

6-5 重複障害教育における情報機器の活用

重い障害のある子どもにとって、外界との「相互作用」は、もっとも困難なことです。外界に働きかけようとしてもそのための手段を持たない、発信行動は見られるものの、かかわり手がそれをうまく汲み取ることが出来ないまた、周囲の状況の変化をつかみにくいなど、発信側および受信側、双方において問題を抱えています。

障害の重い子どもの日常生活の中で、係わり手の側が子どもの意思を受け止める姿勢をもてなかったり、子どもの意図に裏打ちされた行動であることに気づかれずに過ごしていると、子どもは外界の変化の原因になれず、何らかの能力があることに気付かれないままに、やる気を無くして、受け身の生活を強られてしまいます。「学習された無力感」learned helplessnessと呼ばれます。表現が乏しいのは、学習の結果と言えます。

人間は生後まもなくの赤ちゃんの頃から外界に自分で働きかけ、その変化を確かめたり、予測してみたりしながら、自分の起こした行動とその結果との関係をわかろうとしています。障害が重度であっても、その子なりの方法で自分の内側の世界と外側の世界を組み立てようとしています。

佐伯(1995)は、『『わかる』』ということの意味』の中で、人間だれでもが持っている要求として、次の2つを挙げています。

- (1) 私は外界の変化の原因になりたい。
- (2) 私には何らかの“能力”があることを認めてほしい。

障害の重い子どもたちにも当然のことながらこのような要求があります。自分が働きかけた結果として、周囲の状況が変わり、人を動かすことができるという人と係わる面白さを体験しながら、自分で動きを起こしたり、止めたりしながらわかろうとしています。この外界への働きかけの中から、周囲の様々なものごとの関係を学ぼうとしているのです。

近年、重い障害のある子供達に対するテクノロジー（支援技術Assistive Technology）の利用に関心が集まっています。

例えば、操作スイッチによる玩具遊びもその一例です。個々の子どもの障害に合った操作スイッチを子供が獲得することで、玩具遊びに参加することができるようになります。そこから次に、誰かに対して働きかけたり、時には、お手伝いをしたり、いたずらしたり、誉められたいという気持ちになったり、「できた」という達成感を味わったりなど、支援技術は、障害の重い子どもが学級や地域社会に参加していくことを現実にする世界への入口です。

畠山(2002)は、重度障害のある人のテクノロジー利用を考える上で、広義のコミュニケーションを提案しました(図)。人と人との間で行われる相互作用を狭義のコミュニケーションとした場合、広義のコミュニケーションとは、自己の世界、人と日常生活、人と社会、人と自然や動物までも含めた相互作用を意味します。人が周囲の人や物に関わり、相互作用をする際に、その間をつなぐ人や物を「インターフェイス」と呼びますが、教室では、重度障害の障害のある人が外界とかかわる上で、その間に入る教師はインターフェイスであり、文字盤や次の活動を知らせる絵カード、さらに、おもちゃに繋がるスイッチなどの「教材教具」もインターフェイスになります。

教材・教具を作る

教材・教具は、障害の重い子どもにとって言葉の代わりになります。いわゆるローテクからパソコンなどの情報機器を活用したハイテクまで多種多様です。生活している子どもの周りにある物を題材に、おもちゃや日常生活用品などを素材にして、教材・教具に取り入れていくことが大切です。

子どもの興味関心を確かめながら、係わり手自身が自分の得意なことを通して教材作製に挑戦してみましよう。料理、手芸、絵、音楽、木工、電子工作、機械など、人それぞれに得意なことや興味のあることがあります。自分のもっている特技を子どもとの係わりの中で生かすことができま

