

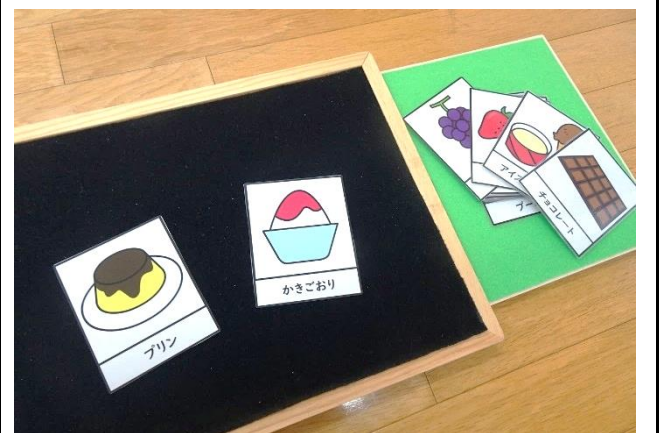
コロコロ キラキラ	
ねらい	○ハンドリガード（手をじっと見つめる）をして過ごしている生徒が、手で教材に触れて探索する動きを引き出すことをねらいとして製作した。
特徴	○塩ビ管内に棒状の木材を通すことでスムーズに塩ビ管が回転し、塩ビ管を回すと視覚的な変化が起こる。 ○置き方を縦横入れ替えることで、探索する手の動きを誘導することができる。 ○手で教材に触れたことが視覚的に伝わるようにホロテープを縞々に貼った。



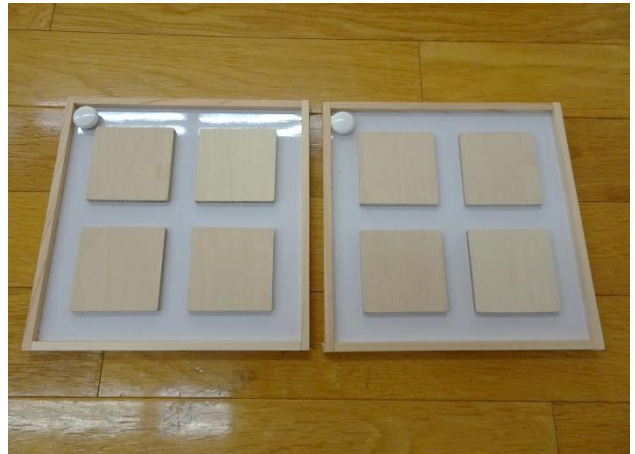
リング抜き	
ねらい	○パイプスライダやパイプ抜きができるようになった生徒が、より目や手を協応させて使う力を高めることをねらいとして製作した。
特徴	○終点（リングをどこまで抜けばよいか）がわかりやすいように、棒の先端にキラキラしたテープを貼り付けた。



おはなしカード どっちが好き？	
ねらい	○子どもたちが、楽しく会話をする中で、理由をきちんと伝える練習することをねらい、製作した。
特徴	○子どもたちの興味・関心があるもの、身近にあるものの2択状況をつくることで、より意欲的に取り組むことができる。「どっちが好き？」と尋ね、「なぜなら～だからです。」のような定型文を提示すると、自信をもって理由を伝えることができる。



