

## 活動報告書

報告者氏名：岩宮由起子 所属：滋賀県立八日市養護学校 記録日：2013年2月1日

### 【対象児（群）の情報】

・学年

中学3年生の男子1名S（クラス集団小学2年生から6年生までの力をもった集団）

・障害名

脳性麻痺を伴う肢体不自由（知的障害なし）

・障害の困難の内容

車椅子の自走を行うことができる。自分の思いを具体的に伝えることが難しく、一人で外出する機会もほとんどないため、教師や家族以外に自ら介助をお願いすることが少ない。

### 【活動目的】

・当初のねらい

肢体不自由（車椅子使用）であるため、知的障害はないが様々な面で経験が不足している。自分一人で出かける機会もなく、母親の自動車送迎で目的地まで行くことが多い。今回 i-pad を使って、自分自身で目的地までどのようにして行けばよいのかを考え、計画して行動する経験を積み重ねることで、学校生活内だけでなく、余暇の活動範囲に広がりをもたせることをねらいとした。

また、対象生徒をはじめクラスの生徒も、大人の付き添いがない中での移動を経験したことがほとんどない。そこで、自分たちだけでやりきることで自信を持たせ、子どもたちの余暇を充実させていくことを目的とした。

・実施期間

通年を通して実施

報告実践日：5月11日、6月17日、11月29日

・実施者

岩宮由起子（滋賀県立八日市養護学校教諭）

・実施者と対象児の関係

学級担任

### 【活動内容と対象児（群）の変化】

#### ・対象児（群）の事前の状況

対象生徒は、受身な性格であり自分自身で調べて行動することが少ない。  
社会科における机上での地図の読み取りができる。

#### ・活動の具体的内容

アプリ「マップ」を使用した。まず、校外における一人での活動は困難と考えられたため、クラス全員で校外へ出ることとした。回数を重ねることで、i-padの使用に慣れ、自分自身でも自発的に使用できるのではないかと考え実践した。

また、アプリ「マップ」と合わせて、「Safari」、「Y!乗換案内」、「Map Fan+」を使用した。

### 事例①5月11日（金）大会参加料金振り込み・郵便局へ行く【徒歩】



平成24年6月に行われる日本カロム選手権大会の申し込みと参加料の入金をするために、社会の時間に郵便局へ向かった。まず、「Safari」を使用して学校から一番近くにある郵便局を調べ、「マップ」を使用して目的地へ向かった。徒歩、電車、自動車とどの方法で向かうのかを選択することができ、ルートを示すだけでなく、現在地を道路上の左右どちらにしているのかも表示してくれるためわかりやすかったため、この「マップ」を使用した。

Sは車椅子で自走することはできる。ただi-padを持ったままの自走はできないため、他の生徒に手伝ってもらい一緒に向かった。途中、画面を見ることに必死になり、地図の向きが異なっても気づかないことがたびたびあった。机上学習では、地図の読み取ることはできていたが、実際に出かけてみると、自分の現在地、周囲の建物、目的地までを確認する力が弱いことがわかった。本人も初めての知らない目的地までの移動の難しさに気づくことができた。



### 事例②6月17日（日）カロム大会会場へ行く【電車】

滋賀県彦根市で開催された、カロム日本選手権大会会場へ電車と徒歩でクラスの生徒たち（6人）だけで会場へ向かった。前回郵便局へ行く時に「マップ」の使用方法は理解していた。「Y!乗換案内」を使って、事前に調べた時刻を基に、集合場所である駅（JR近江八幡）から会場近くの駅（JR彦根）まで電車に乗った。

JR彦根駅から試合会場である体育館までは「マップ」を使用して、徒歩で向かった。初めて行く場所であるため、不安も大きかった。しかし、一人ではなく友だちも一緒だったため、途中、道を間違えたそうだが、みんなで確認しながら予定の時間に会場に着くことができた。到着後、「着いてよかった。疲れた。」「ドキドキしたけど楽しかった。」と言っていた。

休日のことであり学校行事ではないため 保護者の理解と協力を得て生徒たちだけで電車を使っての体験をすることができた。自分たちだけでやりきったことで、「できた、やった。また行きたい。」と達成感を持ち、余暇をより楽しみたい気持ちを持つことができた。

\*カロムとは・・・2人以上で行うボードゲームである。キャロム、カルムなどとも呼ばれる。2人ずつペアになり四角い盤の上に並んだ偏平な円筒形の玉（パック）を特定のエリアからパックと同形の自身の玉（ストライカー）を手の指で弾き、自身のストライカーに記されているのと同色のパックに当て、四隅のコーナーにある穴（ポケット）にパックを全部入れ、最後にジャックを入れるのを競うゲームである。

