

活動報告書

報告者氏名：稲田健実 所属：福島県立平養護学校 記録日：平成26年2月24日

【対象児の情報】

○学年 中学部第2学年

○障害名

- ・熱中症による低酸素性脳症後遺症（生後7ヶ月時 事故の後遺症として機能障害となる）
- ・四肢麻痺
- ・摂食機能障害
- ・てんかん
- ・近視 乱視
- ・知的障害

○障害と困難の内容

- ・教師とかかわって遊ぶことが好きだが、物への興味は低く、遊びの幅が狭かった。しかし、だんだんと指さしたものに視線を向け、教師を介したおもちゃ遊び、絵本の読み聞かせなどを楽しめるようになってきている。
- ・見通しのもてない状況に不安になることが多い。
- ・Yes、Noの表出をはっきりと周りに伝え、自分で活動を選ぶことはまだ難しい。
- ・随意に動かせる部分が少ない。

【活動目的】

○当初のねらい

- ・「もっとやりたい」などの要求を教師と物に視線を向け、表情や発声で伝えることができる。
- ・慣れた活動について、具体物を提示すると活動が分かり、やりたい気持ちを笑顔や発声で伝えることができる。
- ・口を大きく開けるということが随意に動かせるのではないかとということがあったので、その部分を糸口に広げていけないかと考えた。

○実施期間 平成25年6月～ 週1回の授業（その中の20分程度）

○実施者 古生恵子、稲田健実（研究協力者）

○実施者と対象児の関係 学級担任

【活動内容と対象児の変化】

☆（実践1）「口を大きく開ける」ことがスイッチ操作の糸口にならないか。

○対象児の事前の状況

- ・随意に動かせる部分が少ない。
- ・興味の幅が狭い。

- ・体調が優れないときは、意思の表出が極端に少ない。
- ・人によって、かかわることへの苦手さが見られる。(例えば男性は苦手であると聞いていたが、何故か私はすんなり受け入れてもらえて、とても良かった)。

○対象児の事前の活動のねらい

夢中になって遊べる活動で意欲を引き出す。周囲が気になってしまうことが多いため、集中できる環境を整える。座位、側臥位姿勢でも楽しめるような活動が必要と考える。

提示することで活動が分かる具体物を増やし、活動に見通しをもてるようにする。好きな遊びを増やし、「やりたい、やらない」をはっきりと表出できるようにする。何をたずねているのか分かるように教師の問いかけを工夫する。

随意に動かせる部分（Yes のときには大きく口を開ける、目で対象を追うことができるなど）を活かし、さらにコミュニケーションを深められるようにしたい。そのことで、随意に動かせる部分を確実にしたり、増やしたりし、より豊かで、より意味のあるコミュニケーションができるようにし、本人が主体的に活動にも社会にも参加できるよう、OAKを活用しながら取り組んでいきたい。

○活動の具体的内容

OAKのフェイススイッチ機能を用い、「口を大きく開けること」をスイッチの糸口とし、対象児の好きな活動と結びつけながら取り組んでいった。

○対象児の事後の変化

生徒本人の状態は意思の意図的な表出（口を大きく開けること）が唯一ということであった。スイッチとの因果関係の理解は、意図的に動かせる「口」ほどではないが、右手で棒スイッチを操作し、おもちゃを動かすが、偶然性もあるのかなということであった。意図的に動かせるであろう、口の動きをOAKでできないかと思った。しかしながら、まだ確定的ではないように思えた。先生の「～できますか？」の問いに「口を大きく開ける」ということができているようだったが、それがスイッチ操作の糸口になるかどうかを考えてみた。

担任によると、今好きなものは「あまちゃんの曲」であるとのことなので、アクションを起こし、スイッチオンにすると曲が流れるようにと設定した。

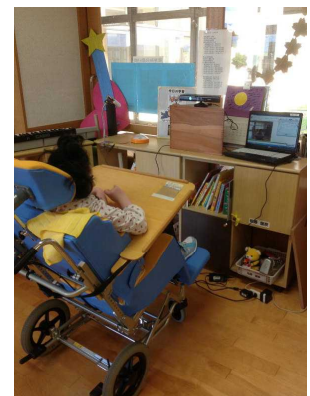
①課題設定

曲であるが、確かに曲がかかると笑顔であるが、曲は流れっぱなし。私が意図的に止めてもう一度スイッチを促すこともあるが、一つのアクションで短い時間で一つ完結するような画面で、見たり聞いたりできるような、しかも生徒が楽しめるものと考えた。たとえば、花火を打ち上げるソフトで、アクションを起こし、スイッチONになると、ドーンと1回見えたり聞こえる。といった感じである。もう1回見たり聞きたいから、スイッチONになるようにアクションを起こすというふうにもっていった。

