

教材目録

<http://skazu.sakura.ne.jp/>より



メロディマットの学習

(背臥位の姿勢で背中や腰でメロディマットを押し音をだす)



シート・スイッチの学習

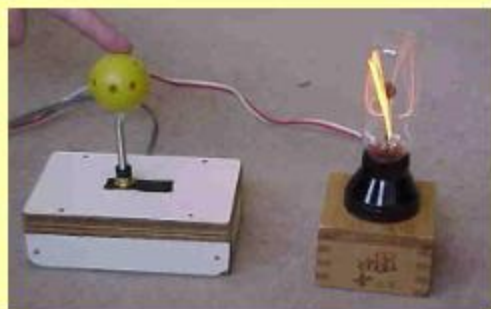
頭、背中、腰で押しつけば、スイッチが入る。

障害の重い寝たきりの子供さんは体の全面よりも背面への動きが優位であるので、寝たきりの子供さんには有効である。



おもちゃ入カスイッチ の学習

レバースイッチを押すとおもちゃ
のスイッチが入り、ミッキーマウ
スが太鼓をたたく。



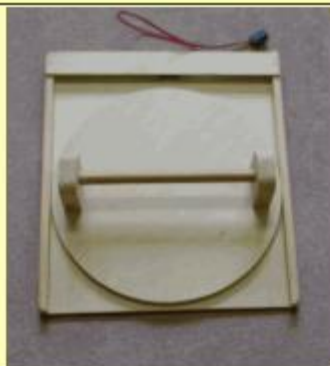
フィラメントの誘動電 球操作の学習

スイッチを押すと誘動電球のフィ
ラメントがゆれる。
注視や追視の学習に有効。



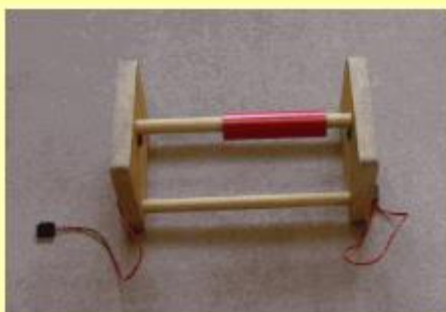
ラジカセ操作スイッチ の学習

レバースイッチを押すとテープレコーダーのスイッチが入る。



両手押しスイッチの学習

取っ手を両手で押せば前方に丸板が動きスイッチが入る。

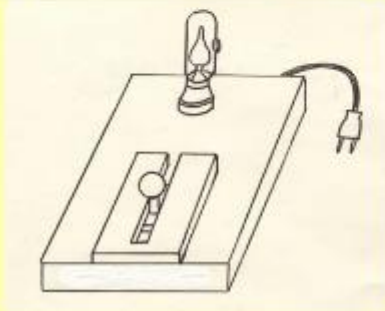


左右への筒押しスイッチの学習

左右へ筒を動かせばスイッチは入る



回転式スイッチの学習



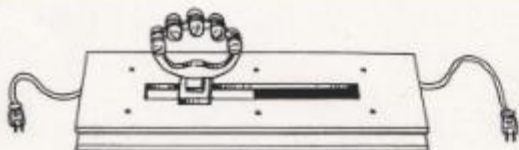
手操作スイッチの学習

手でブロックを手前に引きスイッチを入れ、電球をつける。

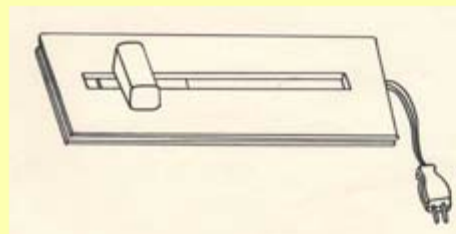


左右スライドスイッチ の学習

ベアリングがついているためにすべりが非常によい。また、左右へのすべりがいいために方向性がでやすい。



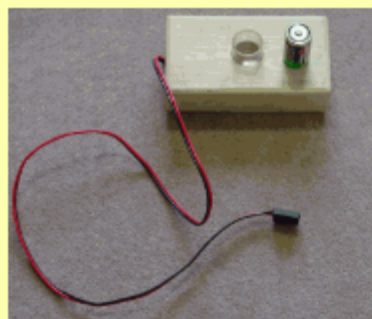
リングベルスライドス イッチの学習



ブロック(立方体) スライドスイッチの学習

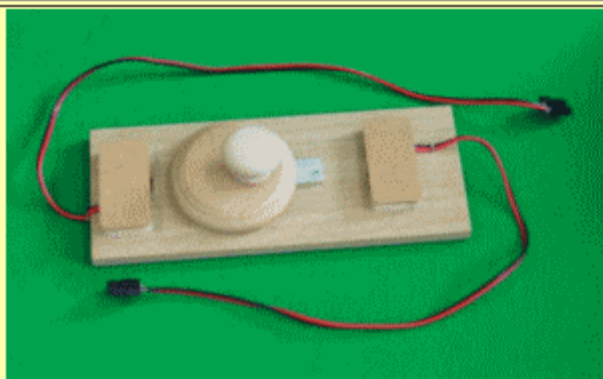
ブロックをスライドさせるとスイッチが入る。

手をまっすぐに動かす学習に有効である。

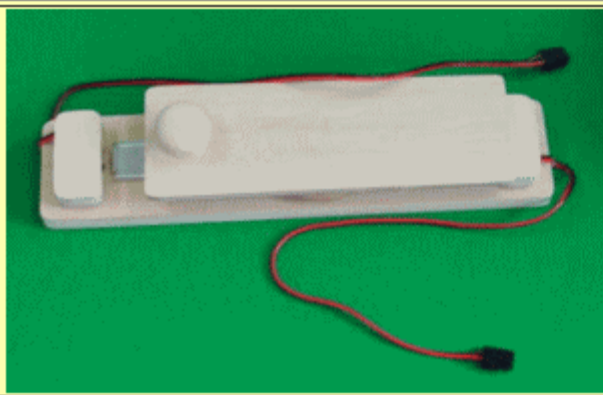


電池入れスイッチの学習

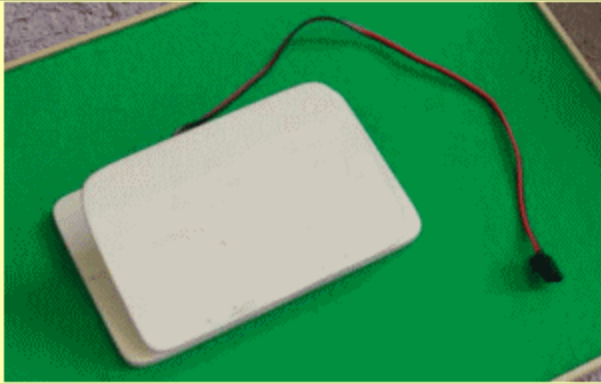
電池をプラスチックの筒の中に入るとスイッチが入る。



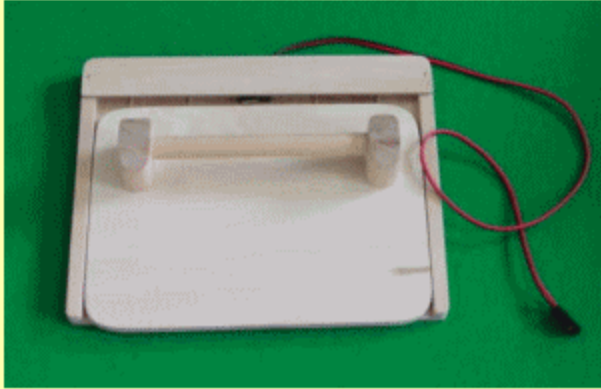
取っ手つきスライドスイッチの学習



取っ手つき肘のせスライドスイッチの学習



足・手で押すスイッチの学
