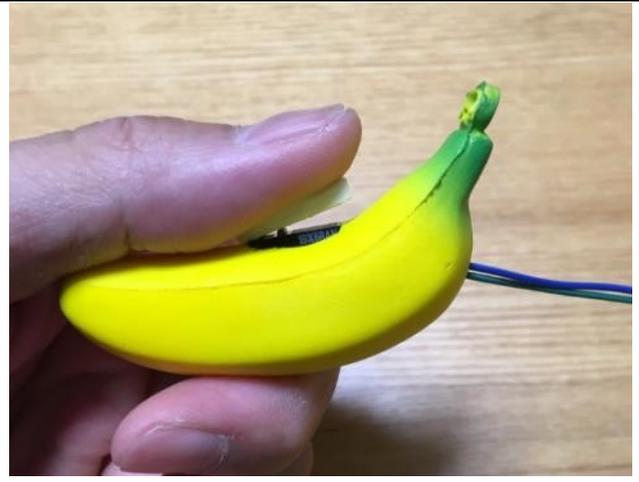


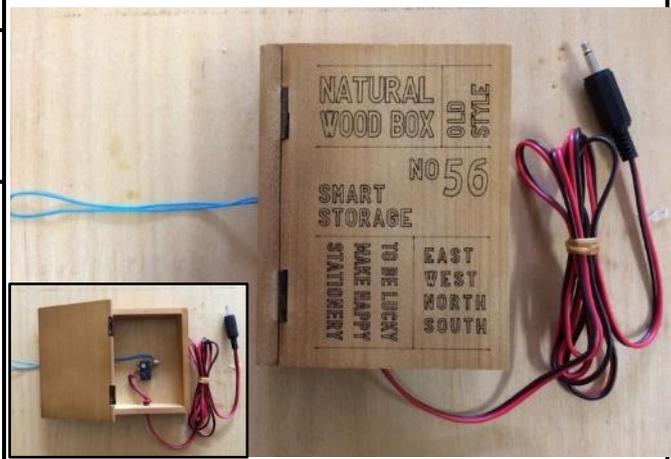
バナナスイッチ	
ねらい	○指先がわずかに動かすことのできる児童が、親指のわずかな動きでスイッチを ON・OFF し、おもちゃ等の教材を動かして遊ぶことをねらいとして製作した。
特徴	○100円ショップで販売されているバナナ型スクイーズにマイクロスイッチを取り付けた。スクイーズに弾力性があり、手になじみやすい。



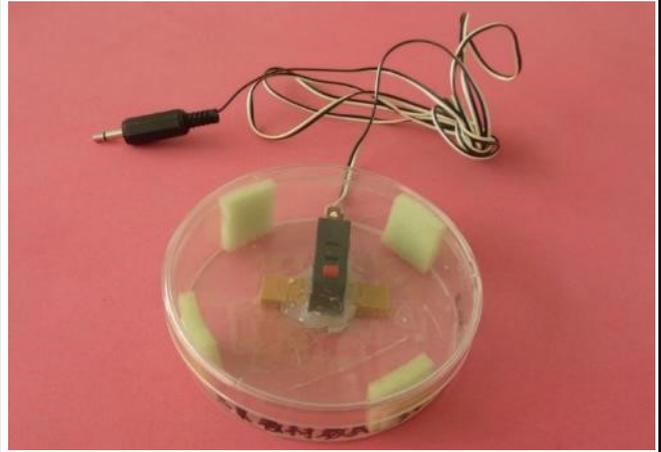
ブルブルミニケース	
ねらい	○スイッチを ON・OFF して、動作する教材との因果関係を学習している児童生徒に、振動で結果をフィードバックすることをねらいとして製作した。
特徴	○ミニケース内に小型振動モーター取り付けてあり、少ない接地面からの振動を児童生徒の身体部分に伝えることができる。