セッションの場所については、普段個別学習のときはこの場所でやっているということで、落ち着く場所かなということである。まわりの情報統制の必要性はあると思う。

②「口を大きく開ける」ことによるスイッチの認識

後ろのカーテンを閉じたり、カメラの位置を動かしたりして、目と口の認識される時間が増えた。ただ、口を大きく開けたのにスイッチが作動されないなと思ったら、その時は認識してなかったり、



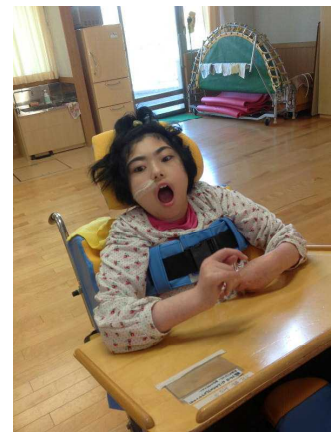
右手が口の部分の近くに来ると認識しない場合があるようである。また、口の開け方や顔の向き、意図しない動き（口を開けていない）のときに、スイッチ ON になることもあった。

③表出

笑顔が見られ、楽しいということを表してくれているのかなと推察している。しかしながら、本当に楽しめているかどうかの検証は必要である。

意図的に口を開けるということがまだ確立していないことや、スイッチと外界の変化の因果関係が今のところまだ理解は不十分かなとも思えるので、OAKのセッションだけでなく、その他の学校生活全体でもその部分を意識したかわりが必要であると考えている。その部分も担任とさらに検討を重ねている。

以上のようなことを踏まえると、果たして「口を大きく開ける」ということがスイッチ操作の糸口としてふさわしいかという疑問がわいてきた。中邑先生のご助言もいただきながら、スイッチ操作の糸口として他の部分があるのかもしれない、そこを探りながらその場所を糸口にスイッチ操作ができ、さらにスイッチを操作したことによる因果関係の理解にも取り組むという原点に戻ることにし、まずはモーションキャプチャーによる取り組みを始めた。



口を開ける



右手の位置



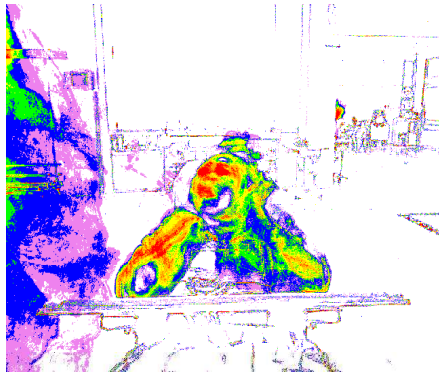
笑顔

☆（実践2）モーションキャプチャーをとることにより、スイッチ操作の糸口となるところはないか。

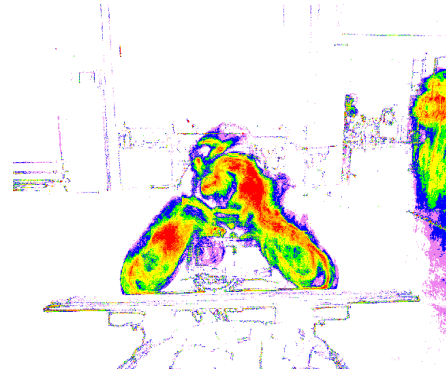
○活動の具体的内容

少ない動きの中から、様々なシチュエーションの中で、対象児がどのような動きをしているのかを捉えていった。対象児の見える位置に教師がいて、そこから言葉かけなどをしながら楽しい場面をつくる。また、その際教師の立つ位置を変えてみる。逆に、全く誰もいない場面を作ってみる。

