



弱視児童生徒の実態把握

児童生徒の指導・支援を考える上でまず大切なことは、実態把握です。もちろん信頼関係を築き、提案したこと等を受け入れてもらう関係作りをすること等もとても大切なことなのですが、正しい実態把握を行い、適切な指導助言を行うことで、信頼関係も生まれ、児童生徒の成長にもつながります。

実態把握には、視力検査、両眼視検査、眼球運動検査、視知覚検査など、その目的に応じて様々な視機能検査が必要です。例えば、対象となる児童生徒の見え方・見えにくさの理解や支援の方針を検討すること、行動面の理解を進めることなどのためです。ここでは、基本となる視力検査について説明します。

視力検査（遠距離・近距離・最大視認力）

遠距離視力検査

学校で毎年行われている検査で、5m離れた場所から視標を提示し、測定します。指標には、ランドルト環という、Cの形やひらがなのものもあります。下記の万国式試視力表が一般的ですが、これだと周囲の視標が視覚的ノイズとなり、弱視児や年少児の視力を正確に測定しにくいことや0.1未満の視力があいまいになることなどの課題があります。そのため、単独視標と呼ばれるものを使用して行います。視覚刺激が少なく視標に集中できる、視標の位置が分かりやすい等の利点があります。

検査は両眼視力から測定し、その後、片眼ずつ測定します。

まず、確実に見えるであろう大きい視標から行うようにし、以前の記録がある場合は、最新の結果よりも3段階程度大きい視標から行います。

視標は被検者の目の高さに合わせて、上下左右ランダムに提示します。

5方向中3方向正答で次の段階に移ります。もし、正答が3方向に満たなくなったときは、その一段階前の視標の値を視力値とします。

検査をする際には物（視覚刺激）の少ない、静かな場所で行うこと、部屋の明るさに気を付ける等、留意して行ってください。

また、視標を提示する際には、被検者の目の高さに合わせることや、視標に指がかからないように垂直に持つことなどもポイントです。



単独視標



万国式試視力表

また、視力が 0.1 より低いと考えられる場合は、検査者が 50 cm ずつ前に出て、被検者との距離を縮めて測定する方法もあります。例えば、0.1 の視標を用い、3 m の距離に近づいて視標が見えた場合、換算表から視力は 0.06 であると判断できます。先生方が 50 cm ずつ近づいてきますので、写真のように、あらかじめ検査に使う教室に 50 cm ごとのラインを引いておくとう便利です。

0.1	1 m	→	0.02
	1.5 m	→	0.03
	2 m	→	0.04
	2.5 m	→	0.05
	3 m	→	0.06
	3.5 m	→	0.07
	4 m	→	0.08
	4.5 m	→	0.09
	5 m	→	0.1

0.05	1 m	→	0.01
	1.5 m	→	0.015
	2 m	→	0.02
	2.5 m	→	0.025
	3 m	→	0.03
	3.5 m	→	0.035
	4 m	→	0.04
	4.5 m	→	0.045
	5 m	→	0.05



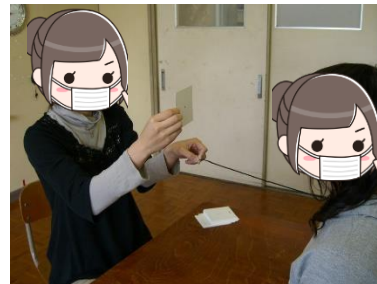
近距離視力検査

通常は学校等では行われませんが、30 cm（机上学習を想定）して行う検査です。本校では、クリップをつけた紐を襟に付け、眼前に近距離視力検査用の視標を提示します。

検査の方法は遠距離視力検査と同じですが、襟元にクリップをつけているため、児童生徒が見ようとするあまりに体を前に乗り出してくる場合があるので、注意が必要です。



近距離視力検査視標



検査の様子

最大視認力検査

最小の視標値をどちらの眼で見ているかと視距離を測る検査です。最小可読文字サイズが分かり、読書文字サイズが分かります。また、近用弱視レンズ（ルーペ）の選定の際の参考にもなります。

検査の方法は、近距離視力検査の視力値から、2段階程度小さい視力値から始めます。対象児童生徒が視標を手に持ち、目を近づけて正しく視認できた時の距離と見ている眼、を記録します。例えば、目から 3 cm の距離で、0.5 の視標を右眼で見えた時は、

Max 0.5（3 cm、右）と記録します。

以上、基本となる視力検査を紹介しましたが、単独視標や近距離視力検査用の視標が学校にない場合もあります。また、視野狭窄等、スムーズに検査を行うことができない場合等も考えられます。その場合、お電話でのご相談や、巡回相談等をご活用いただくこともできますので、お声かけいただければと思います。

佐賀県立盲学校

電話 (0952) 23-4672

FAX (0952) 25-7044

代表メール mougakkou@education.saga.jp

お気軽に御連絡ください。巡回相談の依頼も受け付けています。