習



両肘つきスライドスイッチ
の学習

弁別・見本合わせ学習 (肢体不自由児用)



肢体不自由児のためのための弁別・見本合わせ学習機器である。弁別学習では、手前の2本のスイッチ（四角用スイッチ、三角用スイッチ）の正刺激用スイッチを押せば、正刺激にランプがつきその形が光る。また、それに玩具をつなげば、光が光ると同時に電動玩具が動く。見本合わせの学習では、見本を見せその見本と同じ選択用スイッチを押せば、選択肢の形が光りそれにつないだ電動玩具が作動する。



リング外し及びリング入れの学習

リングを外す、次にリングを抜く。

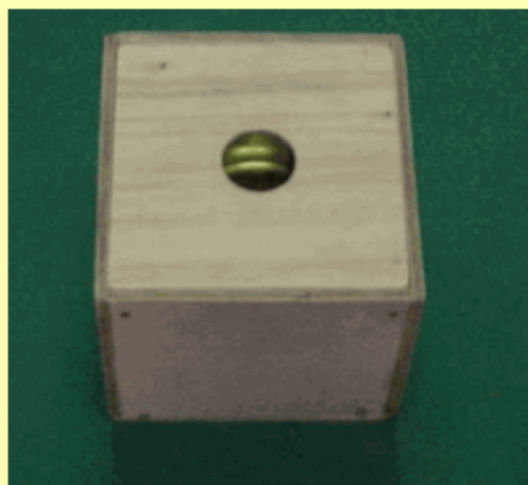
リングを抜いたり外したりできるようにになれば、箱を用意し箱の中のリングを探しリングを入れるようにする。

探す、棒の先端を見る、リングを棒にさすなど、箱、棒の先端、さらに棒の底面を見る、それぞれを見比べるなど、視覚の向上、手の操作の巧緻化が学習の目標となる。



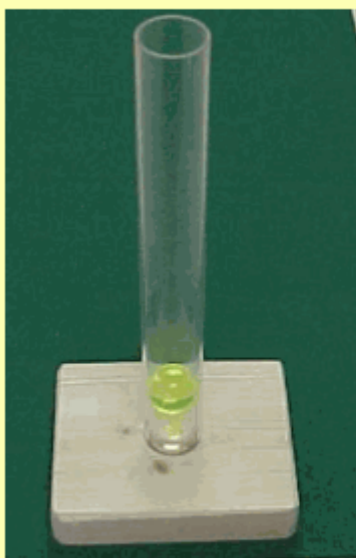
筒外し及び筒入れの学習

自由自在針金を利用し曲線の針金から筒を抜く、筒を入れる。目（感覚）と手（運動）の同調、及び、目（感覚）の先取りなど、いっそう高次な目と手の協応が起こる。



玉入れの学習

玉（木球）を穴に入れる。木球を入れるとき、穴の縁にこすりついたり、平面上を前後・左右に動かして入れるなど、手の触覚を重視した行動がときに見られる。木球が缶の中に入ったとき、「コロンコロンコロローン」という音がするが、その音が手がかりになって玉が穴に入ったことがわかる。したがって、木球が入ったとき響きのできるように教材を工夫する必要がある。



木球入れの学習

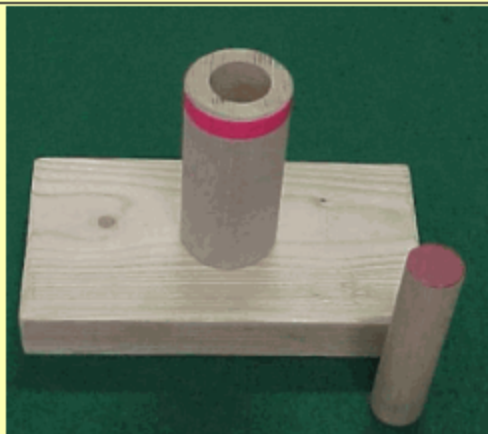
3.5mmの木球を透明の筒の中に入れる。木球は赤、黄色、青、緑、白、黒などさまざまな色の木球を使用する。目と手の協応を目指した教材である。箱の中に木球を入れひとつずつ木球を探し筒に入れる。次々と同じ動作を繰り返すことができるので、子供が好きな学習のひとつである。

できる速く、たくさん入れるという作業になりやすいが、そういう作業をするのが目標ではない。目をどう使うか、手をどう使うかが大切である。目や手を使いことの楽しさが学習の動機づけになる。



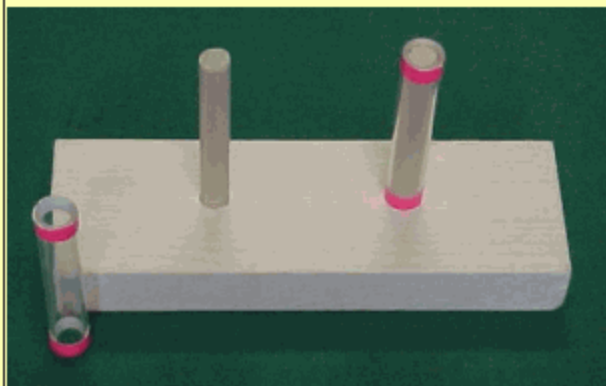
棒差し込みの学習

筒の高さ20cm、筒の直径5cm、棒の直径2cm。
筒の穴に棒を入れる課題であるが、子供は筒を持って棒を差し込む。手元を見て棒を差し込む。このときの触覚が縦の直線性の理解を深めることになる。



