

在籍校名 うきは市立御幸小学校
職・氏名 教諭 後藤 美紀

研修報告書

このたび、長期派遣研修員として、下記のとおり研修をしましたので報告いたします。

記

1 研修種別

D 福岡県教育センター研修員

2 主題研修について

研究主題 聞いたことを基にした行動に苦手さを感じているA児が、主体的に行動するための自立活動の指導—成功体験を重ねる課題設定とICTの活用を通して—

(1) 研究のねらい

ア 課題の背景

(7) 対象児童について

本研究の対象であるA児は、自閉症・情緒障がい特別支援学級に在籍する小学校第○学年の児童である。WISC-IV（表1）の項目内では、知覚推理と処理速度の数値がやや高く、ワーキングメモリに低さが見られた。A児は絵や図を用いた視覚的な情報の解釈を通して行う間違い探しやパズルが得意であり、聴覚情報を操作に生かすことや一時的に覚えておくことの苦手さや注意のそれやすさがある。優しくユーモラスな性格の一方、学習に対して難しそうだと判断したとき、「どうせない」「よく分からない」とつぶやき、参加を拒む姿も見られた。

A児が困難を抱える側面から支援の必要性を判断して、獲得する必要のあるスキルを知るために三つの検査を行った。S-M社会生活能力検査（表2）では自己統制の低さから、行動を目的に方向付ける力が十分に身に付いていないことが分かった。福岡県教育センター「児童生徒理解のための尺度ツール」では自尊感情の項目が特に低く、標準を50としたとき○という結果であった。また、「学校適応感尺度」（図1）では、六つの項目のうち五つが「要支援」の範囲内であった。

以上のことから、学校生活に十分に適応しているとは言えないA児の実態が明らかになった。

(イ) 試行授業から

試行授業は「相手の状況を見て行動を調整する」ことを目指し、インタビュー活動を設定した。A児はインタビューに進んで取り組む一方、会話の話題の偏りや相手の話の途中でも活動を進めたり話題をそらしたりする姿が見られ、その結果、目的が達成できずに意欲の低下につながった。

試行授業や行動の観察から、A児が得意なことは、視覚的に分かることや興味関心に基づいた活動であり、苦手なことは、聞くことや聞いて行動することである。A児の自信の無さや成功体験の少な

表1 WISC-IV検査(令和○年○月)

※
WISC-IV検査結果

表2 S-M社会生活能力検査(令和○年○月)

※
S-M社会生活能力検査結果

※
学校適応感尺度結果

図1 学校適応感尺度(令和○年○月)

さが意欲の低下を招き、結果として自尊感情の高まりを抑えていると考える。その背景として、A児が自分に合う取組を考えたり決めたりするスキルが身に付いていないことが考えられる。

A児の姿と課題の背景をたどり、「聞くときに注目すべき箇所が分からない」という中心課題が明らかになった(図2)。これからA児が学校生活の楽しさをたくさん見付けて自信を高めていくために、苦手さを補いながら成功体験を積み重ねる活動や課題設定が必要であると考える。そこで「可視化、意欲付け、目的達成」を手立てとしてA児の得意なことを生かし、成功体験の積み重ねから学習の楽しさを感じて自信を高める姿を目指す。

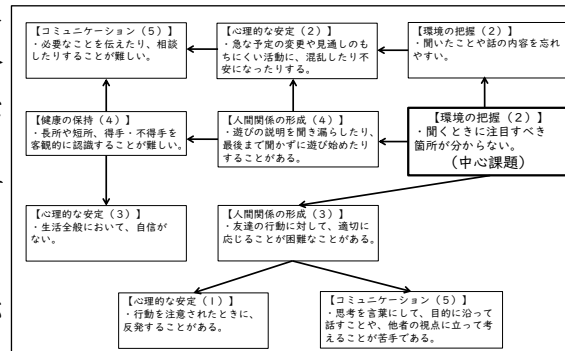


図2 課題関連図

イ 研究の目的

自立活動の時間において、聞いたことを基にした行動に苦手さを感じているA児が、主体的に行動するために、成功体験を重ねる課題設定とICTの活用を行うことの有効性を明らかにする。

(2) 研究の構想

ア 主題の説明

(7) 主題について

聞いたこととは、話し手が伝えようとする説明や指示及び会話などの音声や注意を促す音から、受け手のA児が自分に発信されているものと確認したものである(以下聴覚情報)。聞いたことを基にした行動に苦手さを感じているとは、指示や説明を受けた後の行動において、行動の目的や順序などを十分に意識していないことで、A児が最後までやり遂げたり成就感を感じたりする場面が生じにくいことである。主体的に行動するとは、「無理。できない」や「したくない」などのA児の不安や恐れに基づく思いではなく、「何となくうまくいきそうだ」と期待したり、「失敗してもいいからやってみよう」と可能性を感じたりしながら行動することである。

