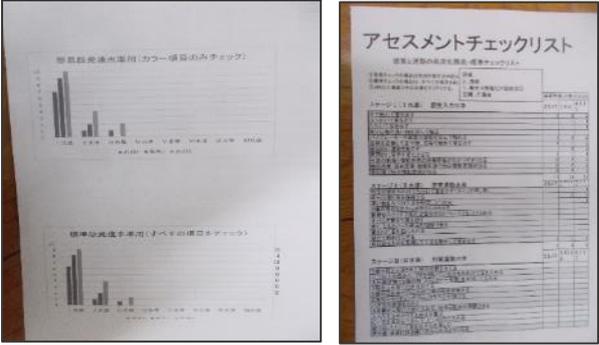




## 感覚と運動の高次化簡易・標準チェックリスト

教科・領域	自立活動
名称	感覚と運動の高次元簡易・標準チェックリスト
写真 使用方法	 
対象児童生徒 学年・グループ	小学部2年生 AB低グループ
素材・作り方	感覚と運動の高次元簡易・標準チェックリスト ～重度視覚障がいを伴う肢体不自由児のアセスメント適応～
使ってみて (効果・反省等)	<p>感覚と運動のつながりにおける発達段階を数値的にみることができ、また指導目標が達成できているか判断の参考となった。</p> <p>対象児童は視覚障がいを併せもつ重度肢体不自由児で発達の初期段階である。視覚においては光覚で、外界に対する興味の広がり難しい。また、既存の発達検査では項目が多岐にわたり、判断が難しい。そこで、本アセスメントは段階別でシンプルであり、理解の一助けとなった。</p> <p>視覚を用いてのアセスメント項目の部分は児童の行動を観察し、視覚の部分を他で代用したり、段階を踏まえて推測したりした。</p> <p>ステージⅠ 感覚入力水準は既存で評価</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・ 評価者による変更</li></ul> <p>ステージⅡ 感覚運動水準</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・ 特定の面を見分けて叩いて音を出す→音源を探て手を伸ばそうとする行為で評価</li><li>・ ゆっくり動く球を追視する→口ウソクの火を追視</li><li>・ 遠いものを見つけて手をのばしてつかむ → 遠い興味のある音源に向かって全身を傾け腕をいっぱいにのばし触ろうとする。</li></ul> <p>上記3項目は視覚の入力から運動を起こす項目であるが、本児の実態から聴覚入力に置き換えての評価とした。</p> <p>【反省】</p> <p>発達検査では、視覚障がいを考慮したものはなく、視覚を必要とする項目はとばして評価を行うことが多かった。また、明らかに段階が過ぎているものは通過としてきた。だが、超えようとしている段階など一番知りたい部分は判断が難しくやや主観的判断が入りがちとなる。複数での確認は必要である。</p>



