

21	西尾	西尾市立三和小学校	にしで さとみ 名前 西出 聡美
----	----	-----------	---------------------

分科会番号	14	分科会名	特別支援教育
-------	----	------	--------

1 研究題目 「すすんで学び、自分の思いを伝えることができる子の育成」
～特別支援学級 ICT を活用した個別最適な支援を通して～

2 主題設定の理由

本校では、令和6年度より西尾市教育委員会から委嘱され ICT 研究の実践を行っている。昨年度、異学年が在籍する特別支援学級では、生活場面を想定した「お買い物ごっこ」の学習を行った。その結果、児童一人一人に応じた学習課題を設定し、具体物を操作する活動を取り入れることで、生活経験不足を補い、「自分の力でできた」という成功体験につながるということがわかった。また、ICT を活用することで、算数科では、スパイラル構造を生かした学習が可能となり、前学年の復習や学年を超えた内容でも児童が自分のペースで取り組むことができた。このことから、ICT の活用は、児童の実態に応じた「個別最適な学び」を支える有効な手だてであると考えた。

しかし、特別支援学級には、異学年で多様な特性のある児童が在籍しているため、教科実践だけでは、友達と共に学ぶ活動を十分に設定することが難しい。また、特性により、集団活動への参加が難しい児童もあり、「友達と一緒に学ぶ楽しさ」を実感できる授業づくりが課題になった。

そこで、本研究は、特別な支援が必要で、学習や生活上困難さを抱える児童が、ICT を活用した視覚的支援を取り入れながら、自分の思いを表現し、友達に伝える力を育み、「友達と一緒に学ぶと楽しい」と実感できる授業づくりを目指した。

授業については、自閉傾向が強く、言葉で自分の気持ちを表現することや集団活動での参加に困難がある児童 A（2年生）を対象とした自立活動を設定した。児童 A は、入学当時から自分の思い通りにならないと泣いてばかりいた。国語科や道徳科の授業では、気持ちを読み取ることが苦手で、「難しい。やりたくない」ということが多かった。また、初めてのことが苦手で、「怖い。やらない」と言って、交流学級での学習に参加できないことも多かった。

言葉で伝えることが難しい児童 A に対して、顔マークを使った実践を積み重ね、自分の言葉で、友達に伝えることができる姿を目指した。その際、SST やアンガーマネジメントを取り入れながら進めることで、友達の存在を意識させ、言葉で伝えられると嬉しいと実感させたい。また、一人一人の実態に応じたタブレット端末による「発表ノート」を作成し、思考、表現、振り返りを支える学習ツールとして活用する。さらに集団で行う共同の学びの場を設定し、楽しく学び合う児童の姿を期待した。

3 研究仮説

本研究では、自分の思いを表現したり、友達と関わったりすることに困難さを抱える児童 A に対して、ICT や視覚的支援を活用した授業実践を行う。その中で、自分の気持ちを整理し、友達と共有する活動を積み重ねることで、「友達と一緒に学ぶ楽しさ」を実感し、自ら学びに向かい、自分の思いを伝えようとする姿を目指す。

それをさらに具現化するために次の二つを目指す子どもの姿として考えた。

① すすんで学ぶ子 ② 自分の思いを友達に伝えようとする子

目指す子どもの姿に迫るための仮説と手だてを、次のように考えた。

【仮説1】児童の実態に応じて ICT や視覚的支援を活用した個別最適な学習環境を整えれば、学習の見通しをもって安心して学習に取り組み、自らすすんで学ぶことができるであろう。

- ・手だて① 個々が学習の見通しをもって安心して取り組めるように、一人一人の実態に応じた学習目標や活動の流れを視覚化する。
- ・手だて② 児童の興味・関心を生かした ICT 教材や体験的活動を取り入れ、学習意欲を高める。
- ・手だて③ ICT を活用して学習内容や思考過程を視覚化し、児童の理解度に応じたスモールステップの学習を行う。

【仮説 2】ICT を活用した表現活動を工夫すれば、自分の思いや気持ちを整理して表現し、友達に伝えることができるであろう。

- ・手だて④ 自分や友達の気持ちを共有できる場を設定し、お互いの思いを伝え合いながら学ぶ機会をつくる。
- ・手だて⑤ 児童が安心して気持ちを表現できるよう、ICT や視覚的支援ツールを活用する。