つまり、A児が目的を達成したいという願いをもち、聞いたことから必要な情報を取り出したり、その情報を目的に沿った行動に生かしたりする姿である。

(イ) 副題について

成功体験を重ねるとは、A児が意欲をもって行動したことに「うまくいった」「できた」などの成就感を繰り返し感じることである。課題設定とは、三つの条件(ストーリー性がある、自分で目的の達成を確かめることができる、段階的である)を満たし、行動の目的が明確な問題を提示することである。成功体験が次の行動への意欲につながるストーリー性のある課題の達成が、具体物操作や視覚的教具を通して自分で分かることで、成就感や行動修正の必要性を実感しやすくしたものである。

ICTの活用とは、タブレット型端末の音声情報記録機能を用いて聴覚情報を記録し、行動するために必要な情報をつかんで行動したり行動を修正したりするために、A児の苦手さを補う三つの支援「ことばの可視化」「記憶の補助」「最後まで聞く構え作り」を行うことである(図3)。

機能	メモ	録音	文字起こし
特徴	文字 絵・図 視覚情報	そのまま記録 できる	文字 視覚情報
支援	ことばの 可視化	記憶の補助	ことばの 可視化

図3 ICTの活用による三つの支援

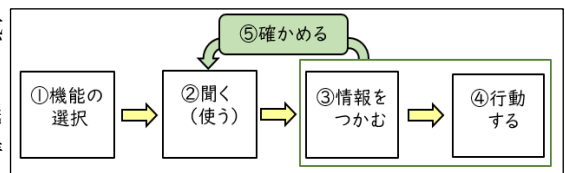


図4 ICT活用のサイクル

本研究では、A児の苦手さを補うために用いる代替手段をタブレット型端末とし、その音声情報記録機能を使用することとする(以下代替手段)。代替手段により行動に必要な情報が繰り返し確認可能となることで、聴覚情報の注目すべき箇所が分かるようにする。ICT活用のサイクルを、①機能を選ぶ②聞く(使う)③情報をつかむ④行動する⑤確かめるの1サイクルで設定する(図4)。

本研究では、目指すA児の姿を次の三つとする。

- 苦手を補う代替手段を使って聞いたり、行動に必要な情報を見付けたりすることができる。 【情報をつかむ力】
- 代替手段から情報を取り出して行動し、必要に応じて代替手段に立ち戻って目的に沿った行動のために情報を確認したり、行動の修正を行ったりすることができる。 【行動する力】
- 行動を達成したい願いをもち、自分に合った代替手段を使って行動する楽しさや、成功できた自分への嬉しさを感じることができる。 【意欲、成就感】

イ 研究の内容

研究構想図を図5に示す。

成功体験を重ねる課題に挑みながら、A児が主体性を高めていくために、A児の興味・関心と得意なことを生かし、成功体験を重ねることが可能な課題を設定する。目的の達成に向けて必要な情報を取り出す必然性が期待できる。

成功体験を重ねる支援において【意欲、成就感】の高まりを目指して、三つの支援（期待する、寄り添う、称賛する）を繰り返し行う。【つかむ力】と【行動する力】

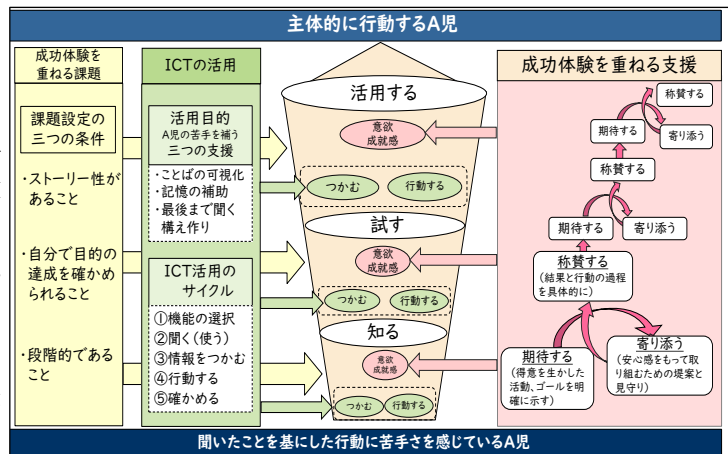


図5 研究構想図

を育むために成功体験を重ねる課題解決の場においてICTの活用を通してA児の苦手を補う。

単元を三段階（知る、試す、活用する）で構成する。

知るでは、代替手段の使い方を知り、成功する嬉しさから意欲をもつ姿を目指す。そのために、教師と一緒に代替手段から情報をつかむ活動を設定する。行動のスパンを短くすることで小さな成功体験を何度も味わうことができるようにする。

