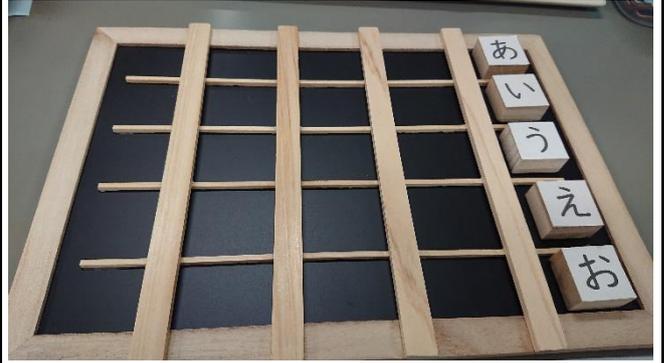


ひらがなブロック	
ねらい	<ul style="list-style-type: none"> ○50音の並びを理解する。(あ～な行と、ま～わ行) ○ひらがなを組み合わせることで単語を作る。
特徴	<ul style="list-style-type: none"> ○ユニバーサルデザインの書体で作成。児童が自分でつまんで操作しやすいように、タイルより厚みのある木製のブロックを使用した。ブロックには磁石が付いているので、枠のブラックボードを傾けても崩れない。(ブロック、ボード共に100円ショップで購入)



キラキラマラカス	
ねらい	<ul style="list-style-type: none"> ○聴覚に難しさがあるお子さんが、見て楽しめるような教材を作成した。色の変化や光の変化を感じられるようにした。
特徴	<ul style="list-style-type: none"> ○持ちやすいように、小さなペットボトルを使用し、ビニールテープを強く巻いてつなげた。 ○黒と白が見やすい子もいるので、カラフルなものに加えて、黒と白のラメのものも作成した。 ○音の手がかりとして、小さな鈴も入れてみた。

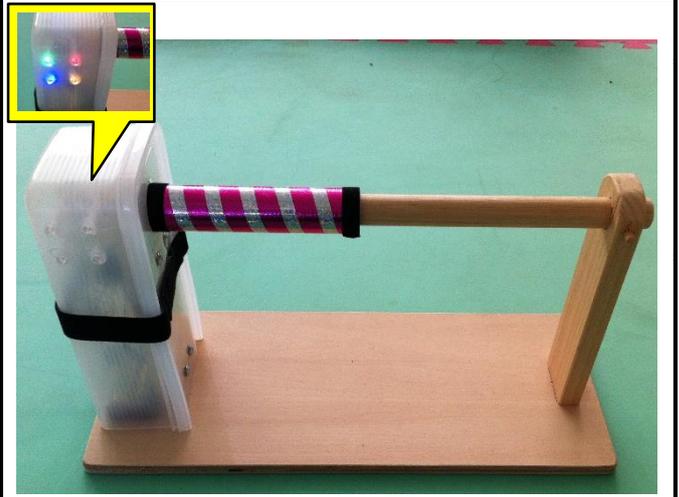


いもむし であよ	
ねらい	<ul style="list-style-type: none"> ○児童生徒の目の前で動かすことにより、注視や追視を促すことができる。 ○歌遊びやお話遊びでやりとりする教材として使用することもできる。
特徴	<ul style="list-style-type: none"> ○カラー手袋を切って、ボンドで貼り付けた。裁縫ができなくても作成することができる。 ○穴から出てくる等、登場の仕方を工夫することで、児童生徒が注目しやすくなる。



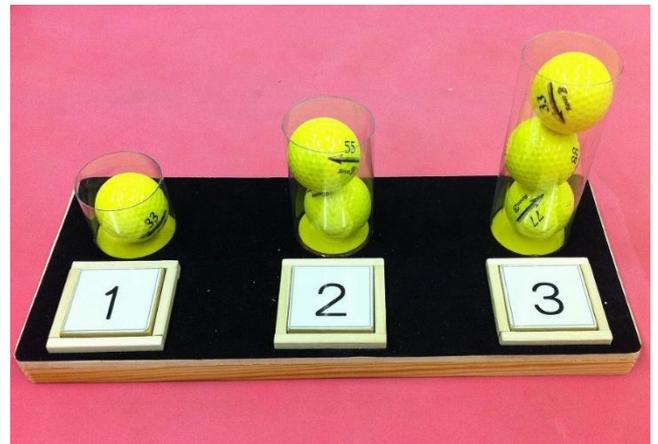
プルピカスライドスイッチ

ねらい	○上肢の運動性が高く、いろいろな物に手を伸ばして探索学習をしている児童生徒が、手元を見続けること、終点の理解(活動の終わりがわかる)をねらって製作した。
特徴	○パイプを終点までスライドさせた結果を振動、光(LEDの点滅)、外部スイッチへの出力の中から、選択してフィードバックすることができる。 ○パイプを好きな手触り、模様に変更することができる。