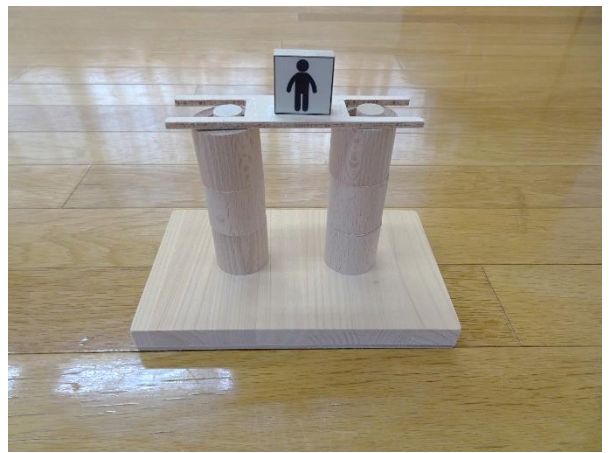
マグネットのだいぼうけん	
ねらい	○書字のときに、鉛筆をもつと、必要以上に力が入ってしまう子どもが、力を調整しながら手指を動かすことをねらい、製作した。また、子どもと平面上で上下左右の言葉を共有することもねらった。
特徴	○ホワイトボード盤を成形し、その上に仕切りをつけたので、マグネットが磁力でつくようになっている。子どもの指先に適度のフィードバックがある中で操作ができる。教師と一緒にひとつの盤を使うこともできれば、教師の動かし方を真似て動かすこともできる。



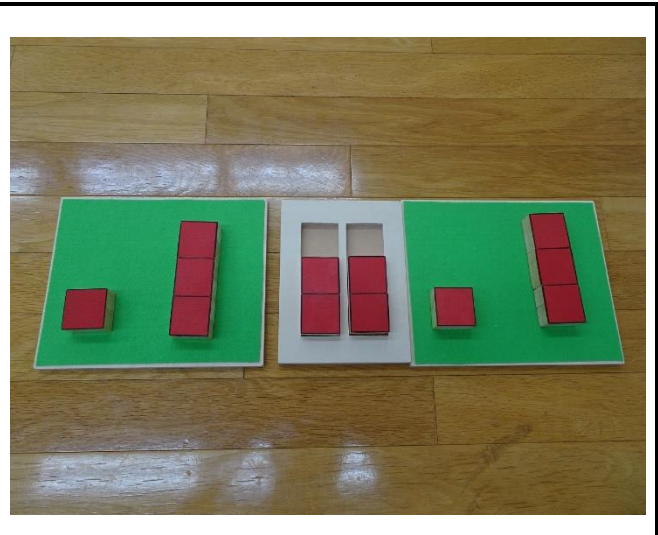
ひらがなスタンプ ケース	
ねらい	○ひらがな文字を学習している子どもが、50音表のどのあたりに、各文字があるかを考えて見つかるようになることをねらい、製作した。
特徴	○仕切りのないケースだと、右に左に目を動かして、特定の文字を探している状況があったので、行ごとに特定の文字を探せるように、黒の仕切りをつけた。



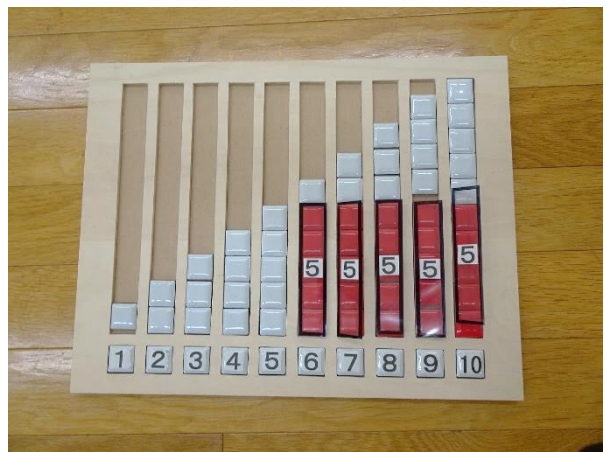
橋をかけよう（1～3の数）	
ねらい	○具体物の操作をとおして数の学習を行っていて、1と1は同じだね、2と2は同じだねと確かめる作業を、高さをとおして行うことをねらい、製作した。
特徴	○数が同じでないと、橋をかけたときに橋が傾き、人がコロんと落ちてしまう。そのため、同じを確かめやすい状況が生まれる。