試すでは、目的に応じて必要な情報をつかんだり行動を確かめたりする姿を目指す。そのために、導入で前時の成功体験を基にした試しの活動を行う。また、安心して活動できるように色や形などA児の得意を生かした活動を設定し、そのゴールを示す。うまくいかないときには、A児の思いに寄り添い、代替手段に立ち戻って正しい情報を取り出すことを提案して、主体性を促しながら行動を見守るようにする。

活用するでは、代替手段を主体的に活用して行動に必要な情報をつかみ、目的に応じて行動を確かめたり、粘り強く修正したりする姿を目指す。そのために、行動の場を日常生活に近付けて、単元の学びを発揮できる課題を設定したり、目的の達成が自分で分かる教具を準備したりする。

(3) 研究の実際

ア 実証授業の単元指導計画

単元名「聞いて見付けて名探偵」							
単元目標	<ul style="list-style-type: none"> ○ 聞くことを補助する三つの代替手段を知り、自分で決めた代替手段を使って提示された音や教師の話や指示を聞いたり、謎解きを解決するための行動に必要な情報を見付けたりすることができる。 【情報をつかむ姿】 ○ 謎解きを解決するために必要な情報を手掛かりにして行動を考えたり、うまくいかないときには代替手段に立ち戻って情報を確認して行動を修正したりすることができる。 【行動を判断する姿】 ○ 謎解きを解決したいという願いをもって代替手段を使用したり、謎解きを解決するために行動したりすることを通して、謎解きの楽しさや成功した嬉しさを感じて、学習への成就感をもつことができる。 【意欲、成就感】 						
段階	知る		試す		活用する		
配時	1	2	3	4	5	6	
謎	ベルのなった数を数えよう。?	ぶどう、りんご、なし、みかんがある。サルが食べたじゆん番を当てよう!	教室の中にお宝をかくした。3つのキーワードを見付けてお宝の場所をさがそう。?	ふたたびお宝をかくした。3つのキーワードを見付けてお宝をさがそう。?	わたしはだれでしょう? 見つけてね。どいことは、へんしんすることです。つらら すずき より	わたしはだれでしょう? 〇〇 ヒント①チョークを手に入れて! ヒント②合言葉を手に入れて!	材料は何か? どこにあるかな? ヒント① 長くてほい。 ヒント② のみものが入っていた。
代替手段提示	タブレット型端末機能場面を開いて具体提示			前時活用場面を提示		提示なし	
行動の場	近い(机上)			遠い(日常生活に近付ける)			
行動に必要な情報	少ない			多い「1時間の中」「1時間ごと」			

イ 実証授業の指導の実際と考察

(7) 知る段階

知る段階では、代替手段を知り教師と一緒に行動すること、聴覚情報を基に行動する楽しさを感じて単元を見通すことをねらいとした。成功体験を重ねるために「謎解き挑戦状」を渡し、ストーリー（ヒントを手に入れたら小さな星を獲得、1時間の謎を解決するとキーワードの星を獲得できる。星の文字を並び変えてお宝を解読して手に入れる。）を確認して期待を伝えた。A児が目的の達成を確認できる活動を設定し、聴覚情報を「音、単語、文」の順で提示した。代替手段は、①メモ機能（聴覚情報が文字や図の視覚情報になる）②録音機能（そのまま記録できる）③文字起こし機能（聴覚情報が文字の視覚情報になる）の三つを使用し、1時間の一つずつ提示した。