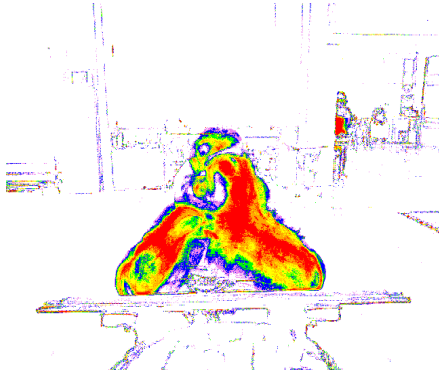
- ・教師が本人の右側にいて、声をかけるなどかかわっていると比較的右手が動いている。＜画像1＞
- ・教師が本人の左側にいて、声をかけるなどかかわっていると比較的左手が動いている。＜画像2＞
- ・本人が見えない位置に教師がいて、声をかけていると、両手が動いている。（上記の2項目より比較的長い時間のキャプチャーによる）＜画像3＞
- ・誰もいない状況。本人には見えていないところに教師がいて、声もかけない状況では、比較的左手が動いている。（上記の3項目より比較的長い時間のキャプチャーによる。つまり、誰もいない状況では動きは少なかったということである）＜画像4＞



右手が動く



左手が動く



両手が動く



左手が動く

まだまだ、モーションキャプチャー画像の検証は必要で、早計に判断してはいけないと思うが、この誰もいない状況、心細くて心が動いた状況の中で、多く動かしている左手に着目した。

○対象児の事後の変化

まだ、セッション数が少なく確定的では無いが、この座位の姿勢での左肘をテーブルに着いた状態（肘を固定）で、左腕の部分も赤くなっていることに着目した。それは、無音で介入が無い状態と、少しリスニングミュージックを聴いた状態（リラックス状態）など、まだ数は少ないものの、そのようなことがうかがえた。そこで、以前扇風機の風が顔に当たったときに笑顔になり、楽しそうにしていたことがあったので、左手のところにスイッチをおき、スイッチオンの時には扇風機が回り、顔に風が当たるということをしている。スイッチを押すことにより、扇風機の風があたり笑顔になり、スイッチを離すと風があたりなくなり、「あれっ」という表情になる。また、スイッチを押すと風があたり笑顔になる。今後、風が当たっているときと当たっていないときのモーションキャプチャー画像で比較し分析をしながら、まだまだ、スイッチと扇風機との因果関係の理解は十分ではないと思われるが、好きな活動を取り入れつつ、フィードバック感のあるスイッチで、因果関係の理解や本人の意思の表出にも取り組んでいるところである。まだまだセッション数が足りなく、検証の余地は多々あるが、左手の動きを中心に様々な場面で探っている。実際に左手でスイッチを操作することにより、対象児が好きな扇風機からの風を受けたり、PC画面の花火が打ち上がったたり、また、VOCAを利用し、朝の会の司会をしたりしながら、スイッチと外界の変化等への因果関係



スイッチと扇風機

の理解につなげていけるようにしている。

【報告者の気づき】

○主観的気づき

- ・口以外に、意図的に動かせる部分は、モーションキャプチャーをとることにより、左手に着目した。
- ・当初、スイッチ操作により何かができるようになってほしいということばかりに目がいつてしまっていたが、その前の段階である、随意に動かせる部分の検証や、スイッチを使うことによる因果関係の理解や意味理解が大切なのだと痛感した。

○実践を通して感じたこと

「口を大きく開けて」というスイッチ操作の糸口にこだわりすぎ、正直うまくいかないことが多かった。フィードバック感の無いスイッチの活用であること。そして、対象児自身が本当にスイッチの操作やそれに基づく因果関係の理解ができているのであろうかという点を深く考える必要があったと痛感している。

さらに、

- ① アセスメント：今あるコミュニケーションは？有意に動かせる部分は？使えるスイッチは？好子は？安定できる環境（時間・場所・覚醒・姿勢・体調等々）は？など。
- ② 環境を整える：意欲・姿勢・時間、場面の限定・できる場面など。
- ③ 実際に使う：+の体験・意味のある体験・次へとつながる体験など。
- ④ ふりかえり（評価）、次に活かす：記録・ブレインストーミング・活用場面の広がり、次へと。

などなど、様々なことに取り組んでいきたいと思う。

ゆくゆくは、意図的に操作でき、周りの人を呼んだり、自分で選択したりなどの意思の表出につなげていきたいと考えている。

大きく「できるようになった」ということもねらうところもあると思うが、小さな変化、小さな成果を積み重ねていきながら、少しずつの変化を発展的な変化ととらえ細かく見ていき、その変化をよくつかみながらかかわっていきたいと思う。