4 児童 A の実態

自閉症・情緒障害学級の中で、自分の気持ちを表現することが苦手な児童 A を抽出児として設定し、自立活動の実践を通して、本研究の仮説を検証することとする。

児童 A	生活上の困り感	学習上の困り感	好きなこと・得意なこと
2 年男 自閉症 スペクトラム障害 ADHD 傾向	・こだわりや自閉傾向が強い。 ・母、担任教師以外には、自分の思いを話すことができない。 ・母が「学校どうだった？」と聞いても「オウム返し」になってしまい、会話にならない。 ・自分の経験したことを思い出して話すことができない。 ・思い通りにならないと大声で泣く。思いが通るまで繰り返す。癇癪を起こす。 ・不安からパニックを起こし、自傷行為（手をかむ・頭を叩く）を行う。	・初めてのことは「怖い。やりたくない」とやらない。 ・自分の考えを言葉で伝えることが苦手。 ・国語科や道徳科の教材における登場人物の気持ちがわからない。 ・うれしい、楽しい、悲しいなど気持ちを表す語彙が少ない。 ・友達の話最後まで聞くことができない。 ・集団での学びに参加できないことが多い。	・絵本・図鑑が好き。 ・動画などの映像が好き。 ・「ピタゴラスイッチ」が好き。 ・気に入った言葉を覚え、何度も言う。 ・絵を描くことが好き。 ・手先が器用で、小さくてかわいいキャラクターを製作する。 ・明るく前向きな性格。 ・素直でかわいがられる。 ・自己肯定感が強い。

5 研究の実際と考察（実践と検証）

（1）自立活動「気持ち伝え名人になろう～気持ちエレベーターを使って～」

情緒学級つくし 4 組 自立活動 指導案		指導者 西出 聡美	(つくし 4 教室)
単元名	「気持ち伝え名人になろう」 ～気持ちエレベーターを使って～ 本時 5/6 時間		
単元の目標	・教師や友達に、自分の気持ちを表情や言葉で意思表示し、かかわることができる。 ・相手がされて嬉しいことや嫌なこと等を考えて、行動することができる。〈③人間関係の形成〉 ・周りの人に聞こえる声の大きさを話することができる。〈⑤コミュニケーション〉 ・不安や分からない時に、その気持ちを意思表示することができる。〈②心理的な安定〉		
学習課程	時	学 習 活 動	
		・手だて ●ICT 活用 ☆個別最適化	
	1	いろいろな気持ちがあることを知り、学習の見通しをもつ。 ●すすんで考えられるように、楽しく活動できる「表情まねっこゲーム」「表情すごろくゲーム」やクイズ形式の「表情&サイン当てゲーム」、「コマ割り動画作り」、動画視聴など導入を工夫する。(手だて②)	
	2	「うれしい時の気持ちエレベーター」を作ろう ・絵が上手と言われるとうれしい。 ●集中力を高めるために、「眼球運動」などの動画でトレーニング的な活動を行い、気持ちをリフレッシュさせたり、高めたりする。(手だて②)	

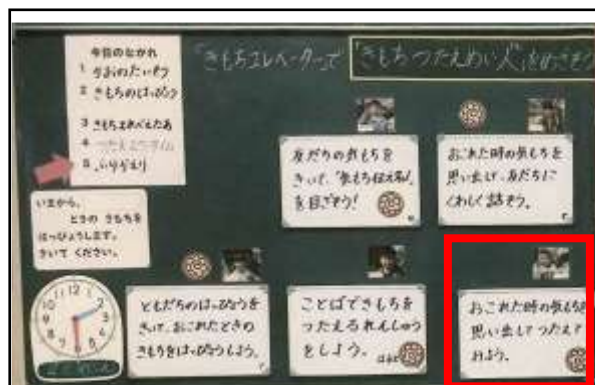
学習課程	3	「かなしい時の気持ちエレベーター」を作ろう ・もう終わりだよと言われると悲しい。	●自分の経験を思い出し、友達に伝えるために、「発表ノート」で「顔カード」と「気持ちエレベーター」にまとめる時間を設定する。(手だて⑤) ☆●自分の気持ちとその具体的な場面を提示(手だて⑤) ☆●各自が作成した「発表ノート」をミラーリング(手だて④) ☆●学級の「気持ちエレベーター」の作成(手だて④) ・友達の気持ちを考えられるように、役割演技を取り入れる。(手だて④) ・安心して気持ちを表現できるように、「話型ボード」を使って、よりよい伝え方の練習をする。(手だて⑤) ・自分の気持ちに気づき、必要に応じてクールダウンやアンガーマネジメントができるように、気持ちを伝えるための「話型ボード」や「ドロップタツ」を使って語彙を増やし、伝える練習をする。(手だて⑤) ●発表ノートの写真撮影機能を使い、表情のイラストと同じ表情をまねした写真を撮り、「発表ノート」に累積していく。(手だて③) ●本時の振り返りを、4種類の顔マークと文章で表し、「発表ノート」の1枚のノートにまとめ、累積していく。(手だて①)
	4	「困った時の気持ちエレベーター」を作ろう ・交流学級で初めてやることは、不安になる。	
	5	「怒れた時の気持ちエレベーター」を作ろう ・お前、下手だなと言われるたら怒れた。(本時)	
	6	「学びのまとめ」実生活でも、チャレンジしよう。 ・今度から「怒れたので廊下でクールダウンします」と伝えられそうだ。	
目指す児童の姿	表情カードの特徴を一緒に考えることで、その時の気持ちを言葉で伝えられるようになってほしい。また、国語や道德の授業における登場人物の気持ちがわかるようになってほしい。		

