

研究課題	特別支援学級における児童及び保護者の自己肯定感を高めるための指導の在り方
副題	～タブレットPCを活用し、表現する力を高める指導～
キーワード	自己肯定感 自己表現 他者との交流
学校名	盛岡市立緑が丘小学校
所在地	〒020-0111 岩手県盛岡市黒石野1丁目6-1
ホームページアドレス	<a href="http://www.city.morioka.iwate.jp">http:// www.city.morioka.iwate.jp</a>

## 1 研究の背景

本校の特別支援学級（知的障がい学級1，自閉・情緒障がい学級1）は，一人一人のよさを伸ばしていくこと，学級4人で協力しながら過ごしていくことを目指し，「にじいろ」という共通学級目標を設定している。そして，その達成に向け個々の実態に合った目標を立て，教科に応じて，交流学級で行う集団の中の学びと，特別支援学級で少人数または個別指導を行いながら個々の力を伸ばす学びを両輪としている。また，子どもたちの思いや願いをもとに学期ごとに生活単元学習を行い，学級全体で活動することで，集団としてのまとまりを高めていくようにしている。

本助成事業研究課題である，「特別支援学級における児童及び保護者の自己肯定感を高めるための指導の在り方」のために本校では，できるようになりたいという願いをもち，実生活に基づいた体験を行ったり，課題を解決したりしていく活動を取り入れている。その中で，身に付けたことを表現し，他者とのかかわることで，自分の成長や友達のよさを実感し，さらに自分自身を高めていこうという姿勢をもつ児童を育てようと研究を行っている。その中で，タブレットPCを活用し，自己表現をするためのツールとして活用することで，自分の思いを他者に伝えることができるようにしたいと考える。また，活動中に，児童が考えを交流する場面でもタブレットPCを活用することで，友達のよさを見つけるなど，学び合う力も高めている。

## 2 研究の目的

ICTを活用し「表現する」観点を重視しながら発信する学習活動を展開することにより，支援学級に在籍する一人一人の児童並びに保護者の自己肯定感の向上を図る。

## 3 研究の経過

### （1）本学級について

本校の特別支援学級では，個別の支援計画を作成し一人一人の実態や特性に応じて，担当教諭2名が児童4名を個別に指導したり，複式指導したりしている。

児童の思いや願いをもとに，他者との関わりを深められるような生活単元学習の単元から，自己表現をする場面をつくり，タブレットを活用していく。

## (2) 対象児童について

本研究の対象児は、小学3年男子2名（A児、B児）、小学4年男子1名（C児）、小学6年男子1名（D児）である。

A児は、積極的に友達と関わりたい気持ちはあるが、うまく関わることができるか不安に感じていることが多い。B児は、自己肯定感は低いが自分の力をもっと伸ばしたい、自信をもって友達や事象と関わっていききたいという気持ちがある。C児は、誰とでも進んで関わろうとする。自分のことを自分で決めたいという気持ちがある。D児は、友達と関わりたい気持ちはあるが、周囲の目が気になってしまい、積極的になれない部分がある。

## (3) 環境整備

### ①タブレット端末やワイヤレスディスプレイアダプタの導入

本研究では、タブレット端末はiPad、ワイヤレスディスプレイアダプタとしてwiviaを導入した。大型テレビとwiviaを接続し、ワイヤレスでiPadの画面を大型テレビで提示する。

### ②授業で用いたアプリ

<授業で用いるアプリ>

アプリ名	概要
カメラ	写真、動画撮影用カメラアプリ。撮影用iPadで写真や動画の撮影と再生に使用する。
Recoco	音声記録アプリ。書く活動に抵抗を感じる児童や、思いを書ききれない児童のために導入し、音声記録として残すこととした。記録の蓄積もできる。

## 4 授業実践

(1) 本年度に取り組んだ生活単元学習の単元

単元名「みんなで作ろう にじいろカレー」

小単元	時数	○主な学習活動 ・予想される子どもの思いや考え
計画を立てよう	1	<p>「にじいろカレーをつくろう」</p> <p>○どんなカレーを作って、誰に食べてもらいたいかを考える。</p> <p>○一人一人、カレーに入れたい材料の候補を考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・トマトをまた育ててみたいな。</li> <li>・なすもカレーに入れたらおいしそうだよ。</li> <li>・入れたことのない野菜も入れたいな。</li> </ul>
	2	<p>○候補の中から、育てられる野菜を調べ、決定する。</p> <p>○野菜の苗を買いに行く計画を立てる。</p>
	3	<p>○買い物のルールを確認する。(関係ないものはさわらない・他のお客さんもいること)</p> <p>○どんな苗や種を選べばよいかを考える。</p> <p>○畑作りをし、苗を植える。【タブレットPCを使い、写真を撮る。】</p>

