

A T スポーツ大会

アシスティブ テクノロジー

支援機器や、支援機器の操作方法・設定を選定し活用すること

支援技術を活用した方法を習得し、自らの力で活動すること

ATスポーツとは

「アシスティブ・テクノロジー・スポーツ」の略で、障がい児者に対して支援技術を活用した身体活動、対戦を通じた支援技術の共有をスポーツとして捉えるものです。

- 「ATスポーツ」には、障がいによる困難さに適した支援機器、支援機器を活用するための支援、支援機器を最適に使用するための練習が必要となります。なお、これらは、参加する人たちのQOL向上のため、共有されるものです。

他者と競うことで、より適合した支援機器を活用、そのための練習により記録の向上を目指すこと

ATスポーツ大会ビジョン

障がい児者の視点

最適な支援技術を見つけることや記録の向上を練習の機会とする

支援者の視点

体験を通して支援技術の知識を広げる機会とする

支援技術の視点

記録や支援機器等の使用方法を開発や改良のための資料とする

ATスポーツ大会2022(大学生の部)

競技

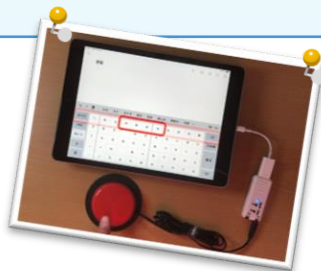
「スイッチを使用したタイピング」

種目

- ・ 1つのスイッチを使用したタイピング
- ・ 2つのスイッチを使用したタイピング

ルールの概要

iPadの標準アクセシビリティ機能等を利用し、接続したスイッチを用いて与えられた時間内に課題の文章をメモAPPに何文字入力できるかを競うものです。また、使用した支援機器を工夫する視点も競技内容に含まれています。



※プレ大会として、障がい児者に対して支援技術を活用した支援を学ぶ学生を対象に、金沢星稜大学（新谷研究室）、帝京大学（金森研究室）、皇學館大学（大杉研究室）において、2022年12月にオンデマンド実施

今後のATスポーツ大会

対象の拡大

- ・障がい児者に対して支援技術を活用した支援を学ぶ学生に加え、支援を学ぶ一般の方へ拡大
- ・特別支援学校の児童生徒や障がい者へ拡大

競技・種目の拡大

- ・文字入力競技に加え、パソコン操作やタイピングを図るゲームなどの競技を増やす
- ・スイッチ入力種目に加え、視線入力、音声入力などの様々な支援技術を利用する種目を増やす

スキャンゲーム



「スキャンゲーム」とは、項目スキャンを模した、与えられた時間内に魚を何匹選択することができるか、その正確性を得点化し競うものです。項目スキャンによる文字入力に必要なスキルを楽しみながら練習することもできます。

