

ソーシャルスキル育成支援教材の開発と活用について

ー特別支援学校・学級をフィールドにしてー

山西潤一（富山大学）・水内豊和（富山大学）・木村裕文（株式会社グレートインターナショナル）

概要：特別支援学校のみならず普通学級においてもソーシャルスキルの育成（SST）が必要な児童生徒が増えてきている。筆者らは平成 24 度の学びのイノベーション事業において、この SST を支援するアプリケーションソフトの試行版を開発した。この試行版をもとに教室での模擬訓練や個別学習での活用・利便性を高めるとともに、児童生徒の継続的学習管理が可能な実運用システムとして改良・改善を行ってきた。ここでは、開発の基本コンセプトやシステムの詳細、実践事例をもとにした成果と課題について報告する。

キーワード：ソーシャルスキル，ソーシャルスキルトレーニング，生活指導，特別支援，ICT 活用

1 はじめに

富山県立ふるさと支援学校で、平成 23 年（2011 年）から 3 年間、総務省のフューチャー・スクール事業と文部科学省の学びのイノベーション事業を行う過程で平成 25 年度にソーシャル・スキル・トレーニング（SST）に関するアプリケーションのプロトタイプを開発した。本アプリケーションは、教師が児童生徒の実態に合わせ、NHK が放送と WEB で公開している「NHK for School」の中の特別支援教育用の番組「スマイル！」という 15 分ほどの番組コンテンツと連携させながら授業を展開する。活用する児童生徒が、日常生活の様々な場面の中で自分を管理したり、他人、社会とうまく折り合いをつけたりしながら生活していくセルコントロールのスキルを学習するための補助コンテンツとして開発された。富山県のふるさと支援学校での実証研究とその後の、本ソフトを活用した教師たちとの意見交換をもとに改良を加えて現在に至っている。

主な改良項目は文字表記、文字の大きさや区切りなどの見え方の問題、登場する絵キャラクターの設定、評価、得点の表示方法、助言の仕方など多岐に渡る。

2 研究の方法

（1）調査対象および調査時期

平成 25 年度より実証を行っている富山県立

ふるさと支援学校の小学部と中学部に加え、新たに北海道のいくつかの特別支援学校、及び特別支援学級、そして、児童生徒にタブレット PC を使用させている学校でも現在試用が始まっている。今回は、実践として活用している学級の実例をもとに課題成果などを報告する。

（2）研究の目的

日常生活における社会性の確保や自己をコントロールできる技能など（ソーシャルスキル）を修得するソーシャル・スキル・トレーニング（SST）やスキル向上を目的に、本ソフトウェアの効果的な活用方法を明らかにすることが本研究の目的である。具体的には、本ソフトを活用した授業展開を試み、効果的な展開事例を得ること。また、その活用方法が特別支援を必要とする児童生徒の状況に鑑み、汎用的に有効であるかを検証することを研究の目的とした。

（3）研究の手法

平成 25 年度の富山県立ふるさと支援学校の中学部の活用成果をもとに、まず開発したプロトタイプの改良を行った（以下改良版）。

この改良版をもとに、全国の特別支援学校、特別支援学級に改良版を配布し、試用をお願いした。その中から、いくつかの学校の実践に関してヒアリング調査を行い、その成果と課題、及びいくつかの授業方法の提案を洗い出した。

3 結果（コンセプトに基づく授業案）

本ソフトは、岡田智・三浦勝夫・渡辺圭太郎・伊藤久美・上山雅久らがまとめた「特別支援教育 ソーシャルスキル実践集 ー支援の具体策 93ー／明治図書」にもとづき、ソーシャル・スキル・トレーニング (SST) の7つの領域にもとづき、ソフトのメニューの分類と番組分類を行っている。

- ①集団行動→みんなで取り組もう
- ②セルフコントロール→気持ちを整理しよう
- ③社会的認知→周りを見よう
- ④仲間関係→仲良くなろう
- ⑤コミュニケーション→伝え合おう
- ⑥生活→楽しくすごそう
- ⑦自己・情緒→分かりあおう



図-1

「NHK for School」の「スマイル！」にある20本の番組をこの7つのカテゴリに分類している。

連動している番組を見て、本ソフトの問題を活用するか、問題の回答作業を行ってから番組を活用するかは、授業者の授業意図次第である。



図-2

問題は105問。それぞれの問題の中には7つの大分類の複数に関わるような事柄もある。

それぞれの問題には4つの選択肢がある。児童生徒は、そのどれかを選択すると、その選択に対して4段階のうちのいずれかの段階の評価が出る。もっともよい対応に対しては星印2つ。まあよい対応は星印1つ。少し疑問かなという対応はクエスチョン1つ。それはどうかな？、不適切では、という対応はクエスチョン2つという4段階とした。



図-3

評価はレーダーチャートとバーチャートで行う。この評価をどのように活用し、児童生徒のモチベーションを高めるとともに、個人個人で学習を完結させず、一斉授業方式で、クラスで話し合いを行い、学習の定着を図ることも行われた。

4 考察

本ソフトウェアは特別支援を必要とする児童生徒の社会生活への参加・適応能力向上の支援を目的にしている。実証研究としてはまだ始まったばかりであり、いまだ改良を加えている。

特に履歴は現在、PCのローカルエリアに保存されているが、CSV形式で外部に保存することも可能である。将来的にはクラウド環境での保存を見据えた改良で、より多くの実践成果をもとに効果検証を行いたい。

参考文献

特別支援教育 ソーシャルスキル実践集 ー支援の具体策 93ー岡田智・三浦勝夫・渡辺圭太郎・伊藤久美・上山雅久／編著 明治図書