

教材名	①すごろくセット(コマ、サイコロ) ②カードスタンド ③ネームプレート&型はめセット		
部門・学部	肢体不自由教育部門・高等部		
対象学年	3年生	教科	課題
ねらい	①サイコロの出た目に合わせてコマをすすめさせる ②カードゲームのカードを自身で選択させ、場に出させる ③身近にある文字をかたまりとして捉えさせる		
使い方	①サイコロを振る、コマをつまんで移動する ②並べたカードを自身で操作する ③指示した単語を見つけ、組み合わせて読む		
作り方・工夫点	作り方: Cad ソフト(TinkerCad)でデザインし、3D プリントで出力する。 工夫点 ①サイコロの目を生徒の理解できる3までの数字にし、その下にドットで量を表示した。コマは本人の操作性を考慮して持ちやすい大きさと形状にした。 ②生徒のカットテーブルに取り付けられるようにした。 ③単色の出力物を、文字を補色で塗りつぶし、見やすくした。裏に理解できる文字等のヒントを入れ、自分で裏返して確認できるようにした。また、見るだけでなく、触ることで文字を認知できるようにした。単語をさらに組み合わせる土台を作った。土台にカチッとはめることで視点がぶれずに確認できるようにした。		
効果・改善点	①苦手とする数字をゲームで活用することができるようになった。 ②カードを選んで場に出せるようになった。 ③文字の塊を捉えて読める単語が増えた。改善点は、どうしても読めない単語に対して、一文字だけ表示させる「他の文字を隠すプレート」を作って取り組ませてみる。		