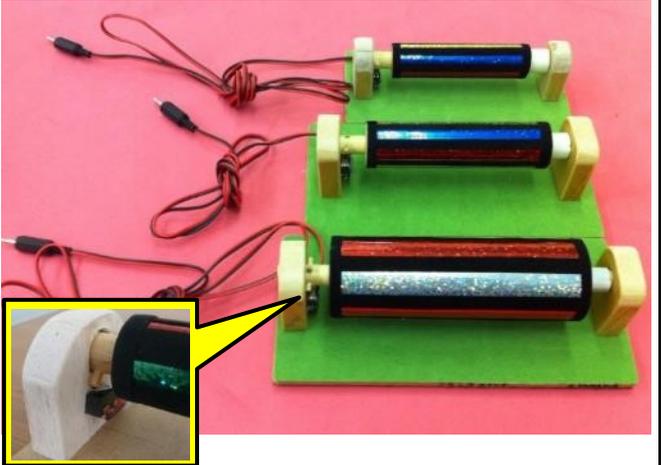
ひもスイッチ	
ねらい	○視覚で外界の情報が捉えにくい児童が、手で面を探索する際に、叩く、押す動き以外の動きを引き出すことをねらいとして製作した。
特徴	○ひもやひもの先につけたカプセルトイ用のカプセル、オーボール等を引っ張るとスイッチが ON になる。 ○操作する際の動きが大きすぎる児童生徒には、ひもと持ち手の間にゴム等を入れて感度を調整することができる。



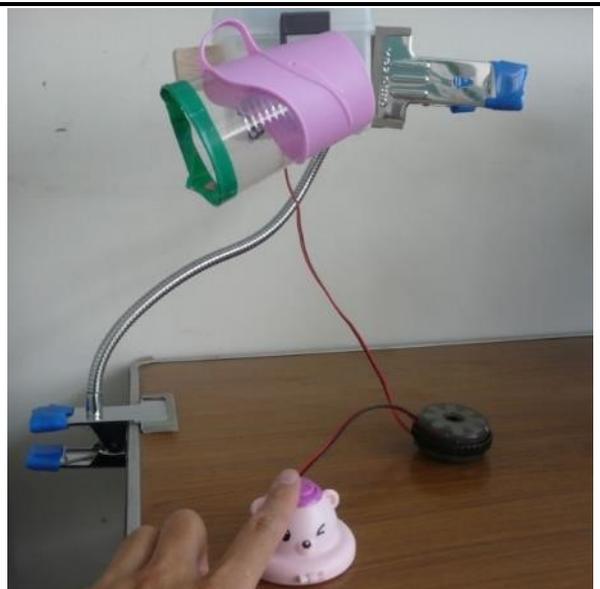
シャーレスイッチ	
ねらい	○視覚の活用に困難が見られるが、周囲を探るような手の動きがある児童に、平面を探索する動きを引き出すことをねらいとして製作した。
特徴	○軽い力でスイッチが ON になり、接続したおもちゃ等の教材を動作させることができる。 ○板に丸く穴を開け、その穴の下にシャーレスイッチを設置して、児童の指が穴に引っかかる際にスイッチに触れ(スイッチを押し)、ON になるように設置した。



ころころスイッチ (ローリングスイッチ)	
ねらい	○視覚の活用に困難が見られるが、周囲を探るような手の動きが見られる児童に、探索する動きのバリエーションを増やしたり、運動による結果の違いの理解を促したりすることをねらいとして製作した。
特徴	○児童が円柱に触れたときに指が引っかかりやすくなるように、テープで凹凸をつけた。 ○回転する軸に刺さっている棒の本数を変更することによって、円柱を一回転させる際に、スイッチが ON になる回数(1～4回)を変更することができる。

