

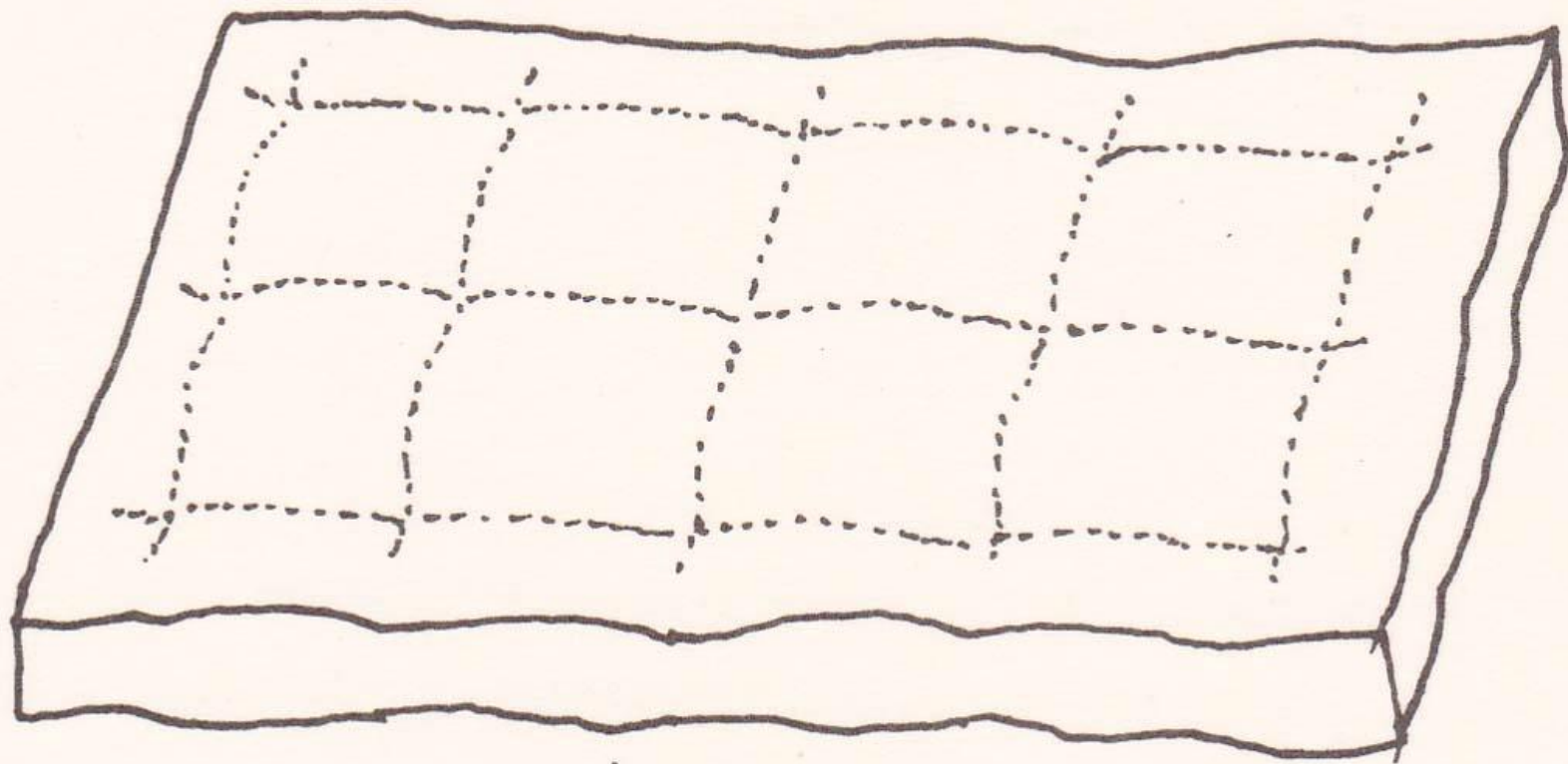
教 材 目 録

昭 和 59 年 3 月

財団法人 重複障害教育研究所製作

I 初期学習（その1）に関する教材

1-01 名称；畳，床，マット等（背中-1）



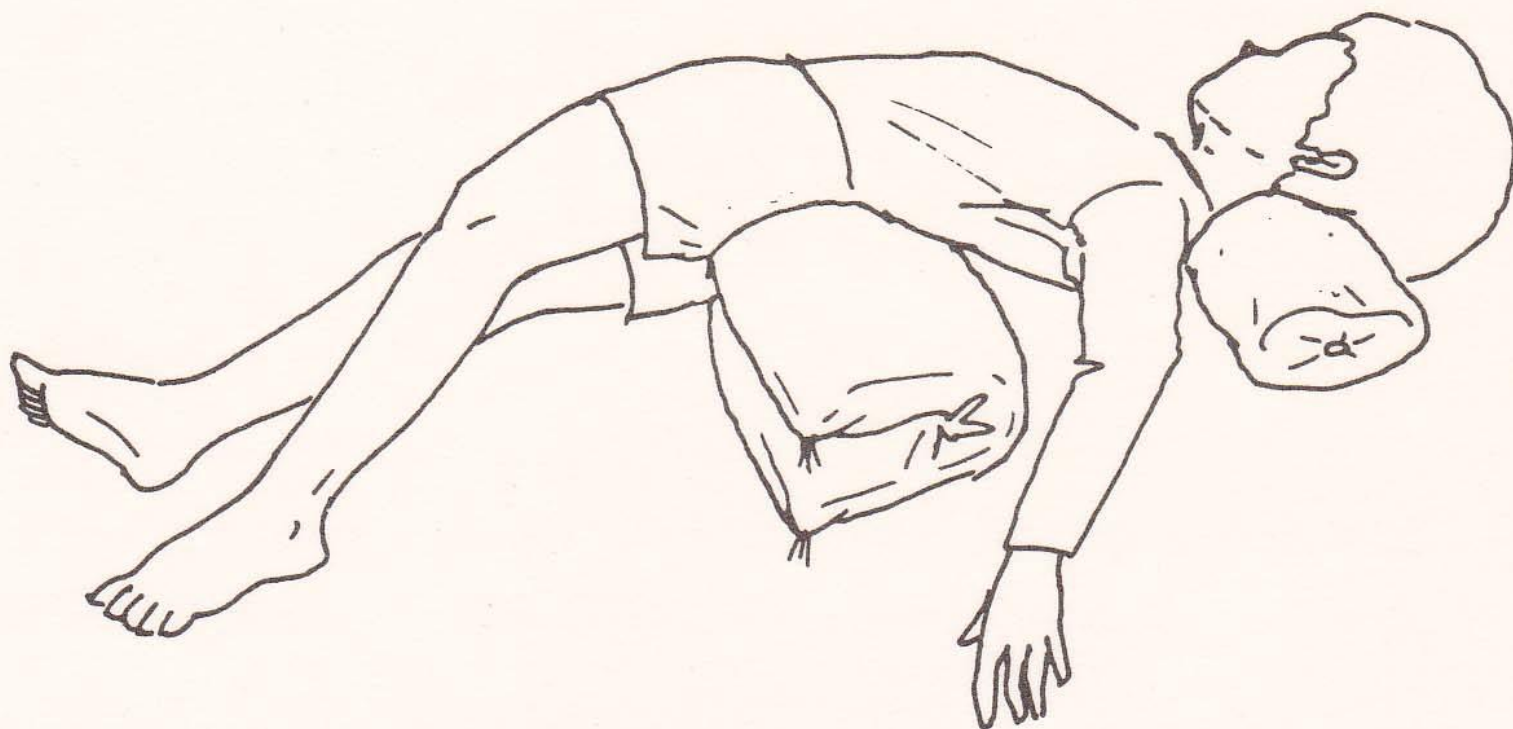
名称：畳，床，マット等（背中－１）

課題：寝たっきりの子供の背中に，柔らかさ，ザラザラさ，暖かさなど異なった触刺激を与える。

目的：子供の床面に敷く素材を適宜に取り替えることによって，子供の背中に生じているベッタリとした全面の触刺激を分化して，受容の高次化を促す。

留意点および応用：寝たっきりの子供の場合，ややもすると介護に明け暮れて，いつも同じ部屋の同じ位置に同じ材質の上に寝かせているので固着を呼びやすい。マンネリ化を防ぎ，新鮮な気持ちで毎日を過ごすための工夫が望まれる。

1-02 名称；イボイボマット等（背中-2）



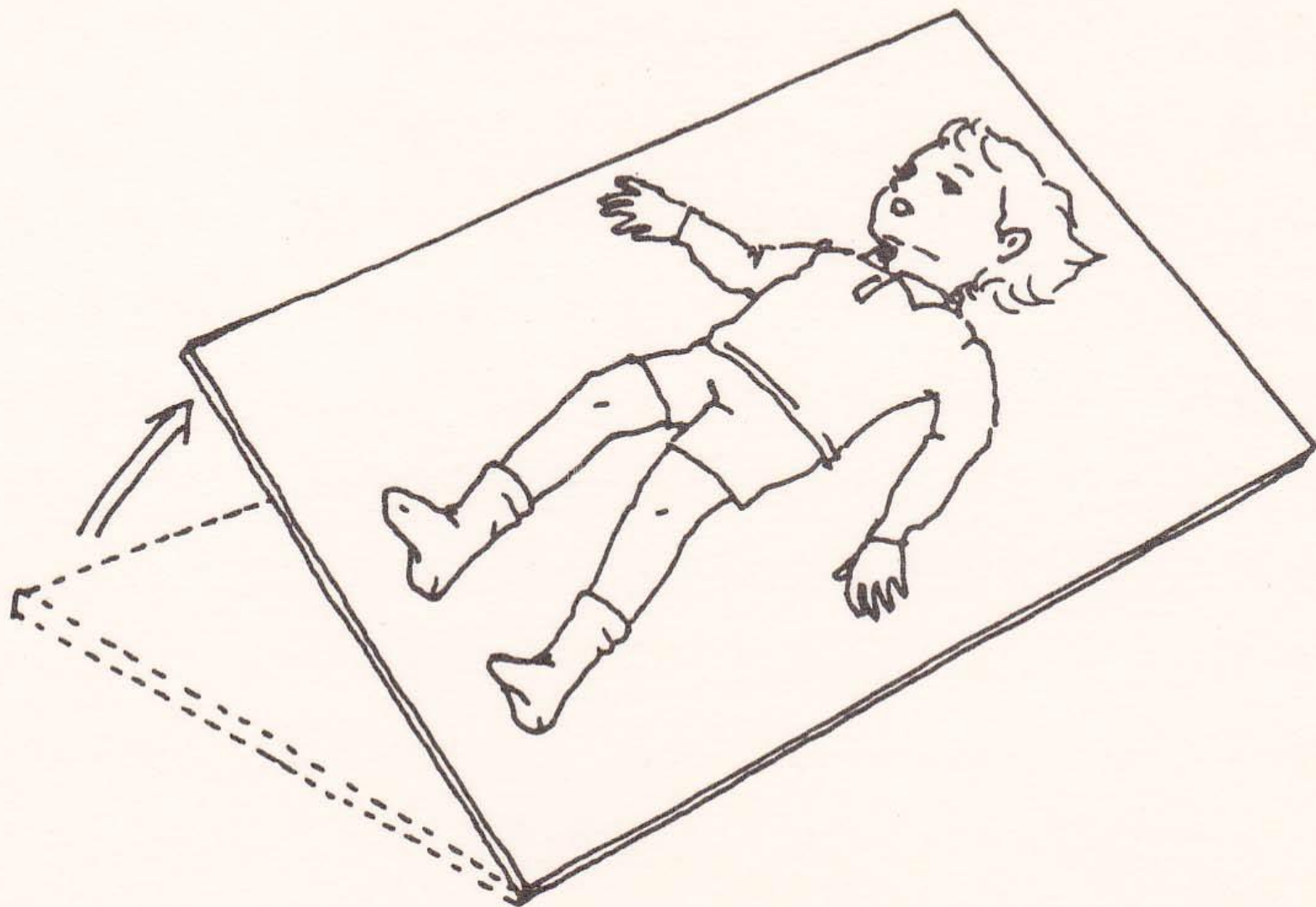
名称：イボイボマット等（背中－２）

課題：枕，座布団，毛布などを首，脇，腰，ひざなどにはさんで背面に凹凸，境目，隙間をつくり，運動の自発を促す。

目的：寝たっきりの子供の場合，体全体を床面に押しつけて運動を停止し，新しい運動を起こさないようにしているので，凹凸をつくり，運動の自発の拠点を与える。

留意点および応用：あまりフンワリした材質で包み込むようにすると，ますます運動が停止し，姿勢が固定化してしまう。凹凸をつくるとき，子供の口元の動き，まぶたの開閉，手掌の暖かさや震え，呼吸や汗ばみ具合などに注意する。

1-03 名称；全面の触刺激の勾配（背中-3）



名称：全面の触刺激の勾配（脊中－3）

課題：背面を上下に移動したり，前後左右に傾斜したり，回転することにより，刺激に勾配をつけ，運動の自発を促す。

目的：面を上下させたり，傾斜させたり，回転することにより，触刺激に勾配がつく。このことで分化が起こり，受容が高次化して，運動の自発や姿勢の新しい変化のきっかけとなる。

留意点および応用：突然の急激な変化は刺激の勾配とならず，驚きや反射を生む。また，子供が喜ぶからといって，あまりに強く大きい刺激はめまいを起こし，情動につながりやすく，かえって固着の原因となってしまう。

1-04 名称；背中スイッチ台（背中-4）



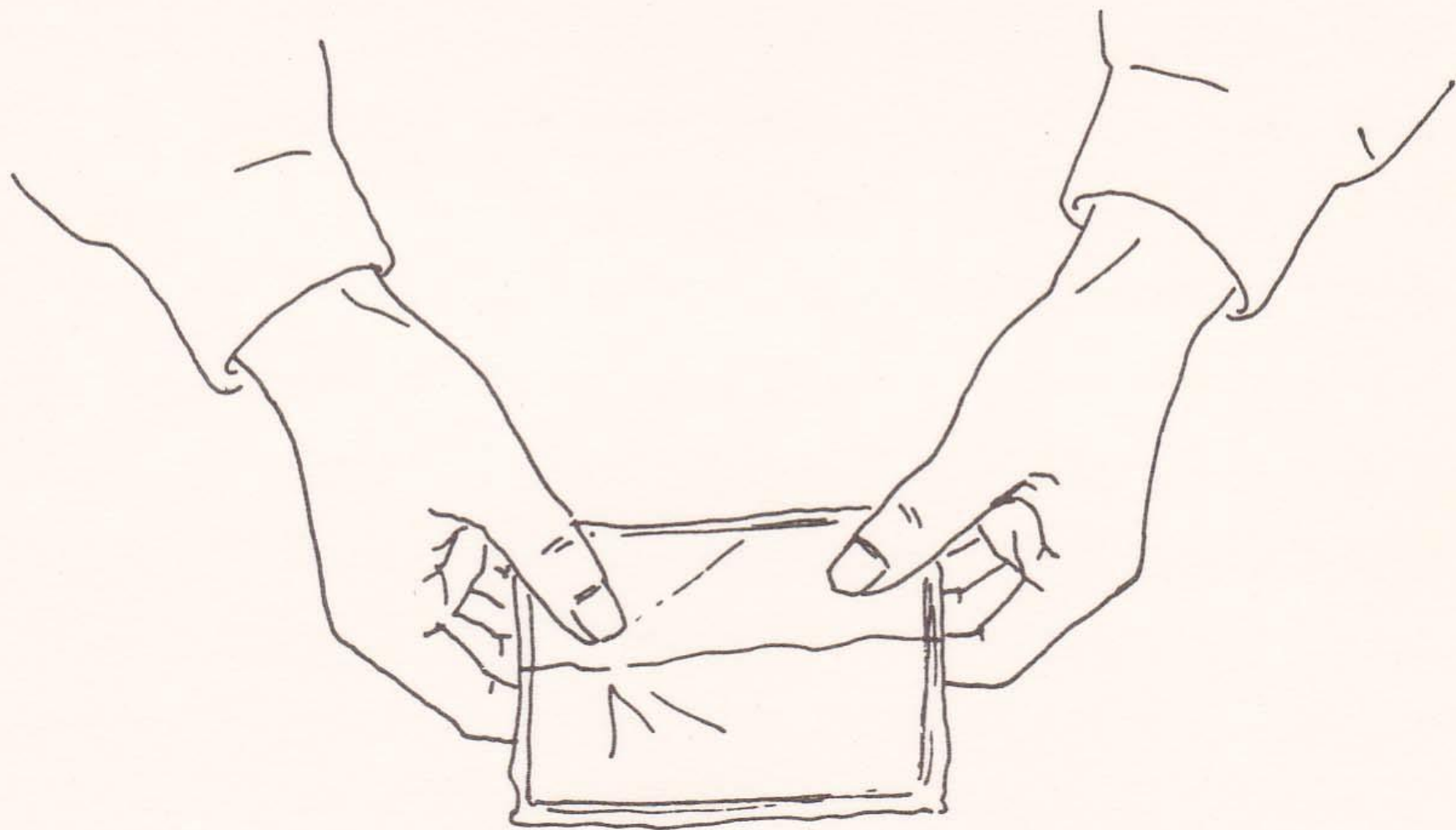
名称：背中スイッチ台（背中-4）

課題：寝たっきりの子供が体，特に背中や腰を動かすと，それにつれて鳴子のように音がしたりヒラヒラしたりする。

目的：子供が偶然何かのひょうしに，体を揺すったり，動かしたりすると，その任意の運動に応じて視聴覚刺激が起こる。刺激の受容を予測した意図的運動の自発を促す。

留意点および応用：初期の段階では聴覚的受容が盛んに起きているので，鈴や木の板の触れ合う音など，体を揺すったときに起こる音を工夫する。小さな弱い音が子供の注意をひき，区別がつきやすく，合図となって予測を起こしやすい。

1-05 名称；日用品の音（耳-1）



名称：日用品の音（耳－１）

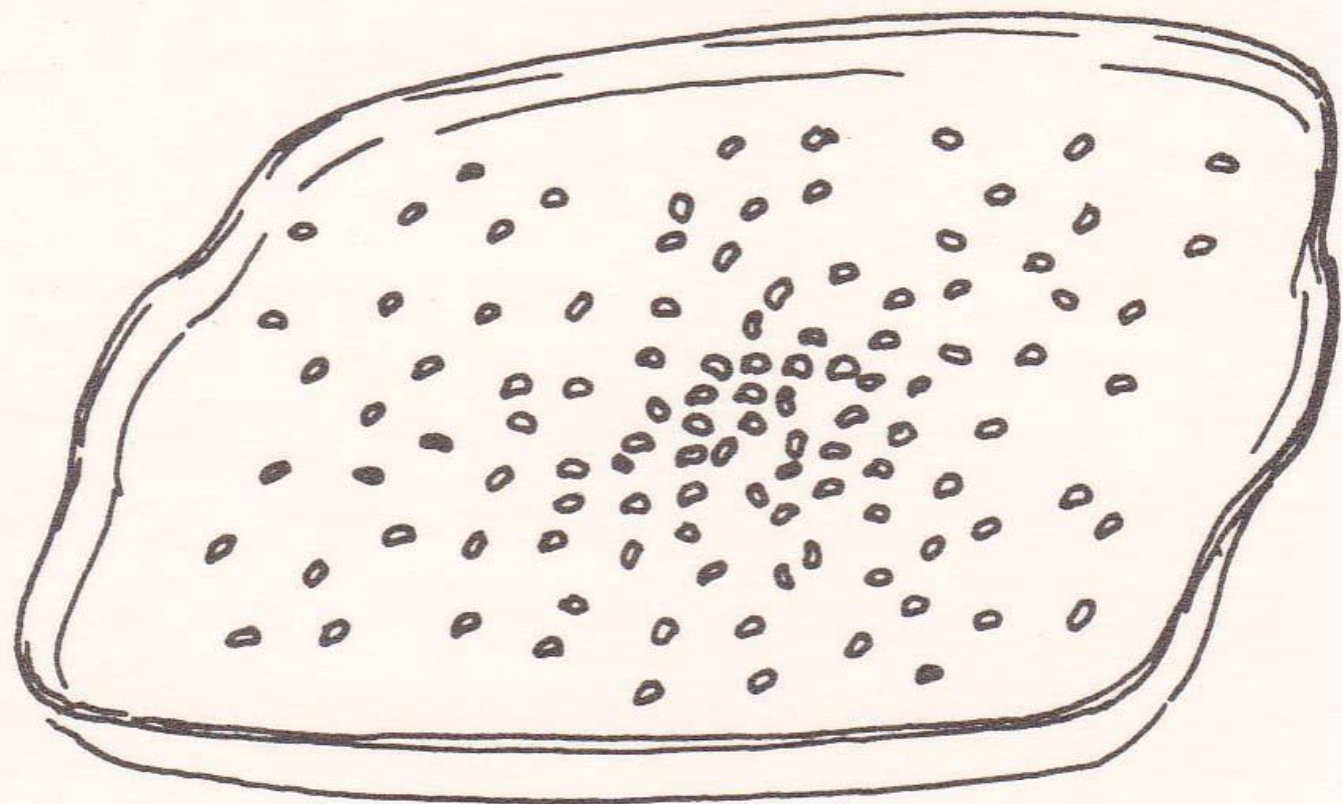
課題：紙をもんだり，食器をカチカチさせる音を聞かせて，受容の高次化としての予測や運動の自発としての探索を促す。

目的：関係のわかりやすい日常生活用品の触れ合う音を聞かせて，どこからしてくるか，何の音かに気づかせ，予測し，探し，確かめて満足する行動の組織化の基礎をつくる。

留意点および応用：初期の段階では必ずしも，歌やリズムや人の声の関係のわかりやすい刺激とはいえない。情動につながって，かえって固着を生み，絶対化を起こしやすい。オヤッと思って注意を向ける音の工夫が大切である。

1-06

名称；あずき盆（1）（耳-2）



名称：あずき盆（1）（耳-2）

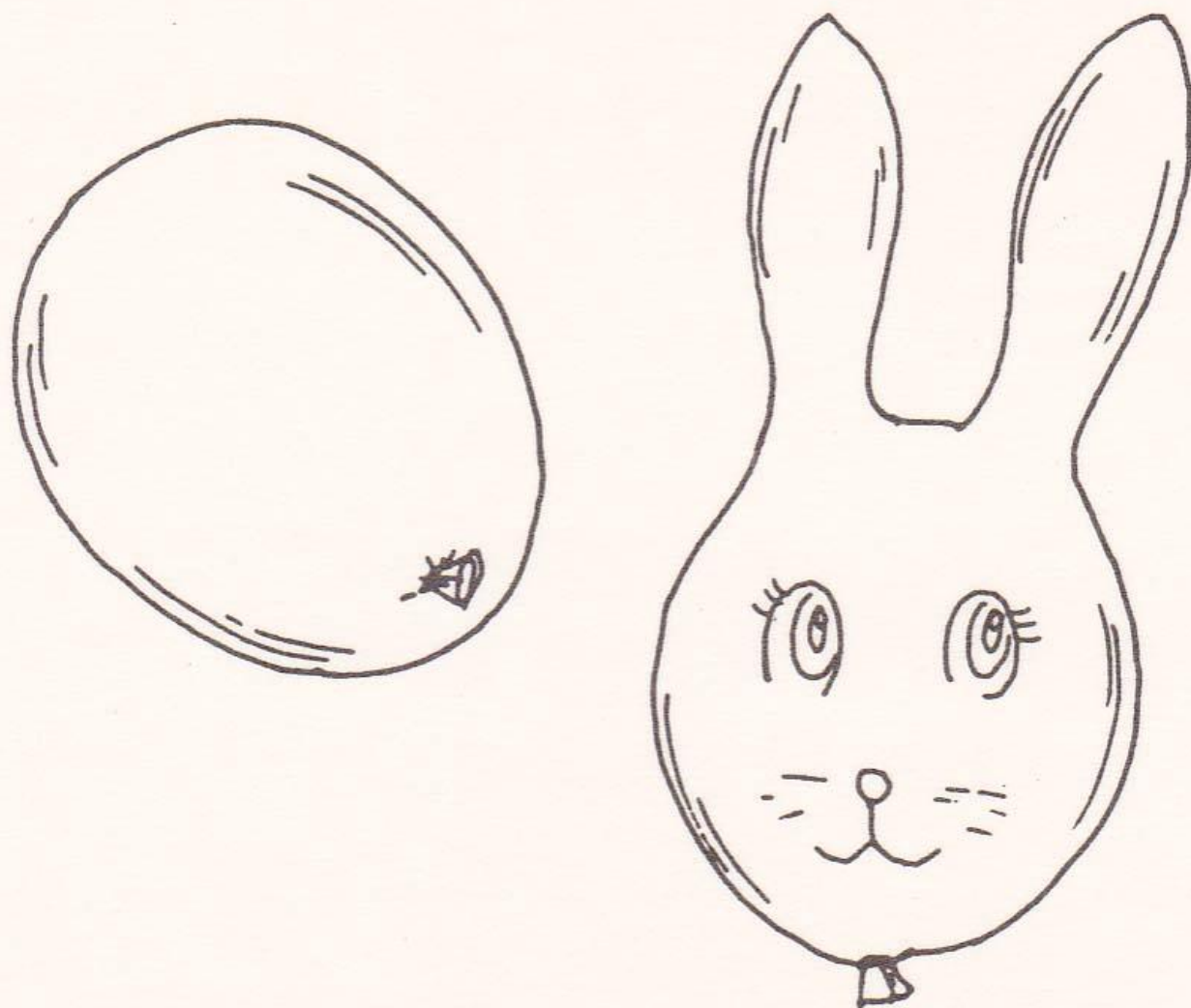
課題：米や小豆など食品を使って出す音を聞き、思わず、「何の音かな？」というように反応する。

目的：パラパラ，ザラザラといった，かすかな食物などの触れ合う音を出すことによって，聴覚刺激の区別をきめ細かくし，受容の高次化によって，合図としての機能を高める。

留意点および応用：刺激の受容によって起こる体の動き（特に首の動き，視線の動き）に留意する。刺激は，強弱をつけたり継続的に出したり引っ込めたりして，予測的探索的な反応が起こりやすくなるように工夫する。

1-07

名称；風船（1）（口-1）



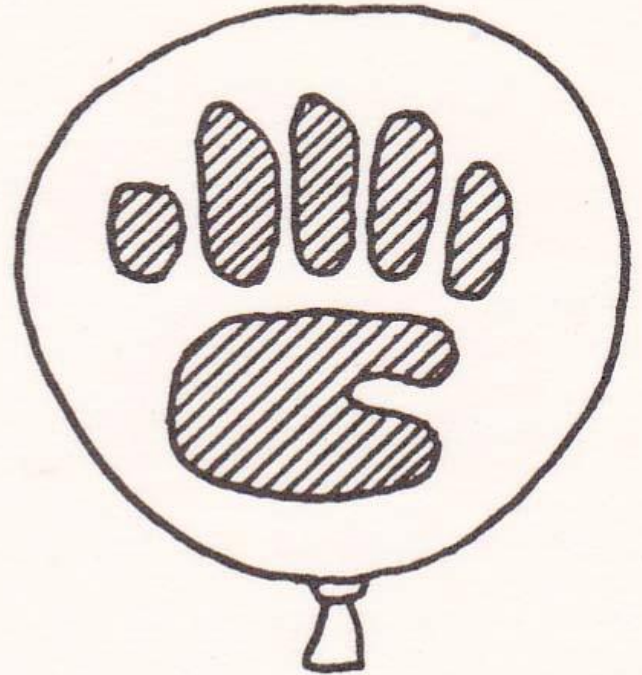
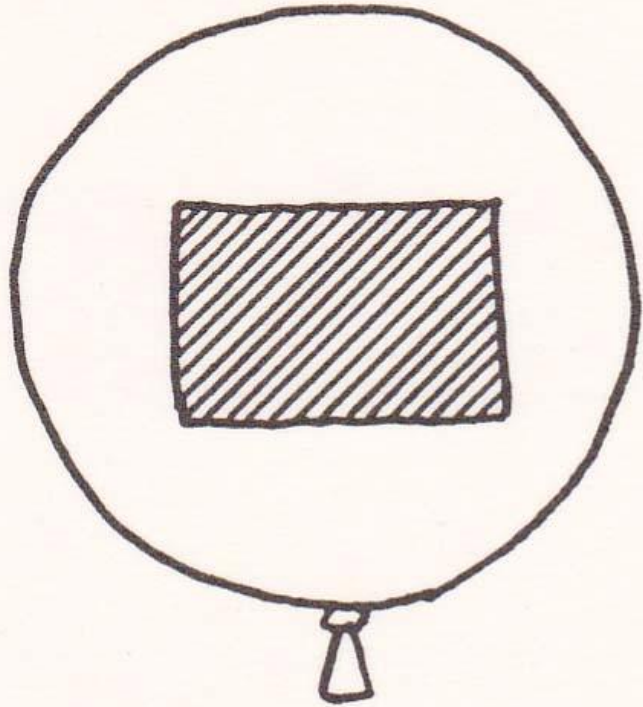
名称：風船（1）（ロー 1）

課題：風船に唇を突き出し，顔を左右に振って触ったり，口をあけ，唇と舌で触ったり，やがてつばを飲み込んだりする。

目的：口のまわりの皮膚や唇に，風船を使って人の肌と同じような触刺激を与えることによって，受容を高め，口を中心とした予測的意図的探索的な確かめの反応の自発を促す。

留意点および応用：口の外側の初期の受容は，柔らかくて暖かみのある，表面のツルツルとした刺激がよい。子供の顔や唇に意図的な反応が自発した時は，風船の動きを止め，口の動きや潤活油としての唾液の分泌とそのえん下に注意する。

1—08 名称；風船（2）（口—2）



名称：風船（2）（ロー2）

課題：ゴム手袋のイボイボやマジックテープを貼りつけた風船で、口，特に舌を突き出し，なめて確かめさせる。

目的：口の外側と違って舌はザラザラ，スベスベなど触刺激のきめの細かい変化の過程の受容に適している。舌を突き出し，外界の事物を区別することにより，初期の空間を作る。

留意点および応用：風船を無理に押しついたり，こすりつけたりせずに，外界を確かめようとして，舌を出してくる子供の自発を待つことが大切である。はじめザラザラなものがなめて少しずつスベスベになっていく微妙な変化を楽しむ。

1-09

名称；ゴム手袋（1）（口－3）



名称：ゴム手袋（１）（ロー３）

課題：指先と手掌にイボイボのついた炊事用のゴム手袋を手にはめて、口のまわり，ほほ，あごなどに触り，自発を促す。

目的：ゴム手袋で触ることにより，触覚的刺激の受容をわかりやすくし，受容の予測に基づいた意図的選択的な運動の自発を可能とする。

留意点および応用：寝たっきりで無反応無表情無関心の子供がゴム手袋に対し舌を突き出し，なめ，目を見ひらき，やがて声をたてて笑い，手足をバタつかせ，手袋を引っ込めると声と表情と全身の動きで提示することを催促した。

1-10 名称；ゴム手袋（2）（口-4）



名称：ゴム手袋（２）（ロー４）

課題：ゴム手袋のなかに、おがくずやもみがらを入れふくませ、もんで音を出しながら、立てて口に触り、自発を促す。

目的：おがくずやもみがらが入っているので、振ったりもんだりすると音が出る。その音でオヤッと思わせ、よく見せながら立てて近づけて、子供のでかたを待つ。

留意点および応用：寝たっきりでなく、少し体を起こせるようになった子供に音を聞かせながらよく見せ、立てて立体的に接近することにより、口を中心とした触刺激をもとにして、音を聞き分けたり、外界をよく見たりすることを助長する。

1-11 名称；せんべい等（ロ-5）



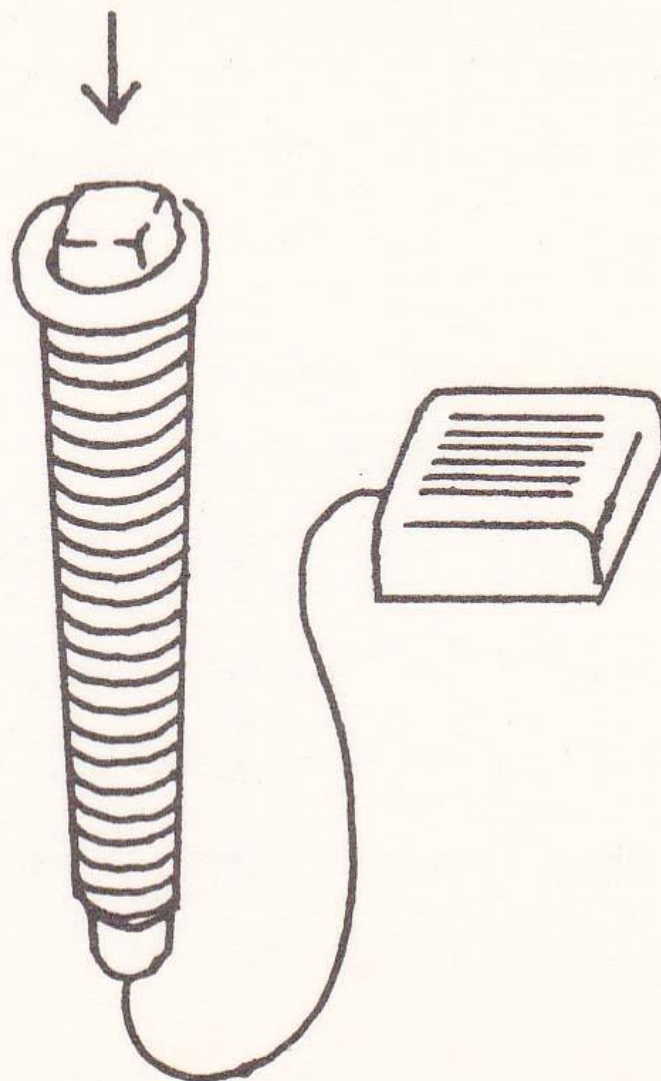
名称：せんべい等（ロー 5）

課題：固い，冷たい金属のようなもので，歯や歯ぐきをカチカチと音をたててたたくように触刺激を与えかむことを促す。

目的：木の棒やスプーンなどで上の歯を軽くたたいて子供の反応を待つ。ニヤッと笑ったり，もう一度と催促するようだったら，せんべいなど固いかみごたえのある食物を与える。

留意点および応用：指しゃぶりをしたり，かみつく行動が起こったら，歯および歯ぐきの触刺激の受容を確かめ，その高まりがわかったら，フランスパンなどの固い食物をのどにつかえないように注意しながら積極的に与える。

