

魔法の medicine プロジェクト 活動報告書

報告者氏名: 長田 望 所属: 東京都立府中けやきの森学園 記録日: 2021 年 2 月 25 日

キーワード: コミュニケーション力、視線入力、表出

【対象児の情報】

・学年 肢体不自由教育部門 中学部1年 男子生徒

・障害名 脳性麻痺

・障害と困難の内容

全身思うように動かすことができず発語が無く、自分の思いを周囲に伝えることが難しい。

【活動目的】

・当初のねらい

当初の学習目標は「テクノロジーを活用して、自分から気持ちを伝えたり、ロボットを活用してものを動かしたりするなど、積極的に様々なことに関わろうとする」であったが、支援や手立てを考えた時に対象生徒が豊かな生活を送れるようにはどういった内容が適切か考えた時に、テクノロジーを使うことだけが全てではなく、表出を引き出すために支援していく中でテクノロジーという選択肢はその中のひとつだということ考えた。

そのため、方向性としては「楽しい生活や豊かな暮らしを送るために気持ちや思いを伝えるコミュニケーション力を身に付ける」こととした。

・実施期間 令和 2 年 6 月～令和 3 年 1 月末まで

・実施者 長田望 平井依子 熊谷賢二

・実施者と対象児の関係

長田望(担任)

平井依子(学年主任)

熊谷賢二(学習グループ担当)

(活動内容と対照時の変化)



写真1 Sさん

1 対象児の事前の状況

(1) 観察による実態把握

① 言語理解度

- ・日常生活でよく使う言葉は覚えているようで、教師からの問いかけに表情や腕をあげて応じる場面も見られる。
- ・教師の問いかけに対して、2択で答える際には左右どちらかの腕を上げて答えることができる。具体的な内容としてお茶を「飲む」「飲まない」やトイレの有無を答える時など。
- ・ひらがな50音を理解していると引き継いでいる。

② 他者との関わり

- ・生徒に話しかける人がいても、自分の言いたいことが「伝わらない」と思うと、積極的に表出をしない。
- ・好き嫌いの反応については、お茶を飲みたがらないときに口を開けないという行動が「嫌い」の発信になっている。
- ・本人から強い要求がある時は、「うー」「あー」などと発声し、何かを伝えようとする。
- ・人とのやりとりが好きだが、発声や身振りが困難なため、自ら関わろうとすることが少ない。
- ・本人が笑顔になる場面が少なく、活動が楽しいと判断することが難しい。一方で、楽しい活動の時は笑顔になったり大きな声を出したりするので、その差が大きい。

(2) チェックリストによる実態把握

① Sスケール(学習到達度チェックリスト)における実態把握と普段の様子から考えるコミュニケーションの目標

(引用参考文献:「障害の重い子どもの発達理解ガイド教科指導のための「段階意義の系統図」の活用」徳永豊・田中信利編著)

以下国語の観点(スコアの数字は生後の月齢を示す)

【聞くこと】に関して(スコア24)

発語がないため、発問者からいくつか答えとなる内容を提示しなくてはならないが、出来事などの簡単な質問に答えることができる。しかし、小グループ内で教師から全体に指示が出された時は、聞くことに関する力が不十分だと考えられる。

【表現・要求】に関して(スコア8)

視線や声、体を動かしたりして、相手の注意をひくことができることや、手を伸ばして「アー」と声を出して物を欲しがると、音声や身振りによる働きかけの力は備わっている。しかし、欲しいものがあると「ちょうだい」と声を出す項目に関しては発語がないのでできない。このことから表現・要求に関しての力があるが、話すことに関しては障害の特性上難しい。

【見ること・読むこと】に関して(スコア60)

10個程度のひらがながわかったり、文字とシンボル、音を結びつけたりすることができるが、文章の読み方や、読むための決まり事の理解が乏しいと判断される。

【操作】(スコア4)

脳性麻痺のため、操作性の力は落ちる。物に手を伸ばすことはできるがつかむことはできない。

以下算数の観点

【数と計算】(スコア12)

2つの物で「こっちちょうだい」に応じることができるが、「ひとつだけ」の表現がわからず、2つ3つ選んでしまうことがある。

【量と測定】(スコア8)

膨らむ風船に注目したり、2つのものからお気に入りの物を選んだりといった力は身につけているが、「少し」「たくさん」と言った数量への対応は、本人からの返答で曖昧な部分があると考えられる。

