

グループ名 希望が丘事例検討会

テーマ 障がいの重い児童生徒の事例検討を行い、実態を客観的に把握し、支援を検討する。

取組のポイント・成果

○取組の内容とポイント

年3回、特別支援教育総合研究所 青木 高光研究員とオンラインによる事例検討会を行った。

第1回 7月19日(月) 17:20~18:50

第2回 10月25日(月) 17:20~18:50

第3回 1月24(月) 17:20~18:50

毎回1~2名の児童の様子をビデオで見せ、助言をもらった。助言の内容や気付きについては、以下の通り。

児童A

- ・視機能の未熟な児童の見え方について、選好注視(赤ちゃんは、より複雑な模様を見る傾向がある)や、馴化(慣れにより見なくなる)、コントラストがはっきりした方が見やすいといった特徴を教えてもらい、黒衝立を置き、ペープサートにして対象物を目立つ色にしたり複雑な模様にしたり、時々物を変えながら見せて追視を行った。その際、左右だけでなく、上下や前後も見る練習をすると良いということと、ビデオでは対象の物を近くに見せすぎていたので、対象の距離をもう少しとると良いという助言を聞き、実践したところ、左右だけでなく上下も対象を追視する様子が見られた。
- ・黒い衝立の向こうで音を鳴らすと、音が聞こえると表情が緩む姿が見られた。高い音で多く見られ、衝撃音のような大きい音では反応がなかったことから、音の好みによる違いか、振動を感じ取っている可能性もあると助言をもらった。
- ・大型ブランコで遊んでいるときに、揺れ前、揺れている最中、揺れ後の様子をビデオで比較すると、揺れている最中は頭が動かず、揺れ後にしばらくすると、頭を動かす姿があり、動いていないことに気付いている姿があることに気付いた。

児童B

- ・スイッチ教材を押す様子のビデオで見返してみると大人が近くで話しているときに押すことが多く、スイッチ単体ではあまり押さなかったことから、スイッチそのもので遊ぶ段階ではないと判断した。大人と一緒にスイッチ教材で遊んでフィードバックしていくことで、因果関係理解が進む可能性があるとの、大人と一緒に遊ぶとよいと助言をもらった。
- ・ウォーターベッドで子どもが揺れを楽しんで笑顔になっている活動をビデオで見てももらった際に、揺れが終わった後に、静かに先生が視界から出ると先生を探す動きがないか確認してみると良いと助言をもらい、実践したところ、探すように周りを見る姿が見られた。
- ・重度の知的障がいを合わせ有する児童は、発達段階としては感覚運動期が多い。また、課題を設定して繰り返し取り組んだとしても、必ずしも発達が前に進むとは限らないが、好きな活動を知り、それを共に楽しむことで重心の子どもの生活を豊かにしていくことはできると教えていただいた。

児童C

- ・3項関係、共同注意について実態を確かめたビデオを見てもらい、見立てがあっていると確認していただいた。
- ・スイッチ教材を提示したときに、玩具ではなくスイッチ本体で遊ぶ姿が見られた。そこで、シリコンラップをプラ容器に巻いた楽器玩具を提示すると、自ら手をのぼし、つまんでは音が鳴り、またつまんでは音が鳴りという遊びの循環が見られた。この児童には、働き掛けるとその物自体から即刺激がある玩具の方が合っていると助言いただいた。

○成果

- ・ 観察する環境は静かな場所で、余計な刺激の少ない場所が好ましい。（観察時のノイズを減らすため。）そして、介入前→介入中→介入後と比較（ABA デザイン）すると客観的にどの刺激に反応して変化が見られたのかが分かる。また、反応は1回だけでなく、複数回確かめて再現性も見ると良い。
- ・ 見え方については、視機能の未熟な子どもの特徴があるので、それを配慮して提示すると見えていることに気付けることがある。
- ・ スイッチ教材は、必ずしも教材に興味を向けるとは限らないが、大人と一緒に遊び、フィードバックすることで活用できることがある。まずは何に反応しているのかを判断することが大切。

今後の課題

- ・ 青木先生より、発達や視機能、ポジショニングに関する本を紹介してもらったので、読んで学び、知識を付ける。
- ・ これからも客観的視点をもって、観察し実態把握をし、好きな活動を探っていく。
- ・ 情報機器の活用の次世代コアティーチャーとして、研修を行う機会があるので、その際に今回学んだ重度重複障がいのある子どもの実態把握のポイントについて伝えていく。



オンライン事例検討会
講師 特別支援教育総合研究所 青木高光先生



衝立を使った環境調整
(スピーカー、iPad スタンド使用)



オンライン事例検討会 ビデオ
揺れ遊びの様子



オンライン事例検討会 ビデオ
玩具遊びの様子



作成したスイッチ教材
ゆらびかタワー (左) 桜吹雪マシーン (右)
考案者 長野県伊那養護学校教諭 矢島悟先生



でき iPad2 を使った、スイッチでの iPad 操作