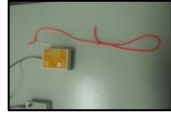


教材・教具名 「①ストリングスイッチ, ②シャボン玉製造器, ③ラッチ&タイマー, ④電動自動車」



所属部署 高等部

1 対象となる幼児児童生徒

高等部 III課程学級 在籍生徒 (肢体不自由, 重度重複)

2 教材を使用する活動

- ・制作活動 → ①と②を活用
- ・レクの活動 → ①と③と④を活用

3 ねらい

ポスター, うちわ, 行事のタイトル等の下地となる紙への飾り付けを行う制作活動やボウリングゲーム等のレクの活動等において, スイッチ教材等を活用し行うことで, 「喜び」や「達成感」を味わう場面を多く作る。

○下の写真の生徒について, 肘から手首にかけての屈伸運動が活発である。その動きを活かし, ①のような紐ゴムで引っ張るタイプのスイッチを利用することで, 様々な活動に参加できる状況を作り出すことができた。

教材の使い方	配慮点
<p>◆制作活動 (うちわ作り)</p> <p>②の機器に洗剤, 水性絵の具を混合した液入れる → ①と②を接続する → 生徒が①のスイッチ機器を引っ張ると, ②の機器から色つきシャボン玉が出てくる → シャボン玉が紙に当たると割れて色が付き模様ができる。</p> 	<p>○生徒の手の動きや動く範囲をあらかじめ計算した上で, ①のスイッチ機器を作動しやすい場所にセットする。</p> <p>○②の機器のセット位置や下地用の紙を動かすことで, 色つきシャボン玉が紙にまんべんなく当たるようにする。</p>
<p>◆ボウリング</p> <p>①と③と④を接続 → ボウリングスロープ (ボウル) の前に④を設置 → ③の機器で④が作動する時間をセット → 生徒が①のスイッチ機器を引っ張る → ④が動き出しボウルに衝突 → ボウルが動き出しピンを倒す。</p> 	<p>○生徒の手の動きや動く範囲をあらかじめ計算した上で, ①のスイッチ機器を作動しやすい場所にセットする。</p> <p>○③のタイマーをセットすることで, ④の自動車が動く距離と時間を決め, ボウルを動かせるようにする。</p>

※スイッチを引く動作ができるよう, 生徒の手首に紐ゴムを繋げることで紐ゴムの感触を感じ取り, 手の動きを誘導するような姿勢をつくり援助する。