

# VR・AI技術を活用したSST構築事業

【概要版】



## 北海道デジタルチャレンジ推進事業

## 1 事業概要

## ▶ 背景と経緯

- 理想は障がい者が地域に定着して楽しく働いてほしい
- 地域の障がい者支援事業所や特別支援学校などのステークホルダーと何度も意見交換を重ね、現状と課題について共有しました

## ○その結果、

- 規則正しい日常生活の確保
- 対人コミュニケーション

この2つが大きな課題と判明しました

## ▶ 事業内容

課題を解決するため、

- 障がい者一人ひとりの個性に合わせたトレーニング
- 日常生活や就労におけるリアルな体験
- 楽しみながら意欲的・継続的にトレーニングできる仕組み

これらを提供していく手法



## 2 開発したシステム

## ▶ VR・映像



仮想空間で商品の棚卸やお金の勉強ができます。選択肢によってシーンが変化するため、正しい対応を勉強することができます。

## ▶ 小テスト



挨拶やルールなどの項目を13科目設定しています。学習レベルに合わせて自動で最適な問題が出題されます。

## ▶ 管理等



指導者はユーザーの学習状況や能力を一元管理できます。ユーザーもマイページで自分の学習レベルをバッジで確認でき、次に必要な学習をアバター先生が教えてくれます。

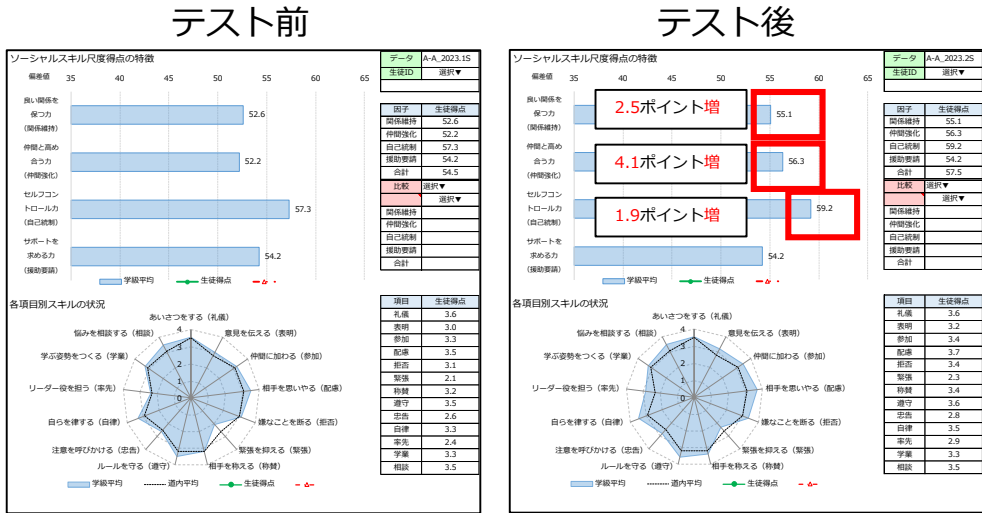
北海道デジタルチャレンジ推進事業

### 3 テストの様子

紋別高等養護学校の先生・生徒の皆さんにご協力いただき、約1ヶ月間試してもらいました。



### 4 データの比較



#### 今後は...

○ 本システムは、障がい者一人ひとりの個性や様々なシーンに柔軟に対応していくため、管理者が映像や問題の編集、追加を行える仕様になっています。今回は、「紋別モデル」となっていますが、横展開を進めることにより「〇〇モデル」が増え、それを誰でも使うことができるため、トレーニングの効果はどんどん増していきます。

○ システムの特徴は、「誰でもどこでもリアルなトレーニングができる」ことです。不登校や引きこもりなどコミュニケーションに不安のある方でも、落ち着ける場所で気軽に体験することができます。

もしよければご覧ください→システムHP



子ども理解支援ツール「ほっと」(北海道教育委員会)により、コミュニケーションスキル13要素を測定。テスト前とテスト後に測定し、どのようにスキルが変化したか比較しました。