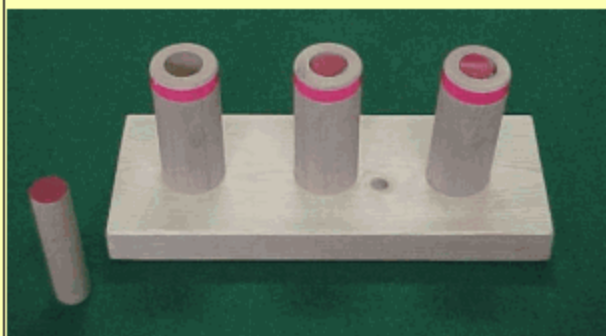
棒入れの学習

筒の高さ10cm、筒の直径5cm、棒の直径2cm。
筒が立っているなので、目で筒を捉えやすく、視線が筒の先端に行く。したがって、棒を筒の穴に入れる行動が出現する。



透明のパイプ入れ学習

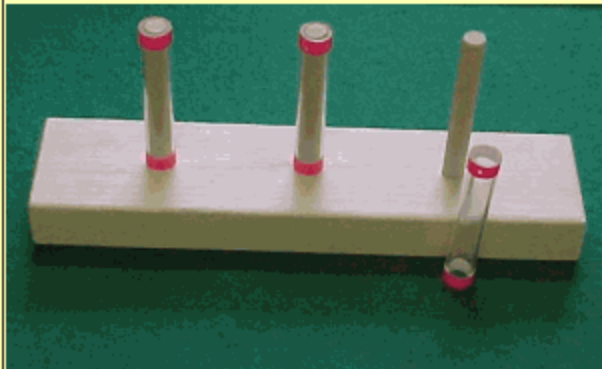
光沢のあるパイプは見やすく手を伸ばしやすい。パイプを抜く、入れるの二つの課題が可能である。最初は両手をそれぞれの筒に伸ばしぬく。ぬく場合、どちらか一方の手に持っているものを先にぬけば、ぬく順序ができる。1, 2という順序ができる。



棒入れの学習（順序）

棒を順番に入れる課題であるが、最初は真ん中、左、右、あるいは、真ん中、右、左という順序で棒を入れる。中には、右端、左端、真ん中、あるいは、左端、右端、真ん中という順序で棒を入れるものもある。

棒は手に持っている棒と筒に入れた棒は役割が異なっている。一度棒を入れるとそこには棒は入れられない。そのことがわからず、棒が入っているのに、さらに棒を入れようとする子供がいる。



透明のパイプ入れ学習（順序）

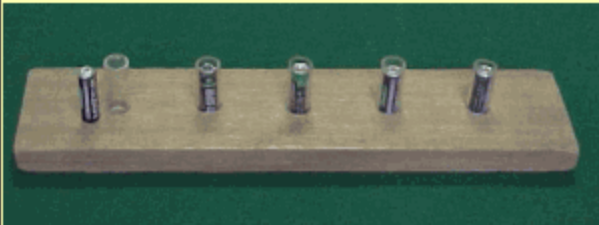
棒入れの学習（順序）と同様な行動が子供に発現する。真ん中を先に入れ、そのあと端の位置にパイプを入れる。先に端に入れ、そのあと真ん中に入れるという行動が発現する。いずれにしても、そのような位置が確定して順序が出てくるので、最初から順番に入れる子供は少ない。



電池入れの学習（順序3）

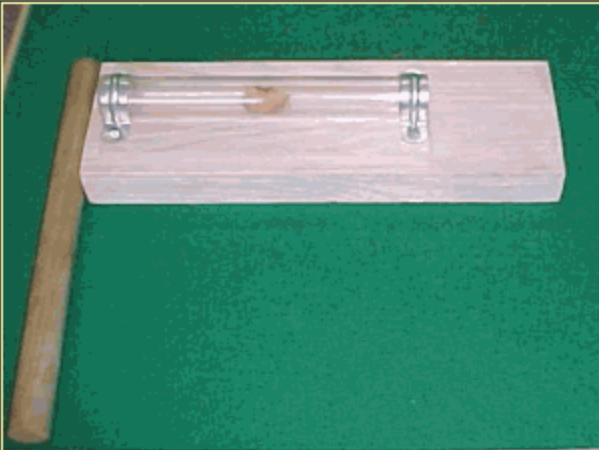
単三の電池を3個入れる課題である。この課題も位置を中心にして入れる行動が先に出現し、そのあと順番に入れる行動が起こる。この課題のよさは、電池に重さがある、パイプの穴に指を突っ込むことができるなど、子供の実感を大切にされた学習が組み立てられる。

電池入れの学習（順序5）

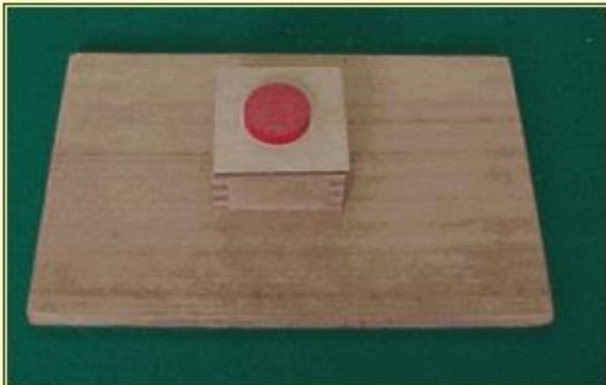


単三の電池を5個入れる課題である。最初は真ん中、端、あるいは、端、真ん中の順序で入れることが多い。1から順番に、逆に、5から逆順に入れることができるようになるのはずーっとあとになってからである。

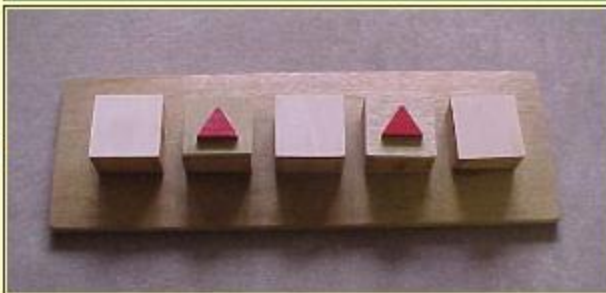
道具の使用（お菓子取り）の学習



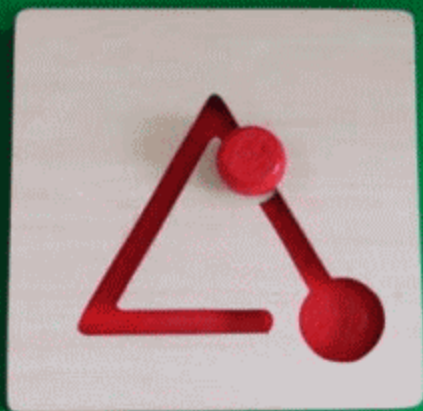
棒を透明のパイプに突っ込んで中のお菓子を取る。道具の特徴：持つ部分と作用する部分を理解し課題を解決する。