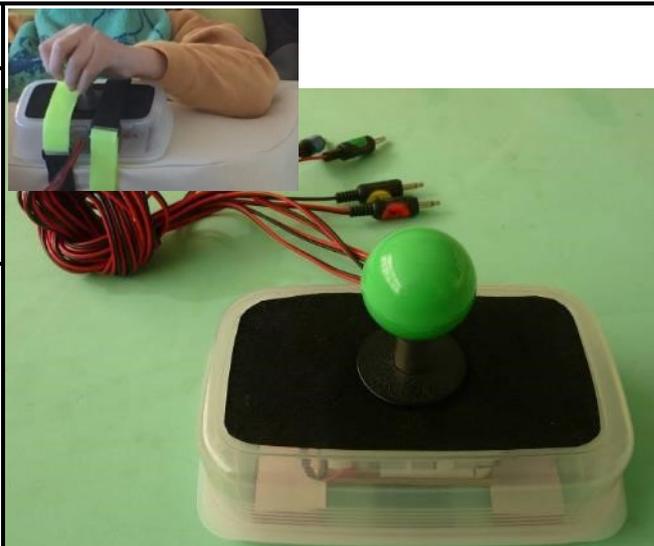


電動落下装置	
ねらい	○スイッチを押すことができるが、すぐに放してしまう児童に対して、スイッチを ON し続ける動きを引き出すことをねらって製作した。プラコップにペットボトルキャップを入れ、スイッチを押して回収ボックスに入れる、調理の際に計量した材料をボウルに入れる活動等への支援として使用した。
特徴	○約4～5秒の間、スイッチを押し続けるとカップホルダーが1回転して元に戻る。 ○プラコップは簡単に取り外しができるため、衛生管理がしやすい。 ○タミヤのウォームギヤーボックス HE を使用した。



簡易版 Carry Loco 用コントローラ

ねらい	<p>○テーブル中央に埋め込まれた簡易版 Carry Loco 付属のコントローラーに手を伸ばしづらい児童生徒が、簡易版 Carry Loco を使用して、自分で移動することを楽しむことをねらいに製作した。</p>
特徴	<p>○伸縮性のバンド等を使用して、個人のバギー用テーブルにコントローラーを設置することができる。 ※簡易版 Carry Loco・・・Smile Tech Factory のワークショップで製作したバギーを電動化する機器。 本校では、数種類のバギーを利用している児童生徒が使用している。</p>



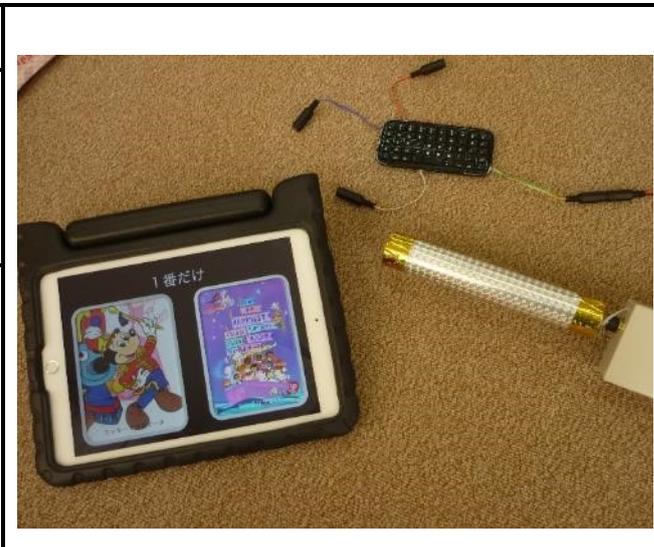
バトルサウンドスイッチ BOX 8

ねらい	<p>○視覚の活用に困難のある児童生徒が、手や足を使った運動による結果の違いを触覚(手触り)や聴覚(音)で捉え、楽しむことができることをねらいに製作した。</p>
特徴	<p>○触覚でスイッチの違いを伝えるために、スイッチに触覚的な特徴のある8種類の素材を貼り付けた。 ○エレキットの8色バトルサウンド【NT-18】(生産完了品)を使用した。 ※発声音・・・レーザーガン、マシンガン、爆弾投下音+破裂音、電子ベル、UFO、ライフル銃、光線銃</p>

