

肢体不自由教育部門

『自助具』

ねらい

- ・紙や細いひも等、持ちにくい物でも、洗濯バサミを使った自助具をつけることで持つことができるようになる。

使い方

- ① 洗濯バサミに持ちにくい物をはさみ、ピンクの部分を持って使用する。



『ひらがなカード』

ねらい

- ・裏面に描かれた絵カードをひっくり返して使うことで、ひらがなを効果的に学習することができる。

使い方

- ① 絵カードを先に見て、音読しながらひらがなの面を見る。（逆のパターンで使用も可能）



『音がるプットイン』

ねらい

- ・ビー玉を数個入れると「ハッピーバースデー」の曲が鳴る。
終わりが分かりやすいことと、学習の意欲が増す。

使い方

- ① 穴のあいた容器にビー玉を入れていく
- ② くっついているヒモで目標の数を調整する。（引っ張らない状態だと、約5～6個で音が鳴る。）



『スイッチ教材』

ねらい

- 身体の動きで、機器を操作して動かす。
- 操作する経験を重ね、多様な用途や手段のための機器操作につなげていく。



使い方

- ① 「ボタン」や「棒スイッチ」など（児童・生徒に応じて、扱いやすい物）を操作して、電子機器を動かす

『課題ボックス』

ねらい

- 数種類の学習課題に取り組む際、一箱ずつ取り出して

別のスペースへ（机の上）移動して行うことで、取り組む課題に集中できる。

（視覚的、数量的にも分かりやすく、見通しが持ちやすい。）

- 終了した学習課題を、別箱（目の前から）片付けることで、見通しと区切りが分かり、終了が意識しやすい。
- 最終的に好きな活動（カード）があることで、意欲を持って取り組める。

使い方

- ① 一箱ずつ取り出し、自分の机で取り組む。
- ② 終了した学習課題は、もう一つの空き箱へ片付ける。
- ③ 最終的には、好きな活動（カード）が入っている。



『手指の巧緻性を培う学習課題』

ねらい

- 指の動き、ピンチ力を高める。(A)
- 手先の操作性を培う。(B)
- 両手の共用性を培う。(C)
- やりとりを通して、意志を伝える手段を獲得する。(D)



使い方

- ① 洗濯バサミ外し、プットイン。(A)
- ② コインのプットイン。(B)
- ③ スティックのプットイン (C)
- ④ お楽しみカード (D)