

寄宿舎研究テーマ

余暇の充実を目指して
～情報活用能力を生かした寄宿舎生活～

研究目標

- (1) 寄宿舍における情報活用能力とはどのようなものか整理する。
- (2) 整理した情報活用能力をもとに舎生の理解を深めながら指導方法を探る。
- (3) 余暇に関する情報を得たり、活用したりしながら過ごし方の幅を広げる。

研究方法

- (1) 寄宿舍における情報活用や余暇の過ごし方について各舎生の実態を整理する。**
- (2) 整理した実態をもとに個別の課題をすり合わせ、指導方法を検討する。**
- (3) 情報活用実践シートを使用しながら実践を行う。**

寄宿舎における情報活用能力

基本的な操作	・ICT機器を使って情報を集める時に操作方法を知る必要がある
情報モラル 情報セキュリティ	・ICT機器を使う時には、インターネット上の危険性を知り、モラルを守って使う必要がある
収集	・ICT機器を使って天気予報・電車の遅延・活動内容などを調べる ・他舎生や指導員との対話や人が話しているのを聞いている
整理 保存	・これまでの経験を思い返すことや調べたことをメモしている ・話し合いの時に出的意見をホワイトボードに書いている ・ホワイトボードに書いたものをカメラで撮って記録している ・活動後に感想文を書いている
発信 伝達 共有	・話し合いで自分の意見を伝える ・会話を通して情報共有している ・書いた感想文を発表している
比較 統計	・意見が分かれた時は多数決をとっている ・多数決の票数を計算して比べている
プログラミング	・何時にどこに行って何をするか、何を何人分用意するか考えている

情報活用と余暇の実態調査

余暇の選択肢が多い舎生

- ・ICT機器や本、掲示物、会話などから情報を得ながら過ごしている。
- ・人が集まりやすい談話室で過ごすことが多い。
- ・会話していても情報量が多い。

余暇の選択肢が少ない舎生

- ・一人で過ごすことが多い。
- ・生活がパターン化されていて情報を得る機会が少ない。

情報活用実践シートを活用した一人一事例実践

情報活用実践シート

対象舎生	舎生 A (舎生 B・舎生 D も興味を示した)	実施日 題材	6月12日～6月26日 楽しめることを増やす
目標 ゴールイメージ	○評価できるように具体的に 他者からの遊び情報や提案を受け入れながら、違った過ごし方を知ってほしい。		
取り扱う情報	・レゴブロック ・ミニ四駆 ・ビーズアート ・あやとり ・ミサンガ		
関係する 活用能力	基本的な操作 情報モラル 情報セキュリティ ☐ 収集 ☐ 整理 ☐ 保存 発信 伝達 共有 ☐ 比較 プログラミング 統計		
育成したい 情報活用能力	○今回の実践で特に育成したい活用能力は？ 収集		
指導内容	○実施期間ですることは？ ・本人が好きそうな遊びグッズを舎生に置き、一緒に遊ぶことを誘ってみる。 ・本人が興味を示さず、他舎生が興味を示した場合には、他舎生がやっている姿を見せる。		
評価	(1) 目標に対する評価は？ ・指導員からの提案を受け入れて違った遊びを経験することができた。 ・その場では「楽しかった」と言っているけど1回きりで終わることが多く、継続が難しいと感じた。 (2) 指導内容の検証 (情報活用の様子) ・工作系の遊びグッズを中心に様々なことを提示した。ミニ四駆はすぐに興味を持ち、指導員と一緒に作ることができた。2回目以降は誘っても行かなかった。1回目は真新しさからやってみたが、自分がイメージしているものと違ったのかもしれない。 ・レゴブロックは、誘っても興味を示さなかった。舎生 D が「やってみよう」ということで、談話室で作っているとその様子を見た舎生 A が気になるようになり、「やってみよう？」と再度、声をかけるとやりだした。次の日も帰舎してすぐに「レゴやる」と言って談話室でやっていた。 ・ビーズアートは、興味を示さなかった。レゴブロック同様、舎生 D が興味を示して談話室でやっていたため、その様子を意図的に見せたが、無関心だった。舎生 B は舎生 D に誘われ、一緒にやっていた。 ・ミサンガは、舎生 B と指導員が作っているのをチラチラ見ていたので誘ってみるとやりだしたが、少しすると飽きてしまった。 ・あやとりは、父母から好きということを知ったため、誘ってみるとやりだし、指導員にもやり方を教えてくれた。他の遊び道具と一緒に部屋に置いてあるが、時々一人でやっていることがある。 (3) 次への課題、改善点は？ ・言葉だけの説明ではどんな遊びかをイメージしにくく、やってみようという気持ちが生まれにくいかもしれない。また、一つのことにに対して飽きやすいので、提示の方法を色々試しながらできるとよい。 ・DVD や CD、本以外に自分からやってみようという気持ちは今のところ見られないが、誘われてやってみれば楽しめることもあるので、まずは様々なことをやってみることができればよい。		