## 劇指導

教科・領域	自立活動、国語	
名称	劇「いつまでも ともだち」	
写真 指導方法	<p>劇指導における大きな目的は、子どもたちに「自分で世界を創る」体験をさせることである。この場面では、相手はこんなふうになってくれた…こう動いてみたら、こんなリアクションが返ってきた…。相手が私の話を聞いてくれている、私を見てくれているというその実感は心を安定させ、自分から世界にはたらきかけていく力になる。どの子どもにとっても「世界の中心は自分なのだ」という実感がもてる瞬間を積み重ね、その集団そのメンバーだけの劇が出来上がる。それは楽しく誇らしい体験である。またその体験を通して、言語とコミュニケーションが育つ。</p> <p>ちなみに「劇」と「劇遊び」は別物である。「劇」は、用意された脚本の台詞を覚え、演出（教員）の指示通りに動くことが求められ、その正しさが評価される活動である。「劇遊び」は、ストーリーにそって、或いは相手の台詞を受けて、その役としてどう話すか、どう行動するか、台詞や動き自体を考える主体性が求められる。ひとりでは難しい子どもが多いので、教員と共にこうかなあという試しながら、他の子どもたちの意見も聞きながら創っていく。</p>	
対象児童生徒 学年・グループ	小学部 C高グループ	
指導してみて	<p>りす役のSさんは、教員の劇を見て「ウクレレ弾きたい」とリスに立候補した。役名を自分で決める活動では、「ハートの入った名前がいい」と話し、教員と一緒にらぶりんという名前を考えた。1番目に登場する役で、恥ずかしがりやの本児にはなかなかの重圧であったが、はじめに名前を紹介したほうがいいよね、楽器も弾けるよって聞いてもらおうといいよね、と話をしながら台詞を考えていき、練習を重ねると、大きな声で「らぶりんです！」と自己紹介できるようになった。またウクレレをととても気に入り、劇練習以外の時間にも肩からかけて練習し、指でもピックでもとてもいい音が出せるようになった。（本番を見た担当ナースさんが、本児がウクレレを弾く姿をぜひ保護者に見せたいとおっしゃってくださり、後日写真を撮ったり演奏したりして保護者に届けた。）演奏が好きなおことから、自分で一番気に入って話したセリフは「演奏しよう！」で、友だちのサルが落ち込む場面やお別れが迫る場面などで自発的に「演奏しよう！」と何度も呼び掛けることができた。</p> <p>日頃積極的に拳手をして発言することなかなか難しい、自信がないところもあるSさんだったが、劇創りを通して、自分の思いを言ってもいいんだ、やりたいことをやっていいんだ、好きなことを思いきり楽しんでいいんだ、そんな思いを感じてくれたように思う。そのことは今後の彼女の生き方に影響していくと思う。劇を通して、関わった友だちや教員との関係が深まり、関わりが増えたことも大きな成果のひとつであった。</p>	

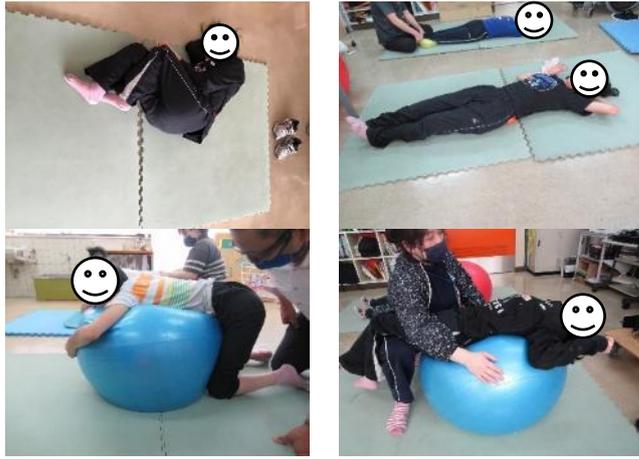


## FBM (ファシリテーション・ボール・メソッド) ①

教科・領域	自立活動 (個別)
名称	ファシリテーション・ボール
写真 使用方法	2 学期  3 学期  
対象児童生徒 学年・グループ	高等部 3 年生 DE グループ
素材・作り方	ファシリテーション・ボール
使ってみて (効果・反省等)	<p>右半身に麻痺がある。学院では床に降りて活動することもあるが、学校では車いすから降りて活動することは少ない。</p> <p>本生徒はマットに降りて臥位姿勢をとったり、体を弛められることに抵抗を感じる。また、動的な活動が多く静的な活動は苦手である。</p> <p>取り組みを始めた当初は、ボールに乗ることもできず、乗ったとしてもすぐに降りてしまうという状態であった。</p> <p>徐々に慣らしていくため、1回の授業で何回もチャレンジしたり、教員が乗って見せたりした。同じ取り組みを重ねると、短時間ではあるがボールに乗れるようになってきた。ボールに乗ると体を大きく動かし、動的な活動を楽しんだ。満足するとすぐに降りるといった日が続いたが、同じ取り組みの中に動的活動後、静的活動を行うことを伝え静的活動にも取り組んだ。回を重ねるうちに、左右1回ずつしかできなかった躯幹ひねりが5回ずつできるようになった。初めは緊張して頭をあげていたが、慣れてくると頭をボールにつけリラックスできるようになった。</p> <p>仰臥位がコンスタントにできるようになってから、伏臥位にも取り組んだ。伏臥位は自分でボールを押し込むことで、股関節を伸ばすことができた。伏臥位では、意識的に右手を前に持ってこようとする動作が見られた。</p> <p>1年間の取り組みを終えて、ボールを本人の前に置いておくと、教員に渡したり、自らボールに乗ろうとする姿が見られるようになった。また、コンスタントに取り組むを行えるようにもなった。今まで見られなかったマットに伏臥位姿勢をとる姿を見ることもできるようになった。ボールで伏臥位姿勢をとってきたことで、背中をつけるということに慣れてきたのではないかと思われる。</p>
保管場所 又は所有者	自立活動部



