

# 12.7 (土) Gathering Day

9:00 - 16:45

受付開始時間 8:30

◇ 皆で集まりこれからの社会を議論し、整理する1日

Room	Annex 2	Annex 1	Annex 1・2
8:30-	受付開始		
9:00-			<b>9:00-16:00</b> <b>企業・団体製品展示</b> (50音順)  公益財団法人 伊藤忠記念財団 わいわい文庫 (マルチメディア DAISY 図書)【児童書】  株式会社 角川アスキー総合研究所 (異能 variation 事務局) 異能 variation プログラムの紹介  女子美術大学 パステルハート・プロジェクト ~知的障害児童生徒のために。そして誰でもが癒される空間として~  ソフトバンク 株式会社 魔法のプロジェクト  <b>電通チーム</b> LINKAGE / GALLABO / THINK UNIVERSAL  <b>DO-IT Japan</b> 障害のある児童生徒・学生の就学と就労移行支援における研究・活動 ~東大先端研近藤研究室の活動~  <b>一般社団法人 日本支援技術協会</b> Accessibility Developer Community の活動報告  <b>日本マイクロソフト 株式会社</b> PC・スマホ・タブレットで使う、困難のある方に向けた製品・機能のご紹介 共同展示: 株式会社クリアクト, 企業組合 S.R.D, 株式会社ユープラス, 株式会社日立ケーイーシステムズ, テクノツール株式会社, 島根大学  <b>ペケーニョ</b> 「ペケーニョ」の作品紹介  <b>ポスター発表</b>
9:30-	Opening オープニング: 素材を楽しむ		
10:00-11:00	Break		
11:00-12:00	<b>Session 1</b> <b>課題解決を楽しむ</b> 小田 健児 (株式会社 電通)	<b>Session 2</b> <b>自分を楽しむ</b> 高梨 智樹 (ドローンパイロット) 近藤 武夫 (東大先端研)	
12:00-13:00	Lunch Break		
13:00-14:00	<b>Session 3</b> <b>凸凹を楽しむ</b> 中邑 賢龍 (東大先端研)	<b>Session 4</b> <b>空気を楽しむ</b> 鈴木 康広 (アーティスト)	
14:00-15:00	Break		
15:00-15:45	<b>Session 5</b> <b>料理を楽しむ</b> 土井 善晴 (料理研究家)		
15:45-16:45	Closing  <b>クロージング: 対談「素材をプロデュースする」</b> 土井 善晴・鈴木 康広・中邑 賢龍		

