

魔法のプロジェクト FY23 活動報告書

報告者氏名：千松 聡司 所属：大阪府立思斉支援学校 記録日：2024年2月24日

キーワード：

【対象児の情報】

・ 学年

小学部4年生（10歳）

・ 障害名

◎知的障害を伴う自閉症

・ 障害と困難の内容

自己表現の方法が未熟。

見通しの立て方やリスケジュールする方法が分からない。

言われたことを理解できるが、自分の思いや気持ちを上手く伝えられない。

【活動目的】

・当初のねらい

- ① 自身の生活に見通しを持ち、自分でスケジュールを立てたり組み替えたり、調節したりする経験をする。
- ② 様々な表出の方法を身につけ、好ましい表現を選択できる。

・実施期間

2023年4月～2024年2月

・実施者 千松 聡司

・実施者と対象児の関係

担任外 小学部児童

【活動内容と対象児の変化】

◆対象児の事前の状況

【実態】

○検査の結果

太田ステージ stageⅣー後（教科の学習を始める段階）

○興味・関心

- ・タブレット端末が大好きで、家庭ではほぼ動画視聴やゲームに時間を使っている。
- ・動画を作成することが得意である。
- ・動物やキャラクターが好きで、キャラクター化したり擬人化したりして例える。（しゃっくりが出ている時に、「横隔膜くんびっくりしちゃってるね。」等）
- ・人に褒められたり、人を喜ばせたりすることが好き。
- ・海外のキャラクターやホラー系のゲーム、動画が好き。
- ・身近な人の名前が言えない。

○コミュニケーション

- ・概ね言葉でのやりとりが可能。
- ・動画やゲーム等から様々な言葉を知り、理解している。
- ・ゲーム実況動画等から学習したと思われる不適切な表現が多い。
- ・失敗や気に入らないことがあると、甲高い声で泣く。

○認知

- ・ひらがな、カタカナの読み書きが身につく、アルファベットが分かる。
- ・足し算や引き算の概念が分かる。計算機を使えば計算もできる。
- ・デジタル表記の時刻が分かる。
- ・量や時間の概念が身につくおらず、「どれくらい」が分かりにくい。

○情緒

- ・苦手なことや初見のことは、失敗を恐れてやりたがらない。
- ・他人が失敗していたり、できなかつたりするとイライラし、暴言を吐く。
- ・キャラクター化されれば納得して頑張れることが多い。（ご飯が苦手だが、「胃の中で喜んで泳いでるね」等）
- ・聴覚に過敏性があり、特に泣き声が苦手。

【実態から考えられる困り】

- ▲自己表現の方法が未熟で、大声で泣く手段をとってしまう。
- ▲自分の思いが通らない時に、見通しの立て方やスケジュールする力が分からない。
- ▲言われたことが理解できるが、自分の思いや気持ちを上手く伝えられない。
- ▲他者の言動に関する受容が未熟で、暴言やパニックにつながる。

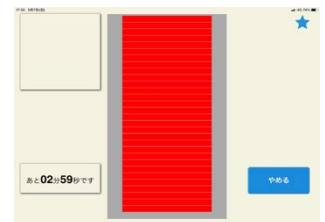
【目標】

- ①自身の生活に見通しを持ち、自分でスケジュールを立てたり組み替えたり、調節したりする経験をする。
- ②様々な表出の方法を身につけ、好ましい表現を選択できる。

◆活動の具体的内容と対象児の変化

①行動の調整について

- i) TA タイマーで休み時間を知る。
- メモリが減っていく様子が分かりやすく、独特の音が鳴るため分かりやすい。
- 数字がボタンで入力できるので、自分で設定しやすい。



(図) TA タイマーの

〈活動の内容〉

- ・クラス担任ではないため、関われる時間が限られている。その中で、「対象児が研究者と遊ぶ」時間を設定している。主に昼休みであるが、給食のメニューに拠るところが大きく、時間が取れない日もある。
- ・徐々に時計を見ながらタイマーを自身で設定し、時間を守って遊ぶことが習慣化できるようにする。

