

【様式 2】

平成 1 3 年 度 授 業 実 践 結 果

学校名：岐阜県立岐阜希望が丘養護学校

授業者等	授業日	平成14年1月17日	学 年	中学部2年
	授業者	北村清孝	教 科	自立活動
	校 種	小・中・高・特	単 元	いろいろな操作を楽しもう
	ねらい	・クッションチェアに座った状態で、スイッチにタッチして画面に出てくる映像の変化を楽しむことができる。		
授業の流れ	障害の重い肢体不自由生徒に対する「コンピュータでの遊び」の指導指導の手順 上肢、下肢、腹部、背部の順に全身の緊張を緩める。			
	コンピュータを活用して画面に興味をもたせ、左手の操作でスイッチに手が伸びるようにする。			
	(1) スイッチと画面の連動性を知る。 (2) 画面の変化を楽しむ。 (3) 楽しさを感じながら、繰り返し左手の操作性を高める。			
	学習1：プレゼンテーションソフト(Power Point))を使用してワンクリック(障害者用特殊マウス)で「家族の写真」と「本児への呼びかけの言葉」が出るようにして、スイッチと画面の連動性を知ることができるようにする。			
考察	学習2：ワンクリックで画面が変化するソフトを使ってスイッチに手を伸ばし、画面の変化を楽しむことができるようにする。			
	使用ソフト： 「ふうせん」スイッチを一回押すごとに風船がふくらみ、5回目のスイッチで風船が割れるソフト。			
	「ボウル」ボーリングのゲームを一回のスイッチで投球できるソフト。			
	「色・イロ・いろ」画面の色や音が一回スイッチを押すことで変化させることができるソフト。			
考察	○本児の実態は、日常の簡単な質問に対する応答が不明確で、「ことば」の表出がない。左手で小さなボウルを握ったり、離すことができる。			
	姿勢に関しては一人で座位がとれない。まずコンピュータのスイッチを押すと画面が変化することに気がつかせ、興味・関心を高めることで積極的に手の操作性を高める動きを引き出すことができた。			
考察	○ワンクリックをすることで、画面(50'プラズマディスプレイを使用)に変化と興味を持たせ、自ら手を伸ばしてスイッチに触れようとする意欲が出てきた。興味のもてるものと、もてない画像で手の動きの違いが大きいのが、徐々にスイッチを押すことを覚え、自ら関わる態度がうまれてきた。			