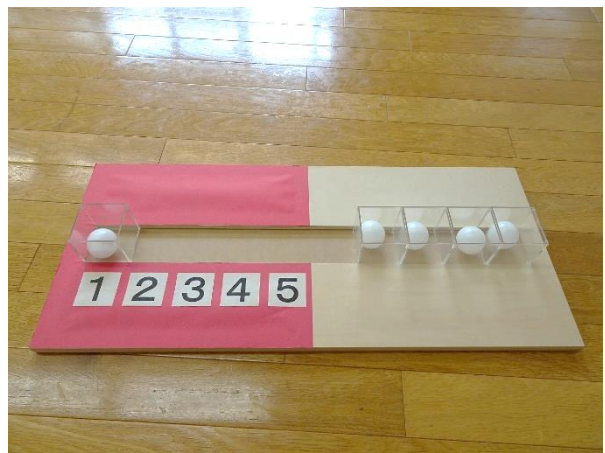
「同じ」「違う」をたしかめよう	
ねらい	○数の階段をつくる学習に取り組む上で大切な「同じ」「違う」の学習をねらい、製作した。
特徴	○子どもの手の大きさに配慮して作製した。教師が操作するブロックも、子どもが操作するブロックも同じ形、配色にすることで「同じ」「違う」に注目しやすい状況をつくった。



数の階段（1～10の数）	
ねらい	○1～5までの数の学習を積み上げた子どもが、5よりも大きい数の学習に取り組むときに、6～10の数は5のまとまりと1～5の数で構成されることを捉えることをねらい、製作した。
特徴	○6～10の中の5のまとまりを赤ブロックにしたリ、上に5のカバーを重ねたりすることで、視覚的に捉えやすい状況をつくった。



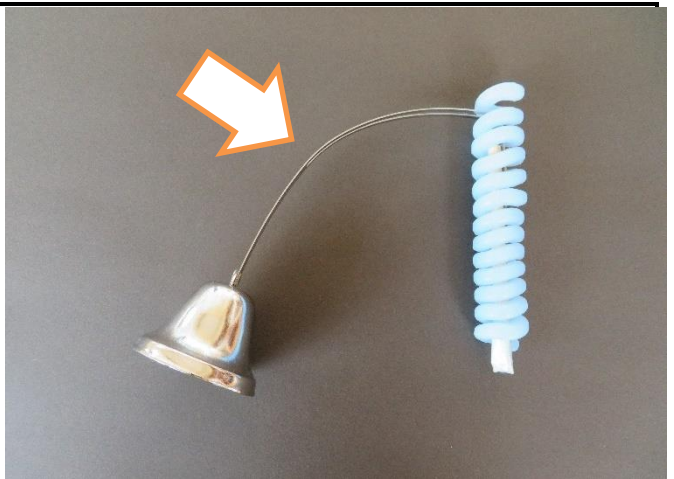
数をかぞえよう（1～5）	
ねらい	○数を数えるときに、操作をしながら量を確認することをねらい、製作した。
特徴	○アクリルケースで作製したため、写真にあるボールに限らず、入るものであれば、他のものの数も数えることができる。



計算式をつくってみよう	
ねらい	○加算に取り組む子どもが、目の前で展開するお話（ここでは、バスに人が乗る話）をもとに、立式をする学習を行うことをねらい、作製した。
特徴	○ここでは数字を書くことが目的ではなく、立式自体に集中できるように、数字ブロックを操作して式を立てられるようにした。



リンリン ベル	
ねらい	○動きの小さな児童でも、自分の力でベルを鳴らすことができないかを考え、制作した。
特徴	○少し動かすだけでも、(矢印で示した) 金具の部分が揺れることによって、はっきりとベルの音が鳴る。 ○持ち手にぐるぐるグリップを採用し、持ちやすくした。それでも持ち続けることが難しい児童には、太いゴム等で持つところを支援した。



