

「寄宿舍」研究グループ

1 研究主題

余暇の充実を目指して
～情報活用能力を生かした寄宿舍生活～

2 研究テーマについて（設定の理由）

今年度は高等部生6名が寄宿舍で生活している。2年生が3名（男子1名・女子2名）、3年生が3名（男子1名・女子2名）である。全員が昨年度から継続して寄宿舍を利用しており、慣れた環境の中で生活している。しかし、コロナ禍の影響で活動が制限されてきたことへの慣れや各舎生の実態などもあり、舎生同士の自然なやりとりが少なくなり、余暇の過ごし方がパターン化されている。なつまつりやクリスマス会など年間行事として実施している舎生会活動では、係ごとの話し合いや準備、活動を通してお互いかかわっている様子が見られるが、日々の生活では、興味関心がそれぞれ異なっていることもあり、集団生活という環境の中では舎生同士でかかわることが少ない。

昨年度は『舎生の主体性をはぐくむために～舎生会活動を通して経験を広げる実践～』の研究テーマのもと舎生会役員2名を事例対象として舎生会活動に焦点をあてて実践を重ねた。舎生会活動に焦点をあてたことで企画・運営する方法を舎生会役員が学び、経験を広げることができた。事例対象以外の舎生も公共機関の利用や買い物など経験することができた。PDCAサイクルシートを活用したことは、課題点や目標などを指導員間で共通確認することができ、指導する上で有効であった。一方で主体性をはぐくむには、経験により得られた知識や自信の積み重ねが必要であり、時間をかけていくべきであると再確認することができた。

今年度、本校の校内研究テーマとして『情報活用能力』が示された。昨年度の研究テーマとして取り上げられた舎生会活動の経験から学んだことを役立てながら情報活用能力を生かすことで余暇の過ごし方を考えられるようにしたい。その際、余暇について選択肢を増やし、舎生の主体的な行動を引き出すことが余暇の充実を図ることに繋がるのではないかと考え、本研究主題に設定することにした。寄宿舍生活の中で情報活用能力をどのように使っているのか分析し、余暇の充実について検証していきたい。

3 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。

4 研究内容及び方法

- （１）寄宿舍における情報活用能力や余暇の過ごし方について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。

5 研究計画

	日にち	内容
研究日①	5月17日（金）	・グループ研究の方向性の確認 ・寄宿舎における情報活用能力と余暇について ・文献研究
研究日②	5月24日（金）	・余暇の過ごし方や興味関心の整理 ・情報活用に関わる実態把握
研究日③	6月14日（金）	・情報活用実践シートについて ・実践に向けて
研究日④	7月19日（金）	・情報活用実践シート「一人一事例実践」 ・今後の取り組みについて
研究日⑤	8月27日（火）	・情報活用実践シート①②
研究日⑥	9月20日（金）	・情報活用実践シート①②
研究日⑦	10月18日（金）	・情報活用実践シート③④
研究日⑧	11月22日（金）	・情報活用実践シート③④ ・寄宿舎研究の成果と課題
研究日⑨	12月20日（金）	・寄宿舎研究のまとめについて
研究日⑩	1月17日（金）	・寄宿舎研究のまとめについて ・次年度に向けて

6 研究実践

（１）寄宿舎における情報活用能力

情報活用と余暇について考えるにあたって寄宿舎生活の中で情報活用能力がどのように関係してくるかを把握するために『特別支援学校教育要領・学習指導要領解説総則編P208』『小学校各教科版情報活用能力ベーシックの概要』『ICT活用能力実態チェックシート（第3版案）』『特別支援教育情報活用能力を育む授業作り P17～19』を参考にしながら情報活用能力（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）を使っている場面やその内容について考えた。下記は、話し合いの時に出席された意見である。

基本的な操作	パソコンやiPad・スマートフォン・テレビなどの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や電車の遅延情報、活動内容の検索などをして情報を得ている。また、他舎生や指導員との対話や人が話しているのを聞くことで情報を得ていることもある。
整理 保存	今までの経験を思い返したり、調べたことをメモしたりすることがあたるのではないかな。また、話し合いで出た意見をホワイトボードに書いて他舎生の意見を整理している。それをカメラで撮って記録することで保存している。活動後に感想文を書いていることも活動内容や自分の考えを整理している。
発信	話し合いで自分の意見を伝えることや日常生活の中で会話を通し

伝達 共有	て他舎生と情報を共有している。活動の時には、感想文を書いて発表することで自分が頑張ったことや楽しかったことを共有している。
比較 統計	意見が分かれた時には、多数決をとって票数を計算し、比べている。
プログラミング	計画を立てる時に何時にどこに行って何をするのか、何を何人分用意するのかなどを考えていることがあたるのではないかな。