〈見られた変化〉

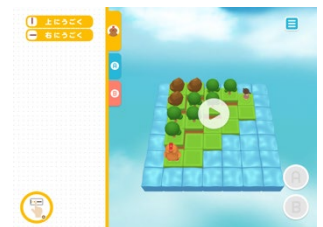
- ・当初はタイマーを見ると受け入れられない様子だったが、徐々に受け入れられるようになり自身で時間を設定できるようになった。
- ・「先生、今日はあと何分遊べるかな？」と聞けるようになった。
- ・タイマーがなったら、「またね！」と言って、次の活動に移ることができるようになった。
- ・自身でタイマーを設定できるようになった。

- ii) 『kinemaster』での動画作成や、『GLICODE maker』でプログラミング的な思考を養う。

- 失敗しても再入力ややり直しが効く。(試行錯誤できる。)
- どこで間違えたか分かりやすい。
- 明確なゴールがあり、ゴールへのプロセスを考える経験になる。

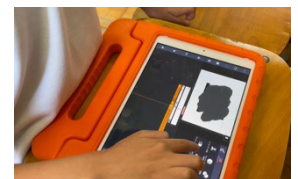
〈活動の内容〉

- ・『GLICODE maker』は、泣いている子供の元に、キャラクターに命令を与えて(プログラミング)助けに行くゲームであり、本児の興味関心が高い内容である。



(図) GLICODE maker

- ・作りたい動画を構想し、動画作成を通して構想へより近づけるための工夫を取り入れる。



(図) 動画作成の様子

〈見られた変化〉

- ・はじめは「失敗」の画面を見ると嫌になりアプリを終了していたが、何度でもやり直していいことが分かって、「これが足りなかったなあ。」「ここで躓いちゃったからこっちに行かなきゃ。」と軌道修正できるようになってきた。(『GLICODE maker』)
- ・動画作りは、はじめは他人には理解が困難な内容であったが、徐々にストーリー性が生まれて意図が伝わる

内容のものになってきた。

- ・ 検索したいことが増え、様々な文字で入力できるようになった。
- ・ 自身の行動について、食事に時間がかかってしまうことが多いため、給食を減らす、食べ方を工夫（スプーンを使う、ご飯とおかずを一緒に食べる等）して、休み時間を確保しようとする姿が見られた。
- ・ 動画作成は途中でつまずくとそのまま消去することが多かったが、最後までやり遂げられることが増えた。



(図) 英語で検索する様子

②表現の方法について

- i) pepper の操作を通して、クラスメイトを楽しませよう。
- どのように言えばいいかわからないことを、pepper が代弁できる。
- pepper がいることで、クラスメイトの注目を対象児に向けられる。
- pepper の操作をすること自体が、自信に繋がる。
- 背格好が同じくらいで親しみやすい。

〈活動の内容〉

- ・ 体育の授業でラジオ体操を起動。
- ・ pepper と一緒に誕生日会の進行をおこなった。
- ・ プログラミングは実施者。スイッチ操作を覚えて対象児が操作。
- ・ 休み時間、pepper のアプリを使って、友だちと関わる。



(図) pepper を操作する様子

〈見られた変化〉

- ・ pepper を介して友達とのやりとりが生まれる。
- ・ 思い通りに動かない pepper に対して、待ったり気にかけたりできるようになった。「pepper くんどうしちゃったのかな？大丈夫？」「pepper くんゆっくり動いてね」等
- ・ 順番の交代や、失敗（負け）しても楽しめる等、SST 的な要素が多かったが、受け入れられることが増えた。

- ii) 状況や様子を説明する活動を通して、好ましい表現を考える。

- 人が困っていたり泣いていたりする時に、理由を想像できる。
- 学校生活の中でリアルタイムに行う前に、イラストや漫画で想像力を養う。
- 他者への理解や自分を客観視することに繋がる。

