

活動報告書

今回の「魔法のじゅうたんプロジェクト」で分教室内で2台のiPadを活用させていただいた。iPadを使用するのは初めての教員がほとんどであることから、8月には本校の情報系の教員によるiPadの講習会を実施した。

報告者氏名：小関幸代	所属：栃木県立岡本特別支援学校おおり分教室	記録日：2013年2月10日
------------	-----------------------	----------------

【対象児の情報】

- ・学年：小学部6年
- ・病名：急性リンパ性白血病
- ・病名と困難の内容：
2011年12月、部活中に深呼吸をすると胸に痛みが出るようになった。翌2012年2月に同様の痛みがあり、整形外科受診する。しかし、状態は良くなり小児科を受診し、肺に腫瘍らしきものが確認される。さらに別の大きな病院で診てもらおうが、気管支炎で肺に水がたまっているとの診断。保護者がCTを依頼するが断られたため、もとの小児科に相談し、別の病院を受診し肺炎との診断で即入院する。その後、3月14日に自治医大へ転院し、急性リンパ性白血病と診断され、16日から抗がん剤による治療を開始する。その後、すぐに腸炎を併発する。また、抗がん剤による治療の副作用で気分不快や嘔吐、鬱症状も現れる。さらに治療の副作用で高脂血症になり、脂肪制限食や食止めが度々続く。

診断が出るまでに病院を転々としたため医療に対して不安感があり、診断が下りて治療が始まったら抗がん剤による副作用で、本児自身、自分に何が起きたのか、何をどうしていいのか分からない状態で、心身ともにつらい状態から何もできないししたくないという無気力な状態であった。

【活動目的】

- ・当初のねらい：入院生活で楽しめることを探す
- ・実施期間：2012年6月～
- ・実施者：各教科の担当教員
- ・実施者と対象児の関係：おおり分教室では教科担任制をとっているため、担任はもちろんのこと、それぞれの教科担任教員もiPadを積極的に活用していくこととした。

【活動内容と対象児の変化】

<対象児の事前の状況>

4/10より在籍。抗がん剤の副作用による気分不快や嘔吐、腸炎により個室でのベットサイド授業が続く。ベットサイド授業は1日2時間。転入当初の様子は以下の通りである。

	4/10	4/11	4/12	4/13	4/16	4/17	4/18	4/19	4/20	4/23	4/24	4/25	4/26	4/27
午前	学活	算数	*	理科	*	*	*	*	*	国語	図工	国語		
午後	家庭	国語	社会	国語	社会	家庭	*	*	*	図工	社会			

表1 対象児の実施授業 *体調不良、腹痛、気持ちの落ち込みにより授業ができません。

ベットサイド授業が始まったものの、体調不良、腹痛、気分の落ち込みにより、ベットから起き上がれない状態。寝た状態の本児に教師が話しかけ、かすかに頷く程度。体調的にも環境的にも教科書やノートを広げることが難しく、本児の気分が和らぐように本児の好きな物や興味のあるものの話をすると、嘔吐や腹痛、気分の落ち込みが強く、本児の気分を和らげることは難しかった。気分の落ち込みが強いことから、主治医の提案で一時退院して自宅に戻り、気分転換を図ることとなり、4/25の国語の授業終了後、自宅に戻る。本児は自宅に戻れることが嬉しくて泣きながら何度も「みんなのおかげ」と口にする。4/27に外来を受診。その際には表情もよく笑顔が見られた。5/1に再入院し、ゴールデンウィーク明けの5/7から登校ができるようになった。しばらくの間、自宅で過ごせたことで表情もよくなって口数も増えた。しかし、転入後しばらくベットサイド授業が続いていたことから、登校には当初、緊張した様子が見られた。

<活動の具体的な内容>

5年間過ごした地元校を離れることで、仲の良い友達と過ごす時間もなくなり、バスケットボール部で体を動かすこともできなくなり、さらに入院生活ではさまざまな制限があり、身体的な苦痛だけでなく精神的な苦痛もあった。環境が大きく変化したことは本児にとっても大きなストレスであり、まずは体に負担をかけずに何か気分がほぐれることをしたいと思った。そこで、学習アプリに関わらず、教員があらかじめ本児が楽しめそうなゲームアプリをいろいろとダウンロードして本児に提示し、少しでも気分がほぐれるように働きかけた(表2)。その

後、徐々に学習アプリも活用していくこととした。アプリのダウンロードに関しては「kinta のブログ」が大変参考になった。

▼ゲームアプリの活用▼

登校すると友達と iPad のゲームを楽しむ姿が見られた。当初は友達と対戦するゲーム(例：つみねこ 2P、ティッシュ)などで遊んでいたが、コンピューターを相手に数人で協力して遊ぶゲーム(例：ギリギリ切り)をすることが増え、みんなで協力してコンピューターに勝てたときには、友達と顔を見合わせて声をあげて喜ぶ姿が見られるようになった(写真1)。