【図形】(スコア8)

スコア8以降は自ら手や腕を操作して細かな作業を行うことがほとんどのため、本人ができることは「積み木にさわって倒す」や「手に持ったものを見る」などのみになる。

【国語に関して】

「見ること」「聞くこと」に関する力を主に使用して内言語は備わっているが、それを自ら発信することは障害上困難なことが多いことがわかった。

【算数に関して】

数量を区別したり大きさを比べたりといった概念が乏しいことがわかった。特に操作することに関してはかなりの制約があることが分かった。

(3) 実態把握のまとめ

問われたことに関して、「Yes」[No]で答えることはできる。そこは問われたことに関して「受け止め・対応」して「表現」する力がある。しかし、数量に関することなどを問われた時には、答えに曖昧さがあり、雰囲気や答えているのではないかと考える。

2 困っていること

① Sさん

自分の思いや考えを相手に伝えることができない。介助者が予測して選択肢を提示し、それに従って表出しなければならない。

② 保護者

Sさんの考えていることや思いは、日常の様子などから大抵理解できるが、時々本人の意思を組み取ることができず、自宅でSさんが怒ったり泣いたりすることがある。

③ 教師

日々の学校生活で、Sさんの思いを教師側からいくつか選択肢を絞って答えてもらう場面が多く、本当に伝えたいことを導き出すことが難しい。

3 目標

Sさんが使いやすい支援機器を操作して、物を操作することや表出の困難さを解消するために、以下の2つの目標を考えた。

- (1) Yes-Noサインを統一した環境の中で日常的に表出できるようにする。
- (2) iPadやパソコンを使用して、Yes-Noだけでは伝えられなかった思いを伝える。

4 指導計画

指導計画	実施期間	手立て
(1) Yes-Noサインを統一した環境の中で日常的に表出できるようにする。	第1期(6月～9月)	眉をあげたり左目を閉じたりして「Yes」を伝える方法でやり取りを繰り返し定着していき、他の教職員にも周知し誰とでも同じ方法でコミュニケーションをとれるようにする。
	第2期(10月～1月)	学年や学習グループの友達とのやり取りでも同じ動きを採用し、友達とのコミュニケーションをとりやすいようにする。
(2) iPadやPCを使用して、Yes-Noだけでは伝えられなかった思いを伝える	第1期(6月～9月)	Drop talkを使用し、本人が画面にタッチしてYes-Noをはっきり周りに伝わるようにしたり、様々な事柄を伝えたりすることができるようにする。
	第2期(10月～1月)	ワイヤレスマウスを使用し、無線でiPadとスイッチを繋ぎ、本人がしやすい方法でiPadを操作することができるようにする。

5 活動の具体的内容

(1) 日常的に使用する表出手段の統一【6月～9月】

① 本人の困り感

担任によって、腕を上げるサインでYESを受け止める場合と、ウインクによって「YES」を受け止める場合で差があり、「YES」「NO」のやりとりに時間がかかっていた。

② 実施した時間帯: 週3日程度 / 9:25～9:55 10:55～11:20(国語・数学の授業)

③ 支援者: 報告者

④ 活動の経過

・表出の方法としては、不随意運動の関係から本人の意思とは無関係に腕が動いていることがある可能性があるため、普段家庭内で保護者とのコミュニケーションとして使っている方法(問いかけに対して、眉をあげたり左目を閉じたりして「Yes」を伝える)を学校で採用することにした。

【目的】

・Sさんが使いやすい表出手段を、日常的に活用し、スムーズに「YES」「NO」のやりとりをする。

【仮説】

腕のサインは、一度腕を後ろに引いてから、前に出すので、引いたところでNoのサインと受け止められてしまうところがある。本人がもっと表出しやすい手段を日常で使用しやすいように整えることで、スムーズに表出できるようになるのではないかと。

【方法】

ひらがなカードを提示し、対象生徒に対して問い掛けるときに、「A or B」と同時に2択で質問し、右手左手どちらかを挙げてコミュニケーションをとる方法で実施した。しかし、実施していく中で目線や手の動きで選択することは、明確に選択しているとは言い難いと外部専門家の先生に御助言いただいたことで、発問や教材の提示を1つずつに行うようにした。また、出題する教師も答えが分からないように提示し、出題者側の癖や動きを答える側の生徒に悟られないように行うことによって、疑いなく正答率が出るということになる方法で実施した。また、表出方法は支援者が言葉で発したひらがなが分かれば左目でウインクして伝える方法にした。

