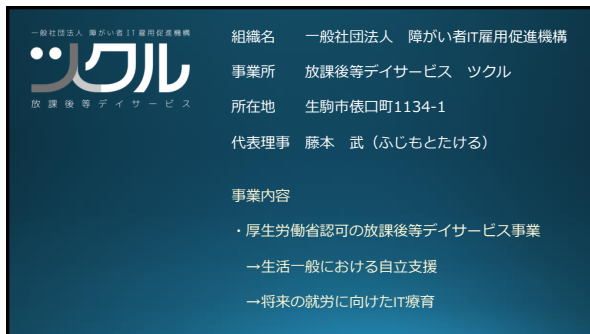




Menu



制御

WeDo 2.0

- ・組み立てたLEGOにPCやタブレットから命令を与えて動かします。
- ・オリジナルの組み立てデザインを考えて、それらを動かします。
- ・複数のキットを組み合わせてオリジナルのデザインを考えて動かします。



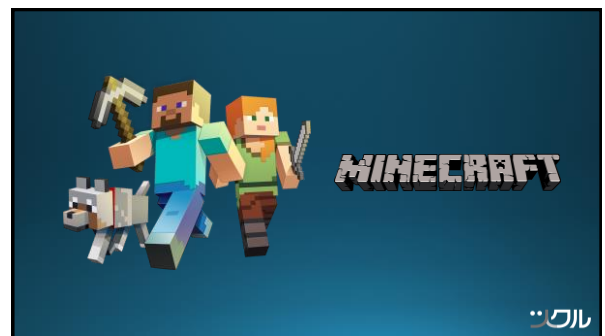
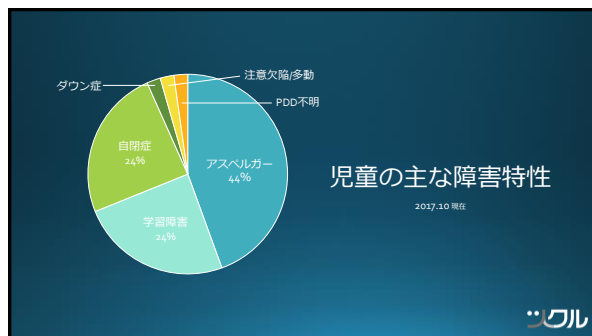
Menu



ICT

映像加工 & 情報処理

- ・デジタルカメラでの撮影。その画像の加工を行います。
- ・電子ペンで画像のレタッチやイラストを描いたりします。
- ・タブレットを情報端末として調べ物（辞書）に使用します。

役割

→ IT療育に向けての入り口

- ① ゲーム感覚 (スモールスタート)
- ② 楽しみを共感 (関係構築、自己肯定)
- ③ IT療育への興味 (プログラムの認知)




方法

→ 2つのモードをうまく活用

- ① クリエイティブ (ゲームオーバー無し)
創作、工事建築、回路 (プログラミング)

『自分の世界で自由に創造できる。』




方法

→ 2つのモードをうまく活用

- ② マルチサバイバル（死ぬとゲームオーバー）
冒険、生活、レシピ（クラフト）

『情操教育、仲間と共存し生き抜く。』



ツクル

効果

→ 「役割」と違った思わぬ効果あり。

- ① 発見 → 意外な一面？！
- ② 強化 → 元々あった能力の向上
- ③ 共感 → 信頼関係の構築



ツクル

療育風景（実例集）

ツクル

『和風の村』建築
小学校6年生 男子（アスペルガー）
実習時間 延べ約10時間



ツクル

『和風の村』建築
小学校6年生 男子（アスペルガー）
実習時間 延べ約10時間



ツクル

『漫画と車のデザイン』創作
小学校1年生 男子（自閉症スペクトラム）
実習時間 延べ約25時間



ツクル



ポイント

→ 「とにかく褒める」弱みも強みに考える。



オペレーション（実習）

ツクル

課題

→ マインクラフトから先に見るもの。

- | | | |
|---------|---|---------|
| ① 嬉しい | → | 通所の満足 |
| ② 楽しい | → | 課題の満足 |
| ③ 気持ちいい | → | 課題達成の満足 |

ツクル

課題

それでいいのか？

ツクル

課題

役割

→ IT療育に向けての入り口

- ① ゲーム感覚 (スモールスタート)
- ② 楽しみを共感 (関係構築、自己肯定)
- ③ IT療育への興味 (プログラムの認知)

現狀の満足などによって、次に見据えるプログラムへの興味や体験、課題への取り組みが薄れている。



課題

もっと楽しく もっと直感的に...



課題

「体でプログラミング」



課題

→ 『体でプログラミング』で期待する効果

- ① 体幹
- ② 運動
- ③ リトミック
- ④ 集団療育 (かかわり)
- etc...



課題

→ 『体でプログラミング』で期待する効果

プログラミングへの理解を頭と体で理解し
楽しみながら無意識に概念を知ることができる

※ICTに頼りがちだったツクルに衝撃を与えた！



一般社団法人 障がい者IT雇用促進機構

ツクル

放課後等デイサービス