## FBM (ファシリテーション・ボール・メソッド) ②

教科・領域	自立活動
名称	ファシリテーション・ボール
写真 使用方法	
対象児童生徒 学年・グループ	高等部3年生 Fグループ
素材・作り方	<ul style="list-style-type: none"><li>・ ファシリテーション・ボール</li><li>・ キャンディボール</li></ul>
使ってみて (効果・反省等)	<p>本生徒は常に全身に力が入り、そうすることで姿勢を保っている。床に降りて活動することがほとんどなく、座位保持いすや車いすで過ごすことが多い。腹筋と背筋の筋力がアンバランスなため、天板を使用していないと前傾していることが多い。</p> <p>キャンディボールで背面部の緩めを行った。はじめは頭の下に手を置いたり、頭を持ち上げたり、股関節が屈曲したりして力が入っている様子がうかがえた。取り組みを続けるうちに頭を持ち上げたり、手を頭の下に置くことが少なくなり、徐々に頭の前まで揺れが伝わり、全身が緩んでいくのがわかった。お尻の下にボールを置いての取り組みでは、数を数えながら骨盤をひらいていくと、膝の屈曲が緩まった。また、力が入り肩が前に巻き込んでいたが、ボールを肩甲骨の間に入れて肩回りを緩めることで肩を床につけることができた。</p> <p>ファシリテーション・ボールでも、はじめは緊張し、頭を持ち上げて落ち着かない様子でいた。取り組みを続けるうちに頭をボールにつけ、リラックスする伏臥位では股関節を少しずつ伸ばしていくと力が抜け、可動域が広がり膝の位置が変わっていった。躯幹ひねりでは何回か取り組みをおこなっていると、首の力が抜け、ひねっている方向に自然に傾くようになった。</p>
保管場所 又は所有者	自立活動部