Room	ギャラリー	101	103	Annex 3	
8:30-					
9:00-	<p><b>9:00-15:00</b></p> <p>異才発掘 プロジェクト ROCKET</p> <p>3人の子どもの 作品展 ～子どもの個性を 活かす～</p> <p>モデレーター： ライラ・カセム (東大先端研 /デザイナー)</p> <p><b>事前予約制</b> ギャラリートーク ツアー① 12:30~13:00</p> <p><b>事前予約制</b> ギャラリートーク ツアー② 14:30~15:00</p>	<p><b>ATAC ティーサロン</b> 10:05-14:55</p> <p>定員各15名/事前予約制となっております。 詳細は <b>19ページ</b> を参照ください。 <a href="#">ご予約はこちら</a></p> 			
9:30-					
10:00- 11:00			<p>10:05-10:55 <b>テーマ 1</b> <b>テクノロジーで読み書きの 苦手をどこまで補えるか？</b> 平林 ルミ</p> <p><b>事前予約制</b></p>	<p>10:05-10:55 <b>テーマ 2</b> <b>知的障害や自閉症児の問題 行動にどう対処するか？</b> 青木 高光</p> <p><b>事前予約制</b></p>	<p>10:05-10:55 <b>テーマ 3</b> <b>反応の乏しい重度重複障害 の子どもとのコミュニケー ションのきっかけをどうつ かむか？</b> 佐野 将大</p> <p><b>事前予約制</b></p>
11:00- 12:00					
12:00- 13:00			<p>12:05-12:55 <b>テーマ 4</b> <b>教室にパソコンを持ち込む には？ 合理的配慮を どのように求めるか？</b> 奥山 俊博</p> <p><b>事前予約制</b></p>	<p>12:05-12:55 <b>テーマ 5</b> <b>肢体不自由や言語障害の ある子どもの自己決定を どう引き出すか？</b> 谷口 公彦</p> <p><b>事前予約制</b></p>	<p>12:05-12:45 <b>テーマ 6</b> <b>育てにくい子どもの子育て を楽しむための相談 ～素材を楽しむ～</b> 赤松 裕美・吉本 智子</p> <p><b>事前予約制</b></p>
13:00- 14:00					
14:00- 15:00			<p>14:05-14:55 <b>テーマ 7</b> <b>学習につまずき意欲を 失った子どもに どうかかわるか？</b> 井上 貴子</p> <p><b>事前予約制</b></p>	<p>14:05-14:55 <b>テーマ 8</b> <b>パソコンやスマホの機能で どこまでアクセシブルに できるか？</b> 巖淵 守</p> <p><b>事前予約制</b></p>	<p>14:05-14:55 <b>テーマ 9</b> <b>働きにくい人を支援する ポイントとは？ ～職場で 産業医の視点から～</b> 三宅 琢</p> <p><b>事前予約制</b></p>
15:00- 15:45					
15:45- 16:45		<p><b>ATAC ギャラリートーク</b> ツアー①12:30~13:00 <b>ATAC ギャラリートーク</b> ツアー②14:30~15:00</p> <p>定員各 10 名/事前予約制となっております。 詳細は <b>18ページ</b> を参照ください。 <a href="#">ご予約はこちら</a></p> 			

## Gathering Day 概要・要旨

**Gathering Day** は、立場や分野を超えて様々な人が集い、考え、語り合う日です。

今年の ATAC のテーマは、「素材を楽しむ」です。

人は社会で生きることを楽しみ、その一方で悩み苦しむこともあります。様々な多様性を理解すべきだと言われますが、現状は、マイノリティの人がマジョリティの人に合わせるように教育や訓練を受けている現状があります。個々の特性を活かしながら誰もが無理することなく社会で生活するにはどうしたらいいのでしょうか？

障害のある人は、障害を克服する努力を重ねた上に、さらに様々な学びや仕事への努力をしなければなりません。また、社会に適応するために、自分の特性を教育や訓練で変えたり、薬でコントロールされることは、その人にとってストレスフルな状態です。必ず変われる保証もなく、時間もかかります。ATAC カンファレンスはこれまでテクノロジーを用いて個人の能力を高めることを一つの方法として提案してきましたが、それと同様に、マイノリティである彼らの特性を理解し周囲の人がプロデュースできたら、誰もがありのままでもっと楽しい社会を実現できると考えます。

今年のカンファレンスでは料理研究家の土井善晴氏、アーティストの鈴木康広氏らをゲストに迎え、素材である人や物を様々な角度から楽しみ、プロデュースする方法を考えます。

<b>9:30- 10:00</b>	<b>オープニング : 素材を楽しむ</b> 中邑 賢龍 (東京大学先端科学技術研究センター 教授) ATAC カンファレンス 2019 京都のコンセプトと見どころを紹介します。	<b>Opening</b>
<b>11:00- 12:00</b>	<b>課題解決を楽しむ</b> 小田 健児 (株式会社 電通 クリエーティブ・プランナー) 広告クリエイティブは、課題を分析し、解決するための物語を構築する作業。課題解決を楽しむ多様な視点とは？	<b>Session 1</b>
<b>11:00- 12:00</b>	<b>自分を楽しむ</b> 高梨 智樹 (ドローンパイロット)・近藤 武夫 (東京大学先端科学技術研究センター 准教授) 自分の特性を見出し、どう夢を実現していくのか？	<b>Session 2</b>
<b>13:00- 14:00</b>	<b>「凸凹を楽しむ</b> 中邑 賢龍 (東京大学先端科学技術研究センター 教授) 異才発掘プロジェクトに集まるユニークな子ども達とどう付き合い、それぞれと楽しんでいくのか？	<b>Session 3</b>
<b>13:00- 14:00</b>	<b>空気を楽しむ</b> 鈴木 康広 (アーティスト) 空気を素材に様々な作品を生み出す鈴木氏の考え方とは？	<b>Session 4</b>



