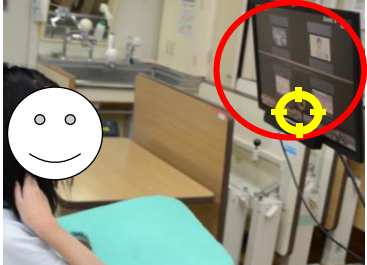

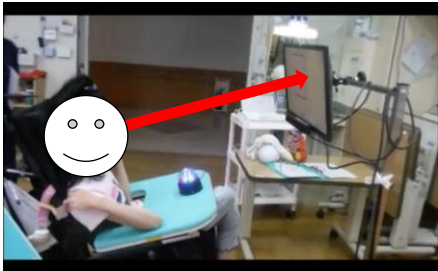



1人1台端末の活用による、日常生活の質を向上させる実践事例

学校名	岡山支援学校	指導者名	吉田 暁彦・中谷 幸希
実践場面 (教科名)	自立活動	単元・題材名	ICT 機器(視線入力装置)を使って自分の思いを表現しよう
学習目標・ねらい	・ ICT 機器(視線入力装置)を使って、意思の表出意欲を高めることができる。(自立活動の区分: 人間関係の形成(1) 環境の把握(1) コミュニケーション(4))		
対象児童生徒の 実態	肢体不自由部門 小学部 5年 ・ 学習グループ: Ⅲ-2・3 (自立活動を主とした教育課程で学ぶ生徒) ・ 興味があることには視線を向けることができ、身近な大人に関わろうと目を合わせたり、抱っこをせがんだりすることがある。		
	活用の概要		
・ 取組内容: 画面を見つめることで動画が再生したり、おもちゃが動いたりする等の変化が起きるとい因果関係を理解し、画面やおもちゃに視線を向ける。 ・ 機器: 視線入力 ・ アプリ: EyeMoT 3D GAME_05「射的」 ・ 機能及び工夫: 画面の見ているところに黄色のマークがつくので、どこを見ているかが分かる。2パネル動画選択や4パネル動画選択など、児童生徒の実態に合った枚数にすることができる。			
<動画選択>			
			
パネル: パネルがあるところを(改善前)見て再生している。見比べて選んでいる様子ではなかった。		2パネル: 選択するパネルの枚数を減らし、本人が好きな手遊びの動画を入れ、手遊びの動画を見ると教師が実際に手遊びを行う等の手立てで画面への注目を促すことができた。	
・ アプリ: EyeMoT ボックスアプリ ・ 機能及び工夫: 視線入力装置とおもちゃを接続して、おもちゃのパネルを見つめると実際におもちゃが動くようにした。			
<おもちゃを操作>			
			
画面のパネルを見る。		テーブルの光るおもちゃを見る。	
(出典): 「EyeMoT 3D GAME_05「射的」」「EyeMoT ボックスアプリ」 島根大学総合理工学部 伊藤 史人			
成果や活用のポイント	成果や活用のポイント ・ 自分が画面を見ることで何らかの変化が起きたり、楽しいことが始まったりする経験を積み、自ら関わろうとする力を促進することができる。		
課題、改善点等	課題・改善点 ・ 2パネルのうち1枚を動画、もう1枚を無地のパネルの画像にする。		