以上のことから情報活用能力のすべての要素（基本的な操作・情報モラル・情報セキュリティ・収集・整理・発信・伝達・共有・比較・保存・プログラミング・統計）が寄宿舍でも関係していることを共通確認することができた。また、様々な場面で複雑に関係し合っているのではないかと考えることができた。

（２）舎生に身に付けさせたい力

余暇の充実に向けて舎生に身に付けさせたい力を検討した。以下は、話し合いの時に出了意見である。

- ・情報を集めることは得意だが、伝えることが苦手な舎生が多い。思っていることを周囲に言えないことが多いため、発信する力をはぐくみたい。
- ・コロナ禍で一人の時間が増え、舎生同士のやりとりが減ったように感じる。また、家庭では同年代の人とかかわることが少ないと思うので、人とかかわりを大切にしながら家庭ではできない経験をしてほしい。
- ・情報の共有は、指導員に対して行うことが多い。舎生同士で相談し合い、もっとコミュニケーションをとってほしい。
- ・指導員が教えるのではなく、舎生が自分で調べて情報を得てほしい。生活の中で気になることを調べる習慣をつけてほしい。

センター研修３１１『令和６年度ネットトラブル対応について学ぶ研修会スマホ・ネット時代を生きる子どもたち』にて『余暇には「休養」「気晴らし・娯楽」「自己成長・自己啓発」の３つの機能があり、どう人生を楽しむか、仕事だけでなく余暇を楽しむ力を育成することが大切である。楽しいことを探し、楽しめることの幅を広げていきながらやりたいことの選択肢を複数持つておくことが大切』ということだった。卒業後の生活を自分自身で組み立て、人とかかわりを豊かにするためにも大人に頼らず自分で調べることや発信する力をはぐくむこと、舎生同士のやりとりを意識しながら働きかけていくことを確認した。

（３）情報活用と余暇の実態調査

研究対象舎生を決めるにあたり、全舎生の情報活用と余暇の実態調査を行った。生活の中で何を使ってどんなことを調べたのか、その時の様子はどうだったか、余暇の過ごし方について記録し、それをもとに情報活用能力と余暇の傾向や課題について検討した。以下は、その一例である。

利用した情報機器	内容
i P a d	イラストを描くための画像調べ 段ボール工作・フェルト手芸・折り紙の作り方
テレビ	データ放送のミニゲーム・天気予報
本	生き物の特徴について
パソコン	動画鑑賞・パソコンアプリ・なつまつりの遊び調べや景品探し

余暇の選択肢が多い舎生は、それぞれの興味関心に合わせてパソコンや i P a d・テレビ・スマートフォン・本・掲示物・舎生同士や指導員との会話などを通して様々な情報を得ながら活動的に過ごしていた。また、人が集まりやすい談話室で過ごすことが多く、話をしていても情報量が多かった。反対に余暇の選択肢が少ない舎生は、一人で過ごすことが多く、生活がパターン化されていて情報を得る機会が少なかった。特に自閉症と診断され、こだわりが強い舎生ほどその傾向があった。そのため、生活指導や余暇支援の中でも情報活用の意識や視点をもちながら舎生にかかわることが大切であると共通確認した。

（４）情報活用実践シートを活用した一人一事例実践

実践に向けて昨年度の研究で使用した P D C A サイクルシートと P D C A サイクルシートを参考にして新たに作成した情報活用実践シートのどちらを使っていくか検討した。情報活用ということをやより意識するのであれば、情報について明記した方がよいのではないかと考え、今年度は情報活用実践シートを使っていくことにした。また、各舎生の情報活用の段階を考慮し、それぞれに合ったねらいや目標を定めつつ実践を重ねていくことにした。寄宿舍は生活の流れの中での指導であること、何気ない声かけでも常にねらいをもってアプローチしていることから日々の指導を情報活用実践シートに残すことで実践が積み重なるのではないかと考えた。そこで指導員が一つずつ事例をあげ、情報共有しながら各舎生の課題について考え、全体での実践に向けて事例対象を決めることにした。

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	○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。		
ゴールイメージ	・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。ことは？ ・本人が好きそうな遊びグッズを倉庫に置き、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」と言っているが、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事ができた。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様子を見た舎生 A が気になり、「やってみよう？」と再度、声をかけるとやりだした。次の日も帰宅してすぐに「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話を聞いたため、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いるが、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。		

図 1

挙げられた事例

- ・寄宿舍にある余暇グッズを知る
- ・かすみそうの芽を調べる
- ・楽しめることを増やす 【図 1】
- ・寄宿舍を季節に彩る（梅雨・七夕）
- ・余暇の過ごし方を選択する
- ・推し活について学ぶ
- ・イオンモールの行き方を考える

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。 ・人から聞いたことや自分で得た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	・自分の興味関心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、他舎生とかわることが少ない。
舎生 D	整理 伝達	・日常生活の中で発信力に欠ける部分はあるが、余暇に関しては積極的に発信できる。 ・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	・手指の過敏があるが、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。

