

## 「学校卒業後における障害者の学びの支援」

### ～2事業所への取り組み～

株式会社 CMU Holdings 学習支援員 小蘭妃路子

## 1. 開始にあたって

3か所の生活介護事業所を訪問  
・プロジェクトの説明 ・事業所の現状をヒアリング

### (1) A 事業所

- 対象者 肢体・知的・精神
- 定員 20人 (20代～50代が通所)
- 活動内容 資源回収、缶つぶし、PC作業、室内軽作業、ウォーキング、プール、入浴、清掃等
- 基本方針 利用者個々の状況にあわせた活動を工夫する

#### ◎PC作業 「利用者のバイタルチェックのデータ入力」

- 「法人のHP作成(委託)」 ⇒通所者(肢体不自由者)からの提案
- ・業務としてできること、できないことの話し合い(仕事の理解、折り合いの付け方)
  - ・先輩の様子を見て、後輩が意欲的になる。先輩から教えてもらう。(自ら学ぶ姿勢)
  - ・一人一人の状況に合わせたスキルアップ:本人自ら、スタッフから
  - ・3台だけのPC(職員と兼用)⇒貸し借りや業務をするタイミングを考えるようになった。

### (2) B 事業所

- 対象者 肢体・知的・精神
- 利用者 19名 (18歳～50歳代まで)
- 活動内容 季節の創作(染め物など)、音楽、個別リハ、入浴、散歩、お菓子作り、喫茶など
- 基本方針 利用者の方の生き方を大切に、豊かで充実した生活が営めるように支援を行う

#### <事業所の実態>

- ・レクリエーションやストレッチなど、ゆっくり過ごすことを目的に通所している人が多い。
- ・プランターで野菜を育てている。その収穫量をPCに入力している人がいる。

#### <プロジェクトへの思い>

- ・肢体不自由者にとってのICT機器の有効性は感じている。
- ・環境を整える予算(Wi-Fi、ICT機器、支援者)を確保することが難しい中、それを用意してもらえるのは魅力。
- ・利用者のできることが増えていけば、嬉しい。
- ・身に付けた力を持続するためには、家族の協力が必要。スマホを使えない高齢の保護者もいる中、どう継続させていくのか。
- ・利用者や家族のニーズを聞き取れていない中で、スタートさせることはできない。
- ・職員がICT機器に対する知識が全くない状況で、プロジェクトを受けることは難しい。

### (3) 社会福祉法人 あいの樹

#### ①生活介護事業所「かりん」(小平市)

#### ②生活介護事業所「ゆず」(武蔵村山市)

## 2. 3事業所のヒアリングを通して感じたこと

### <共通点>

- 一人一人の状況に合わせ、豊かで充実した生活が送れる支援を
- 利用者が「自発的」「主体的」に活動できる場を作りたい
- 肢体不自由者にとってのICT機器の有効性を認識

### <課題>

- スタッフの数の問題(人手が足りない)
- 事業所の活動内容に新しいプログラムを入れる難しさ
- 機器やネットワーク環境の問題 (環境・予算)
- スタッフのICT機器への抵抗感、知識を学ぶ時間や機会のなさ、相談先がない

## 3. 社会福祉法人 あいの樹

### (1)生活介護事業所「かりん」(小平市)

### (2)生活介護事業所「ゆず」(武蔵村山市)

- 対象者 重症心身障害者 (医療的ケアがあっても通所可能)
- 定員 10名
- 活動内容 入浴・音楽・製作・運動・リハビリ
- 基本方針 重度障害者が1日でも長く愛する家族と一緒に在宅で生活できるよう支援をしたいと願い、生活全般をサポートすることを目的としている。

## 4. 事業所のスタッフの思い

- ・入浴などの生活ケアが中心になるため、コミュニケーション支援が後手になってしまう。
- ・自発語がない人も何らかの方法で思いを表現できるよう**コミュニケーション支援**をしたい。
- ・スイッチやICT機器を使って、利用者が**主体的に活動できる場面**を作りたい。
- ・保護者は、生活ケアはもちろんだが、本人の力を伸ばすような活動も求めている。その思いにも応えていきたい。
- ・一人一人、どんなスイッチが有効なのか分からない。どんな機器をそろえればよいのか、どこで購入すれば良いのか、相談先がなくて困っている。
- ・生涯にわたって、ゆっくりじっくり取り組める環境。だからこそ、本人に合う機器や方法を探していきたい。

