスプーンとフォークを使った。器に残った米飯を集めることや魚の切り身を一口大に切り取ることが難しかった。塗る活動では筆圧が高かった。書字の筆圧は弱かった。コンビカーの操作に



図1

長けていて、壁際で急にハンドルを切ったりドリフトをしたりするなどして遊ぶことを好んだ

(図1)。コンビカーを装飾することが好きだったが、装飾品の色塗りやテープの向きを自分が納得するように仕上げることができず、大人に頼むことが多かった。

## ● 学習・認識面

日常的な会話が可能だった。「ホラ、ミテ、シャボンダマ、トッテヨ」「センセイ、～～クダサイ」「ジメンガヌレチャッタ。コワ～イ」など多語文での表出が可能だった。助詞の使用もみられた。発音は明瞭だった。

三項関係の理解が未熟とされたが、例えば友達の写真カードがなくなったときに「チョットマッテサガシテクルカラ」と言って探しに行くなど、状況を的確に把握して行動する姿もあった。

休み時間には自宅で母親に作ってもらった段ボール製の人形を使って生活の再現遊びを楽しむ

様子がみられた。

「きょうのきゅうしょくはありません。きゅうしょくは ○にち（日付け）からです。」などの文章を読み取ることができた。また、一部の漢字を読むことができた。

指定された文字を五十音表から探すのに時間がかかった。一度見つけた文字は場所を覚えて素早く当てることができた。また、複数の教材から好きなものを選んでいいと言っても一人では選べず、大人が提案すると「イイネ」と言って応じるなど、刺激が多いと定位できなかつた。一度理解して定位できると参加できたりやり切ったりできた。

なぞり書きができた。ガイドがないと字の形が整わなかつた。

自身が利用する放課後等デイサービスなど生活圏で馴染みのある車の車種やロゴ、道順に関心があり、インターネットを使って検索する姿（図2）があつた。キーボードでは平仮名入力が可能だったが時間がかかるため、音声入力を好んで活用していた。



図2

10までの量の理解があつた。時計は長針が読めたが、時間の把握が難しかった。相対日付は音声では理解が難しかったが、数ヶ月先のショートステイの日付をカレンダーで把握して楽しみにするなど、視覚的な手立てがあれば理解することができた。学校における一日の学習予定も把握できたが、教室移動時などは特に周囲の刺激に影響を受け、衝動的な行動が起こりやすかつた。避難訓練や来校者がある行事など非日常的で見通しがもち難い活動が予定されると感情が乱れがちだつた。

## ● 対人関係

平日休日共に放課後等デイサービスを利用することがほとんどで、校内に学年を越えた知り合いが多数いた。廊下ですれ違ったりその子がいるであろう教室の前を通ったりするときは、彼らと関わりたくて話しかけたり教室に入ったりしたが、声量や動きの大きさが生活文脈に合わず相手が萎縮することが多かった。

学年には特に仲良くしたい児童が複数いたが、例えばその児童が好きな動画を閲覧している最中に自分が見せたい動画を紹介しようと断りなく検索を始めるなどして、相手が嫌な思いをすることも多かった。本人は相手の様子を見て笑うこともあった。

## ● 家庭状況

父、母、本人の3人で生活していた。放課後等デイサービスを利用しない休日には家族でカラオケに行くなどの機会もあった。母親は本人が欲しいと言った車のハンドルなどを段ボールで工作り本人に与えた。本人はそれを学校に持参しコンビカーを装飾した。平日朝は母親がスクールバス停まで送った。出発時刻間際に、装飾品が欲しいことなどが理由で本人の感情が乱れることがあり、その場合スクールバス乗車時刻に間に合わず、本人が落ち着いてから母親が自転車で学校まで送り届けた。

## ● 困りの整理

- やるべきことをやり遂げたいが意識が逸れて最後までできない
- 友達と仲良くしたいが感情が揺れてうまく関わることができない

## 【活動目的】

### 1. 当初のねらい

- A やるべきことをやり遂げる経験を積む
- B 友達と仲良くする術を知る

2. 実施期間 令和5年4月から令和6年1月

3. 実施者 亀田 隼人（報告者）

4. 実施者と対象児の関係 対象児の学年付きの教員

## 【活動内容と対象児の変化】

### 1. 対象児の事前の状況

#### （1）ねらいA「やるべきことをやり遂げる経験を積む」について

学校生活場面では、一日の学習予定（項目）を把握できた。予定カードをボード上で入れ替えて自分の意思を伝える姿もみられた。予定を遂行する際、特に教室移動が伴う場面では一緒にい