上記の課題内容をもとに検討した結果、舎生 A と舎生 B を事例対象に設定することにした。舎生 A は、図 1 の事例の時に指導員から遊びの提案を受け入れていつもと違った過ごし方が経験できたため、次は自分で楽しめることを探す機会を作ってみてはどうかと考えた。舎生 B は、同じことをして過ごしていることが多いが活動的ではあることがわかったため、きっかけがあれば余暇の幅が広がるのではないかと考えた。また、伝達する力にも課題があったため、自分の気持ちを伝えるための場を設定しながら実践を行うことにした。

（５）事例研究

舎生 A 高等部 2 年

① 実態の概要

入舎 5 年目。昨年度に引き続き研究対象である。興味関心の幅が狭く、余暇は自室で CD を聞いたり、DVD を見たりして過ごすことが多い。自己中心的な部分が多く、自分はどうしたいという思いの強さから他者の意見を受け入れることが苦手である。また、見通しがもてないことや待つことが苦手でイライラしてしまうことがある。自分から他者とかかわりをもつことは少なく、かかわることがあっても言い方が一方的で自己完結してしまう。買い物では、目的の物だけを買ひ、他の商品は見ようとしない。話し合いでは、他者の話を聞いているだけでは集中力が続かずに飽きてしまい、終わることを望むような発言

があるが、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ため、指導に取り入れている。

② 実践Ⅰ【ダイソーでの買い物～余暇で使えるものを買おう～】

実践Ⅰでは「楽しめることを増やす」「興味関心を広げる」ことを目標にした。情報活用能力については、遊び道具を知るという観点から「収集」する力を意識し、視覚情報を与えながら取り組むことにした。

情報活用実践シート①				
対象学生	倉生 A	実施日 題材	9月 9日 外出活動	
目標	○評価できるように具体的に 楽しめることを増やす。 興味関心を広げる。			
ゴールイメージ				
取り扱う情報	ダイソー商品	買い物報告会		
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			
はぐくみたい 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		収集	
指導内容	○実施期間ですることは？ ・事前学習では、店でのルールやマナーのみを伝える。商品については、事前学習を最小限にし、当日、見てじっくり決めるようにする。 ・色々な商品棚を見る機会を作る。(様々な商品棚を見るような働きかけや工夫をする。)			
評価	(1) 目標に対する評価は？ ・自分で興味のあるものを探したことが外で遊ぶことや普段やらないことを経験することに繋がった。それを楽しんでいる様子もあった。 ・全ての商品棚を見たことが購入するものを途中で変える(取捨選択)きっかけになり、それが興味関心を広げることに繋がったと思う。 (2) 指導内容の検証(情報活用の様子) ・今までは、買い物を素早く終わらせるために店内をよく見ずに選ぶことが多かったが、フロアマップや店内看板など視覚情報を与えながらミッション形式の方法を取り入れたことで、全ての売り場を見て回ることができた。 ・売り場では、商品を見た上で「ここにはない」と言っていたり、途中で買いたいものを変えていた。また、選んだ商品の中から金額の範囲内で取捨選択して買う物を決める経験ができた。 (3) 次への課題、改善点は？ ・見比べることや取捨選択できることが分かったので、選択する場面を増やししながら普段の生活にも繋がれるとよい。		(1) 目標に対する評価は？ ・他倉生の発表を聞いた上で楽しそうと思った遊びを3つ選んでいた。 ・倉内の掲示物で誰が何を買ったかを見ていることが何度かあった。その際、声をかけてみたが遊ぶまでにには至らなかった。 ・自分が買ったもの(グライダー)で遊ぶときに他倉生を誘うように促したことが行動に移さなかった。 (2) 指導内容の検証(情報活用の様子) ・他倉生の発表した内容を紙に書きせるようにしたこと整理しながら情報を得ることができた。 また、書きせるという作業をしたことで聞くだけでなく、聴きすぎに最後まで集中して参加できた。 ・全倉生が買ったものを写真に撮って視覚的に掲示したことは有効的で、何度か見ていることがあった。しかし、他倉生と一緒に遊んだり、借りてまでやってみることはなかった。 (3) 次への課題、改善点は？ ・意図的に「違う遊びを体験する日」を設けながら、他倉生から遊び道具を借りたり、一緒に遊ぶなどの実体験を増やせるとよい。	

