

第17回 ちゅうでん教育振興助成（平成29年度）

報告書資料 一般 - 85

| | |
|--------------|---|
| 学校名・団体名 | 大阪府立岸和田支援学校 |
| HPアドレス | http://www.osaka-c.ed.jp/kishiwada-y/ |
| コース | 学校支援 |
| 活動・研究 テーマ | 多様な障がいに対応した心の教育の実践 |

〈活動・研究の意義、目的〉

障がいがある故に、より多くのストレスの中で生活をしなければならない。歩けないことが障がいではなく、移動する手段がないことが障がいであり、ストレスの要因である。例えば、障がいにより、自分の思いを伝えることが難しいことがある。伝えたい気持ちはあるが、伝える手段が阻害されることは、大きなストレスである。また、情緒に障がいのある生徒においては、その環境においてはパニックを誘発することがある。さらに、重度の障がいのある生徒においても、生活のリズムの安定が重要な教育課題であるが、環境の変化や様々な要因により阻害されることもあり、結果的にはバイタル（脈拍、血中酸素濃度、体温、血圧）等への影響も考えられる。様々なリラクスの方法を活用して、これらのストレスへの心理的影響へのアプローチを行ないたい。また、ICTを活用することにより、自宅で学習を余儀なくされている生徒と学校をつなぎ、集団を意識し、共に参加・活動できる機会を増やすことは直接的なアプローチである。

<活動・研究報告>

本校の生徒の多くは、重複障がいであり、その対応は個別に支援する必要があることは当然のことである。障がいがある故にストレスとなるケースを含め、対応する必要がある。そこで、助成金を活用させていただき、10月下旬以降に順次、生徒のストレスに対応できると思われる物を購入し活用させていただいた。

その効果に期待するベースとして「スヌーズレン」の活用を考えた。「スヌーズレン (Snoezelen)」とは、重度知的障害者を魅了する感覚刺激空間を用いて彼らにとって最適な余暇やリラクゼーション活動を提供する実践であり、またそのプロセスを通して構築されてきた理念であり、「光」「映像」「音」「温度」「触覚」「臭い・香り」「味」「揺れ」など様々な刺激の中から自分が好む感覚を受けたり、落ち着いた空間の中でリラックスをする目的で1970年代、オランダにて始まり、ヨーロッパを中心に全世界へ広がってきている。

本校でも、スヌーズレン室を構築し、実践を行なって行きたいと考えるが、現在の本校の状況では空き教室を確保できない状況であり、奇しくも来年度は生徒減が予想され、その空き教室の活用方法として期待するがそれまでは個々の生徒にあった方法により活用すると共に本校でのニーズを探ることに注視し、本校だけではなく、欧米発信で構築された理念を本校の実践の中で他校等でも活用しやすいように検討する素材として考えたい。従って、その要素ごとに個々に活用することは、有用であると考えた。その活用の内容と成果は以下の通りである。

1. ヨギボー (Yogibo)

ヨギボーとはアメリカ製のビーズクッションであるが、肢体不自由児教育を中心として行なう本校では身体にフィットし適度に身体を支持することができると考え、身体の不具合等があったり、身体を支えることに困難がある生徒には有用であると考えた。例えば、車いす利用の生徒は座位保持が困難なため、学校生活のほとんどが、車いすの上で生活することになる。しかし、固定された姿勢で生活することのストレスは容易に想像できる。疲れた時や体調不良の時にはベッドだけの対応になっていたが、ベッド等でも姿勢保持に困難があるため、熟練した教員が様々なクッションを組み合わせ姿勢を保持する必要があった。しかし、ヨギボーであれば、クッション側が身体にあわせてくれるため、容易に姿勢が保持される。これに伴い、食事介助を始め様々な日常場面でも活用でき、生徒のストレスの軽減に結びついている。

2. ICT活用による交流

本校では、通学することが困難な生徒に対して訪問教育を実施している。当然、自宅での学習となるため、集団での活動が制約されることや、友だち関係の構築や対人関係を構築することに懸念を持っていた。近年のICTの進歩により活用のメリットを考えていたが、学校現場においては様々な個人情報を扱うために、セキュリティの問題で障壁が多く、実施は難しいものであった。しかし、今回の助成により、WiFiルーターを使い、学校で使用しているものとは別の通信環境を作ることができICTを活用した訪問教育を受ける生徒とのICT活用における交流が可能となった。しかし、実施に伴い、訪問教育を行なっているタイミングと学校の授業とのタイミングを合わせる調整が必要である等、様々な問題が浮上することとなった。その中で、一番大きな問題となったことは、対象の生徒が、小学校の就学時から現在に至るまで、免疫の問題で医師からの外出許可をえることができなかったということである。従って、今までに友だちと交流をするという経験がなく、「友だち」という概念形成がうまくいかず、「友だち」という概念にずれがあることに気づかされた。例えばICTを活用して誕生日には歌を贈る等の交流に取り組んでみたが、特に喜ぶ様子もなく、淡々と画面を見つめている様子であり、訪問担当の教員に「それをする必要はあるのか？」という感想を投げかけた。我々は、これまでの生活経験の中で獲得していないものを先ず補うことからスタートする必要性を突きつけられた。しかし、訪問生徒とICTを通じた交流を行う中で、ある生徒が、共通の好きなゲームを通して通の話題を持ち交流することができ、友だちということに興味を持ち始めた。ゲームというモチベーションがあつてのことであるが、それをきっかけに、友だちを意識し始めた。最初はビデオレターのようにゲームのことをお互いに紹介することから始めたが、学校の友だちには興味を示さなかった生徒が学校の友だちにも興味を持ち始めたようである。そのゲームは「建物や街などをバーチャルで作る」といった内容のものでインターネット回線を介して他のゲーマーとも共同することができるようであり、休み時間等を利用し、限定的に学校と対象の生徒をつないでゲームをすることで実際に会える友人としての広がりを感じ取り取り組むことにした。奇しくも、バーチャルなゲームから現実の学校に友だちを作るということを考え取り組む結果となった。