【結果】

- ・結果ひらがな50音は全て理解していた。これを2文字、3文字と組み合わせて言葉を作って提示しても同じように理解していた。しかし、濁音や拗音は正当に曖昧な部分があった。
- ・表出の方法を統一したことによって、やりとりに時間がかかることがなくなった。
- ・どの場面でも同じ表出方法を実施したので、スムーズにやりとりができた。

【考察】

以上の結果を踏まえ、50音の理解はあったが、濁音や拗音の理解が乏しかったので、視線入力装置を使用して具体的に相手に伝える手段を考えた時に難しい部分が出てくると考えた。様々な教師が関わる中で、表出方法を統一し、共通理解の元で繰り返し指導にあたったので、本人の中でも表出方法が定着したのではないかと。

【現在のSさん】

左目ウインクの表出方法が、学年・学部あるいは周りの友達にも浸透し、学校生活の中で関わる学年や学習グループの教師はもちろん、他学年の教師ともコミュニケーションをとれるようになった。

(2) Drop talkを使用し、本人の表出方法や選択できる力をつける【6月～9月】

① 本人の困り感

ウインクによるYes-Noの表出で、相手にわかりやすく伝えることが、できたがそれを集団学習の中でもりの友達にもわかってほしい。

② 使用した機器: iPad

③ 実施した時間帯: 週3日程度 / 9:25～9:55 10:55～11:20(国語・数学の授業) 13:35～14:25 (国語・数学の授業)

④ 支援者: 報告者

【目的】

周囲にわかりやすく意思を伝える手段を身に付ける。

【仮説】

普段の表出は左目のウインクするスタイルを主として「Yes」「No」を発信してきた。しかし、一定の教師にしか伝わらず、周囲の人誰でも伝わる方法を身に付けることができれば、本人も「伝える」手段のひとつを獲得できるのではないかと考えた。

【方法】

Drop talk を使用し「はい」「いいえ」の1つの画面に映し出し(図1)、質問に対してタブレット端末をタッチして答える方法で実施。

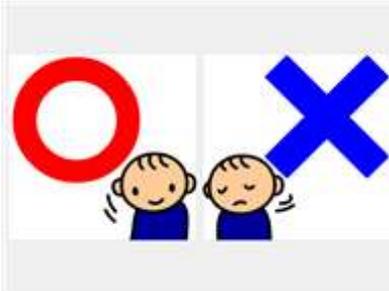


図1 Drop talk を使用しての活動(2画面)

【結果】

本人の意思が明確になり、授業者や学習グループの友達にも伝わるようになった。本人もこの方法が周りに伝わりやすいと感じ、積極的に腕がタブレット端末に向かう姿が見られた。しかし、課題として腕の操作が不随意運動などによって、本人の意思どおりに動かすことができないため、本当は「はい」を選びたいのに「いいえ」を選択してしまい、何度もやり直すことがあった。

【考察】

2つの選択肢を1つの画面に映し出して使うのは麻痺の影響で難しい。タブレット端末を使用する場合は、選択肢を限定して1つ解答のみ表示するとよい(写真2)。一方で、毎回授業者側が考えた項目を選ぶことになってしまい、生徒から本当に伝えたいことに対して、理解することが難しい場面があった。今後も、より効果的な使い方と場面を検証していく必要がある。



写真2 Drop talk を使用しての活動(1画面)

(3) 選択肢を増やして伝える【7月～8月】

- ① 使用した機器: iPad
- ② 実施した時間帯: 週 2 日程度 / 10:00～10:50 13:35～13:25(生活単元学習の授業)
- ③ 支援者: 報告者

【目的】

・周囲にわかりやすく自分の気持ちを伝える。

【方法】

外国語の学習の時に英語で自己紹介を行う。

- ①「My name is…」
- ②「I like music」
- ③「I like milk」
- ④「Nice to meet you」



写真3 ワイヤレスマウスの装着



図2 4項目の表示

この項目をひとつの画面で表示する(図2)。1つずつに教師の声で録音されている。iPadにワイヤレスマウスのUSB部分を装着し、画面にマウスポインターを発生させる。(写真3)各項目に教師がマウスポインターを動かし、本人がスイッチ操作を行う。