目標

情報に関すること

指導内容 評価

明記

- ・どのような情報を扱うのか
- ・関係する情報活用能力は何か
- ・はぐくみたい情報活用能力は何か

挙げられた事例

- ・余暇グッズを知る
- ・かすみそうの芽を調べる
- ・楽しめることを増やす
- ・舎内を季節に彩る
- ・余暇の過ごし方を選択する
- ・推活について学ぶ
- ・イオンモールの行き方を調べる

舎生名	課題となる 情報活用能力	課題内容
舎生A	収集	・興味関心の幅が狭く、過ごし方の選択肢が少ない ・自室で過ごすことが多く、他舎生とのかかわりが少ない
舎生B	収集 保存 伝達	・苦手意識や面倒という気持ちから調べることを避ける ・情報を留めておくことができない ・言葉を知らず、間違えて覚えていることが多い ・自分の想いを言葉にすることが難しい ・複数のことを同時に処理することが難しい
舎生C	共有	・自分の興味に特化していて情報収集に偏りがある ・指導員に対して話をすることが多く、他舎生とかかわることが少ない
舎生D	整理 伝達	・発信力に欠ける部分はあるが、余暇に関しては伝えることができる ・情報を正しく理解することができない時がある ・調べたことや自分の気持ちをまとめられず、伝えることが難しい
舎生E	収集	・自分の興味関心に特化していて情報収集に偏りがある ・興味関心の幅が狭く、過ごし方の選択肢が少ない
舎生F	収集	・自分から手を出す機会が増えて触ろうという意欲が見られ始めている

舎生A

実態

- ・興味関心の幅が狭い。
- ・余暇は自室でCDを聞いたり、DVDを見たりして過ごしている。
- ・自己中心的で他者の意見を受け入れることが苦手。
- ・自分から他者とかかわることは少なく、かかわりがあっても一方的で自己完結してしまう。
- ・買い物では自分の目的の物だけを買ひ、他の商品を見ようとしなない。
- ・物事に飽きやすい性格だが、見通しをもたせることで最後まで参加できるようになってきている。
- ・視覚的な情報が入りやすい。