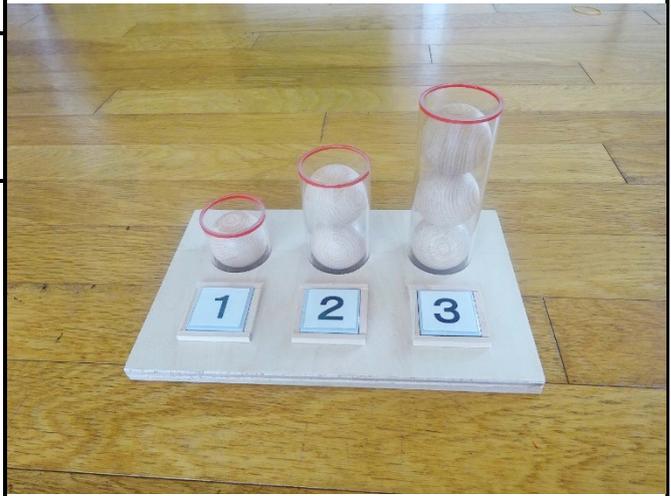


スイッチ歌絵本

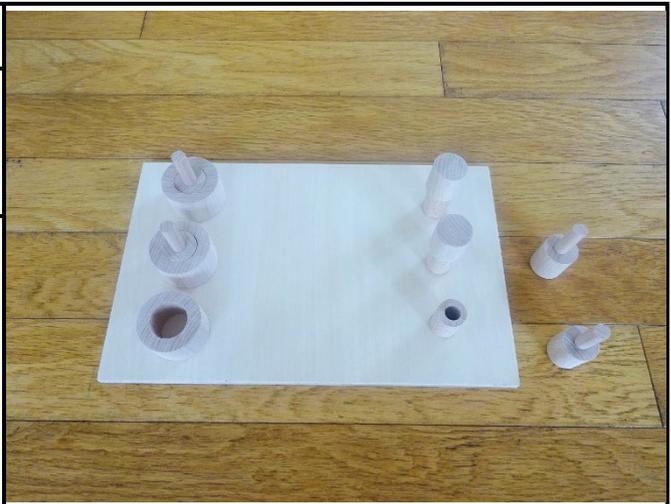
ねらい	<p>○スイッチを押すことで、好きな曲が流れ、フィードバックされることで、スイッチを押すと楽しいことが起こるという気付きを引き出すことをねらいとして製作した。</p>
特徴	<p>○児童の実態に合わせたスイッチにつなげることができる。 ○PowerPoint に好きな曲を入れることができる。追加することも可能。 ○最大で4つにスイッチをつなげることができるため、選択する学習もできる。</p>



玉入れ 数の階段 1・2・3	
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(木球)の直径と筒の内径がほぼ同じであるため、玉をいれたときに少しゆっくりと落ちていく。 ○玉の大きさは、子どもの手の大きさを考慮した。提示かごから一度に複数個とれない状況にもなる。 ○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)と数とのつながりについても学習することができる。



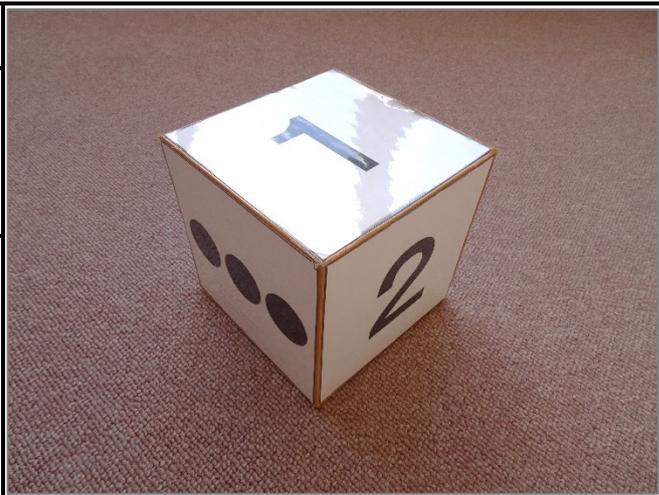
ペグ差し 条件変化 Ver	
ねらい	○状況(ここでは大きさ)に合わせて行動することを、机上学習でも行うことをねらい、製作した。
特徴	○土台には大小3つずつ、合わせて6つの穴が開いていて、ペグは上下を逆にすれば、どちらにも差せるものを用意した。 ○先に一方の穴3つに入れてしまったとき、ペグの向きを変えなければならないようになっている。その条件変化を捉えて、対応することが必要になる。