図 2

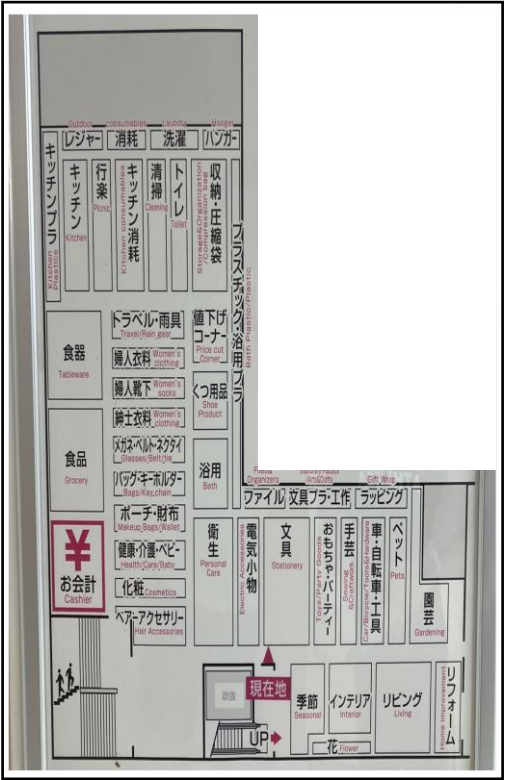


図 3 フロアマップ



図 4 案内看板

まず、ダイソーにどのような商品があるのか知る必要があると考えた。自分本位な性格であることを考慮しながら目的の物以外の売り場も見必要があると考え、事前指導ではフロアマップ(図3)や案内看板(図4)を提示して全ての売り場を見てから買う物を決める見通しをもたせた。また、楽しみながら店内を見ることができるよう売り

場を3つに分け、各売り場から「1つ以上楽しめることを探そう」とミッション形式を取り入れることにした。今までの買い物では、買う物を即決して会計に向かっていたが、視覚情報を与えながら事前指導を丁寧に行ったことで30分かけて全ての売り場を見ることができた。また、途中で商品を変更し、予算の中で取捨選択する経験ができた。情報活用能力を活用したことで新しい遊びの情報を得ることに繋がり、今まで経験のない遊び（グライダー）を体験して「楽しかった」と感じることもできた。しかし、他舎生を誘って一緒に遊ぶことや他舎生が買った物の中で鉄砲・虫のカードゲーム・恐竜のプチブロックが楽しそうという気持ちがありながらそれらを体験するまでには至らなかったため、意図的に他舎生と遊ぶ機会を作る必要があると感じた。

③ 実践Ⅱ【外で遊ぼう～鬼ごっこ・しっぽとりゲーム・野球～】

指導員間でアンケートをとり、実践場面の検討を行った。集団生活という環境を生かし、外で遊ぶことが楽しいと感じることができるよう全員で遊ぶ機会を作ることにした。実践Ⅱでは、「外で遊べる活動を知る」「他舎生と遊ぶことを経験し、楽しさを感じる」ことを目標にした。自室で過ごすことが多い本生にとって新しい遊びを知るという観点から「収集」する力を意識し、ワークシートを活用したり、外で遊べることについてのプレゼン大会を実施したりしながら遊びの情報を得られる機会を作ることにした。

情報活用実践シート③

対象舎生	舎生 A	実施日 題材	11月18日 プレゼン大会・外で遊ぼう
目標 ゴールイメージ	○評価できるように具体的に 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。		
取り扱う情報	障害者スポーツ・スポーツ種目・外で遊べること・集団で遊べること		
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		
はぐくみたい 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。ことは？ ・調べ学習では「みんなと一緒に外でできること」「障害者スポーツ」などテーマを与えて本生が何を選ぶか様子を見る。また、複数の活動案を調べ、比べるようにして選んだ理由を聞くようにする。 ・全員での話し合い（プレゼン）では、メモとるようにして他舎生の意見も意識させる。 ・事前にルールや順番を待つことについて確認する。また、活動中、他舎生に意識が向くように他舎生の様子をよく見ておくように伝えておく。 ・活動終了後、他舎生のどんな様子が印象に残ったか、他舎生と一緒に遊んでどうだったかについて感想を聞く。		
評価	（１）目標に対する評価は？ ・調べ学習を取り入れたことで外で遊べる活動を知ることができた。また、プレゼンで他舎生の発表内容をメモするようにしたことや様々な遊びを知ることができ、意識することにも繋がった。 （２）指導内容の検証（情報活用の様子） ・調べ学習では、テーマを与えたことで主体的に調べるきっかけになった。また、テーマをたよりに自分で調べて様々な活動を知ることができた。 ・調べ学習やプレゼン大会、ルール決め、振り返りにおいてそれぞれワークシート使ったことで見通しを持たせながら視覚的に情報を整理し、比べることができた。 （３）次への課題、改善点は？ ・今回の経験を日常生活に生かすためにも調べ学習やプレゼン大会で出た活動内容を舎室に掲示して今後の余暇に繋げていく。 （１）目標に対する評価は？ ・他舎生と一緒に初めてのことで経験の少ないことをして遊ぶことができた。遊んでいる最中もよく笑っていて楽しそうな様子がうかがえた。 （２）指導内容の検証（情報活用の様子） ・事前に設定していた順番を守ることや他舎生をよく見ることは概ねできていたが、遊び自体のルールの提示が曖昧だったので理解が難しかった。しかし、ルールを堅苦しくしなかったことが気軽に遊ぶことにも繋がった。 ・遊び中に度々声掛けして他舎生の様子を見るように意識づけさせた。何をしている時にどのような表情だったのかをワークシートを使いながら振り返った結果、一人一人違う場面や表情を答えていて十分意識していた様子がうかがえた。 （３）次への課題、改善点は？ ・今後も様々な遊びを経験しながら他舎生と遊ぶ機会をもとるとよい。「普段と違うことをする日」を火曜日に設定したため、活用していく。		

