9月23日 (木祝) 魔法のプロジェクト2021~魔法のMeasure~

筋ジストロフィーの生徒のQOLを上げる支援

日置 晋平 大阪府立交野支援学校 教諭

筋ジストロフィー(デュシェンヌ型)。

電動車椅子を使用して自分で移動できる。

中学部3年になる際に地域の中学校の支援学級より本校に転入。

会話でコミュニケーションができ、介助を受ける際に 的確に要求を伝えることができる。

家では弟とゲームをして過ごしている。

対象児の 事前の状況



担任としての思い

まずは、学校生活を思い切り楽しんでほしい。

将来の機能低下に備えて、さまざまなICT機器に触れ、 代替機能に関しての知識や技術を身につけてほしい。

将来、対象生徒が楽しめる社会参加の方向性を見つけたい。

具体的な取り組み内容

- 1 テキスト入力で、メールや文章作成ができる。
- 2 自分に合うアクセシビリティに関する知識を身につけ、 活用していくことができる。
- 3 漠然とした将来に向けて、同じような成人の当事者との交流を持つことで、目標などを見つける。
- 4 ひとりで校内を移動する取り組み ~ゲームで対戦相手を誘い、その中で交流範囲を広げる~



学校生活の様子

フリック入力で 文字を入力する練習



キーボード、マウスで PC操作の練習





学校生活の様子

手の機能が下がっても、 文字入力が できるように



入力方法が多いと 将来の選択肢が広がる。 仕事にもつながるかも? という期待もある。



アクセシビリティ の機能に触れ、 将来の生活に 役立ててほしい



アクセシビリティに関する知識を身につけ、活用していくために

身体の機能低下に備えて、iPadでのアクセシビリティ、 AssistiveTouch、ショートカット機能などの導入を考えている。







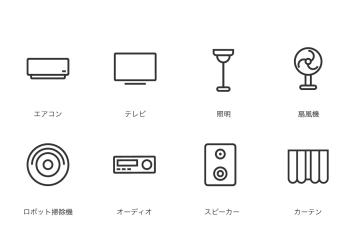




現在、就学援助費でiPadを購入し、納品を待っている。 対象生徒に合わせたアクセシビリティの設定を行う予定である。

アクセシビリティに関する知識を身につけ、活用していくために

いずれはIOT機器の操作も体験させたいと考えている。 自分で家電が操作できるなどの知識と経験をつけていきたい。







スマホや タブレットで テレビやエアコンを 操作できるように

取り組みを始める前の様子

対象生徒と話ししている中で、高等部を卒業した後、自分はどうしたいか、 どのような進路があるかが、イメージできていない。

自分と同じような障害のある人が社会人になった際に、どのような 仕事をしたり、生活をしたりしているかを知らないことが考えられる。

成人の当事者にメールやZOOMなどでインタビューをする 取り組みを目標にしている。

色々な人と交流が持てるようにする取り組み

対象生徒の写真。 スライドで 紹介します。 Zoomでの会話の練習中 他の生徒や教員も交えて行なっている。

対象生徒は恥ずかしがりなためか、 発言は少なめなので、積極的に 話を振ったりなど、苦心している。

会話のマナーやリアクションなども 学んでいってほしいと考えている。

実施者の私が以前に担任した生徒2名に連絡し、メールやZoomなどで交流を取らせてもらいたいと依頼すると、快諾してもらえた。

その中のひとりからは、対象生徒たちへのメッセージビデオをもらっているので、 それを観て、何かを感じてもらえたら、と期待している。

他にも対象生徒と状況の似ている方々にもコンタクトを取っていこうと 計画中である。

車椅子ユーザーとは言え、障がい種別は違う。 しかし、何かを感じてもらえたらと期待している。 ひとりで校内を移動する取り組み

ひとりで校内を移動する取り組み

ゲームで対戦相手を誘い、その中で交流範囲を広げる

対象生徒の写真。 スライドで 紹介します。 対象生徒の得意なゲームでの対戦相手を教員 の中から選び、自分で誘いに行く取り組みを 行なっている。

電動車椅子にiPadを取り付け、Zoomで通信 しながら行動できるようにしている。

何か困ったことがあった場合、教員が駆けつ けられるようにすることと、対象生徒の様子 が遠隔でもわかるようにするためである。

安全であること、ひとりで行動することのバランスを 考えながら、取り組みを行なっている。

今後の電動車椅子で校内をひとりで移動する取り組み

係活動で、保健係になった。

新型コロナウィルスの予防で、消毒液を頻繁に使うことから、 消毒液の補充に、保健室までひとりで取りに行く取り組みを 行なっていくことになった。



1 学期終わりに何名かの教員に実際に声をかけて、一緒にゲームで対戦することができている。しかし対戦した教員が本気で対戦するため、現在のところは全敗しており、自分自身のゲームに対する技術を見つめ直すきっかけになっている。



3連敗していたところ、「調子悪いの?」と尋ねたら、「コントローラーが使いにくい。」とのことであった。

家では違うコントローラーを使っているとのことで、 自分のコントローラーを持ってくるように伝えた。

自分に合った機器やコントローラーを選択して使用していくことができることがわかった。 この感覚を他の機器にも応用していけるように 支援していく。

「ゲーム」=「なんだか良くないこと」

そんな時代は終わっているのではないか? 対象生徒がゲーム好きと知れば、 ゲームの話題で対象生徒に話しかけてくる 若手教員は少なくない。

対象生徒の障がいのこと、今後、身体機能が減少していくことを 考えると、ゲームでの繋がりは彼にとって重要なのではないだろうか。

「オンラインゲーム」=「なんだか怖くない?」

ではなく、マナーやリテラシーを学ぶことで、 オンライン上の友だちや仲間を探していけるようになることで、 対象生徒にとっての社会参加を目指していく。



取り組み後の変化と今後の見通し

- 1・テキスト入力で、メールや文章作成ができる。 フリック入力やPC操作は4月より随分スムーズになっている。 自分で文章を考える取り組みも増やしていく。
- 2・自分に合うアクセシビリティに関する知識を身につけ、 活用していくことができる。

Amazon Echoなど、スマートスピーカーの便利さには気づき、 自分の好きな音楽を音声操作で流すことができている。

ゲームのコントローラーが違えばやりにくい、いつものが使いやすい、 という視点を広げて、様々な機器にも使いやすさを追求していく 姿勢を身につけていってほしいと考えている。

取り組み後の変化と今後の見通し

3・漠然とした将来に向けて、同じような成人の当事者との交流を持つことで、 目標などを見つける。

成人の当事者の様子を知ることで、自分にも何か可能性があるのでは? と感じてほしい。

自分の将来を考えるきっかけを持ってほしいと考えている。

4・ひとりで校内を移動する取り組み。

今後も教員団に協力を求めながら取り組みを続け、ひとりで行動できる 場面を増やしていく。その中で自発性をより伸ばしていきたい。

ありがとうございました

日置 晋平 大阪府立交野支援学校 教諭