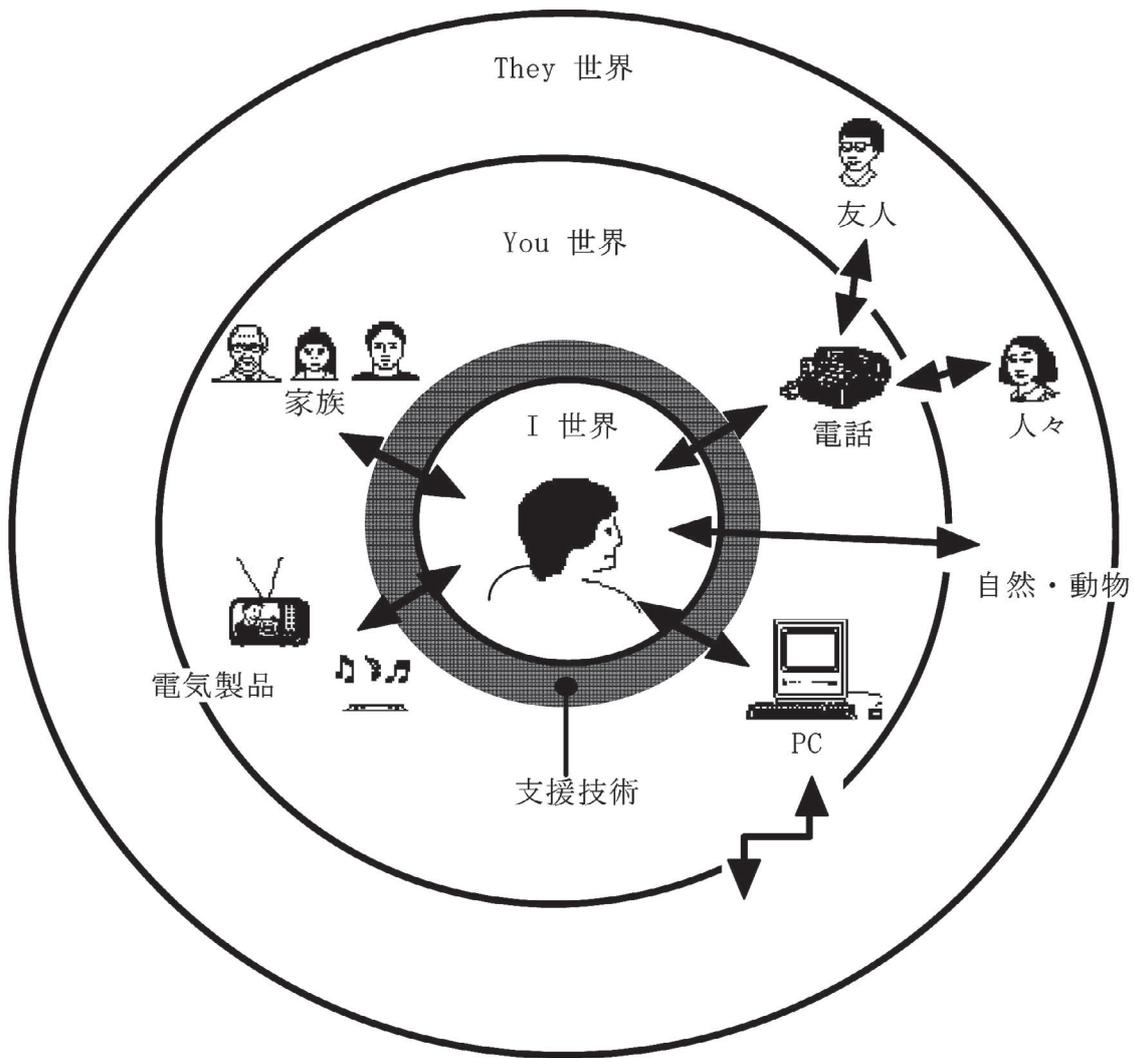


図 広義のコミュニケーション (畠山 (2002) より)

す。自分が苦手な分野でも周りに得意な人がいたら、その人と協力して考えていくことも子どもにかかわる大人同士の連携が大切で、そこでまた新しいアイデアが生まれてくることも多くあります。

一生懸命に教材を作ったけれど、子どもが喜んでくれないということもあります。子どもの真のニーズを見つけることは、その子どもを理解していくことであり、子どもとの係わり合いの中で本当に子どもが今求めていることを見出すことができます。その教材を押しつけるのではなく、教材に対して興味を持たないという事実を子ども自身の選択の結果として係わり手が認めることが子どもの真のニーズを見つける機会になります。教材が子どもにとって「わかりやすい状況」になっているか「わかりたい内容」であるかも一度見

直してみましょう。

市販の教材・教具の利用

教材・教具をすべて一から作るのは時間的にも技術的にも難しい面があります。スイッチを使って電動のおもちゃを動かすなどの場合、パーツを自分で揃える時間と手間、動作の確実性、そして安全性などを考えると、市販されている機器を利用することも一法でしょう。

子どもが興味・関心を示しているおもちゃなどに、手を加え、自分で操作して動かせるようにしたりすることは、子どもが自分から働きかける意欲を促す上で大切なことです。市販されているB.D.アダプターや電源リレーを利用して、おもちゃやワープロなどの電源を自分で入れたり、赤

外線リモコンを利用して、テレビのチャンネル切り替えやビデオの早送りや巻き戻しなどの操作を自分でできるようにしたりすることが可能になります。

情報の共有

障害の重い子どもの遊びやコミュニケーションなど一人ひとりのニーズに対応して教材教具を製作・開発する過程で、「こういうことができたなら、いいな」とか「これができたから、次はこういうことにチャレンジしたい」と次々に新しいニーズが生まれてきます。

こうした子どもの次々に生まれる新しいニーズに先生や保護者の方が一人で対応することはとても難しいことです。様々な人が様々なニーズのある子どもたちに行っている工夫について、情報を交換し合ったり、共有していくことがとても重要です。

学校や施設などそれぞれの場で、障害の重い子ども一人ひとりに様々な教材・教具の工夫がなされています。保護者や教師のそれぞれが工夫して

いる試みを積極的に公開し合い、工夫を共有していきましょう。

インターネットの普及により学校が独自のホームページを持つようになり、その中で自作の教材・教具を紹介する試みが増えてきました。教材・教具の製作や情報交換のイベントも盛んになり、地域を超えた情報の交換が行われています。

このような活動が全国各地に生まれ、自分たちの持っているノウハウを障害の重い子どもたちに係わる人々がお互いに提供し合い、それぞれの工夫が共有される場がさらに増えていくことが望まれます。

参考文献

佐伯 胖：「学ぶ」ということの意味、岩波書店（1995）

畠山卓朗：環境との相互作用を保つためのインターフェイス 平成12・13年度プロジェクト研究 重度・重複障害児のための「応答する環境」の開発についての実際研究P13-16.国立特殊教育総合研究所（2002）