## 5. 生活介護事業所「かりん」

### (1) 事業所の特色

- 開設年 2020年
- 活動内容
  - ・午前中は、入浴が中心。
  - ・全員の入浴後に、朝の会を行う。
  - 朝の会では、「名前を呼ばれたら返事をする」ことや「その日のスケジュール確認」をiPadやスイッチを使って行っている。
  - ・午後は、通所者全員が集まり、活動する時間(1時間)を設けている。
- その他 学校で使っていたiPadやスイッチを持参する利用者が複数いる。

## (2) 「かりん」での支援

(8月から訪問支援開始)

### ①PC学習の支援 (担当:津田)

- 支援対象者 1名
- 週1回訪問し、マンツーマンで、PC学習支援(Excel)

### ②iPadを使つての支援 (担当:小菌)

- スタッフの希望
  - ・一人一人に合うスイッチを探して欲しい
  - ・一人一人の表現方法を豊かにしたい



- 10名を支援対象
- 月2回、午後の全体活動の時間に訪問
- その日に通所している人を2つのグループ  
(「前半グループ」「後半グループ」)に分け、2~3名を30分ずつ支援

できるだけ活動の流れを  
崩さないように

## 状態に応じた 目標と支援方法の設定

	目標設定	支援の方法
1	状態像の把握、好きなこと・興味のあることを知る	行動観察、情報収集
2	因果関係の学習	スイッチとiPad(アプリ)またはスイッチで動く玩具(装置)を使って
3	自分で選択する機会を作る	複数のアプリや動画から選択
4	iPadを使うことに慣れる、アプリを楽しむ	アプリ(ゲーム、楽器、音楽、絵本など)を提示
5	スイッチの選定	iPadの操作やシンプルテクノロジーを通して
6	コミュニケーションツールとして機器を使う	コミュニケーションボードなどの提示、練習
7	知育、学習を楽しむ	アプリ(知育、クイズ、文字・計算など)を提示
8	文字入力力を高める	PC、iPad、スイッチを使って
9	PC操作力を高める	PC学習(Word、Excelなど)

※ 学習者の状態によって、複数目標を設定することがある  
 ※ 視線入力については、機器手配と支援者の力量の関係から、今年度は体験のみ実施

## 事例1 Aさん

### <状態像>

- ・理解力が高く、言葉でのやりとりができる。
- ・右手でPC操作、キーボード入力ができる。
- ・オンラインでのPC学習を経験している。

### <初回時>

PC学習について「僕は今、あまりやる気がない」と消極的

### <週1回 PC学習> (担当:津田)

- ・エクセル 表集計の学習を開始。
- ・好きな野球チームの新人の予想成績表を作って、ホームランの合計や打率の平均などの集計をするようにした⇒意欲的に取り組むようになった。
- ・他の学習支援者に対して、笑顔で話す場面が増えた。

## 事例2 Bさん

### <状態像>

- ・短い言葉でやりとりができる。
- ・在学中に、タッチスイッチを使って文字入力を習得。
- ・毎回、自身のiPadとスイッチ、接続デバイスを持って通所する。

### <支援のねらい>

- ・文字入力の継続  
(タッチスイッチ+iPad:アクシビリティスイッチコントロール ポイントスキャン アプリ「メモ」)
- ・スイッチを使ってゲームや楽器演奏を楽しむ  
(iPad:アクシビリティ スイッチコントロール レジビ機能 アプリ:ボウリング、キーリンパ)

### <様子・変化>

- ・最初の頃は「お仕事(文字入力)をしたい」と話す。
- ・事業所のスタッフと一緒に、利用者の名前を入力。テプラで印刷し、名札を作る。
- ・後半は、自分から「ゲームをしたい」と言う。
- ・最近では、ゲームの好みをはっきり主張するようになってきた。
- ・「やる」「嫌だ」「(今度は)シューティングゲームをしたい」と要求する場面も。

### 事例3 Cさん

#### <状態像>

- ・言語表出は難しいが、理解力があり、意欲も高い。
- ・自分でジェリービーンズスイッチを選び、「これを使いたい」と表情で訴える。
- ・iPadの使用経験はあまりない。

#### <支援のねらい>

- ・ゲームアプリを楽しみながら、スイッチやiPadに慣れる  
(iPad: アクシビリティ スイッチコントロール レジビ機能)  
(アプリ: パンケーキ、ボウリング、Switch Invader、Bubble Friendsなど)

#### <様子・変化>

- ・毎回、朝から楽しみにしてくれている。
- ・簡単なアプリゲームは、内容を理解して楽しんでいる。
- ・かなり集中して取り組み、交代の時間がくると、とても残念がる。
- ・自分からiPadを触り、どんなアプリが入っているか探そうとする姿も見られた。
- ・いずれ、コミュニケーションボードを使うことができるのではないかと?