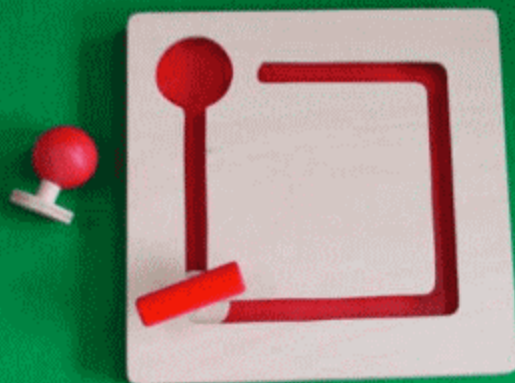
宝探しの学習（1個マス）



宝探しの学習（5個マス）

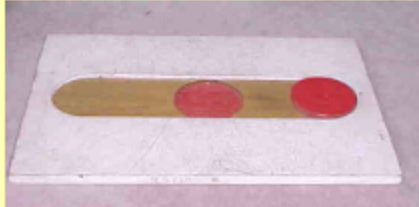


三角スライド教材学習



四角スライド教材学習

取っ手の種類を替えることによって手の巧緻化にも役立つ。



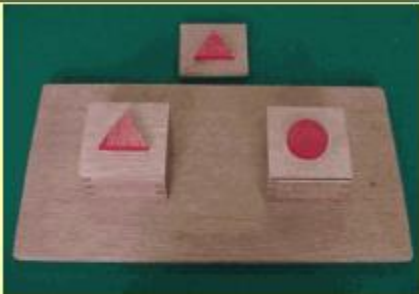
ブロックスライド型はめの学習



遅延学習

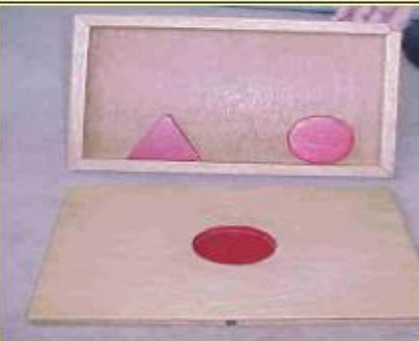
マスに子供の好きなもの（例えば、えびせん）を入れ遮断した後、子供がマスの蓋を開け好きなものを探す。

遮断時間が遅延時間にあたる（通常、3, 5秒程度）。

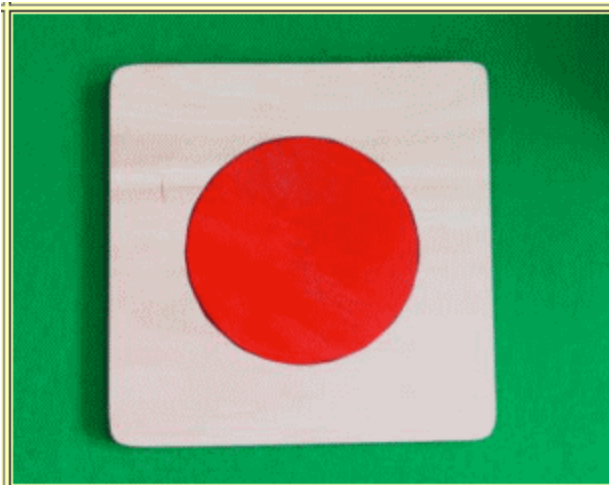


見本合わせ学習（浮きだし図形）

見本と同じ形に宝（お菓子、おもちゃなど）入っている

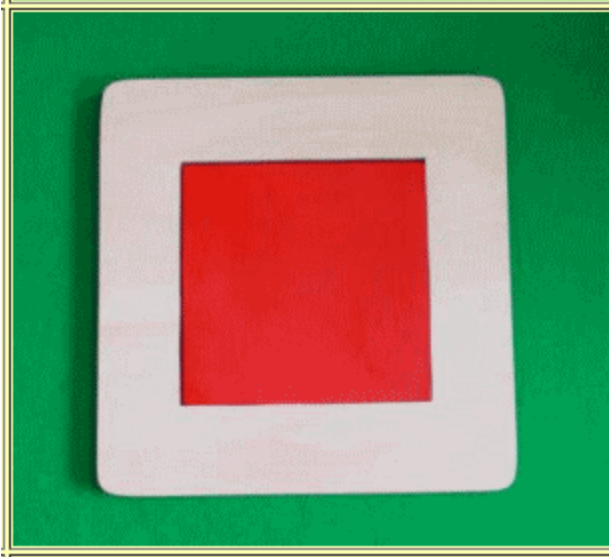


見本合わせ学習（型はめ学習）



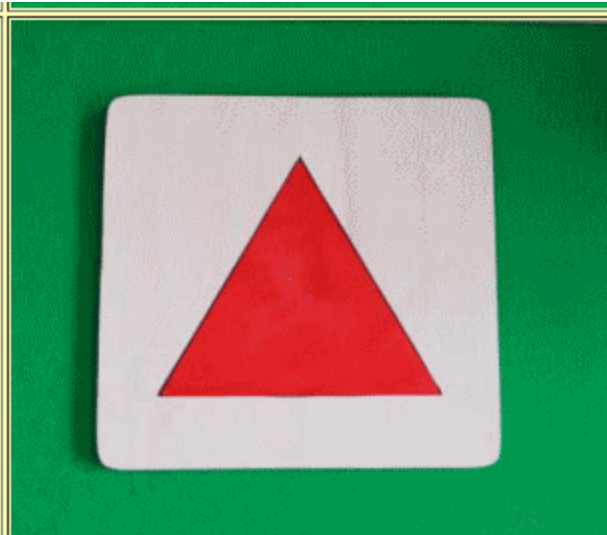
大きな丸

両手で操作しながら丸の型はめを入れる。
両手で操作するために手元に視線が向き、目と手が協応しやすい状況になる。



大きな三角

両手で操作しながら四角の型はめを入れる。
両手で操作するために手元に視線が向き、目と手が協応しやすい状況になる。



大きな三角

両手で操作しながら四角の型はめを入れる。
両手で操作するために手元に視線が向き、目と手が協応しやすい状況になる。



P字の型かめの学習

方向を考えて型板を操作し入れる。両手で操作するようにしているので、手元に視線が向きやすい。

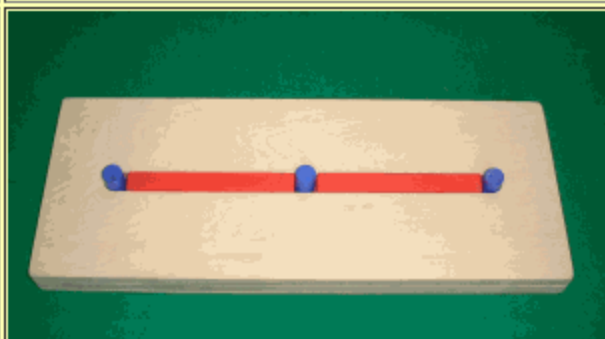


N字の回転型はめの学習

型をあわせるとき、回転させるという操作が必要になるが、その操作を学習する教材である。N字の他、P字などが考えられる。面を利用して回転させるというのは形の学習に必要な操作のひとつである。