る友達の行動や聞こえてくる音、掲示物などで意識が転動し、それらに対して手足を出したり声をかけたりすることが多かった。動きや声量の大きさによっては制止されることもあった。本人の感情に乱れがあった場合は、本人と周囲の安全を確保できる場所に移動して本人が落ち着くのを待った。落ち着いた後に本人が関心を持ちそうな事柄を提案して活動参加を促した。

家庭生活場面では、本人が作ってほしい装飾品を、要望に応じて母親が作っていた。「一日一つ」などの約束もあったが、本人の感情の状態で守れないことがあった。登校時刻間際に要望することもあったため、定刻に登校できないこともあった。

## **(2) ねらい B 「友達と仲良くする術を知る」 について**

自分が見知っている大人や友達に自ら関わる姿があったが、相手の大きくて確実な反応がほしくて、不快な言葉をかけるような不適切な関わり方もあった。スキンシップを好んだが、力の調節が難しく、結果として自分の方に強く引き寄せたり、叩いたりすることになりがちだった。また、気になった物に衝動的に手が出て、その物で遊んでいる友達が悲しい思いをする場面もあった。

## **2. 活動の具体的内容**

## (1) ねらい A 「やるべきことをやり遂げる経験を積む」について

### ① 「ちゅうもんしょ」を使って要求する

自分の要求を相手に適切に伝えることと、その結果、伝わったということを実感できることをねらって、「ちゅうもんしょ」(図3)でのやり

ちゅうもんしょ  
せんせい、あした( \_\_\_がつ\_\_\_にち)、  
\_\_\_\_\_を  
ください。  
【やくそく】  
せんせいのサイン  
OK (\*^\*)v / ざんねん(;:;)

取りを行った。「ちゅうもんしょ」は書式にのっとって自分の欲しい物の名称、日にちを明記する

もので、本人の申し出を受けて報告者が本人の前で記入した。先々の集団

図3

生活を見据えて「やくそく」の欄をつくり、相手の要望にも応じる設定にした。

### ② スケジュールアプリを使って、予定と結果を視覚的に確認、共有する

アプリは「Drop Talk (図4)」を使用した。①の活動の様子を踏まえ、予定は1時間以内に終わるもので、かつ4活動程度から始めた。また、「やるべきこと」ができれば本人にとって楽しい何か(遊び、場

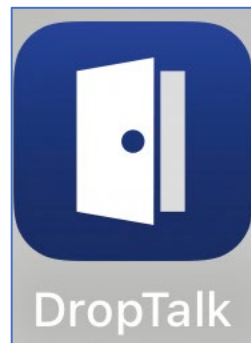


図4



図5

所、物など)があることを基本とした。「やるべきこと」は、自分自身の身の回りの自立に関する

ものと、本人が感謝される経験を積み人との良い関係づくりのきっかけになるように、学校にお

ける集団生活に関わるものとした(図5)。予定実行中に他に意識が移った場合、相談のうえで、

アプリ上で予定を変更して確認することとした。

### ③ 自分の気持ちを表明する

本人の感情に乱れがあったときには必要に応じて別室に移動した。ヒーリングミュージックをかけるなどして本人が落ち着くのを待った後、本人にインタビューをしてその時の気持ちを整理した。

## (2) ねらい B 「友達と仲良くする術を知る」について

### ① 音量測定アプリを使って、適切な表出の仕方を確認する

アプリは「音量測定器 (図 6)」を使用した。アプリは使用環境に応じて測定域の調整ができるものだった。一対一での関わりを想定し、測定域を設定した。適切な声量では青色や緑色、不適切な声量では黄色や赤色が画面に表示された。



図 6

本人から離れた所にいる友達に会いたいという要望があった際、教室を出る前にその目的と、適切な言い方を確認した。その後、アプリを起動し、適切な声量に調整した。声量が

整った後に気持ちを伝えに向かった。

### ② タイマーを使って、定刻を待つ



「時計（図7）」のタイマー機能を使って、別学級に  
 いる好きな友達に会いに行ける時刻を待った。それま  
 でも学校生活の各場面でデジタル式のタイマーを使用  
 していたが、本人は数字のみで時間を把握することが