### 事例4 Dさん

#### <状態像>

- ・言語表出は難しい。
- ・楽しい時は笑顔に、納得していない時は、しかめつらくなる。
- ・自分からスイッチを押そうとする意欲がみられる。
- ・やる気が出るほど、筋緊張や不随意が強くなる。

#### <支援のねらい>

- ・因果関係理解を促す
- ・本人に合うスイッチを探す
- ・本人が好きなこと、楽しめることを探す

#### <様子・変化>

- ・自分の写真にメイクができるアプリ(YouCamメイク)は、喜んでいた。
- ・アプリ(ぼいずぶく)にいれた絵本動画は、よく聞いていて、ページをめくるときには自分でスイッチを押すこともあった。
- ・体調の影響もあるようで、同じアプリでも日によって反応が様々。
- ・本人が好きなアプリや本人に合うスイッチがまだ見つけられていない。

## 6. 生活介護事業所「ゆず」

### (1) 事業所の特色

- 開設年 2022年
- 活動
  - ・午前中は入浴。
  - ・午後は、休息やPTによるストレッチなど、それぞれ好きなことをしてゆったり過ごす。

### (2) 「ゆず」での支援 (9月から月1～2回の訪問支援)

- 午後の自由時間(13時30分～14時30分)に訪問
- スタッフの希望
  - ・利用者が、ICT機器を楽しんだり、コミュニケーションツールとして使っていけると良い。
  - ・スイッチを使って、ミキサーを動かすなど、主体的な活動につなげたい。

↓  
4名を支援対象  
1名は視線入力を体験(外部協力者)

### 事例5 Eさん

#### <状態像>

- ・言語表出は難しいが、表情や身振りでコミュニケーションができる。
- ・状況理解、言語理解は良い。
- ・バスが好き。

#### <支援のねらい>

- ・本人に合うスイッチを探す
- ・スイッチを使って、自分でできる場を増やす
- ・コミュニケーションツールとしての使い方を探る

#### <様子・変化>

- ・ジョイスティックを使えることが分かる。
- ・YouTubeで動画選択を自分で行うことができ、喜ぶ。  
(iPad: アクシビリティ Assistive Touch+らくらくマウスII)
- ・固定したジェリービーンズスイッチを使い、ゲームを楽しむ。  
(iPad: アクシビリティ スイッチコントロール レジビ機能)  
(アプリ: インベーダー、Switch Invaders)
- ・文字や絵カードに抵抗感がある。

### ○生活に広げる

家では、仰向けになり、肩や頭でバスの模型を動かして楽しむ

↓  
バスをジョイスティックで動かせないか？

↓  
「国分寺おもちゃ病院」に相談し、バスのリモコン改造を依頼



### Eさんが教えてくれたこと

アプリ(しゃべるんです。)で、コミュニケーションボードを作成。  
絵カードを6枚用意。  
「使いたいのは『バス(動画を見たい)』だけ」

↓  
○これまでの歩みの中で  
ご本人が確立してきたコミュニケーションの方法

○文字やカードへの抵抗感  
→学びの中の傷つきや誤学習  
→学び直す機会がない

○本当に伝えたいことは何か  
(バスの魅力やバスについて伝えたい?)

↓  
本当に伝えたいことを探し(増やし)  
コミュニケーションボードと一緒に作る



## 7. 今年度の支援について(振り返り)

- 「自分でできた」「自分で選んだ」「好きなことを楽しむ」機会(時間)になった
- 事業所のスタッフや家族以外の人とのかかわる機会(時間)になった
- ご本人に合う機器やスイッチが見つかっていない人がいる
- 支援目標や方法を見直す必要がある人がいる
- 継続した学習にどうつなげていくか
- 生活場面(事業所の活動や家庭)へどのように広げていくか

## 8. 今後に向けて

### (1)一人一人への支援

- ①学校で学んだ力、身についた力をいかす
- ②学習内容として何を取り上げるのか(目標設定、支援方法)
- ③一人一人に合った機器やスイッチの選定

学校からの引き継ぎ情報  
(個別の移行支援計画)

### (2)支援を進めるために

- ①機器、スイッチ、固定具、スイッチで動かせる装置・教材の確保
- ②学習支援プログラム(目標設定、支援方法など)
- ③アプリ(情報・使い方)・設定(アクセシビリティ スイッチコントロール) ➡ マニュアル作り
- ④支援者(協力者)の確保

↑  
・本人の好きなこと、興味関心  
・学習内容  
・コミュニケーションの特徴  
・在学中使用していたICT機器、  
スイッチ、固定具の情報  
・コミュニケーションツール 等の情報

### (3)生活場面に広げる

- ①(2)の充実
- ②事業所や家庭との情報共有・連携