

前号に引き続きまして、米国のカンファレンスClosing The Gapで1996年に発表され、Closing The Gap, vol 16 (number 1, 1-9)に掲載されている論文を翻訳しお届け致します。

著者のLana Sheets (作業療法士)、Mary Wirkus (言語聴覚士)が実施したプロジェクト「Everyone's Classroom」についての結果報告です。

このプロジェクトは米国ウィスコンシン州の教育省によりEarly Childhood Everyone's Classroom Discretionary Grant (助成)を通して資金援助を受け、ウィスコンシン州アシスティブテクノロジーイニシアチブという団体によって運営されました。統合教育が進む中、すべての生徒が積極的な参加ができる環境をどのように創るか、物理的な環境、相互交流、活動の3つの側面から報告と提言を行っています。

<全体の内容>

- | | |
|------------------------------|--------------------|
| 1) 前文 | 5) 特別行事 |
| 2) 物理的な環境 | 6) 相互交流 |
| 3) 相互交流のための環境への配慮 | 7) アシスティブテクノロジーの利点 |
| 4) 活動: お話の時間、図工、トイレ、休み時間、おやつ | |
| おやつの時間、選択の時間 (粗大・巧緻運動の活動) | |

前号では、4)活動 (図工からおやつの時間) までをご紹介致しました。今号では4)活動 (選択の時間 (粗大・巧緻運動の活動) から5) 特別行事までご紹介致します。

活動

選択の時間 (粗大・巧緻運動の活動)

発語がほとんどない子ども達の場合、自身で活動を「選択」することはほぼ皆無であった。教員や職員が彼らのために選択していた。そして子ども達は周りからも選択された特定の活動に対して積極的に取り組むことを期待されてもいなかった。そのため、子ども達ははっきりとした目的がない状態で教室を歩き回ったり、子どもの年齢に適していると考えられた玩具がたくさんある教室の中でも関心がない様子でいたり、ということがよくあった。

ある肢体不自由を持つ生徒がおもちゃを2つ合わせて組み立てようとしていた。1つをもう1つの上に置こうとしたのだが、下のおもちゃが机の上で滑ってしまった。この生徒は再度組み立てようと試みたが(この生徒が使えるのは片手のみであった)、失敗してしまい、あきらめ、ただ教室内をぶらついていった。別の生徒も小さなLEGO®ブロックを組み立てようとしたが上手いかなかった。他の子ども達はいすで電車を作り、その電車で“乗って”出発しようと座っていた。前述の肢体不自由のある生徒は運動企画力が乏しいため、自分自身でいすに座ることができなかった。職員がその生徒を補助したが、座ろうとする生徒自身の自発的な気持ちはいづらか諦めと変わり、職員の介入に再び依存せざるを得なかった。



実践 (介入) 方法

選択の時間にコミュニケーション手段としてチーフトーク(カラフルで取扱が簡単な拡大コミュニケーション機器)を準備した。また子ども達がおもちゃを滑らせるのを防ぐために滑り止めマットも設置した。この滑り止めマットはいすの表面にも設置し、いすから滑る傾向のある子ども達の滑り止めとしても活用した。加えてLEGO®ブロックよりかなり大きなサイズのDuplo®ブロックを購入し、巧緻運動や協調運動に乏しい子どもが簡単に組み立てるように用意した。

教室にはすべての子ども達が自分自身で座れるソファを設置した。こうすることで粗大運動が乏しい子どもはソファの上で自分自身の体勢を引き上げ、他の生徒達との創造的な遊びに加わることができた。また共同の遊びを促進するため、

積極的な参加を引き出し、促進していくために どのように環境を設計するか:その4

Lana Sheets, Mary Wirkus

車輪付のそりを購入した。そりは他の乗り物とは違い、床面に近いので子ども達は容易に乗ったり降りたりすることができた。そりの場合、傾いたり、子ども達が落ちたりしても安全であった。また子ども達全員が“キャッチボール”に参加できるよう、Koosh®ボール(カラフルで柔らかく握みやすいボール)や吸盤付ボールを使用した。これらのボールは床面で転がっていかない構造になっているため、子ども達は長時間キャッチボールを続けることができた。

職員はシンプルなテープレコーダーとマイクなどの“話すおもちゃ”を子ども達が使えるようにした。これで遊ぶには子ども達は発声が必要になり、表出性言語の発達の助けになるものであった。またレストランに行く想定学習の時間では、ランゲージマスター(言葉を録音した音声カードを通すと言葉を再生する言語訓練器)を使用した。メニューには写真シンボルをベルクロ®で取り付けた。生徒達は注文したいものをランゲージマスターに設置し、彼らの「注文」を録音し、ウェイター・ウェイトレス役へ再生して伝えることができた。

特別行事

特別な行事や出来事において、機器や道具を通して子ども達が積極的に参加できた事例を以下に紹介する。

運動企画力が乏しいため普段はトラックや車のおもちゃで遊ぶことのない生徒がいたが、スイッチで消防車を自身で動かし、防災週間の行事に参加することができた。

学校職員が風船での動物作りを子ども達に見せに来た時、風船の色について子ども達に質問した。発語がほとんどない生徒はチープトークを使ってクラスメートと一緒に質問に答えることができた。職員が紫色の風船を持ち上げた時、「むらさき」という言葉がチープトークに録音されていなかったが、クラスメートのひとりがYak Bak(1つの言葉が録音できるおもちゃ)を素早く持ってきて録音し、生徒はクラスメートと一緒に返事をする事ができた。

職員のひとりが牛のイラストがあるセーターを着て教室に入ってきた時、発語がほとんどない生徒が身振りをし、「あれ何?」という他の職員の質問に対して身振りで「牛」と返事をした。

その後、生徒は嬉しそうな顔で牛のおもちゃを棚から取り出し、強く握り、「モォー、わたしは牛よ」とおもちゃに言わせたのである。学校という環境においてはほとんど言葉を出さなかったこの生徒はそのおもちゃを非常に気に入り、自発的に「モォー」と「言った」のである。それからはこの生徒は、身振りサイン、拡大コミュニケーション、発語の3つのコミュニケーション方法を使うようになった。



イラストを使ったビンゴゲームをする際、イラストがボードにいつも滑り落ちるため、苛立つ生徒が数名いた。教諭は速やかに各イラストの裏にベルクロ®を取り付け、ボードから落ちないように手を加えた。それに加えて、生徒は自発的にチープトークを棚から取り出し、自分のビンゴカードにある物の名前を“言い”、また「ビンゴ!」と大きな声で“言う”ことができた。

パズルを合わせている時に生徒達はサクションボール(吸盤が表面にたくさん付いたボール)がパズルのピースを取り上げるのに便利だということを発見した。この方法はベルクロ®よりも遥かに効率のよい方法であった。

次号に続きます：

参考文献：

Beukelman, D., & Mirenda, P.,(1992), Augmentative and Alternative Communication: Management of Severe Communication Disorders in Children and Adults. Baltimore, MD: Paul H. Brooks Publishing Co., Ltd.
Flippo, K., Inge, K, & Barcus, J.(1995), Assistive Technology: A Resource for School, Work, and Community. Paul H. Brooks Publishing Co., Inc.

本論文の翻訳掲載については、Closing The Gapより許諾を得ております。
ここで使用しています写真はイメージです。本文の事例そのままではありません。