外で遊べる活動を知ろう

1. 「障害者スポーツ」「スノーボード」「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きたいと思う活動は何ですか？

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周走ると、タタミをした2階の廊下が楽しかった。
③ ボッチャ
理由: 児生会総会でもやっていたので楽しかった。

図6 調べ学習

みんなの発表内容をメモしよう！

A
サッカー・おにごっこ・ボッチャ

C
モビルワ

D
野球

B
いぼりゲーム

図7 プレゼン大会のメモ

みんなが遊ぶときのルールを確認しよう

① 順番を守る。△
② みんなのこともよく見る。○

振り返りをしよう

① 友達と一緒に遊んでみてどう思ったか？
いぼりゲーム(野球)おにごっこ 楽しかった。
② 他の友達はどうな表情(顔)や動きをしていましたか？何が楽しそうでしたか？
C = 笑った。野球。
D =
B = うれしい。変わった。(タッチされた時)
E = 楽しい。野球。(守った時)
F = びっくりした。野球。(捕まえた時)
③ また、みんなが遊びたいですか？今度はどんな遊びたいですか？
かくれんぼをしたいです。
フライングディスクをしたいです。

図8 ルールと振り返り

事前指導ではワークシート（図6）を提示し、iPadを使って外で遊ぶことや障害者スポーツなどについて調べ学習をした。調べ学習では、サッカーや鬼ごっこ、ボッチャを選び、「〇〇さんと一緒にチームでキックしたい」「〇〇さんをタッチしたい」と言って他舎生を意識する発言や「児生会総会でやって楽しかった」と学校の経験に基づく発言があった。プレゼン大会を行った時には、他舎生の発表からも情報を収集できるようにメモ（図7）をとるようにした。イヤマフを取って他舎生の意見を聞く姿が見られ、情報を得たことでプレゼンの前後で自分の考えを変えていることがあった。実践当日、鬼ごっこをしている時には「待てー」と言って追いかける場面やよく笑っている姿が見られた。野球は、初めての経験だったと思うが、「野球が一番楽しかった」「今度はかくれんぼやグライダーをしたい」と振り返りの時にワークシート（図8）に書いていたことから今まで選択肢になかった遊びを意識させることができた。また、他舎生の様子についてどのような場面が印象に残っているか聞いたところ、守った時やタッチされた時など場面を明確に伝えていて周りを意識できた様子がうかがえた。外で遊ぶことの情報を収集し、他舎生を意識させながら一緒に遊びを経験することで楽しいと感じることができ、余暇を広げるきっかけを作ることができた。

④ 舎生Aのまとめ

視覚情報を与えて見通しをもたせることを2回の実践で取り入れた。途中で飽きてしまうことやイライラすることも予想されたが、楽しみながら取り組めるようにミッション形式を取り入れ、ワークシートを活用して遊びの情報を収集するようにしたことで他者の意見に耳を傾け、興味のなかったことにも意識を向けることができた。外で遊んだ時には、他舎生と遊ぶ実体験が少ない本生にとって一緒に体を動かして遊べたことは貴重な経験だったのではないかな。また、他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、今後の余暇を広げるためのきっかけになったのではないかな。実践を通して他者へ意識が向くようになったことで日常生活の中でも帰舎時のあいさつやお礼の言葉、配膳に行く時の言

葉かけなど自発的な行動が増えた。また、今までは、不本意なことがあるとすぐイライラしてしまい、理由を説明しても受け入れられないことが多かったが、受け入れられることの幅が広がったように感じる。今回の経験を日常生活に般化させるためにも今後も他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寄宿舎にいるからこそできることを経験させていきたい。

舎生 B 高等部 2 年

① 実態の概要

高等部から本校に入学し、入舎して 2 年目である。入学してすぐに寄宿舎に泊まることになったため、入舎当初は戸惑う場面が多かったが、寄宿舎の環境や人にも慣れはじめ、余暇は自室よりも談話室で過ごすことが多い。指導員や身近な舎生を誘って遊ぶことが好きではあるが、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。しかし、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おらず、日常生活の中でも伝えたいことをうまく言葉にできない。また、改まった場面で気持ちを伝えることや説明することも苦手であり、声が小さくなってしまう。