第1時はメモ機能を知り、ベルの音を数え、その数字の封筒の中にあるシールを探す謎解きを行った。ベルの音のみの問題には「使わなくて大丈夫です」と発言して数えていたが、音の種類が増えると聞きながらベルの音だけを数える難しさを感じていた。そこで、「さらに上手に聞くアイテム」としてメモ機能を提示した（図6）。第2時は録音機能を知り、聞いた通りに昆虫の名前や数のカードを選ぶ謎解きを行った（図7）。A児は問題音声を録音し、聞きながら解決を図っていたが、情報が増えるに伴い音声に合わせたカード操作が追いつかなくなった。そこで、再生速度を変える方法を伝えると自分に合う速さを見つけて活動を再開できた。また、カードの裏に貼っておいた正解を見て、選択したカードの答え合わせを行うことがA児の楽しみになり、最後まで活動する姿が見られた。第3時は文字起こし機能を知り、文字に起こした聴覚情報を手掛かりにブロックを選んで並べる謎解きを行った。聞いている途中ですぐに行動を始めてしまい、行動が途中で分からなくなったときには、その都度「（行動がうまくいかなかったときには）いつでも代替手段に立ち戻って情報を確認することができる」「最後まで聞く」ことを提案した。A児は謎解きを全て解決できたことを喜ぶ姿や、小さな星を嬉しそうに眺めて「もっと星が欲しい」という意欲をもつ発言をする姿が見られた。

以上のことから、代替手段に慣れ親しむ時間において成功体験を重ねる課題設定とICTの活用は単元の見通しをもち、教師と一緒に行動するために有効であったと考える。しかし、聞いた直後に全く関係のない会話を始めたり意欲が途中で途切れたりする姿もあったことから、A児が意欲をもつための課題提示を工夫する必要性が明らかになった。

(4) 試す段階

試す段階では、目的に応じて必要な情報を見付けたり行動を確かめたりすること、行動した達成感を実感することをねらいとした。成功体験を重ねるために、導入で試しの謎解き（前時成功体験から学習を開始）を設定し、前段階同様に小さな星と大きな星を用いた短い活動スパンで期待を伝え、称賛を重ねた。振り返りでは、写真や動画でA児のよさを視覚的に伝えた。ICTの活用では前段階の課題を基に代替手段を自己選択・自己決定して聞き、機能画面を開く準備から全てA児に任せた。第4時での色、形などの聴覚情報からブロックを選んでキーワードを見付ける場面（図8）で一度再生してブロックを選び、答えの「うみがめ」を発見したA児に、答えの確認をするため

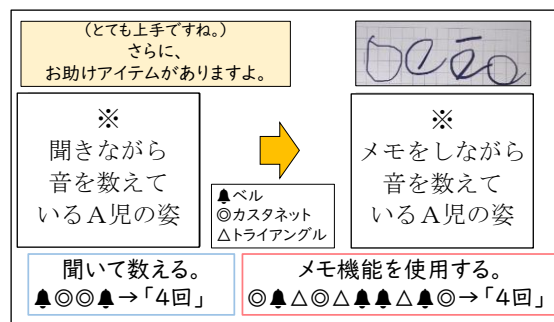


図6 第1時でメモ機能を使用するA児

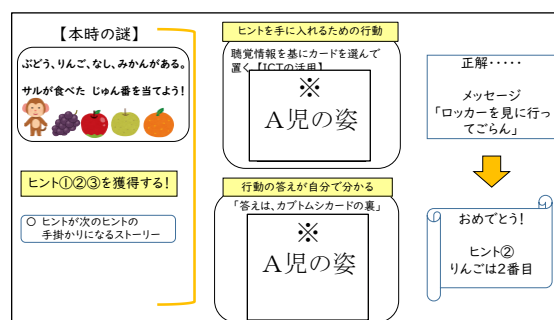


図7 第2時の録音機能を使用した謎解きの流れ

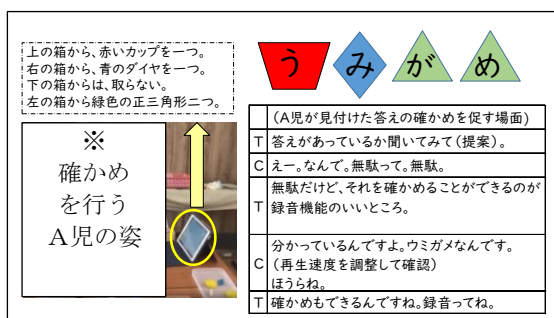


図8 第4時に再生しながら答えを確認する姿

にも録音機能は活用できるのではないかと提案した。すると、「必要ない」と言いながらも、前段階で獲得した再生速度を変えるスキルを活用して答えを見付けるときよりも速く聞きながら答えを確認する姿が見られた。第5時には行動までの時間と場所を長くした。文字起こし機能を選択して聞き、事務室に行く可視化された色や数などの行動に必要な情報をつかみ、チョークを集めてヒントを獲得した(図9)。振り返りでは「何でもできるのいいと思いました」と文字起こし機能で感想を述べた。代替手段を選択する場面では、「『得意な』文字起こし機能(A児とは『声でメモ』と呼称)を使用したい」と発言したり、聞く前から代替手段を進んで準備したりする姿が見られ、選択後には聞くことや次の行動への意欲が高まった(表3)。

