

# No35 うごけらくがき

義高 互

字や文章を書いたり、絵を描いたりする支援機器として AI、ワープロソフト、ドローソフトを開発してグラフや説明文を入力し、特支学校や特支学級でコンクールに入賞したことがあります。

そのドローソフトのひとつが「うごけらくがき」です。

もともとは中学校特支学級や特支学校中学部向けに開発を始めました。ゴールとして小学部から大人まで、障がいの有無にかかわらず、自由に絵を描いて表現活動で楽しめるように開発しました。

はじめは試作版をグラフコンクールのグラフ作成支援に使用しました。

その後はもっと自由に誰でも絵を描いて表現活動をするという方向で改訂を進めました。またマウスを使用するのが難しい場合には入力機器を独自に開発して活用しました。

私が訪問学級を担当した時は重度重複障害があるお子さんにも調整して活用できました。

障害があってもなくても描画活動をして活用できました。適切な支援機器などの支援があれば 老若男女や障害の区別無く表現活動が出来ることを実証できました。

この「うごけらくがき」は NTT 社長賞など国内通信企業から賞を受賞だけでなく

文化庁芸術祭ではアカデミー賞受賞のジブリの千と千尋の神隠しやファイナルファンタジーなどとともに受賞して同じステージで高評価されたものもあります。

障害があるから、重度重複があるからではなく、支援が万全であれば同じステージに立てるという例になったと思います。

このうごけらくがきを制作するときに子供が使用したデータを分析して改訂した経緯があります。提示する機会がありましたら提示いたします。

## 支援のためのアプリ

AI ワープロ **ドローアプリ**

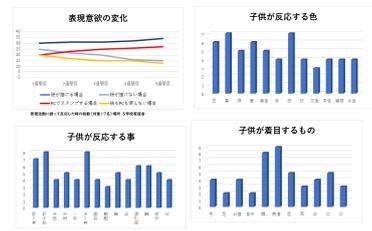
### 「うごけらくがき」

はじめは教育活動での制作のため

#### \*ゴール

子供から大人まで障がい有無にかかわらず表現活動を楽しめる

The screenshot shows the application's main menu with several options: '新規作成' (New), '開く' (Open), '印刷' (Print), '設定' (Settings), 'ヘルプ' (Help), and '終了' (Exit). Below the menu are two tables of drawing data. The first table, titled '絵の描き方' (Drawing Method), lists drawing methods like '自由描' (Free drawing) and 'ドローソフト' (Drawing software). The second table, titled '絵の描き方' (Drawing Method), lists drawing methods like '自由描' (Free drawing) and 'ドローソフト' (Drawing software). There is also a small image of a child using the application.



## 訪問学級でも活用 一指導案

訪問学級 自立活動学級指導案  
日時 平成17年5月12日  
場所 障害児施設上学園 面談室  
指導者 義高 互  
学習者 高等部訪問学級A君

- 授業名 「字をかきよう 平てかいてみよう」
- 目標
  - 字に慣れさせ、字をかくという動作を体験させること。
  - 字を認めた後、字をかくという動作を体験させること。
  - 動作活動に楽しさを感じ、生活や学習活動につなげることができる。
- 本時
  - (1) 本時の目標
    - 楽しく動作活動に取り組める
    - 文字への関心を深めることができる
    - 活動に充実感を持つことができる
  - (2) 個別の目標と支援

## 特支学級でコンクール入賞した作品と賞状



## 生徒たちの成果

## 特支学校で入賞した生徒達と制作の様子





新庄義護学校高等部 訪問学級 自立活動学習指導案  
 日時 平成17年5月12日  
 場所 障害児施設最上学園 面談室  
 授業者 葉高 五  
 学習者 高等部訪問学級A君

1. 授業名 「字をさがそう 字でかいてみよう」
2. 目標
  - ・字に興味を持ち、字をもっと知ろうという興味関心を持たせることができる。
  - ・字を意味にした創作活動でつくろうという意欲を持たせることができる。
  - ・創作活動に満足感を持ち、生活や学習活動につなげることができる。

3. 本時
  - (1) 本時の目標
    - ・楽しく創作活動に取り組める
    - ・文字への関心を深めることができる
    - ・活動に充実感を持つことができる
  - (2) 個別の目標と支援

生徒	目標	支援
A君	<ul style="list-style-type: none"> <li>・楽しく創作活動に取り組める</li> <li>・文字への関心を深めることができる</li> <li>・活動に充実感を持つことができる</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・本や今までの創作活動を提示して作りたいという意欲を喚起していく</li> <li>・カレンダーや看板、絵、写真などから字を楽しく探して提示していく</li> <li>・活動を評価したり、楽しく提示することによって作る喜びにつなげる</li> </ul>

(3) 学習の流れ

時間	学習活動	○支援の内容	◎評価	・留意点
9:30	学習はじめの挨拶 健康観察 はじめの言葉 今までの成果 今日の活動	○生活棟から面談室に移動し学習の始まりを準備させる ◎返事ができたか確認をする ◎復唱したり一緒に発音することで言語表出を喚起する ・発音表出が圧力にならぬよう配慮する ○マイクを用意して発音の意欲を喚起する ○前週の活動をビデオを見て今日の活動を予想させる ◎表情等今日の流れを理解したか確認する	◎好きな字を用意する ◎自分の指で指差し等できたか ◎好きなキャラクターの指差し棒を選択させる	
10:20	水分補給			・パソコンソフトで使いそうな字を書き写すなど確認しておく ・一緒に水分補給して休息とリラックスの場を持つ
10:40	字を選んで絵を描こう			・生徒の意欲を大事にして操作させる ◎自分の書きたい項目を選ばせる ○調べた字を使うように助言を与える ◎適切な使い方や良い形になったら○カードを渡す ◎できた絵を見て長所を評価する ・使った元の字を確かめてみる
11:30	終わりの挨拶			・次の時間への期待を持たせて本時を終了する

END