

群 教 七	I 01 - 04
	平 26. 254 集
	特 - 知的障害

特別支援学校高等部における自ら進んで 意思を伝える生徒の育成

—生徒の主体性を引き出す場面設定や
関わり方の工夫を通して—

特別研修員 鏡 明子

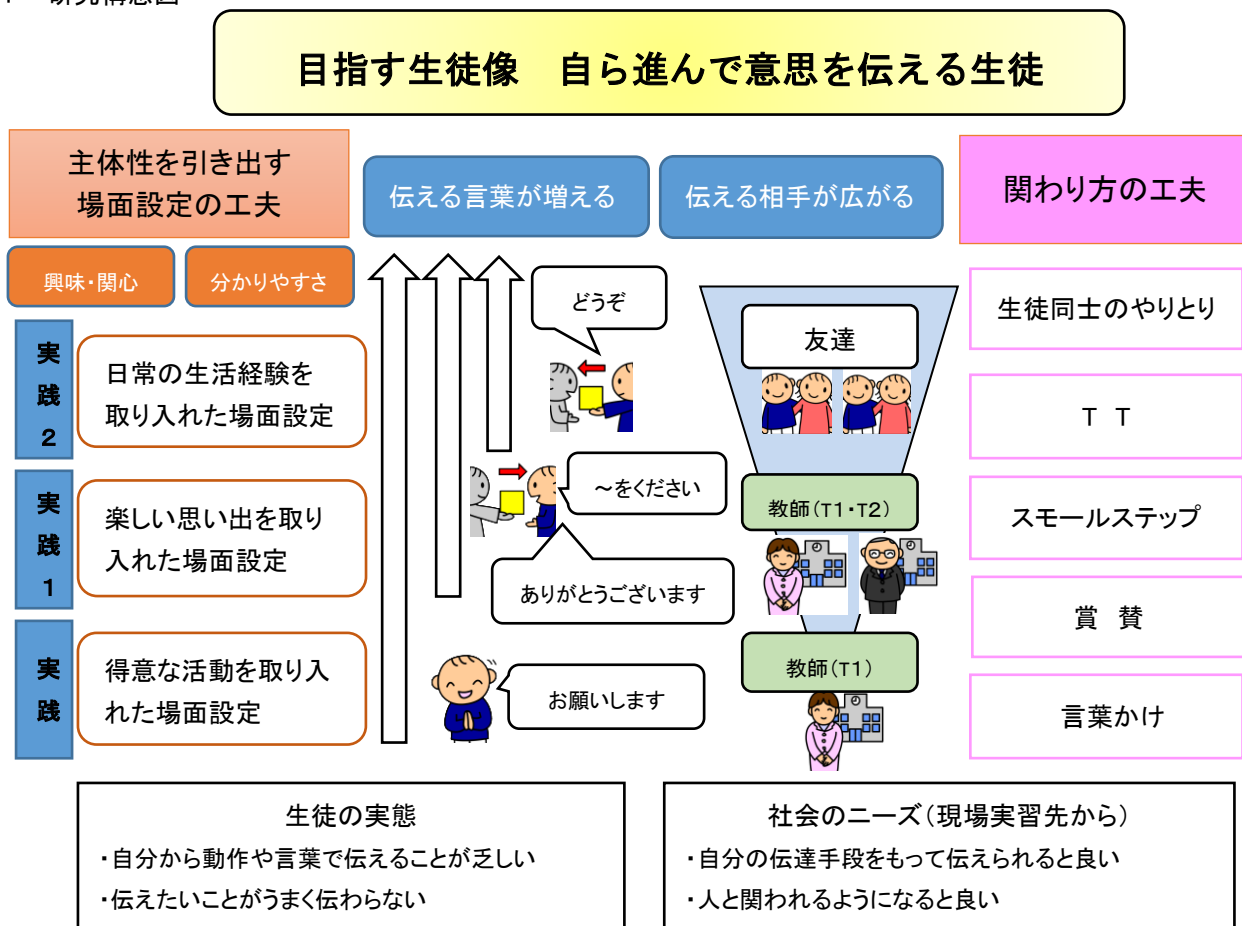
I 研究テーマ設定の理由

本研究で対象とする生徒は、知的障害高等特別支援学校に在籍している4名であり、自立活動において同一の学習集団に属している。生徒は自閉症スペクトラム障害の特性を有していて、作業活動は得意であるが言語を使っている活動には困難さを伴うことがある。学校生活において生徒が周囲に関わろうとしたり、伝えようとする経験は乏しいが、それでも時折、教師のそばに近寄って来て伝えようとする行動が見られる。現場実習先からは、卒業後の生活を見据えて、作業を行うだけでなく、自分の伝達手段をもって伝えることや集団の中で人と関わることができるようになると良いと助言を受けてきた。