① すすんで 学ぶ子 (仮説1に対応)

本単元において、ホワイトボードと顔写真を使い、特性や能力に合わせてそれぞれの目標を立て、授業の始めに一人ずつ自分の目標を読み上げた。そうしたことで、どんな学習をするのか見通しをもって始めることができた。また、どんな流れで行っていくのか、一目でわかるように黒板左側に「今日の流れ」と矢印、時計の模型を掲示した。さらに、活動があと何分かわかりやすいように「目で見てわかるタイマー」も利用している。(資料1)

授業の導入では、児童Aの好きな顔のイラストや「表情カード」(資料2)を多数用意し、教師が「顔をまねしてみよう」と投げかけ、「目で表す表情シート」で表情をまねするゲーム(資料3)や、黒目を上下左右に動かす眼球運動のトレーニングをした。毎日取り組むことで、少しずつ表情のまねが上手にできるようになった。そこで、「コマコマ」のアプリを使ってコマ割りアニメーションの映像を作り、教室の大画面に映した。

児童Aは、映像が好きなので「おもしろいね」と笑顔で見ていた。また、周りの友達の様子を見ながら、児童Aは「ぼくもやってみたい」と友達のまねをして参加し、できた映像を見て「本当に動いている」と喜んだ。児童Aは、教室に掲示してある「顔マーク」を見て、「先生、見て、かなしい顔」と表情のまねをした。(資料4)



【資料1 授業の流れと矢印・時計の模型

・個別の目標・顔写真】



【資料2「表情カード」】



【資料3「表情シート」】



【資料4 まねをする児童A】

また、初めてのことが苦手な児童Aのために、必ず同じ流れで学習を進めた。児童の実態に合わせ、「顔カード」作りと、「うれしい時の気持ちエレベーター」で、項目を1から5段階に自分で並び替える活動の2つから選べるようにした。

児童Aは、顔マークを描いてから、教師と一緒に文字入力をして、「顔カード」を作った。早くできた子は、発展的に自分の経験を思い出し、自分の「気持ちエレベーター」を作成することにした。その後、共同で黒板に「気持ちエレベーター」を作る活動をした。児童Aは、「話型ボード」を見ながら「おいしいごはんを食べるとうれしい」と発表した。(資料5)

「A君と一緒に、ハンバーグを食べた」「大好物を食べるは、すごく嬉しいから5かな」と発表が続いた。児童Aは、友達の「気持ちエレベーター」の画面や板書を見ていた。(資料6)最後に、自分ですすんで取り組めるように、顔マークを使った振り返りを「発表ノート」で行った。児童Aは、「うれしいことは、たくさんあった」と入力した。(資料7)

回数を重ねるとやることの見通しがもてるようになり、児童Aは「気持ちエレベーターやるの」と聞き、一人で「発表ノート」を開き、前時の顔マークを見たり、「顔カード」を作成したりした。

さらに、児童Aは、黒板に顔マークを描く活動や、顔マークの磁石を貼る活動にも参加できるようになった。何度も繰り返すうちに操作がしやすくなり、毎回振り返りが累積できた。児童Aは、それをよく見返していた。

② 自分の思いを友達に伝えようとする子(仮説2に対応)

