

自分のやりたいことが実現できるICT機器 活用しよう！

ICT機器の活用は、個々に応じた支援の仕方があり、それぞれにアプローチが違います。

本校では、個々の自立活動のねらいと関連付けながら、どんな支援があると、一人一人が自分のやりたいことを実現できるのかを考えるとところから始めました。

一人一人の体や手の動き、好きなことからどのようなICT機器が有効かを実際に試してみることにしました。適しているスイッチはなにか、どのようにすれば使えるのか、また、視線入力も実態に応じて試していきました。

このようにして試したことをもとに、今後、個々の適したスイッチの効果的な持ち方、スイッチとおもちゃの因果関係を体得するため、興味がありそうなおもちゃ等を用いて、視線入力、タブレット端末等、有効な組み合わせを考えて課題を決め、取り組むことにしています。週時間を決めてICT活用推進チームがサポートに入って取り組んでいます。

視線入力の支援

◎視線入力学習でできること

- ① 視線で 意思表示（選ぶ、伝える）する方法を学習する。
(自立活動の区分：コミュニケーション(1)(4))
- ② 視線入力で 因果関係の学習をする。(自立活動の区分：環境の把握(5))
- ③ 視線入力ゲームで、楽しみながら「見る」力や「見続ける」力、「眼球を動かして見る」力をつける。(自立活動の区分：環境の把握(1)(3))
- ④ 視線入力ゲームで、集中して何かに取り組んだり、一人で何かを成し遂げたりする達成感を味わう。(自立活動の区分：心理的な安定(1)(3))
- ⑤ 視線入力ゲームによる対戦などを通して、自らが主役となりながら周囲の人と共に楽しむことができる。(自立活動の区分：人間関係の形成(1))
- ⑥ 手で操作する体験が圧倒的に少ない(ほぼない)児童生徒が、自分の力で周囲の人に働きかけることを体験できる。(自立活動の区分：コミュニケーション(1)(5)、人間関係の形成(1)(4))

児童生徒が「できる」と感じる生活づくりにつながる。



視線入力 EyeMoT Sensory (センサリー) の場面

事例「好きな物を選択する (Eyemot005 (射的))」 (高3生徒の事例)

○視線入力機器を使うことで分かること

- ・2秒程度見つめると「本当にその子が選択している」「どちらにしようか悩んでいる」等が支援者にはっきりと伝わる。
- ・見ているところがはっきり分かり、支援者にその子の思いが伝わりやすい。

○ねらい

- ① 視線で 意思表出（選ぶ、伝える）する方法を学習する。
（自立活動の区分：コミュニケーション(1)(4)）
- ④ 視線入力ゲームで、集中して何かに取り組んだり、一人で何かを成し遂げたりする達成感を味わう。（自立活動の区分：心理的な安定(1)(3)）

◎実践

・生徒の好きな「お母さんといっしょの曲」を題材に、4パネルの動画選択を行ってみた。はじめは再生が始まるまでの見つめる秒数を0.4秒にして取り組んだ。画面を見つめると、動画が40秒再生される。繰り返すうちに、再生されることがわかってきて、見つめる秒数が0.4秒から1.7秒程度、長く見つめることができ始めた。

視線がどこに向いているのかが画面に示されるので、見比べて選んでいることや動画のどこを見ているのかもはっきりわかる。改めて、生徒が画面のどの部分を見て楽しんでいたのかということもわかった。

また、今まで興味がないと思われていたポピュラーな曲も動画選択の中に入れると、気に入った曲も増え、新しい楽しみに広がった。

高等部卒業後も、楽しみの一つとして使っていきたいとの保護者の思いから、視線入力機器を購入し、卒業後の事業所にもっていくことにした。しかし、事業所では実績がないことから、アフターケアで引継ぎを行い、機器や技術的などを支援学校退職者がボランティアとして、月1回の支援を行なっている。