【結果】

自分が伝えたいことが、周りに伝えることができたし、伝わったことに満足して笑顔が見られた。また、「誰が先に自己紹介してくれますか」の教師からの問い掛けに対して、率先して行う姿も見られた。

【考察】

自分の好きなものなどを相手に簡易的に伝えるツールとしては、Drop talkを使用することは本人の表出を生み出すきっかけになった。

(4)プログラミングロボットを使用して学習補助【6月～9月】

- ① 使用した機器: プログラミング学習キット KOOV/iPad mini(動画記録用)
- ② 実施した時間帯: 週1日程度/10:00～11:20(作業学習の授業)
- ③ 支援者: 報告者

【目的】

物の操作が難しい場面でプログラミングロボットを活用し、楽しく活動に参加する。

【仮説】

麻痺のため操作が難しい場面で、手でタッチして動くロボットが使えたら、作業への不安感が軽減され、楽しく作業学習に参加できるのではないかと考えた。

【方法】

本人が赤外線センサーに手をかざせばロボットが動き出し、ラミネート用紙を機器に流す動きを事前にKOOVでプログラミングしておいて実施する。(写真4)



写真4 KOOVを使用したの学習支援

【結果】

始めはよく腕を動かしてロボットを操作していた。しかし、徐々に「あー」「うー」と発声し出し手をとめてしまった。

【考察】

活動が滞ってしまったのは理由あると考え、いくつか仮説を立てることにした。

【結果に基づく仮説】

- ① ロボットに頼らず自分の力で活動を行いたいという思いがある。
- ② 他の係を担当してみたい。
- ③ 赤外線センサーに手をかざすことが難しい。

【検証】

①・②に関しては、現在教師と一緒にいたり、様々な係を担当して本人が楽しいと思えたり、納得する内容を検討中である。③については、後半の実践に向けてもっと簡易的なスイッチを使用した支援器具を考える必要がある。

【現在のSさん(10月～)】

クリアファイルを作製する作業学習において、ロボットを使用する場面では、友達と同じように手で作業をしたいという思いがあり、ロボットを操作することの有効性を本人が感じていないようだったので、その意思を尊重し、ロボットを使用しての学習補助はなるべく行わない方向に進めることにした。回数を重ねるごとに、初めは苦手意識をもっていたが、自分にもできると思う役割を見つけて積極的に活動できるようになった。(写真5)自分の手で活動したいという意識が強く、また、作成した数がわかるようにカウンターをタブレット端末に表示させ、見やすい位置に設置すると、更に意欲が増して、どんどん腕を動かしてラミネート用紙の角を丸くする工程を進めることができた。(写真6)



写真5 活動の様子

写真6 タブレットにカウンターを表示させ、スイッチでカウントする



(5) 視線入力装置(Tobii mini)を使用【6月～9月】

風船・射的ゲーム

- ① 使用した機器: Tobii 4C mini / 視線入力訓練ソフト EyeMoT 3D(島根大学伊藤准教授開発) / PC 可動式モニター / iPad mini(動画記録用)
- ② 実施した時間帯: 週 5 日程度 / 9:25～9:55 10:55～11:20(国語・算数の授業)

③ 支援者: 報告者

【目的】

視線を活用してゲームを楽しむ体験をすることで、目で操作できることに気がつき、その楽しさを実感する。

【仮説】

普段の生活で、提示したものや動くものを追視や注視することができるので、画面に出てきた物体に関して広範囲に視線を向けることができるのではないかと。

【方法】

視線で風船を割るゲーム(EyeMoT 3D_00)を実施(写真4)。毎日個別活動の時間に実施し、目の動きや距離の記録をとる。

【結果】

キャリブレーションに関しては、出てくるドットを目で追ったり一定の時間注視したりすることができたのでスムーズにできた。本人の精神的な不安などでなかなか寝付けられない場合に投薬を行っている影響で、次の日の午前中は眠気が強い時がある。その時は、視線が定まらないため実施できないことがあった。

【考察】

元々視線で物を追う力は備わっていたので、初めからある程度の数値を出すことができた。しかし、日によって視線の動きや集中力に差があり、約20回のデータを見てみると左下(図3)に多くの視線が集まることが分かった。