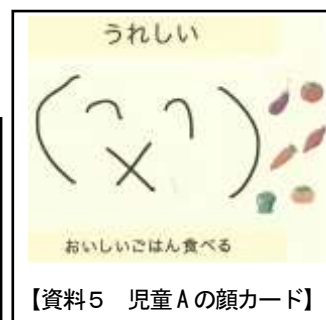
児童Aは、自分の気持ちを言葉で相手にうまく伝えることができず、思い通りにいかないと大声で「タブレットやりたい」と何度も言い続けてしまう。そんな児童Aに対して上級生が「勉強ができない。」と椅子や壁を蹴って怒る状況がよく起きた。そこで教師が上級生に「何が嫌だったのか」と気持ちを聞き取り、児童Aにわかりやすくゆっくりと伝え、一緒に復唱する支援をした。

「怒れた時の気持ちを考えよう」の授業では、児童Aの助けになる視覚的支援として「気持ちの温度計」を準備した。「みんなの怒りスイッチをさがせ!」のカードを拡大し、つなげたものである。(資料8・9)

児童Aは、「タブレットがやりたい」と発言した。続いて上級生が「A君がうるさかった時、怒れる」と発言した。教師が「気持ちの温度計」を指差し、上級生に「気持ちはどのくらいかな」と聞くと、「10レベル。爆発しそう」「A君がうるさすぎて怒れるから」と言葉で説明した。そして、「話型ボード」を使って、「ぼくは、今怒っています。うるさくするのはやめてください。お願いします。」と伝えた。上級生の話聞いた後、児童Aは、怒った顔マークと「タブレットをやりすぎた」と書いた。(資料10)そして、教師と一緒に、視覚支援「ドロップス」の絵の再生マークを押すと音声が出る「ドロップタップ」のアプリを使い、「パニックを起こす」と「うるさい」「怒る」の言葉を使い、上級生の気持ちを確認した。(資料11)



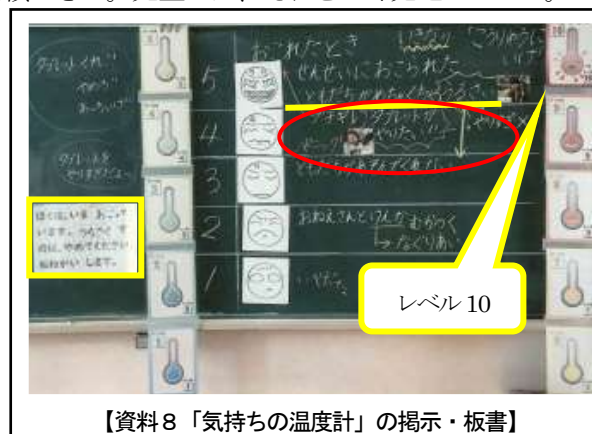
【資料6 他児作成「気持ちエレベーター」】



【資料5 児童Aの顔カード】



【資料7 児童Aの振り返り】



【資料8 「気持ちの温度計」の掲示・板書】



【資料11 アプリ「ドロップタップ」の画面】



【資料9 「怒りスイッチをさがせ!」】



【資料10 児童A作成 顔カード】

最後に、児童Aは教師と「ごめんなさい」と言う練習をした。(資料12)
しかし、その後も児童Aの癇癪は続いた。児童Aが友達の気持ちに気づくことができるように、教師が「気持ちの温度計」の掲示を指差して「みんな怒って、10レベルだって」と伝え、児童Aは、泣き止んだ。次に、「パニックを起こす」の絵を見せると「ぼくは今パニックを起こしている」と言った。話が聞ける準備ができてから、上級生が「うるさくて耳が痛いから、静かにしてほしいな」と分かりやすく気持ちを伝えた。

ある日、児童Aは、全員の所に行き「B君、うるさくしてごめんね」と一人ずつ名前を呼び、謝ることができた。同級生Bは「いいよ。ぼく1レベル。イヤマフしているから気にしないで」と優しい声かけをすることができた。Bの言葉を聞いた後、児童Aは、「許してくれてうれしい顔」と言った。(資料13)



【資料12 ごめんなさいの練習をする児童A】



【資料13 許してくれてうれしい顔の児童A】

6 研究の成果と課題

① すすんで学ぶ子（仮説1に対応）

・手だて① 学習目標や活動の流れの視覚化について

個別の学習目標や活動の流れをホワイトボードや写真カードで示したり、タイマーを用いて活動時間を視覚化したりしたことで、児童Aは学習の見通しをもって活動に取り組むことができた。また、「発表ノート」を活用した4段階の顔マークによる振り返りでは、自分の気持ちを選択して表すことができ、「うれしいことはたくさんあった」と学習を肯定的に振り返る姿が見られた。このことから、見通しをもてる学習環境を整えたことは、児童Aの不安を軽減し、安心して学習に向かうことにつながったと考えられる。