1-12 名称；ピョピョスイッチ（ロー6）



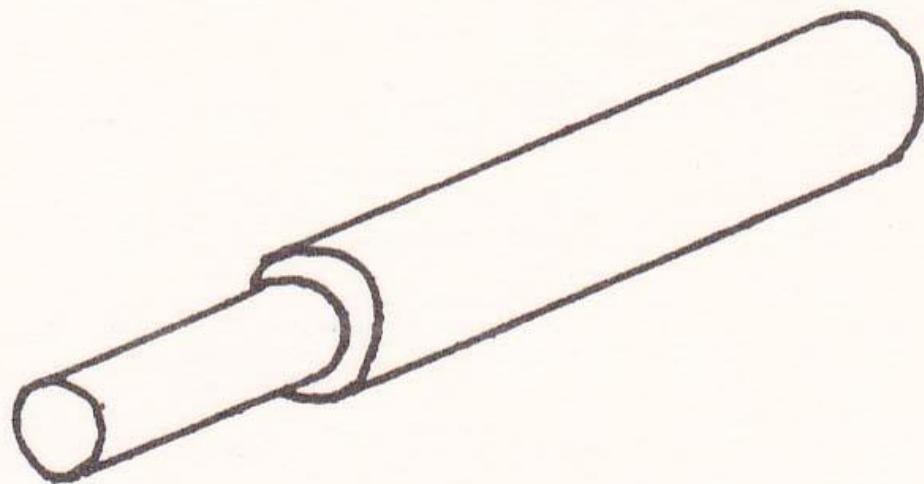
名称：ピョピョスイッチ（ロー6）

課題：フレキシブルな水道栓の先端にとりつけられたスイッチを唇やほほで押すことにより，ピョピョと音を出す。

目的：ピョピョという音の出ることを予測して，意図的にスイッチを押す運動の自発を促す。口の触刺激を中心として，ピョピョの音とピカピカした水道栓の動きとを合わせる。

留意点および応用：ピカピカした水道栓を持って，先端で机などを軽くつついてピョピョと音を出し，動きを見せながら音を聞かせることによって，聴覚的予測に基づく首の横の運動の自発を促す。

1-13 名称；ビニールホースと木の棒（ロー7）



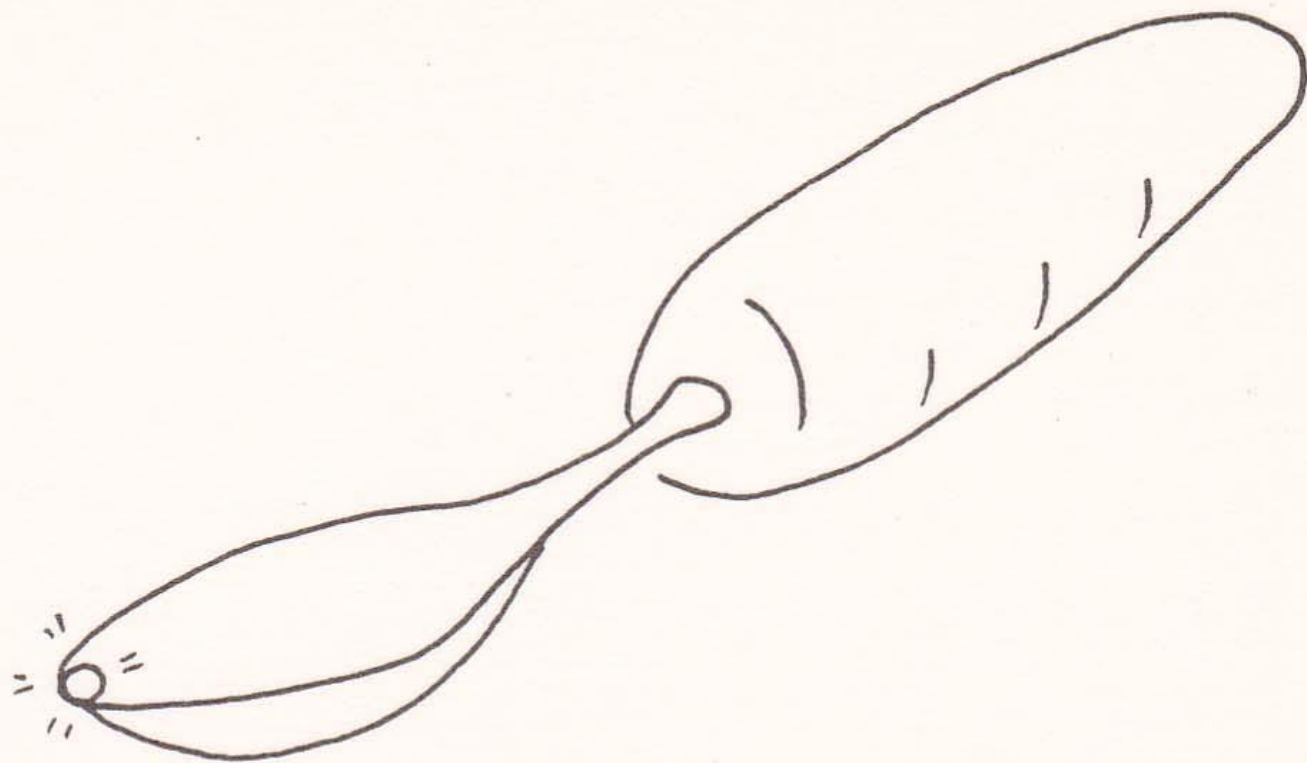
名称：ビニールホースと木の棒（ロー 7）

課題：水道に使うビニールホースに木の棒をさし込んで，唇で触る，歯でかむ，舌でなめるの 3 種の確かめを促す。

目的：唇，歯，舌の三つの器官のそれぞれの外界の区別と確かめ方を高次化する。この三つの器官がまとまって，口を中心とする空間の形成と運動の自発を可能とする。

留意点および応用：ビニールホースと木の棒とをまとめ，持つこととかみごたえの二つの要素をそなえた素朴な教材である。この棒をどんなふうにするのかは，できるだけ子供の自由にまかせ，子供の受容の様相に応じ高次化を工夫する。

1-14 名称；ピカピカスプーン（ロー8）



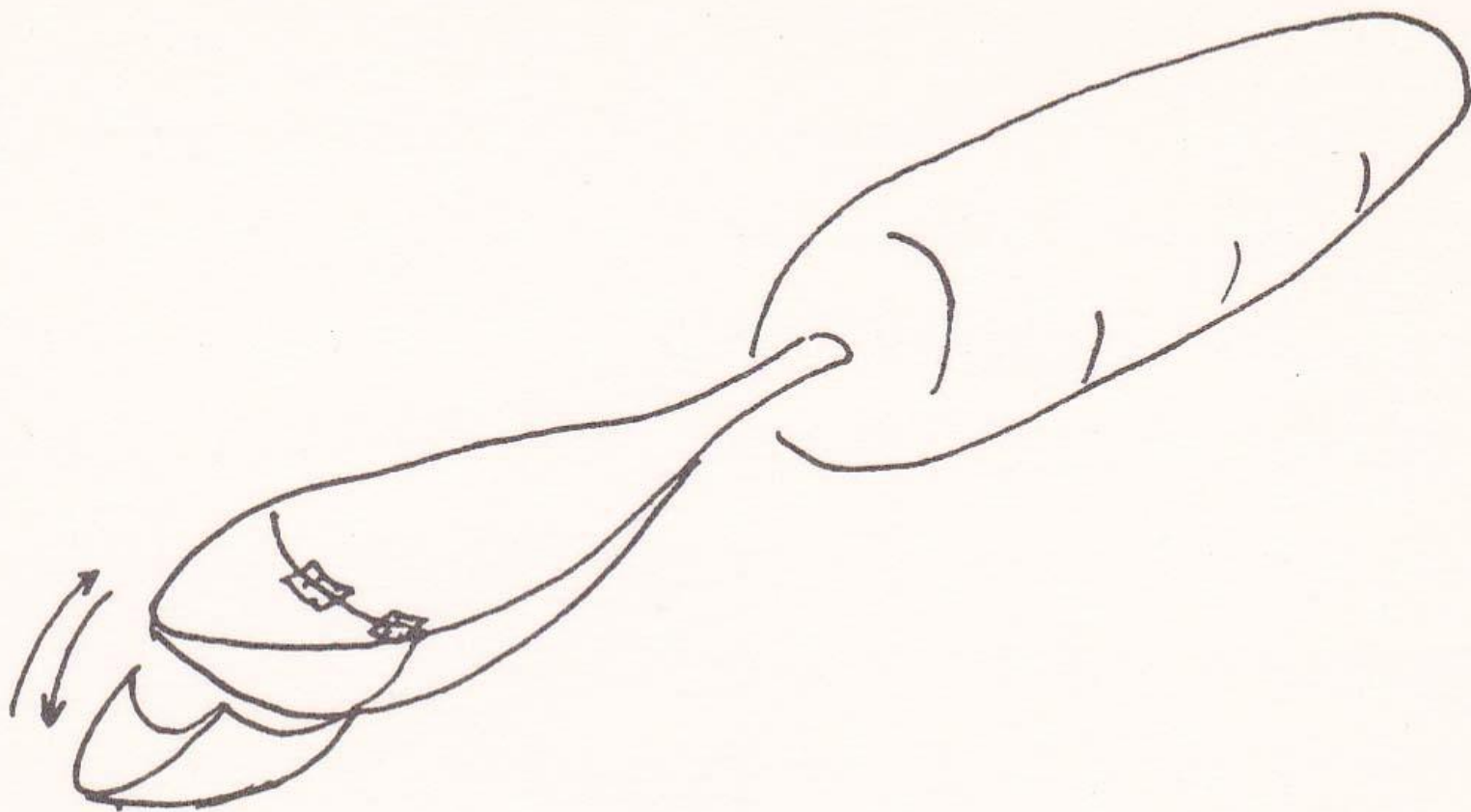
名称：ピカピカスプーン（ロー 8）

課題：スプーンの先端で光が点滅することによって、スプーンの接近を知り，自発的に口をあけて，食べようとする。

目的：先端がピカピカするスプーンを使うことにより，スプーンの距離や方向をわかりやすくし，その接近に応じて，自分で食べようとする意図的選択的反応を呼び起こす。

留意点および応用：スプーンをゆっくりと上下させたり，近づけたり遠ざけたりすることによって，口の自発的反応を待つ。子供がなめたりかじったりするので，危険のないように安全に留意する。

1-15 名称；ペコペコスぺーン（ロー9）



名称：ペコペコスプーン（ロー 9）

課題：スプーンの先端のペコペコした動きを見せ、音を聞かせて、口をあけて、食べようとする自発を促す。

目的：スプーンの先端の動きを見せ、音を聞かせることにより、スプーン的位置、方向をわかりやすくし、食物をよく見せてから食べさせる。安全に留意する。

留意点および応用：口を機械的にあけるといきなり口のなかにわけのわからないものを突っ込まれたら、どんな人でも反応が受身となり固定化してしまう。こぼれて口のまわりが汚れることも大切な触刺激の受容であり、舌でなめる運動を促す。

1-16 名称；首振りスイッチ（1）（首-1）



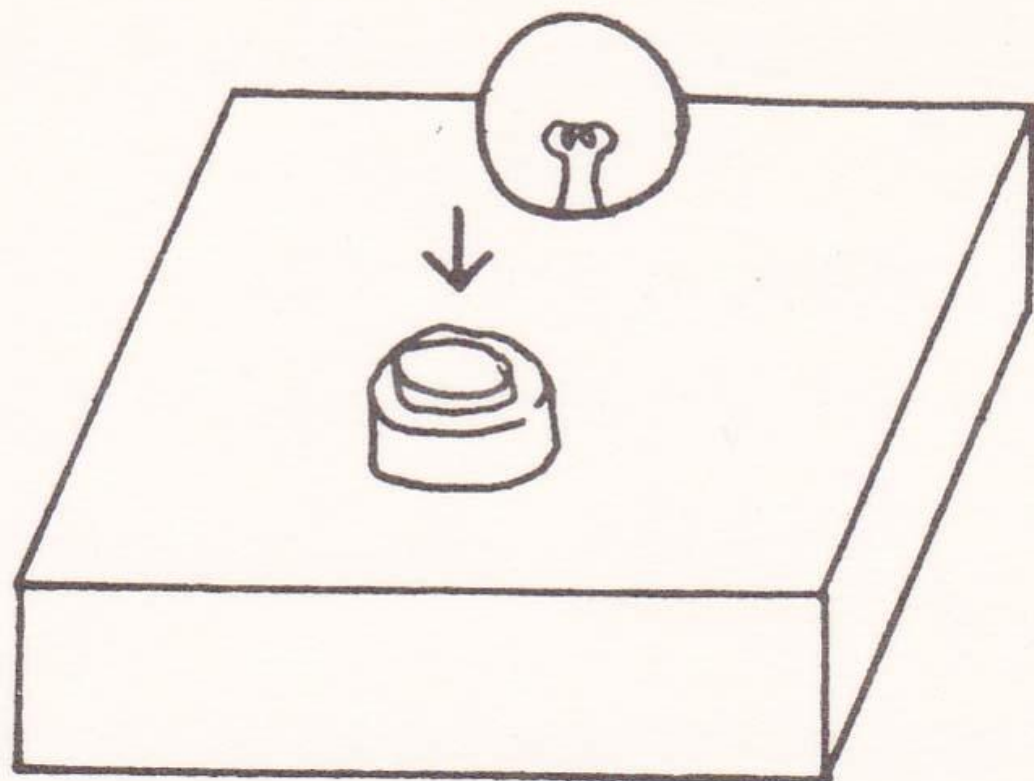
名称：首振りスイッチ（1）（首－1）

課題：ほほを板の突起した部分に押しつけ，首を左右に軽く振ることにより，チャイムが鳴ったり，光が点滅する。

目的：聴覚的視覚的刺激の出現を予測して，意図的に首を左右に振る運動を自発して，方向性を獲得する。方向性のある運動が統制されることにより，首のバランスが調整される。

留意点および応用：ほほを押しつけ，首を左右に振って，チャイムを鳴らすことが難しければ，突起した部分を唇で押す，頭で押す，胸で押すなど体の他の部分で押して予測に基づく運動の自発を可能とする。

1-17 名称；首振りスイッチ（2）（首-2）



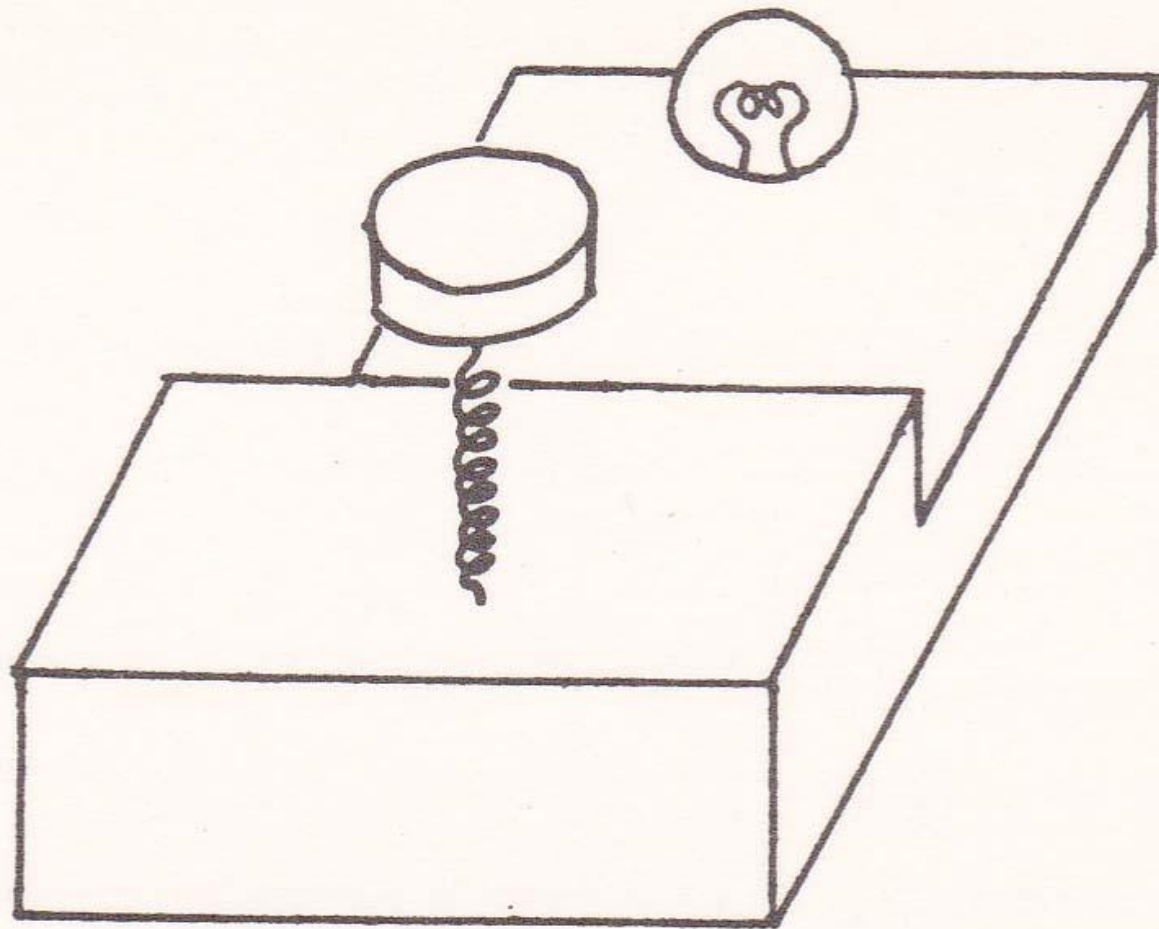
名称：首振りスイッチ（2）（首-2）

課題：あご，唇，上の歯などを手前のスイッチに押しつけ，首を上下にこっくりして，光を点滅させる。

目的：主として視覚刺激の点滅を予測して，意図的に首をたてに振ってスイッチを押すと，すぐ目の前の電球が点滅するので，スイッチと光の点滅との関係がわかりやすい。

留意点および応用：首がすわるということは，意図的な方向性のある運動が統制され，その統制された方向の異なった二つの運動が組み合わされるということである。それぞれの間点が重なり合って，原点となり，バランスの調整が可能となる。

1-18 名称；あごスイッチ（首-3）



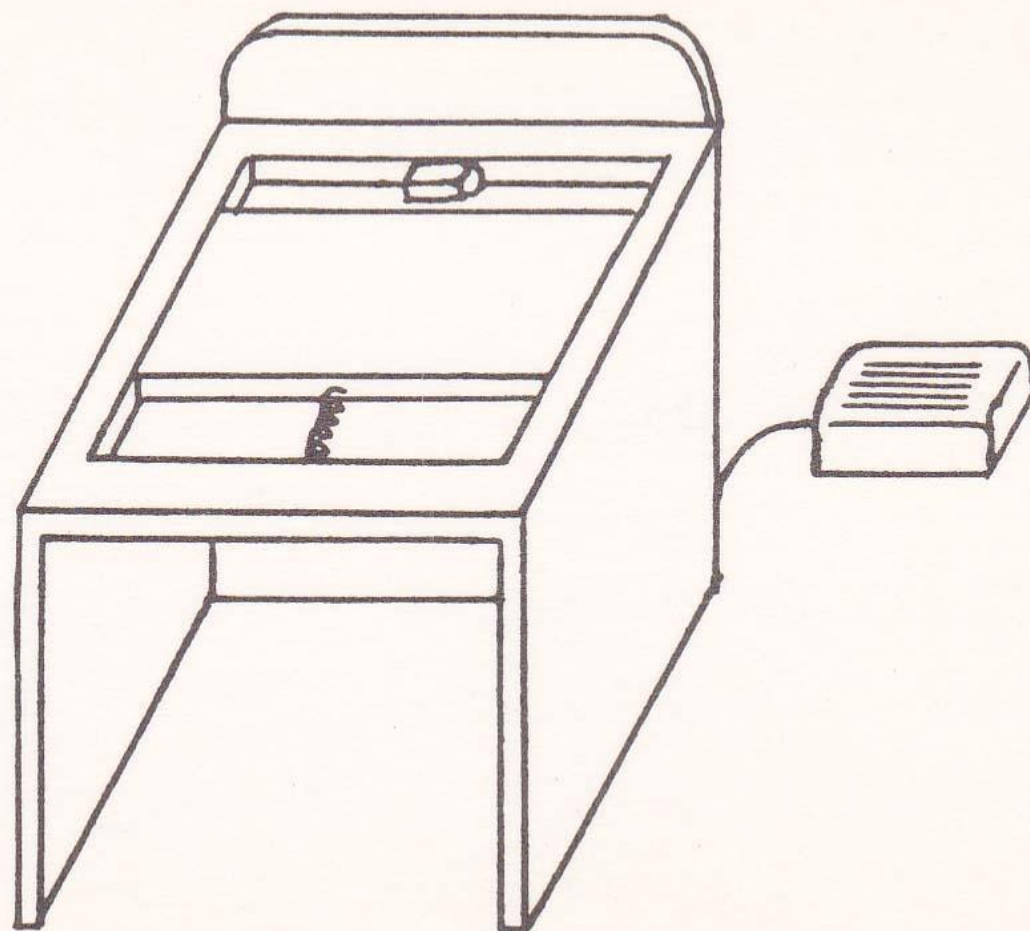
名称：あごスイッチ（首－3）

課題：やや高めのフレキシブルな揺らすとすぐつくスイッチを使って、あごをのせ、少し揺すると光が点滅する。

目的：あごをのせたり，口でくわえたりして板を揺すって，首の運動の自発とバランスの調整をはかる。あごをのせる板が高いので光の点滅を見下げることにより見やすくなる。

留意点および応用：口やあごでつけたスイッチを手で揺すってつける。さらに点滅する電球に手を伸ばすことにより，口で揺すり，目で見える確かめだけでなく，手が参加することにより空間が安定し，操作的運動の自発を促す。

1-19 名称；腰振り椅子（腰-1）



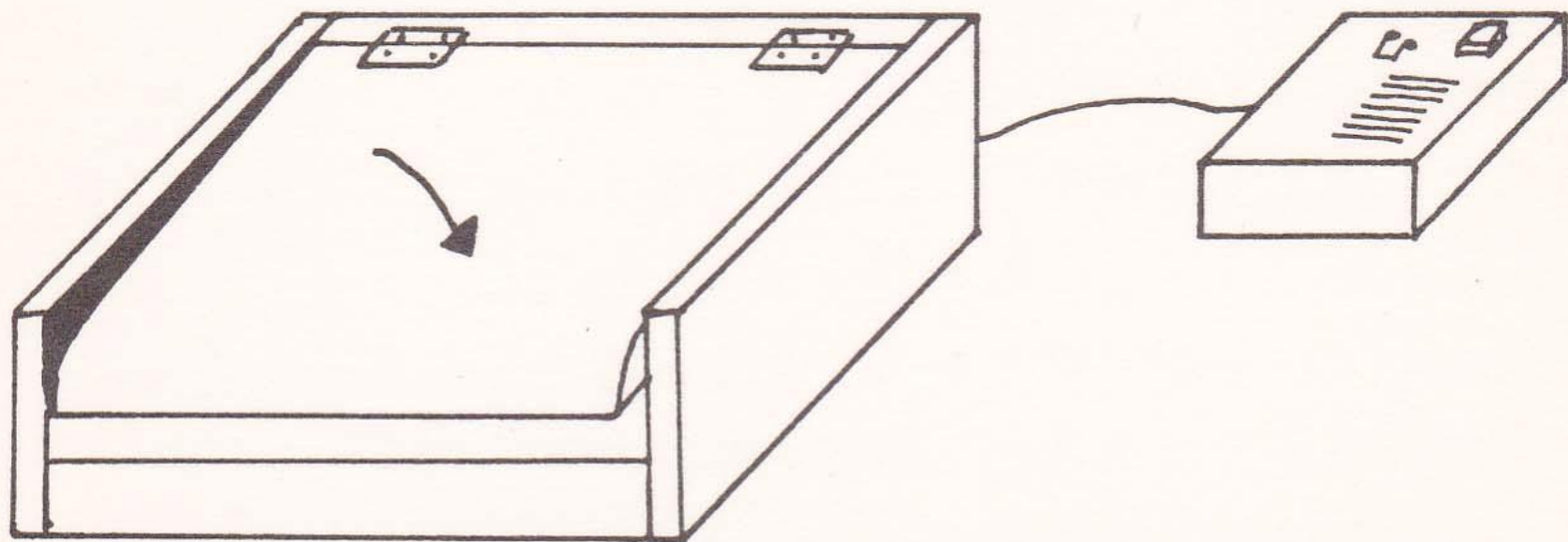
名称：腰振り椅子（腰-1）

課題：椅子に腰かけて，腰を意図的に後ろにずらすことによって，スイッチが入り，チャイムが鳴る。

目的：腰を後ろにずらすとチャイムが鳴るのでニコリ笑う。
意図的に腰を前後に動かすことにより，足を踏み込み，体を起こしてバランスを調整する。

留意点および応用：腰を動かすことは腰だけの運動ではなく，肘を中心とした上体とひざを中心とした足の運動に関係している。子供の肘とひざとに特に注意して，ひざをそろえて足先をつけ，ふんばるようにさせる。

1-20 名称；座り込みスイッチ台（腰-2）



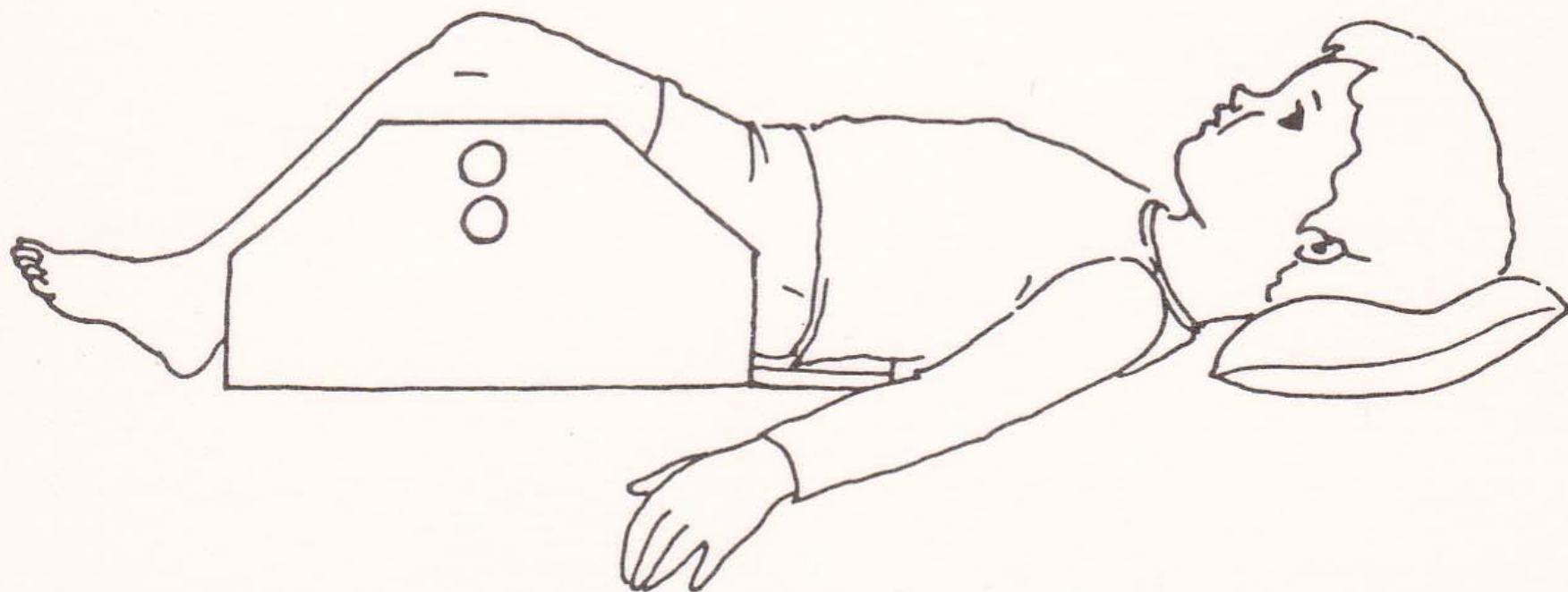
名称：座り込みスイッチ台（腰-2）

課題：ひざをまげて腰をおろすことによりブザーが鳴り，腰を浮かすとブザーが切れる。

目的：はじめ腰をかけてブザーが鳴りっ放しになるが，肘を中心にやや上体を傾斜し，ひざをそろえて立て，足をふんばることにより意図的に腰を浮かすことが可能となる。

留意点および応用：腰をおろしたり，浮かしたりする両方向の運動が可能となるために肘を中心とした上体とひざを中心とした足の動きが組み合わさって中間点で静止し，バランスが調整されることが大切であり，そのコツをつかむことである。

1-21 名称；ひざ立て台（ひざ・足-1）



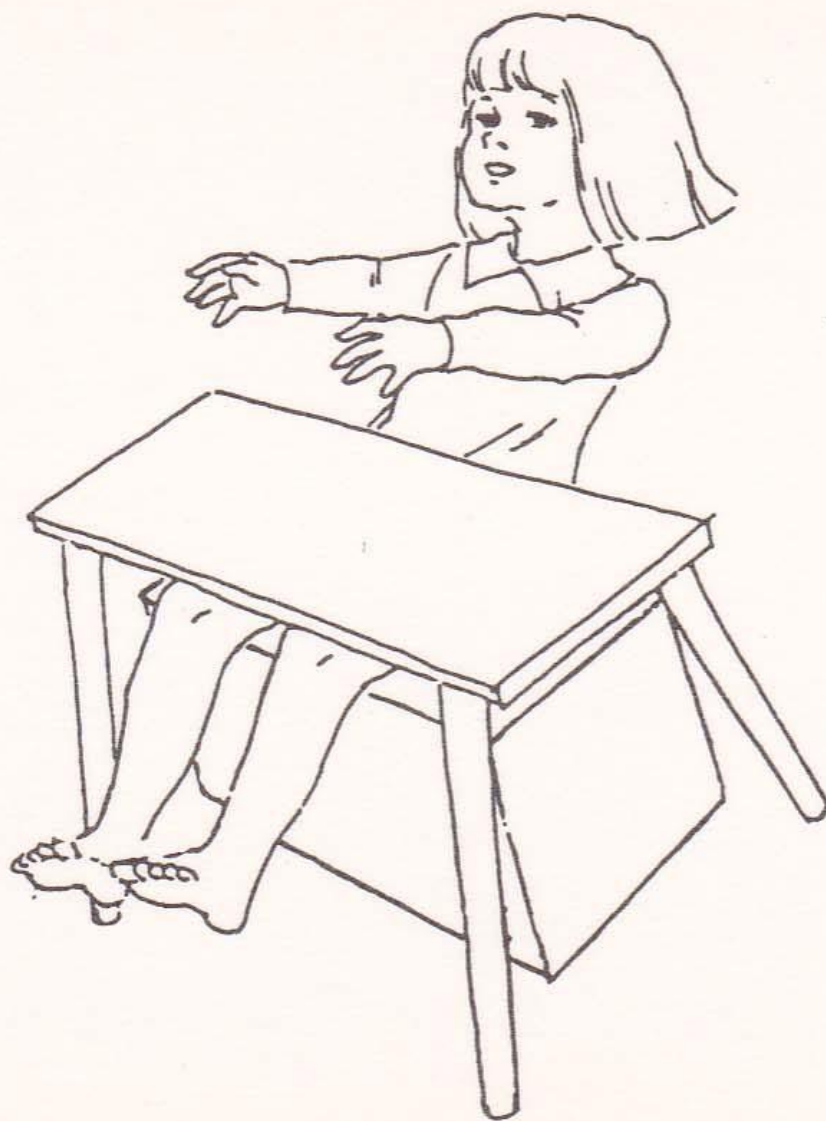
名称：ひざ立て台（ひざ・足－1）

課題：外側にひらいている両ひざをそろえて立てることにより，足の裏が床につくようにする。

目的：足の裏の触刺激になれることにより，足で踏み込むこと，足で触ること，けとばすこと，すり出すこと，引き寄せることを可能とする。

留意点および応用：寝たっきりの子供の場合，ひざが外側にひらき，足先は内側に曲がって足の裏に触刺激をほとんど受けていない。そこで始めは一寸触っても足を引っ込めてしまうので，できるだけ足の裏が床についているように工夫する。

1-22 名称；ひざによる体のバランス（ひざ・足-2）



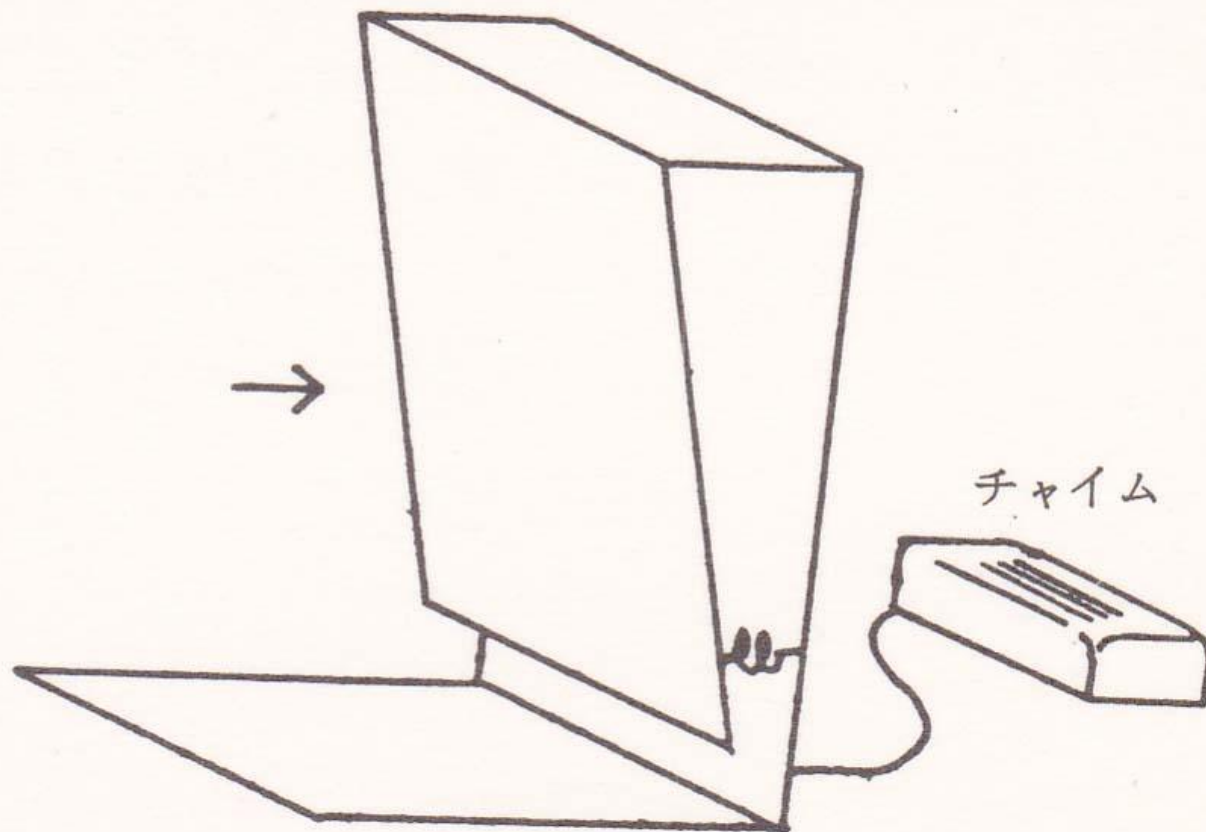
名称：ひざによる体のバランス（ひざ・足-2）

課題：腰によって上体のバランスを保っていたのが、ひざを支点として、手をあげ上体をのけぞらしてバランスを保つ。

目的：体を起こし，上手に腰かけられるようになった子供がだんだん浅くかけるようになり，上体をのけぞらし，ひざで支えて，オットットとバランスをとる。

留意点および応用：足も使わないし，肘も支点として利用しないで，体をのけぞらせ，それに応じて両手を前にあげて上半身だけでバランスをとる。また，ひざでなく足首を使うなど上半身と下半身とを組み合わせで，運動を調整する。