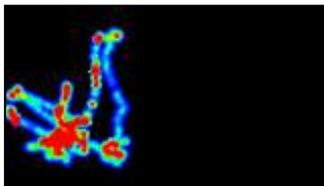


図3 EyeMoT 3D_00 風船割り



写真7 活動の様子

普段の生活から追視や注視する力は十分にあると思われるが、視線が左側に偏る傾向が出たため、次のような仮説を立てた。

【仮説】

- (1)モニターに対して体の向きが間違っているのではないかと。
- (2)機械を目の前にすると、緊張したり、張り切ったりしてしまうと力が入ってしまう。
- (3)本人が「自分だけ視線入力装置を使うことによる憂鬱感が出ているのではないかと」という予測を立てられた。(保護者の聞き取りから)
- (4)風船割りのゲームは本人にとって簡単すぎて、そもそもやる気が起きないのではないかと。

【仮説に対する改善】

- (1)正面で見るよりもモニターに対して体を右側に向ける。
- (2)本人が楽しめる写真やイラストに変更する。

(3)学習グループ3人で楽しめる時間を作る。学習グループ全体で「視線入力大会を実施し、本人だけが特別ではないという学習の機会を設ける。

(4)風船割りゲームに代わって、射的ゲームに変更する。

【仮説に対する結果】

(1)体の向きを右寄りにして再度試したが、効果は出なかった。

(2)風船のイメージを報告者の顔の写真に変更したが、特に変化は現れなかった。

(3)友達が視線入力装置を使用していることを実際に見たときに笑顔になり、実際に本人が挑戦するときには、一人で行うよりも視線の動きがよかった。

(4)射的ゲームは、特に苦戦することなく簡単にクリアしていた。(図4)本人が簡単だから次にチャレンジしたいと意欲を出している。

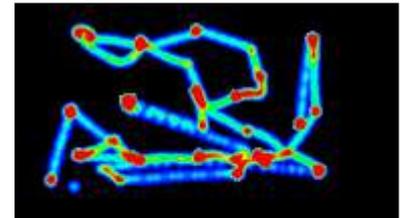


図4 EyeMoT3D_Game05 射的

【ソフトを変更して実施】

Look to Learn

Look to Learn カスタードパイを実施すると、広範囲で視線が動いたことがわかる。(図5)暗い背景の中から提示物が1つ出てくるとそれに集中して視線を向けることができることが分かった。(写真8)

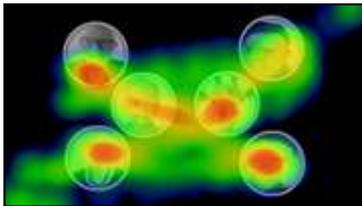


図5 Look to Learn センサリー カスタードパイ



写真8 活動の様子

【考察】

画面に出てくる情報量が少ないとそこに集中して視線を向けることができる。また、この時は大きいモニターよりもPCの画面を直接見た方が、集中力や注視力が増すことから今後はこの設置の仕方での支援を行っていた。(写真8)

ひらがな入力

【実施と結果】

ひらがな50音を理解していることが判明したことによって、実際にひらがな表(EyeMoT Game_10)を使用した。(図6)自分の名前や、本人の好きなものを打ち込もうと指差し支援で視線を向けようとしたが、左側に視線が向かうことが多く。言葉を入力する流れに至らなかった。(写真9)

【考察】

- ・文字が大量に出てきたことで混乱して正しく選択することができない。
- ・ひらがなの文字一つずつの理解があっても、その文字を組み合わせる一つの言葉を構成させる力が乏しい。
- ・言葉を完成させることに魅力を感じておらず、成功体験がないためいまひとつイメージがわからない。

図6 EyeMoT3D_Game10
ひらがな表



写真9 活動の様子



かるた遊び

【 EyeMoT3D Game01 「射的」ソフトを使用してかるた遊び】(図7)

- ・実施した時間帯: 週 2 日程度 / 10:00~10:50 13:35~14:25 (生活単元学習の授業)
- ・支援者: 報告者



図7 EyeMoT3D Game01 射的

【目的】

読まれた札に対して、視線で素早く札をとり、集団学習でのやりとりを楽しめるようにする。

【仮説】

他の友達と対等に学習を行うことができる喜びを感じることができるのではないかと考える。

【方法】

射的のソフト内にある「YOURIMAGES」の中に、授業で使う札の画像を取り込んで、学習グループでかるた遊びを行う時に、視線でかるたの札を選ぶことができるようにした。(図8)



