

令和6年度 特別支援学校寄贈物品 使用状況報告書 【1年目】

P T A名	静岡県立浜名特別支援学校 P T A	
学校	対 象	<input type="checkbox"/> 視覚障害 <input type="checkbox"/> 聴覚障害 <input checked="" type="checkbox"/> 知的障害 <input checked="" type="checkbox"/> 肢体不自由 <input type="checkbox"/> 病弱
	設 置 部	<input type="checkbox"/> 幼稚部 <input checked="" type="checkbox"/> 小学部 <input checked="" type="checkbox"/> 中学部 <input checked="" type="checkbox"/> 高等部
	全校児童・生徒数	115人

1. 使用状況

寄贈物品名	オミ・ビスタ(映像装置)
使用学年及び人数	小学部4人 中学部6人 高等部21人
使用頻度	毎日(授業で使用する時)
使用状況	<p>小学部の自立活動の時間に、テーブルの上に映像を映して使用した。児童がテーブルの周りを囲み、動くトマトの映像めがけて、両手を動かしてトマトを潰すゲームなど、いくつもあるアプリケーションを映し出して、手を動かさず活動を行った。授業以外では、中学部が昼休みに使用した。ゲームが好きな生徒を中心に飴に触れると飴が移動するゲームを主に行った。高等部では、4月の初めの学級活動で使用した。体育館の床に映像を映し出し、トマトを何個潰せるか競うゲームをクラス対抗で競った。</p>
物品の使用による変化や効果	<p>小学部自立活動では、肢体不自由の児童が、両手を目的物に届くように動かすことを目標として活用した。自分の手で触った物が違う物に変化したか移動したりするという因果関係の理解や、主体的に手を伸ばしたりする様子が見られた。アプリケーションがいくつもあるので、児童の興味を引くものを選択し使用することができた。また、確実ではなくても、少し触れる程度で目標物が動くので、児童の動きに無理なく取り組むことができた。また、中学部、高等部の昼休みや学級活動では、仲間づくりを目標に使用した。ゲーム好きな生徒が多く、友達とコミュニケーションを取りながら自然な関わりを引き出すことができた。</p>
今後の活用の見通しや課題	<p>今後、中学部・高等部の肢体不自由グループでも自立活動の時間に使用していきたい。また、小学部5年生が宿泊学習で学校に泊まる。夜の暗い中でのレクリエーションでも使用できるため、仲間づくりの一環で使用するなど、幅広く活用していきたい。</p>
その他希望や所感など	<p>操作が簡単のため、児童生徒へ詳細な説明がさほどなくても、使用できる場所がいい。</p>

2. 活用の様子



目の前に繰り広げられる映像をよく見て、手や足を自由に動かします。児童生徒の興味を引くアプリケーションが多く、皆、集中して活動します。また、友達の様子を見て自分も手足を動かしたり、友達を応援したりとコミュニケーションが図れます。