図7

難しかったことと、本人からアラーム音が怖いという申

し出があったこととから、視覚的に時間を把握できアラーム音を選択できる本アプリを使った。

アラーム音は様々聴き比べた結果「サミット」という音にした。

### 3. 対象児の事後の変化

#### (1) -①について

「ちゅうもんしょ」を使った要求の  
 全てがコンビカーの装飾品を作ってほ  
 しいというものだった。コンビカーで  
 遊べる時間帯は登校時の支度後と給食

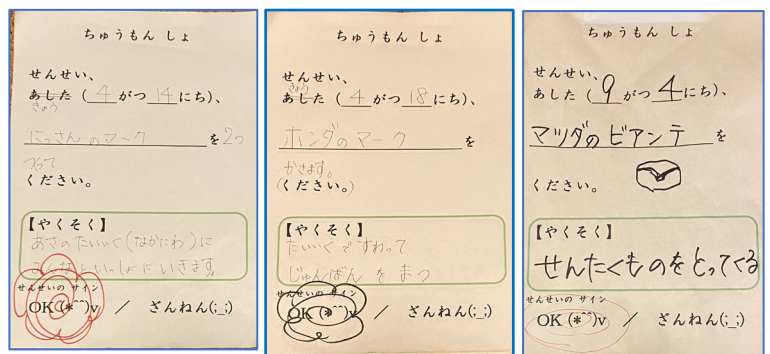


図8

の配膳中に限られており、その機会に合

わせて要望があった。登校時に使いたい物は

家庭で母親に頼んで作って持参した。装飾品

を作る時間を確保するため、当初は要望があ

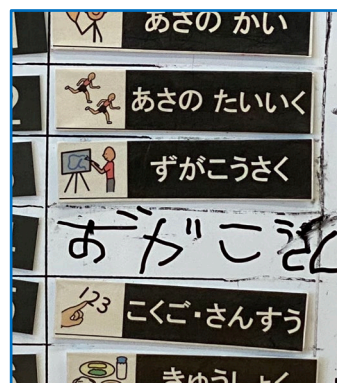


図9



図10

った翌日に完成品を与える設定だったがそれが

できず、「やくそく」を守れなかったり感情が乱れたりした。そのため「ちゅうもんしょ」は登校後、給食の配膳中に遊ぶための装飾品を要望するために使うことになった。「やくそく」は「座って待つ」や「一緒に移動する」「授業開始前に片付ける」といった、要望があった直後の授業に関する態度や行動となり、落ち着いている状態であればそれらを守ることができた（図8）。装飾品を受け取ると嬉しそうな笑顔を見せた。

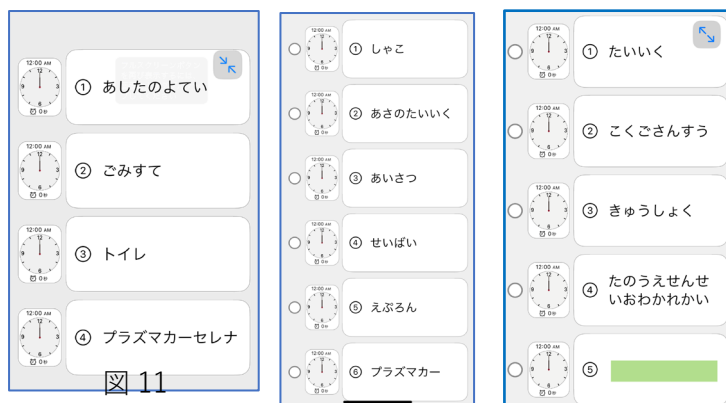
国語・算数などの教科学習によって文字の形をとれるようになってきた（図9）こともあり、夏季休業後には誘いに応じて自分で装飾品を作ることが増えた（図10）。

「ちゅうもんしょ」の意図は自分の要求を相手に適切に伝えることと、その結果、伝わったということを実感できること、また、相手の要望に応じることだった。取り組みを進めるうちに本人

が自分一人でも装飾品を作って満足できるようになってきたことや、後述の「Drop Talk」によるやり取りのみで「ちゅうもんしょ」の意図が実現可能になったため、「ちゅうもんしょ」はしだいに活用しなくなった。

