

支援機器等教材活用実践事例フォーマット

|                |                   |   |
|----------------|-------------------|---|
| 実践年度・タイトル      |                   | 令和(元)年度   |
|                |                   | 定型発達の幼児における食行動促進のためにVisual Timerを用いた支援  |
| 授業について         | 教科名等              | <input type="checkbox"/> 国語 <input type="checkbox"/> 社会 <input type="checkbox"/> 算数/数学 <input type="checkbox"/> 理科 <input type="checkbox"/> 生活 <input type="checkbox"/> 音楽 <input type="checkbox"/> 図画工作/美術 <input type="checkbox"/> 家庭/技術・家庭 <input type="checkbox"/> 体育/保健体育<br><input type="checkbox"/> 特別の教科 道徳 <input type="checkbox"/> 外国語/外国語活動 <input type="checkbox"/> 総合的な学習の時間 <input type="checkbox"/> 特別活動 <input type="checkbox"/> 自立活動 <input type="checkbox"/> 各教科等を合わせた指導<br><input type="checkbox"/> その他の教科 <input checked="" type="checkbox"/> その他(生活・身辺自立)                |
|                | 単元・題材名            |   |
|                | 授業の目標             | 自発的に弁当を設定された時間で完食すること   |
|                | 学力の3要素            | <input type="checkbox"/> 「知識及び技能」 <input type="checkbox"/> 「思考力・判断力・表現力等」 <input checked="" type="checkbox"/> 「主体的に学習に取り組む態度」   |
| 学習集団と子供の実態     | 学校・学部・学年・人数       | <input checked="" type="checkbox"/> 通常の学級 <input type="checkbox"/> 通級による指導 <input type="checkbox"/> 特別支援学級 <input type="checkbox"/> 特別支援学校<br><input checked="" type="checkbox"/> 就学前 <input type="checkbox"/> 小学生 <input type="checkbox"/> 中学生 <input type="checkbox"/> 高校生以降<br><input type="checkbox"/> 特定されない<br>(幼稚園年中) (1)人 インクルーシブ教育を行う幼稚園   |
|                | 対象の障害             | <input type="checkbox"/> 視覚障害 <input type="checkbox"/> 聴覚障害 <input type="checkbox"/> 知的障害 <input type="checkbox"/> 肢体不自由 <input type="checkbox"/> 病弱・身体虚弱 <input type="checkbox"/> 言語障害 <input type="checkbox"/> 自閉症<br><input type="checkbox"/> 情緒障害 <input type="checkbox"/> LD(学習障害) <input type="checkbox"/> ADHD(注意欠陥/多動性障害) <input checked="" type="checkbox"/> その他   |
|                | 子供の困難さ            | <input type="checkbox"/> 見ること <input type="checkbox"/> 聞くこと <input type="checkbox"/> 話すこと <input type="checkbox"/> 読むこと <input type="checkbox"/> 書くこと <input type="checkbox"/> 動くこと <input type="checkbox"/> コミュニケーションをすること <input type="checkbox"/> 気持ちを表現すること<br><input checked="" type="checkbox"/> 落ち着くこと・集中すること <input type="checkbox"/> 概念(時間、大きさ等)を理解すること <input type="checkbox"/> 学習(計算、推論等)すること <input checked="" type="checkbox"/> その他<br>幼稚園でのお弁当(昼食)の時間、対象児Aは苦手な食べ物に対して強い抵抗はみられなかったが、他児や教諭に話しかけたりすることが多く、食事がなかなか進まなかった。結果として、他児が食べ終わった後も食べ終えることができず、苦手でない食べ物すら残してしまうことも多かった。      |
| 支援機器等教材の活用について | 活用の意図             | Aコミュニケーション支援( <input type="checkbox"/> A1意思伝達支援 <input type="checkbox"/> A2遠隔コミュニケーション支援)<br>B活動支援( <input type="checkbox"/> B1情報入手支援 <input type="checkbox"/> B2機器操作支援 <input checked="" type="checkbox"/> B3時間支援)<br>C学習支援( <input type="checkbox"/> C1教科学習支援 <input type="checkbox"/> C2認知発達支援 <input type="checkbox"/> C3社会生活支援)<br>D実態把握支援( <input checked="" type="checkbox"/> D1実態把握支援)<br><br>・残り時間が色で示されるタイマーを用いて、時間を幼児にわかるように示す。<br>・幼児期から時間を意識して、自発的に食事をする習慣を形成する。   |
|                | 使用した支援機器等教材の名称と画像 | <input type="checkbox"/> タブレット(iPad)<br><input type="checkbox"/> VisualTimer(アプリ「絵カードタイマー」)   |
| 授業展開           | 授業展開・支援の手立て       | ベースライン:食事前に全体で「いただきます」と挨拶した時点から、対象児Aが口の中のものをすべて飲み込んで「ごちそうさま」と言うまでの時間を食事時間とし、計測した。なお、弁当を完食していなくても対象児Aが食事を終わることを伝えてきたらその時点で食事終了とした。<br>介入1:残り時間の量を視覚的に示すVisual Timerと本人の写真が提示できるアプリ(絵カードタイマー)を対象児Aの正面の壁面にタブレットにて掲示した。ベースラインの食事時間から12機会中9回(75%)で成功した時間(42分)を基準とした。また、母親には「苦手なものを1つも入れないで下さい」と伝えた。<br>介入2:介入1と同じ条件で、タイマーが終了するまでに食事を終えた場合は賞賛と好きなキャラクターの塗り絵を提示した。<br>介入3:介入2の終盤10機会中5回(50%)で成功する時間(30分)に基準を変更した。<br>介入4:介入3の9機会中6回(67%)成功した時間と、同年代の食事時間を考慮してタイマーの設定時間を26分とした。<br>介入5:タイマー時間は変更せず、対象児Aが「嫌い」という食材を小さく刻んで2種類入れることにした。<br>介入6:介入5と同じくタイマー時間はそのまま、対象児Aが一番嫌いなミニトマトを8分の1に切ったものを一つ入れることにした。 |
| 効果・評価          | 子供の様子や変容および授業の評価  | ベースラインでは40分を超えても食事を終えることができないことが多かった。Visual Timerを用いた介入を行ったが、残り時間が減っていくことに対して慌てる様子も観察されたが、パフォーマンスに向上は見られなかった。早くに諦めてしまう様子も見られたため、タイマー終了までに食事を終えると特別な活動を提示すること(介入2)にした結果、徐々に食事時間が短くなった。その後、基準変更を行ったがその度に食事時間を短縮することができ、完食するようになった。そこで、偏食についても克服を目指して苦手な食材をわずかに入れた介入5、介入6を行ったが、設定した基準内に食べ終えることも可能になった。また、この頃までには早く食べ終えること自体によって自然に得られる自由遊びに移ることができることにより、介入2から行っていた特別な活動を提示する必要もなくなった。   |