う 野菜を育てよ	4	○自分の野菜の育て方について、確認する。
	5	○野菜の観察を通して、分かったことや感じたことなどを友達に紹介する。 【タブレットPCで撮った写真を紹介し合う。】
	6	○野菜をそれぞれの収穫時期に合わせて、収穫する。
にじいろカレー作りをしよう	7	○いつ、どこで、誰に食べてもらいたいか、どんな場をつくりたいか（飾りつけなど）話し合い、決める。 ○招待状やPR動画を作る。【タブレットPCを使い、PR動画を作る。】
	8	○自分たちで育てた野菜の他に、必要な材料を話し合い、買うものを決める。
	9	○買い物の仕方を確認し、スーパーで買い物をする。
	10	○カレーのレシピを作り、持ち物や役割分担をする。
	11	○にじいろカレー作りを行う。 【タブレットPCを使い、野菜を切る動画を見ながら、作業を行う。また、活動の様子を写真に撮る。】 ○先生方を招待し、食べていただく。【タブレットPCで写真を撮る。】
12	○感想をもらい、今までの活動を振り返る。	
まとめよう	13	○野菜の成長をまとめ、「できるようになったこと」や「おどろいたこと」など自分の思いを伝え合う。

単元名「みんな楽しく ～にじいろランド～」

段階	時数	○主な学習活動・予想される子どもの思いや考え
オリエンテーション	1	○にじいろカレー作りの活動を振り返る。 ○どんな活動をするか、一緒に楽しめるか話し合う。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;">みんなで遊ぼう！「にじいろランド」を作り、一緒に楽しもう。</div>
	2	○学習のゴールとして、高松小学校の友達と交流することを確認し、見通しをもつ。 ○みんなで遊べそうな活動を調べる。 ○調べた遊びを紹介し合い、一人一つ遊びを決める。
遊びを作ろう	3	○遊びに必要な材料を用意する。
	4	○遊びに必要な道具を作る。【遊びの説明のための動画をつくる】
	5	○完成した遊びを、実際にやってみる。 【タブレットPCを使い、遊びの説明を行う。】
にじいろランドを開こう	6	○にじいろランドを開くまでにやることを確認する。
	7	○招待状を作り、届ける。 ・ポスター
	8	○にじいろランドの準備をする。 ・会場づくり、リハーサルなど

	9	○高松小学校の友達を招待し、にじいろランドを開く。 【タブレットP Cをゲームのヒントを出す場面で活用する。活動の様子を写真に撮る。】
	10	○活動の映像を見て、振り返りを行う。 【タブレットP C撮った写真を使い振り返る。】 ○単元の活動を振り返る。

## (2) 実践事例

### ①単元名「みんなで作ろうにじいろカレー」～育てた野菜の成長の様子を伝える場面より～

「みんなで作ろうにじいろカレー」の単元では、自分で選んだ野菜を育てる活動を行った。子どもたちは、観察をしていく中で、タブレットP Cを使い成長の様子を写真に撮った。タブレットP Cの使い方も、回数を重ねていく中で、成長

した野菜の部分をズームにしたり、ペイント機能を使って色を付けたりと、工夫しながら使用することができていた。

成長した部分を伝え合う場面では、撮った写真をテレビに映しながら発表するようにした。写真を映しながら行ったことで、伝えたい部分を明確にすることが出来ていたため、自信をもって友達に伝えることができた。また、前回の写真と比較する場面も作ったことで、成長している実感を全体で共有することができた。



### ②単元名「みんな楽しく～にじいろランド～」

～にじいろランドでのゲームでI C Tを活用している場面より～

D児は、にじいろランドで遊ぶゲームを「宝探しゲーム」に決めた。教室に隠す宝を見つけるためのヒントを出す際に、タブレットP Cを使うことにした。宝の近くの場所がヒントになるように写真を撮ったり、それを使って宝を探す友達にヒントを出したり、自分から前向きに他者と関わりを深める姿を見ることが出来た。また、自分のイメージ通りのゲームにするための支援になり、自分の活動に自信をもつことが出来た。



### ③単元名「みんな楽しく～にじいろランド～」～にじいろランドの活動を振り返る場面より～

今回、書くことに抵抗感のある子どもでも、自分の思いを表現することができるように、タブレットに音声記録を録音し、振り返り活動を行うようにした。それぞれの活動ごとの振り返りは、次の通りである。