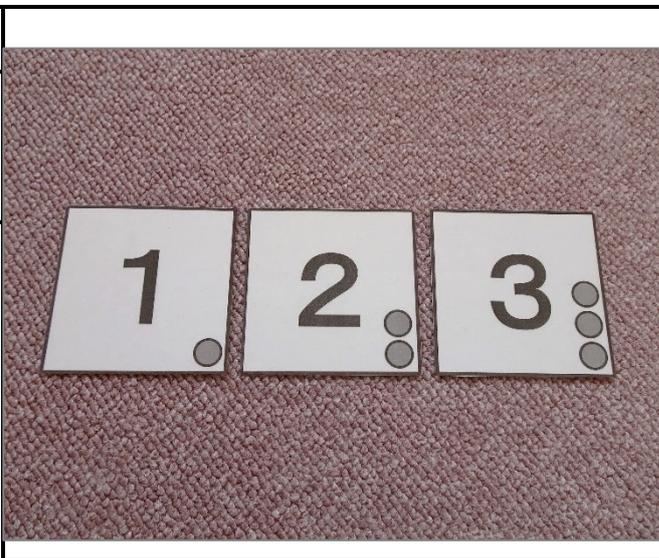
色分け～る 状況変化 Ver	
ねらい	○状況(ここでは色)に合わせて行動することを、机上学習でも行うことをねらい、製作した。
特徴	○土台には、周囲が赤の穴3つ、黄色の穴3つ合わせて6つの穴が開いていて、型は表裏を逆にすれば、どちらにも入れられるものを用意した。 ○先に一方の穴3つに入れてしまったとき、型の向きを変えなければならないようになっている。その条件変化を捉えて、対応することが必要になる。



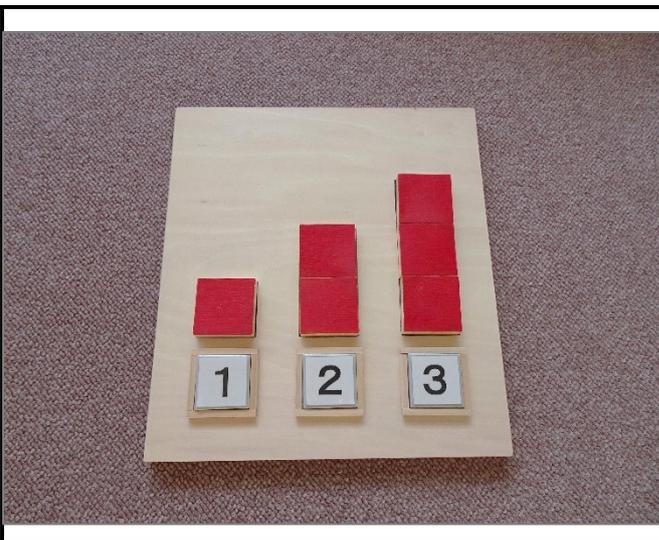
1・2・3さいころ 記号としての数 量としての数 Ver	
ねらい	○記号としての数と量としての数、双方の学習を取り入れながら、すごろく等の各活動に取り組むことをねらい、製作した。
特徴	○さいころの6面には、記号としての数(1・2・3)の3面、量としての数(黒点が1～3個)の3面がある。記号1が出たときには、正しい黒点の数を選択し、量1が出たときには、正しい記号としての数を選ぶ学習を行うことができる。



量のヒント付き!数字カード	
ねらい	○記号としての数だけであると選択が不確定な子どもが、量を手がかりとして自信を持って選択できるようになることをねらい、製作した。
特徴	○教師がカードを提示するときに、黒点(灰色点)部分を持って提示すると、はじめはヒントなしの状況をつくることができる。迷った場合に、一緒に数えて確かめることができるようになっている。 ※1・2・3さいころと合わせて使用することもできる。(さいころの黒点とカード上の点を見て比べることができる。)



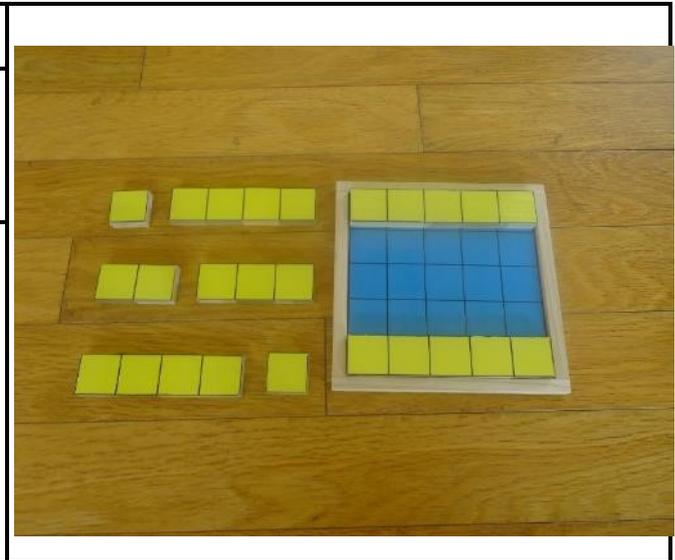
数の階段 1・2・3 ブロック Ver	
ねらい	○記号としての数と、量としての数につながりをもてるようになることをねらい、製作した。
特徴	○ブロックは木製であり、使用する子どもの手の使い方(手の大きさや巧緻性など)に合わせて製作した。 ○以前製作した玉入れ教材と合わせて使用することで、いろいろな形で数に触れ、学習できるようにした。 ※今後の学習の発展に向けた準備段階の教材である。



