

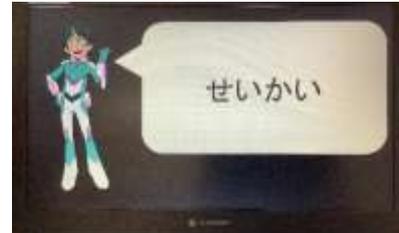
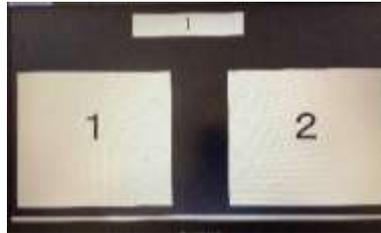
G

肢体不自由教育部門

視線入力装置と プレゼンテーションソフトを活用した学習活動

【どのようなものか】

- ・視線入力装置を用いた文字や数字の学習、マッチング（キャラクター等）の学習。
- ・プレゼンテーションソフトを使って二者択一でき、正解しないと次のスライドに進まない教材を製作した。



【なぜ使ってみようと思ったか（児童の実態）】

- ・医療的ケア対象（気管切開）で、発声は難しい。
- ・小学部2年生から視線入力装置での学習（風船当てなど）を少しずつ進めてきた。
- ・視線入力装置の使い方は、理解している。（見ればクリックすることになる）
- ・教員の問いかけに、合っているときは手を挙げ、違うときは首を振る。
- ・教員からの言葉かけをある程度理解しているようだが、理解の程度を知りたい。視線入力装置を使った学習を通して、どれぐらい理解しているかについてのアセスメントもしている。

【学習の様子】

- ・視線入力装置を使う際には、姿勢や装置の位置が大事になってくるので、本人に確認を取りながらおこなった。
- ・目をよく使うのか集中して取り組むと疲れるため、5個程度終わったら休憩を取るようにした。
- ・好きなキャラクターを取り入れた教材には、意欲的に取り組んでいた。白黒の画像のみの教材は、学習に意識が向きにくいことが多かったので、教材の中に好きな動画等を取り入れるようにしたところ、楽しみながら取り組んでいた。
- ・生活の中でよく見る単語は、一つのまとまりとして理解しているようである。単語単位でのマッチングを中心に組み組みながら、一つひとつの文字についても学習し始めた。

【今後について】

今後は、言語や数の学習、マッチング等の学習だけでなく、iPadのアプリで練習しているコミュニケーションツール（○○さん、□□お願いします）としての学習を進めていきたい。

G

VOCAアプリ「えこみゅ」を使った学習。

肢体不自由教育部門

【どのようなアプリか】

- ・発語での意思伝達が難しい子どもをサポートするアプリ。
- ・複数のカードを並べるスペースがある。並び順に特にルールはなく、再生ボタンを押すと並べた順に音声が出る。
- ・ユーザーが用意した写真に音声を吹き込んだり、文字を添えたりして、オリジナルのカードを作ることができる。



【なぜ使ってみようと思ったか】

- ・写真などを指さしたり、不明瞭であるが発語したりして、他者に伝えようとすることができる。
 - ・また、動画サイトを閲覧する際には、サムネイルを見て好きな曲を選択することができる。
- ⇒これらの実態から、コミュニケーション手段の一つとしてアプリを適用できると考えた。

【学習の様子】

- ・帰りの会などで「〇〇の時間に誰と何をした」などの発表をするなど、その日の振り返りができるようになった。
- ・アプリ内のカードの並び替えや数、大きさの調整ができないため、発表時に使用したいカードを自力で探すことの難しさ、使用したいカード以外も押してしまう等、使い勝手の悪さがあった。

【今後について】

- ・発信の一つの手段とし、家庭とも連携して、今後の使用の仕方を検討・改善していく。
- ・その日の振り返りを行う時など、教員と一緒にカードの選択をする、テレビにつないで、発表する内容を大きく表示し周りの人に伝わりやすくするなどの工夫を行う。