# FBM (ファシリテーション・ボール・メソッド) ③

教科・領域	自立活動																																										
名称	ファシリテーション・ボールの活用																																										
写真 使用方法	 <table border="1" data-bbox="432 824 927 1081"> <tr> <td>項目</td> <td>実施前</td> <td>実施後</td> </tr> <tr> <td>身体緊張 (肩・腕・手)</td> <td>高</td> <td>低</td> </tr> <tr> <td>呼吸数 (分)</td> <td>21</td> <td>16</td> </tr> <tr> <td>脈拍数 (分)</td> <td>99</td> <td>84</td> </tr> <tr> <td>酸素飽和度 (%)</td> <td>95</td> <td>98</td> </tr> <tr> <td>可動域 (度)</td> <td>狭</td> <td>広</td> </tr> <tr> <td>気分 (顔)</td> <td>曇</td> <td>晴</td> </tr> </table> <table border="1" data-bbox="959 824 1337 1081"> <tr> <th>項目</th> <th>実施前</th> <th>実施後</th> </tr> <tr> <td>身体緊張 (肩・腕・手)</td> <td>高</td> <td>低</td> </tr> <tr> <td>呼吸数 (分)</td> <td>21</td> <td>16</td> </tr> <tr> <td>脈拍数 (分)</td> <td>99</td> <td>84</td> </tr> <tr> <td>酸素飽和度 (%)</td> <td>95</td> <td>98</td> </tr> <tr> <td>可動域 (度)</td> <td>狭</td> <td>広</td> </tr> <tr> <td>気分 (顔)</td> <td>曇</td> <td>晴</td> </tr> </table>	項目	実施前	実施後	身体緊張 (肩・腕・手)	高	低	呼吸数 (分)	21	16	脈拍数 (分)	99	84	酸素飽和度 (%)	95	98	可動域 (度)	狭	広	気分 (顔)	曇	晴	項目	実施前	実施後	身体緊張 (肩・腕・手)	高	低	呼吸数 (分)	21	16	脈拍数 (分)	99	84	酸素飽和度 (%)	95	98	可動域 (度)	狭	広	気分 (顔)	曇	晴
項目	実施前	実施後																																									
身体緊張 (肩・腕・手)	高	低																																									
呼吸数 (分)	21	16																																									
脈拍数 (分)	99	84																																									
酸素飽和度 (%)	95	98																																									
可動域 (度)	狭	広																																									
気分 (顔)	曇	晴																																									
項目	実施前	実施後																																									
身体緊張 (肩・腕・手)	高	低																																									
呼吸数 (分)	21	16																																									
脈拍数 (分)	99	84																																									
酸素飽和度 (%)	95	98																																									
可動域 (度)	狭	広																																									
気分 (顔)	曇	晴																																									
対象児童生徒 学年・グループ	身体の緊張が強く、痰が貯留しやすい。両上肢の引き込みがある。 姿勢保持椅子でいることが多く褥瘡ができやすい。学校では1時間に一回程度 マットの上で側臥位姿勢をとることで褥瘡予防に努めている。																																										
素材・作り方	<ul style="list-style-type: none"> <li>ファシリテーション・ボール</li> <li>実施記録用紙</li> <li>数値をデータ化した表</li> </ul>																																										
使ってみて (効果・反省等)	毎回、実施前後に肺の聴診と酸素飽和濃度と脈拍数、呼吸数を計測した。その結果、実施前後の平均値を比較すると、酸素飽和度は95%→98%、1分間の脈拍数は99回→84回、1分間の呼吸数は21回→16回であった(小数点以下四捨五入切捨て)。全ての数値においてが実施後は良い数値になっていた。また、身体の緩みが顕著に表れていて、胸郭の動きが大きくなり、両上肢、両下肢ともに可動域が大きくなっていた。全身の緊張が緩和されることでリラックスできて血流もよくなり、健康の維持につながる。伏臥位で緊張が緩和されることで上肢を前に出して手が動かしやすくなる。音のなる絵本など、好きなものを近くに置くことで手を動かして触れようとしたり、顔を見たい方向に向けたりするなど、自発的な動きを促すことができる。ファシリテーション・ボールの特性上、体にそって面で支えてくれ、体重も免荷されることで無理なく心身のリラクセーションをはかることができる。このように、普段とりにくい姿勢である伏臥位をすることでたくさんのメリットがある。今回は短時間の条件でも、ファシリテーション・ボールを使って体位変換、呼吸改善を試み有用性を確認できた。まだまだファシリテーション・ボールの使い道はたくさんあるので、時間を確保して実践していきたい。																																										
保管場所 又は所有者																																											



## 視線入力装置①

教科・領域	自立活動（個別）
名称	視線入力装置
写真 使用方法	<p>写真①</p>  <p>写真②</p>  <p>視線入力を行うときは、機器の設定を確実にすることが大切です。写真①の矢印がしめす、○印の中に、目が二つあります。Tobii4Cでこの画面を表示し、視線を読み込んでいるか確認します。写真②では生徒とディスプレイの距離をリボンで測っています。</p>
対象児童生徒 学年・グループ	肢体不自由を主たる障がいとする生徒 どのような児童・生徒も楽しめるソフトが開発されている
素材・作り方	Tobii4C、アシスタンド（ディスプレイ固定具）、パソコン、ディスプレイ
使ってみて (効果・反省等)	楽しんで画面を見られるように、キャラクター人形劇の動画を視聴することから始めました。写真①の画面で GazeTrace を選択し、どこを見ているか指導者が確認できるようにしました。キャラクターの顔に Gaze が表示され、顔を見ていることが確認できました。指導 2 回目では、視線読み取りの精度を上げるために、写真①の画面でキャリブレーション（視線の個別化した測定のために複数の箇所点滅する点をそれぞれ見つめる）を実施しました。2 回目の指導では点滅する点すべてを見ることができませんでしたが、3 回目の指導で、アシスタンドを調節しディスプレイの距離や角度を設定しなおすことで、点滅する点をすべて見ることができました。
保管場所 又は所有者	CR10