1-23 名称；けとばし板（ひざ・足-3）



1-23

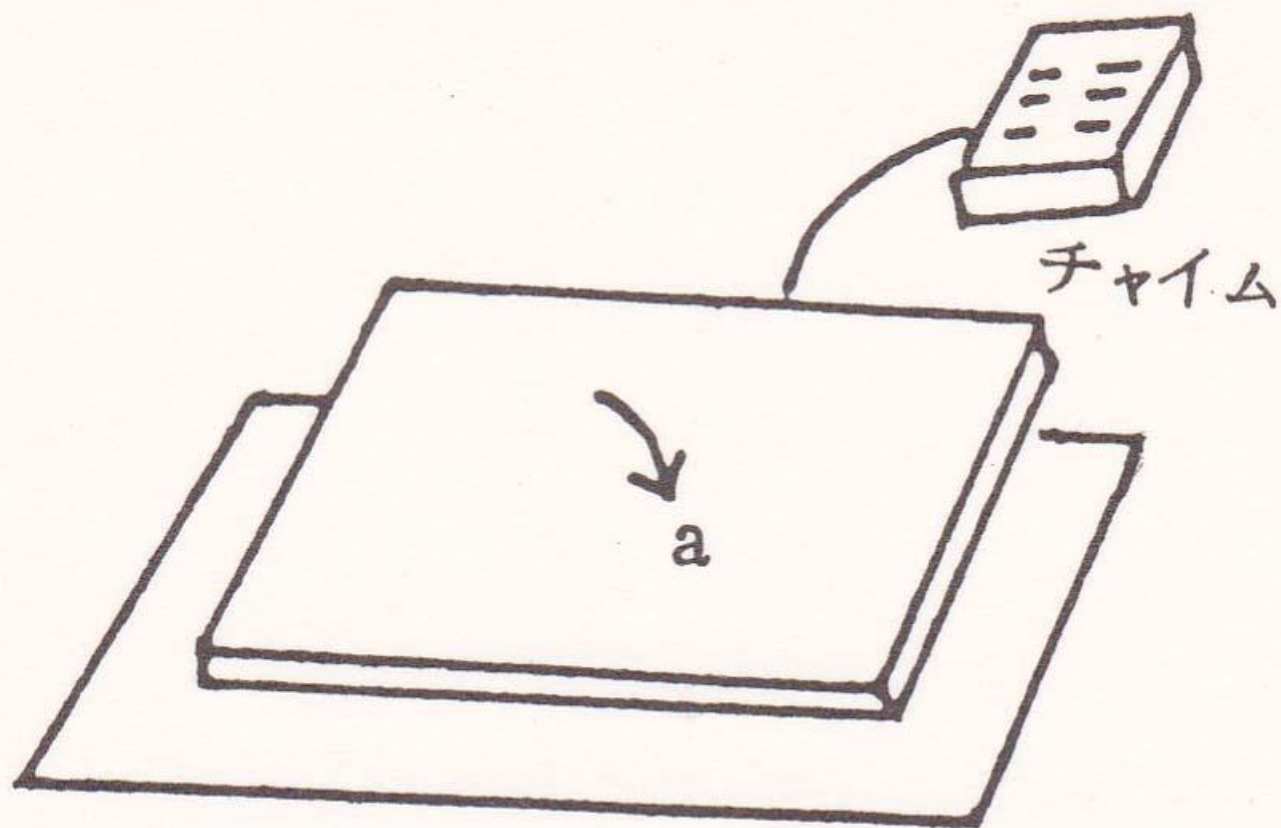
名称：けとばし板（ひざ・足-3）

課題：足で板をけるとチャイムが鳴る。ひざを中心として足をブラブラさせて、けるための意図的運動の自発を促す。

目的：足でけることによって、足の操作的運動の自発のきっかけをつくるとともに、足裏の触刺激になれる。足の裏をこすりつけるようにして、けるためのきっかけとする。

留意点および応用：足を後ろに引いた状態から、板面を足裏ですべらせるようにしてけ上げるようにガイドする。また、ひざを少し浮かせて、足をブラブラさせてけとばす運動を起こしやすくする。

1-24 名称；踏み込み板（1）（ひざ・足-4）



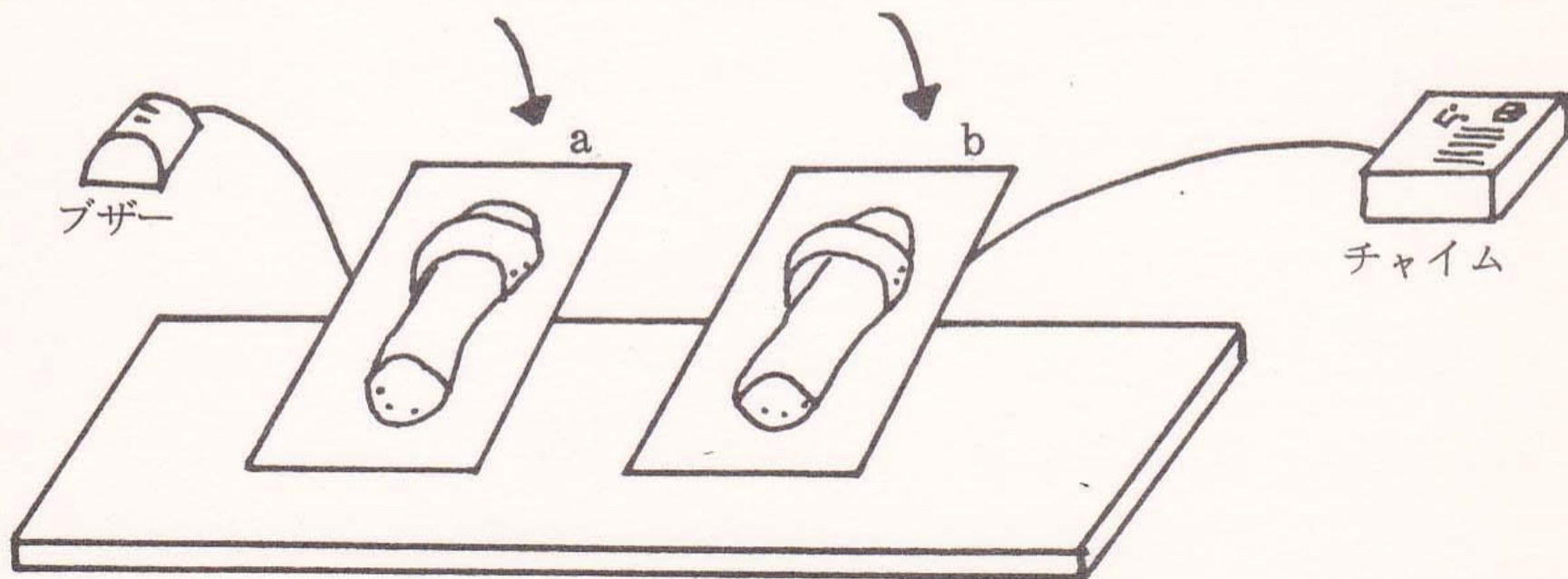
名称：踏み込み板（1）（ひざ・足－4）

課題：片足で体を支え，もう一方の足をあげてから，板(a)を踏み込み，チャイムやブザーなどを鳴らす。

目的：一方の足を支え足として体を支え，他の足を働き足として，板を踏み込んだりあげたりして，ブザーを操作する。足で踏み込むことにより，主として下半身の運動を調整する。

留意点および応用：足の動きは手の動きに先行している。したがって足が意図的に動かなければ手は勿論動かない。足で踏み込むことによって上体が起き，全身のバランスが極めてよくなる。

1-25 名称；踏み込み板（2）（ひざ・足-5）



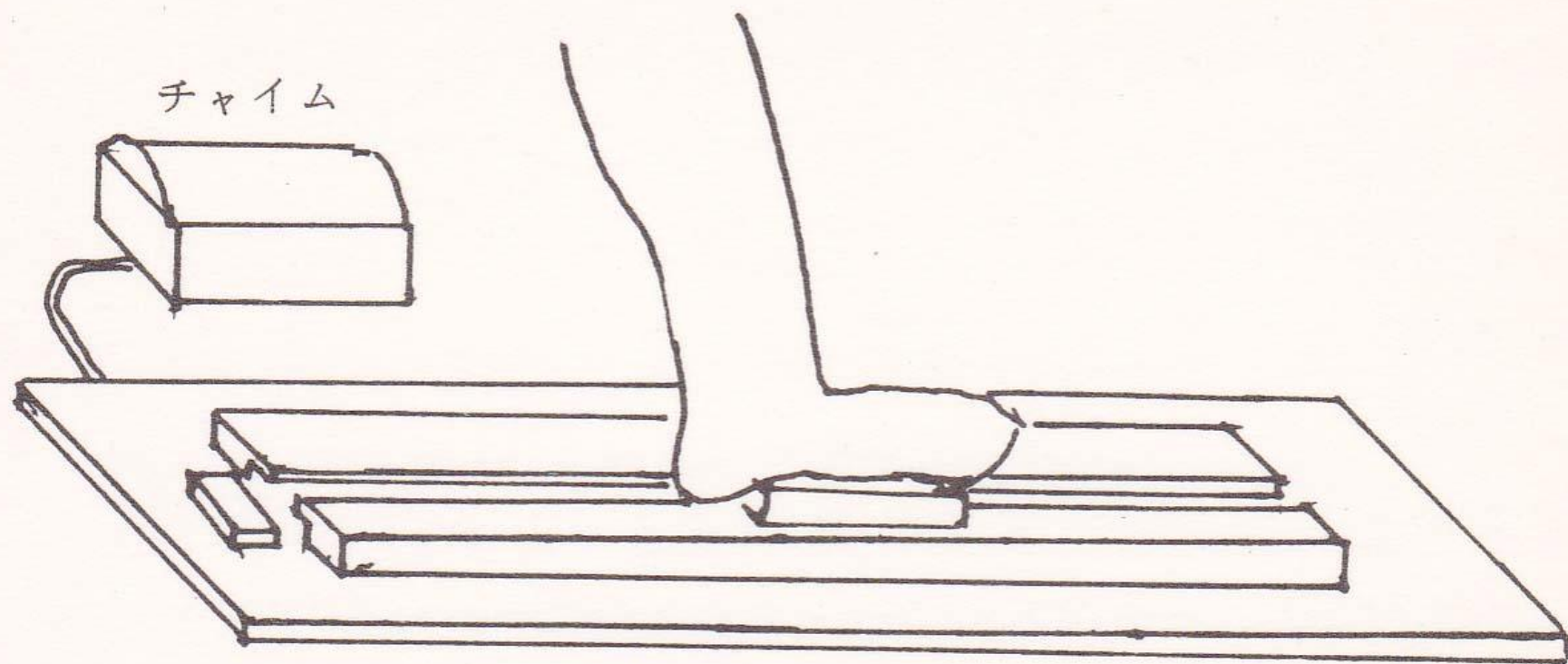
名称：踏み込み板（2）（ひざ・足－5）

課題：左右の板（aとb）を，両足を使って，同時または交互に踏み込み，チャイムやブザーを選択的に鳴らす。

目的：左右の足の踏み込みにより，それぞれ異なった音が出るので，ひざをあげ板に足を軽くのせること，いつでも運動を開始できる出発点にすることが大切である。

留意点および応用：力を入れて踏み込むことより，むしろその踏み込んだ力を抜いて，軽く板の上に足をのせているもとの状態にもどること，そこで運動を静止することが，より意図的選択的操作的な足の運動の自発の基礎である。

1-26 名称；引き寄せ板（ひざ・足－6）



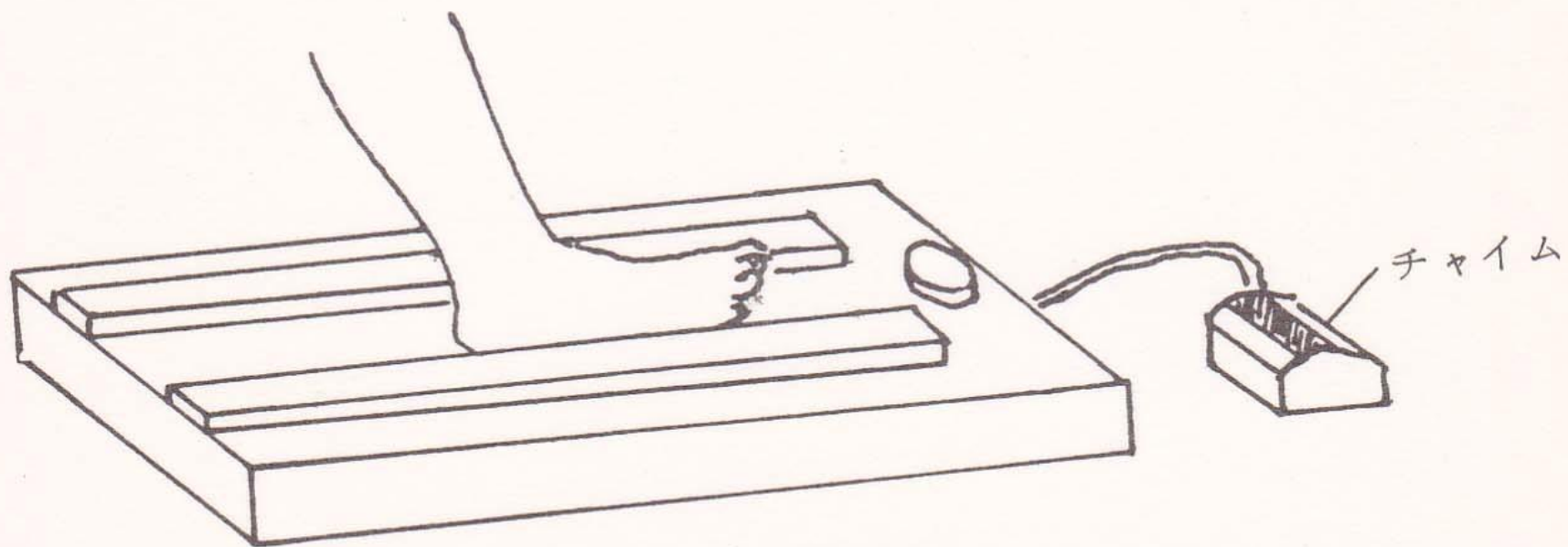
名称：引き寄せ板（ひざ・足－6）

課題：片足で体を支え，もう一方の足で板を軽く踏み，手前に引き寄せると，チャイムが鳴る。

目的：寝たっきりの子供は手を使わず，足で触り外界の刺激を受容している。足で事物を引き寄せることにより，手の動きを盛んにする前段階とする。

留意点および応用：初期の段階では足は手であり目でもある。歩くためでなく外界を正確に受容するための大事な働きをしている。歩くための前段階として，踏む，ける，引き寄せるなど足の意図的運動の自発が望まれる。

1-27 名称；すり出しスイッチ板（ひざ・足ー7）



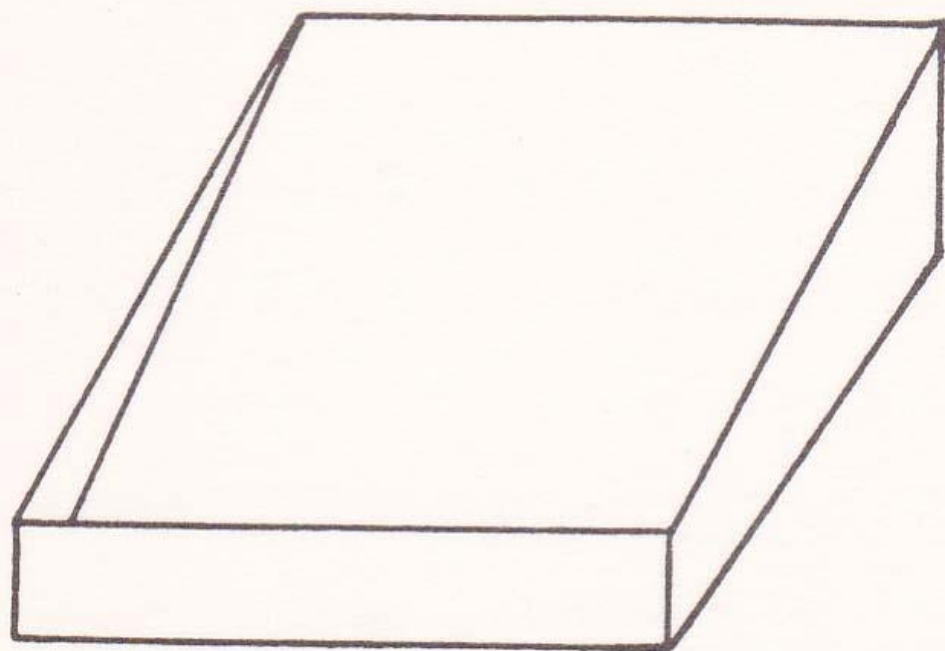
名称：すり出しスイッチ板（ひざ・足－7）

課題：片足を溝に沿ってすり出して，先端のスイッチを足の先で押して，チャイムを鳴らす。

目的：足を板の上に軽くのせ，ゆっくりとすり出すようにすべらせて，足先で目的のスイッチを踏むことにより，直線的に前方にすべらせる運動の自発を促す。

留意点および応用：足を前にすり出すことは，腰を中心として全身で歩くことの土台であるとともに，手を動かすこと，特に手でたどることの基礎である。この学習を足のあと手で繰り返してみると底面が上昇して，手の平面が形成される。

1—28 名称；肘台（肘—1）



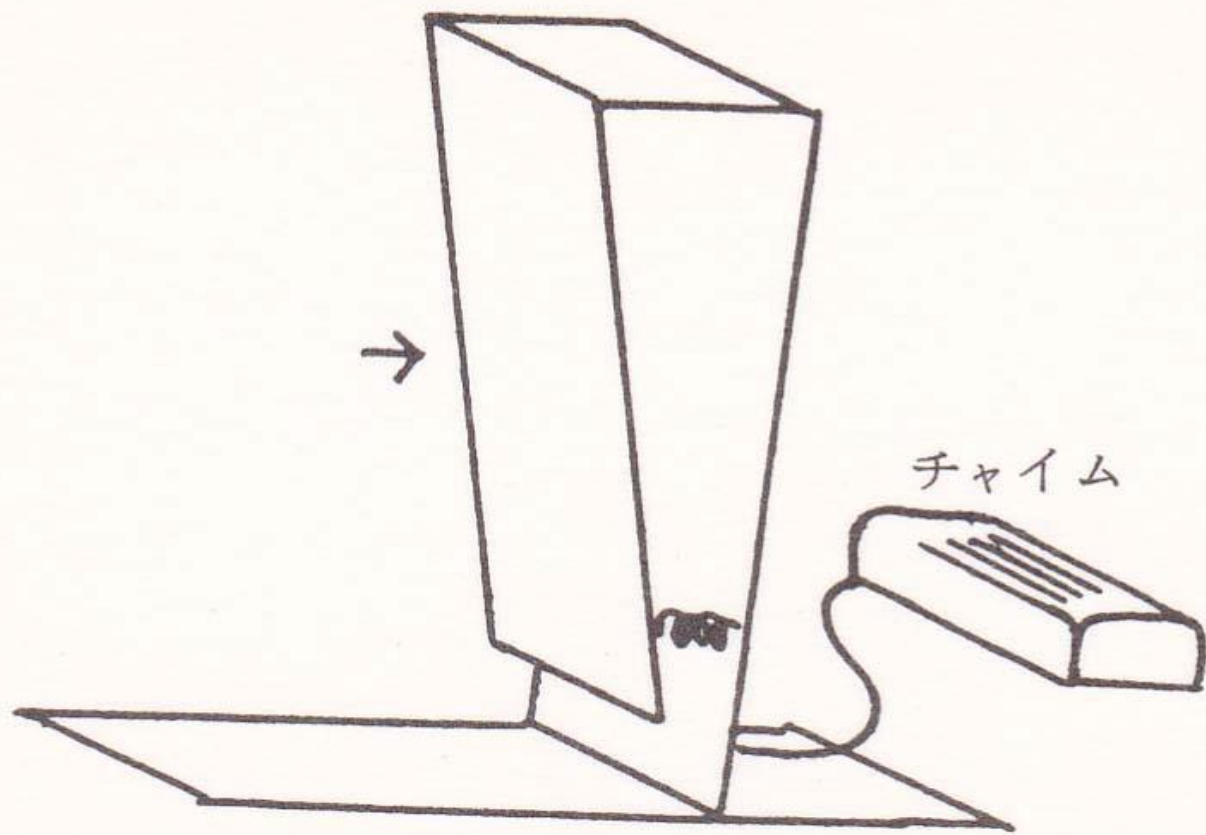
名称：肘台（肘－１）

課題：箱の斜面の手前の両隅に左右の肘を入れ，隅を支点として，肘で隅を押すことにより，上体を起こす。

目的：肘を支点として上体を起こし，底面に対して垂直に姿勢を保持する。前に突っ伏さず，後ろにのけぞらない垂直方向の運動の静止とバランスの調整である。

留意点および応用：上体を起こし，底面と垂直に姿勢を静止し，バランスを調整するために，肘を上昇した水平面につきそこを支点とすることが大事である。手の使い始めは肘を支点として起こる。

1-29 名称；肘鉄スイッチ板（肘-2）



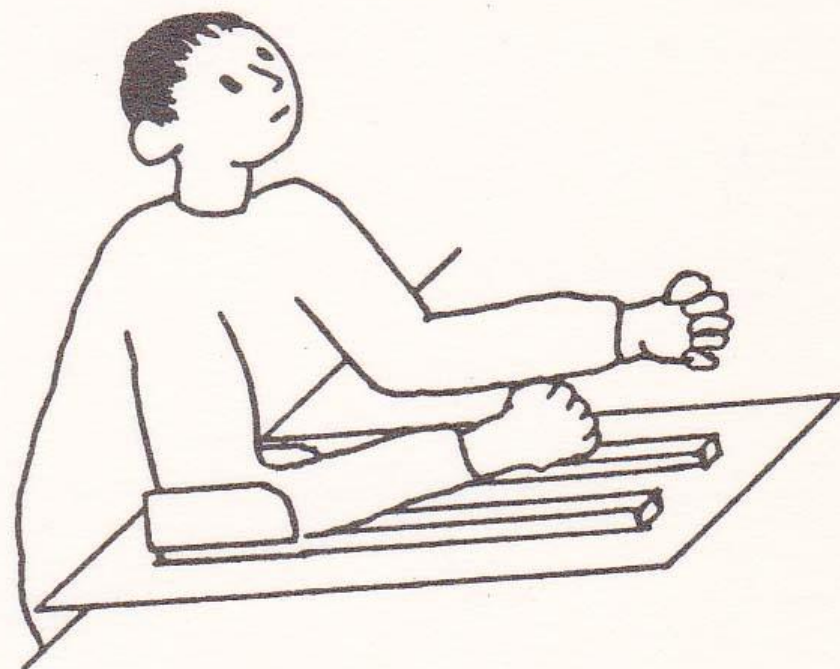
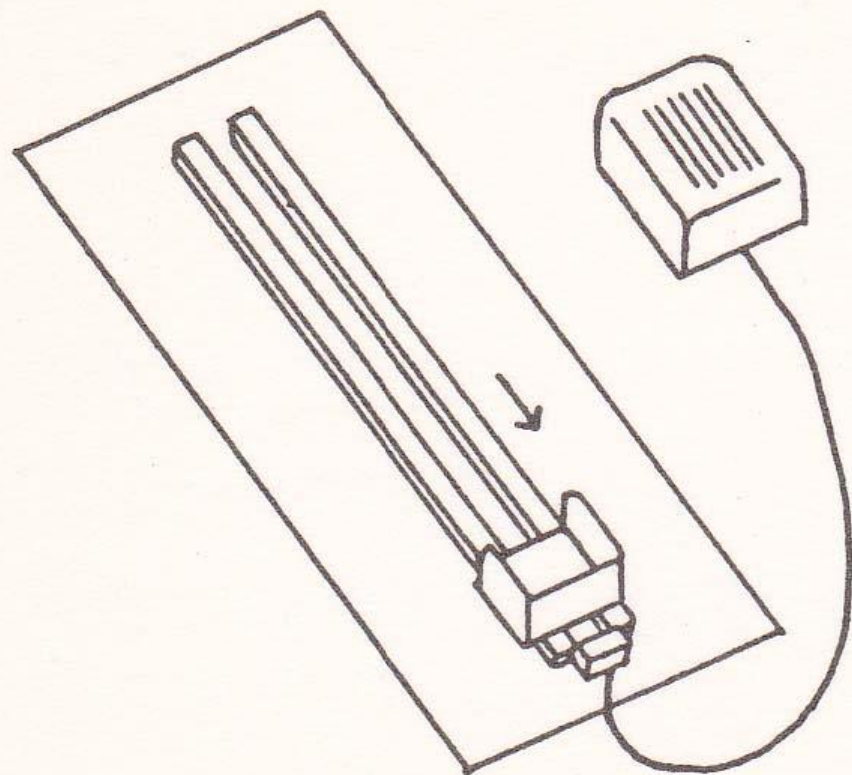
名称：肘鉄スイッチ板（肘－２）

課題：肘を体より後ろに引いて，板を押すことによってチャイムを鳴らす。

目的：手の運動は肘から始まる。肘台を少しずつ持ち上げ，上体を起こし，静止点でバランスの調整が可能となったら，肘を後ろに引くことによって，手の動きの自発を促す。

留意点および応用：肘を体軸より後ろに引くということは，手でものを引き寄せる運動の始まりである。したがって，手の先を何かに掛けて，引き寄せる運動と組み合わせて，この学習を進めるとよい。

1-30 名称；スライド式肘スイッチ（肘-3）



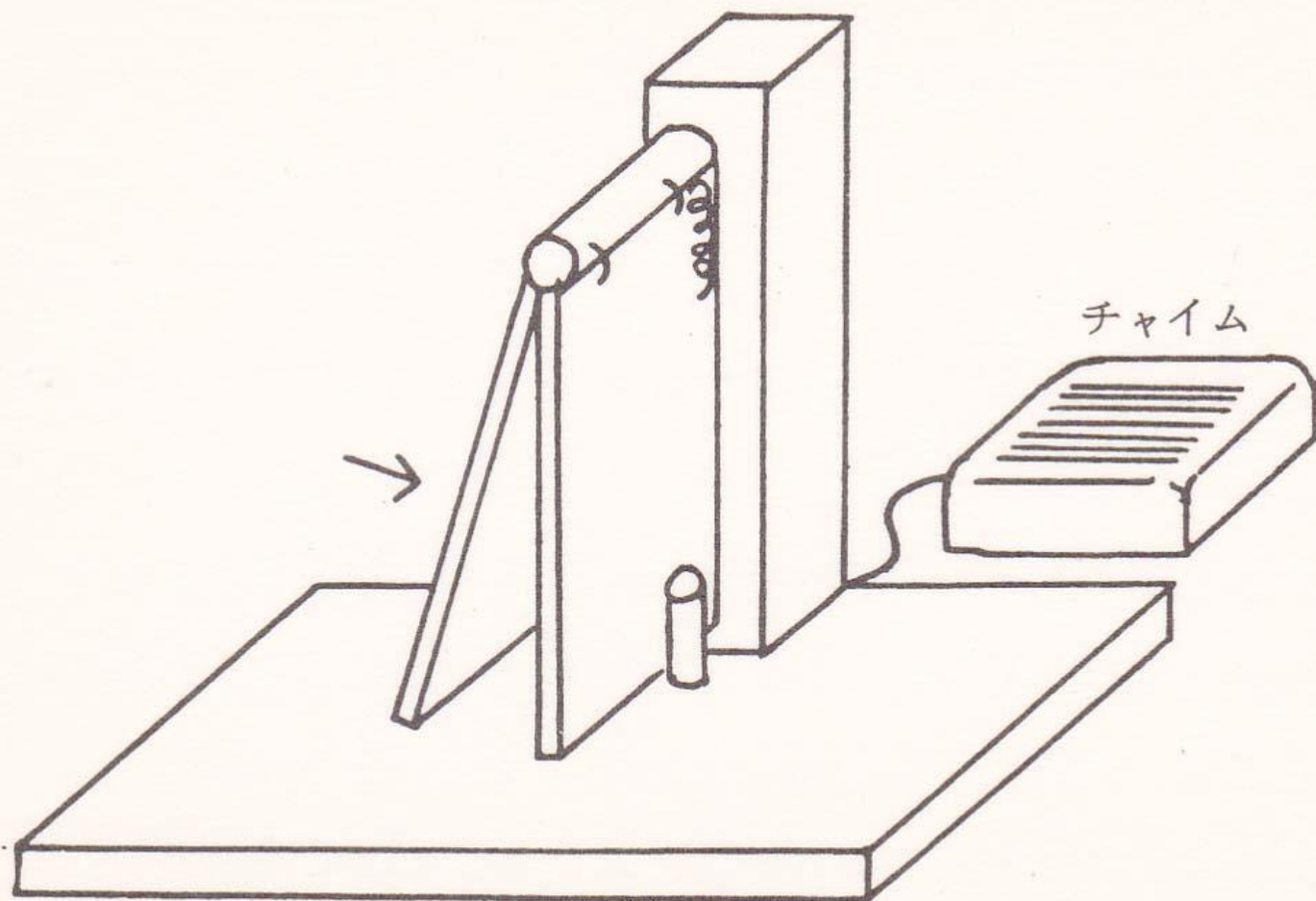
名称：スライド式肘スイッチ（肘－3）

課題：肘を後方に引いてチャイムを鳴らすために，直線的にスライドする箱の中に肘を入れる。

目的：肘を後方に直線的に引く運動を起こすために，やや内側後方の箱の中に肘を入れ，脇を締めるようにして肘を後ろに引くことにより，手でものを引き寄せる運動の自発を促す。

留意点および応用：始めは教材自体を前後に動かし，脇を締めて，肘を後方に引く運動のきっかけをつくるとよい。また，手に垂直の棒等を握らせ，肘を引くことから手で引き寄せる運動につなぐことが大切である。

1-31 名称；かしわ手スイッチ板（1）（手掌-1）



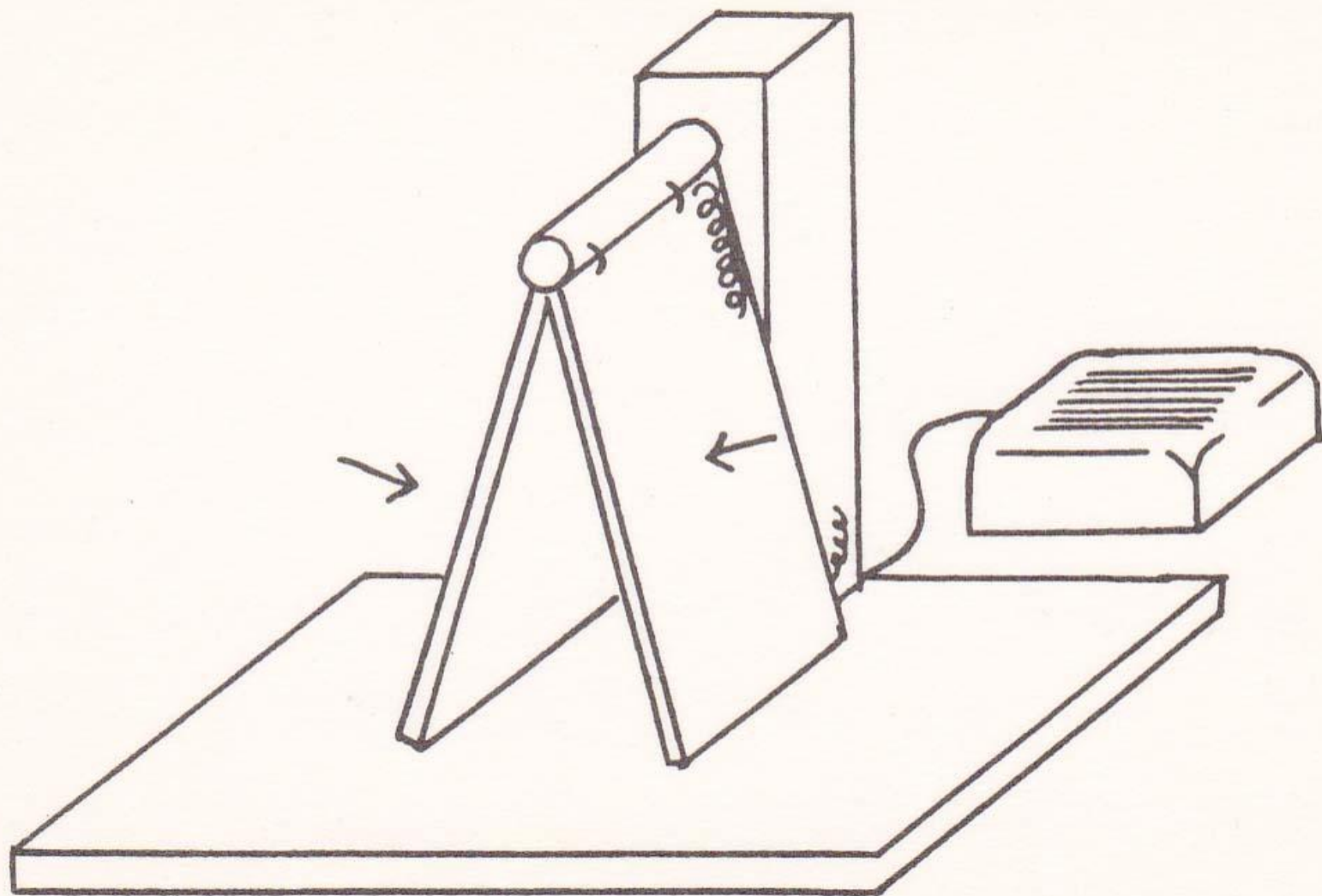
名称：かしわ手スイッチ板（1）（手掌－1）

課題：片方で体を支え，もう一方の手を横から板に押しつけて，またはたたくようにしてチャイムを鳴らす。

目的：片方で横だたきをするとき，たたかない方の手を浮かしたり，引っ込めたりしないで体を支え，板を押さえるようにして支え手とし，もう一方の手を働き手とする。

留意点および応用：手は肘から，そして手掌や指先よりは手の甲から使い出すので，手の甲や側面から，片手横だたきをさせるとよい。始めは，自分のおなかや胸をたたくような方向に教材の向きを置くとよい。さらに手首を使わせる。