数字かけ～る	
ねらい	○ペンを使って、紙やホワイトボードに文字を書くことを好む子ども（走り書きが多い）が、正しい形で数字を書くことをねらい製作した。
特徴	○朝の会で時間割を表すボードの横に、書いたものを提示することで、より意欲的に取り組める。 ○提示できるように、薄いアルミ板（ホワイトボード板）の裏にマグネットシートを貼り付けたことで、書いたものをボードに貼り付けることができる。



数のパズル～5のまとまりをつくらう～	
ねらい	○足し算で5のまとまりをつくる時に滞る子どもが、楽しく5の分解や合成に取り組むことをねらい製作した。
特徴	○早く完成させるコツを考えることが、5の学習につながる。 ○パズルにすることで、視覚的に数の大きさを捉えることもできる。 ○定期的に完成までのタイムを測定することで、タイムアップをめざし、意欲的に取り組むことができる。



どうぶつにエサをとどけよう	
ねらい	○ゴールに向かってボールを運んだり、入れたりする活動に、より意欲を持って取り組めるように（興味関心をひく場面設定をするために）製作した。
特徴	○ボールを運んだり、入れたりする活動にストーリー性を持たせることができるため、そこからの活動展開にも広がりを持たせやすい。「パンダさんがお腹空いているから、エサをたべさせよう」「(数を数えて…) キリンさんの方がいっぱい食べている」等 ○口の部分に穴があいているため、そこからエサとしてボールを入れることができる。



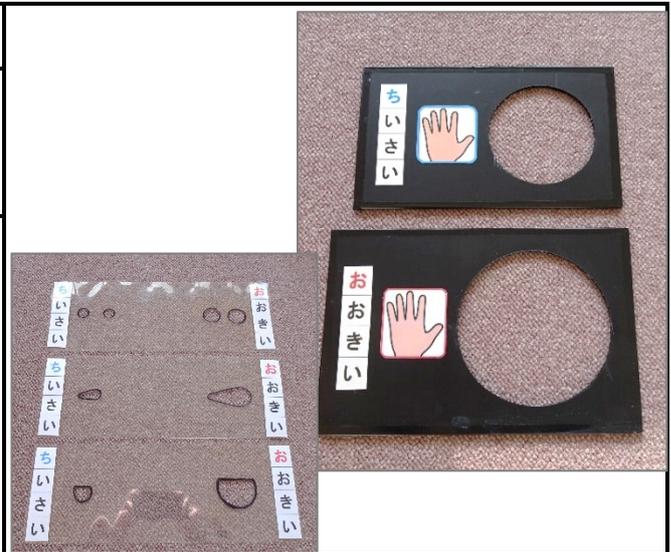
テーブル付きスロープ 取り付け Ver

ねらい	○ボウリングなどで、子どもたちの動きを支援しやすくすること、子どもたち自身の動きにより応えられるようにすることをねらい、製作した。
特徴	○スロープ部分のみだと、それを支える教師の動きによって、意図せずボールが転がってしまうことがあるが、それを少なくすることができる。 ○テーブル部分で折れ曲がるようになっており、各テーブルの高さに合わせやすくなっている。 ○スロープ部分を黒くしたことで、ボールの行方を視覚的に捉えやすい状況を作っている。



ゆきだるまつくろう♪ ~大小の学習をしながら~

ねらい	○ゆきだるまを描く際、ただ単に型枠の中に色づけをするのではなく、おおきい、ちいさい (大小) を意識しながら取り組めることをねらい、製作した。
特徴	○胴体部分 (雪玉部分) に手のマークをつけたことで、手を添えることを促しやすくなる。 ○ひらがなの学習に取り組む子どもたちのために、一文字目に着色をして注目しやすくした。 ○顔のパーツの土台を透明にしたのは、どの位置に目、鼻、口を描くかを動かしながら考えられるようにするためである。