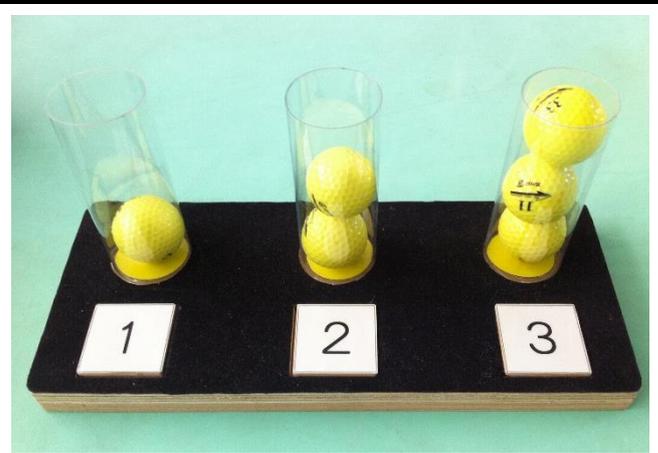
玉入れ 数の階段 1・2・3 (高さのガイドあり)

ねらい	○記号としての数と、量としての数につながりをもてるようになることをねらい、製作した。
特徴	○玉には、カラフルなゴルフボールを使用し、目にとまりやすく、手に持った重みを感じられるようにした。 ○透明な筒がボールの個数分になっており、各個数以上入れられないようなガイドになっている。 ○玉入れの際に、一緒に数を数えたり、指を立てたりしながら入れることで、音声(音)と数のつながりについても学習することができる



玉入れ 数の階段 1・2・3 (高さのガイドなし)

ねらい	○触覚的な手がかりがなくても、記号としての数と、量としてのゴルフボールの数とのつながりがわかるようになることをねらい、製作した。
特徴	○玉には、カラフルなゴルフボールを使用し、目にとまりやすく、手に持った重みを感じられるようにした。 ○高さのガイドがあるものと比べて、より目で見て数を確認する力が必要になる。



とんぼのめがね	
ねらい	○童謡「とんぼのめがね」に合わせて、とんぼを振りながら歌ったり、カラーセロファンの中をのぞきながら歌ったりすることで、歌詞と情景を感じ取ることができる。
特徴	○とんぼのペープサートを握って振ることができる。 ○カラーセロファンごしに背景をみると、それぞれの色を楽しめる。とんぼを重ねることによって色の変化を感じ取ることができる。



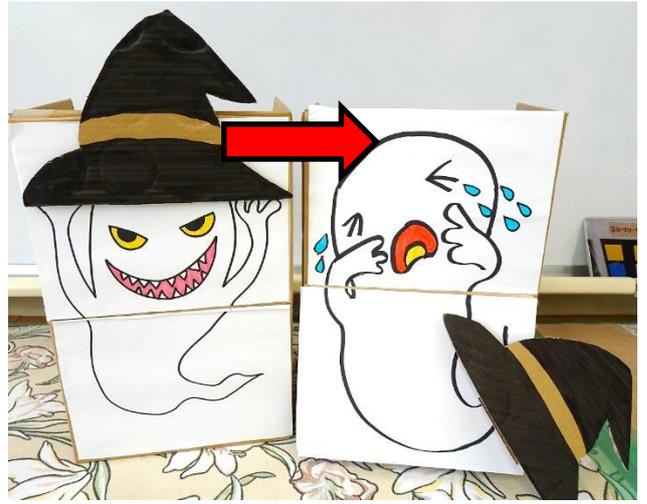
スライド筒抜き	
ねらい	○手元に視線を向け、物に触れたり、動かしたりする。 ○方向を意識して、手を使うことができるようになる。
特徴	○児童が見やすいように、カラフルで光沢のあるテープを使用した。 ○児童の手の大きさに配慮し、筒の長さを短めにした。