1-32 名称；かしわ手スイッチ板(2)(手掌-2)



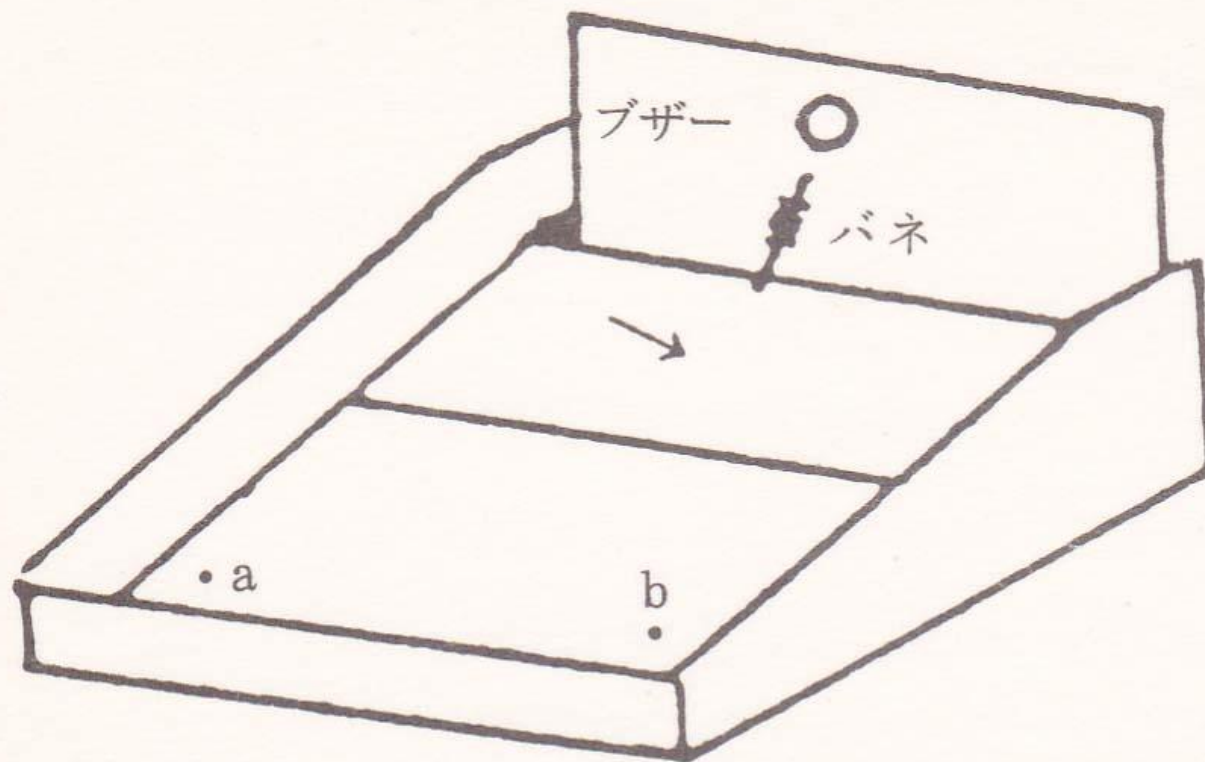
名称：かしわ手スイッチ板（2）（手掌－2）

課題：体をやや前傾させ，胸を押しつけるようにしながら両手で板を押さえたり，たたくようにしてチャイムを鳴らす。

目的：上体が起き，やや前傾した姿勢でバランスが取れるようになる。手が浮いて上がってくる。両手で拍手をしたり板をたたいたりして，手を合わせる運動の自発を促す。

留意点および応用：まだものを持ったことのない子供の手は，柔らかく，ブヨブヨしている。外界の事物を触ったり持ったりする前に，両手を合わせて，こすったりたたいたり，さらに木の板を横からひっかいたりたたいたりさせる。

1-33 名称；押さえ込みスイッチ板（A）（手掌-3）



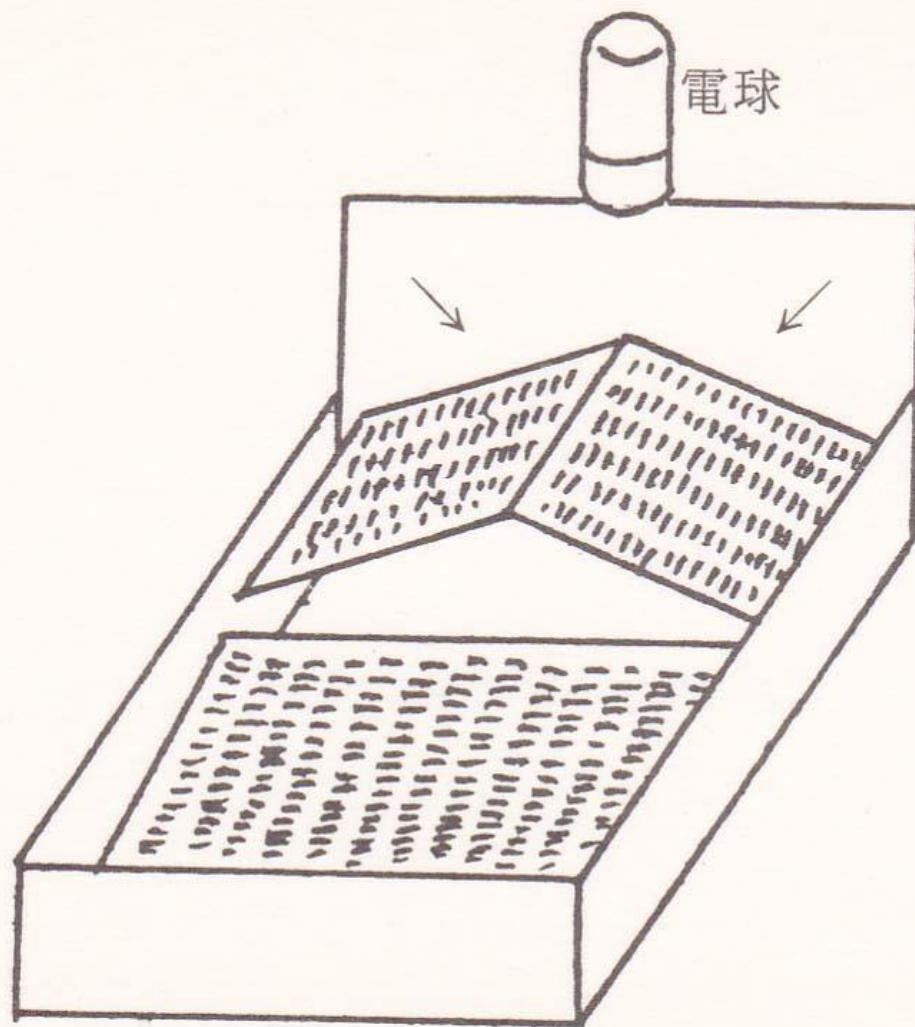
名称：押さえ込みスイッチ板（A）（手掌-3）

課題：両肘を箱の手前の両隅（a，b）に入れ，両手を前に伸ばし，手掌を下に押しつけて，光を点滅させる。

目的：上体を肘で支え，手を伸ばして，手掌で板を押さえ込みながら顔を上げて前方を見たり音を聞いたりする。肘を拠点として，手首を支点とする動きの自発を促す。

留意点および応用：子供の両肘を肩幅よりやや狭くなるようにして，脇を締めながら両手を前に伸ばす。手掌で押さえ込むというより，僅かに手首を動かしただけでも，光が点滅したりチャイムが鳴ったりするようにしておくといよい。

1-34 名称；押さえ込みスイッチ板(B) (手掌-4)



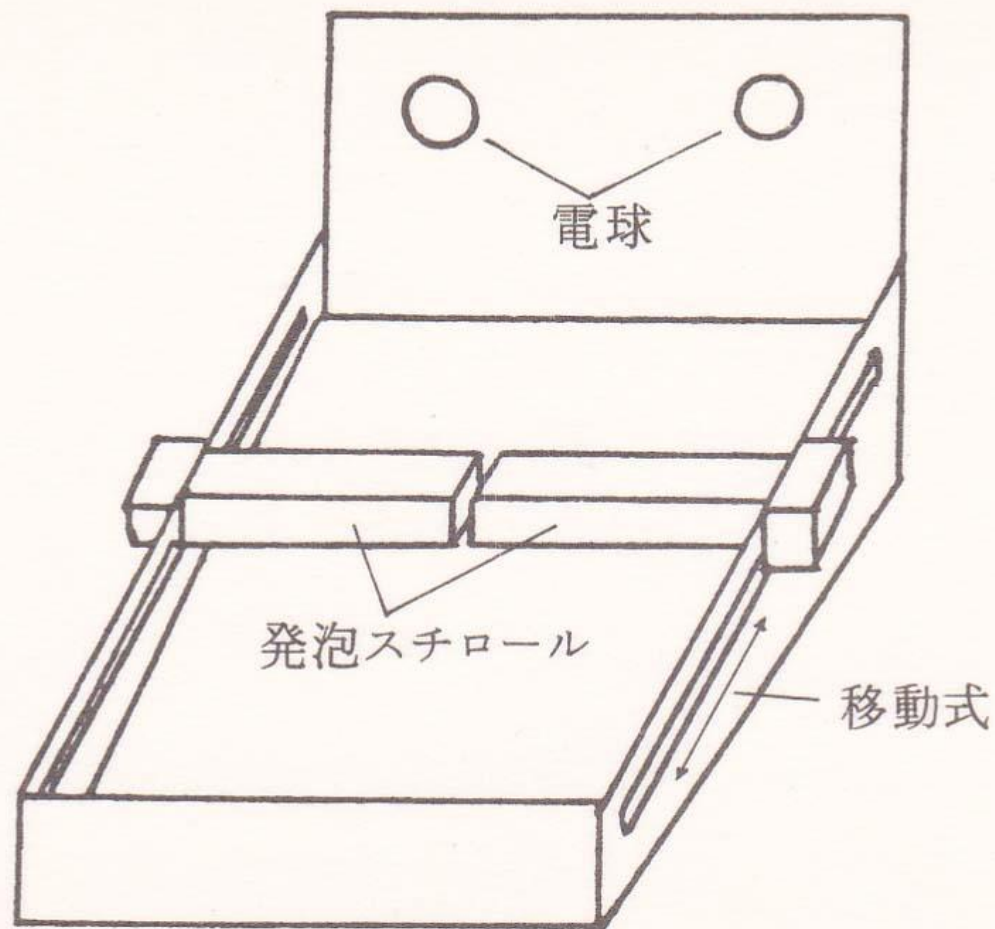
名称：押さえ込みスイッチ板（B）（手掌-4）

課題：両手で前方の畳を内側に押し込むように押さえ込んで、チャイムを鳴らしたり，光を点滅したりする。

目的：畳を貼って触りやすくし，両手で横から内側に押すことによって，意図的な手首を支点とした運動の自発を促す。手を伸ばして，上からものをつかむことの基礎とする。

留意点および応用：始めは手掌を使えない。指先でひっかいたり，こすりつけたりするような小さな動きから始まる。子供になじみ深い畳やじゅうたんなどを貼って，触覚的に分かりやすくして，ひっかくように押しつける動きを促す。

1-35 名称；押さえ込みスイッチ板（C）（手掌-5）



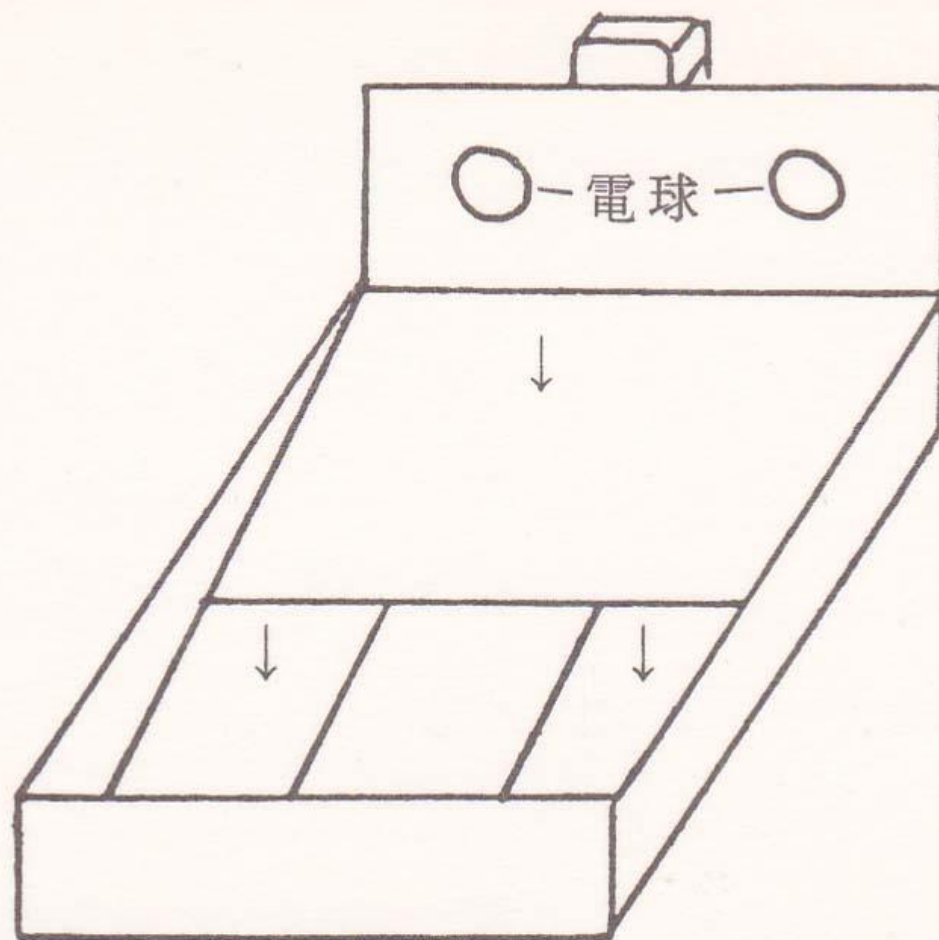
名称：押さえ込みスイッチ板（C）（手掌-5）

課題：手を伸ばし，上腕，手の側面，手の甲などで押さえ込むと，右手は右側，左手は左側の電球が点滅する。

目的：押さえ込む発泡スチロールのスイッチを前後に移動することによって，肘の近くから指先まで押さえ込む手の部分が変わる。手の新しい運動の組み立てを可能とする。

留意点および応用：初期の段階では，発泡スチロールを押さえるというより，抜き取ろうとしてスイッチが入り光がつく。また，上腕や肘でなく，直接，唇やほほを押しつけて光をつける。さらに，足で踏んでつける学習に使ってもよい。

1-36 名称；押さえ込みスイッチ板(D) (手掌-6)



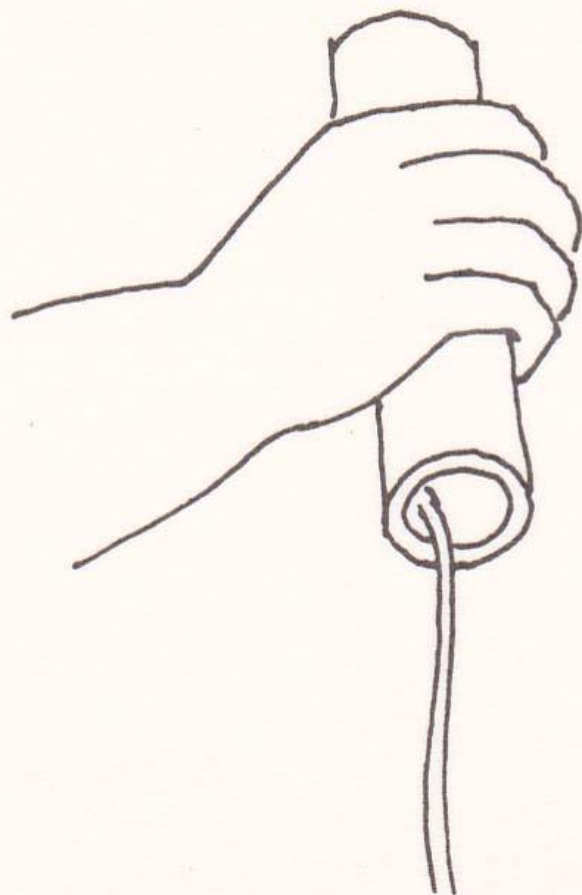
名称：押さえ込みスイッチ板（D）（手掌－6）

課題：肘を押しつけても，手を伸ばして手掌で押さえ込んでも，左右二つの電球がつく。

目的：肘と手掌の両方に力を入れて押さえ込むこと，手掌は軽く板に触れて肘に力を加えること，肘は軽く浮かせて手掌で意図的に押さえ込むことによって力の強弱を覚える。

留意点および応用：体のどこの部分に，どのくらい力を入れるか，また，どのくらい力を抜くかによって，スイッチが入るか，切れるかを学習する。力の強弱と，運動の組み合わせを学習して，自由な操作的運動の基礎とする。

1-37 名称；握り込みスイッチ（手掌-7）



名称：握り込みスイッチ（手掌-7）

課題：水道のビニールホースに埋め込まれたスイッチを、ホースをつかみ、握り込むことによってチャイムを鳴らす。

目的：偶発的に任意の運動によってチャイムが鳴っていたのから、チャイムの鳴ることを予測して握り込む意図的な運動の自発を促す。

留意点および応用：子供にとって、持ちやすい親しみやすい材質にスイッチを取りつけて握り込む。面に押しつけるようにして握ることを始めるとよい。力の強弱を覚えて、軽く握った状態でスイッチを入れたり切ったりできるようにする。

1-38 名称；あずき盆(2)(手-1)



名称：あずき盆（2）（手-1）

課題：お盆の中のあずきなどに両手を伸ばし、かき混ぜたり、こすりつけたり、お盆の外へかき出したりする。

目的：小豆の入ったお盆を振って音を出し聞かせ、粒のキラキラとした動きをよく見せて近づけ、手を伸ばすきっかけを与える。ザラザラとした小豆の触覚的受容を引き出す。

留意点および応用：口で小豆に触ろうとしたときは自由にさせる。手を伸ばして活発によくかき混ぜたら、その触覚的受容を基礎として、あずき盆を振って動きをよく見せ、サラサラとした音をよく聞かせる。

1-39 名称；ぐいのみ等（手-2）



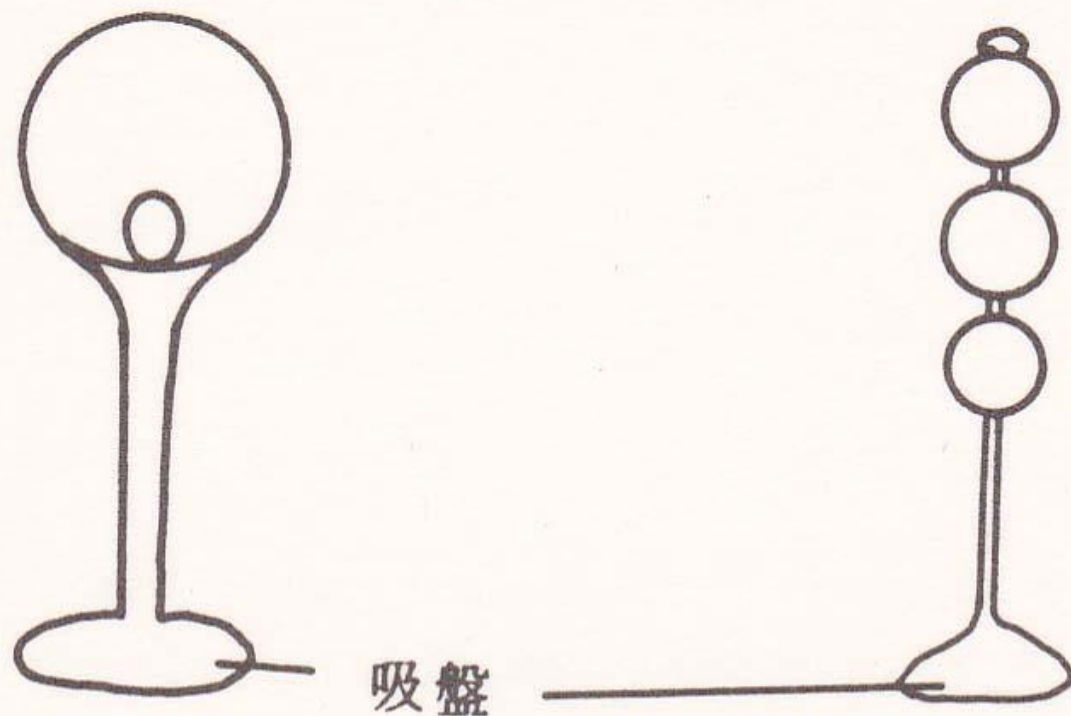
名称：ぐいのみ等（手－２）

課題：子供の正面の平面上（机の上）に置かれたぐいのみに手を伸ばし，つかんで引き寄せる。

目的：その子供に最もわかりやすい適切な日用品を選んで，正面の机の上，お盆の中などに置き，手を伸ばす運動の自発のきっかけをつくる。

留意点および応用：子供の日常の行動のなかで，その子が口を近づけた日用の事物を見逃さず，教材として用いる。正面によく整理された視空間が形成されている大人と違って，子供は正面を見て，前に手を伸ばすことが難しい。

1-40 名称；ガラガラ等（手-3）



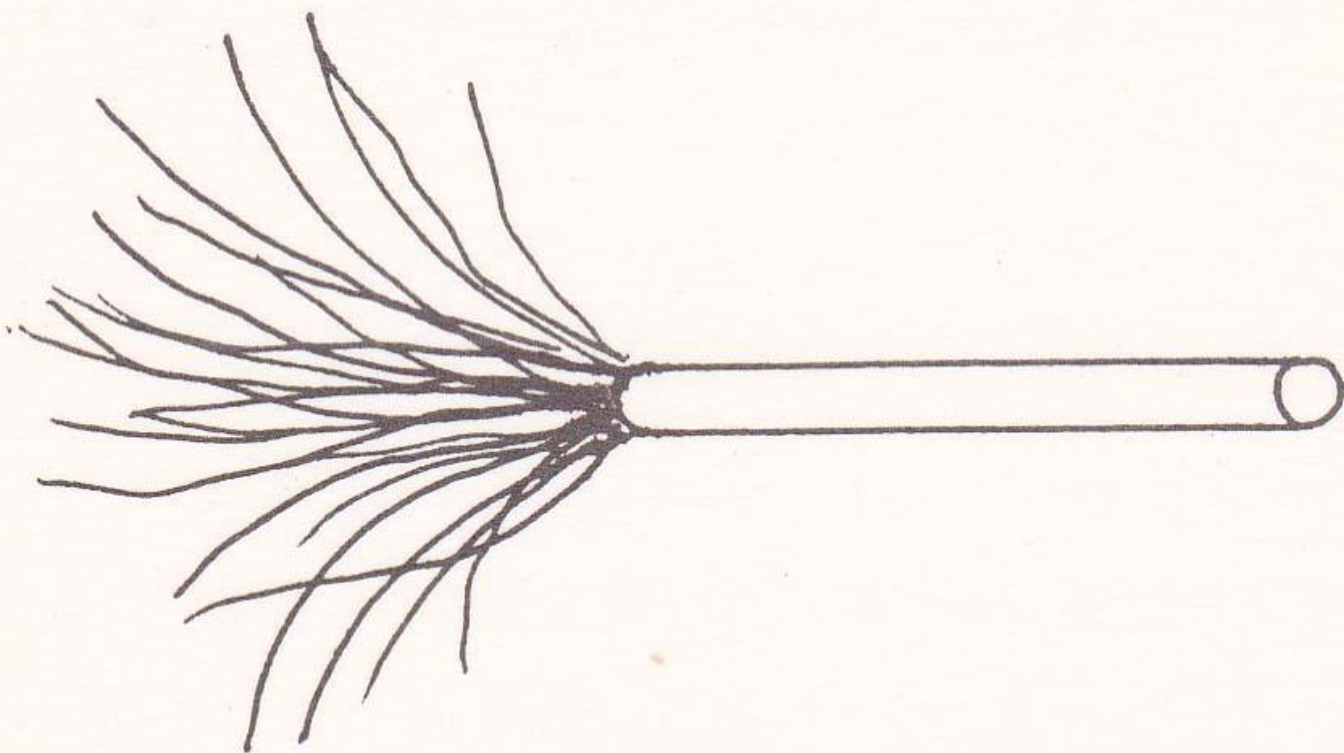
名称：ガラガラ等（手－3）

課題：探す，手を伸ばしてつかむ，握って振る。机に固定してある場合はたたく，触る。

目的：外界の極めて初期の受容の様式に基づいて，探す，手を伸ばす，振って確かめることを促す。

留意点および応用：ガラガラの提示のタイミング，振り方に注意する。寝たっきりの場合，ひもでつるして，握り輪をつかんで，ひくようにする。

1-41 名称；おぼけ（手-4）



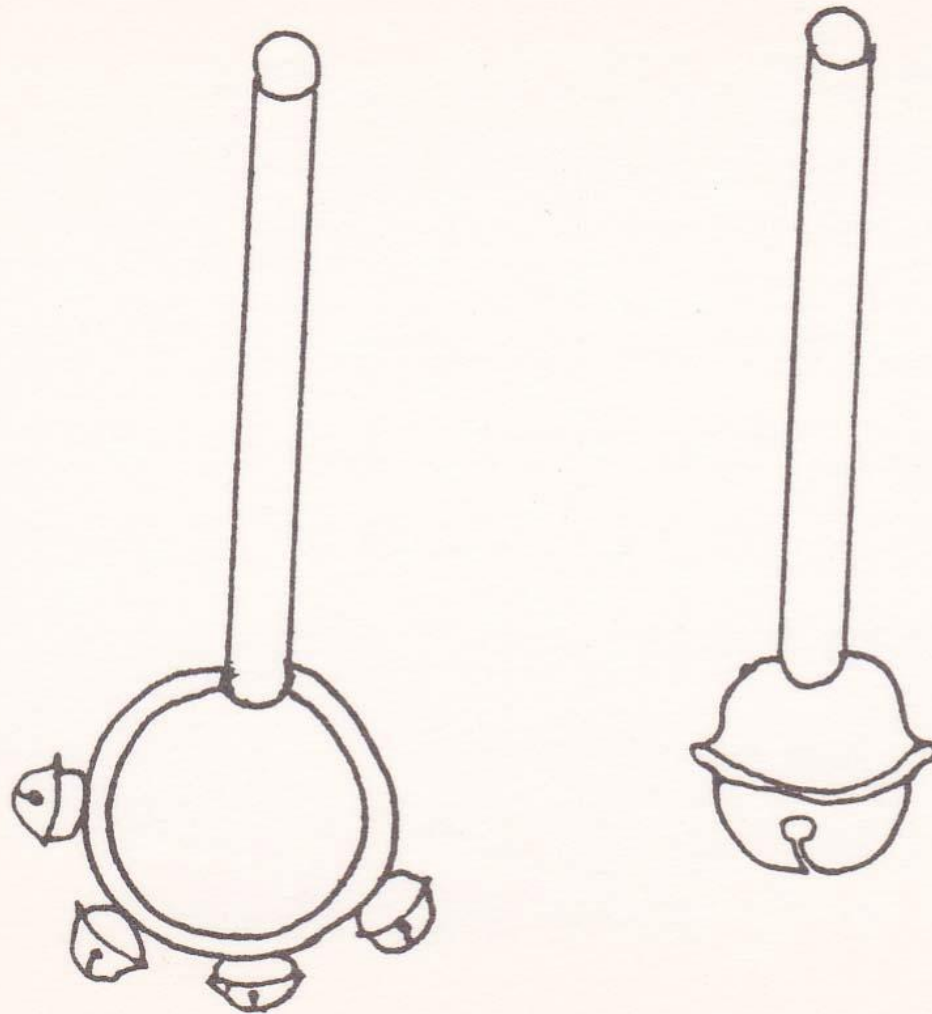
名称：おばけ（手－４）

課題：ビニールのひもをすいて束ねたものを先端につけた丸棒を握って振る。

目的：初期の視覚的受容に基づいて，ヒラヒラしたものを見せ，口やほほに触れてから棒を握らせることによって，棒をつかむ，握って振る，見て確かめることを促す。

留意点および応用：丸棒は発泡スチロールにするとより握りやすい。先の毛は馬のしっぽを使うと，より毛髪に近いので触れられても心地よいし，初期の触覚的受容に適しているので握りやすい。

1-42 名称；柄つき鈴（手-5）



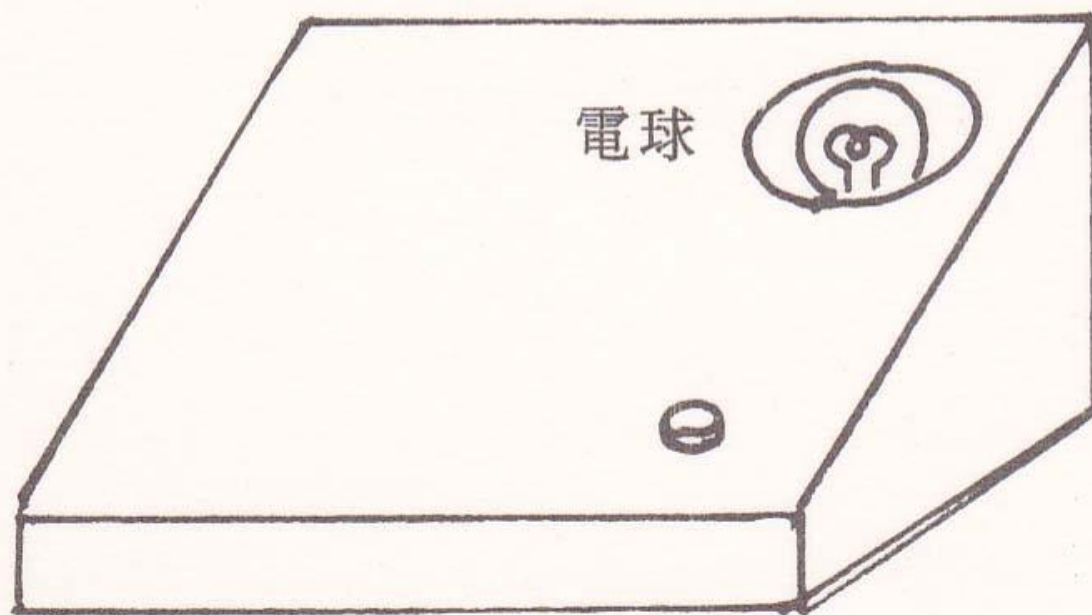
名称：柄つき鈴（手－5）

課題：先端に鈴のついた丸棒をつかんで握り，振ることによって音を出す。

目的：まだものを持ったことのない子供は，すぐにはものを握れない。水をいじったり，髪の毛をつかんだり，人の肌をつまんだりした後，木の丸い棒を握ることを促す。

留意点および応用：握りやすさは，単に木の丸い棒だというだけではだめなので，どうやって，何のために使うかがわかりやすいことが大切である。さらに，教材の提示の方法やタイミングを工夫して，棒を初期の道具の柄として使用する。

1-43 名称；光の点滅スイッチ板（手-6）



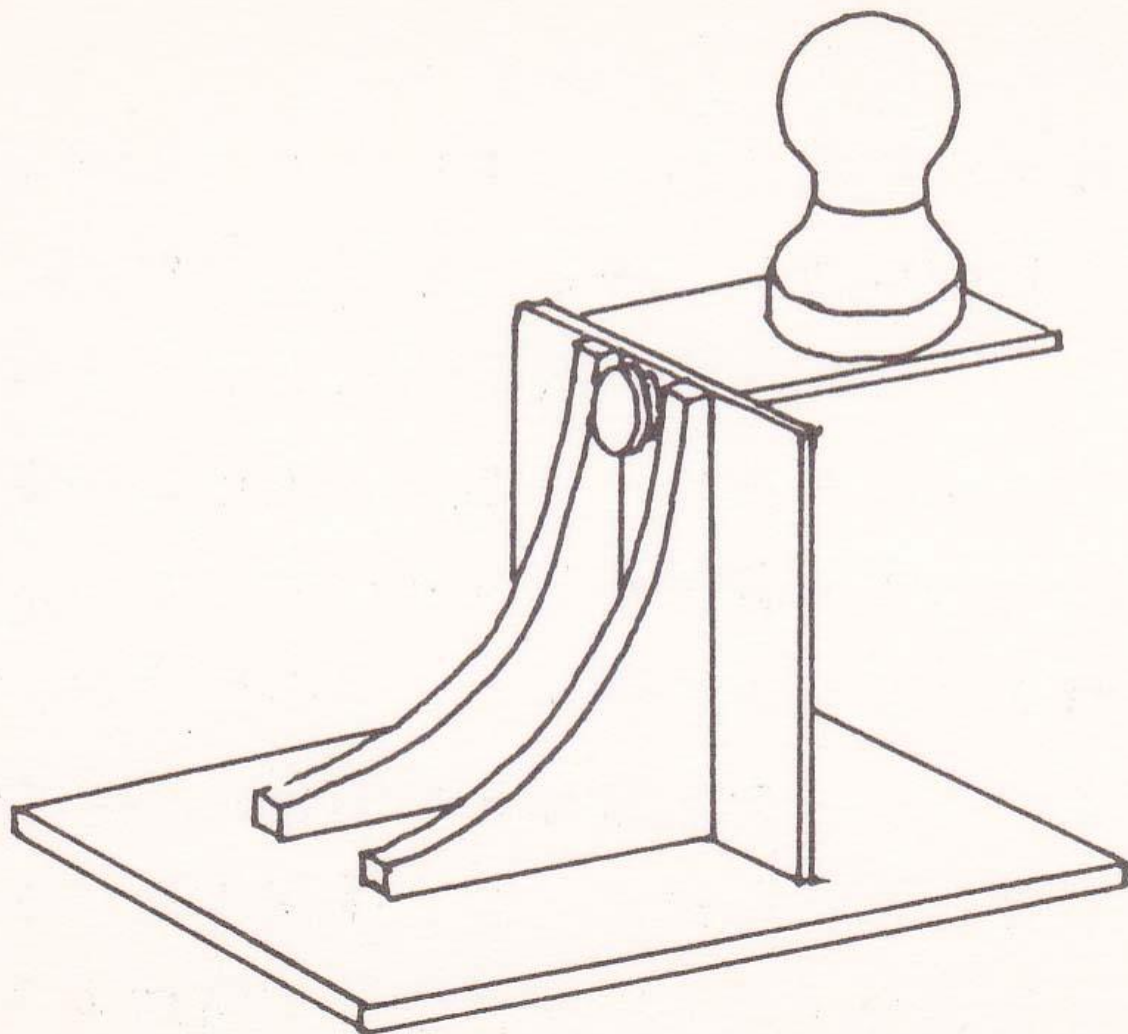
名称：光の点滅スイッチ板（手-6）

課題：斜面の右側の下方にスイッチ，上方に電球のついた板を使って，スイッチを探して，押して電球をつける。

目的：左側から右側へ斜面に沿って手を動かし，スイッチを探し当てて，押して，斜面上方に光がついたことを確かめる。

留意点および応用：医学的に見えるといわれているのに，行動的には視覚を全く活用しないので，見えるか見えないかよくわからない。視野が狭いし，眼球をどちらかの端に寄せたときだけチラッと見えることが，見ることの始まりである。