※なお、大小は比較するなかで定義づけられることから、2 枚の状況は注意する必要がある。授業では、冒頭で 3 つの大きさのボールを用意して、比べるものによっておおきいにも、ちいさいにもなることを確認した。

発表・感想おたすけボード

ねらい	○音楽の授業で取り組む、発表したり感想を述べたりする場面において、より具体的なコトバを使用できるようにすることをねらい、製作した。
特徴	○これまでは 2 つのカード (「くちやからだが…」「いいかおで…」) を使用しており、それがより具体的になる状況を視覚的にも捉えられるように、内容に合わせて背景色を統一した。 ○イラストは日頃から子どもたちが使用しているイラストである。



発表・感想おたすけスティック	
ねらい	<p>○音楽の授業で取り組む、発表したり感想を述べたりする場面において、より具体的なコトバを使用できるようになることをねらい、製作した。</p> <p>※発表・感想おたすけボードと併用。</p>
特徴	<p>○コンパクトにしたこと、また手に持てるようにもしたことで、選択しやすい状況が生まれる。また、手に持ちながら発表したり、感想を述べたりすることもできる。</p> <p>○持ち手部分の色をおたすけボードの背景色と同じにしたことで、つながり確かめながら、おたすけボード・スティックを使用することができる。</p>



マラカス シェイク×2	
ねらい	<p>○音楽の授業において、マラカスの演奏をするときに、鳴らすタイミングを視覚的にも捉えられることをねらい、製作した。</p>
特徴	<p>○マラカス部分が飛び出している構造になっているため、提示したときにマラカスが揺れるようになっている。子どもたちの興味関心をひきやすくなる。</p> <p>○第三者として（パペットのように）マラカスおじさんを登場させることで、指示だけではない、子どもたちと同じ視点に立った言葉がけ、やりとりが生まれるようになる。</p>

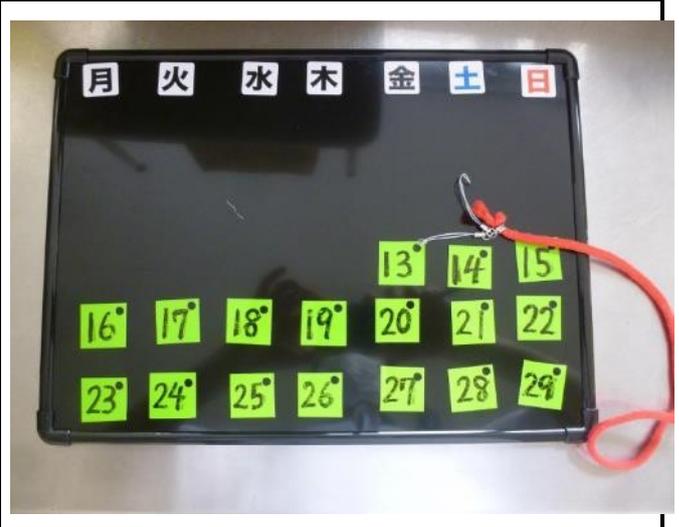


一緒に飲む人ボード	
ねらい	<p>○毎日の水分摂取の際に、どの教員と水分を摂るのか児童にわかりやすく提示することをねらいとした。</p>
特徴	<p>○児童の写真と教員の写真、児童が使っているタベラックを一つのボードに提示し、誰と何をするのが明確になっている。</p>



