

総合支援学校 小学部
自立活動

キーワード 選択と決定 コンピュータの利用
自作ソフトウェアの制作

「スイッチで遊ぼう - 自分で選択・決定しよう - 」

1 単元の学習

単元目標

いろいろなスイッチを使い、自分の操作しやすいものを選ぶことができる。
スイッチを使って自ら「選択」「決定」ができるようにする。

対応する学習指導要領の内容

教科・領域等	内容等
生活(知的障害の児童を教育する場合)	・教師や友達と同じ場所で遊ぶ。
国語(知的障害の児童を教育する場合)	・教師と一緒に絵本などを楽しむ。
自立活動(身体の動き) (コミュニケーション)	・姿勢と運動・動作の基本的技能に関すること。 ・コミュニケーション手段の選択と活用に関すること。

2 指導略案

単元指導計画

指導内容等	時間
コンピュータを使って絵本を楽しもう	4 時間
コンピュータを使って遊ぼう	4 時間
スイッチを使って自分のやりたいことを選ぼう	(本時) 6 時間

本時の目標と展開

【目標】

スイッチを使って自分のやりたいことを選択と決定ができる。

【展開】

学習活動	教師の働きかけと指導上の留意点(情報機器・教材の活用)
<導入> スイッチを動かし、好きな曲を聴く。	スライドスイッチを左手に持たせ、前後にスライドさせる。 ・スイッチが入ったら音楽が鳴る。曲が鳴っている途中で、スイッチを入れると、次の曲に変わって鳴る。 ・1曲全部聴いた場合は、その曲は好みの曲と判断し、途中で変えた場合は、好みではなかったと判断する。 <評価：曲が終わってからスイッチを動かしているか。>
<展開> スイッチを動かし、やりたいことを選択し決定した活動を行う。	スライドスイッチを動かし、「好きな曲」を聴くか、「絵本の読み聞かせ」を聴くかの選択をさせる。選択肢はコンピュータが読み上げ、その場面でスイッチを入れることで決定とする。決定のスイッチを入れなければ、次の選択肢の読み上げを行う。 ・選択肢は「音楽を聴きます。」と「絵本を読みます。」にする。 ・決定を示す動きは、小さな動きや顔の表情で表すことが多いため、教師が手を添えて手の動きを支援する。 ・決定したら、その活動を教師と一緒にやる。 <評価：スイッチを操作し活動の選択ができたか。>
<振り返り> 教師の話聞く。	本時の学習を振り返る。 ・自分が選択した活動について、教師から「『しゅりけんにんじゃ』を聞きましたね。」「『ぼくのからだここなあに』を読みましたね。」と声かけをし、本児の動きや表情で活動内容の満足感を確認する。

3 展開の実際

【対象学年・児童生徒】

本児は体幹機能障害と視覚障害のある小学部6年の重度重複障害児である。教師のことばでの働きかけに対して、体幹を伸ばしたり腕を動かしたりして応えることが多い。体調の良いときは、「アー」という発声で反応を示している。



【「選択」と「決定」の経験を】

本時では、本児の使えるスイッチの操作学習を積重ね、主体的に「選択」、「決定」をする力を高めようとした。しかし、どのタイミングで決定をしているのかの見極めが難しいことが多かった。そこで、本児の表情や体幹や腕の動きを見ながら教師が手を添えて手の動きを支援した。意図的な手の動きが徐々に見られるようになってきているので、継続して取り組んでいきたい。

4 情報機器等の活用の工夫

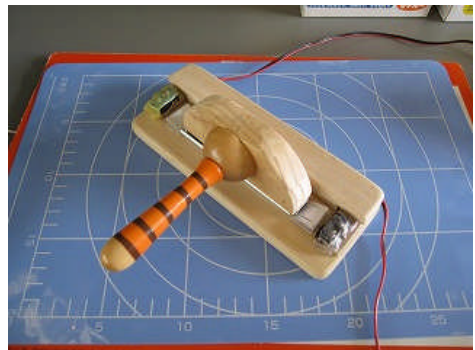
【自作教材の開発】

視覚障害者用の文字情報読み上げソフトウェア「PC-Talker」を使えば、音声言語の発声がむずかしい児童も、コンピュータが代わりに読み上げてくれることで、言語活動についての興味・関心を高めることができるのではと考えた。

そこで、「日付調べ」のファイル（JAVASクリプト）を作成し、朝の会で毎日、日付の読み上げ操作を行っている。選択と決定を行う教材は、Flashの簡易作成ソフトウェア「Motion Maker 4」で作成し、Webブラウザまたは再生ソフトウェア「Flash Player」があればどのコンピュータでも使用できるようにした。

【学習場面に応じた教材の使用】

本單元では、スライドスイッチを学習場面に応じて使い分けている。「日付調べ」の時は、座位保持椅子に座って、机面に手を置いていることが多いので、取っ手型のスイッチを使用した。「選択」と「決定」の課題では、その時の体調により、椅子座位だけでなく、仰向け、腹ばい、横向きの姿勢で学習を行う場合もあるので、垂直にも水平にも握ることができる握り棒型のスイッチを使用した。



<注> 特別支援教育推進室のWebページ(「総合支援学校の教材・教具」)に自作教材を紹介しています。

<http://www.pref.yamaguchi.lg.jp/gyosei/kyo-shien/kyozai/index.htm>

5 情報機器等の活用の効果

【自作教材活用の成果・メリット】

視覚障害のある重度重複障害児童生徒が、保有する聴覚、触覚等の感覚を十分に活用することにより、感覚の機能が向上するとともに、自己の身体機能に応じて、授業や朝の会に主体的に取り組む意欲を高めることができた。

手指の操作的な活動が難しい場合でも、足や口、頭等他の部位で操作ができるスイッチもいろいろと紹介されている。それらと組み合わせることで、活用の範囲が広がると考えられる。

また、普段から視覚的な情報を積極的に取り入れて活動している児童たちも、文字情報読み上げソフトウェアを活用した教材や電子絵本には大変興味をもち、一層集中して取り組むことができた。

【今後に向けた取組】

「選択」と「決定」の操作的な活動が確立してくると、五十音表からの文字の選択、決定ができるようになり、発語のない児童が、音声ワープロを通じて、言葉での発信ができるようになるのではないかと考えている。