1-44 名称；溝つき垂直スイッチ^板（たどるー1）



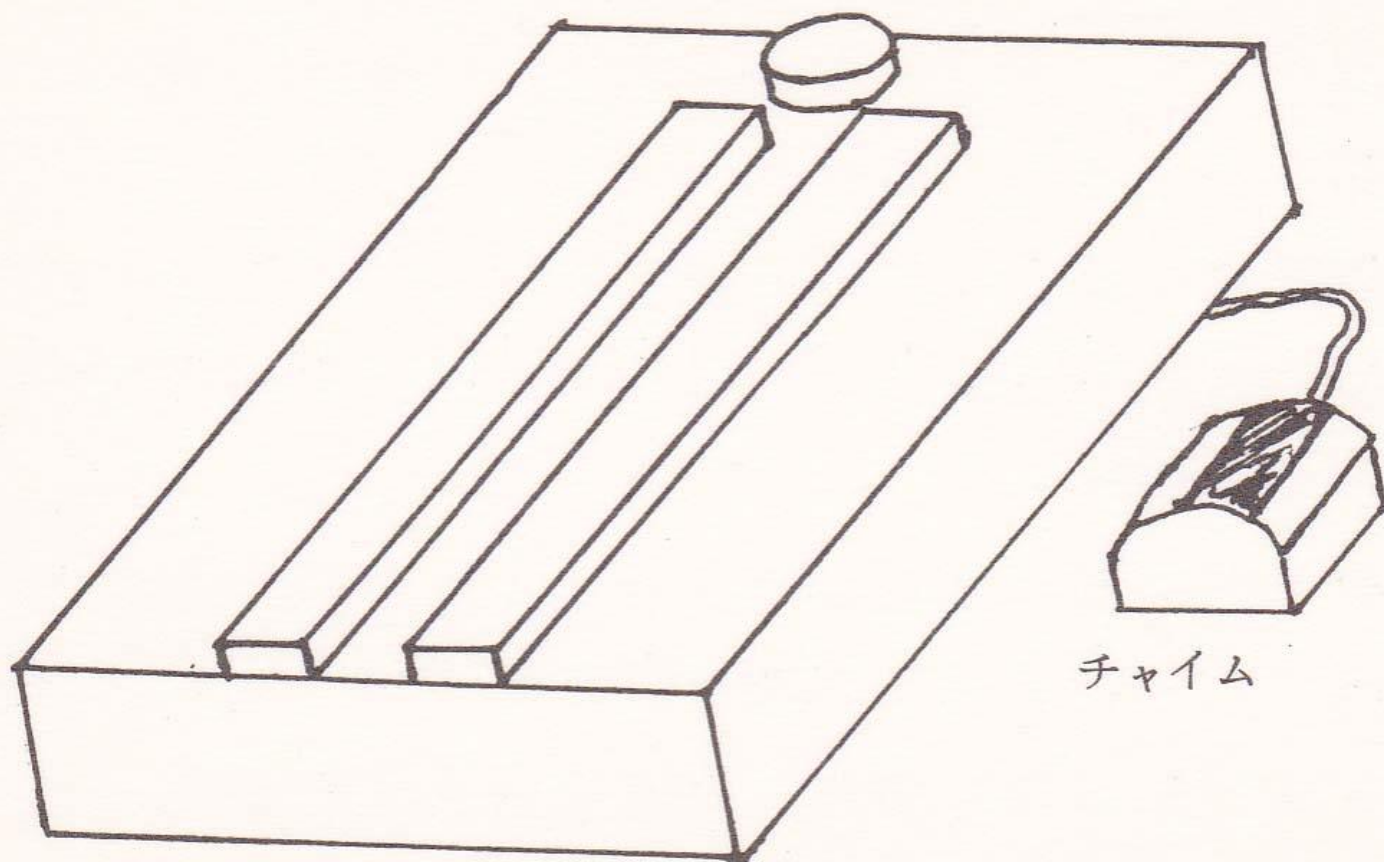
名称：溝つき垂直スイッチ^板（たどる-1）

課題：手を前に伸ばし，溝に沿って下から上へたどることによって，スイッチを探し当て，押して電球をつける。

目的：溝をたどることによって，直線的に上に手を伸ばして，目と同じ高さでスイッチを押す。目と手と電球が同じ水平面上にそろふことによって，関係がわかりやすくなる。

留意点および応用：スイッチを押すと，目の高さの，すぐ前の電球がつくので，スイッチと電球との関係がわかりやすい。さらに，触覚的にたどることによって，手が上に上がり，目の高さまできたところでスイッチを押すので電球を見やすい。

1-45 名称；溝つき水平スイッチ板（たどる-2）



チャイム

名称：溝つき水平スイッチ板（たどる-2）

課題：溝をたどって，手を前に水平に直線的に伸ばしてスイッチを探し，押すとチャイムが鳴る。

目的：偶発的で任意な探し方から，手をまっすぐ前に伸ばすという持続的調節に基づく方向性をもった探し方へと，手の動かし方を高めていく。

留意点および応用：始めは溝をたたくようにしてたどるが，やがて押しつけるようになり，少しずつ力が抜けて滑らかにたどれるようになる。斜め，左右に方向を変えてたどらせるとよい。

1-46 名称；足の裏が床につく椅子（椅子-1）



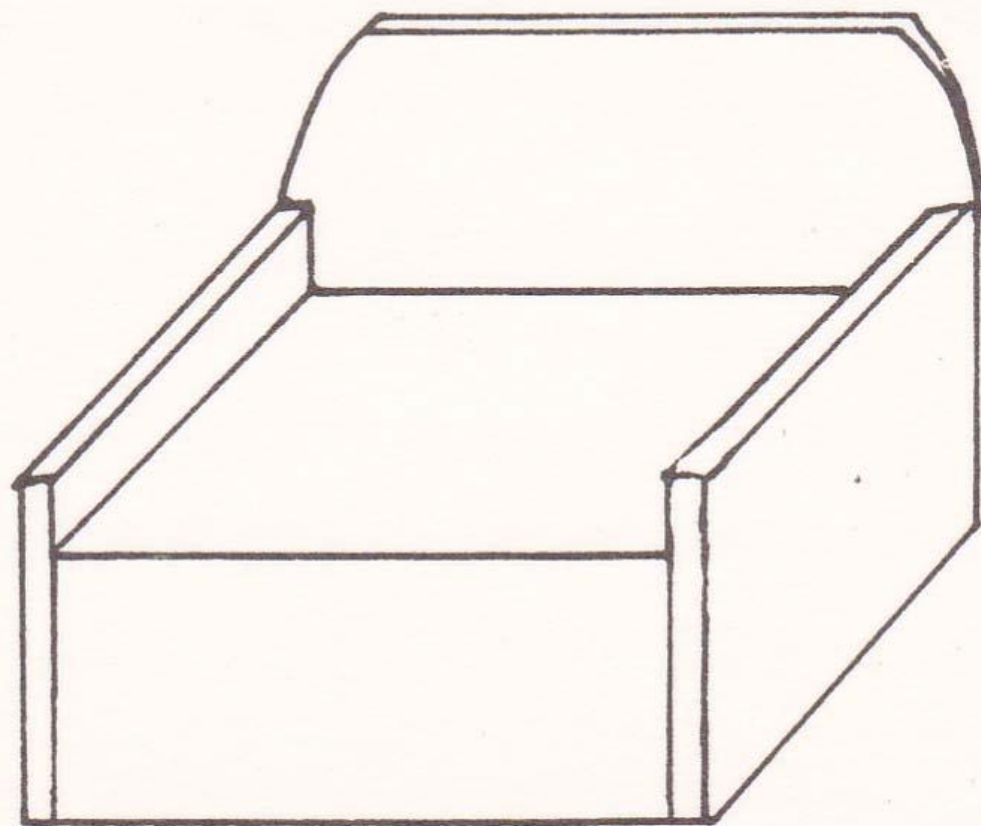
名称：足の裏が床につく椅子（椅子－１）

課題：足の長さにちょうど合った高さの椅子に座って，ひざを曲げ，足の裏を床面（底面）につける。

目的：子供の足の長さにちょうど合った高さの椅子に座らせることによって，ひざを曲げ，足の裏を床面につける。上体を起こして，バランスのよい姿勢を保持する基礎とする。

留意点および応用：子供の足の長さに合った椅子がない時は足の裏がつくような高さの平面台を準備すればよい。子供の足を無理やりのばすと，足を引っ込めさせる練習になるので注意する。常に，子供の体に合った学習机と肘台を併用する。

1-47 名称；もたれかかりの少ない椅子（椅子-2）



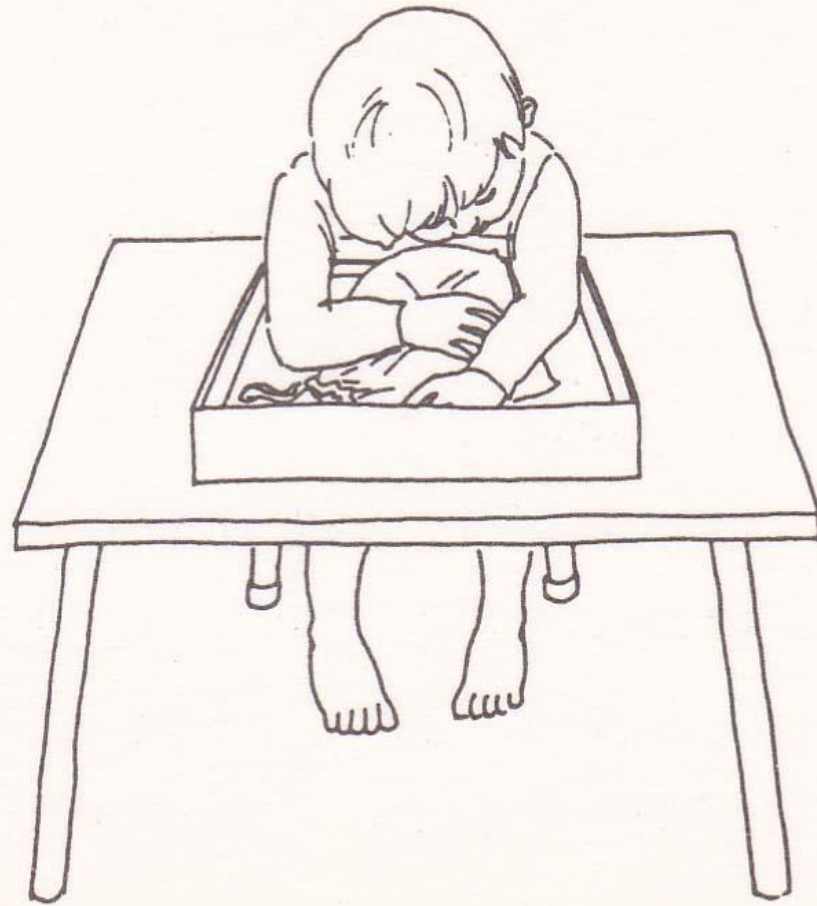
名称：もたれかかりの少ない椅子（椅子-2）

課題：もたれかかりの少ない椅子に座って，足の裏を床面（底面）につけ，上体を起こす。

目的：足の裏を床面につけ，腰を支点とすることによって，上体の前後左右のバランスの調整とくずれの回復を可能とする。上半身と下半身を組み合わせてバランスをよくする。

留意点および応用：もたれかかかりがあればあるほど，体のバランスの自己調節は失われやすく，むしろ後ろにひっくりかえる反応を強めることになるので注意する。また，机の高さ，肘の安定にも配慮して，体を起こしやすくする。

1-48 名称；体に合った机（机-1）



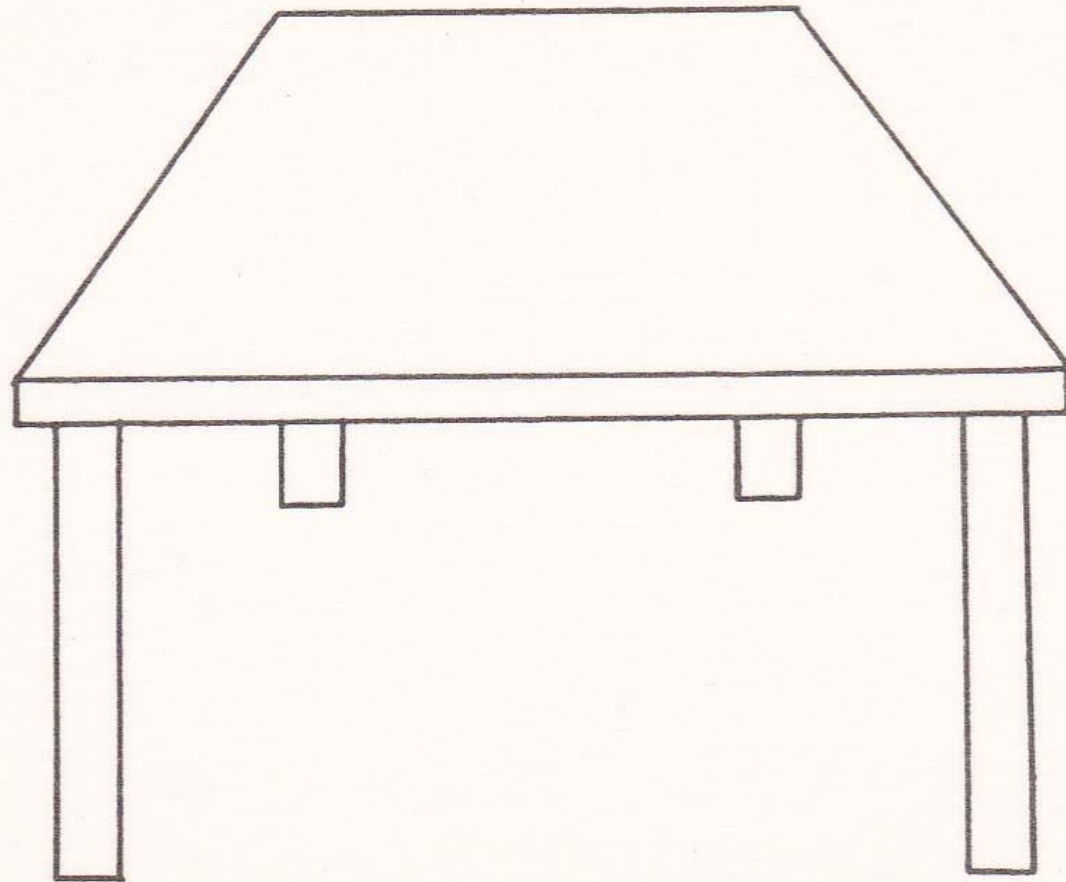
名称：体に合った机（机-1）

課題：机上面（子供の体軸に直角の水平面）に両肘を出し，
両肘を支点として上体を起こす。

目的：子供の肘の高さに，ぴったりと合った机に向かわせ机
上面に両肘を出し，両肘を支点とすることによって，前方に
もたれかかった上体を起こすきっかけを与える。

留意点および応用：最初は，両肘を支点化することが難しい
ため，肘置き台の使用が不可欠となる。また，子供が体を自
発的に起こしたら，素早く風船，毛布，手さげ袋など，触れ
ても抵抗のない事物を置いて，より体を起こす。

1-49 名称；台形の机（机-2）



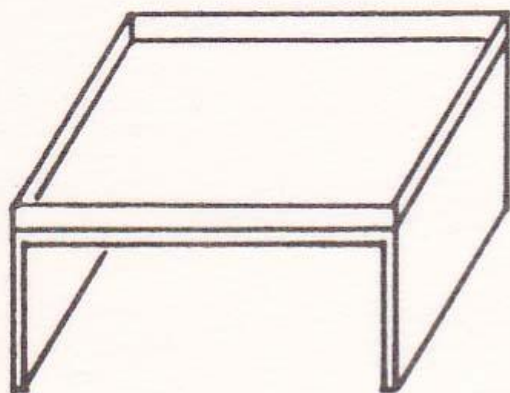
名称：台形の机（机-2）

課題：体を起こし，座って机に手を掛け，手を伸ばして玩具や食物を引き寄せる。

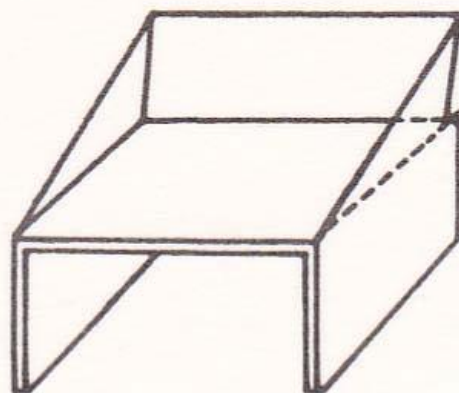
目的：机を台形にすることによって，拡散する感覚を限定し，区切や境目を明瞭にすることによって，運動の自己統制系をより強固にし，運動統制学習の基礎をつくる。

留意点および応用：台形の机よりもさらに限定するために，机上にお盆を置く。お盆の上に二つのかん，どんぶり，皿などの容器を置くこともよいし，お盆を二つ置いて，前後の区切をつけるのもよい。

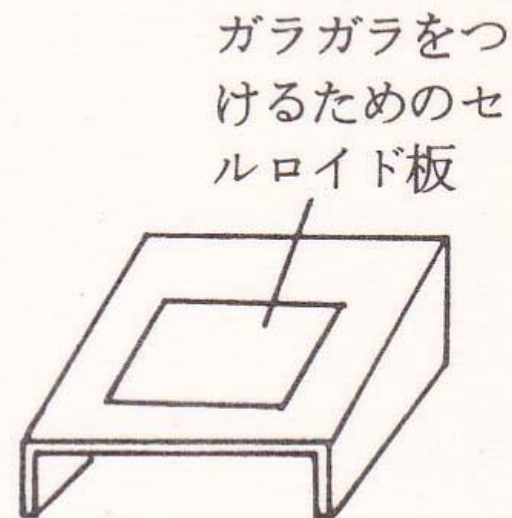
1-50 名称；机各種（机-3）



1



2



3

名称：机各種（机－3）

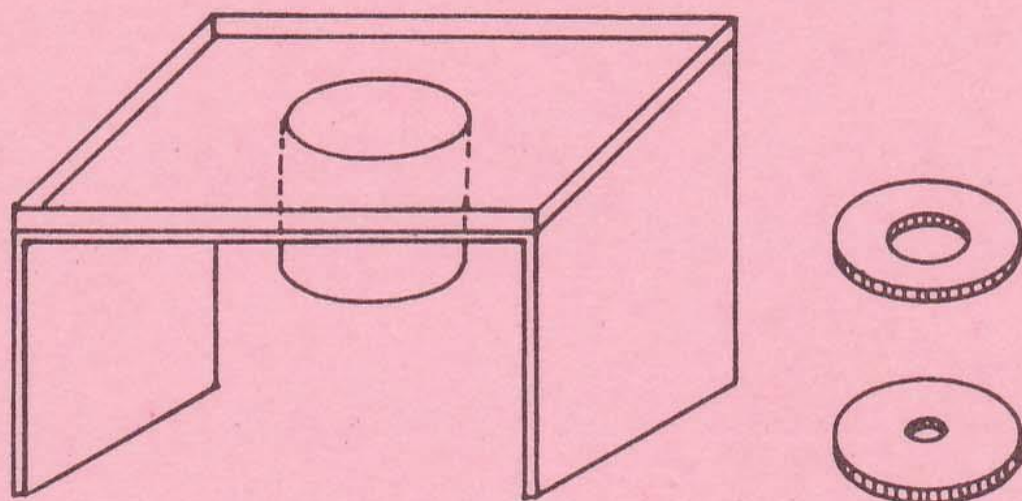
課題：身体を起こし，座って机に手を掛ける。机上の玩具で遊ぶ，食器から食べる。

目的：一定の場所を見て，手を伸ばして，取る，触る，自分の方へ引き寄せることを促す。

留意点および応用：寝たっきりの子供が身体を起こしたとき，前方を見たり，手を伸ばしたりする一定の場所を用意することが重要である。その子供に丁度よい高さの机を前に置き，座ることを安定させ，手を自由に使う第一歩とする。

Ⅱ 初期学習（その2）に関する教材

2-01 名称；玉入れ（1）



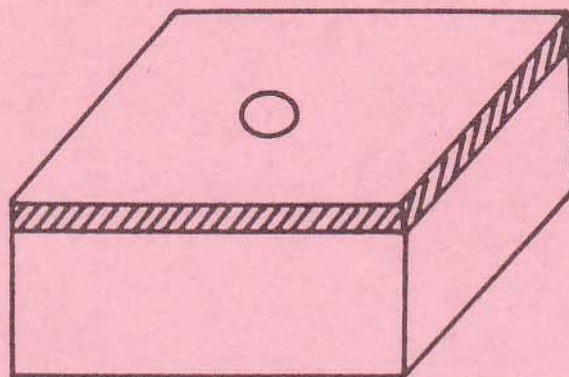
名称：玉入れ（1）

課題：机の上にあるゴムマリ，ゴルフ球などを穴のなかに入れる。穴からとりだす。

目的：球を握って，はなして穴にいれる。握ったものをはなすために運動に方向性をあたえどこではなすか納得がいくようにする。

留意点および応用：握ったものをはなすことがむずかしいので，方向を教え，はなすタイミングを納得させる。机のまわりに枠をつけ球が落ちないようにする。穴を小さくする。

2-02 名称；玉入れ（2）



- ゴルフ玉・棒
- ビー玉
- パチンコ玉

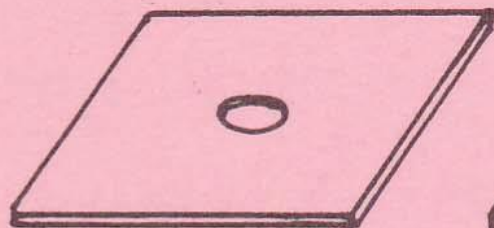
名称：玉入れ（2）

課題：穴を探して，球をもったり，つまんだりして，穴に入れる。

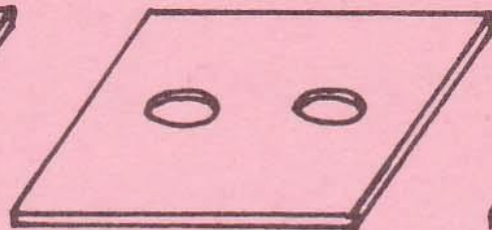
目的：穴を探す，探した穴に球を入れる。両手を使ってより方向性のある運動を促す。

留意点および応用：穴を小さくして，球をつまんで入れるようにする。また，短い棒をさして入れる。初期の段階では両手の指先を交互に穴に入れることもよい。

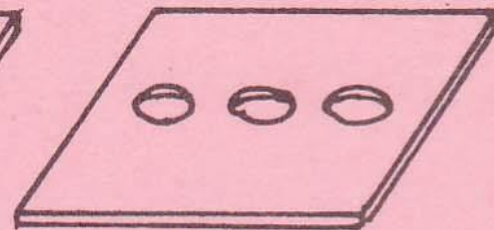
2-03 名称；ゴルフ球入れ 1, 2, 3



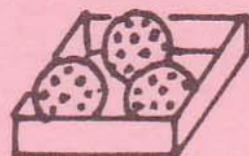
1



2



3



2-03

名称：ゴルフ球入れ 1, 2, 3

課題：ゴルフ球を箱から出して，まん中，左右の穴に入れる。

目的：穴からゴルフ球を出す。穴をさがして所定の位置に入れる。

留意点および応用：同じ板を2枚つくり，1枚からもう1枚へのゴルフ球の移しかえ，さらに1枚を見本項として選択項の同じ位置にゴルフ球を入れられるようにする。

2-04 名称；リング



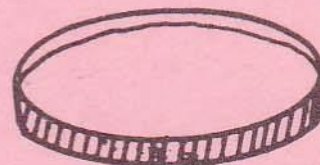
指輪



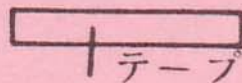
輪ゴム



ゴム輪



- ・手首, 腕, 足首
- ・ひざ, もも, 頭, 首
- ・腹, 胸



鈴

テープ

2-04

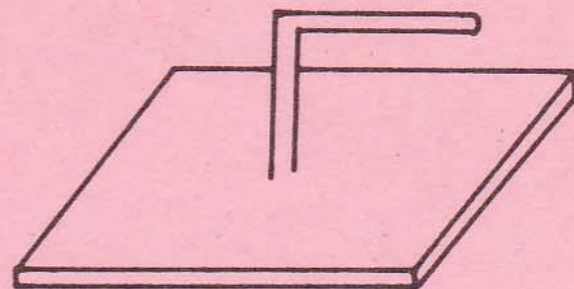
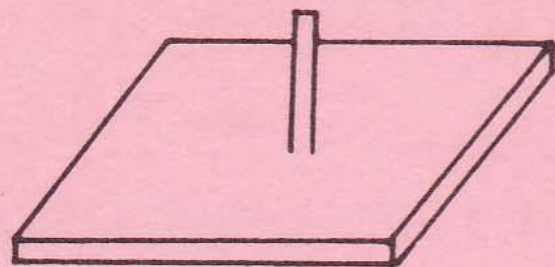
名称：リング

課題：子供の指先，手首，頭，胸，足などにかけたリングをはずす。教師にかけたリングをはずす。指示された身体各部に自分でかける。

目的：リングをはずすことによって，身体各部に自由に手ののび，つまみ，ひっぱることから両手ではずすことを促す。

留意点および応用：リングに鈴などをつけて，初期の段階ではどこをもってひっぱったらよいのかははっきりわかるようにする。

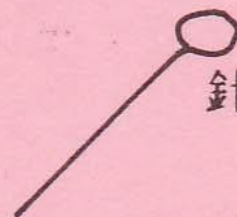
2-05 名称；リングさし



ビニールパイプ



輪ゴム



針金

2-05

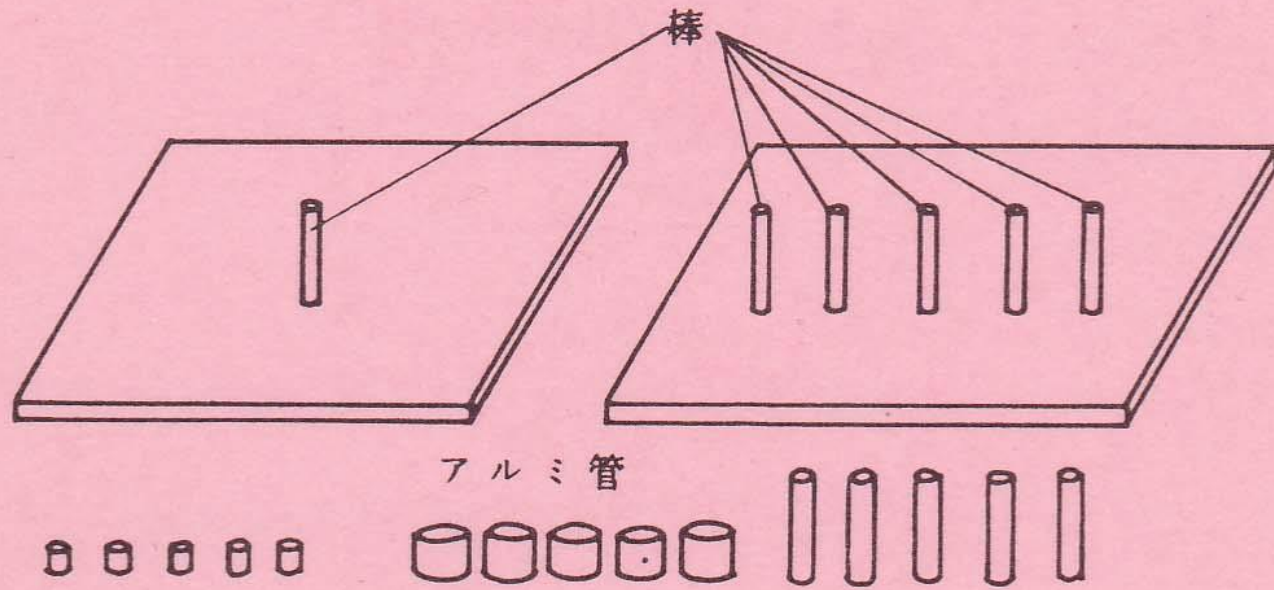
名称：リングさし

課題：リングを教師の指から抜く，さすから始めて，棒から抜く，さす。

目的：にぎる，つかむ→もつ→つまむへともち方，力の入れ方をより操作的にする。

留意点および応用：輪ゴム，針金は初期の段階ではむずかしいが，次第に両手を使って，もつところとリングが離れているものを上手にはめはずしできるようにする。

2-06 名称；アルミ管



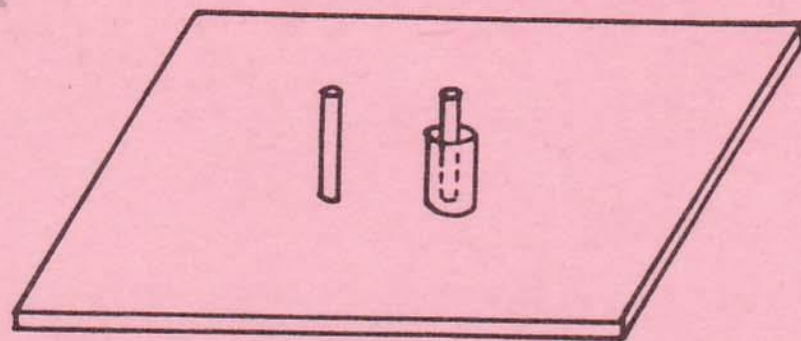
名称：アルミ管

課題：長短・太い細いの各種アルミ管を棒から抜いて一定の場所(箱)におく。棒にさす。

目的：手をのばし，棒から抜いたアルミ管を一定の場所におくことにより，つかむからもつことを促す。

留意点および応用：つかみ易い長さ，太さのアルミ管から始める。抜くとき左手は台をおさえるようにする。さすときも，だんだん細いアルミ管を用い目や両手を上手に使えるようにする。

2-07 名称；アルミ管の移しかえ



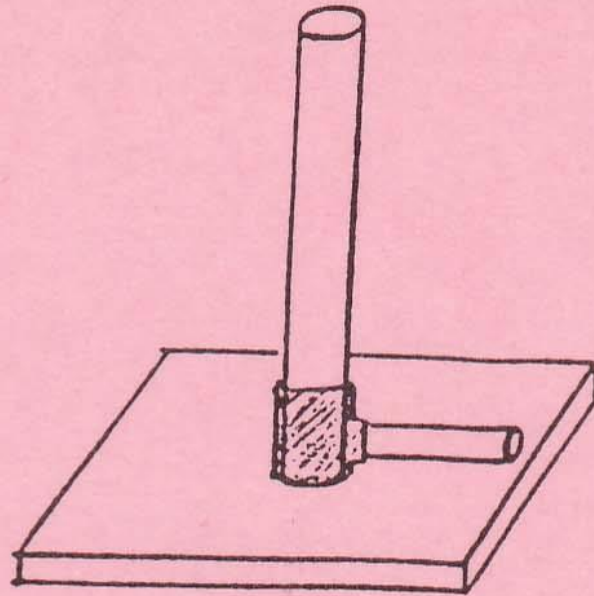
名称：アルミ管の移しかえ

課題：すでに棒にさしてあるアルミ管を抜いて、隣りの棒に移しかえる。

目的：移しかえることにより，もちかえ，入れかたを上手にするとともに位置の弁別へとすすむ。

留意点および応用：棒が2本あることをわからせ，移しかえる。同じ教材を二組つくり，一つを見本項として，もう一つの同じ位置の棒にアルミ管をさす。

2-08 名称；パイプ抜き



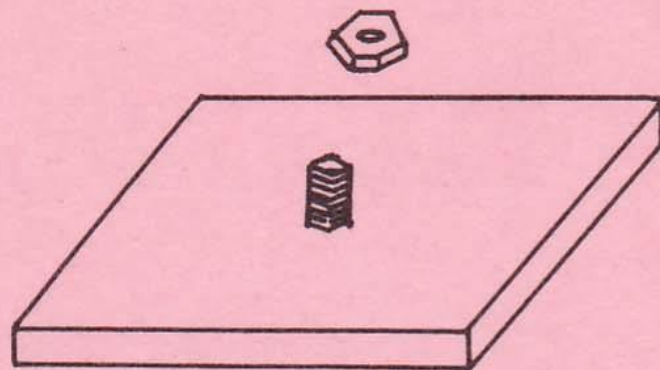
名称：パイプ抜き

課題：柄のついたパイプを木の棒から抜き取る。さらに、棒へさす。

目的：パイプを直接持たないで、柄を持って、先についているパイプを操作することによって、道具の使用の基礎とする。

留意点および応用：箸や歯ブラシなど、持つところと、つまんだりみがいたりする先との間に距離があるので、持つところから先までの方向がしっかりしないと使えない。この学習は柄を持ってその先を操作するところに意味がある。

2-09 名称；ねじ（1）



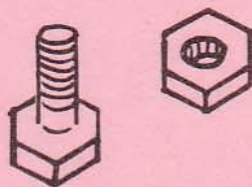
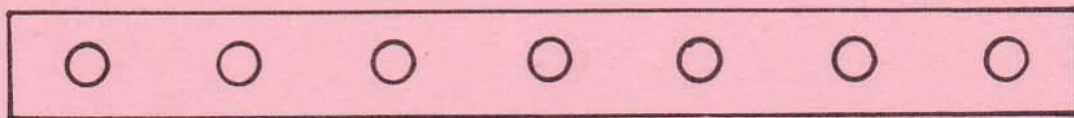
名称：ねじ（1）