	第1時	第2時	第3時	第4・5時	第6時
A 児	今日は、アイデアが浮かんだので、次から楽しくみんなで頑張りたい。	今日は、遊びが決まったので、次は、調理員さんと一緒にあそびをやりたいです。	今日は、調理員さん達が来てくれて嬉しかったです。元気に笑って帰っていったので嬉しかったです。	今日のリハーサルではみんなが楽しくできていたのでよかったです。先生方も楽しそうでした。	交流会では、高松小学校のみんなと楽しく遊ぶことができたのでよかったです。
B 児	宝探しの宝が見つかったので悔しかったです。今度は絶対に見つからないところに隠したいです。	給食の先生と交流会の練習ができることになったのでよかったです。ものすごく楽しみにしています。	今日は、リハーサルの準備をよくできていたのでよかったです。魚も2種類ぐらい作ったので、もっと種類が増えました。	今日は、みんなでリハーサルをして、楽しんでもらえたのでよかったです。	交流会では、高松小学校のみんなに遊びを楽しんでもらえてよかったです。
C 児	今日は、かざりつけができたのでよかったです。高松小学校の友達とも仲良く遊びたいです。	今日は、調理員さんに話を聞きました。明日は、調理員さん達と楽しくやりたいです。	今日は、調理員さん達が来てくれて、とても嬉しかったです。今度からも、楽しく遊びたいです。	ゲームの説明をするのを頑張りました。交流会でも頑張りたいです。	交流会では、みんなちゃんとやって楽しくできたのでよかったです。
D 児	今日の生単で、宝探しとボーリングをすることができました。		今日の生単で、給食室の先生と一緒に遊びました。嬉しかったです。	リハーサルでは緊張したけど成功したのでよかったです。交流会に向けてもっと練習をしたいです。	今日は、みんなで楽しく遊べた交流会になったのでよかったです。また、やりたいです。

振り返りを見てみると、その時間に出来たことや嬉しかったこと、楽しかったことがどの子どもにあったことが読み取れる。また、次の時間に頑張りたいことも書かれている。特に、調理員さんとの遊びや交流会を楽しみにしている内容が多く、遊びを通して人との関わりを深めようとする思いをもっていることが分かった。タブレットを使用したことで、自分の活動を振り返り、思いを表現することができた。

## 5 研究の成果

### (1) 自己表現を支える視覚的な手立ての増加

写真・動画機能は子どもたちの活動を行う上で、活動の見通しをもつ安心感につながったり、自分達の思いを交流する上での手助けになったりした。例えば、カレーを作る活動では、自分の担当している野菜の切り方を動画で確認するようにした。繰り返し見たり、必要に応じて部分的に見たりしたことで、自分で調べることができ、自主的に活動に取り組む姿につながった。

また、野菜の成長を伝え合う場面では、前に観察したときと今の野菜の写真を並べて比較しながら発表することで、意欲的に伝えることができた。

### (2) 振り返り活動での音声記録アプリの効果

音声記録アプリを用いたことは、書く活動に抵抗がある子どもでも、素直な自分の思いを表現することができ、振り返りの際に効果的な活動になった。タブレットの操作に慣れてくると、自分達で互いのタブレットによかったことを音声入力する場面があった。子ども同士で認め合うことは、意欲の向上や、その時間の活動を

肯定的に捉えることに有効なことであると考えている。各教科での振り返り活動の際にも、書くだけでなく、今回のように音声記録で残すなど選択できるようにしておくことで、自分にとって伝えやすい方法を選択できるようにしていきたい。

## 6 今後の課題・展望

本研究では、タブレットPCを活動中の子どもの支えとなるツールとして活用することで、自己肯定感を高めていくという実践を行った。特に今年度は、個々の活動を支える活用の仕方が多かった。友達同士をつなぐツールとしても活用することで、対話的な学びの充実にもつなげていければよいと考えている。今回の実践で明らかになった成果と課題をもとに、来年度の学習に生かしていく。

## 7 おわりに

今年度タブレットPCを取り入れたことで、子どもたちが自己表現をするための支援の幅を広げることができた。子どもたちも、そのときに伝えたいことを写真や動画などの機能を使い友達に伝えることができたことで、喜びを共有したり、課題解決の仕方を一緒に振り返ったりと学習を深めることができた。

今後も、子どもの学習に合ったアプリ等を利用しながら、個々の成長の手助けをしていき、自己肯定感を高めていきたい。

## 8 参考文献

- ・岩手県立総合教育センター 平成28年度第60回岩手県教育研究発表会資料
- ・公益財団法人 パナソニック教育財団平成29年度実践研究助成研究成果報告書
- ・静岡県清水市立清水浜田小学校 指導公開資料