

# タイトル VR SNSにおける児童・生徒の交流支援取組

その他

申請事業者：有限会社サングロウ（宮崎市）  
業種：コンサルタント業、障害福祉事業

コンサル事業者：ライフプランニング（宮崎市）  
業種：ITコンサルタント業



## ポイント VR SNSの導入により、発達障がい児等の多様な学びの場の提供！

### 取組の概要

不登校やひきこもり等の支援を必要とする児童をバーチャル上で支援する。  
コロナ過等遠距離でもコミュニケーション豊かな環境を構築する。  
不登校、引きこもり、また発達障がいのある児童・生徒が、VR SNS等で活動し、  
学習や社会復帰や就職訓練のできる環境の技術的検証を行う

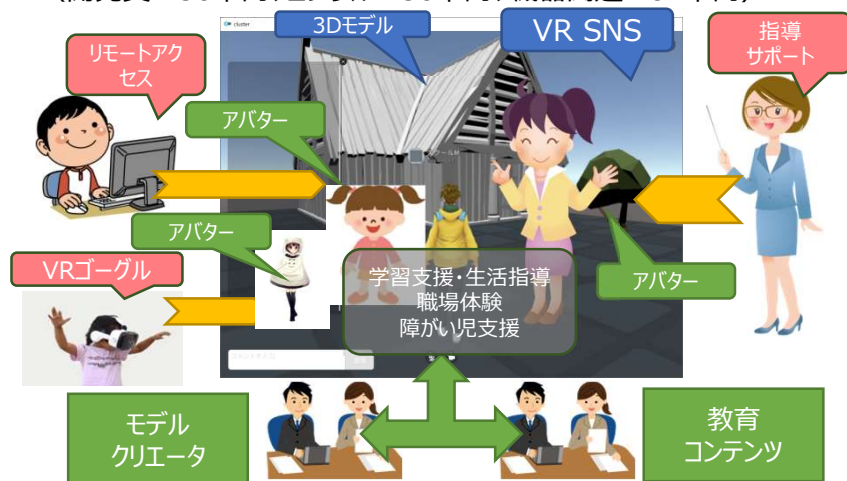
導入検証部門：児童クラブ 生徒5名、指導者1名

システム構築：3名

ツール：VR SNS（Cluster）、VR環境開発ツール（Unity）  
3Dモデル作成（Blender）、アバターモデル（UniVRM）  
ポータルHP（Wordpress）、物づくり体験（3DPrinter）

導入費用 1,681千円

（開発費 750千円、コンサル 450千円、機器関連 481千円）



### 取組の背景

コロナ過で、発達障がいを持つ児童・生徒の支援に支障が発生している

- ・施設に来れず療育の指導を仰ぐ事ができなくなった。
- ・一度自宅待機になれると、外に出てコミュニケーションがとりにくい
- ・学校再開後に学校に通うことができなくなっている。
- ・リアルな職場体験や物づくり体験をする事ができない。
- ・就職支援用の集合教育の開催機会の減少

・VRを活用することで、これまで再現が難しかった「よりリアルな場合を想定した同一クオリティのプログラム」を提供する。

- ・事業所に出社しなくても出来る業務を切り分けする。
- ・今後の全社的なICT導入に向けたモデルケースを構築する。

### 取組の成果

取組の効果について定量及び定性で記載

- ・学校を越えた友だちの輪が広がる。
- ・地域の大人との交流ができるようになり、地域の行事に参加する機会が増える。
- ・進学や就労につながる。
- ・不登校から定期的に学校に通うことができるようになる。  
⇒5名の不登校生のうち2名が復帰
- ・24時間での学習機会の提供
- ・1名が在宅勤務ができる体制構築。
- ・新たな収益源の獲得
- ・療育支援におけるICT導入に向けたモデルケースを構築。
- ・今後、療育支援においてICT導入の検討ができるようになった。