② 実践 I 【ダイソーでの買い物～余暇で使えるものを買おう～】

実践 I では「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」ことを目標とし、新しい遊びのきっかけを作ることと自分の思っていることを伝える機会を作ることにした。買い物と買い物報告会を実施し、色々な商品を見て欲しいものを探すという観点から「収集」する力と報告会では「発信・伝達」する力を意識しながら指導を行うことにした。

情報活用実践シート②			
対象舎生	舎生 B	実施日	9月 9日
		題材	外出活動
目標	○評価できるように具体的に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。
ゴールイメージ			
取り扱う情報	ダイソー商品		買い物報告会
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		
はぐくみたい情報活用能力	○今回の実践で特に育成したい活用能力は？ 収集		発信・伝達
指導内容	○実施期間ですることは？ ・事前学習を通してダイソーで買いたいものを探し、その商品が店内のどこにあるか場所を確認させる。当日は、店内の看板を頼りに商品を探すようにする。 ・本人に買い物経験を確認した上で必要に応じて調べる機会を作る。		・事前に本生の思いを確認しておく。買い物報告会では、買った理由を伝えるように促す。 ・必要に応じて報告会で発表しやすいようにメモをさせる。
評価	(1) 目標に対する評価は？ ・店内看板は見えてなかったが、おもちゃコーナーにすぐにたどり着き、欲しいもの(ミニ四駆やカードゲーム)を見つけて買うことができた。 (2) 指導内容の検証(情報活用の様子) ・パソコンでダイソーのホームページを見る機会を作ったが、欲しいものが決まらなかった。そのため、売り場について調べなかったが、店内ではスムーズに商品を見つけることができた。 ・報告会後は早速、舎生や指導員を誘って遊んでおり、余暇の広がりを感じられた。 (3) 次への課題、改善点は？ ・予算内でのお金の使い方や、買うもののバランス、お金の計算に課題が見られたので経験を積んでいけるとよい。 ・買うものを探すことはできるが、お金の価値(〇〇が大体いくらくらいか)を知らないと思われたので指導員からアドバイスを受けながら学んでいけるとよい。		(1) 目標に対する評価は？ ・最初は、買ったものしか伝えなかったが、指導員が「なんで買ったの？」とフォローしたことによって理由まで言うことができた。 (2) 指導内容の検証(情報活用の様子) ・買い物中や報告会前に「理由も伝えるように」と話をしていて、「理由」の意味を知っているのか疑問に感じた。本人に意味が通じているのか確認した上で分かるように言うべきだった。 ・報告後は、5番目で他舎生の発表も聞いている中で、端的な報告になってしまった。他舎生の話を聞いていないことや緊張感があったことが原因と考えられる。 ・具体的な伝え方をアドバイスし、本人にもののように言うのかを確認しておけるとよかった。 (3) 次への課題、改善点は？ ・メモの取り方(紙・ケータイ・録音など)や活用方法を教え、本人に合った方法を探る。 ・自分の気持ちを伝える場を作りながら経験を増やしていく。練習の場も作っていく。

図 9

事前指導では、ダイソーのホームページを見るように促してどのような商品が売っているか情報を集める機会を作った。当日は集めた情報をもとに予算1,000円の中で、自分でお金の配分を考えながらイオンとダイソーで夕食と遊び道具を買うことにした。ダイソーでの商品探しは、家庭での経験から店内看板を見なくてもおもちゃコーナーに向かって欲しいものを見つけることができた。しかし、2つの店で違った目的で商品を選んだため、お金の配分を考えながらの買い物は経験の少なさから難しく、ダイソーで予想以上にお金を使ってしまった。夕食と遊び道具のどちらに比重を置くべきなのかを考えることや、予算の中でバランスを考えながら買い物するためにも経験が必要だと感じた。買い物から帰ってきた後には、買い物報告会を行い、自分の思いを伝える機会を作った。事前に「なぜそれを買ったのか理由を伝えるように」と話をしていたが、「ミニ四駆と虫のカードゲームを買いました」と言って終わりにしようとしていた。そのため、指導員が「なんで買ったんですか？」と質問したことで「前に作ったことがあってまた作りたいと思ったから」「時間がかかって買った」と理由やその時の状況を言うことができた。指導員から促されなくても伝えることができるように内容を整理する方法を教え、伝えるための練習をする場が必要であると感じた。報告会後には、他舎生や指導員を誘って買った物で遊ぶ様子が見られ、情報を収集しながら遊び道具を買ったことで余暇を広げることに繋がった。

③ 実践Ⅱ【外で遊ぼう～鬼ごっこ・しっぽとりゲーム・野球～】

実践Ⅰにおいて内容を整理して伝えることが課題点だった。そのため、実践Ⅱでは、「自分の意見を伝える」ことを目標とした。外で遊ぶことについてICT機器を使って調べ学習をし、プレゼン大会を通して自分の意見伝える場を作ることにした。情報活用能力については、「基本的な操作・収集・整理・発信」に着目して実践することにした。

