

重度知的障害児への生活単元学習「買い物に行こう」を補完する教材の作成

兵庫県立姫路養護学校 教諭 清水 祥一

(1) 研究の概要

これまで、重度の知的障害児に対してパソコンを活用するのは技能的に難しい事と捉えられてきた。実際、パソコン単体を使って活動を完結させる従来どおりの使用方法では無理があった。例えば、既存の買い物学習を支援するソフトにおいて、画面上での「品物を選ぶ」「お金を操作する」活動に際し、「絵や写真で表示された品物群から買いたい物を選ぶ」とか「絵や写真で表示されたお金をつまんで店員に渡す」などの抽象的な作業を理解し操作することは大変な難しさを感じてきた。

そこで、本研究では、重度の知的障害児にもパソコンを有効に活用できるようになる事を目指して、新しい発想をもって教材の開発を行っていくことにした。教材開発の内容は、パソコンと幾つかの外部機器類を組み合わせ、具体物が実際に操作でき、かつ、体全体で活動が体感できるよう改変することであった。従来からのパソコンが有する機能と連動させて、具体物や具体的操作を取り入れていく事をこの度の教材の特色としていきたい。

開発した教材は、生活単元学習「買い物に行こう」において活用しつつ、その学習の補完にどの程度役立たせることができたかを検証していくことにする。

(2) 教材開発の概要

開発した教材は①4つの果物の中から選択する②買い物の流れに対応して動画を流す③お金を支払う際に硬貨を処理する、以上の三つのパートで構成している。児童は、それぞれの外部機器類を囲むようにパソコンと対面して座る。活動は、品物選択の際は向かって左手側の果物類の具体物を操作し、お金の支払いの際は向かって右手側のコイン投入機を操作することになる。



(3) 研究実践の概要

①対象児童

S T：乳幼児発達スケールより、総合発達年齢2歳0ヶ月

Y K：乳幼児発達スケールより、総合発達年齢1歳10ヶ月 2名

②場面

時間帯は朝の着替えが済み授業が始まるまで、授業合間、給食後の昼休みなどの休憩時間を活用する。

場所は教室を使用した。

③目的

開発した教材を活用することで①幾つかの品物の中から買いたい物・欲しい物が選べる。(自己選択ができる)
②品物をお金と交換しなければいけないことがわかる。(買い物のルールが理解できる)の2点を指導目標として、買い物学習の授業で取り組んだ以外の場面で、学習内容の補完(反復練習)を図ることができるかを検証する。