そこで、本研究では、自立活動の指導においてコミュニケーションに関する内容を位置づけ、生徒の主体性を引き出す場面設定や関わり方の工夫を通して、学習意欲を高めるとともに自ら進んで意思を伝える生徒の育成を図りたいと考え、本主題を設定した。

II 研究内容

1 研究構想図



2 授業改善に向けた手立て

(1) 主体性を引き出す場面設定の工夫

生徒の興味・関心や分かりやすさに配慮した主体性を引き出す場面を設定する。

①得意な活動を取り入れた場面設定

実践では、興味・関心のある型はめやパズル、文字のマッチングなどの課題を行い、部品の不足に気付いたときには教師（T1）に伝える場面を設定する。

②楽しい思い出を取り入れた場面設定

実践1では、生徒が主体的に取り組めるように、楽しかった思い出である北海道の修学旅行を取り上げ、機内サービスのメニューを選んで教師（T1・T2）に伝える場面を設定する。

③日常生活経験を取り入れた場面設定

実践2では、生徒がレストランの客や店員の役になり、生徒同士で伝え合う場面を設定する。

(2) 関わり方の工夫

生徒が成功体験や達成感をもてるようにするため、以下のように関わり方を工夫する。

○言葉かけ

- ・言葉のやりとりや問いかけは、区切って短く伝える。
- ・自分の伝達手段である指さしで伝えた場合は「～がほしいんだね」と生徒の気持ちを代弁する。
- ・「どうしましたか」と生徒に尋ねたときは反応をしっかりと待つ。
- ・一度でできなくても、きっかけとなる言葉「できました」「く(ださい)」や文字カードで促す。

○賞賛

- ・言葉だけでなく動作や表情でも示す。拍手をしたり、花丸カードを渡したり、笑顔を向けたりする。
- ・適切な言葉を選んで「～が伝えられましたね」と具体的にほめる。

○スモールステップ

- ・言葉を増やす（「できました」「お願いします」「ください」「ありがとうございます」「どうぞ」）。
- ・食べ物や飲み物カードを選ぶとき、選択肢を徐々に増やす（2択→4択→8択）。

○TT（ティームティーチング）

- ・事前に生徒の実態や学習内容を確認し、生徒にかける言葉や支援を共通理解し同様に行う。
- ・活動に見通しがもてるように役割演技をして手本を示す（生徒と教師、客と乗務員、客と店員）。

○生徒同士のやりとり

- ・生徒同士が言葉やカードでやりとりできるよう、教師が仲介役になって適切な距離になるよう促す。

III 研究のまとめ

1 成果

- 生徒の興味・関心や分かりやすさに配慮した場面を設定したことにより、生徒の伝えようとする意欲を引き出すことができた。
- 生徒の実態に応じて関わり方を工夫したことで成功体験を積み重ねながら、次第に自分から動作や言葉で相手に伝えるようになってきた。

2 課題

- 特定の場面からさらに日常生活に即した場面へと広げていけるように場面設定を意図的に行う。
- 友達に動作や言葉で伝えようとする姿が増えるよう、教師の関わり方をさらに工夫する。

3 提言

- 自ら進んで意思を伝える生徒を育成するためには、興味・関心や分かりやすさを観点に生徒の主体性を引き出す場面を設定したり、生徒の実態に応じて関わり方を工夫したりすることが重要である。

<授業実践>

実践 1

1 題材名 「先生や友達に伝えよう」 (第3学年・2学期)

2 本題材及び本時について

前題材「困ったときは先生に伝えよう」では、興味・関心のある型はめやパズル、文字のマッチングなどの課題を行った。課題を完成するに当たって部品の不足に気付き、教師(T1)に「お願いします」と伝える場面を設定した。このことにより、生徒は課題を完成させた達成感と同時に伝えることのよさを感じることができた。この場面設定を本題材のチャレンジ1の個別の課題学習へとつなげた。

本時のねらいは、「どちらですか」「何にしますか」の教師(T1・T2)の問いかけに自分の伝達手段で「(~を) ください」「ありがとうございます」を伝えることである。個別の目標は、生徒の実態に応じて「手を合わせる動作で伝える」、「教師の言葉『く』『あ』や文字カードをきっかけにして伝える」とした。