ビリビリ クリップ	
ねらい	○紙をちぎることが難しい児童でも、自分の力で紙をちぎることができないかを考え、制作した。
特徴	○輪っかの持ち手を持って引っ張るだけで、紙をちぎることができる。 ○紙をかませるクリップ部がスルッと抜けやすいので、100円ショップで売っているカーテンレール用のクリップを用いることで、抜けを防止した。



いちご狩り	
ねらい	○対象物に手を伸ばして、手ごたえを感じながら学習できる教材はないかと考え、制作した。
特徴	○土台といちごはマジックテープでくっついているため、いちごを取ると「ベリッ」と音が鳴り、手ごたえを感じやすい。 ○マジックテープ部を小さくしているので、弱い力でもいちごが取れる。



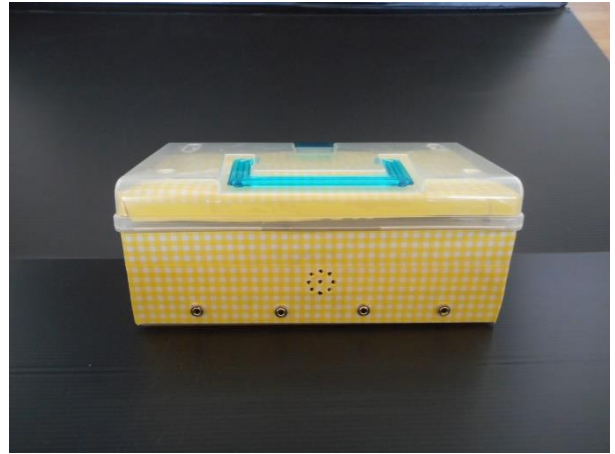
すずハーブ	
ねらい	○指先の小さな動きでも、自分の力で音を鳴らすことができないかと考え、制作した。
特徴	○ゴム紐に指を引っかけて、少し指を動かすだけで、プラ鈴の音を出すことができる。 ○シンプルな作り、シンプルな音なので、自分が音を出したということ、そして音そのものに気付きやすい。



ダンボールウェッジ	
ねらい	○簡易座位保持装置(PIT)に座っている児童生徒の姿勢を活動のねらいや児童の体調によって調整(前傾・後傾)させることをねらいに製作した。
特徴	○強度を確保するために三層段ボールを加工して製作した。



VOCA	
ねらい	○ボール入れの学習をする時に、ボールが入った後に出る音声や曲に変化をもたせて、児童がよりやる意欲をもてることをねらいに制作した。
特徴	○外部スイッチを差し込むことで、30秒までの音声を4つ録音・再生することが可能。



おにぎり VOCA (30秒 REC)	
ねらい	○童謡などの音楽を好んで聴いていると推測される児童が、任意のスイッチを操作して、自分の動きで音楽を再生できるようになることをねらって制作した。
特徴	○30秒までの音声を1つ録音・再生することが可能。(短い童謡の1番であれば、録音・再生可能) ○外部スイッチでON/OFFすることが可能。 ※小型タッパー型もある。 ※音量調節は不可。



ファイルケース VOCA	
ねらい	○生活の中で使用している写真カードや音声言語の理解が見られる児童が、歩行器等を利用して校内を移動する場面で、自分から行きたい場所を選択し、教師に伝えることができるようになることをねらいとして制作した。
特徴	○30秒までの音声を4つ録音・再生できる。スイッチに写真(6cm×6cm)をスイッチに貼り付けることができる。 ○天板部分にホワイトボードシートを使用し、ひらがな等の文字を書くことができる。 ○外部スイッチを接続しての操作が可能。