これらの姿から、成功体験を重ねる課題設定とICTの活用は必要な情報を見付けたり行動を確かめたりするために有効であったと考える。知る段階と比較して教師の提示した写真や動画での称賛に対して自分のよさを受け入れる肯定的な発言が増加したことからも(図10)、活動の場や聴覚情報を段階的に設定し、任せる部分を増やしながらかつ小さな成功体験と称賛の積み重ねを行ったり、成功体験を促す支援を繰り返したりしたことが有効であったと考える。代替手段に立ち戻ることで何度でも情報を取り出すことができる安心感が主体的な行動を促したためであると考えられる。

(7) 活用する段階

活用する段階では、代替手段を主体的に活用し、行動が間違っていたときには修正すること、聴覚情報を基に行動できた自分の伸びを実感することをねらいとした。成功体験を重ねるために試しの謎解きを省き、日常生活に近付けた課題を設定した。A児への期待(単元の学びを發揮してお宝解明を成功して欲しい)を伝え、教具を整えて活動を見守った。振り返りでは本時に加え、本時に至るまでの主体的な行動の伸びを認めて称賛し、学習のゴールに最後の謎解きが解決するキーワードの星を渡した。ICTの活用では代替手段の自己選択・自己決定から全てA児に任せた。第7時の材料を見つける課題場面で、A児は授業開始直後に録音機能を準備し、録音しながら問題を聞いた。聞き終わると試しの再生を行い、音声録音できていることを確認した。そして教師の支援がなくても行動、行動の確認、行動の修正まで遂行することができた。A児が集めた材料の確認・修正を主体的に行う様子を図11に示す。また、再生を繰り返して情報をつかみ直し、行動を修正する姿を図12に示す。このとき、初めは異なる棚から箱を取り出してカードを選んだため、聴覚情報のカードがしばらく見付からなかった。A児はその場にとどまり、何度も録音機能に立ち戻って必要な部分を再生し、見付けるまで粘り強く行動した。

これらの姿から、成功体験を重ねる課題設定とICTの活用は必要な情報を見付けたり行動を確かめたりするために有効であったと考える。行動を確認し、再生と同時に物差しで長さを測定して判断す

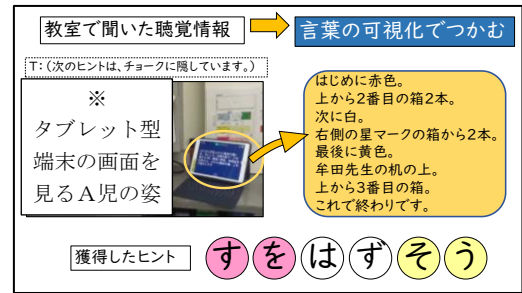


図9 第5時に文字起こし機能を活用する姿

表3 第4・5時の選択場面での主体的な姿

	教師の促し	自己選択・自己決定の様子
第4時	どれを使いますか?	(使用したい文字起こし機能画面を探す) これじゃない…。これじゃない…。あ、思い出した。これだ(見付けて準備)。先生(問題)お願いします。
	次は、どれにしますか?	(先に自分で準備完了) 先生、もう(準備)やりました。
第5時	どれを使いますか? どうしてですか? 得意なことを生かして頑張れそうですか?	声でメモ。得意だから(自分で準備)。
	次は、チョークを持って来てもらいます。	すぐにうなずく。(聞く前に準備を)やっこ。先生、やっという方がいいですかね。(自分で準備)

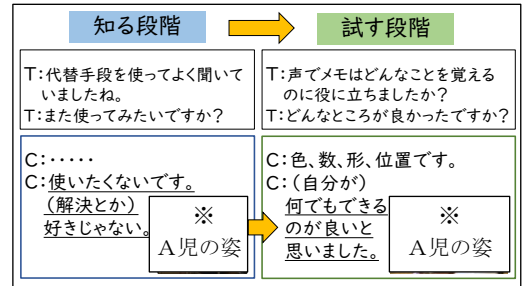


図10 振り返りでの肯定的発言の変化

聴覚情報	A児と教師のやりとり
飲み物を飲むときの長い道具。	材料を選び終わるとすぐに着席。自ら再生開始。一緒につぶやく。
長さは25cm。緑色3本。紫色3本。	C:あつと。ちょっと待って。先生定規がない。T:はいどうぞ。(物差しを渡す)
場所は右から2番目の列。真ん中の箱の中。	C:25か。25もないなこれ。(情報通りの色ではあるが、長さが10cm) 立ち上がって材料を選び直しに行く。