一単位時間の授業に二つの場面を設定し、生徒に分かりやすくなるようチャレンジ1とチャレンジ2と名付けた。チャレンジ1では、生徒は得意な課題に取り組みながら、「(~を) ください」「ありがとうございます」を教師(T1・T2)に伝える学習を行う。チャレンジ2では、生徒の主体性を引き出すために、修学旅行の楽しい思い出である飛行機の機内サービスの場面を設定する。また、TT やスモールステップなどの関わり方の工夫を行う。このような場面を設定し支援することにより、生徒が自分の好きな食べ物や飲み物をメニューから選び、「(~を) ください」「ありがとうございます」と伝えたり、選んだ食べ物や飲み物カードをみんなの前で発表したりできるようになると考えた。

	第1次 (3時間)	第2次 (3時間)	第3次 (4時間)
チャレンジ1	個別の課題学習 (教材5~6個)	個別の課題学習 (教材3~4個)	個別の課題学習 (教材2~3個)
チャレンジ2	場面：機内サービス 生徒：客 教師：乗務員 食べ物や飲み物カードを2種の中からそれぞれ一つ選んで伝える。	場面：機内サービス 生徒：客 教師：乗務員 食べ物カードを2種、飲み物カードを4種の中からそれぞれ一つ選んで伝える。	場面：レストラン 生徒：店員、客 教師：生徒への支援 生徒同士で客に注文を聞いたり、食べ物や飲み物カードを選んで店員に伝えたりする。
	選んだものをT1が友達に紹介する。	選んだものをT1と一緒に友達に伝える。	T1とやりとりをしながら、友達に指さしや言葉で伝える。

3 授業の実際

(1) 生徒の主体性を引き出す場面設定

実践1では、修学旅行の楽しい思い出である機内サービスの場面を取り上げた。

○機内サービスの様子を想起しやすくする工夫

- ・生徒が修学旅行の思い出を想起できるように、飛行機の機体や機内での一人一人の様子を撮った写真を大型テレビで見せた。
- ・大型テレビの画面を消した後も、学習中にいつでも見られるよう同様の写真を掲示しておいた。
- ・機内の雰囲気を出すために、T1がスカーフを巻いて乗務員風の服装や話し方をした。

○生徒の変容

- ・大型テレビに飛行機の機体の写真を映すと全員が画面に注目した。また、「修学旅行です。思い出しますね」と機内で撮った一人一人の写真を映すと、生徒は映った友達を見たり「〇〇君」「△△ちゃん」と名前を呼んだりして、うれしそうな表情をして楽しい雰囲気になった。さらに、T1が首にスカーフを巻く様子もよく見ていた。T1が乗務員役になり「お客様、当機をご利用いただきあり

がとうございます」というアナウンスも静かに聞いて待っていた。修学旅行の楽しい思い出をきっかけにどんな楽しいことが始まるのだろうと期待する様子が見られ、学習に対する意欲が高まってきた。

(2) 関わり方の工夫について

○TT（役割演技）

- ・生徒が活動に見通しをもてるように、T1が乗務員役、T2が客役になって役割演技をしてやりとりの手本を示した（図1）。
- ・T1：食べ物メニューを見せ、「どちらにしますか」と問いかけた。
- ・T2：「ハンバーグをください」とはっきり答えた。
- ・T1：客を見ながら「どうぞ」とハンバーグのカードを渡した。
- ・T2：乗務員を見ながら「ありがとうございます」と受け取った。



図1 役割演技

○スモールステップ

- ・T1：「トレイをどうぞ」と言って、生徒に手渡した。
- ・T2：「おしぼりをどうぞ」と言って、生徒に手渡した。
- ・生徒は「ありがとうございます」と受け取った。
- ・T2：食べ物メニュー（ハンバーグ、寿司）を見せて「どちらにしますか」と問いかけた。
- ・T1：飲み物のメニュー（オレンジジュース、グレープジュース、牛乳、お茶）を見せて「何にしますか」と問いかけた（図2）。
- ・生徒が自分の伝達手段で伝えられないときは、きっかけとなる動作や言葉（「く（ださい）」「あ（りがとうございます）」で促した。
- ・生徒はメニューを見たり問いかけを聞いたりして、食べ物を2種、飲み物を4種から選んで指さしや言葉で伝えることができた（図3）。