# 企業・団体製品展示

**Room : Annex 1・2**

**展示時間 : 12/7 (土) 9:00 - 16:00**

展示時間中はご自由にご覧ください。

同会場内で、ポスター発表（一般発表）も行われています。

## 企業・団体名 (50音順)

### わいわい文庫 (マルチメディア DAISY 図書) 【児童書】

公益財団法人 伊藤忠記念財団 <http://www.itc-zaidan.or.jp/>

伊藤忠記念財団は、児童書を電子化 (マルチメディア DAISY 規格) し、「わいわい文庫」と名づけ、全国の学校、公共図書館、医療機関などの団体へ無償で提供しています。様々な障害が原因で、通常の本では読書が困難な子どもたちへ、新しい読書スタイルの提案として実施しています。マルチメディア DAISY 図書 422 作品をパソコンやタブレットで実演します。

### 異能 vation プログラムの紹介 <https://www.lab-kadokawa.com/>

株式会社 角川アスキー総合研究所 (異能 vation 事務局)

異能 (innovation) プログラムは「奇想天外でアンビシャスな技術課題に失敗をおそれずに挑戦する人を支援する」ことを目的として、平成 26 年度からスタートし、今年で 6 年目となる総務省のプログラムです。

今年度からスタートした「プレ異能 vation」スクールや「異能グランドチャレンジ」を含め、異能 vation プログラムをご紹介します。いただきます。

### ～知的障害児童生徒のために。そして誰でもが癒される空間として～

女子美術大学 パステルハート・プロジェクト <http://www.ph-project.org/>

女子美術大学パステルハート・プロジェクトが開発した iPad アプリのご紹介と、今回、新たな取り組みとして、知的障害、発達障害の児童生徒向けに、「触覚・音楽・香り・光・映像生体センサー・AI 活用によるヒーリング&リラクゼーション空間の演出」を女子美学生とともに制作しています。学生のアイデアを PAPER-DOME にてご体験頂きます。

PAPER-DOME を活用してのリラクゼーション空間の提案の新バージョンに加え、新たに、バイザーシェード (キャンプ用テント) を活用した暗室展示を行います。

### 魔法のプロジェクト <https://maho-prj.org/>

ソフトバンク 株式会社 <https://www.softbank.jp/>

魔法のプロジェクトは、携帯情報端末を教育現場でご活用いただき、その有効性を検証し、より具体的な活用事例を発表していくことで、障がいを持つ子どもの学習や社会参加の機会を増やすことを目指しています。優れた事例を発表された実践校より選定された魔法のティーチャーと、プロジェクトや活用についてお話いただけます。

### LINKAGE / THINK UNIVERSAL / GALLABO

電通チーム

LINKAGE : 触手話から生まれたハプティクスゲーム。指の動きや力を感じ、協力しながら対立する、年齢、国籍、障害、関係なく楽しめるゲームです。

THINK UNIVERSAL : さまざまな障害や疾患があることを広く知ってもらうためのプロジェクト。当事者がモデルのポスターや、理解を深めるための体験キットを制作。

GALLABO : 「ギャルのパワーで世界を変えよう」をミッションに掲げる女の子のためのプロジェクト。彼女たちのときめく力で、世の中を動かします。

### 障害のある児童生徒・学生の就学と就労移行支援における研究・活動 ～東大先端研近藤研究室の活動～

DO-IT Japan <https://doit-japan.org/>

学びや働きのあり方をインクルーシブに変える実践型の研究プロジェクトを行なっています。

- ・ DO-IT Japan : テクノロジー活用を主軸に、セルフアドボカシー、自立と自己決定などをテーマとしたリーダー養成プログラム。
- ・ AccessReading : 印刷物を読むことが困難な児童生徒が活用できる音声教材を提供するプログラム。
- ・ IDEA : 多様な障害のある人々が活躍できるよう、柔軟な働き方を生み出す雇用システムの構築に取り組むプログラム。



