

# 活動報告書

報告者氏名：依田久美子

所属：長野県稲荷山養護学校

記録日：2013年2月15日

## 【対象生の情報】

- ・学年 . . . 中学部3ブロック1年
- ・障害名 . . . 『その他脳疾患による両上肢、両下肢の機能障害』
- ・障害と困難の内容

### 【身体面】. . . ( ) 内は支援方法例

- ・側わんが進行しており、骨も弱く、身体の姿勢の保持が難しい。(→座位保持椅子の日常使用)
- ・立位の姿勢もとれず、首の座りが弱く、首が前後左右に傾く。(→常に活動中はネックホルダーの着用)
- ・側わんの進行と平行して股関節のズレや手足首の内反足等が見られる。(→PTとの連携)
- ・モノを目で見るとき、ネックホルダーを使用しているにもかかわらず、首が左右に若干倒れた状態で見ていることが多い。

### 【視線と理解】

- ・目と手の協応では、右手を利用してモノをつかんだり、握ったり、引っ張ったりすることが得意であるが、細かいものや小さいものをピンポイントで触れたりつまんだりすることは苦手である。
- ・文字には興味があり、見つけると読みたがるが、自分から読んだり、ペンなどで書いたりすることは苦手である。
- ・モノを見るとき、視線が焦点化しておらず、全体または対象とする方をじっと眺めていることがある。追視をしない。その一方で、前方を見ながら後方30度～45度のモノを意識することができ、そのモノに気づいて指でつまんで引っ張ろうとすることがある。
- ・こだわりが強く、一度のめり込むとなかなか終わりにできないことがある。

## 【活動目的】

- ・当初のねらい  
一人ですぐに過ぎる際に活用。指先が動くので、指先の操作で、自分で選択して楽しめるように活用。画面を見て目と手の協応学習も図れることも願った。
- ・実施期間 2012年6月～2013年2月（主に昼休み、5時間目の課題の時間、帰りの会までの休息时间）
- ・実施者 依田久美子
- ・実施者と対象生の関係 学級担任

## 【活動内容と対象生の変化】

- ・対象生の事前の状況  
1学期は主に本人の休み時間の余暇利用としてiPadを活用した。iPadに取りためてあったクラスの友達の写真を自分でスクロールして選んで見たり、録画映像を再生させて見たりした。クラスの友達や先生がTalking Larryを使って話しをすると自分もチャレンジして色々な声を出したり、その他のボタン機能を理解して押し、Larry君の画面上の変化を楽しんだりした。また、好きなアプリを自由に本人が一人で開いて試行していく時間を設けて、本人がどのアプリに興味をもって、どのような指先の動きと視線があるのか担任も観察し、今後、本人の課題として位置づけられる可能性のあるアプリを選択できるようにした。
- ・活動の具体的内容  
指先が器用で数字や文字にも興味があるため、保護者とも相談し、線のなぞりがきができる教材として『ナゾルート』や『モジルート』を中心にiPad利用を課題学習の中に位置づけ、目と手の協応や手先の操作を取り入れて文字や数字などの学習が意欲的に行えるのではないかと期待した。また本人が興味をもっているアプリ『Hungry Beads』『Match 10』『花火職人』『Soundrop』『Raindrop』などは、その日の時間を見ながら、

タイマーを用いて取り組むことで、『おわり』を本人が意識してiPad 取り組めるようにした。

・対象生の事後の変化

課題の時間での利用では、手順表を用いて学習した。『モジルート』を毎時間最初に行い、後半の課題は本人の好きなアプリをカードにして自分で選択して決められるようにしたことで、更に主体的に取り組む様子が見られた。必要に応じてタイマーを本人と一緒に押し「ピピピが鳴ったら終わりにしようね。」という担任の声がけによってだんだん『おわり』も意識して自分からおわりの挨拶が出来るようになってきた。

【報告者の気づきとエビデンス】

・主観的気づき

『モジルート』の数字は、指先でなぞると本人の好きなネコやウサギのキャラクターが自転車に乗って音を出しながら線上を動くため、集中して画面を見て文字上をゆっくりと何度もなぞりながらキャラクターを移動させて文字を描いていた。またキャラクターがゴールすると笑顔になり、画面が数字を伝えるのと同時に、またはその前後に自分からその数字を担当に向かって伝えた。2学期中間になり、数字をだいぶ覚えたのではないかと担任が思い、一時『モジルート』をやらなかった時があったが、その後久しぶりに行ったら、数字の『8』のなぞり順を間違えてなぞっている姿があった。やはりわずかな活動であっても、毎回の繰り返しが大事だと感じ、2学期後半からのiPad 課題学習では、必ず最初に位置づけるようにした。『match10』では、最初はやり方がわからずどんどんタッチして画面上の絵が変わるのを見ていた。担任が入り、絵が2枚合うと「おんなじ」と本人も言って、ニコツとしたり、「やったあ」と自分から言ったりすることもあった。

視線が合わず、狙った枠や線から指がずれて画面に触れていることもある。その時はしばらく様子を見て、iPad の位置を担当が高くしたり、ずらしたり、持ち上げて「ここかな」と指を画面の近くに置いて指すことで、もう一度本人が焦点化しやすいように支援を工夫する必要があると感じた。

・エビデンス（具体的数値など）

『モジルート』の数字では、毎回数字が出来上がった後、本人が口にして言った後に、本人の目の前で担任が数字に○をつけると、更に意欲的に取り組んでいく姿が見られた。毎時間の始めに『モジルート』の学習を位置づけ、毎回繰り返し行った結果、数字0～9を一通り最後まで落ち着いて一人でこなしていく姿が見られた。また2月に入り、iPad 学習を3回行った。そこで『モジルート』を行うと、慣れた指先で、一時は忘れていた『8』の字の運びもスムーズに行う姿が見られた。

iPad 学習の手順表を用意し、自分でも後半の課題を決められることで、自分から課題のおわりに気づけて笑顔で終わりにすることができるようになったため、本人にとって学習の手順表は有効であったと言える。

・その他エピソード（画像などを含めて）

コミュニケーション能力が高いため、『match10』では、「先生もやってもいい？」などと言って、参戦して交互にやりながら二人で絵合わせに挑戦した。本人に、「さっきバナナ、この辺にあったね。」などとヒントを与えると、その辺りをタッチして絵を当てたり、少し本人の動きを待っていると自分で考えて思い出したように絵を当てたりしていく様子も見られた。最近では、クラスのiPad に興味のある友人も交えて、みんなで交互にタッチパネル操作をして絵のマッチングを行ったりしている。『Hungry Beads』でも、当初は一人で行う様子を観察していたが、「この赤をねらって。」と担任が声をかけると、自分からねらう姿もあり、コミュニケーションツールの一つとしてのiPad 学習が出来るようになってきている。



本人の選んだ課題手順表



モジルート数字



match10  
合った瞬間の表情