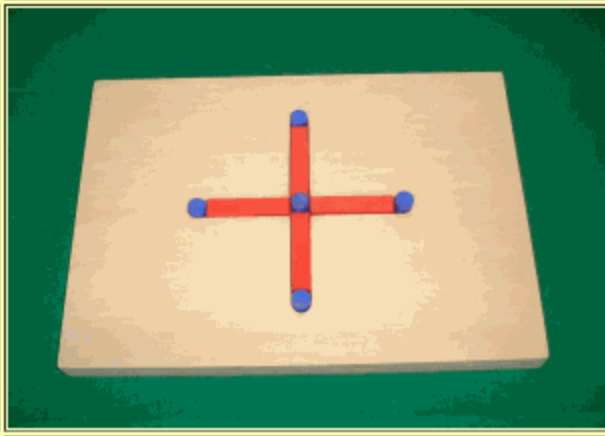


N字の型かめの学習



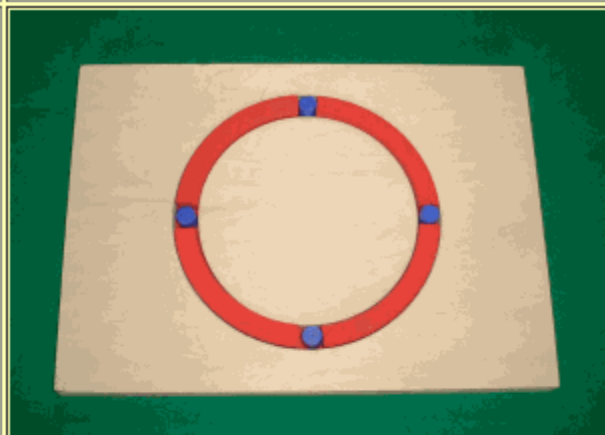
直線の学習

まず3点に青の棒をさし、次に赤の棒を入れる。



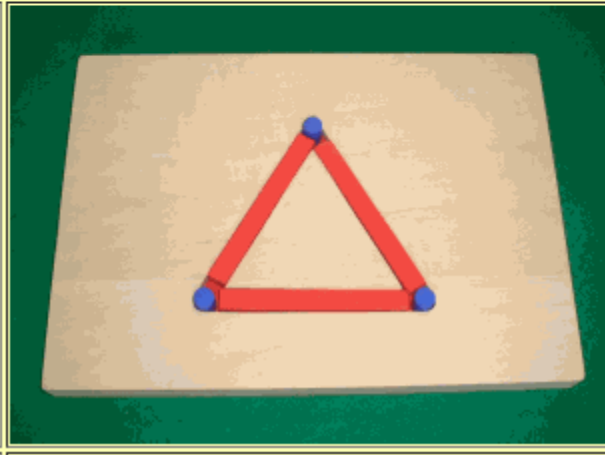
十字の学習

まず青の棒をさし、次に赤の棒を入れる。直線の交差の学習にもなる。



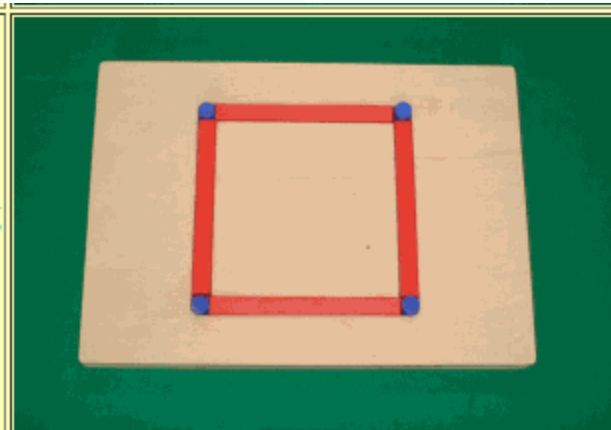
円の学習

まず青の棒をさし、次に赤の円弧の棒を入れる。曲線並びに円の学習になる。



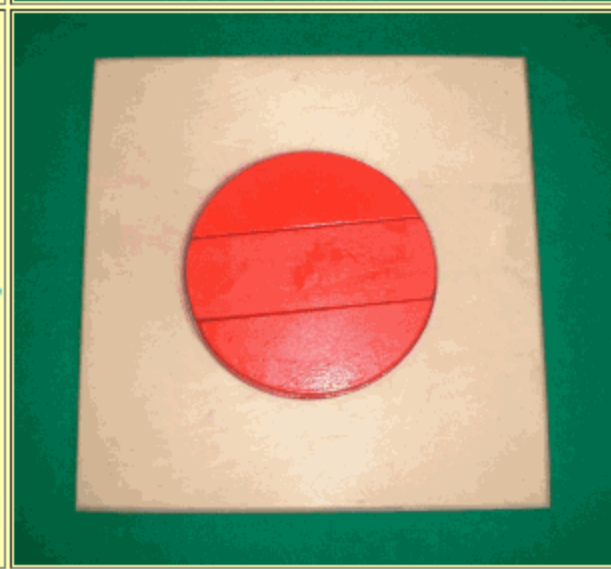
三角の学習

まず青の棒をさし、次に赤の棒を入れる。三角の学習であるが、位置、方向、順序という視点から形を学習することになる。



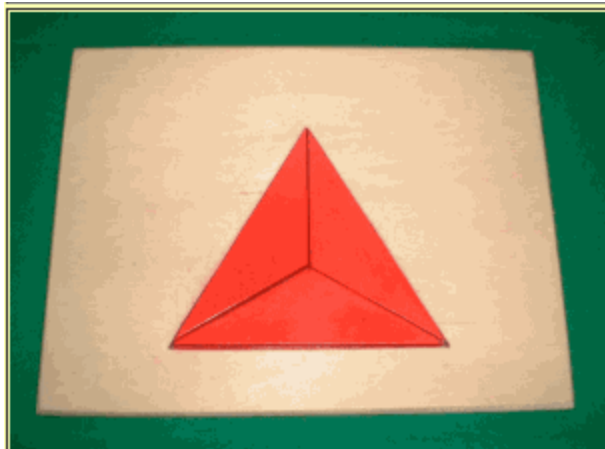
四角の学習

まず青の棒をさし、次に赤の棒を入れる。三角の学習と同様に、位置、方向、順序を含んだ形の学習になる。



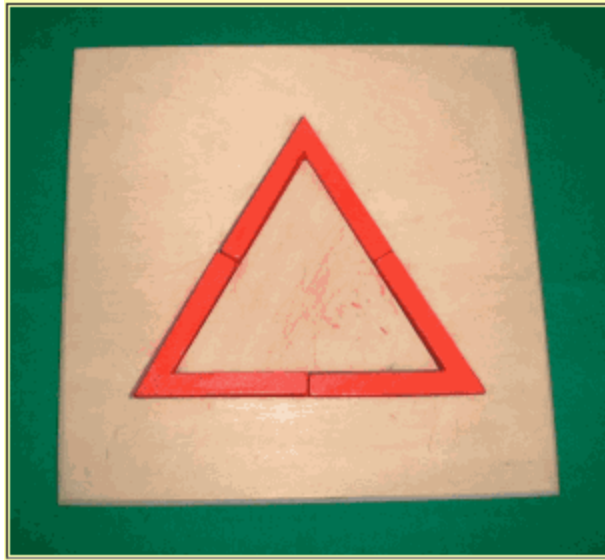
円の構成の学習

三片の木片より円を作る。三分割された3つの木片より円を構成する。



三角の構成の学習

3つの三角の木片より三角の形を構成する。



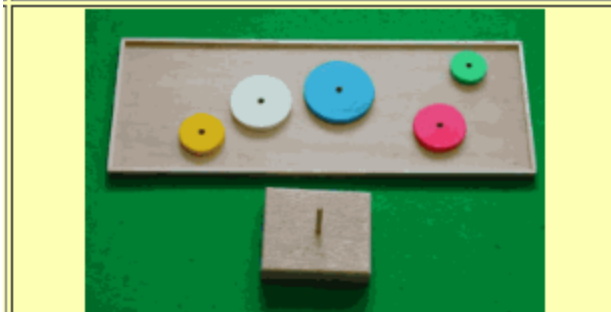
三角の構成の学習

3つの輪郭線の断片より三角の形を構成する。



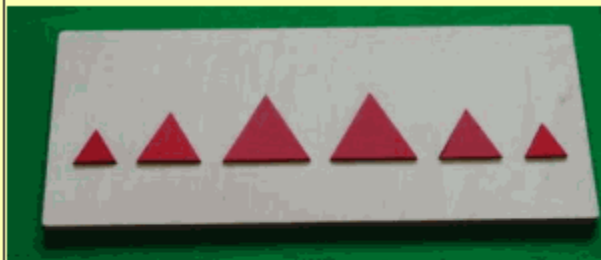
円の大小の比較の学習

4つの円を大きい順に入れる。



