

SETTフレームワークを意識した指導のアイデア(ブレンライティング)

1段目は、アシスティブ・テクノロジーを活用した指導について自らが実施してみたい指導事例を考えて下さい。

1. どんな子どもに(Student), 2. どんな場面で(Environment), 3. どんな指導や活動を(Task), 4. 何をどう使うか(Tool), 例を参考にするなどして書いて下さい。2段目からは、アイデアを足して行って下さい。動機づけや、評価の指標などのアイデアを加えるのも良いでしょう。

(氏名):			
メンバー	第1案	第2案	第3案
一人目	例) ウェルドニッヒホフマンの小学部の男子生徒を対象として、家庭でテレビ観戦の際に、マクトスにブックマックを接続して、家族とともに応援することを可能にする。	例) 脳性まひの中学部の生徒が、準ずる教科学習を行う際に、デジタル教科書を利用して、自分で教科書を読むことができるようにする。	例) 知的障害のある小学部児童が休憩時間に、残り時間がわかり、自分で判断して教室に戻ることができるようにタイムタイマーを携帯させる。
二人目	例) ステップバイステップコミュニケーターを使うことで、観戦のメッセージにバラエティを持たせることができるかもしれません。	例) 市販のデジタル教科書が使えない時には、担任が教科書をPDFにして利用することもできる。	例) 自閉症を合わせ有する場合にも有効ではないか。
三人目	例) 選択の幅を広げるのであれば、やはり、ダイナモに、いろいろな音声を登録して、選択する機会を増やすことが良いかもしれません。	例) 入力装置の選定が重要だと思います。例えば、トラックボールで良いのか、マウススイッチを自作するのかなど。クリックだけでなく、コンピュータ全体の操作が自ら行える環境が必要では？	例) 子どものグループを作って、グループ毎にツールを持たせて活動してみてもは？
四人目	例) 学校でも、同じシステムを使用する場を設定して、家庭と連携して指導すると効果がより一層高まるのでは？	例) OTの方へ相談し、適切な姿勢保持の確保が重要と思われます。	
五人目	例) マクトス以外のより確実な入力部位を見つけることができなんでしょうか？		
六人目			

書き方の注意事項: 各人が、毎回、三つのアイデアを書きます。その際に、I (1番目の方) は独自案、II以降 (2番目以降の方) は、先に書いてあるアイデアを「改良させる」、「発展させる」、「対象を別のニーズを持った子どもに拡大させる」などのアイデアを記述してください。工夫や、発展のアイデアは、元の記述がどれかわかるように、「矢印」を書きましょう。