### 事例③11月29日就業体験先へ向かう



本校中学部では進路指導の一環として、衣食住や余暇も充実させ生きて働くために、年1回中学部で通算して3回の就業体験を実施している。仕事を見学、体験するだけでなく、計画段階からの学習を行った。

これまでは、「マップ」を使用してルートを検索してきたが、i-padには様々なアプリがあるため、今回はAppStoreのカテゴリ、ナビゲーションの中から、子たち達自身が「周辺検索ナビ」「Navi360」「MAP×MAP」「Maps+」

「NaviCon」「CityMaps2Go」などをインストールし、アプリの使いやすさ見やすさを比較した結果、今回は「Map Fan+」を使用した。

まず、「Safari」を使用して目的地の住所や企業の仕事内容を調べた。そして、体験先までの経路を調べ、所要時間、移動手段（車いすを使用しているSは電車で、そのほかの生徒は自転車での移動を選択した。）を考えて計画的に取り組むことができた。Sは駅に到着するとi-padを取り出しルートを再検索し、事例①と比較すると、現在地と周辺の建物との、おおよその位置関係もわかり、すぐに目的地に到着することができた。また帰りは、時間に余裕もあったため電車に乗車しないと決め、車椅子で学校まで帰ることを選択した。



#### ・対象児（群）の事後の変化

対象生徒を中心とし、友達と相談しながら目的に到着することができた。

家庭における外出でも自ら目的地を調べる機会が増えた。滋賀県内だけでなく京都府や兵庫県など遠出をするときの検索もできた。

繰り返し使用する中で、Sやクラスメイトも積極的に使用できるようになり、休日に新しい場所へ行くときには、あらかじめ項目を入力しておおまかではあるが、保護者送迎を頼むことや、場所を伝えることができた。また、他校の交流学校の場所を調べた。駅伝大会参加にむけて、ルート検索もすることができた。

【報告者の気づきとエビデンス】

・主観的気づき

社会科における机上での地図の読み取りを行うことはできたが、校外における地図の読み取りでは、現在地と周辺建物との位置関係を把握することが難しく、目的地までを確認する力が弱いことがわかった。



回数を重ねた使用により、現在地と周囲の建物の確認ができ、地図の読み取りがスムーズになった。また、友達と協力して主体的に声をかけながら行動する姿が見られた。

この1年、Sを対象にi-padを使用してきた。興味関心のあるアニメなどの情報アプリや、回数を重ねるなかで、「マップ」を活用することができた。他、教師が勧めたアプリ（ELECOM スケジュールストリートHD）を使ってスケジュールを管理することもできた。しかし、自分自身で生活の中で活用できるアプリを探すことができず、「自発的に進んで使えた。」と言いつけることはできなかった。そこから、クラスの中でi-padへ興味を持っていた生徒が多くいたため、学級での取り組みに変更した。

対象者Sのみの使用とせず、クラス授業（主に国語、外国語、職業家庭）や、カメラや好きなアプリも使用してよい機会を作ることで、よりi-padを使用したい気持ちを持った。「宿題を出してほしい、タイピングの練習（右写真）をしたい。」など、遊びだけではなく、楽しんで学習に意欲的に向かっていた。

また集会で自分たちが楽しむだけではなく、写真や動画で練習を撮影し、他人からどう見られているのか、相手の立場にたって考えて、出し物に取り組むこともできた。

（宿題を自分自身で探す様子→）



・エビデンス（具体的数値など）

それぞれ目的地や集団も異なるため一概に比較はできないが、よりスピーディーに現在地から目的地までの距離や時間を検索し、向かうことができるようになった。

	距離 (km)	検索したときの 徒歩移動時間 (分)	実際の移動時間(分)	集団
事例①	2, 0 3	2 5	3 0	S、教師、クラスメイト
事例②	2, 0 7	2 5	5 0	S、クラスメイト4人
事例③	2, 3	3 4	1 5 (電車、自転車使用)	S、教師(電車) 教師、クラスメイト(自転車)

・その他のエピソード（画像などを含めて）



筆順辞典を使用した国語の授業実践

普段は書き順を気にしない生徒が、書道の学習の時に「（筆独特の）払いや止めをしっかりと書きたい。」と言った。

書きたい漢字（翔）を画面に書き、選択肢の中から選ぶ（正確に書けなくても、いくつかの選択肢が出てくる）、順番に赤線が出てきて書くことができる。翔の羽の1画目を2画で分けて書いていたため、自分の間違いにも気づき「これわかりやすくいいわー。」と言い、意欲的に学習に取り組むことができた。また、

国語の漢字の宿題でも活用し、さらには、今では使われていない昔の文字も出てくる。ことをクラスメイトに教えていた。