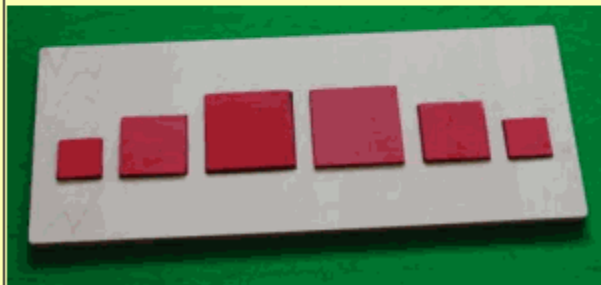
円の大小の比較の学習

5つの円を大きい順に棒にさす。



三角の大小（系列化）の学習

三角の木片を小さいものから大きいものへ順に並べ、さらに大きいものから小さいものへ順に並べる。

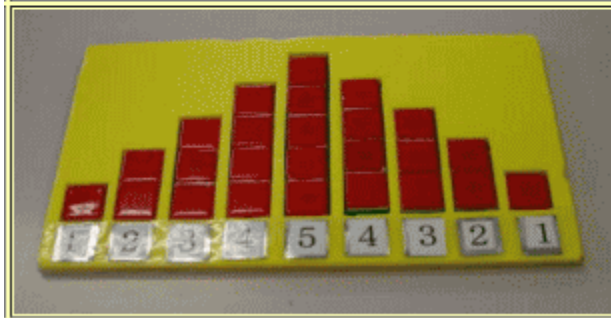


四角の大小（系列化）の学習

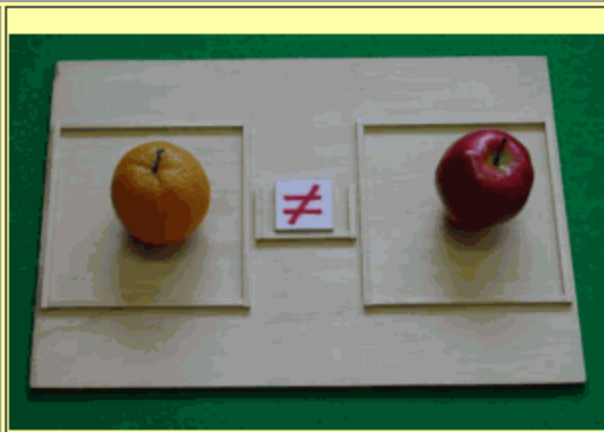
四角の木片を小さいものから大きいものへ順に並べ、さらに大きいものから小さいものへ順に並べる。



タイルの系列化



タイルの系列化



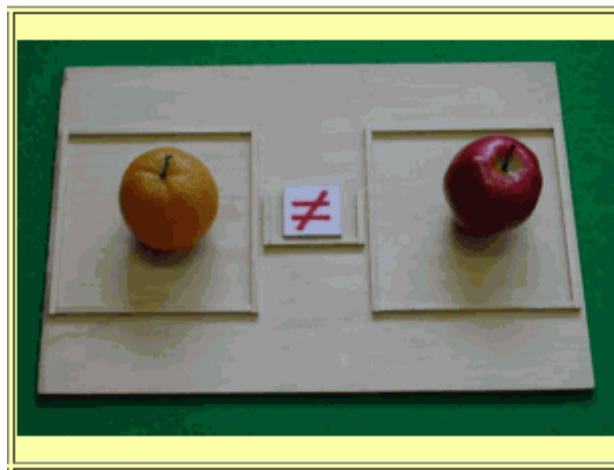
記号の学習

文字や数の学習の前段階の学習として記号の意味を学ぶ必要がある。≠の記号の意味を実物または絵カードを使って学習する。



文字の構成（その1）

枠組みあり。ひとつずつ透明板を重ね枠内に文字を構成する。最初は見本の文字の上に重ねる。



記号の学習

文字や数の学習の前段階の学習として記号の意味を学ぶ必要がある。≠の記号の意味を実物または絵カードを使って学習する。




単語の構成の学習

絵カードを見て50音表から文字を探し単語を構成する。絵カードだけでなく実物を用いて単語を構成する学習も必要である。



単語の構成の学習

	<h2>見本合わせの学習</h2> <p>見本を見て見本と同じ文字を選択する。</p> <p>見本が文字のときは絵カードを選択する。見本と選択肢を同時に提示する同時提示と、見本を提示しいったん遮断しそれから選択肢を提示し、見本と同じ文字を選択するという継時提示の2つの方法がある。</p>
--	--