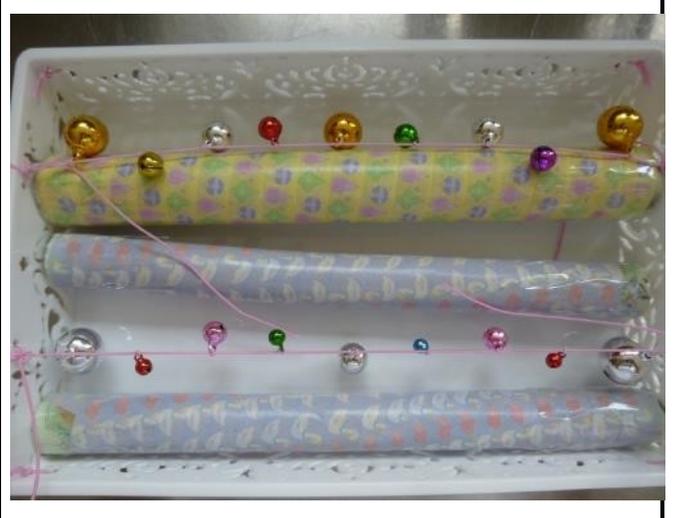
マグネット式カレンダー

ねらい	○物をにぎって引っ張ることが得意で、カレンダーに興味がある児童が、毎日の終わりに日付を変えることをねらいにした。
特徴	○マグネット式になっているので、月が変わっても使用できる。 ○マグネットの端に穴が開いていて、そこに紐を装着させて紐を引っ張ることで日付を変えることができる。



すず&レインスティックボックス

ねらい	○指先で物に触れることが得意な児童が、音楽の授業で楽器を演奏することをねらいとした。
特徴	○大小様々な鈴を通した紐が2本箱についているので、小さな力で触れても音が鳴りやすい。 ○取り外しのできるレインスティックがついているので、そのまま握ったり、取り外して振ったりと様々な方法で音を出すことができる。



手作りレインスティック

ねらい	○手の平全体でものを握ること、手を動かして音を鳴らすことで手と目の協応や手と耳の協応を促すことをねらいに製作した。
特徴	○レインスティックを振ったり、傾けたりすると音が鳴る。 ○筋力の弱い児童生徒でも動かしやすいように、軽い素材(ラップの芯)で製作した。 ○児童生徒の手の大きさや握る力、視覚の活用状況に応じて選択できるように直径の異なるもの、触覚や視覚刺激の異なるものを製作した。



ならせるよハンド	
ねらい	○手や指先で物に触れることが得意な児童が、音楽の授業で太鼓などを演奏することをねらいとした。
特徴	○軍手全体に木の棒が取り付けられているので、どんな動きをしても太鼓に当たり音を出すことができる。



音声スイッチ	
ねらい	○聞こえに課題のある生徒が、生徒自身が楽器を鳴らしたことに気づいたり、楽器を鳴らすことを楽しんだりすることをねらいに製作した。
特徴	○音が鳴っている間、接続した機器を動作させることができる。(ライトを光らせる、振動クッションが震わせる等) ○太鼓や木琴等の打楽器の裏面に貼り付けて使用できる。 ※安定的に動作させるために、「山ねこ工作室」様より情報提供していただいた。



お話テーブル	
ねらい	○バンビーナチェアに座った姿勢で、教師を呼んだり、看護師にケアをお願いする挨拶をしたりするなど、自分から人にかかわることをねらいとした。
特徴	○テーブルの角にマジックテープでスイッチを固定した。 ○位置と形でスイッチの違いが分かるように、別のタイプのスイッチを固定した。



コミュニケーションボード	
ねらい	○スイッチ押ししたりや具体物を手に持ったりすることで自分の気持ちを伝えることをねらいとした。
特徴	○見やすく、マジックテープで何でも貼り付けられるように、黒のフェルトでボードを作成した。 ○教室のドアに下げてあり、いつでもその場所に行けば気持ちを伝えられるようにした。 ○マジックテープなので、位置は自在に変えられる。 ○必要に応じて、ボードを外しても使用できるようになっている。



バギー用クッション	
ねらい	○バギーに乗っている姿勢が、前方や側方に姿勢が崩れがちな児童に対して、クッションに体幹や上肢をあずけることで姿勢の崩れを防いだり、前腕を着くことで上体を起こした姿勢を楽に保ったりすることをねらいとして製作した。
特徴	○市販のビーズクッションに長さが調節できるベルトをつけた。 ○クッションの中が発泡ビーズのため、クッションが破れないようにカバー等をかけて使用する。



バギー用テーブル	
ねらい	○バギーに乗っている姿勢が、前方や側方に姿勢が崩れがちな児童に対して、テーブルに前腕を着くことで上体を支え、起こした姿勢を楽に保つことができることをねらいに製作した。
特徴	○加工が簡単で強度のあるトライウォール(三層段ボール)を使用して製作した。 ○テーブルの高さ及び傾斜が3段階(2cm単位)に調節可能。