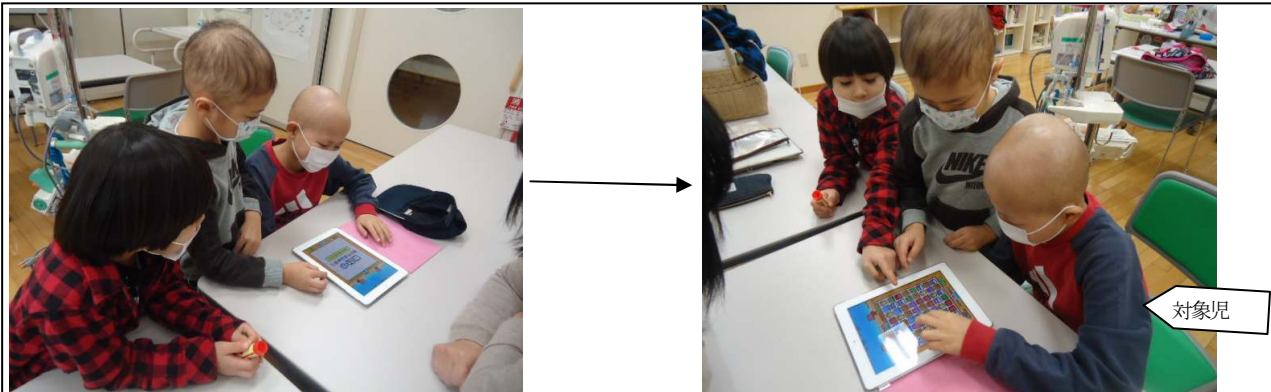


写真1 iPad を広げると学年を超えて子ども達が集まり、自然と子どもの指が出て一緒にゲームをする様子。

また、本児の入院している病室は学童児4名の大部屋で4名中3名が分教室に在籍している児童である。しかし、3名中1名は11月下旬に転入してきたフィリピン人の児童(小学部2年)で、転入時は日本語が全く分からない状態だったため、iPad のゲームと一緒に活動するきっかけとなった。iPad のゲームは日本語が分からなくても対象児がやっているのを見てすぐに取り組めるので、フィリピン人の児童も楽しんで参加し、ゲームをする中で飛び交う日本語を自然に習得する様子も見られた(写真2)。

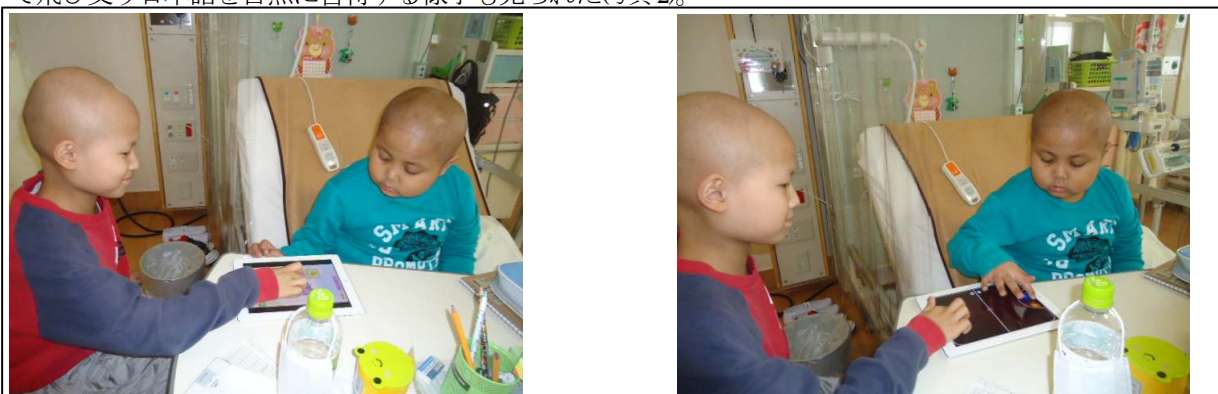


写真2 病室内の様子(右写真活用アプリ：どうぶつしょうぎ、左写真活用アプリ：エアホッケー)

その後、本児は自分からアプリのダウンロード方法を教師に尋ね、自分の興味のあるアプリ、みんなが楽しめそうなアプリを自分でダウンロードするようになった。

アンブロック	FingerPiano+	あまとう	CrazyValet
ぼうずめくり	神経衰弱	ふるふるプリン	ピザメーカーHD
Blu Reversi	リズムドラ	ヌードル	I love Fireworks Lite
つみねこ HD	リズムタップ	ひたすら寿司	Pocket Pond
どうぶつしょうぎ	TangramWonderland	世紀の七怪盗	Infinity Lite
ギリギリ切り	なめこ Deluxe	ZOOKEEPER	
ティッシュ	グラグラ	ケーキのハコヅメ!	
エアホッケー	太鼓の達人	ふるプリン	

表2 活用したゲームアプリ一覧

太字は本児が自らダウンロードしたもの。