### (1) -②について

「排せつを済ませる→保健調査票を提出する→楽しみ」（図11）のように数分で完了でき毎日繰り返されるものについては、安



定してできるようになった。落ち着いた状態のときには、予定作成時に報告者の傍らで「次は〇〇だね。」などと予定の項目を言って入力を促す姿もみられた。夏季休業前には、楽しみを励みに半日を見通して行動できることもあった（図 12）。

後期になると、楽しみはコンビカーで遊ぶことや装飾品を作ることだけでなく、隣のクラスの好きな友達（以下、Aくん）のいる所へ行って一緒に遊ぶことに広がった（図 13）。

また、感情が乱れていてもこの方法によって状況を正しく理解し、行動できることが増えた。

### [エピソード]

給食前にコンビカーを片付けることが決まりました。ある日片付け場所に行くと本人は装飾品が満足な状態でないことに気づいた。直して欲しい



図 14



図 15

と要求があった（図 14）が報告者は必要な道具を

持っていなかったため教室に戻ってから直そうと伝えた。本人は直してほしいとだけ繰り返し言い、泣いた。予定を視覚化して見せる（図 15）と、納得して教室に向かうことができた。

### (1) -③について

本人は体調やその日の活動予定などにより感情の起伏に大きな幅があるようにみえた。また体育など大勢が集まる活動やアップテンポの音楽活動などでは特に感情コントロールが難しかった。



図 16

そこで、本人が辛そうにしているときに報告者のほうから事前に別室で休憩するよう誘った。感情が乱れているときは報告者が本人や周囲に危険がないように別室に誘導したが、そうでないときには誘いに大抵応じた。別室は、教室の近くにあるカームダウン

スペースもしくは保健処置室だった。休憩中は横になり黙って布団を被ったり目を瞑ったりしていることが多かった（図 16）。実際に眠ることもあった。ヒーリングミュージックをながしてみたところ、「それ何？」など訪ねた後静かにしていた。本人が落ち着いたところで、疲れたときは休んでいいこと、疲れていることを教えてほしいことを伝え、その時の状態や感情を話し合った。話し合いの中で本人から「眠い」「疲れた」「休みたい」「かなしい」「音楽（聴きたい）」の表出があった。

#### [エピソード]

本人が、肘の痛みを訴えたため確認した。特に変わった様子はなく、肘も普段通り動いたため問題ないだろうと思った

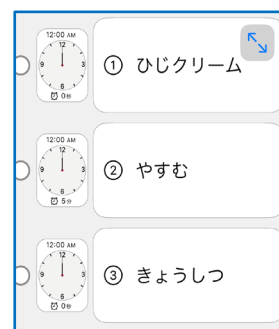
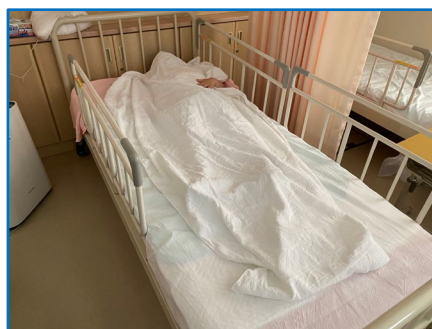


図 17

が「クリームを塗ろうか」と保健処置室に

誘った。直後に本人から「休みたい」と要求があった。Drop Talk で予定を確認すると納得し、

保健処置室に行ってしばらく寝た。

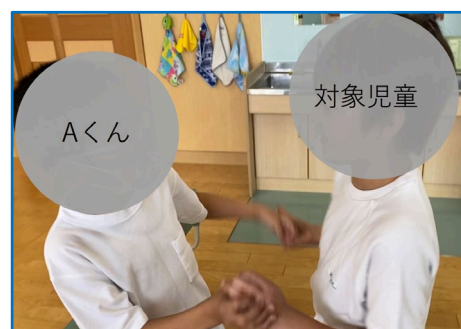
## [エピソード]

体育の授業中に感情が乱れたため休憩に誘った。本人は誘いに応じて保険処置室で休んだ。し

ばらく後本人から「行こう」と発言があったため体育館に向かったところ、体育館入口から中の授業の様子を見た本人は「行かない」と言ってその足で教室に向かった。途中、体育館に入らなかった理由を尋ねると、「ザワザワする」と返答した。