# ポスター発表

**Room : Annex 1**

**展示時間 : 12/7 (土) 9:00 - 16:00**

掲示は上記の時間中行われていますが、責任発表時間には、発表者がブースにてご説明いたします。  
発表責任時間については、それぞれのブースにてご確認ください。

## ポスター発表者名

### 01 支援学校（肢体不自由）における xR 技術を活用した自立活動及び授業の取り組み

馬淵 哲哉（大阪府立岸和田支援学校）

近年 xR (AR, MR, VR 等の総称) 技術の急速な発展により、様々な技術がタブレット端末やスマート・フォン等でも手軽に利用できるようになってきた。これら既に身の廻りにあるテクノロジー“アルテク”を利用し、授業実践に取り組んで「よりわかりやすく、かつ主体的な学び」をめざした。事例として、VR やクロマキー合成の事例を示した。

### 02 Google スプレッドシートと Google Form を使って、障害のある子どもたちの体調を管理する提案

日置 晋平（大阪府立交野支援学校）

重度重複障害のある児童生徒の家族や支援者は、児童生徒の体調変化を日々、記録することが求められます。現在は手書きでの記録が多く、積み上げられた膨大なデータを解析するには PC などに改めて入力しなくてはなりません。記録を直接オンラインで入力でき、関わる支援者が共有できる方法を考えてみました。この方法の利点は、プログラミングなどの知識が必要ないこと、そして無料でできることです。

### 03 重い障害のある肢体不自由児の因果関係理解を促す教材アプリの開発

鈴木 章裕（横浜市立上菅田特別支援学校）

障害が重い肢体不自由児の因果関係の理解を促す指導での ICT 活用においては、特にシンプルテクノロジーと呼ばれる単機能で入出力の関係性が分かりやすい機器を活用することが多い。だが、写真・動画の活用や操作履歴の記録、ラッチ動作など、用途によってはタブレット端末の方がシンプルに学習環境を準備できる場合もある。そのような視点で開発した iOS アプリ『ぼいすぶっく』について報告する。

### 04 「生活自立教育支援アプリケーション(LISE アプリ)」の開発

中川 宣子（京都教育大学附属特別支援学校 教師）

本研究は、「生活自立教育支援アプリケーション(Life Independent; and Support Education application 以下 LISE アプリ)」を研究、開発することにより、児童生徒の生活自立のための教育支援をより効果的、効率的に行うための教育支援連携システムを構築することである。「LISE アプリ」とは、学習指導要領に基づいて学校学習と家庭学習の記録をデータ化し、子供の学習達成度アセスメント、学習履歴、学習特性を可視化できるアプリである。

### 05 出前授業で製作したスイッチ類とその実践例

船木 英岳（舞鶴高専電気情報工学科）

特別支援学校教員は支援機器活用に対する関心が高いが、多くの教員は電子工作の知識・経験が乏しいため、支援機器の開発や製作が困難である。本取り組みは、「特別支援学校教員に対してモノづくり力向上を図る出前授業を実施する」ことで、教員が支援機器を製作し、「十分な機器の確保」、「故障時のメンテナンス技術習得」を目的としている。ポスター発表では、これまでの出前授業で製作したスイッチ類の紹介と実践例を展示する。

### 06 肢体不自由のある子ども達のためのシステムの開発（４） -リードスイッチの活用 その２-

杉浦 徹（国立特別支援教育総合研究所）

いわゆる肢体不自由のある児童生徒への AAC を活用した支援は数多く報告されるようになった。本研究では、リードスイッチを活用した操作スイッチを試作した。この操作スイッチは、動かしたいものやおもちゃに直接取り付け、利用者が直接触れることで操作可能になる仕組みである。それ故、自発的な動きが少なかったり、直接的にもに触れる経験の少なかったりする障害の重い児童生徒が自らの動きとその結果の因果関係に気づく可能性を高められると考えられる。参会者に実際に操作を体験してもらい、広く意見交換を行うことも本発表の目的としている。



