

<ICT活用のための参考資料②>

障害種別のICT機器の活用例

この表は、ICT機器活用のめやすとなるように活用例を障害種別に整理したのですが、障害種にかかわらず、児童生徒の実態から、ICT機器を選択・活用することが大切です。

種別	配慮	活用例
視覚障害	<ul style="list-style-type: none"> 画面情報の利用 入力方法への配慮 生活に役立つソフトや機器の利用 	<ul style="list-style-type: none"> 音声対応メールソフトウェアによるコミュニケーション Web閲覧ソフトウェアによるWeb検索（各教科の学習における検索） OCR音声読み上げソフトウェアを使った読み上げや拡大表示、TXT文書への保存 点字ワープロソフトウェアを使った墨字（文字）文の作成 点字編集ソフトウェアを利用した墨字文の点字文変換と点字プリンタによる印刷 点字入出力装置や音声認識ソフトウェアを使った文字入力 墨字文の2次元バーコードへの変換と、専用の装置での読み上げ 表示拡大ソフトウェアを使った拡大表示や、画面のコントラスト調整 専用ソフトウェアを使っのDaisy図書の閲覧 音声対応CD・DVD辞書・辞典と専用ソフトウェアを利用した辞書検索・閲覧 視覚障害者情報ネットワーク（DB）に登録されている図書の閲覧 ネットワーク上の共有フォルダへのデータの保管と共有
聴覚障害	<ul style="list-style-type: none"> 情報を視覚的に表示する配慮 携帯電話（メール等）利用への配慮 	<ul style="list-style-type: none"> スピーチトレーナソフトウェア、ヒアリングトレーナソフトウェアの活用 補聴器のフィッティング、発声発語の訓練・発音明瞭度検査用ソフトウェアの使用 ワープロソフトウェアを使った創作活動や自己表現 音楽ソフトウェアを使った音楽の授業における作曲活動 お絵かきツールソフトウェア（ペインティングツール）を使った表現活動 字幕文字の入力機能ソフトウェアを利用したビデオ映像の活用
知的障害	<ul style="list-style-type: none"> 双方向性やマルチメディア性のあるソフトウェア・機器の利用 Webサイトやメールの利用 	<ul style="list-style-type: none"> シミュレーションソフトウェアによる買い物や公共交通機関利用の学習 タッチスクリーン等を活用した認知学習ソフトウェアの使用 文字（ひらがな等）の基礎学習用教材ソフトウェアを利用した教科指導 パズルゲームを利用した形の認知学習 スロットマシン等のゲームソフトウェアを使った形の概念形成や弁別学習 入出力装置の工夫による左右の認識の学習 プレゼンテーションソフトウェアを利用した現場実習の報告 数を正確に数え、買い物学習につなげるためのコンピュータ利用
肢体不自由	<ul style="list-style-type: none"> 入力方法の工夫 コミュニケーション支援機器の利用 	<ul style="list-style-type: none"> ワープロソフトウェアとセンサー等を活用した、緊張が強い児童生徒の表現活動 お絵かきツールソフトウェア（ペインティングツール）を使った美術の表現活動 計測、制御の道具として使用できるソフトウェアを使った理科の実験 絵カードやアニメーションによることばの基礎学習 電子メールや写真交換などによる他校の児童生徒との交流及び共同学習 絵画や作文のホームページへの掲載と、意見や感想を寄せていただいた方々とのメールを使った交流 インターネットによる校外学習や修学旅行の計画立案のための情報の入手 VOCA (Voice Output Communication Aid) の利用による意欲的なコミュニケーション コンピュータによる日記の入力、手紙づくり、デジタルカメラの画像の加工によるコミュニケーションの充実
病弱	<ul style="list-style-type: none"> Webサイトによる情報収集 メールやテレビ会議の利用 	<ul style="list-style-type: none"> ワープロソフトウェアとセンサー等を活用した表現活動 個別学習において各教科用ソフトウェアを使用した学習空白への対応 健康管理システムソフトウェアの活用による健康管理 メールやチャットによる社会性の育成 音楽ソフトウェアによる作曲活動 病気に関連する情報や、健康のための諸注意等に関する情報の収集及び発信 メールやテレビ会議システムによる相互発表や意見交換

「特別支援教育とユニバーサルデザイン」（国立特別支援教育総合研究所HP）より抜粋・一部改変