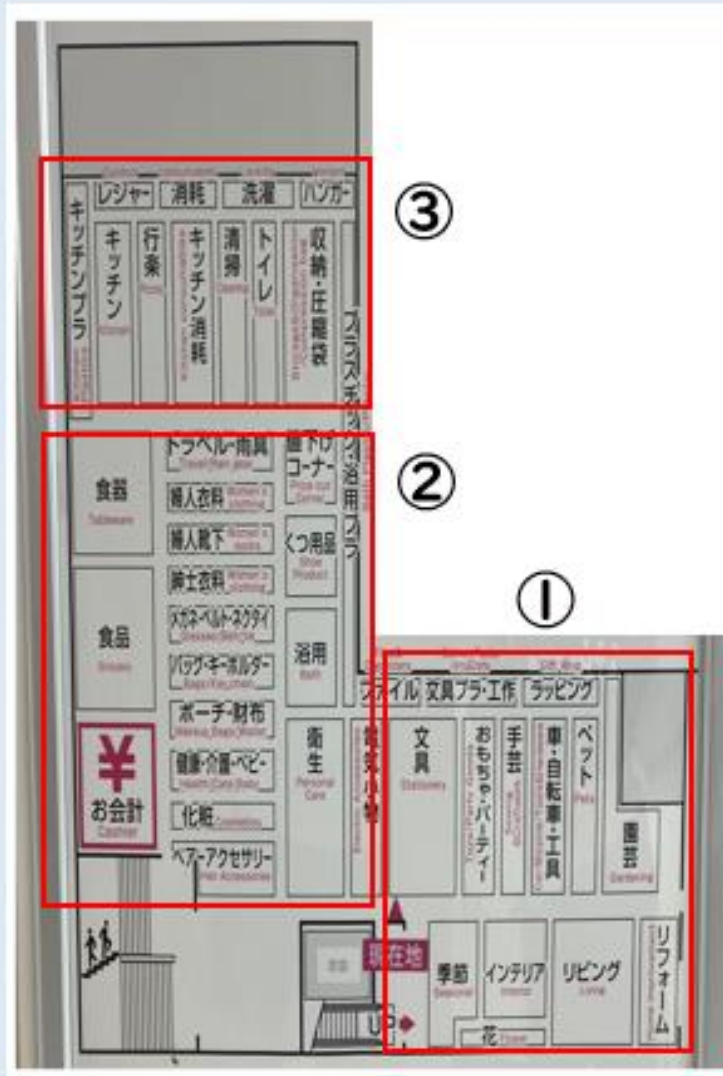
実践Ⅰ 『ダイソーでの買い物～余暇で使えるものを買おう～』

目標

興味関心を広げる
楽しめることを増やす

遊び道具を知るという観点から
「収集」する力を意識して実践

事前学習



フロアマップ

これと同じ場所に行って、この中から一つ以上余暇で楽しめる物を探そう～！



これと同じ場所に行って、この中から一つ以上余暇で楽しめる物を探そう～！



②

①案内看板

- 全ての売り場を見る
- 各エリアから一つ以上
楽しめそうな物を探す

これと同じ場所に行って、この中から一つ以上余暇で楽しめる物を探そう～！



③

買い物の様子



これまでの買い物
即決して会計に向かっていた。

今回の実践
30分かけてすべての売り場を見て回ることができた。

途中で商品を変更する様子があった。

予算の中で取捨選択する経験ができた。

新しい遊びの情報を得ることに繋がった。

余暇の様子

指導員 「買った物で遊ぼうよ」

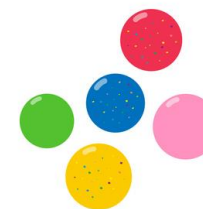
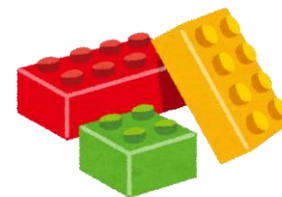
グライダーで遊ぶ



「楽しかった」と感じる事ができた

他の舎生と一緒に遊ぶことはなかった

全員の買った物を舎内に掲示



「レゴブロックとカードゲームが楽しそう」

経験することができなかった

意図的に他の舎生と遊ぶ機会を作る必要がある

実践Ⅱ 『外で遊ぼう～鬼ごっこ・しっぽとりゲーム・野球～』

目標

外で遊べる活動を知る。
他舎生と遊ぶことを体験し、楽しさを感じる。

新しい遊びを知るという観点から
「収集」する力を意識して実践

事前学習

外で遊べる活動を知ろう

1. 「障害者スポーツ」、「スポーツ」、「外で遊べること」、「みんなと一緒にできること」は何がありますか？ ⑤個以上書きましょう。

1 かくれんぼ サッカー
3 おにごっこ フライングディスク
5 ボッチャ

2. その中からみんなで行いたいと思う活動はどれですか？

① サッカー
理由: 友達とキックしたいです。

② おにごっこ
理由: 1週間ほど休みをしたので、Hのあそびが楽しかった。

③ ボッチャ
理由: 児童会総会でやっていたので。

外で遊べる活動調べ

調べ学習のキーワード

- ・「外で遊べること」
- ・「障害者スポーツ」
- ・「みんなと一緒にできること」



調べた内容の中から
みんなで行いたいと思ったこととその理由

他の舎生を意識した発言や学校の経験に基づく発言があった

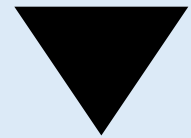
プレゼン大会

みんなの発表内容をメモしよう!	
サッカー・あにこご・ポッチャ 舎生A	あにこご・サッカー 舎生E
モルック 舎生C	パン食い競争 舎生F
野球 舎生D	みんなで作りたいものを選びよう! ◎あにこご ◎逃げ遅れたいです。 ◎野球 ◎ホームランで打つ。 ◎ ◎
いぼとりゲーム 舎生B	

他の舎生の意見を聞く姿勢が見られた
意見を聞いて自分の考えを変えていた

プレゼン前

- ・サッカー
- ・鬼ごっこ
- ・ポッチャ



プレゼン後

- ・鬼ごっこ
- ・野球

活動の様子



「野球が一番楽しかった」
「今度はかくれんぼをしたい」

経験した遊び

- ・鬼ごっこ
- ・しっぽとりゲーム
- ・野球

経験のない遊びを意識することができた
余暇を広げるきっかけを作ることができた

舎生A まとめ

- ・他者の意見に耳を傾け、興味のなかったことに意識を向けることができた。
- ・他の舎生と一緒に外で遊ぶことが楽しいと感じることができ、余暇を広げるきっかけになった。
- ・あいさつやお礼、配膳に行くときの声かけなど他者を意識した行動が増えた。
- ・不本意なことに対して受け入れられることの幅が広がった。

