

P1-28 日本行動分析学会 第31回年次大会
(2013年7月27日・28日 岐阜大学)

主体的な活動参加および仲間関係を育む授業を目指して —個別教育計画に基づいた授業づくりについての検討—

Aiming at a class to bring up independent activity participation and friend relations.

○高津梓

(筑波大学附属大塚特別支援学校)

Azusa Takatsu

(Special Needs Education School for the Mentally Challenged at Otsuka, University of Tsukuba)

Key words: 授業改善 仲間関係 自閉性障害

問題と目的

知的障害特別支援学校では、障害種や状態が様々な生徒が在籍している。それぞれにコミュニケーションの方法が異なる中、かかわりの困難さが双方にあり、仲間関係の形成が難しい。高津・阿部(2012)は、集団でのゲーム的活動を題材に、物理的・人的手がかりの見直しを行い、生徒の役割活動や多様な振り返りの機会を設定することで、生徒の主体的な活動や仲間同士のかかわりを促進することが可能であると報告した。その評価方法は生徒の活動を課題分析し、授業 VTR を見返して細かく分析するという手法であったが、教育活動としての授業は個別教育計画によって内容が設定されており、各生徒における活動参加の評価だけでなく、その教育効果を個別教育計画に合わせて評価することが必要であると考えた。また、細かな分析は教育現場においてはコストが大きいという課題がある。

よって本研究では、特別支援学校の「生活単元」授業における、個別教育計画に基づいた個の評価と、教員のコストを考慮した評価のあり方について検討した。

方法

1. 対象: 知的障害特別支援学校中学部の一学級(開始時第2学年)を対象とした。所属する生徒は主障害として自閉性障害、ウィリアムス症候群、脳性まひがあり、知的障害の程度は中度から重度と、多様なニーズを有している。分析と授業評価および個の評価は、学級担任が行った。
2. 実施期間・場所: X年6月からX+2年2月まで、3.4.5.8月を除く約16か月、「生活単元」授業にて月に1~4時間程度、対象学級の教室にて実施した。
3. 授業内容: 本単元は年間を通して実施し、1年目のゲーム内容は「ボウリング」、2年目にゲームを変更し「的当て」を選択した。活動の内容は、各生徒の個別教育計画の目標に沿って決定し、目標に合わせた評価の観点を授業の課題分析に照らしあわせてそれぞれ設定した。授業を実施し生徒の個別目標の変化や課題遂行の分析をもとに、活動の流れおよび物理的・人的環境の改善を行った (Table1)。
- 1) A 条件/ ボウリングゲーム: 2人×3チームで、2人が交互にピンに向かってボールを転がし、2ゲームの合計得点で勝敗を競った。I期(6、7月)では、教員が生徒から距離を置き、各生徒の個別の役割設定をした。II期(9~12月)では、各生徒の役割を増やし、仲間との協同活動を設定した。III期(1、2月)では、物理的環境の改善(立ち位置ツール、動線を阻害していた机の除去)を行った。
- 2) B 条件/ 的当てゲーム: 3人×2チームで3人が同時に床にある的に向かって球を投げ、合計得点で勝敗を競った。基本的な流れや教員配置はボウリングゲームと同様にし、I期は3ゲームずつ、II期は5ゲームずつ行った。
4. 評価方法: 授業を VTR 撮影し、各期に1~2回、生徒の各活動の遂行レベル(自発、教員の言葉がけ、指差し、グ対物の提示、身体ガイダンス、機会なし)と仲間とのかかわりを記録し分析を行った。

A 条件では、生徒の各活動を課題分析し、全ての行動を評価した。また、仲間とのかかわりについては、5s インターバルレコーディングにより計測した生起時間を総時間で割り、生起率を算出した。B 条件では、I期は同様にすべての行動を評価した。II期では、個別教育計画の目標となる箇所を抜き出し、個別の評価表(簡易版)を作成した。仲間とのかかわりについては「友達と行った」の項目を加えた。

結果と考察

一例として生徒Aの結果の一部を Fig.1 に示した。生徒Aは自閉性障害のある男子生徒であった。授業中の離席や泣く、頭や体をたたくといった自傷行動がみられ、授業への参加に困難さが見られた。教員の促しには応えることもあるが、友達からの呼び掛けにはほとんど応じられていなかった。生徒Aの個別教育計画の目標から「友達と一緒に活動に参加することができる」、その観点のひとつとして「友達から順番を伝えられた後、投球ラインに自発的に移動する」ことを標的行動として設定した。ボウリング I 期に個別の役割、II期に仲間との活動を設定しIII期に動線を整理したところ、生徒Aは友達のかかわりに応じて移動することができた。ゲーム内容の変更や活動機会の増加という条件の変更に伴い、遂行レベルが下がったが、およそ高い水準で維持できていた。

教員による評価は、A 条件では各回2時間ほど要していたが、B 条件II期では各回20分程度に減少した。授業を行いながらの評価表の記入も検討した。

Table1 的当てゲームにおける各生徒の活動・役割設定および個別教育計画の観点

活動	生徒A	生徒B	生徒C	生徒D	生徒E	生徒F	生徒G	生徒H	生徒I	生徒J	生徒K	生徒L	生徒M	生徒N	生徒O	生徒P	生徒Q	生徒R	生徒S	生徒T	生徒U	生徒V	生徒W	生徒X	生徒Y	生徒Z
1. 授業開始																										
2. ボウリングゲームの準備																										
3. ボウリングゲームの実施																										
4. ボウリングゲームの振り返り																										
5. 的当てゲームの準備																										
6. 的当てゲームの実施																										
7. 的当てゲームの振り返り																										
8. 授業終了																										

個別教育計画の目標から授業計画を作成し、授業の課題分析と照らし合わせて観点を定め評価・改善することで、生徒の主体的な活動参加と個の目標の達成を促すことが可能となったと考えられる。そのためには、教員が簡易につけることができる評価表の活用が求められる。

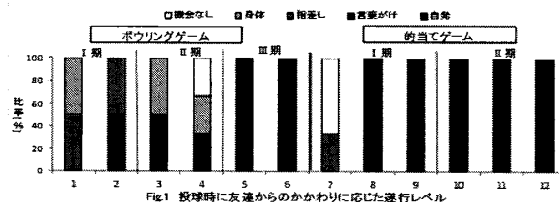


図1 投球時に友達からのかかわりに応じた遂行レベル

文献

高津梓・阿部崇(2012) ゲーム的活動を通した仲間関係を育む授業を目指して(1)-役割活動の設定・物理的手がかりを視点として- 特殊教育学会第50回大会発表論文集