・手だて② ICT教材や体験的活動による意欲の向上

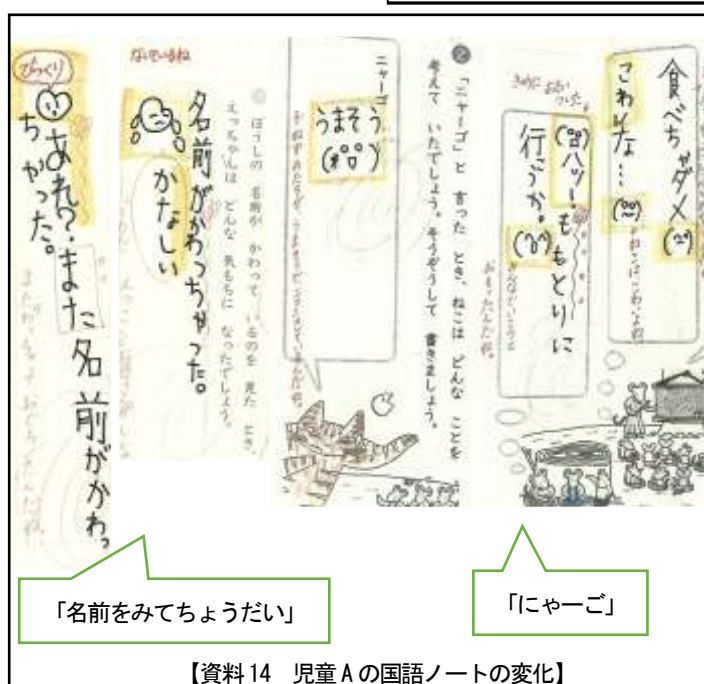
児童Aの興味・関心に合わせて、表情ゲームやコマ割りアニメーション作成、動画視聴などを取り入れた。すると、これまで集団活動に消極的だった児童Aが、「ぼくもやってみよう」と友達の様子を見ながら活動に参加するようになった。特に、自分で作成した映像が動く様子を見て喜ぶ姿や、顔マーク作りに意欲的に取り組む姿が見られた。このことから、ICTを活用した視覚的・体験的な活動は、学習への意欲を高める有効な手だてであったと考えられる。



・手だて③ ICTを活用したスモールステップの学習

児童Aの理解度や実態に応じて課題を選択できるようにし、「顔カード」作成や「気持ちエレベーター」作りに取り組んだ。また、発表ノートに学習記録を蓄積したことで、自分の成長を振り返ることができた。さらに、学習を重ねる中で、「気持ちエレベーターやるの」と自ら活動を楽しむ姿や、一人で発表ノートを開いて活動を始めようとする姿も見られるようになった。また、この実践を通して身に付いた顔マークによる気持ちの視覚化は、国語科の学習にも広がった。「名前を見てちょうだい」や「にゃーご」の学習では、登場人物の気持ちを「顔マーク」で表しながら考え、自分の考えを文章で表現する姿が見られた。(資料14)

以上のことから、ICTや視覚的支援を活用して児童の実態に応じた個別最適な学習環境を整えることで、児童Aは安心して学習に参加し、自らすすんで学ぶ姿へと変容したと考える。



【資料14 児童Aの国語ノートの変化】

② 自分の考えや気持ちを伝える子（仮説②に対応）

・手だて④ 気持ちを共有する共同的な学びの場の設定

「発表ノート」や「気持ちエレベーター」、「気持ちの温度計」を活用し、自分や友達の気持ちを共有する活動を行った。児童Aは、自分で作成した「顔マーク」を元に、「おいしいご飯を食べるとうれしい」と自分の経験や気持ちを発表することができた。また、友達の「気持ちエレベーター」の発表を聞き、自分だけでなく友達にも様々な気持ちがあることに気づくようになった。さらに、黒板に「顔マーク」を描いたり、気持ちエレベーターを完成させたりする共同活動にも参加できるようになり「友達と一緒に学ぶと楽しい」という思いをもつことができた。