また、単にゲームだけの活用だけではなく、実際にインターネット回線で教室と訪問籍生徒の自宅をつないで、共同で、英語劇に取り組む等、以前では考えられない授業展開を行なうことができた。今後、交流が進んでいけば、例え、登校が困難であっても、友だちを意識し対人関係の構築に有用であると考え更なる発展を期待するところである。

さらに、障がいのある生徒にとってはICT活用の幅は広い。近年タブレット端末等で音声入力が可能

となり、障がいのある生徒には将来のAI時代を見据えて有効な入力方法と思える。例えば、音声入力は日々進化している。従前であれば、音声認識においては、なかなか正しく言葉を理解できずに標準語や限られた単語での会話等のスキルが必要であったが、近年は進化が著しく、かなりの割合で音声を理解できるようになってきている。このことは、障がいのある生徒にはとても有効だと思える。特に脳性マヒなどの場合は緊張等のために文字入力が難しいケースも多い。また、同様に発声も障がいのために、独特な発声となってしまうことがあり、従前では音声認識機能の使用は困難であったが、今後はAI（人工頭脳）の発達により、認識が可能となる日も来るだろう。そのためには、データの蓄積が必要で、困難があっても取り組むことにより、機械も人間もコミュニケーション理解に歩み寄ることができると期待する。

最後に、今回の実践を行なうことにより確実に教員がICT活用に興味を持ち、積極的に活用するようになったことは教員研修の意味においては成果があったと言える。

3. 簡易型カンフィーハウス

特に発達障がいの生徒には効果的であり、他の生徒と離して落ち着ける場所としてリラックスできると確信していたが、パニックを起こした時または起こす兆候のある時の避難場所として活用が考えられる。今後は設置場所も考え、緊急に備えることも考えたい。また少し暗い空間を簡単に演出することもでき、他のスヌーズレングッズとも組み合わせて簡易なスヌーズレン室としての利用もでき、その利用価値は高かった。来年度は本校の生徒数の減少が見込まれ、空き教室が出来るだろうと予測される。その空き教室を利用して、更に大規模なスヌーズレン室としての利用を考え、欧米等の特別支援教育機関と同様にスヌーズレン室の常設に向けた取り組みも考えたい。

4. ハンモック

生徒の興味・関心は高く「乗ってみたい」と思うようであるが、ハンモックの経験は誰もが乏しく、最初は怖いようであるが、慣れると楽しめるようである。特に自閉的傾向の障がいのある生徒には揺れの刺激は心地よいようである。

また、他の生徒においても強い揺れより、心地よい静かな揺れが精神的な安定に繋がっているようである。ただ、季節的に寒くなり、外部での利用ができなくなり、使用の機会は減少したが、今後も有効活用できるだろうと思われる。

5. スヌーズレン感覚刺激（におい、光、音、映像等）

何種類かのスヌーズレン用の光源を用意し、カンフィーハウスの中で空間を演出した。特に障がいの重い生徒にとっては、解りやすい刺激であったようで、「注視する」「笑顔を見せる」等の日頃、なかなか見せないような反応を得ることができた。

光は、重度の障がいがある生徒にとっては興味を持ちやすい反応のようで、「手近の光源に手を出す」「注視する」「笑顔になる」等の反応が見られた。また、光源は揺らめく程度のものが心地よいようで、ミラーボールのような刺激の強い光源はインパクトは強いが、あまり落ち着かないようであった。また12月には前面にトナカイの画像を映し出し、前面から鈴の付いたロープを生徒に向けて引っ張り、前面のトナカイの手綱のようにして、クリスマスソングと共に、前に映し出したトナカイの動画を前に臨場感のある活動が行なえ生徒にとっては興味を持てる内容となった。以上のことから、色や光の揺れ、スピード等も今後検討の余地があると思われる。

また、空間除菌もできたことは、特に本校では気管切開等のため、特に感染については特別な配慮を要するが、アロマでリラックス効果を期待できる上に、加湿や空間除菌もできることはリスク回避にもつながり、障がいのある生徒においては非常に立つことであった。さらに、音もリラックスできるCD等を用意して、耳からのリラックス効果も併せて実践した。

今後も継続しての利用を予定しているが、統合的な有効活用によりスヌーズレンとしての効果を期待したい。