情報活用実践シート④			
対象舎生	舎生B	実施日 題材	11月18日 プレゼン大会・外で遊ぼう
目標 ゴールイメージ	○評価できるように具体的に 自分の意見をまとめ、相手に伝える。		
取り扱う情報	障害者スポーツ・スポーツ種目・外で遊べること・集団で遊べること		
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		
はぐくみたい 情報活用能力	○今回の実践で特に育成したい活用能力は？ 基本的な操作・収集・整理・発信		
指導内容	○実施期間です。ことは？ ・調べ学習をする時は、「何を使ってどのように調べるのか」「検索ワードは何と入力するのか」を観察する。検索ワードがわからず、アドバイスを必要とした場合は、直接的な答えは言わず、連想できるような言葉かけをする。また、自分の意見をまとめた時には選んだ理由を聞くようにする。 ・必要に応じてメモを取らせる。その時はメモの手段や取り方を教え、本人がやりやすい方法を探る。 ・プレゼンについて、言い方のアドバイス（こう言うとかわりやすいなど）をしなから、どのようなことを言うか（伝える項目や内容、理由など）を自分で考えさせる。また、必要に応じてメモやワークシートを活用し、プレゼン終了後は、フィードバックを行う。		
評価	（１）目標に対する評価は？ ・過去の経験を生かしながら、パワーポイントやメモ帳を使って自分の意見をまとめ、他舎生に伝えることができた。その反面、今回はパワーポイントがあったからこそ伝えられたとも感じた。 ・日常生活の中でも以前に比べて伝えることにに対して諦めることが少なくなった。 （２）指導内容の検証（情報活用の様子） ・「外遊びについて調べに行こう」と女子舎生に呼びかけて調べ学習を行った。呼びかけの言葉をたよりにパソコンで「外」「遊び」と検索し、楽しいから理由にしっぽとりを選んでいた。 ・遊びについて調べることから自分の意見をまとめてプレゼン内容を作るまでの一連の作業を一度チャレンジさせてみて足りない部分やわからないことをアドバイスするようにした。その結果、実感をより把握することができた。 ・プレゼン大会ではパワーポイントで発表を行うことにした。はじめは画像を見ただけで終わるつもりだったが、指導員から画像だけでなく、言葉でも説明した方がよいことをアドバイスされるとパワーポイント内に言葉を入れ、ノートやタブレット（メモ帳機能）に自分の考えをまとめて伝える内容を書いていた。 ・フィードバックでは「緊張せずにうまくできた」と言っていて今回の経験が自信になったようだった。 （３）次への課題、改善点は？ ・伝えたいことがあっても言葉が出ず、抽象的な表現になってしまうことが多いので、伝えるための有効な手段を学んでいけるとよい。（スマホで調べて見せるなど） ・余暇の選択肢を増やすには楽しむことが大事になってくるので、プレゼンの段階で自分だけでなく、みんなが楽しめるルールまで考えられるようになるとうい。		

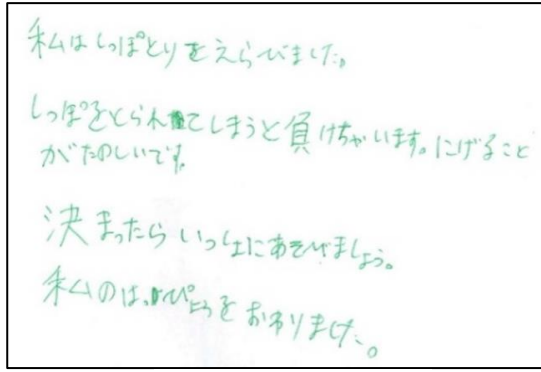


図 1 1 メモ帳



図 1 2 パワーポイント

指導員からプレゼン大会をすることを伝えられた時は、過去の経験から難色を示していることがあったが、苦手なことの先に楽しいことがある取り組みだったため、積極的にプレゼンの準備をしていた。プレゼン発表は、過去の経験を生かしてメモ帳（図11）やパワーポイント（図12）を活用して原稿の準備をしていたが、言葉を知らない実態があるため、自分の思いをどのように伝えればいいのか考えるのが難しかった。それでも指導員からアドバイスを受けながら発表内容を整理し、自分の思いを伝えることができた。発表をやり遂げ「寄宿舍では緊張しない」といった本生の発言もあることから思った以上に自分を出せる場であることに気付くことができたように感じる。活動当日は、自分が提案していた遊び（しっぽとり）が採用されたこともあり、準備やルール説明、片付けなどを積極的にしていた。活動後の振り返りではプレゼン発表に対して「うまくできた」「苦手意識はない」と言っていて自信がつき、自己肯定感を高められることに繋がった。