⇒他の舎生と遊ぶ機会や新しい遊びの場を意図的に作りながら経験を増やしていきたい。

舎生B

実態

- ・寄宿舎の環境や人に慣れはじめ、余暇は自室よりも談話室で過ごすことが多い。
- ・余暇の過ごし方の選択肢が少なく、同じことをしていることが多い。
- ・周りを見る力は高く、人の話をよく聞いていて相手の様子をうかがいながら気を配ることができる。
- ・言語力が低く、言葉を間違えて覚えていたり、話が断片的に入っていたりするなど正しく理解できていないことが多い。
- ・気持ちを伝えることや説明することが苦手である。

実践Ⅰ 『ダイソーでの買い物～余暇で使えるものを買おう～』

目標

欲しいものを見つけて一人で買い物ができる。
自分の思いを伝える。

商品を見て欲しいものを見つけるという観点から「収集」、
気持ちを伝えることから「発信・伝達」を意識して実践

買い物の様子

1つの店なら経験あるけど…
2つの店はお金の使い方が難しい



予算1,000円



自分でお金の使い方を考えて買うことに

経験が必要

夕食と遊び道具どちらに比重を置くべきなのか
予算の中でバランスを考えた使い方

買い物報告会

車のおもちゃとカードゲーム
を買いました。以上です。



事前に行った理由を伝えるように話をしていたが…

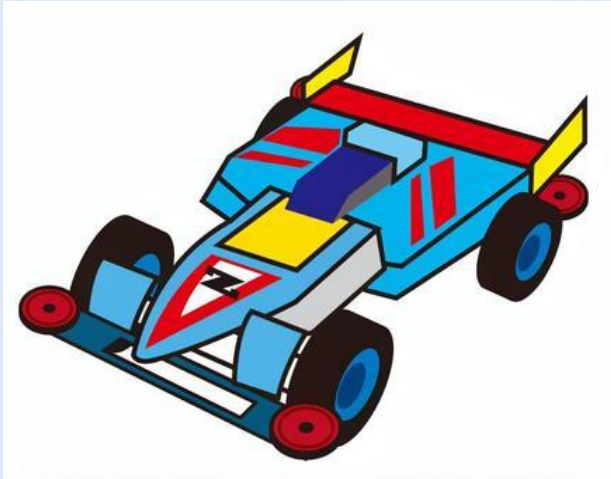
買った物だけを言って終わろうとしていた。

指導員

「なんで買ったんですか？」

「前に作ったことがあってまた作りたいと思ったから」
「時間がかかって買いました」

余暇の様子



ミニ四駆



カードゲーム

他の舎生や指導員を誘って遊んでいた

実践Ⅱ 『外で遊ぼう～鬼ごっこ・しっぽとりゲーム・野球～』

目標

自分の意見をまとめ、相手に伝える。

「基本的な操作・収集・整理・発信」する力
を意識して実践

事前指導

パワーポイント・メモ帳を活用することに

伝え方が
わからない

指導員

「画像に言葉を付けたら？」