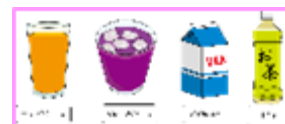


図2 飲み物のメニュー



図3 教師に伝える場面

○生徒の変容

- ・T1が乗務員役、T2が客役になって役割演技をして、メニューを選ぶ活動の手本を示したところ生徒は何をするのか見通しをもつことができた。
- ・トレイやおしぼりを受け取って「ありがとうございます」とお礼を伝える活動では、T1がトレイ、T2がおしぼりを手渡した。相手を替えてお礼を伝える活動を繰り返したことにより、1度目は動作や言葉が出にくく、動作の手本や「あ（りがとうございます）」などきっかけの言葉を必要としていたが、2度目には動作や言葉が出るようになってきた。
- ・一人一人にメニューを目の前で見せながら、「どちらにしますか」、「何にしますか」と注文を聞いたところ、生徒は集中してよく見ていた。なかなか選べなくても待っていると、自分で選ぶことができるようになってきた。食べ物選択では、T2が「どちらにしますか」とメニューを見せると指で触り「ハンバーグをください」など言うことができた。飲み物選択では、生徒の言葉を少し待つと、T1がきっかけを出さなくても自分から動作や言葉で「（～を）ください」、「ありがとうございます」と伝えられるようになってきた。

4 考察

場面設定の工夫として、飛行機の機体や機内での一人一人の様子を撮った写真を大型テレビに映したことは、生徒が学習に対して興味・関心を持ったり学習意欲を高めたりすることに有効だった。

関わり方の工夫として、TTでやりとりの手本を示したことは、生徒が活動に見通しをもつことができた。また、伝える活動をトレイやおしぼり、二者択一、四者択一とスモールステップで学習したことは、生徒が自然に課題を達成することに効果的だった。T1・T2が個別にきっかけの動作や言葉「あ」で促したことにより、生徒は安心して活動に取り組み、自分から進んで活動に取り組めるようになった。

実践 2

1 題材名 「先生や友達に伝えよう」 (第3学年・2学期)

2 本題材及び本時について

本時のねらいは、客として自分の伝達手段で「(~を) ください」を店員に伝えること、店員として注文を聞いて食べ物カードを「どうぞ」と手渡すこと、「何を選びましたか」のT1の問いかけややりとりを通して選んだものを自分で発表することとした。個別の目標は、生徒の実態に応じて「手を合わせる動作や指さしで伝える」、「言葉で伝える」、「文字カードをきっかけに伝える」とした。

一単位時間の授業に二つの場面を設定する。チャレンジ1では、生徒は得意な課題に取り組みながら、「(~を) ください」「ありがとうございます」を伝える学習を行う。チャレンジ2では、実践1を踏まえ、生徒の主体性を引き出すために、日常生活経験を取り入れたレストランの場面を設定する。また、言葉かけや賞賛、TT、スモールステップなどの関わり方を工夫する。このような場面を設定し支援することにより、生徒同士が動作や言葉で「(~を) ください」「どうぞ」「ありがとうございます」のやりとりをしたり、選んだ食べ物カードを友達に見せながら発表したりできるようになると考えた。

3 授業の実際

(1) 生徒の主体性を引き出す場面設定

実践2では、日常生活経験を取り入れたレストランの場面を取り上げた。

○レストランの場면을想起しやすくする工夫

- ・店の看板「チャレンジカフェ」やケーキなどの写真を貼ったり、机にテーブルクロスをかけたりして、レストランの雰囲気づくりをした。
- ・長机を店のカウンターに見立て、客に提供する食べ物カードを種類ごとに並べた。
- ・タブレットを活用し、食べ物のメニューを選べるようにした(図4)。
- ・客と店員との役割がはっきりするように店員役の生徒とT1はエプロンをつけた。

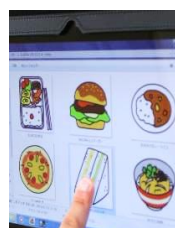


図4 タブレットの活用

○生徒の変容

- ・チャレンジ1からチャレンジ2に場面設定を変えるとき、T1・T2と一緒に机やイスを運んでレストランの用意したことで気分が少しずつ切り替わってきた。レストランの準備をしながら、生徒から「レストラン」という言葉が出ていた。机にテーブルクロスをかけるとさらに雰囲気が変わり、うれしそうに声を出す生徒もいた。
- ・店員役のT1がエプロンをかけると、さらにレストランの学習への意欲が高まり、拍手をして喜びを表現していた。T1がエプロンを用意すると、自分からつけたいと前が出る生徒もいた。
- ・教室からレストランへと装飾が終わるころには、きょろきょろしていた生徒も静かになり、全員がT1の説明を聞く姿勢になっていた。レストランの場面での学習を楽しみにしている様子が伝わってきた。
- ・タブレットを活用したメニューの注文は、選んだ食べ物が大きく写るので、店員役の生徒は何を注文されたかが分かりやすくなり、効果的であった。