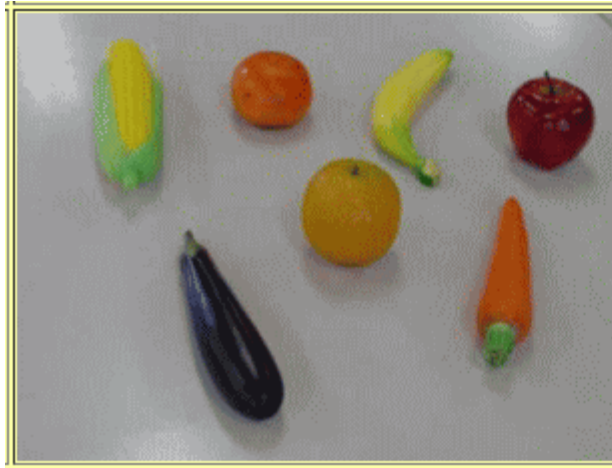
50音表

50音の配列の学習をする。



50音表

「みかん」「うま」「くま」「さかな」など単語を構成する。



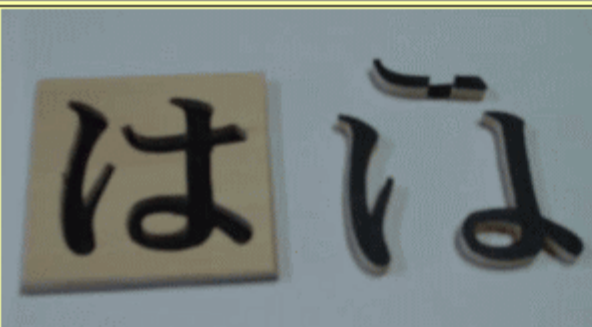
実物模型

実物と実物の結合、実物と絵の結合、実物と文字の結合などの学習に使用する。



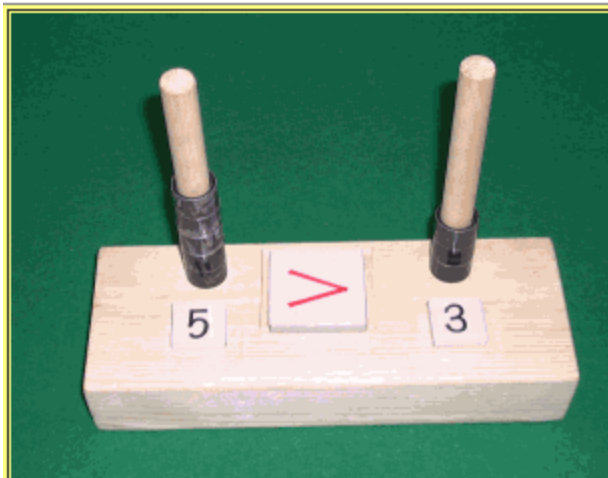
はさみの文字

型はめ形式の「はさみ」という文字の構成



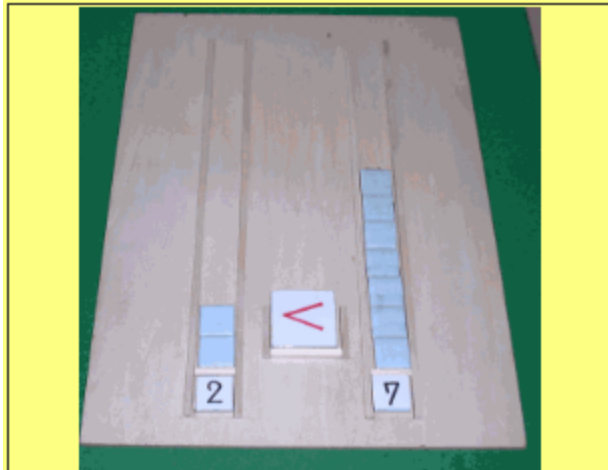
はの文字の構成

型はめ形式の「は」の文字の構成



数の大小の比較学習 (リング)

数カードと数の同じリングを置き、数の大小を比較する。最初は数カードを使用しないで、リングの数の大小をする。



数の大小の比較学習 (タイル)

数カードと数の同じタイルを置き、数の大小を比較する。最初は数カードを使用しないで、タイルの数の大小をする。
机上に平面に置くと、高さがでにくいので、書見台を使ってタイル板を斜めにすることもある。



1から5までの数の学習（系列化）

タイルを1から5まで並べ、数カードをその下に置く。

1から5までの系列を作るときは、最初は順番に系列を作ることが困難な場合があるので、1, 5, 3, 2, 4というふうに、比べて差が大きいもの、さらに端から真ん中という位置の手がかりを考えて学習を進めると子供が理解しやすい。