課題：すでにはめてあるねじを回して，とる。ねじを回してはめる。

目的：ねじをつまむ。特に拇指を他の指と分化する。手首を内外転して，ねじを回す。

留意点および応用：初期の段階では，大きなねじを使うとよい。特に，はめるとき，ナットを水平にするとカチッと音がして，かるく固定されるので，回してはめ易い。

2-10 名称；ねじ（2）



2-10

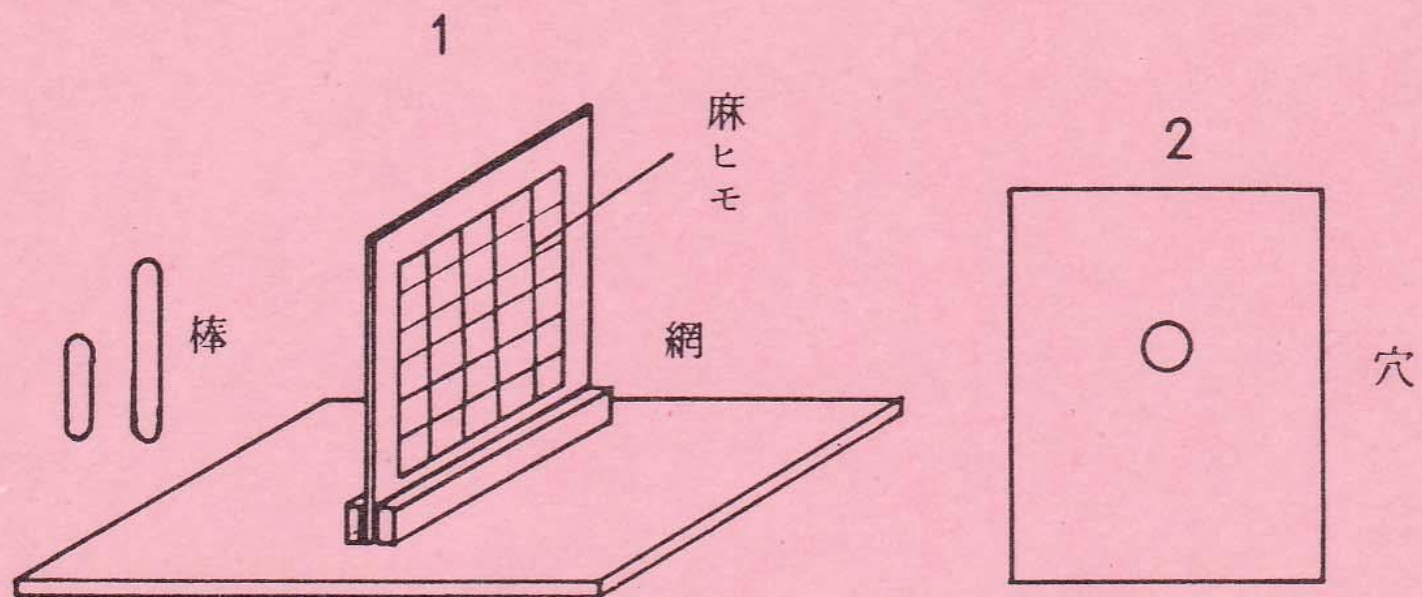
名称：ねじ（2）

課題：定規の穴にボルトをさしてから，ナットを回して，止める。

目的：ねじ1の場合とちがい片手でボルトをもち，もう一方の手でナットを回すことにより，さらに両手の協応を促す。

留意点および応用：太さのちがうねじを各種使うので定規の穴の間隔を大きくする。初期の段階では定規を使わないで回して止めることから始める。

2-11 名称；棒通し 1, 2



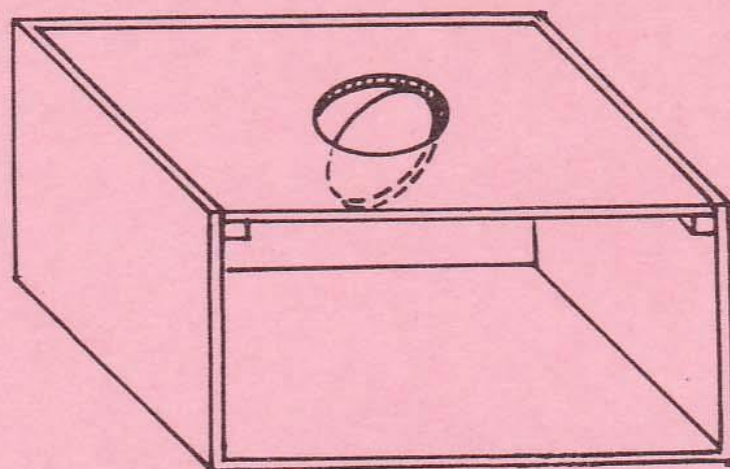
名称：棒通し 1, 2

課題：網または穴のなかを右から左，左から右へ棒を通す。

目的：棒をもって，穴を通し，通った棒をもう一方の手で抜くことにより，握り・はなす両手の協応を促す。

留意点および応用：棒のもちかた，反対の手の添え方，手をはなして棒をひき抜く棒のもちかえに注意してガイドする。

2-12 名称；板通し



2-12

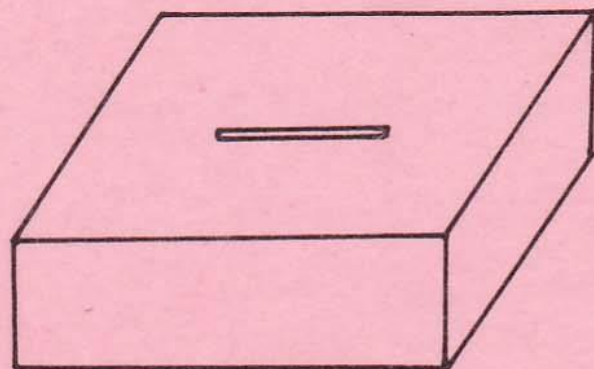
名称：板通し

課題：棒通しと同じように，板を上から下へくぐり抜けさせる。

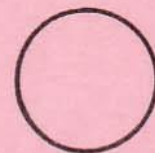
目的：板のもち方，支え方，抜き方により，両手の協応の基礎をかためる。

留意点および応用：初期の段階では板にとってをつけ，もちやすくする。穴の形を丸だけでなく四角形，三角形とする。

2-13 名称；板入れ



丸い板



2-13

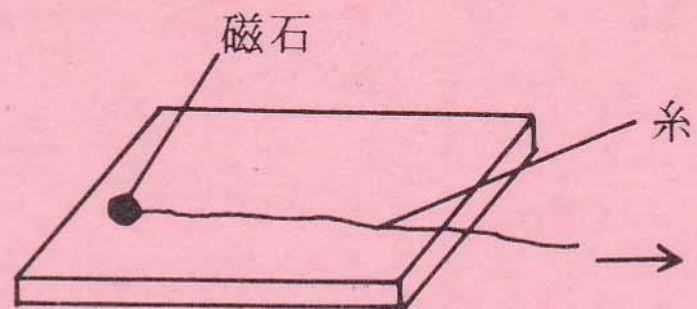
名称：板入れ

課題：細長い穴に丸い板を入れる。穴の方向を変え、たて、よこ、ななめの3方向に入れる。

目的：玉入れでなく、穴の方向をたどり、板をその方向にもちかえて入れる。

留意点および応用：穴の方向をみて、たどってよく納得させる。入れようとする板をたて、上からつまむようにもたせ、手首の回転によって穴の方向とあわせる。

2-14 名称；磁石鋏の動き



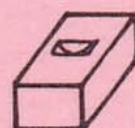
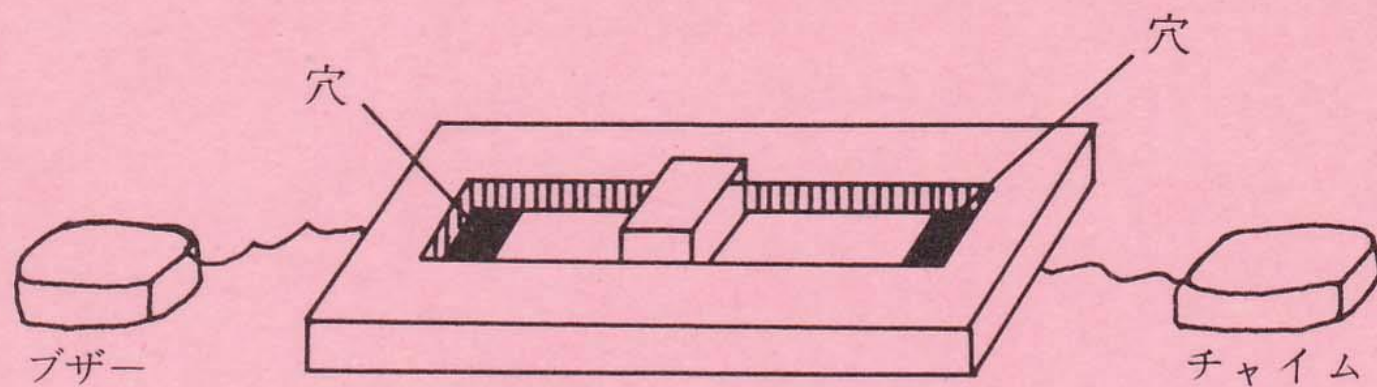
名称：磁石鋏の動き

課題：指先をおいた磁石鋏をひもでひっぱり，その動きを目で追う。

目的：直線的な動きを目で追うだけでなく，磁石鋏の上に指先をのせ，おす力を弱め，すべらせることを促す。

留意点および応用：指先でおしつけて鋏をすべらせようとしても，おしつける力が強すぎるので，ひもで少しひっぱりることにより，すべらせる運動のきっかけをあたえる。

2-15 名称；スライディングブロック



「とって」つき 「つまみ」つき 「へこみ」つき

2-15

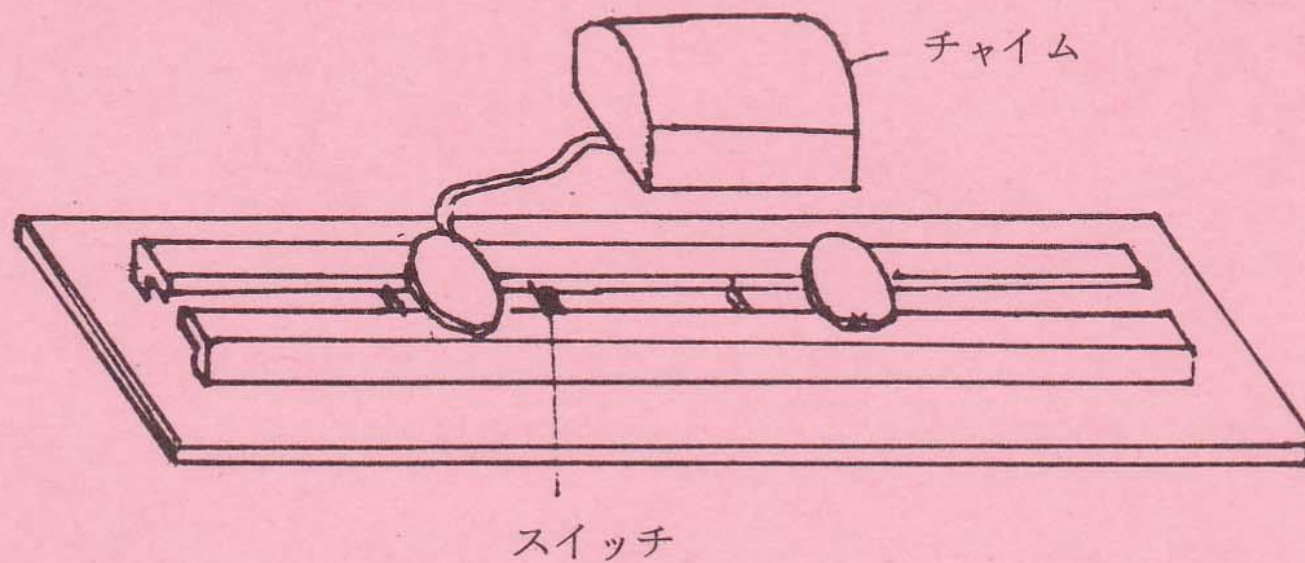
名称：スライディングブロック

課題：直線的な溝のなかで、ブロックをたて、よこに動かす。
両端で音がする。

目的：たて、よこの直線的な運動を自分でコントロールして、
ブザーまたはチャイムをならす。

留意点および応用：初期の段階ではブロックをもちやすいように、とってやつまみをつける。運動が速くなるので、目で追わせるなどして動きの方向と始点終点を理解させ、持続的調節を可能とする。

2-16 名称；両手のスライディングブロック



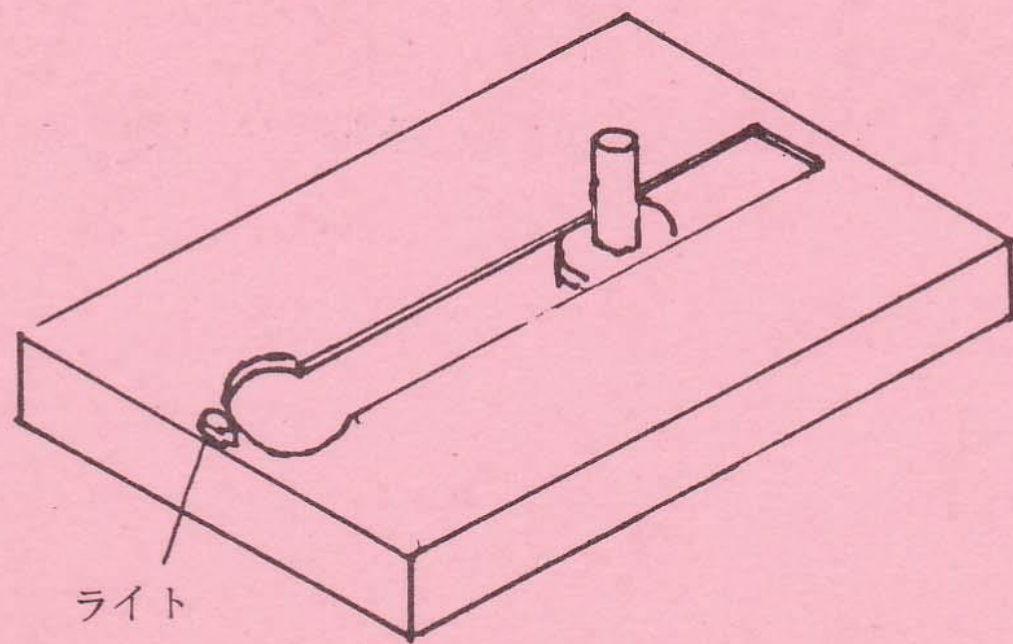
名称：両手のスライディングブロック

課題：両手で押さえた二つのブロックを体の正面でぶつかり合わせてチャイムを鳴らす。

目的：両手を体の正面で合わせることによって，正面の空間を形成する基礎とし，両手の協応の最初の段階とする。

留意点および応用：両手が離れた位置から，体の真ん中へ向かって同時に動いて，真ん中で合わさることによって，働き手どうしから支え手と働き手と機能が分化するように学習を進める。

2-17 名称；抜き取り式スライディングブロック



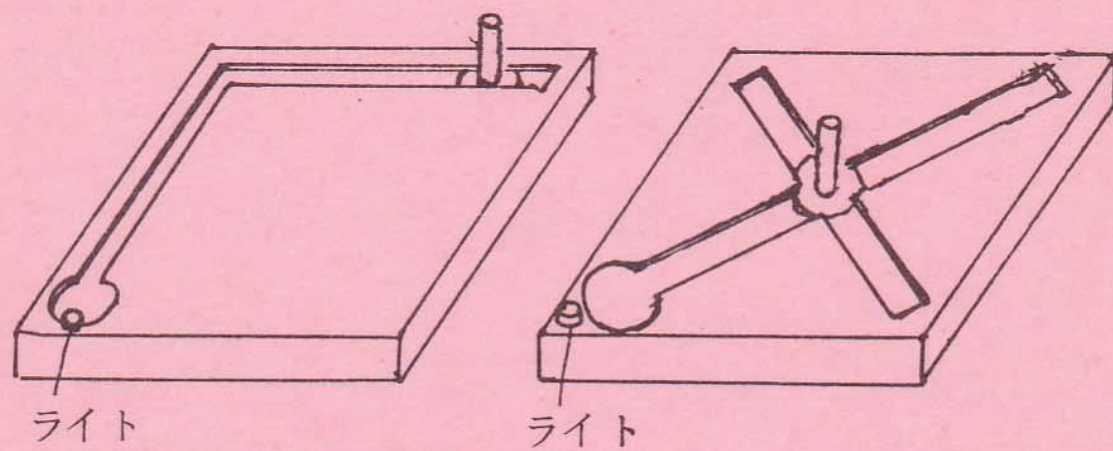
名称：抜き取り式スライディングブロック

課題：溝の中にはめられたブロックを，たてまたは横に端から端までスライドさせて抜き取る。

目的：一定の方向に持続的に運動を調節し，感覚の先取りによる手の動かし方の高次化を図る。

留意点および応用：溝の方向を斜めにも変える。ブロックが抜ける位置すなわち運動の終点をよりわかりやすくするためそこにライトをつけるなど際立たせて，感覚による運動の先取りを助ける。

2-18 名称；抜き取り式スライディングブロック(鉤型，十字型)



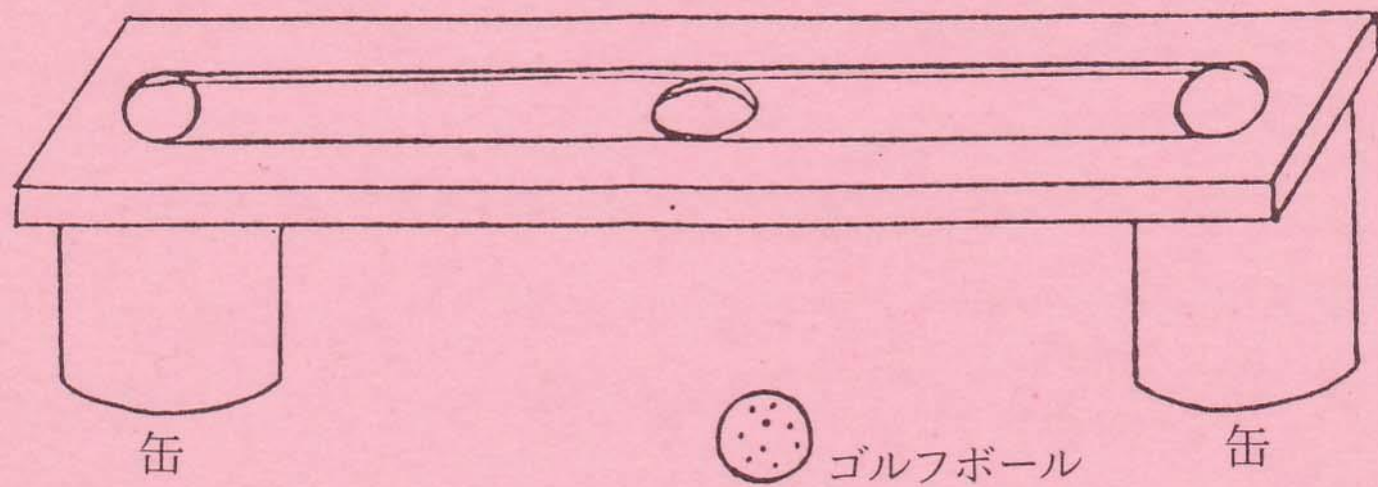
名称：抜き取り式スライディングブロック（鉤型，十字型）

課題：抜き取り口の位置，方向を確かめたのち，鉤型や十字型の溝の中のブロックを抜取る。

目的：抜取るという運動を起こす前に，ブロックと抜き取り口の位置をよく確かめて，視覚的に運動の始めと終わりを先取りする。

留意点および応用：抜き取り口の位置をライトなどによって際立たせても効果が上がらない場合は，実際の運動を起こして，方向性を視覚的に指示する工夫が大切である。

2-19 名称；スライディングボール



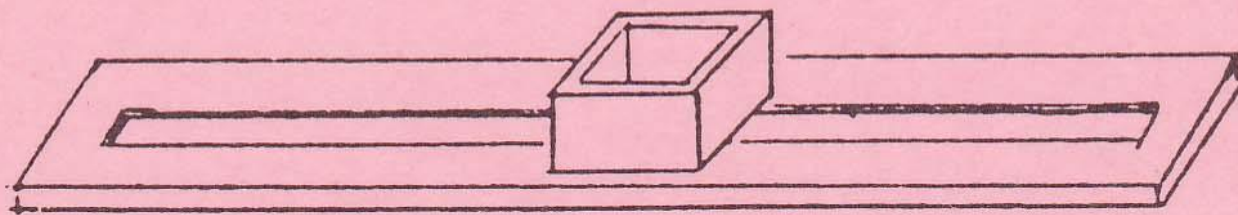
名称：スライディングボール

課題：溝に沿ってボールを左右にころがすようにスライドさせ、穴に落として音を出す。

目的：溝を手がかりにしてボールをすべらせて穴に入れることによって、ボールの運動の始めと終わりを明確にし、直線的に運動を持続するための調整を可能とする。

留意点および応用：ボールをかき寄せる，つかんで引き寄せる，ちょっと押してころがすことができるようにして，玉入れにつなげる。

2-20 名称；移動ます



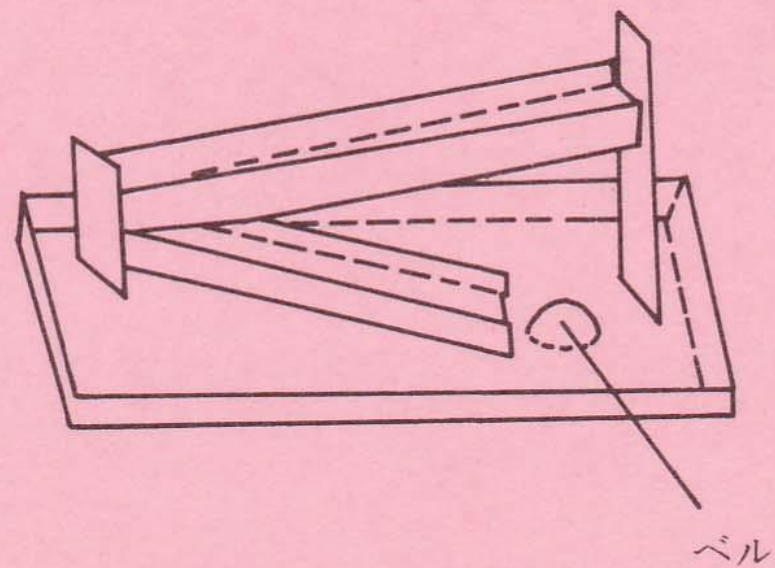
名称：移動ます

課題：ますの中に菓子や見なれた好きな実物を入れて動かすことによって、その動きを追わせる。

目的：動きを追うことから、その動きを手で止め、見て取り出すことを促す。

留意点および応用：子供がよく見ているとき、好きな実物をますの中に入れる。子供が手を伸ばしてきたとき、ますを中央から左右へゆっくりと動かす。ますに透明または不透明のふたを用いる。

2-21 名称；玉ころがし（A）



2-21

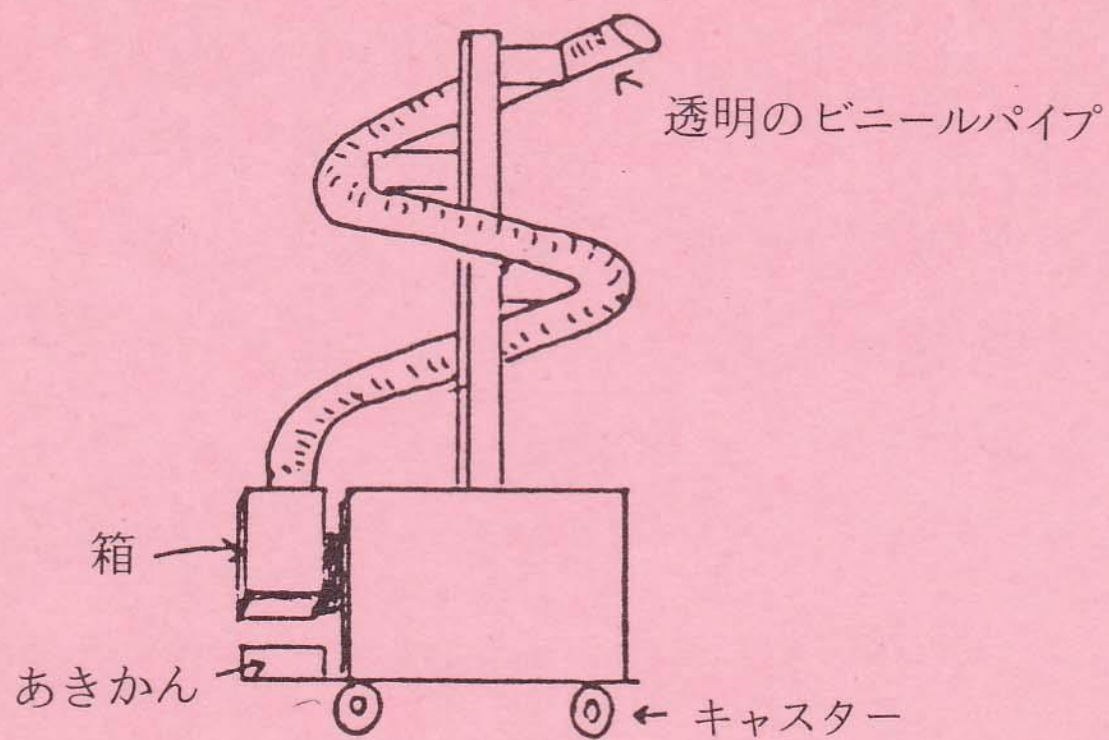
名称：玉ころがし(A)

課題：一定の場所で，玉をはなすと，玉はころがって，ベルにあたるとまる。

目的：一定の場所で，はなした玉がころがる様子を目で追う。ころがる音，ベルの音を聞いて動きの方向と終点を確認するよう促す。

留意点および応用：目で玉の動きを追うためには光沢のある玉，色つきのビー玉などを使う。また玉をころがす始点に箱をおき，玉入れのようにしてもよい。

2-22 名称；玉ころがし（B）



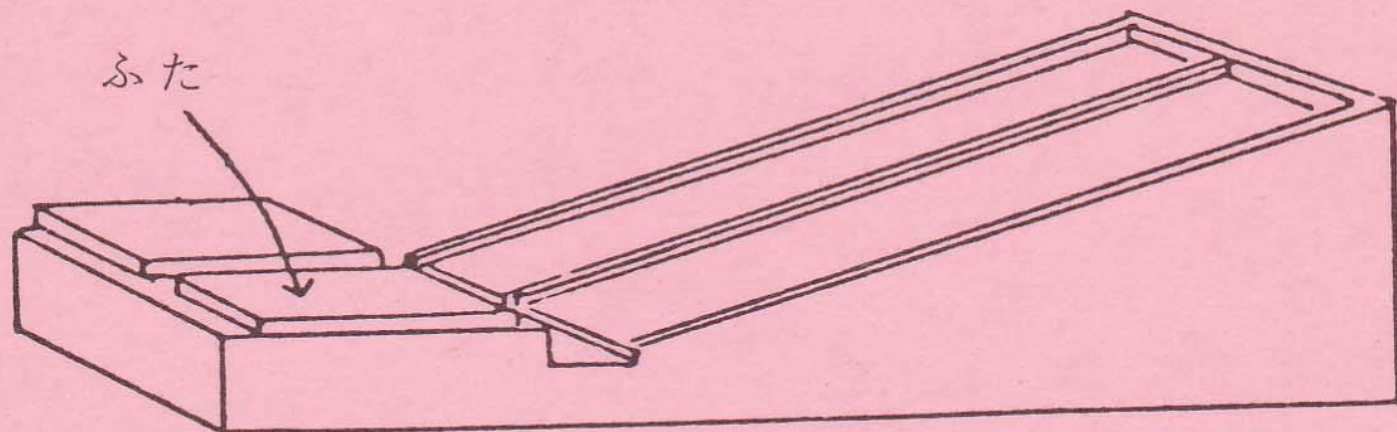
名称：玉ころがし（B）

課題：玉を入り口に入れると，透明なら線状のビニールパイプを通して，箱から下のあきかんに落ちる動きを追う。

目的：玉の動きを目で追う，始点と終点がわかりやすいように，途中を透明なら線状のビニールパイプにする。

留意点および応用：ビー玉やどんぐりなどを用い，ころがる玉が速くても遅くても動きを追うことができるようにする。

2-23 名称；玉ころがし（C）



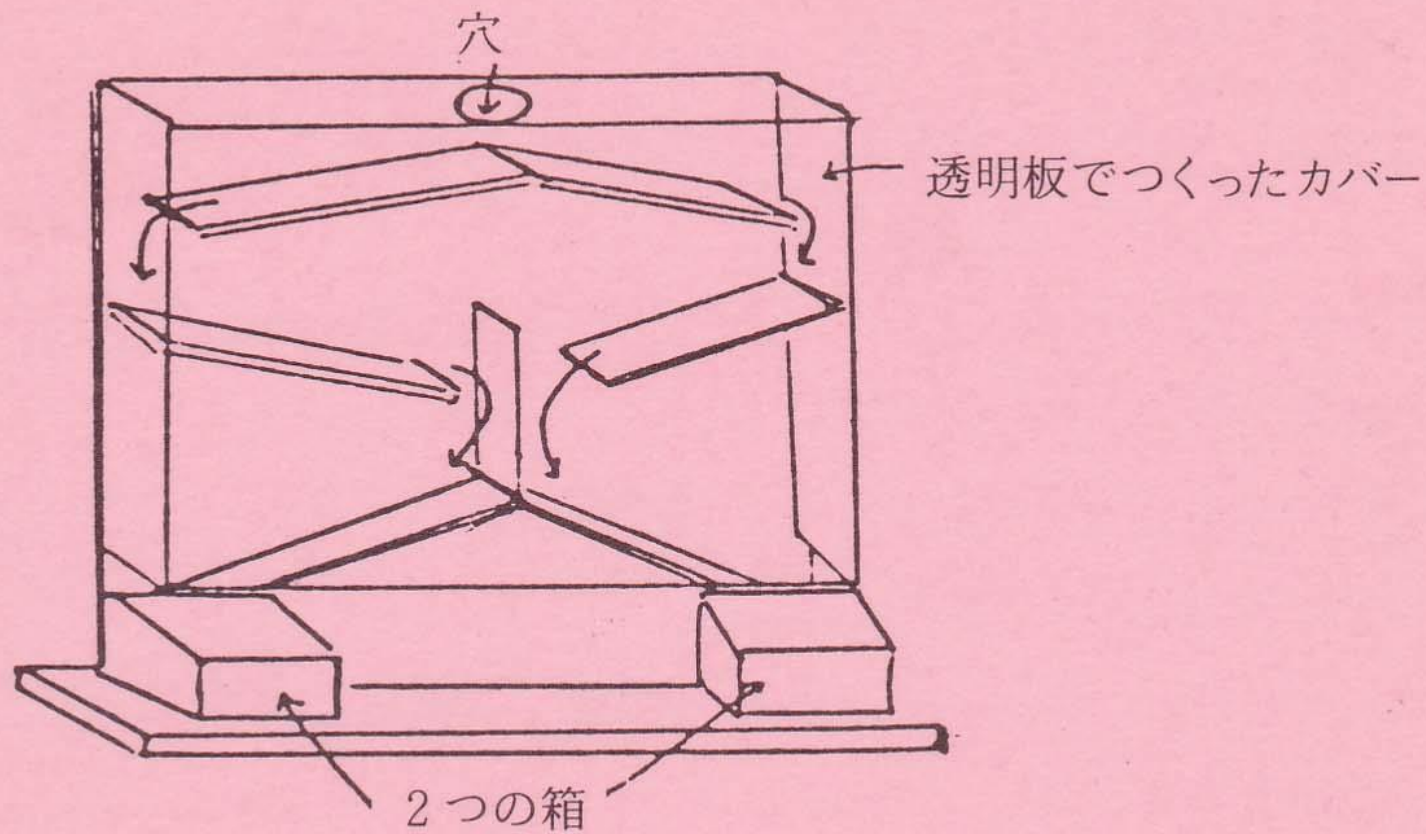
名称：玉ころがし（C）

課題：二つの傾斜した板のどちらかに玉や菓子をころがし、その動きを追って、入った箱の中からふたをあけて取り出す。

目的：二つの板のどちらかにころがって、どちらの箱に入ったのか、その動きを追うことによって、見えなくなった菓子のありかを予測し、選択的に取り出す。

留意点および応用：球状のころがりやすい菓子を使うとよい。始めは箱のふたをあけて、透明なふた、不透明なふたをしめても、予測、選択して取り出せるようにする。

2-24 名称；玉ころがし (D)



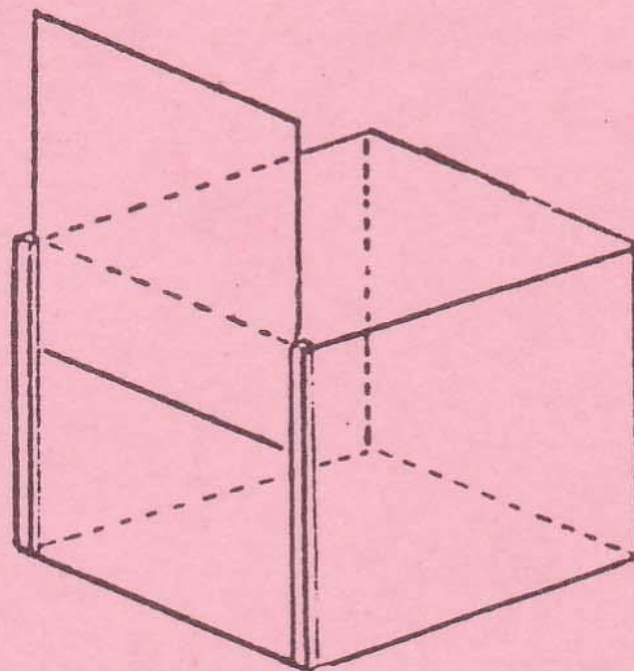
名称：玉ころがし（D）

課題：中央から玉を穴に入れると，玉は左右いずれかにわかれ，ころがって箱に入る動きを追う。

目的：左右対称に作ったころがり板を用いて，玉の動きから始点，方向，終点の関係をわかりやすくする。

留意点および応用：玉が左または右の一方だけに入り続けな
いよう玉を穴に入れるとき注意する。左右の動きを対称にす
ることによって，二つの方向の違う動きの区別と関係をわか
りやすくする。