〈活動の内容〉

- ・ 身近な物を、3つのヒントで伝えられるようにクイズを考える。
- ・ セリフの無い4コマ漫画のセリフや様子を文章化する。

〈見られた変化〉

- ・ 人の作ったクイズに関心を持ち、話を聞く姿勢が芽生えた。

- ・特に動物やキャラクターのものに関心が高かったが、人間が題材のものも答えられるようになった。
- ・登場人物の様子から気持ち表す言葉を言うようになった。

iii) 作った動画で友だちと関わろう

- タブレット端末は、関心の高い児童が多い。
- 自分の作った動画を介して友だちとコミュニケーションを図れる。
- 動画を見せ合うことで、やりとりが生まれる。

〈活動の内容〉

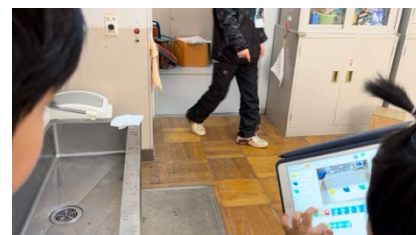
- ・自分の作った動画を人に見てもらい、PRしたり感想を聞いたりする。
- ・友だちの作った動画を見て、良いところやアドバイスを言う。

〈見られた変化〉

- ・自分の構想を言語化する経験が重ねられた。
- ・分かりやすく伝えようとする姿勢が身についた。
- ・友だちがどんな動画に関心があるか興味を持つようになった。
- ・これまでは自分の関心の高いものしか見ないことが多かったが、人が作った動画を最後まで見て、感想を言うことができるようになった。
- ・以前は対教師が主であったが、同年代の児童とやりとりする機会が増えた。



(図) 動画を紹介する様子



(図) 友だちの動画を見る様子

【報告者の気づきとエビデンス】

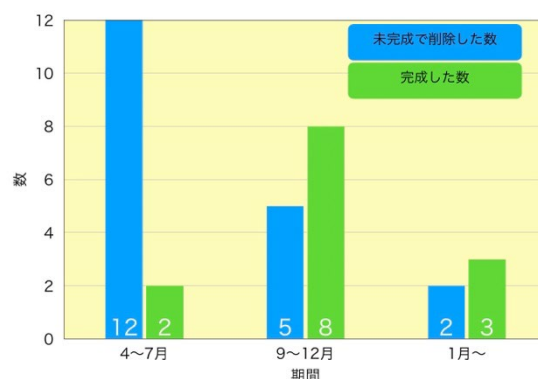
〈主観的気づき〉

- ① 試行錯誤したり作業手順を論理的に考えたりする活動を通して、生活に見通しを持つことややり遂げること、自分のスケジュールを立てたり調節したりする力が身につくのではないかな。
- ② 関心の高い活動を通して他者と関わる機会を設けることで、好ましい表現を選択したり、他者に関心を持つたりできるのではないかな。

〈エビデンス〉

①について

- ・上記の活動内容、見られた変化のエピソード
時間の管理、途中でも終わられる見通し等
- ・動画作成数の変容に関するグラフ（右図）
未完成で消去した数と完成させた数をカウントした結果を記している。
- ・本人の発言
「早くやったらいっぱい遊べるから嬉しい」
「もうちょっとやりたいけど、また明日やろ」
「今日はあんまり時間ないから、動画作るのはやめとく」等
- ・実施者からの対象児に対する質問への返答
Q「前より時間守れるようになったよね。なんでかな？」
A「なんか、今度やったらいいかって思った。」



(図) 動画の作成数について

②について

- ・上記の活動内容、見られた変化のエピソード
- ・本人の発言

自分の動画に関して「ねえ見て、これ怖い？不気味？」（質問）

「ここが面白いの？こんなのがいいんだ」（理解）

友だちの動画に対して「すごいね、宇宙みたいで面白い。」（感想）

「ここに音入れたら面白いかも。」（助言）

「え！何でこうなっちゃったの！？どゆこと！？びっくりした！」（発見）等

友だちと同じアプリで遊んでいる時（右図）

「ここ、どんな風にしたら面白いと思う？」

「ああ、そうか、いいねそれ」



（図）プログラミング要素を含むアプリ

- ・実施者からの対象児に対する質問への返答

Q「人に見てもらって、笑ってくれてどう思った？」

A「嬉しかった。また見せたい。」

Q「他の人が笑ってくれたら、作った甲斐あるよね～。どんなのがいいと思う？」

A「化け物がぎゃーって言ってる（驚かすような内容）動画が面白かったって言った。

そういうのが面白い？」

【今後必要なこと】

- ・自身で選択し、実行する経験を重ねていくこと。
- ・興味関心の高い活動で試行錯誤する姿勢を身につけていき、徐々に汎化させること。