

TAP

AT 活用プロジェクト

No.1 H27.4.1

Tairayougo Assistive technology Project 略して TAP の活動報告を、学校新聞としてお届けします。今回の報告では、「Assistive Technology について」「活動報告」「ご案内」の3点についてお伝えします。

「Assistive Technology について」

私たちが生活をする上で様々な困難に直面するかと思います。情報、移動、コミュニケーション等、援助者の助けを借りなければ成り立たない場合もあります。その際、支援技術というテクノロジーとテクニックを使うことで、自立した生活に導くことができます。

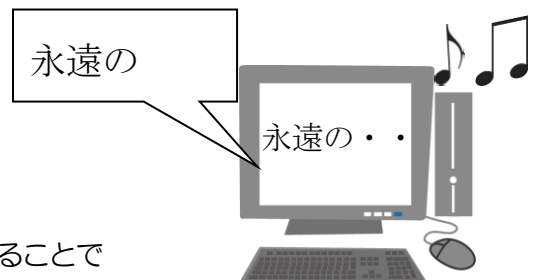
(例) 視覚に困難さがある場合

(困り感) 新書を読みたい。



新書を電子化し、

音声読み取りソフトを用いることで



※新書を読むことができる。

また、麻痺によりパソコン操作が難しい人も、瞬きや呼気から読み取るスイッチングデバイスを使うことで、一人でパソコンを操作することができるようになります。

「活動報告」

1. 外部協力について

今年度、いわき明星大学、福島高専へ協力依頼し、AT についてのご助言、ご指導をお願いしております。来年度も引き続き協力依頼をし、ご助言ご指導はもとより、児童生徒の実態に合わせた AT の制作についてもご協力をお願いしていきます。

2. アンケートについて

○アンケート結果 (困り感) <抜粋>

児童生徒について	指導方法について	機器やアプリについて
<ul style="list-style-type: none">• iPad や PC の操作が難しい• スイッチを押す力が弱い• 自分の意思を表しているのかわからない• 発声が不明瞭• スイッチの因果関係がわからない	<ul style="list-style-type: none">• 機器の活用方法や指導方法がわからない	<ul style="list-style-type: none">• アプリが予算内では買えない• 児童生徒に合ったスイッチが欲しい• 思うように動くことができるよう、支援する装置が欲しい• 参考になるアプリを教えて欲しい• iPad の数が少ない• スイッチ教材が少ない

先生方からあげられたアンケートを基に、学級の先生方にご協力いただき、すすめてきた事例について、裏面で紹介したいと思います。

事例 ①

○ アンケート結果

児童の実態	自分でスイッチを動かす力が弱い。
こうなってほしい	私が〇〇したら周りが反応してくれる、という感じをもってもらいたい。
困り感	ひもスイッチやステップバイステップを使用している。ひもスイッチは少しの力でスイッチが入るが、ひもを引っ張ってスイッチが入るという感覚があまり感じられない。

○ ATプロジェクトメンバーで考えたこと

様々な状況下（大きな音がする、静かである、明るい、暗いなど）で、**モーションキャプチャー**を用いて児童の可動域を調べてみれば良いのではないかと。
※1

※1 **モーションキャプチャー**

現実の人物や物体の動きをデジタル的に記録する技術です。OAK のモーションキャプチャーを用いることで、児童生徒の動かせる箇所や、可動域を調べることができます。

○ 経過

モーションキャプチャーを行うも、発作で動いているのか、随意的に動かしているかの判断が難しい状況です。そのため、今後もモーションキャプチャーで可動域について調べていき、児童が随意的に動かす状況や可動箇所を調べていきたいと思えます。

事例 ②

○ アンケート結果

児童の実態	<ul style="list-style-type: none">興味のあるおもちゃや絵本に対して、見るまたは右手で触れることができる。見ながら触ることもあれば、手を動かしているだけのときもある。
こうなってほしい	<ul style="list-style-type: none">自分の意思で、おもちゃに触れて遊ぶことができるようになって欲しい。おもちゃにさわりたい→さわった→「やったよ!」「たのしいよ!」と感じて、たくさん手を動かして遊んで欲しい。
困り感	手のひらで軽く触れただけで、触った感覚がわかり、動いたり、音が鳴ったりするおもちゃ。

○ ATプロジェクトメンバーで考えたこと

・スイッチのフィードバック（押した場所から音がなる）ではなく、結果のフィードバック（押した結果音が鳴る）でわかるようにする。

○ 経過

スイッチを押すとおもちゃが動くことの因果関係が理解できていないようです。しかしスイッチとおもちゃの距離が多少離れた状態で、スイッチを押すと、音の鳴る方向を見る姿がみられました。スイッチとおもちゃの因果関係を理解できるよう、繰り返し指導を行いたいのですが、現在学校にあるスイッチを取り付けたおもちゃの不足が課題となっています。

※ご案内

携帯情報端末を活用し、障がいをもつ子ども達の学習や社会参加の機会を増やすことを目指すプロジェクトです。

本校ではソフトバンクが取り組んでいる「魔法のワンド」を中学部 2 年稲田先生の学級で実施しております。iPad を活用した指導事例になりますので、詳しい内容は下記 URL にアクセスいただき、ご覧ください。
(<http://maho-pri.org/?cat=19>)