2-25 名称；取り出し箱 A（シャッター式）



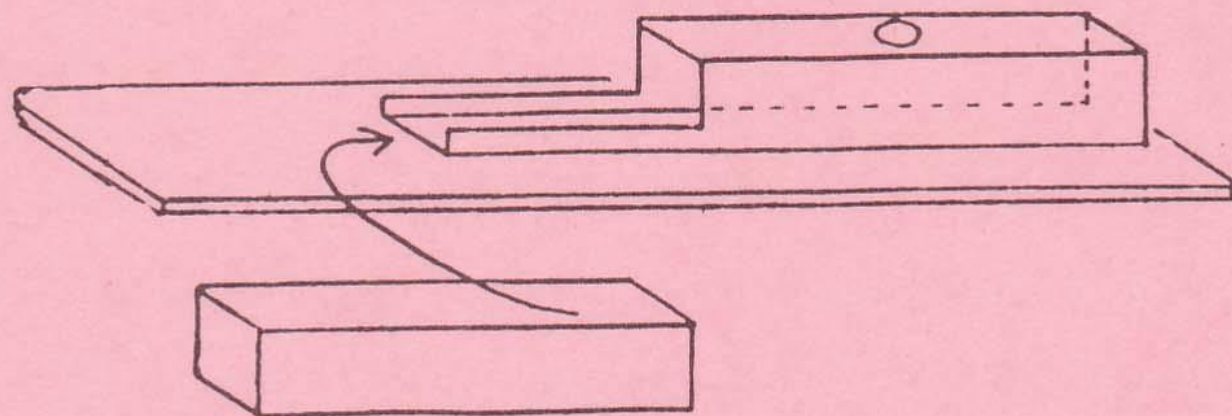
名称：取り出し箱 A（シャッター式）

課題：菓子や好きな実物の入った透明の箱を見て，片手でシャッターを持ち上げ，もう一方の手で取り出す。

目的：いくら目で見ても目で取り出すことはできない。透明なので視線は箱を通して直線的に中に入れるが，手は板によって妨げられるので，視覚による手の動きの高次化を図る。

留意点および応用：目と手との協応は基礎的な段階を積み重ねて初めて可能となる。目と手とがバラバラからお互いに反発し合い，やがて同調し，ついに目が手の運動を先取りする過程を考えて，この学習を工夫する。

2-26 名称；取り出し箱B（トコロテン式）



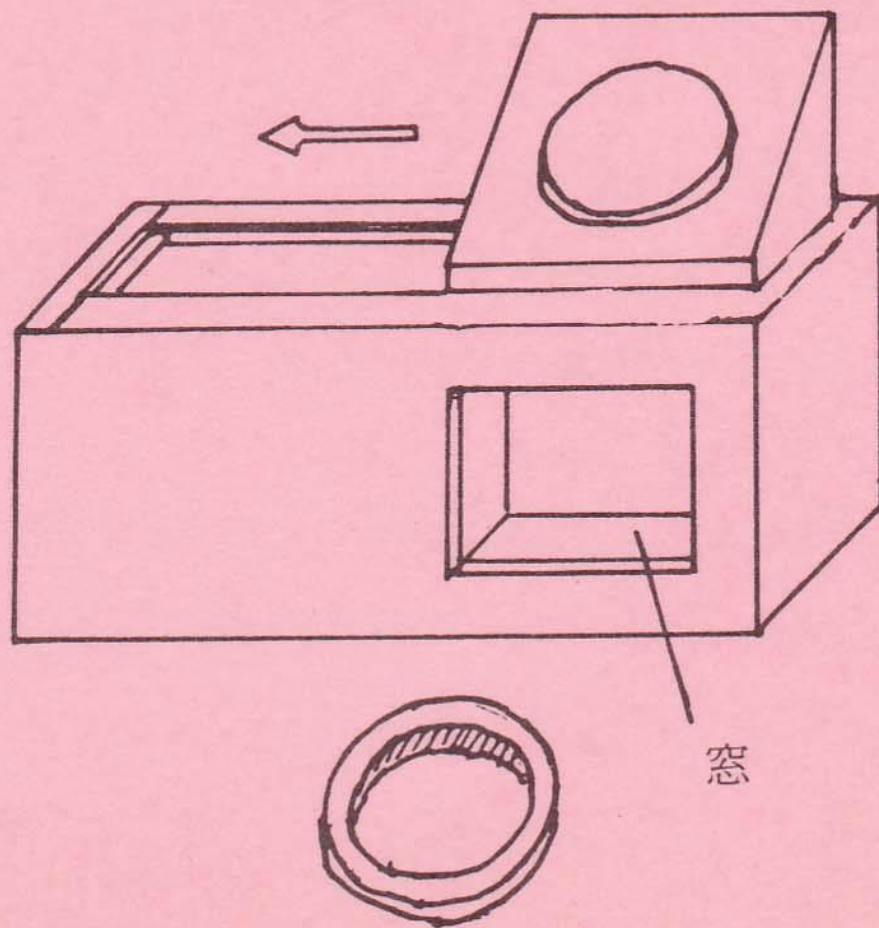
名称：取り出し箱 B（トコロテン式）

課題：透明な箱の中央に入れられた菓子や好きな実物を木の板を使って押し出すように取り出す。

目的：目的のものを見つめているだけでは取り出せない。入り口からの方向性を見つけて、道具を使って押し出して取り出すことによって、視覚を高次化し、道具の使用の基礎とする。

留意点および応用：目は直線的に箱の中に入り込めるが、手や木の板はまわり道をして箱の入り口から入らなければならない。自分からの方向を入り口からの方向へ置き換えるために、入り口を際立たせることが大切である。

2-27 名称；取り出し箱C（ふたのスライド式）



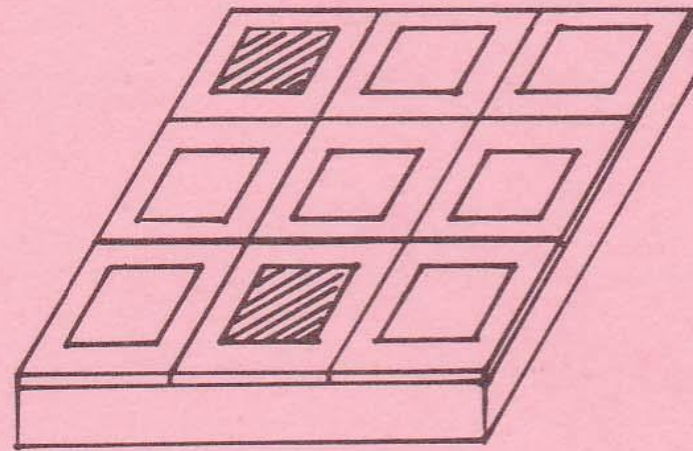
名称：取り出し箱C（ふたのスライド式）



課題：丸と三角の二つの箱のうち、菓子に見える方を選び、輪郭線の板をはめ、ふたをスライドさせて菓子を取り出す。

目的：窓の中に菓子が見えている方を選ぶことによって、同じ形を選ぶきっかけとする。またふたをスライドさせることにより、行動のとぎれを防ぐ。

留意点および応用：学習が進んだら、窓に目ばりして中が見えないようにする。ふたの部分の形を替えたり、色を区別する学習としてもよい。

2-28 名称；宝探し（1）



( サンド  布)

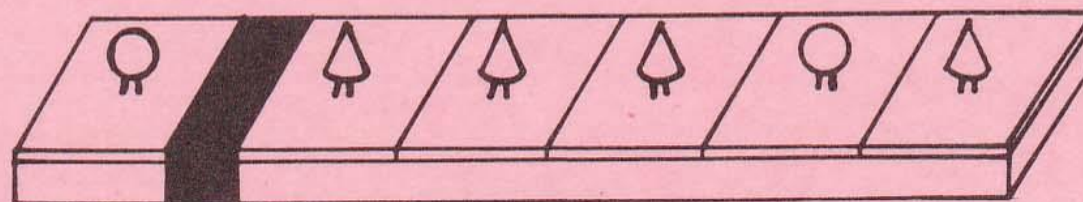
名称：宝探し(1)

課題：多くのますのふたのうち二つだけ手がかりをかえ，選んでふたをあける。

目的：探して二つの正刺激を選びだす。正刺激の位置はランダムとする。

留意点および応用：とってをつけ，立体のちがいを手がかりとしてもよい。一つの正刺激の位置を固定し，もう一方をランダムにして探す。

2-29 名称；宝探し（2）



（ 球 と 円 錐 ）

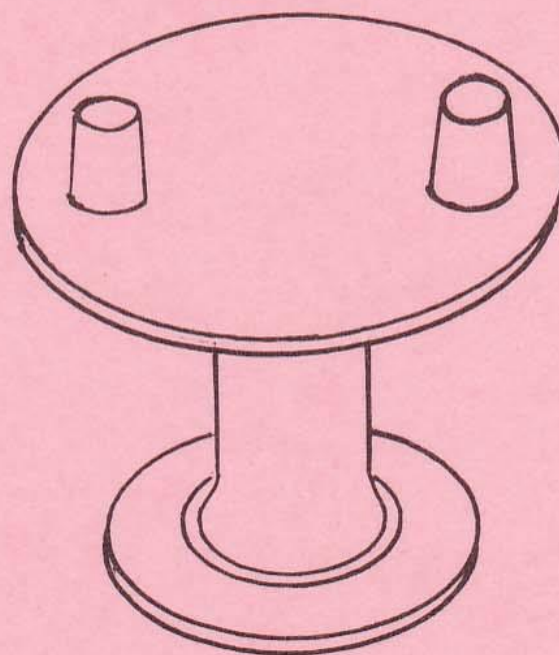
名称：宝探し(2)

課題：左端を見本の正刺激とし，五つの箱のふたから見本と同じ立体を選ぶ。

目的：立体など箱のふたにつけられている見本と同じ刺激を探すことを促す。

留意点および応用：見本をだんだん離し，やがて手前にして，選択肢も二つにして，見本合わせをおこなう。

2-30 名称；回轉盤



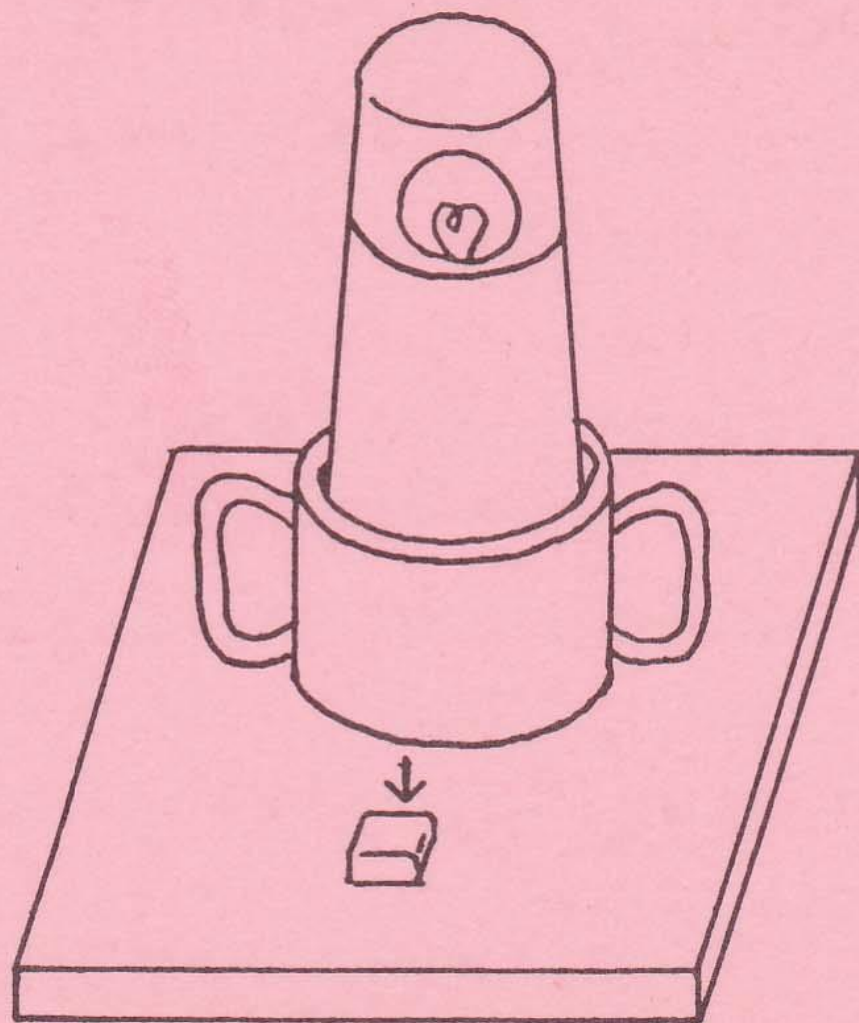
名称：回転盤

課題：回転盤上に色のちがう二つのカップをおき，どちらかに菓子を入れ，回転盤を回し，とめて菓子の入ったカップをあてる。

目的：回転するカップを目で追う。

留意点および応用：初期の段階ではカップの動きから視線がそれないようにゆっくり回す。次第に色のちがうカップの数をふやす。

2-31 名称；輪抜き（両手・点滅式）



名称：輪抜き（両手・点滅式）

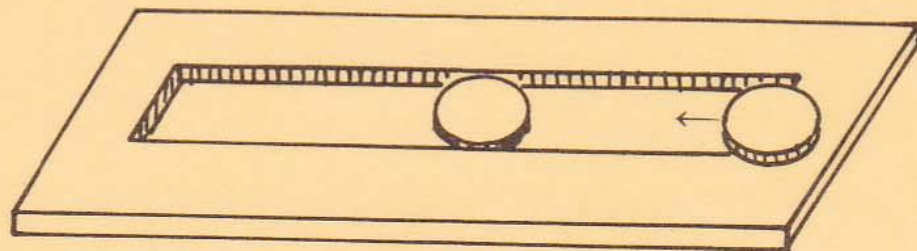
課題：両側に取り手のついた輪を両手で先端の点滅を見ながら円筒から抜き取る。はめる。

目的：正面の机の平面上の三次元の方角のうち、上下方角を強めるために、視覚的な運動の先取りによって輪を抜く。はめる。

留意点および応用：始めは肘がつっ張るので、円筒を子供の体から離して置いた方が抜いたりはめたりしやすい。円筒を徐々に子供に近づけ、肘を曲げていても上下方角の運動の持続的調節が可能なようにする。

Ⅲ 概念形成学習に関する教材

3-01 名称；スライド式はめ板



3-01

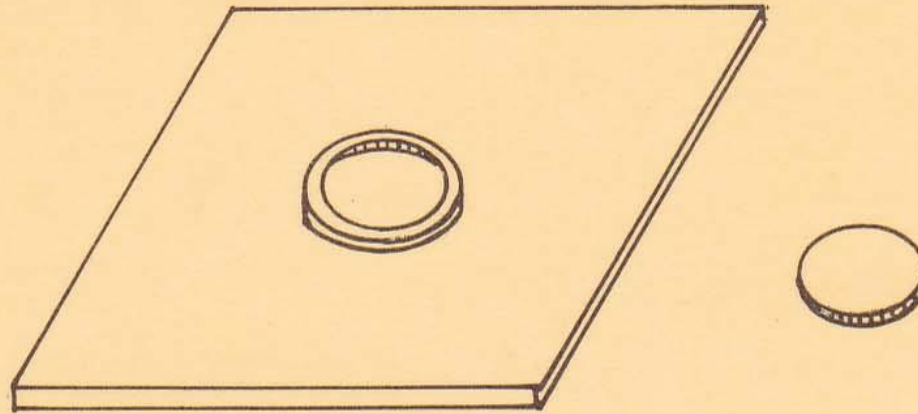
名称：スライド式はめ板

課題：左右，上下からすべらせて真中の穴に入れる。

目的：直線的にすべらせる手の運動を促す。丸，三角，四角の形の弁別の導入とする。

留意点および応用：溝に板を自分ではめて，真中の穴にすべらせて入れる。三角は特にゆっくりすべらせるよう注意する。

3-02 名称；輪郭線はめ板



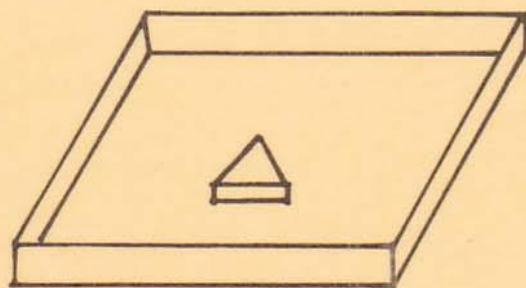
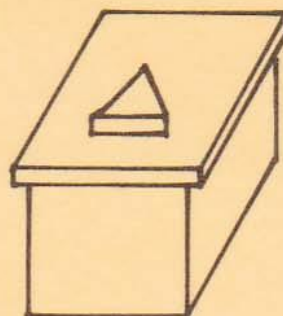
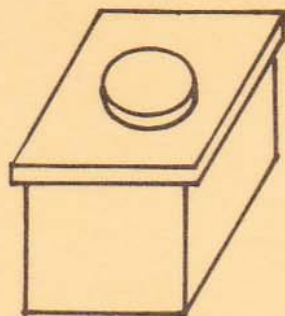
名称：輪郭線はめ板

課題：浮き出した輪郭図形のなかに板をはめる。

目的：図形の輪郭線を浮き出させ，たどりやすくし，形の弁別の導入とする。

留意点および応用：はめ板の穴のふちは輪郭線としてわかりにくいので輪郭線のなかに板をはめ込む。丸だけでなく三角形，四角形についても同じ。

3-03 名称；形の分類箱



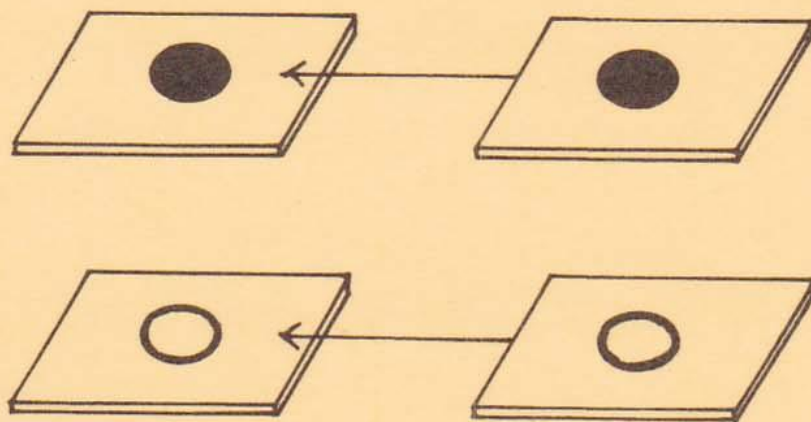
名称：形の分類箱

課題：それぞれの箱のふたにはってある形と同じ形を箱のなかに入れる。

目的：はってある形と手にもっている形とを合わせて，形の弁別の導入とする。

留意点および応用：初期の段階では，実物の分類から始めて，分類することを納得させてから形の分類へとすすむ。

3-04 名称；図形の重ね合わせ



アクリル板

3-04

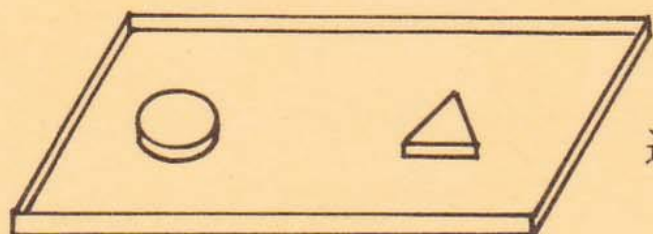
名称：図形の重ね合わせ

課題：一方を見本にして同じ形を上重ね合わせる。

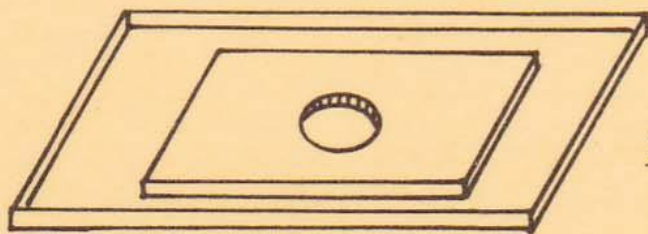
目的：輪郭線図形，充実図形を重ね合わせることによって，形の弁別の導入とする。

留意点および応用：アクリル板（透明板）に丸だけでなく，三角形，四角形などをはり，それぞれ重ね合わせる。

3-05 名称；はめ板の見本合わせ



選 択 項



見 本 項

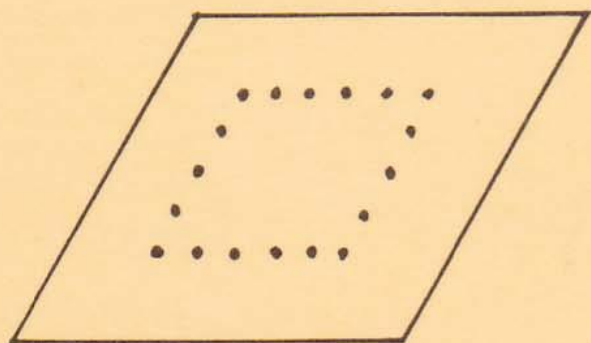
名称：はめ板の見本合わせ

課題：見本項にある穴のふちにそってたどらせたのち，選択項の同じ形を選んではめる。

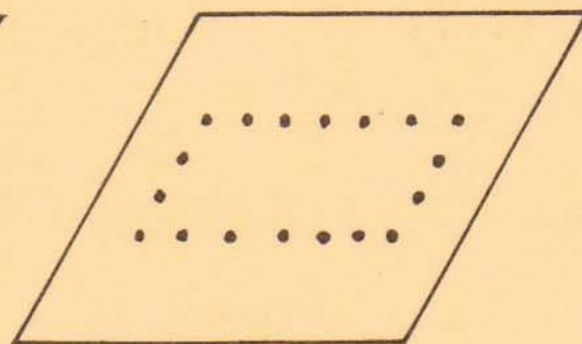
目的：穴のふちの形と板の形を合わせることによって，形の弁別学習の基礎とする。

留意点および応用：見本合わせ法の学習手続きをよく理解させ，より高次の弁別学習へとすすめる。子供の手の大きさに合わせて作る。着色したほうがよい場合もある。

3-06 名称；触図形の弁別



正 方 形



長 方 形

3-06

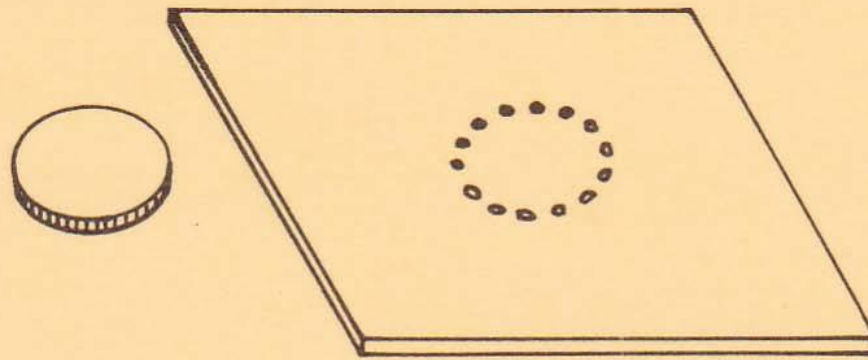
名称：触図形の弁別

課題：触図形を指先でたどることによって，形の弁別をする。

目的：小さな凸点の連続で表した図形をゆっくりたどり，触覚的に形を確認する。

留意点および応用：類似図形の弁別へとすすむ。

3-07 名称；リベットさし（形）



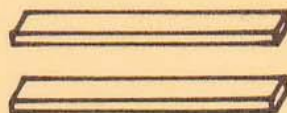
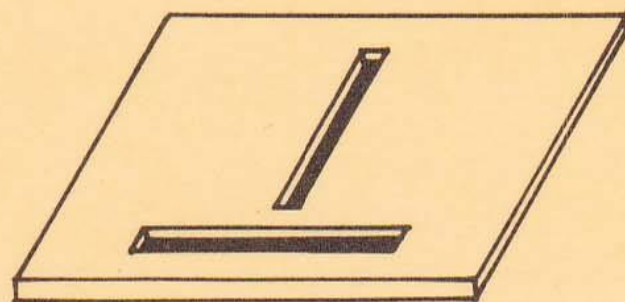
名称：リベットさし（形）

課題：リベットを順にさして形をつくる。

目的：リベットをさしてつくった形をたどって，形の構成学習の基礎とする。

留意点および応用：丸だけでなく三角形，四角形もつくる。穴をとばしてささないように注意する。さし終わったのち，同じ形の板をのせて確かめる。

3-08 名称；はめ板（たて，横）



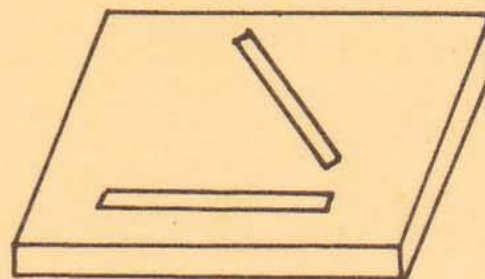
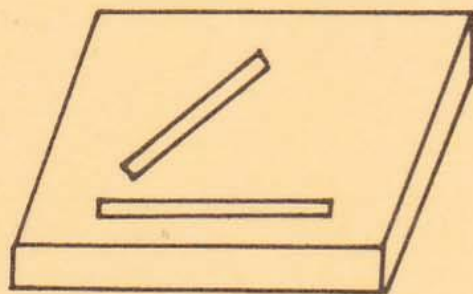
名称：はめ板（たて，横）

課題：溝をよくたどって，たて，横それぞれの方向を確認したのちはめる。

目的：方向を分化して，見本と同じ方向にはめる。

留意点および応用：たてと横が運動方向として弁別できるようにたどり方をガイドする。

3-09 名称；はめ板（斜め）



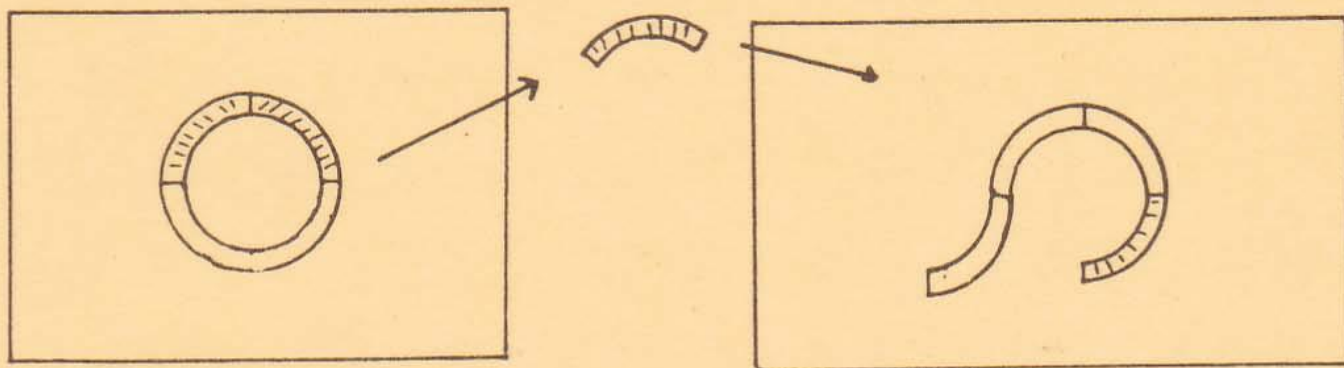
名称：はめ板（斜め）

課題：溝をよくたどって，斜めの方向を確認したのちはめる。

目的：斜めの方向を，たて，横から分化して，見本と同じ方向にはめる。

留意点および応用：斜めの運動方向の始点と終点をきわだたせて，斜めが分化できるようにたどり方をガイドする。

3-10 名称；曲線のはめ板



3-10

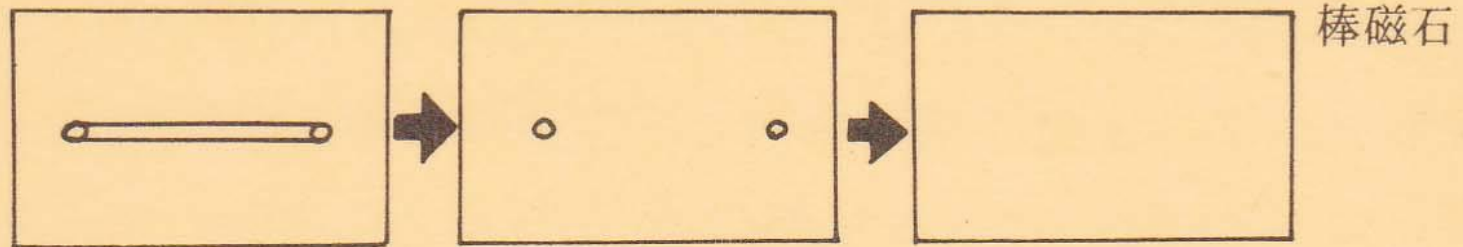
名称：曲線のはめ板

課題：4片の円弧を組み合わせて，曲線のはめ板を完成する。

目的：円弧を溝の方向に合わせてはめ込むことができるようにして，円の弁別，分解－組み立て，構成の基礎とする。

留意点および応用：子供の状況に応じて，1片ずつ手渡してはめさせる。またとまどいが生じたら，溝の方向に合わせて円弧を提示し，はめやすくする。

3-11 名称；棒磁石置き



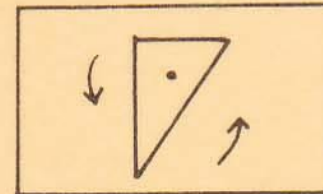
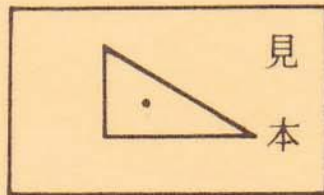
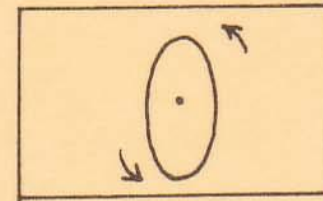
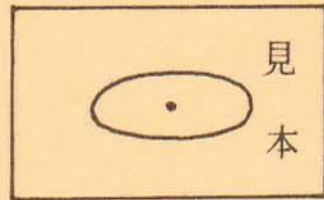
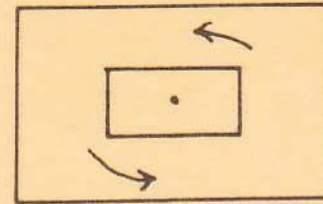
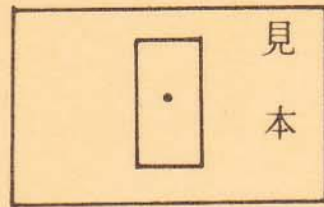
名称：棒磁石置き

課題：見本を見て，同じ方向に棒磁石を置く。

目的：直線に，たて，横，斜めの方向があることを確認する。

留意点および応用：見本を見て棒磁石を置くとき，白紙の上いきなり置かせないで，直線と両端を示してあるものから始める。

3-12 名称；図形の方角合わせ



3-12

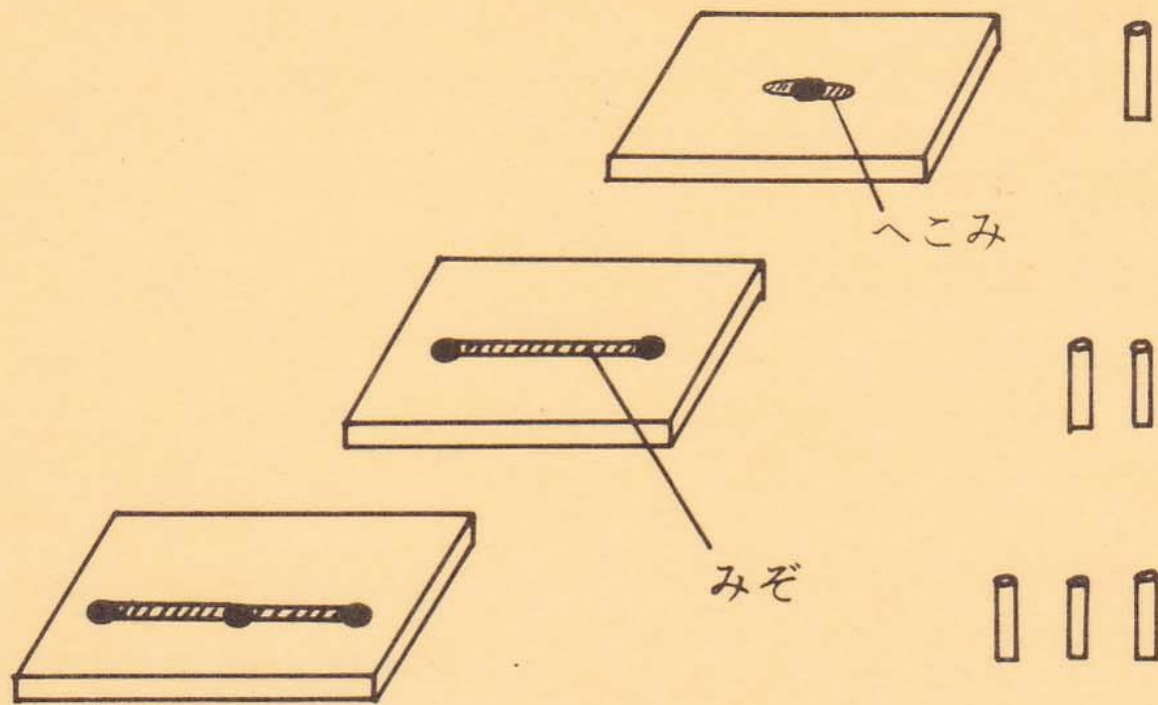
名称：図形の方向合わせ

課題：図形を回転させて，見本と同じ方向に合わせる。

目的：図形の置かれた方向を確認することによって，形の構成学習の基礎とする。

留意点および応用：初期の段階では，見本を回転させて，方向を変えるところをよく注意させる。

3-13 名称；棒さし



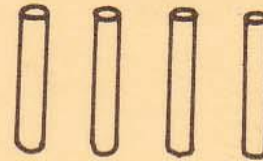
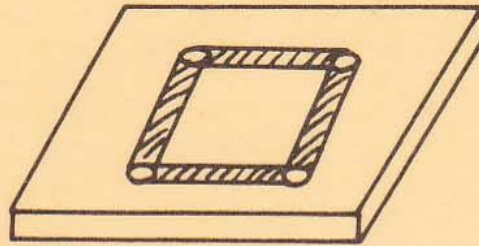
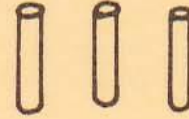
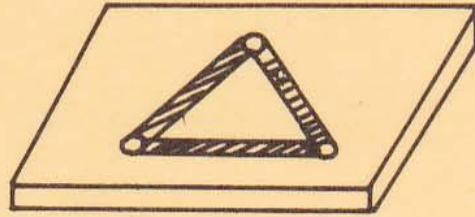
名称：棒さし