## 視線入力装置②

教科・領域	自立活動（個別）
名称	視線入力装置
写真 使用方法	 <p>ここに、視線があることを示す○が現れています。</p> <p>Tbii4C の GazeTrace を用いて、生徒が何を見ているかを客観的に把握します。</p>  <p>Tobii4C のこの画面で、矢印のある部分に GazeTrace という機能があります。</p> <p>透明のふわふわしたまるい輪の形で見ている場所を表示します。</p>
対象児童生徒 学年・グループ	肢体不自由を主たる障がいとする生徒 画面を見ることができる生徒 好きなキャラクター等がいる（ある）生徒
素材・作り方	Tobii4C、アシスタンド（ディスプレイ固定具）、パソコン、ディスプレイインターネット上の動画
使ってみて (効果・反省等)	生徒が実際に動画のどこを見ているかを客観的に把握することが可能になります。アンパンマンを見ていないのに、「アンパンマンだね」などと答えるコミュニケーションの食い違いがなくなり、的確に物の名称を答えたり、生徒が興味を持ち見ているものが何かを把握しやすくなります。
保管場所 又は所有者	CR10



## 視線入力装置③

教科・領域	自立活動（個別）
名称	視線入力装置
写真 使用方法	 <p>プレゼンテーションソフトで好きな教員を見ると、その先生が歌う動画が流れる教材を作成しました。顔写真の上に、透明ボタンを作成しました。透明ボタンには、動画へのハイパーリンクを設定しました。</p>  <p>MiyasukuMouse で、画面をクリックする設定を行いました。透明ボタンを視線でクリックできるようになります。自分の視線だけで楽に、動画を開始できます。</p>
対象児童生徒 学年・グループ	肢体不自由を主たる障がいとする生徒 クリックと動画開始の因果関係が理解できる生徒
素材・作り方	Tobii4C、アシスタンド（ディスプレイ固定具）、パソコン、ディスプレイ
使ってみて (効果・反省等)	知らない人物と知っている人物二人を並べて、「どちらが〇〇先生ですか」という二択課題につなげる予定でしたが、動画を自分で操作できる楽しさに夢中で、好きな先生を固視し、何度も繰り返し MiyasukuMouse でクリックし、動画を再生していました。
保管場所 又は所有者	CR10



## 大分県立中津支援学校との交流

教科・領域	部活動（児童生徒会）
名称	大分県立中津支援学校との交流
写真 使用方法	 <p>大分県立中津支援学校との交流のために作成。 初めての交流なので、児童生徒会の活動内容を児童生徒会で作成し、大分県中津支援学校へ送付した。</p>
対象児童生徒 学年・グループ	児童生徒会
素材・作り方	<ul style="list-style-type: none"><li>「挨拶文」「イラスト・文字入力」「写真選び」「のぼりの説明」の4グループに分かれて作成した。</li><li>導入として、大分県立中津支援学校のHPを全員で検索し、相手校の活動内容や学校の様子を学習後、制作に取り組んだ。ICT機器を活用し制作を行ったグループもあった。インターネットで画像検索をしたり文字入力ができる児童生徒は、自らパソコン入力を行った。</li><li>作成後は、教師が1つにまとめ12月末に大分県中津支援学校へ送付した。</li></ul>
使ってみて (効果・反省等)	<ul style="list-style-type: none"><li>インターネット検索を児童生徒一人ひとりが行うことで、大分県立中津支援学校への興味関心をもつことができた。</li><li>児童生徒会の紹介文の作成にあたり児童生徒会の活動を振り返る機会をつくることができた。</li><li>相手が見えない活動だったので活動に見通しをもちにくい児童生徒もいたが、相手から返事が来たことで、児童生徒にさらに達成感を持たせることができた。</li></ul>
保管場所 又は所有者	地域支援委員会