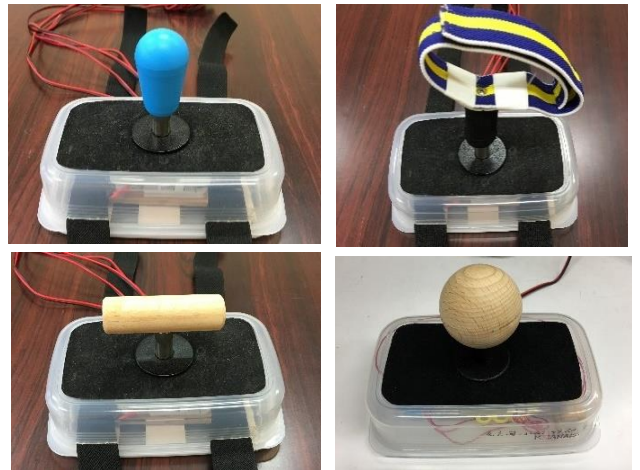
Smile Loco 用コントローラー (4ボタンVer)

ねらい	○たたく動きで面を探索する児童生徒が、スイッチを押すことと Smile Loco(バギー電動化装置)が動くこととの因果関係がわかることをねらいに製作した。
特徴	○Smile Loco には旋回機能があり、左右のスイッチのみで動作するため、スイッチとの相性が良い。 ○ゲーム用のコントローラーを改造して製作した。



ジョイスティックレバーの工夫

ねらい	○Smile Loco(バギー電動化装置)やPCのマウス操作(自作のジョイスティック)を行う際、児童生徒がより操作しやすくなることをねらって製作した。
特徴	○使用する部品の都合上(鬼目ナットを埋め込むため)、レバー部分に木材を加工した物を使用している。 ○なすび型(市販品)にも交換できる。




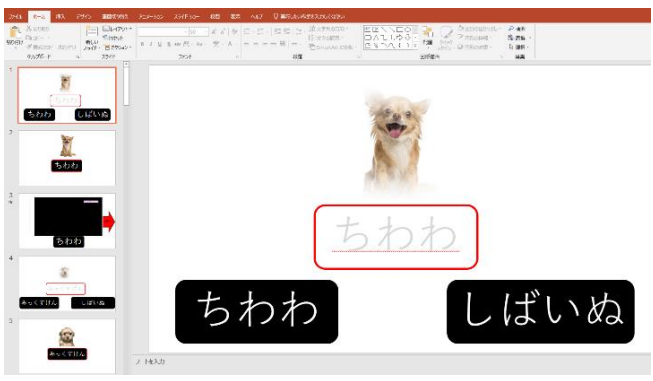
2方向レバースイッチ

ねらい	○レバースイッチを操作して、Smile Loco を前進させたり後退させたりすることをおして、児童が得意な手前に引く動きだけでなく、前に倒す動きを引き出すことをねらって制作した。
特徴	○レバースイッチを木材で固定して、前方向、後方向にだけ動くようにした。 ○児童が操作しやすいように、高さを抑えて制作した。



マイク型音声スイッチ

ねらい	○発声が見られる児童が、自分の発声によって環境が変化する(接続した教材が動く)という因果関係に気づくことをねらいに製作した。	
特徴	<p>○感度調整が可能。</p> <p>○マイク型をしていることによって、児童生徒の発声への意欲の向上が期待できる。</p> <p>○ロングトーンの練習などにも活用が期待できる。</p> <p>※山ねこ工作室 山本様 開発。本校での製作にあたり、山本様より製作方法等の情報提供をいただいた。</p>	

名前を完成させよう「犬編」		
ねらい	○言語理解があり、興味のある内容であれば、音声言語と実物や写真・絵などとのマッチングができる児童に、文字への興味を高めること(文字のまとまりと写真を一致できること)をねらいとして製作した。	
特徴	<p>○写真を表す文字のまとまりを正しく選んだり、文字を綴ったりすると、写真の犬の短い動画を見ることができる。</p> <p>○児童の興味に合わせて画像やレイアウトの変更ができるように PowerPoint を使用して作成した。</p> <p>※本校では、PowerPoint を視線入力装置(Tobii EyeTraker 4 C)で操作するために視線マウスソフト「miyasuku EyeConLT」を使用している。</p>	