図8 表示をカスタマイズする

【結果】

始めは、モニター上に映し出された札の数に戸惑いがあり、間違った札を選んでしまうことが多かったが、ヒントとなるひらがな一文字や、イラストの内容を声掛けすると、少しずつ正しい札を選ぶことができるようになった。

【考察】

本人の中で、早く正しく札を取ることができたといった成功体験を積み重ねることによって、学習が楽しくなり笑顔になる様子が見られた。また、友達から「もう取れたの?」と言葉が飛び交うなど、集団活動において他の友達と同等に取り組むことができたのではないかと考える。

【Tobii Communicator(株式会社クレアト)の使用】(図9) 【10月～1月】

・使用した機器:Tobii mini/Tobii Communicator/PC 可動式モニター/
iPad mini(動画記録用)

・実施した時間帯:週 5 日程度/9:25～9:55 10:55～11:20(国語・算数の
授業)

・支援者:報告者



図9 Tobii Communicator

【目的】

- ①シンボルで判断して言いたい事柄を決定できる力を付けられるようにする
- ②50音表が画面に表示されているソフト(図10)ではなく、あ行～わ行が集合体になっている表(写真10)を用いて、正確に文字を選択できるようにする。



図10 50音表

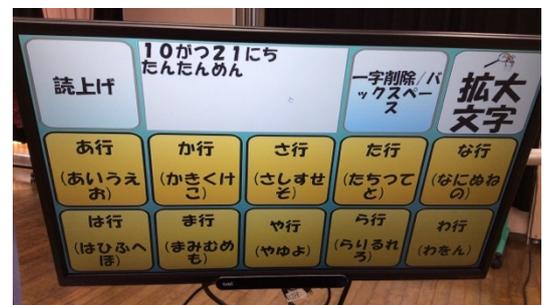
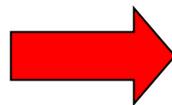


写真10 あ行～わ行に分かれている表

【仮説】

- ・コミュニケーションツールが多く備わっている Tobii Communicator なら、本人に合ったコミュニケーションツールが見つかるのではないかな。
- ・モニターに映し出される情報が少ないと、目の疲労や混乱が少なくなり、選択しやすくなるのではないかな。

【方法】

・Tobii Communicator の中で、シンボルによるオリジナルのページを作り、本人が選択して簡単な日記を作成する。(図12)

例)「誰が」→僕 「誰と」→おかあさん 「どこへ」→放課後デイサービス



図12 シンボルの表示

【結果】

選択したアイコンの読み上げを教師の声で録音すると、それが気に入って笑顔になり楽しみながら行っていた。しかし、アイコンを複数回連続して選択してしまうことがあり、自分の気持ちを的確にシンボルで判断することは難しかった。

【考察】

シンボルが分かりづらい部分があることと、「ぼく」や「おかあさん」などの文字を読み取ることができていないのではないのかと考えた。一文字ずつの理解はあるが、文字が組み合わせられて単語になるという概念が定着していないのではないかな。

【情報量が少ないひらがな表を使用する】

Tobii Communicator 内のひらがな表を使用して、文字入力を行った。(写真11)



写真11 活動の様子

【結果】

ひらがなを選択することができたが、5文字の画面(図13)に到達するまでは、教師が操作した。

【考察】

情報量を少なくして、モニターに表示される文字の数を限定して、情報量を少なくしたことによって選択しやすくなり、混乱することが改善された。しかし、「あ行」から「わ行」それぞれのブロックにどの文字が入っているのかの理解が弱いのかもかもしれないと考えた。そこで、視線入力にこだわり過ぎず、本人が慣れていて答えやすい方法(P3 日常的に使用する表出手段の統一に記載)で試すことにした。