### (2) -①について

本人にインタビューをしたところ、Aくんについて、「好き」「一緒に遊びたい」との発言があった。また、仲良く遊ぶためにはどうしたらいいかという質問に「優しくする」



「叩かない」「静かに話す」との返答があった。

仲良くするための道具としてアプリ「音量測定器」を紹介し、起動してメーターの動きを見ると、声量の違いによる色の変化を理解した。Aくんの所に行きたき要望は度々あり、その都度アプリを起動すれば音量を自身で調整するようになった。後には、落ち着いていれば、アプリがなくても「静かに話すよね」などと自身に言い聞かせる様子もあった。

図 18

一方で、感情が乱れているときにはアプリ画面を見ることを拒否した。

Aくんへの気持ちの伝え方は機会ごとに確認した。「遊ぼう」「〇〇（動画の番組名）を観よ

う」などの言い方を確認した後に実践できることも多かった。

Aくんは、対象児童が適切なかかわり方をしたときには手をつないで教室内を散歩したり、紹介された動画を一緒に観たりするなどして遊んだ（図18）が、例えば、対象児童が「いいよって」と要望するのに対して納得できないまま「いいよ」と返事をするような一方的なかかわりも多かった。

## （2）-②について

自分の学級内におけるコンビカーを使った遊びだけでなく、他学級の友

達との遊びに関心が広がったとき、その学級の活動の都合に合わせて必要が出た。Drop Talkで、他学級の担任に遊びに来ていい時刻を尋ねること、定刻までタイマーを参照して待つこと、その後に友達と遊べることを伝え

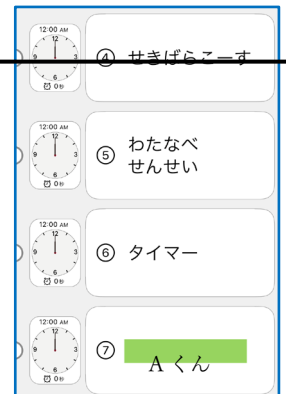


図19

ると納得した（図19）。待つ場所は友達がいる教室前の廊下が多かったが、

待ち時間が長いときには「あ、〇〇しよう」と言って、台車を自動車に見立てて遊んだり、ゴミ捨てなど教員の手伝いをしたりするなど自ら思いついたことをして過ごした。1月には30分程度待つことができるようになった。

## 【報告者の気づきとエビデンス】

## 1. 主観的気づき

◆ 対象児童にとっては、視覚的な方策が①自分の意思を適切に伝えたり、②自分の行動に予測を

立てたり、③自分を客観視したりすることに有効だった。

◆ 相手を待つことができるようになったのはインクルーシブ社会において様々な人と関係を築く

ための大切な要素だが、④相手とのかかわり方については、それを学ぶ具体的な場面の設定が今後必要になる。

## 2. エビデンス

### ① 自分の意思を適切に伝える

👉 「ちゅうもんしょ」の書式を見て必要事項を的確に言葉にできたこと。

👉 自ら休憩がほしい旨を大人に伝えることができたこと。

👉 遊び相手への言葉かけが一方向的で相手が困る姿があったこと。

### ② 自分の行動に予測を立てる

👉 アプリ「Drop Talk」の予定を参照しながらやるべきことをやり遂げたこと。また、一度にやり遂げられる活動量が増えたこと。

👉 アプリ「Drop Talk」の予定を見ることで感情を落ち着かせ行動を切り替えられたこと。

👉 アプリ「時計」のタイマー画面を見ながら落ち着いて決められた時間を待てたこと。

### ③ 自分を客観視する

👉 「音量測定器」の画面を見ながら自分の声量を調整できたこと。また、それがなくても自分の声量を意識できるようになったこと。

👉 授業に参加する前に自分の状態を察して回避したこと。

### ④ 相手とのかかわり方を学ぶ場面の必要性

👉 友達の意思を気にせず遊びを展開する姿があったが、大人との事前のやりとりを踏まえて適切なかかわりができたこと。

## 3. その他エピソード

対象児童の友達への関心はさらに広がってきている。最近ではAくん以外の友達について「4年生になったら同じクラスになりたい」など発言したり、下校方法を気にして尋ねに行ったりする姿がみられるようになった。他者とのかかわり方を学ぶ土台が整ってきていると感じている。

学級、学年の友達だけでなく、本人が活用する放課後等デイサービスにおける友達なども含めてより良い関係を築ける場面を家庭や各スタッフと連携して考えたい。