(2) 関わり方の工夫

○TT(役割演技)

- ・生徒が活動に見通しをもてるように、T1が店員役、T2が客役になって役割演技をしてやりとりの手本を示した。
- ・T1: 客を見ながら、笑顔で「いらっしゃいませ。メニューをどうぞ」と言った。
- ・T2: ハンバーガーのイラストを指さして「ハンバーガーをください」と言った。
- ・T1: 客を見ながら、笑顔で「どうぞ」と言って、ハンバーガーのカードを手渡した。
- ・T2: 店員を見ながら、「ありがとうございます」と受け取った。

○スモールステップ

- ・「できた」という達成感や満足感を味わえるように、最初はT1が店員役の生徒と一緒に「いらっしゃいませ」「どうぞ」などと言うことから始めた。徐々に慣れてきたら、生徒が少し努力すればできそうな支援を行った。具体的には、言葉の最初の文字「い」や「ど」をきっかけとして伝えた。
- ・食べ物イラストの数を徐々に増やし、最後は8種の中から好きな食べ物を選べるようにした。

○言葉かけ

- ・自分の伝達手段である指さしで食べ物を選んだ生徒には、「ハンバーグをください」「ハンバーグを食べたいんだね」などと生徒の気持ちを代弁した。
- ・店員役の生徒が客役の生徒に食べ物カードを手渡せる距離まで近づくように伝えた。
- ・発表のときお互いが見えるか確認する言葉をかけた。
- ・友達の前で選んだ食べ物を発表するとき、T1が「〇〇君、何を食べましたか」「おいしかったですか」などと生徒の実態に応じた問いかけをした。また、指さしや言葉で伝えるように促した。

○賞賛

- ・動作や言葉で「(～を) ください」「ありがとうございます」「どうぞ」を伝えられたときは、「(～を) くださいと伝えられましたね」「どうぞと言えたね」などと具体的にできたことをほめた。

○生徒の変容

- ・最初に店員役をした生徒は、エプロンを見てすぐに始めたくなり、メニューを持って友達のそばに行き、T1と一緒に「いらっしゃいませ」「どうぞ」と言ってメニューを渡した。しかし、友達からやや離れた位置からメニューを渡し、その場から離れようとしたので、近くに行き注文を聞くように促した。すると、友達のそばでメニューを一緒に見て注文を聞くことができた(図5)。



図5 生徒間の適切な距離

- ・客役の生徒は、今までの学習の成果により、8種のメニューの中から自分の好きな食べ物を選ぶことができた。タブレットに映したメニューの中から指さしや言葉で伝えることもできた。



図6 生徒同士のやりとり

- ・店員役を順番に交代したところ、店員役が代わるごとに生徒同士の距離が近づき、自然に食べ物カードを手渡すことができるようになってきた(図6)。

店員役の友達の様子を見ながら学習した成果であると考えた。

- ・客役の生徒も店員役の生徒も自分で伝えられたことに満足し、笑顔が見られた。学習の初めは支援が必要だったが、生徒が自ら活動できるようになってきた。
- ・発表は、生徒同士が注目しやすい距離まで席を近づけて向かい合って行った。その結果、友達に食べ物カードを見せたり、「何を食べましたか」のT1の質問に「ラーメン」と答えたりして伝える姿が見られた(図7)。また、聞く側の生徒も友達の選んだ食べ物に興味を持ってよく見ていた。普段の学校生活では友達との関わりがあまり見られなかったが、生徒同士の距離感を考えたことでお互いの発表を意識して聞いていた。



図7 友達の前で発表

4 考察

装飾やテーブルクロス、エプロンなどを用意しながら少しずつ教室がレストランに変わっていく様子を見ることでうれしそうな声を出したり、「レストラン」とつぶやいたり学習意欲が高まっていった。レストランでの活動は生徒にとって楽しいものであり、生徒の主体性を引き出す場面として有効であった。

繰り返して学習していくなかで、支援やきっかけを少なくしても、生徒は客役として「(～を) ください」「ありがとうございます」と伝えることが定着してきた。店員役の経験は少ないが、支援やきっかけがあることで生徒間の距離が縮まり、少しずつ関わりがもてるようになってきた。動作や言葉を添えながら食べ物カードの受け渡しができたときはとてもうれしそうにしていた。

発表では、生徒間の距離を考えたり、問いかけを取り入れた発表にしたことで、生徒同士がお互いを意識して見たり聞いたりすることができた。生徒は自分で発表できたことで達成感や満足感を味わっていた。