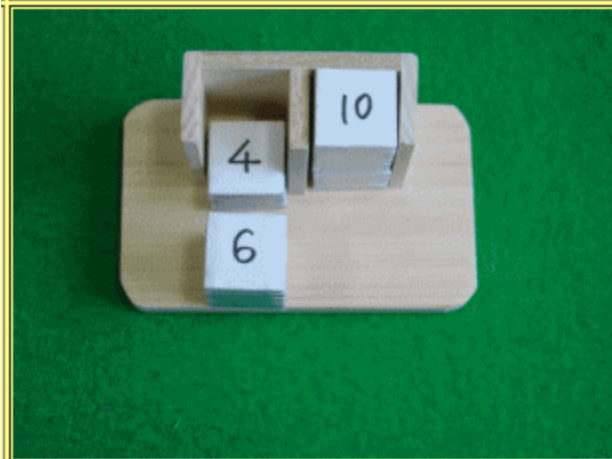
リング（素材は木）で5までの系列化の学習



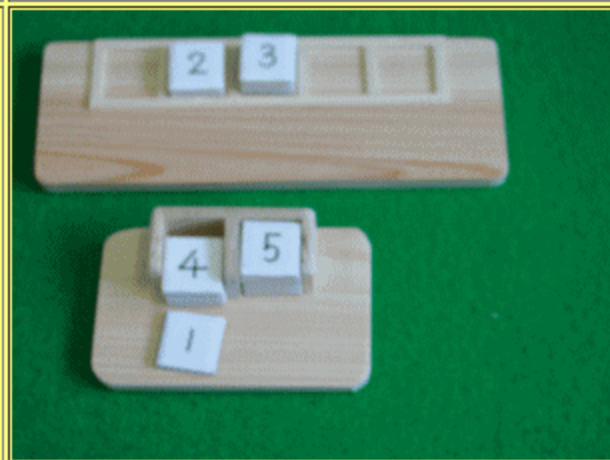
タイルで系列化（5まで）の学習



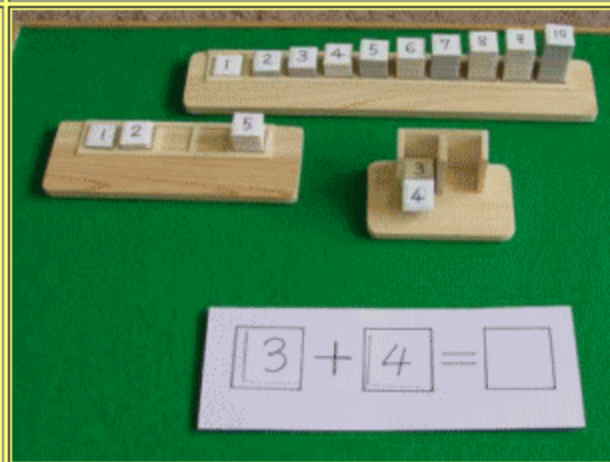
タイルで系列化（10まで）の学習



10の合成・分解の学習



足し算の学習 1



足し算の学習 2



文と行動の結合学習

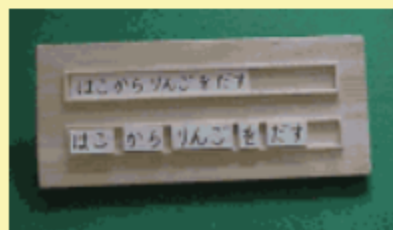
「はこからりんごをだす」という文を讀んでりんごを箱からだす。文章を讀んで動作をする、モデルの動作を見て文章を作るなど。



文の構成の学習

「はこからりんごをだす」という文章を読んで、箱からりんごを出す。「りんご、みかん」、「だす、入れる」など、名詞、動詞の集合、さらに助詞などの集合を考えれば、簡単な文章から複雑な文章など、種々のレベルの文章が作れる。

逆に、モデルの行動を見て、文章を作ることも必要である。

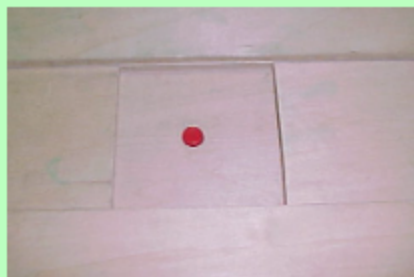


文の構成の学習

見本の文章がある場合とない場合の両方が考えられる。

スイッチと教材作成

型はめスライドスイッチ



制作方法：左の教材は、下図のスイッチを購入しそれを型穴につける。
効果：型穴に型（木片）入れば、スイッチが入る。配線を電動玩具につければ、電動玩具が動く。また、チャイムにつければ、チャイムが鳴る。



スイッチ

会社名不明：パーツ屋で購入
スイッチ部分は直径 5 mm



スイッチ
会社：OMRON
型番号：Z-15GD-B



スイッチ
会社：OMRON
型番号：Z-15GQ-B



スイッチ
会社：OMRON
型番号：Z-15GNJ55-B

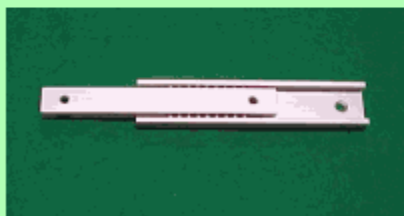


会社：日産商会

Tel.03(3255)1831(代)

Fax：03(3255)1835

型番号：FYHスライドL-115-12#3



会社：日産商会

Tel.03(3255)1831(代)

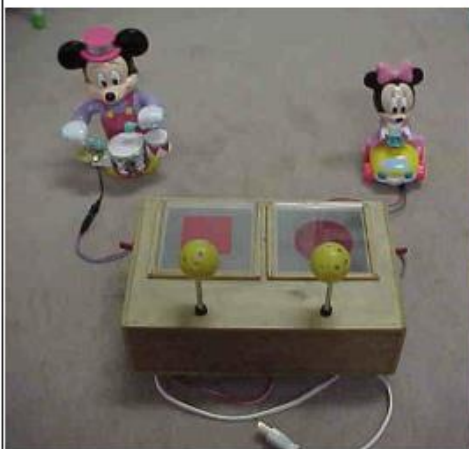
Fax：03(3255)1835

型番号：FYHスライドAS201-100J2

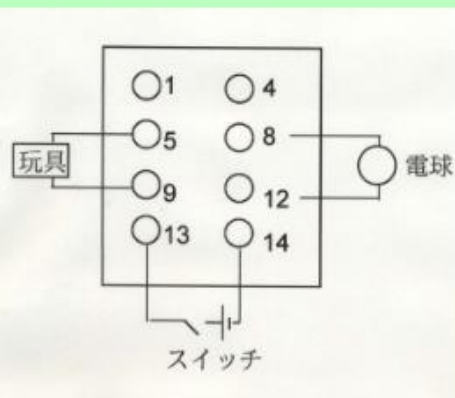
弁別・見本合わせ学習 (肢体不自由児用)



肢体不自由児のためのための弁別・見本合わせ学習機器である。弁別学習では、手前の2本のスイッチ（四角用スイッチ、三角用スイッチ）の正刺激用スイッチを押せば、正刺激にランプがつきその形が光る。また、それに玩具をつなげば、光が光ると同時に電動玩具が動く。見本合わせの学習では、見本を見せその見本と同じ選択用スイッチを押せば、選択肢の形が光りそれにつないだ電動玩具が作動する。



見本（例えば、四角）と同じ側のスイッチを押すと、選択肢（四角）が点灯し、玩具が動く教材である。肢体不自由児の学習には有効である。しかし、この教材の電気の配線が難しく、上手に教材を作成できないことがある。したがって、配線図を右記を示す。左右対称であるので、一方の配線図だけのせる。



スイッチ8と電球の間に電源を入れる

玩具とスイッチ5の間に電池を入れる

スイッチは2個必要

スイッチをいれると、電球と玩具が同時に作動する