・手だて⑤ ICT や視覚的支援を活用した表現活動

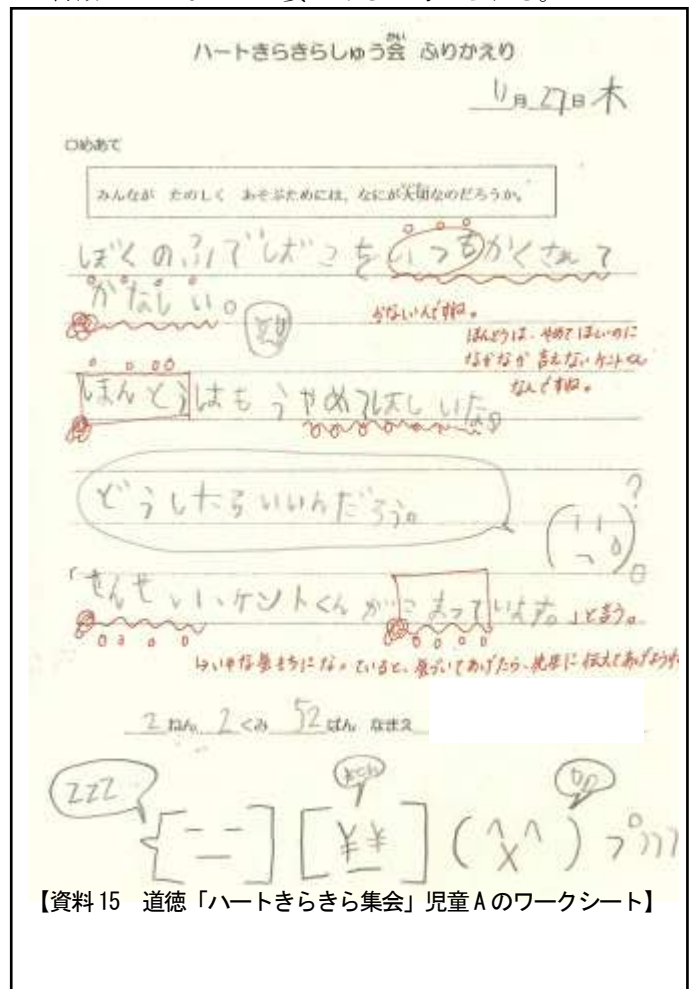
児童Aは、自分の気持ちを言葉で伝えることが苦手であったため、「話型ボード」や「ドロップタップ」、「顔カード」などの支援を活用した。その結果、「ぼくは今パニックを起こしている」などこれまで難しかった気持ちの表現ができるようになった。また、「ぼくがパニックを起こすと友達が怒る」と友達の気持ちについても理解できるようになった。さらに、友達の気持ちを受け止めた後には、「タブレットをやりすぎた」と自分の行動を反省することもできた。そして、自ら「B君、うるさくしてごめんね」と一人一人の名前を呼びながら謝る姿が見られた。これは、自分の気持ちだけでなく、相手の気持ちも考えた行動へとつながった姿であると考えられる。

また、道徳科の学習では、「ぼくのふでばこをいつもかくされてかなしい。本当はもうやめてほしいな」と登場人物の思いを「顔マーク」を入れて表現したり、「先生、ケントくんが困っています」と、大勢の前で発表したりすることができた。（資料15）

このように、「顔マーク」や「気持ちエレベーター」などの ICT や視覚的支援を活用した表現活動を継続したことで、児童Aは自分の思いを整理し、言葉で伝えようとする姿が見られるようになった。

以上のことから、ICT や視覚的支援を活用して自分や友達の気持ちを視覚化し、伝え合う活動を積み重ねることは、自分の思いや考えを表現し、友達に伝える力を育む上で有効であったと考える。

しかし、児童Aは依然として集団での活動への参加に不安を示すこともある。今後も引き続き、ICT や視覚的支援を活用しながら、自信をもって友達と関わり、自分の思いを伝えることができるよう実践を継続していきたい。また、これらの経験を繰り返す行うことが大切である。さらに、「個別的教育支援計画」や「個別の指導計画」の引継ぎや、教師間の協力体制を整えていきたい。



7 参考資料

- ・アプリ「ドロップタップ」、「KOMAKOMA（コマコマ）」、「SKY MENU（スカイメニュー）」の「発表ノート」
- ・「みんなの怒りスイッチをさがせ！」日本アンガーマネジメント協会監修
- ・「表情カード」のイラスト （株）クリエーションアカデミー