図11 第7時に主体的に行動を確認する姿

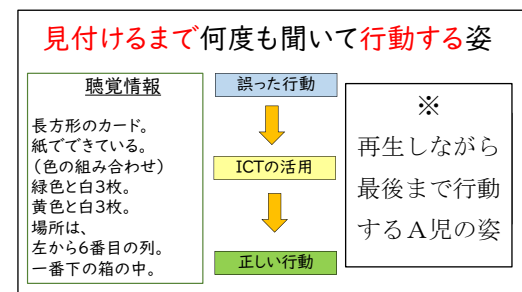


図12 第7時に粘り強く最後まで修正する姿

る姿から、A児が目的をもって聞いていることが分かる。間違いに気付き、すぐに行動を修正した姿から、行動の達成が具体物操作や視覚的教具で自分で確認できる活動と段階的な課題設定は有効であると考え。これは苦手を補う代替手段が、最後まで聞いたり場所が変わっても安心して行動したりする力につながったからであると考え。学習のまとめでは、獲得した文字起こし機能を用いて、自分の頑張りや代替手段に立ち戻ってつかんだ色や数などの「聞くときに注目する箇所」を進んで振り返る姿が見られた。

このことから、成功体験を通して聞いたことを基に行動する楽しさを実感したことで、学習への意欲や成就感も高まったと考える。

(4) 全体考察

つかむ力と行動する力において、A児は解決するまで代替手段に立ち戻って行動して成功体験を重ねた(図13)。聴覚情報に注意を向けて最後まで聞いた時間と、行動を修正した回数も段階を追う毎に伸びた(図14)。これは段階的に設定された課題解決に向けて、必要な情報を取り出して、行動を成功したい気持ちから生じた主体的な姿であると考え。

意欲、成就感では、主体的に行動する自分のよさや行動する楽しさを感じている発言が見られた。行動が途中で分からなくなったときも「できない」と一度も言うことはなく、全ての謎解きに成功したことや、活用する段階でのA児の意欲的な発言からも分かる(図15)。これは、ストーリー性のある課題での小さな成功体験の積み重ねにより、「できたら嬉しい」という気持ちが高まり、そして次の活動も「やってみよう」という意欲につながったことから生じた主体的な姿であると考え。

A児の気持ちと行動に寄り添い、小さな成長をその都度伝えて、共に喜んだ。A児は教師の期待を受けて、自分のよさや活動の楽しさを見付けながら主体的に行動し、単元の学びを貫いた。

単元後に実施した学校適応感尺度の結果を図16に示す。六つの項目中、五つに伸びが見られた。

(5) 研究の成果と今後の課題

ア 研究の成果

- 自立活動の時間において、成功体験を重ねる課題設定とICTの活用を行ったことは、聞いたことを基にした行動に苦しさを感じているA児が主体的に行動する姿を育む上で有効であったと考える。

イ 今後の課題

- A児が、主体的に行動する場面を日常生活の中に広げていく支援の継続。

<使用ソフトウェア>

- ・「ロイロノート・スクール」(2014) Loilo Inc.