かんたんオーシャンドラム	
ねらい	○自分で持って振ったり叩いたり、教師がゆっくり傾けたりして、音を楽しむことができるようにする。
特徴	○視覚的にも楽しめるように、AAサイズのクリアケースにビーズを入れた。 ○ビーズの入れ替えをしやすいため、簡単に変化をつけることができる。



こっちだぞ！ なきむしオバケさん	
ねらい	○ボールを扱う学習で、ボールが対象物に当たると、対象物の絵柄が変わるので、変化を明確にとらえることができる。
特徴	○ボールが対象物（帽子）に当たると、帽子が表面から裏面に動き、下に隠された泣き顔のオバケの顔がでてくる。 ○ボールが当たった時に絵柄が変わるので、変化をとらえやすくなる。 ○好きなキャラクターで応用できる。



あわてんぼうのサンタクロース ブラックパネルシアター	
ねらい	○ブラックパネルシアターにすることで、より視線が向くようにした。 ○電気を消しての鑑賞になるため、リラックスして鑑賞することができる。
特徴	○「あわてんぼうのサンタクロース」の音楽に合わせて、作ったキャラクターなどを登場させて貼っていく。 ○キャラクターの顔と身体は、糸で玉留めしてあるので、揺らすと動くようになっている。



箱ペープサート 「ぞうくんのさんぽ」	
ねらい	○見たり、聞いたり、触れたりして、対象物に視線を向ける。 ○効果音や挿入歌を手がかりに、次の場面を期待して、感じたことを表情等で表す。
特徴	○動物がどんどん上に乗っていく様子がわかりやすい。 ○立体で動きを出せるので、見ることに課題のある児童生徒も注目しやすい。 ○箱の内部にプラスチック製の鈴をぶら下げており、音の手がかりもある。



電動ペットボトルキャップ外し	
ねらい	○作業学習において、ペットボトルからキャップを外すことが難しい生徒が、スイッチを操作して活動に参加できることをねらいに製作した。
特徴	○任意のスイッチを押している間だけモーターが回転し、ペットボトルのキャップを回すことができる。※固くはまっているキャップは回せない。 ○側面のノブネジで高さを調整することで、500ml～2Lのペットボトルに対応する。



「しゃべるんです。」用キーガード	
ねらい	○発話が困難な児童が iPad の絵カード VOCA アプリ「しゃべるんです。」を操作して、意思を表出する際の誤入力を軽減することをねらいに製作した。
特徴	○ 穴が空いている部分以外は触れても反応しないため、不随意的筋緊張による誤入力を軽減できる。 ○ 2mm 厚の透明テーブルマットをカット、穴あけして作成した。



ビリビリ数え板	
ねらい	○5までの数称を言えるようになった児童が、数称と具体物の個数とを一致させて数えることに気づくことをねらって制作した。
特徴	○具体物を入れるケースはマジックテープで板に付いていてビリビリはがして着脱ができる。初めは具体物が入っているケースだけを残して数え、徐々に具体物が入らないケースも残すことができる。 ○ケースには本児の好きなバスの写真が貼ってある。具体物をどのケースに入れるかを尋ねたり、目を向けて欲しいケースの場所を伝えたりする際に、バスの名前で見えたとやりとりできるようにした。



ブルピカメロディースイッチ

ね
ら
い

○因果関係の理解の範囲が、直接触れたものに留まっていると推測される児童が、スイッチと離れたところで動作するおもちゃとの因果関係を理解することをねらいに、スイッチ自体が光る、振動する、音楽が流れる教材を製作した。

特
徴

○スイッチ(ライトの天板部分)を押している間、LEDの光、振動、電子オルゴールの音楽、接続したおもちゃ等の動きでフィードバックすることができる。

○背面にある DIP スイッチを ON/OFF することで、スイッチの天板部を押したときに起こるフィードバックの方法を選択することができる。

○電子オルゴールの音は IC を交換することで、変更可能。音量調整も可能。



底面にある DIP スイッチ

SmileLoco 用コントローラー 4ボタンガイド付 Ver

ね
ら
い

○SmileLoco(バギー等を電動移動機器化する装置)を使用する際に、ジョイスティック型コントローラーでは、不随意的筋緊張によって誤操作が多くなってしまいう児童が、操作しやすくなることをねらいに製作した。

特
徴

○対象とする児童は、水平に設置したコントローラーではスイッチが押しにくいいため、押しやすい角度を調整する台を製作した。

○2つ以上のスイッチを同時に押してしまう誤操作を減らすことをねらいに、ガイドを付けた。