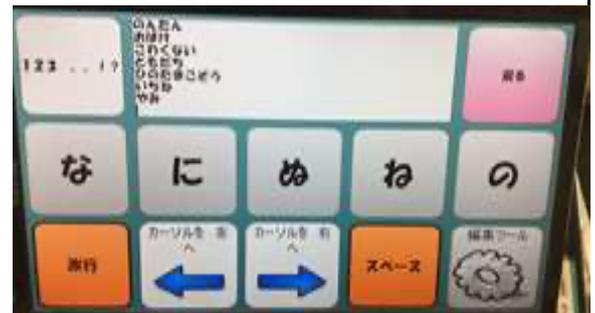


図13 5文字に限定

【結果】

ひらがな50音をひとつずつ確認した結果、どの文字も「あ行」から「わ行」のどこに当てはまるのか理解していることがわかった。

【考察】

本人にとって視線入力は、私が思っている以上に目に負担が掛かったり、緊張や自分のペースで行えなかったり、すると選びたい部分にカーソルが向かないのではないかと考えた。何度か繰り返し行っていく中で「読み上げ」と「戻る」のボタンは理解できるようになった。「戻る」に関してはピンク色で表示されているので、「戻るにはピンク色だよ」と言葉掛けすると、スムーズに前の画面に戻ることができるようになった。そこで、一覧が表示されている部分を色で識別することで、少しでも負担を減らすことができないかと考えた。



図14 色で識別

6 気づきとエビデンス

(1) 視線入力装置の操作と理解

① 初めは視線入力装置に消極的で興味のないものやつまらないものには意欲を示さなかったが、回数を積み重ねたり本人が楽しめるソフトを使用したりすることによって前向きに取り組むことができた。それによって、自分の気持ちを相手に伝える手段の一つとして視線入力装置があることに気づき、更に意欲的に取り組むことができるようになった。打ち込んだ単語を機械が読み上げると、嬉しくなり笑顔になることが増えた。基本的には簡単な単語を自分で文字を選択して伝えることが主となっているが、初めから本人が文字を選択して単語を作り上げるので

はなく、難しい場合は介助者が手伝いながら行っている状況である。

- ② Sさんは友達とのコミュニケーションのツールとして支援機器を使用することに楽しさを感じて積極的に使用しようとしていることがわかった。また、本人の表出方法についていくつかの手段があることを理解し、それを積極的に活用したいという意思の表れが出てきたと考えられる。

(2)本人から発信するコミュニケーション

この実践前は、介助者がいくつか選択肢を設けて、それを本人が選んで表出する受け身の形だった。しかし、タブレット端末やPCを使用することによって、本人から自発的に発信して、相手に自分の具体的な気持ちを伝える数々コミュニケーション方法を取得することができた。

(3)ひらがな入力 of 文字数の変化

始めは、2文字を選ぶだけで5分程時間がかかったり、視線が定まらなくなってしまったりすることが多かった。しかし、現在では、「おかあさん」「さんぽ」「こくりょう(駅名)」など2語文から3語文までの入力が10分程でできるようになった。

(4)その他エピソード

① 保護者と連絡帳とのやりとり

毎朝、連絡帳を取り出す姿を見ると、連絡帳の内容を読んで欲しいと要求するようになった。内容は学校で頑張っている学習のことにに関してで、視線入力装置を使用して取り組んでいる内容など保護者からの意見を読むと笑顔になる。本人が父親とお風呂に入った時に「今日は学校楽しかった？」と父親から質問されると基本的には「普通」と返すそうだが、学校で頑張ったことがあると「楽しかった」と返す日が多くなった。このことから、本人が学習に対して意欲的になり、「楽しい」と感じる事が多い日々が増えたと考えられる。

② 気になる先生と挨拶を交わす

他学年で関わりが少ないが、少し気になる存在になっている先生に対して、挨拶を交わす機会があった。(写真12・13)視線入力で作った文を自分で読み上げて伝えたことで、相手の先生も挨拶を返してくれ、そのやりとりがとても嬉しかったようで、笑顔になっていた。

写真12
教師とのやり取り



写真13
活動の様子



【今後の展望】

今年度の取り組みにより、本人が自分の気持ちや思いを相手に伝える手法を身に付けることによって、相手に伝えることの楽しさを感じることに気が付くことができた。Sさんにとっての medicine は、今まで伝えることができなかったもどかしさを、タブレット端末やPCを使用して相手に伝えることができたことで、嬉しい気持ちや楽しさを感じる事ができたことではないかと考える。今後も視線入力装置の操作や、本人にとって困難にならない体の動かし方での「Yes」「No」の表出方法を身に付けるなど、コミュニケーションをとりながら実態把握を深めていきたい。本人が好きな活動には、表出の多さが顕著に現れるのでICT機器に限らず、本人の持っている力を活用し、本人がより多くの他者とコミュニケーションを成立できるような手段を検討していきたい。さらに本人の気持ちが周りに伝わり、生活がより豊かなもの

になることを願っている。