<参考文献>

- ・ 原 邦夫(2022)『学校の先生に贈る ほめ育メソッド』学事出版

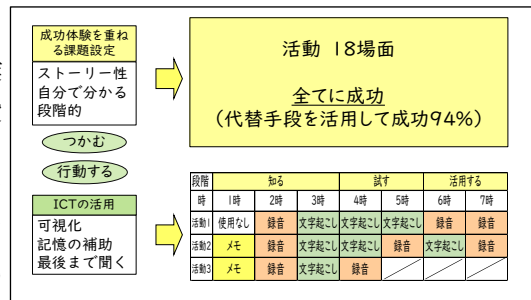


図13 A児の使用した代替手段と成功体験

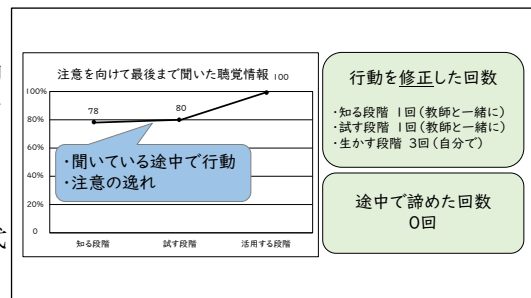


図14 つかむ力と行動する力の伸び

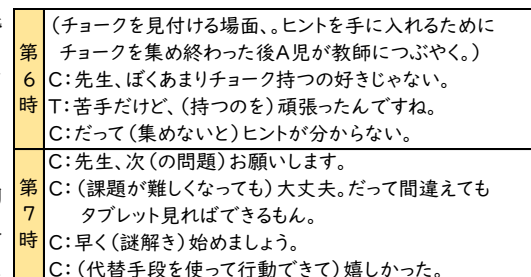


図15 活用する段階のA児の発言

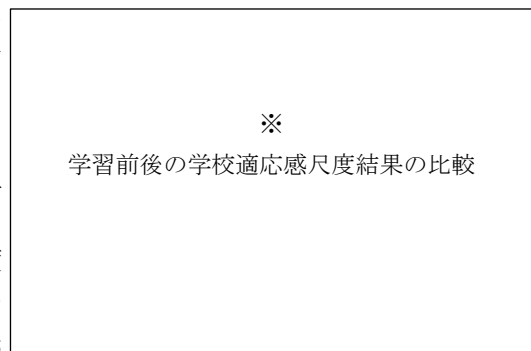


図16 学校適応感尺度の変化

【添付資料】

○ 単元内の段階設定の具体

段階	時間	「情報をつかむ力」に関するもの			「行動する力」に関するもの		
		情報	行動に必要な情報	1時間内の負荷	行動場所	行動	行動の確認
知る	1	音	ベルの回数	楽器の種類増加 回数増加	机上 (自分)	・ベルの数を数え、数字の書かれた封筒を選ぶ。	・正解の封筒の中にはシールが入っている。
	2	単語数	①昆虫の名前 ②名前・数 ③名前・数・位置	注目する箇所増加	机上 (隣の席)	・聞いた昆虫、数字のカードを選択する。 ・聞いた位置に置く。	・昆虫カードの裏を見ると、答えがある。
	3	文 (情報が 増加)	①形・色 ②形・色・数 ③形・色・数・位置	情報増加 行動の複雑化	机上 (隣の席) 教室内	・聞いた色や形のブロックを正しい位置の箱から取り出して、順に並べる。	・ブロックを聞いた順番に並べると、ブロックの裏の文字が宝のヒントになる。
4	①形・色・数・位置 ②色・数・位置・誰		行動までの距離延長 解決までの時間延長 2種類の行動場面 相手意識	廊下 事務室	・聞いた色や形のブロックを正しい位置の箱から取り出す。 ・教室で聞いた色や本数、位置を基に事務室にチョークを取りに行く。	・選んだブロックやチョークに書かれた文字を並べると謎解きのヒントになる。	
活用する	6	文 (情報が 増加)	①②色・数・位置・誰	行動までの距離延長 行動までの時間増加 解決までの時間増加	事務室 職員室	・教室で聞いた色や本数、位置を基に事務室にチョークを取りに行く。 ・聞いた条件の人を探し、合言葉を覚える。	・選んだチョークに書かれた文字を並べると謎解きのヒントになる。 ・合言葉を反対から読むと謎解きのヒントになる。
	7		①何・色・形・位置 ②何・色・形・位置・数	条件に類似する選択肢 (教具)の数	教室 廊下	・お宝に必要な材料の位置を探して、聞いた通りの材料を選ぶ。	・聞いた通りの材料と、七つのキーワードが集まると、お宝が判明する。

○ A児が行った行動の確認（知る段階）の一部

【本時の謎】

ぶどう、りんご、なし、みかんがある。
サルが食べた、じゅん番を当てよう!

ヒント①、ヒント②、ヒント③を集めていくと順番が分かる。

↓

ヒントが手掛かりになっていくストーリー

ヒントを手に入れるための行動

【ICTの活用】
教師の話を録音しながら聞く。その後、昆虫の名前と数のカードを選んで置く。

※再生しながらカードを見付けるA児の姿

例：ヒント②を得るための聴覚情報
クワガタ四匹、ゼリー三つ、ミツバチ七匹、コオロギ一匹、ひまわり十本、昆虫ゼリー五つ、テントウムシ六匹、蜜五つ、バッタ八匹、草六本。

答えが自分で分かる

T:カブトムシカードの裏を見てごらん。

さあ、答えを見よう!

※自分で答えを確かめるA児の姿

全部合ってた!

昆虫と数の正解

メッセージ
「ロッカーを見に行つて!」

カブトムシカードの裏

ヒントを獲得する

早く知りたい!