④ 舎生Bのまとめ

今回の経験を通して自信がつき、寄宿舍で寝食を共にしていることで環境や人にも慣れて心を開くことができ、小中学生の時は喋れなかったことや過去の経験からプレゼンが苦手なこと、家族のことなど自分の話をしていくようになった。余暇時間にも話をしたくて指導員や他舎生のところに行ったり、倉庫から遊び道具を取ってきて自分から「○○しませんか？」と誘ったりしていくことが増えた。また、他舎生が裁縫や絵を描いているのを見て「私もやりたい」と言って余暇を過ごしていることから自発的な行動が増えた。

言語力が低く、検索するにしても言葉が出てこなかったり、ICT機器を使って情報を集めることができて伝えたりすることにつまずいていることが日常生活の中でもよく見られている。今回の実践で正しい言葉を理解していないことや言葉数が少ないなどの課題を再確認することができた。自分の気持ちをうまく言葉にできないことはあるが、寄宿舍に対して思った以上に自分の気持ちを出せる場であると気付くことができたことで伝えることに対して途中で諦めることが減り、苦戦しながらも身振り手振りを交えて最後まで一生懸命伝えようとするが増えた。安心できる場であることがわかると積極的な様子も見られているので、本生の気持ちに寄り添い、自信がつけられるようなかわり方をしていきたい。

7 研究のまとめと今後の課題

今年度は『余暇の充実を目指して～情報活用能力を生かした寄宿舍生活～』の研究テーマのもと、舎生2名を事例対象に設定して実践を行ってきた。情報活用実践シートを通して様々な場面で情報活用能力（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）が複雑に関係し合っていることがわかった。情報活用の幅が広く、情報活用能力が関連し合っていることから難しさを感じたが、各実践で関係する情報活用能力と、はぐくみたい情報活用能力を明記してどこに注目するのかポイントを絞って取り組んだことで指導員の情報を活用することに対する意識が高まり、どの情報活用能力に対してどのようにアプローチするかを見失わずに指導することができた。また、指導員間で何を狙うのか、どのような支援や手立てを行う

かを共通確認しながら丁寧に指導を行うことができた。そして、今回の実践では情報活用を意識するために情報活用実践シートを作成して取り組んだが、すべての場面で使うのは難しいと感じたため、いつどのような場面で使用することが効果的なのか整理していけるとよい。

今年度の研究を通して遊びの情報を収集し、過ごし方の幅を広げるきっかけを作りながら集団で遊ぶことの楽しさを感じさせることができた。余暇の充実は、様々な遊びや活動を経験することで得られるものであり、今回の経験を今後の生活の中でどう繋げていくかが大切である。実践の中では、余暇の充実に迫ることができたが、舎生たちは、まだ経験が浅く、過ごし方の手段が少なく、自分から周囲の人を誘うことに対する抵抗感がある。日常生活の中で様々な情報や話題を舎生に触れさせ、舎生同士でやりとりする機会や舎生の主体的な場面を見逃さないようにしながら今回の研究で取り組んだことが自然な形で繋がっていくことを期待したい。

ただ端末を使って調べたりするだけでなく、調べた情報をもとに自分の考えをまとめ、話し合いやプレゼン発表する機会を作りながら気持ちを伝える経験を増やすことができ、情報活用能力を活用することに繋がった。今回の実践では、情報活用を促すために意図的に指導員が介入したが、舎生が自分から調べたり、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とそのような言葉があったときに実際に経験する場を作れるようにしていく必要がある。その積み重ねによって余暇を広げられる可能性があることが事例研究でわかった。余暇の充実、自分で生活を組み立てながら豊かな生活を送ることに繋がるのではないかと。生活の場である寄宿舎だからこそ気軽にチャレンジできるメリットがあるため、舎生の何気ない言動を見逃さないようにしていきたい。

寄宿舎は、決められた日課やルールの中で基本的な生活習慣を身に付けながら社会性やコミュニケーション力を養うことができる貴重な場である。今後も集団生活の中で他者とかかわりを持ちながら経験を積み重ね、生活指導目標でもある自分の意志や感情を表現する力・互いに伝え合う力を身に付けながら余暇の幅を広げられるように支援していきたい。

<参考文献>

- ・文部科学省（2018）「特別支援学校教育要領・学習指導要領解説 総則編（幼稚園・小学部・中学部）」P208
- ・一般社団法人日本教育情報化振興会（2021）「小学校各教科版情報活用能力ベーシックの概要」
- ・山梨県教育委員会（2023）「ICT活用能力実態チェックシート」
- ・菊池哲平・小林祐紀監修 熊本大学教育学部附属特別支援学校編著（2024）「特別支援学校教育情報活用能力を育む授業作り」P17～19
- ・令和6年度山梨県総合教育センター研修会7月31日実施 静岡大学教育学部准教授 塩田真吾「ネットトラブル対応について学ぶ研修会 スマホ・ネット時代を生きる子どもたち」