「何を伝えるかメモに書いたら？」

アドバイスを受けて

自分の思いを整理できた

朱木はしっぽとりをえらびました。

しっぽをとらぬと負けちゃいます。にげるこ
がたのしいです。

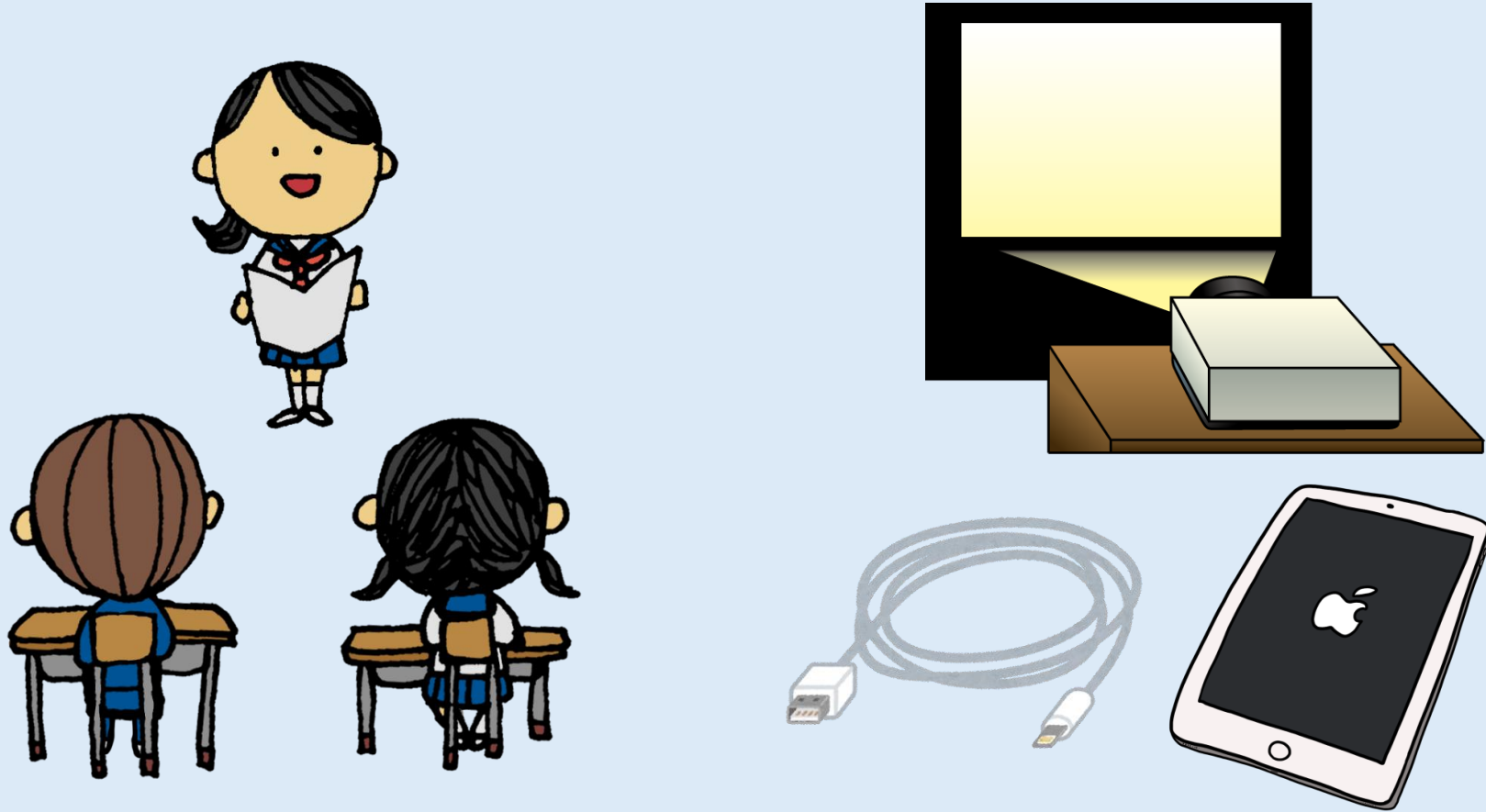
決まったらいっしょにあそびましょう。

朱木のは、おひつをおもひまけ。

しっぽとりで楽しくできます。



プレゼン大会



整理した情報をもとに自分の気持ちを伝えることができた
自己肯定感を高めることに繋がった

舎生B まとめ

- ・経験を重ねて自信がついた。
- ・自分から遊びに誘うようになった。
- ・他の舎生が遊んでいるのを見て「私もやりたい」と自発的な行動が増えた。
- ・寄宿舎に対して気持ちを出せる場であることに気付くことができた。
- ・自分の伝えたいことを言葉にできないこともあるが、伝えることに対して途中で諦めることが減った。

⇒安心できる場であることがわかると積極的な様子が見られている。

⇒気持ちに寄り添い、自信がつけられるようなかわり方をしていきたい。

寄宿舎研究のまとめ

余暇について

- ・遊びの情報を得ながら余暇の過ごし方の幅を広げるきっかけを作ることができた。
 - ・集団で遊ぶことの楽しさを感じさせることができた。
 - ・まだ経験が浅く、過ごし方の手段が少ない。
 - ・周囲の人を誘うことに対して抵抗感がある。
- ⇒様々な情報や話題を触れさせる。
- ⇒舎生同士のやりとりや舎生の主体的な場面を見逃さない。

寄宿舎研究のまとめ

情報活用能力について

- ・調べた情報をもとに自分の考えをまとめ、伝える機会を作ったことで情報活用能力を活用することにつながった。
- ・調べたり、考えたりしながら「やってみたい」と思い、その気持ちを発信できる環境づくりが必要である。
- ・発信があった時に経験できる場を作る必要がある。
- ・経験の積み重ねによって余暇の幅を広げられる可能性がある。

⇒舎生の何気ない言動を見逃さないようにする。