※進んでヒントを探すA児の姿

※ヒントを獲得したA児の姿

成功!

おめでとう!
ヒント②
りんごは2番目

○ 自己選択・自己決定の場面での前時想起（試す段階）の視覚的手立て

☆なぞとき アイテムブック

??

Name

前時成功体験の様子をまとめ、「謎解きアイテム帳」（紙面及びタブレット端末上での学びの足跡）」を作成。

なぞとき④ 使ったアイテム
「声でメモ」「録音」

色・形・数・位ち
が分かった。

◎聞いたことがあったか
たしかめることもできる。

代替手段想起のページ

今日も
できそう!

※前時成功場面のA児の姿

声でメモや録音をしたら色・形・数・位ちが分かったよ。さい後まで聞くこともできたよ。

成功体験想起のページ

○ 成功体験を重ねる支援の具体

意欲、成就感の高まりを願い、成功体験を促すための具体的な教師の関わり。
(期待する・寄り添う・称賛する)

活動場面例	教師の支援例
<p>○ 単元の初めの謎解きを、「解決できたね」と称賛した場面で、教師の称賛を受け入れないとき。</p> <p>○ 代替手段を自己選択・自己決定するとき。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between; border: 1px solid black; padding: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <p>※ 録音機能を選択し、主体的に録音を開始するA児の姿と見守る教師の姿</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <p>伸びと行動への期待(教師の思い)を伝える。</p> <p>ゴールを示す。</p> </div> </div>	<p style="text-align: center;">期待する</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>C: 解決とか言われるの好きじゃない。 T: 好きじゃないのですね。分かりました。どんな言葉なら嬉しくなりそうですか? Aさんは、たくさん成功できそうです。クリアでも合格でも何でも良いですよ。</p> <p>☆point☆ どんな思いも受容する姿勢を伝える。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>T: 聞くことも、行動することも、上手になってきましたね。今日も得意なこと(代替手段)を生かしてキーワード獲得できそうですね。楽しみです。 C: いくぞー!</p> </div> </div>
<p>○ 新しい代替手段を知り、使い方を覚えて教師と一緒に使うとき。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between; border: 1px solid black; padding: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <p>※ メモ機能を知り、操作するA児の姿と並んで見守る教師の姿</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <p>同じ目の高さから始める。</p> </div> </div>	<p style="text-align: center;">寄り添う</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>モデリングをして説明した後、A児の操作を近くで見守る(表情やつぶやきを見る)。任せる部分を徐々に増やしていく。</p> <p>☆point☆ 慣れて安心するまでの時間を確保。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>T: 最後まで聞きましたか? 途中だったらいつでも戻っておいでね(最後まで聞くことで、行動が達成できることにA児が自分で気付くような声掛けをして、待つ)。 C: 聞く必要に気付く。席に戻って最後まで聞く。</p> <p>☆point☆ 指示ではなく、どうすればよいか自分で考えて、気付くための示唆。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>C: あれ? えっと・・・ T: タブレットを準備してみたらどうですか? C: 録音を再生して、情報をつかむ。</p> </div> </div> </div>
<p>○ 聞いている途中でA児が行動を始めたとき。</p> <p>○ 途中で情報を忘れて、行動を止めそうになったとき。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between; border: 1px solid black; padding: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <p>※ 文字起こし機能を使用しているA児と声を掛ける教師の姿</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <p>提案して、見守る。</p> <p>安心できる言葉掛けを行う。</p> </div> </div>	<p style="text-align: center;">称賛する</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>T: 最後まで聞くことができましたね! 前回(の学習の聞いた時間)は1回目は9秒、2回目は34秒、3回目は39秒でした。聞く時間がどんどん長くなっています!</p> <p>☆point☆ できたこと、できるまでの過程を具体的に伝え、行動を価値付ける。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>T: 録音を聞いてチョークを見付けましたね。 C: 録音と声でメモを頑張りました。 T: ニつも頑張ったことがあったのですね。アイテムは役に立ちましたか? C: はい。楽しかったです。 T: アイテムを使って学習すると楽しいですね。 C: うん。</p> </div> </div>
<p>○ 最後まで聞いてから、行動することができたとき。</p> <p>○ A児が行動を振り返り、嬉しかったことやできたことを表現したとき。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between; border: 1px solid black; padding: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <p>できたときを見逃さない。</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <p>動画で成功場面を提示し、具体的に伝える。</p> <p>一緒に喜ぶ。</p> </div> </div>	