課題：穴を探して棒をさす。見本と同じ位置，または指示された位置に棒をさす。

目的：初期の段階では，穴を探し棒をさす。次第に穴の位置を予想してさす。

留意点および応用：棒をさすまえに，指をつっ込む。棒をさしやすいように，穴のまわりにへこみをつける。2点，3点の場合は，位置をわかりやすくするために，溝をつける。

3-14 名称；棒さし（角）



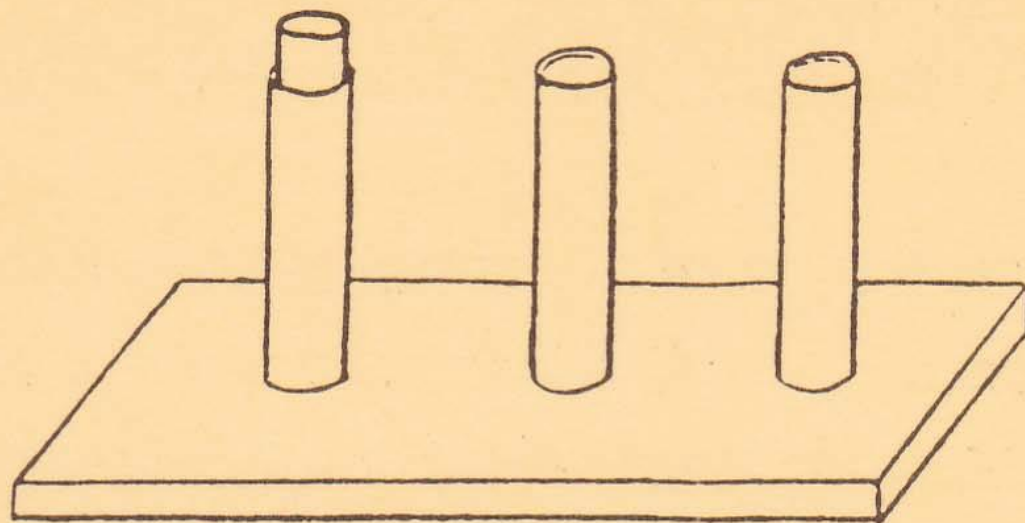
名称：棒さし（角）

課題：三角形，四角形の角に棒をさす。見本と同じ位置の角に棒をさす。

目的：形の角と，その位置を確かめて，上下，左右を組み合わせた位置の弁別をする。

留意点および応用：同じ板を2枚ずつ作り，見本を見たり触ったりして，角の位置が形に果たしている役割を確認し，形をたどって棒をさす。

3-15 名称；棒さし（円筒）



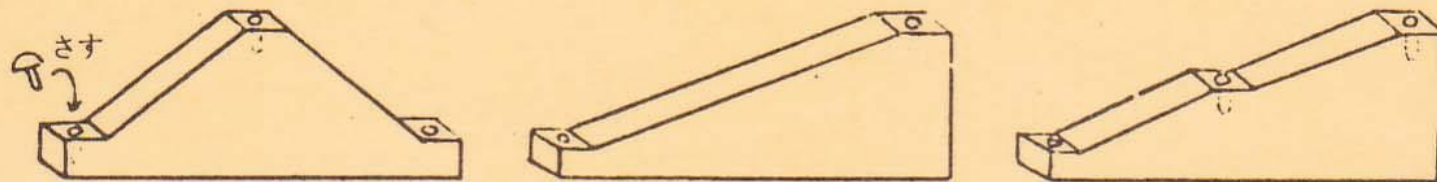
名称：棒さし（円筒）

課題：左，右，真ん中の三つのビニールパイプに入れるように棒をさす。

目的：穴に棒をさすのではなく，突き立っている円筒の中に棒を入れることによって，高さを考慮して，さすことを強める。

留意点および応用：板の穴にさすよりも，円筒に棒を入れる方が位置もわかりやすいし，高さも出てくる。

3-16 名称；リベットさし（斜面の位置）



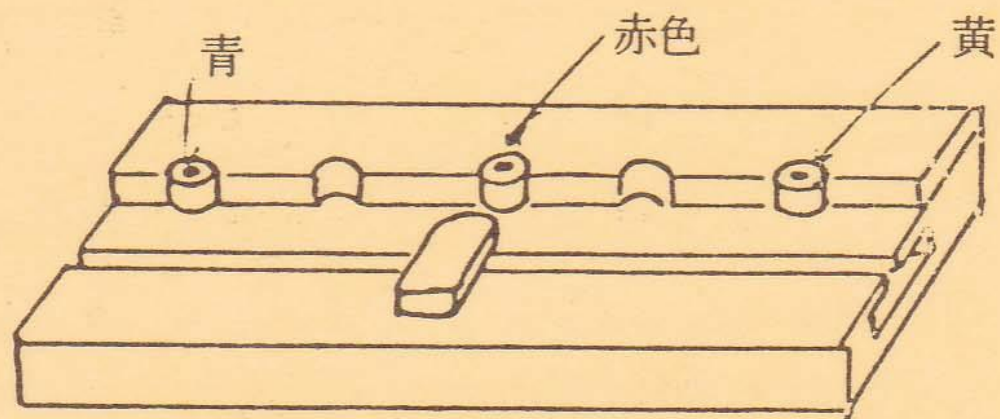
名称：リベットさし（斜面の位置）

課題：触覚的に斜面をたどって位置を区別してリベットをさす。

目的：のぼり坂，くだり坂の区別がつくことによって，方向が明らかになり，さらに方向の始点，終点として位置の区別が起こるようになる。

留意点および応用：坂をたどって穴を探すことによって，より位置が明瞭になったら，傾斜をゆるやかにして，やがて平面でも位置の区別がつくようにする。

3-17 名称；コマの動き



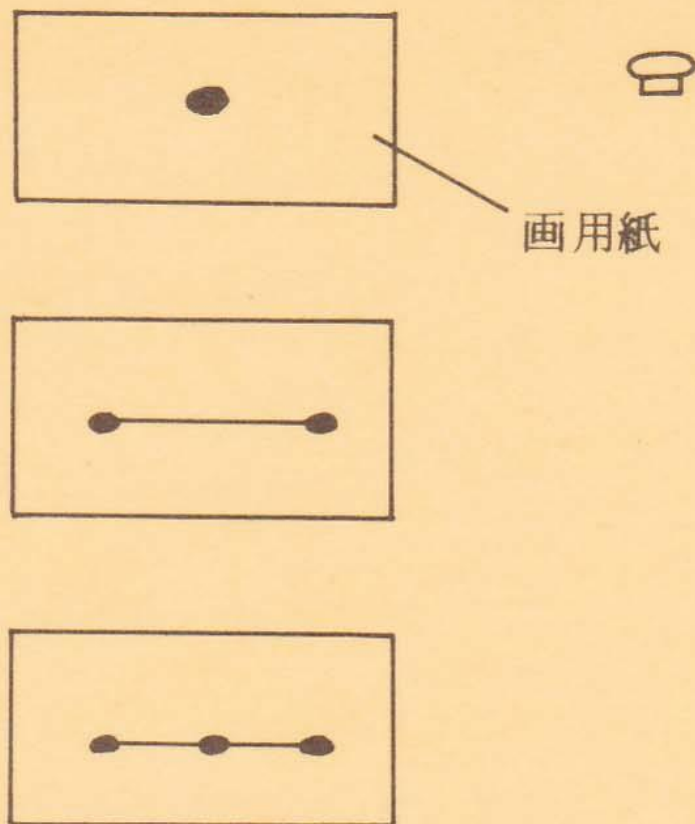
名称：コマの動き

課題：右，左，真ん中の三つの位置のある位置に置かれたコマを見本として，同じ位置にブロックを動かす。

目的：真ん中から右または左へのコマの動きを見て，それと同じようにブロックを動かすことによって，方向性のある動きのなかから位置の区別を明らかにする。

留意点および応用：二つの台を隣接して置き，一方の台を見本として，同じ位置に定位できるようにする。

3-18 名称；磁石鋏置き



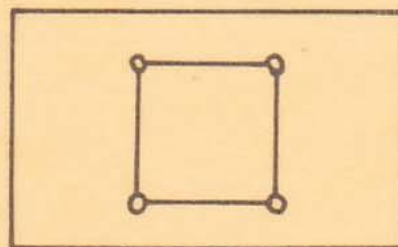
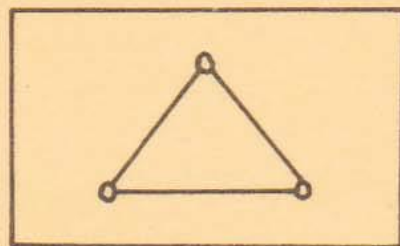
名称：磁石鋏置き

課題：画用紙の赤丸上に磁石鋏をずれないように置く。

目的：見本を見て、同じ位置を選び、磁石鋏を置く。

留意点および応用：初期の段階では、位置を弁別しやすいように線を引き、指先でたどらせて位置を確かめる。

3-19 名称；磁石鋏置き（角）



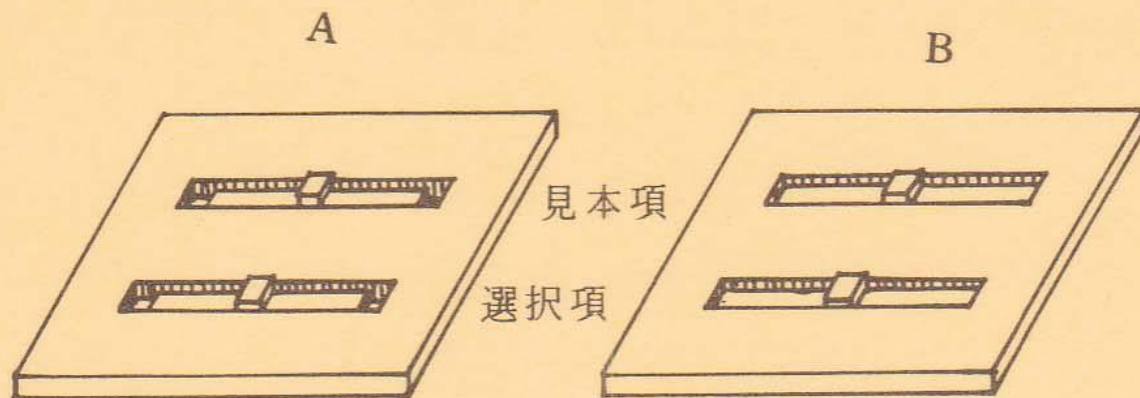
名称：磁石鋏置き（角）

課題：三角形，四角形の角の赤丸に磁石鋏を置く。

目的：見本の位置と同じ位置の角に磁石鋏を置き，形における角の重要性を学習する。

留意点および応用：形をたどるとき，角で運動を停止して新しい方向の運動を引き起こす。さらに，自分で見本を見て同じ形を書く学習へとすすむ。

3-20 名称；スライディングブロック（位置）



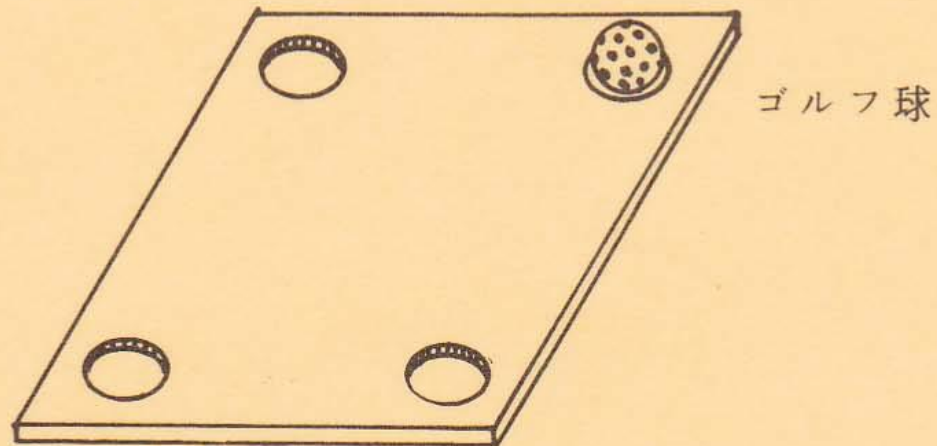
名称：スライディングブロック（位置）

課題：見本項で示したブロックの運動と同じ運動を選択項で行う。

目的：運動の方向を分化して、上下、左右、真中の位置を確認する。

留意点および応用：端から端への運動はやさしいが、真中から両端への運動および端から真中への運動はわかりにくいので、運動の開始、方向、停止をきわだたせる。

3-21 名称；ゴルフ球入れ（隅）



3-21

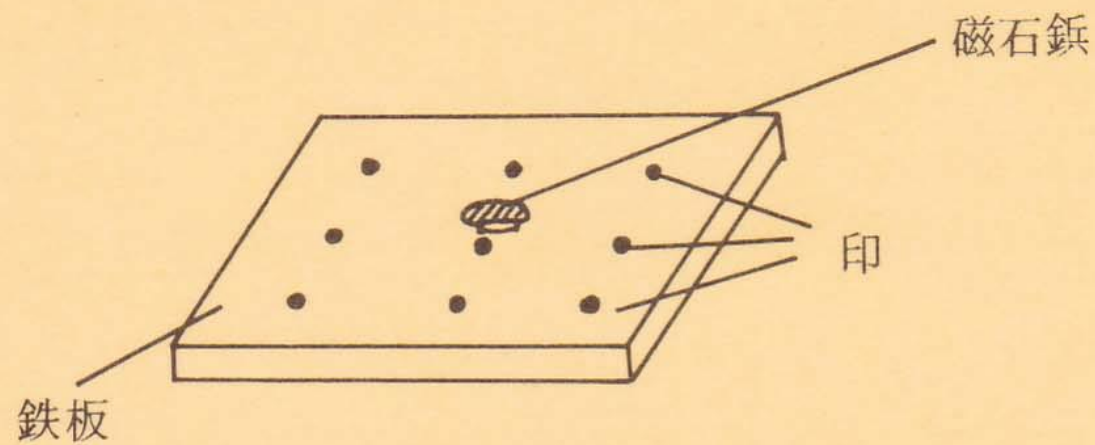
名称：ゴルフ球入れ（隅）

課題：左上，左下，右上，右下の四つの隅にゴルフ球を入れる。

目的：見本と同じ位置に入れて，2方向を組み合わせた四つの位置を弁別する。

留意点および応用：初期の段階では，音声による指示をなるべくさけて，見本をたどって全体の中の特定の位置を確認する。

3-22 名称；磁石鋏置き（9点）



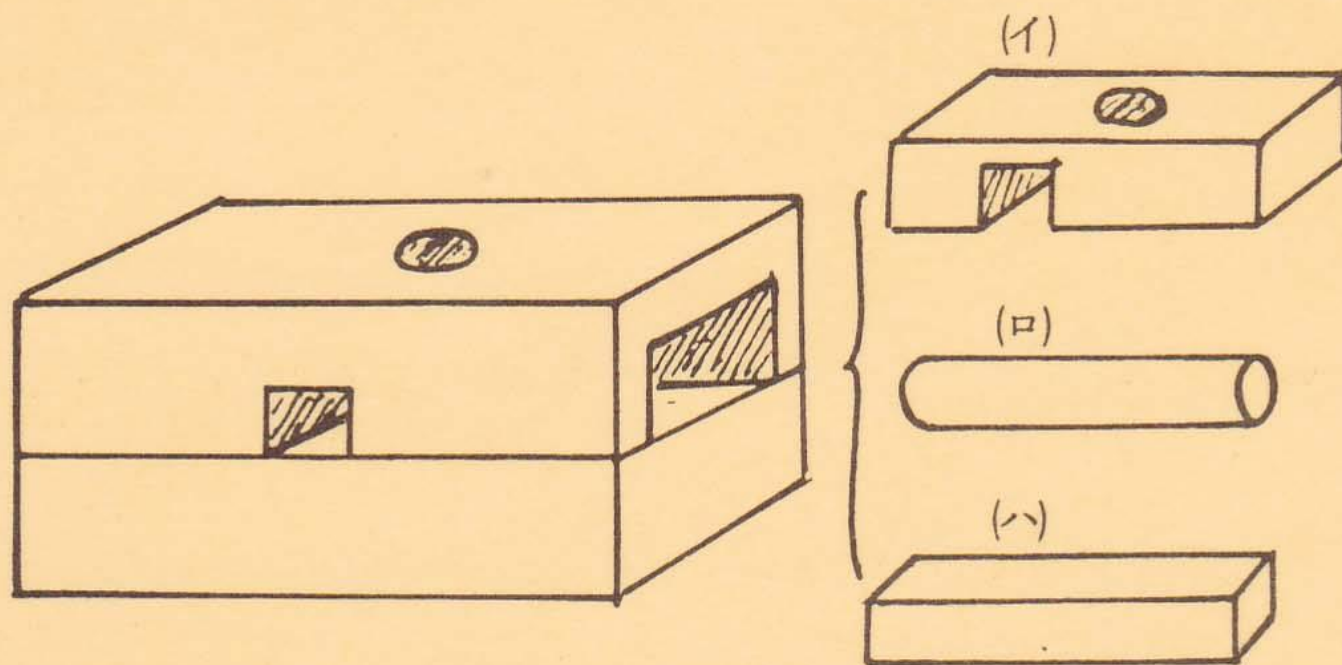
名称：磁石鋏置き（9点）

課題：真中からたて，横，斜めの8方向にある位置を弁別し，磁石鋏を置く。

目的：真中から運動方向を分化して，時計などの学習の基礎とする。

留意点および応用：平面の中心からの方向を分化しないと，自分がどこにいるかもわからず，空間の基礎を築くことができない。

3-23 名称；音樂箱



名称：音楽箱

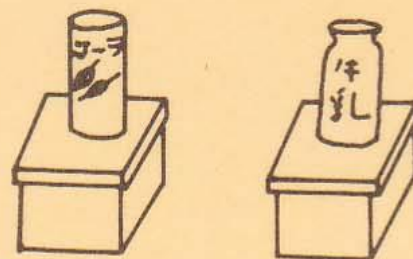
課題：本体の穴と同じ形のブロックや棒をさし込んで音楽を鳴らす。

目的：(イ)，(ロ)，(ハ)の三種類をさし込むと，それぞれ違った音楽が流れてくるので，区別して，選択して反応できるようにする。

留意点および応用：この箱は(イ)を入れるとエリーゼのために，(ロ)は禁じられた遊び，(ハ)は軽快な連続音が出る。

3-24 名称；実物分類箱

- ① 食物
- ② 食器
- ③ 衣類
- ④ 家具
- ⑤ おもちゃ
- ⑤ 家屋（たたみ・柱・壁・窓 etc.）
- ⑦ 自然界
- ⑧ 遊具
- ⑨ 乗物
- ⑩ 動物
- ⑪ その他、身近にあるもの



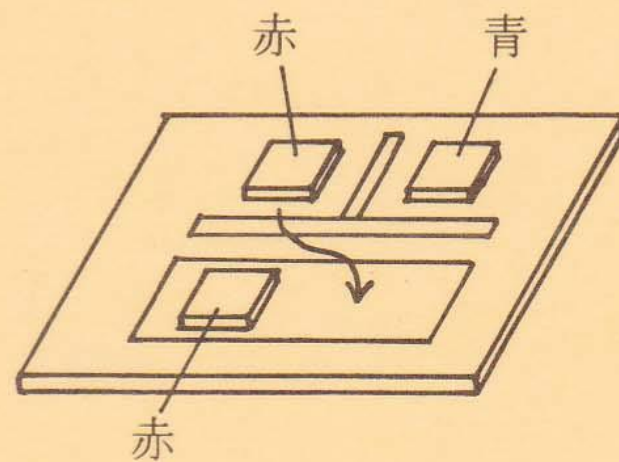
名称：実物分類箱

課題：箱のふたにコーラかん，牛乳びんをつけ，それぞれ同じものを箱の中に入れる。

目的：日常生活のなかで，よく使っている実物を弁別して分類する。

留意点および応用：同じものを集めることができるようになったら，色や形や大きさや素材が違ってても，役立ち方が同じものを分類できるようにする。

3-25 名称；色の見本合わせ



3-25

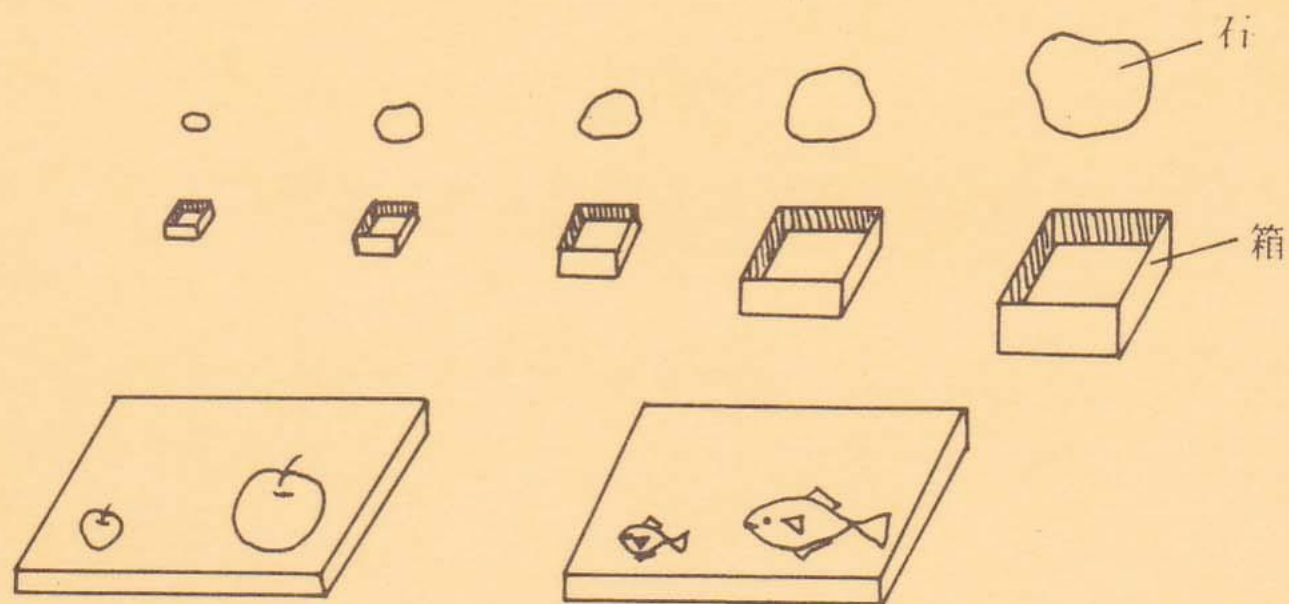
名称：色の見本合わせ

課題：見本と同じ色を選ぶ。

目的：形の見本合わせと同じように，弁別，分類学習の基礎とする。

留意点および応用：見本項と選択項の区切りをはっきりさせる。子供によって好きな色が違うので注意する。数色の棒や板を用意して棒さし，はめ板によって色进行分类する

3-26 名称；実物による大小の弁別



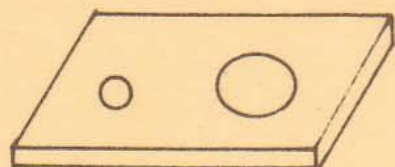
名称：実物による大小の弁別

課題：それぞれの箱に、丁度よい大きさの石を入れる。大きさの違う魚やりんごのはめ板をする。

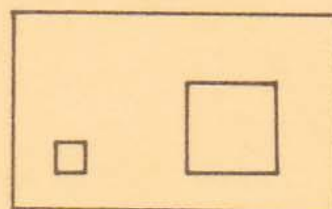
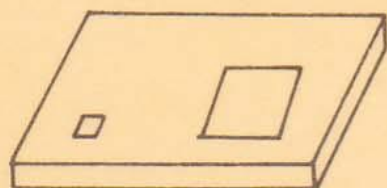
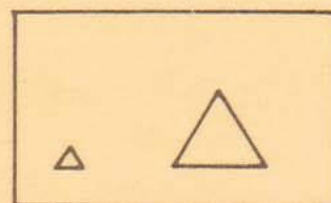
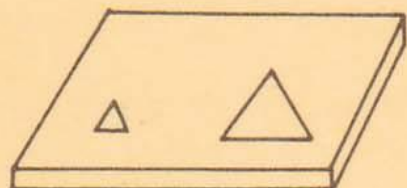
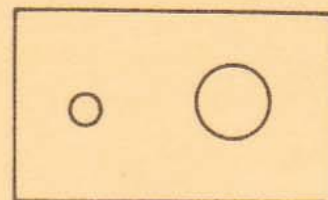
目的：実物を触ったり見比べたりして、大きさを弁別，分類して順に並べる。

留意点および応用：日常生活でよく使う実物（人形，ボール，つみ木など）を利用して，その大きさを比較し，分類し，順序づける。

3-27 名称；形による大小の弁別



画 用 紙



3-27

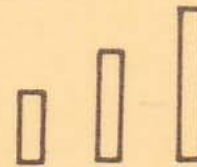
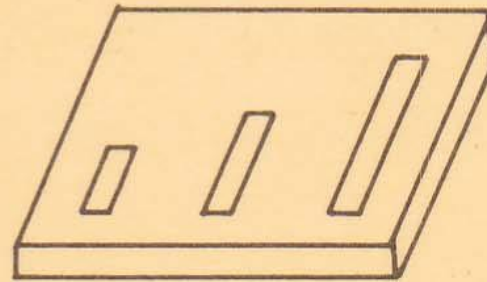
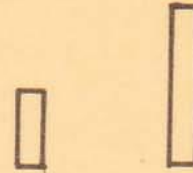
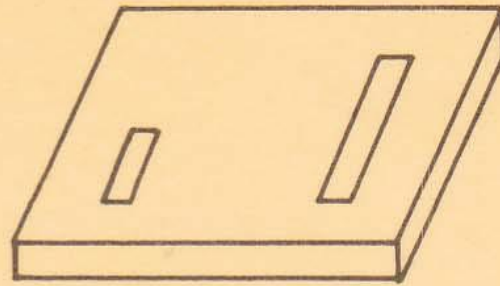
名称：形による大小の弁別

課題：それぞれの穴に合う大きさの板をはめる。または，輪郭線に合わせて板をのせる。

目的：丸，三角，四角の形の大きさを比較して弁別する。

留意点および応用：輪郭線にそって，ゆっくり指先でたどらせる。特に，三角形，四角形は大きさによって輪郭線から指先がはずれやすいので，角で運動を自分で止められるようにする。

3-28 名称；長短の弁別



3-28

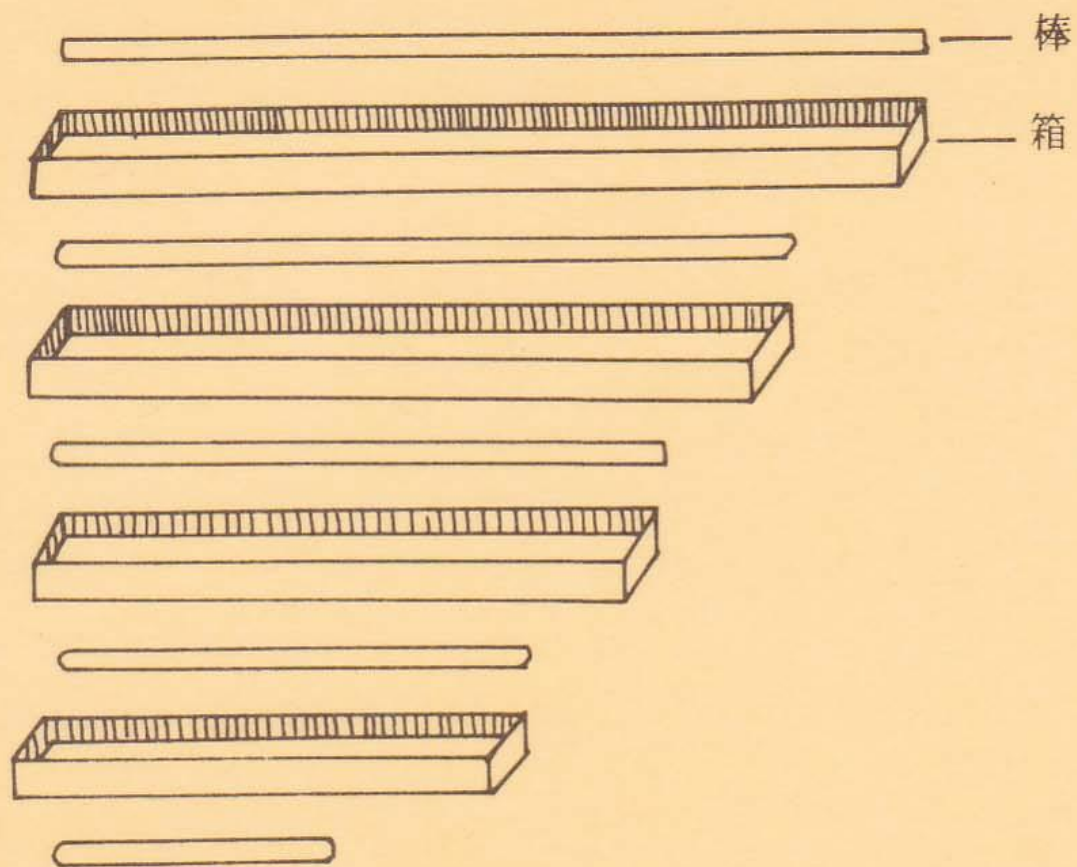
名称：長短の弁別

課題：長短の穴に，それぞれの長さにあった板をはめる。

目的：二つの板の長さを触ったり，見比べたりして，丁度よい長さの穴にはめる。

留意点および応用：穴をたてまたは横にたどって，長さがわかるようにする。長い穴に短い板を入れたら，余白の部分をよく触らせてガイドする。さらに太い，細いの弁別へとすすむ。

3-29 名称；長短の順序づけ



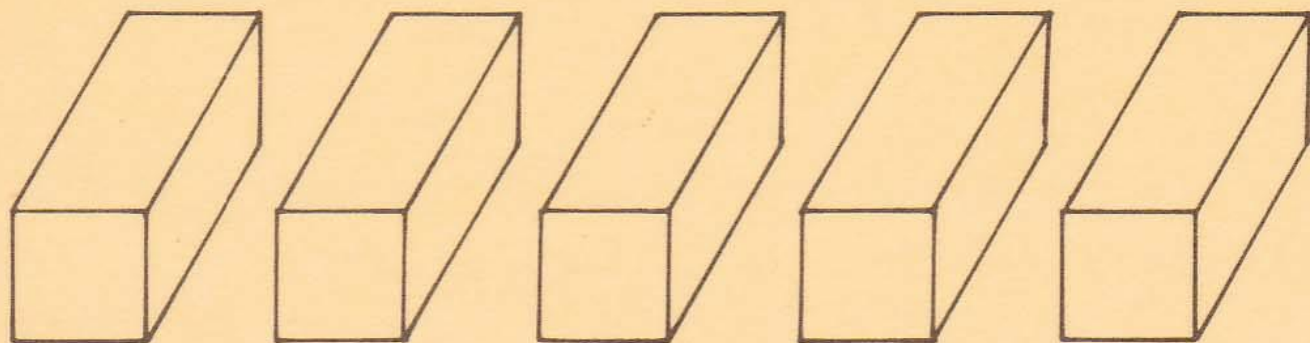
名称：長短の順序づけ

課題：それぞれの箱のなかに，丁度よい長さの棒を入れる。

目的：比較，分類が可能となったら，一番短い棒から順番に，一番長い棒まで順序をつける。

留意点および応用：一番短い箱の位置を決め，左からまたは手前から長さの順に並べ，位置と方向に基づいて順序づけをする。

3-30 名称；軽重の順序づけ



3-30

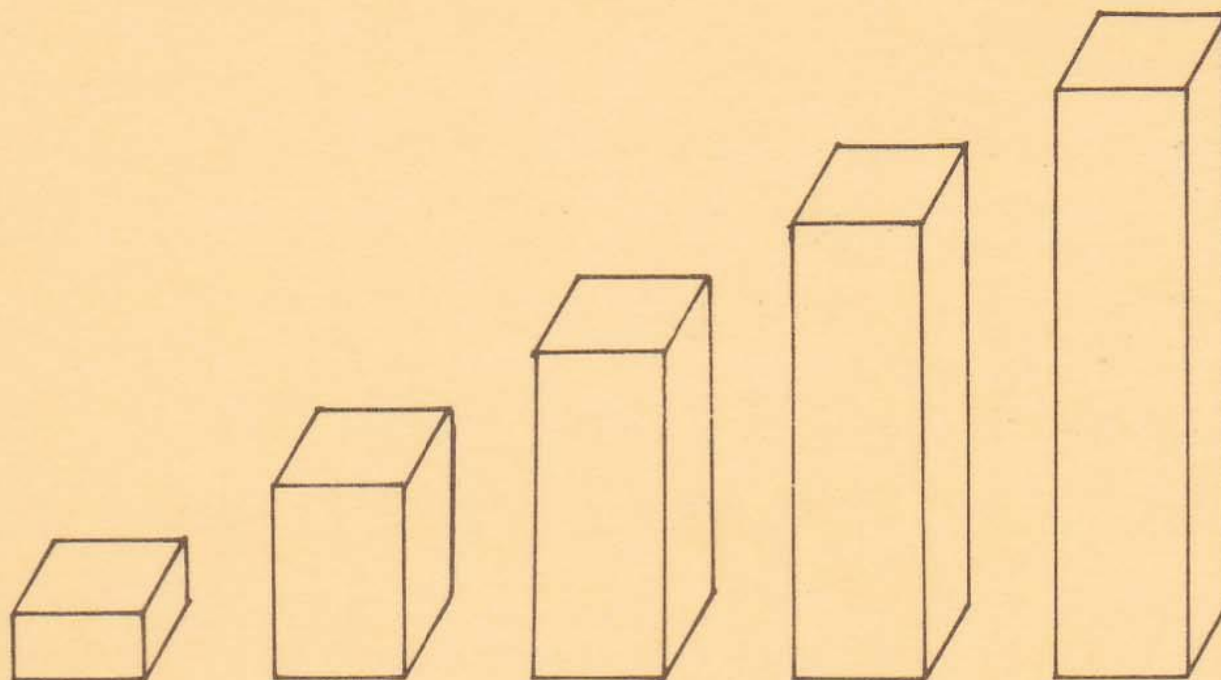
名称：軽重の順序づけ

課題：同形同大で重さの異なる箱を比較して重さの順に並べる。

目的：重さの比較，分類，順序づけによって，日常使用する事物の重さを確かめられるようにする。

留意点および応用：同じ重さの箱を2個ずつ作り，見本合わせをしてから順に並べられるようにする。

3-31 名称；高低の順序づけ



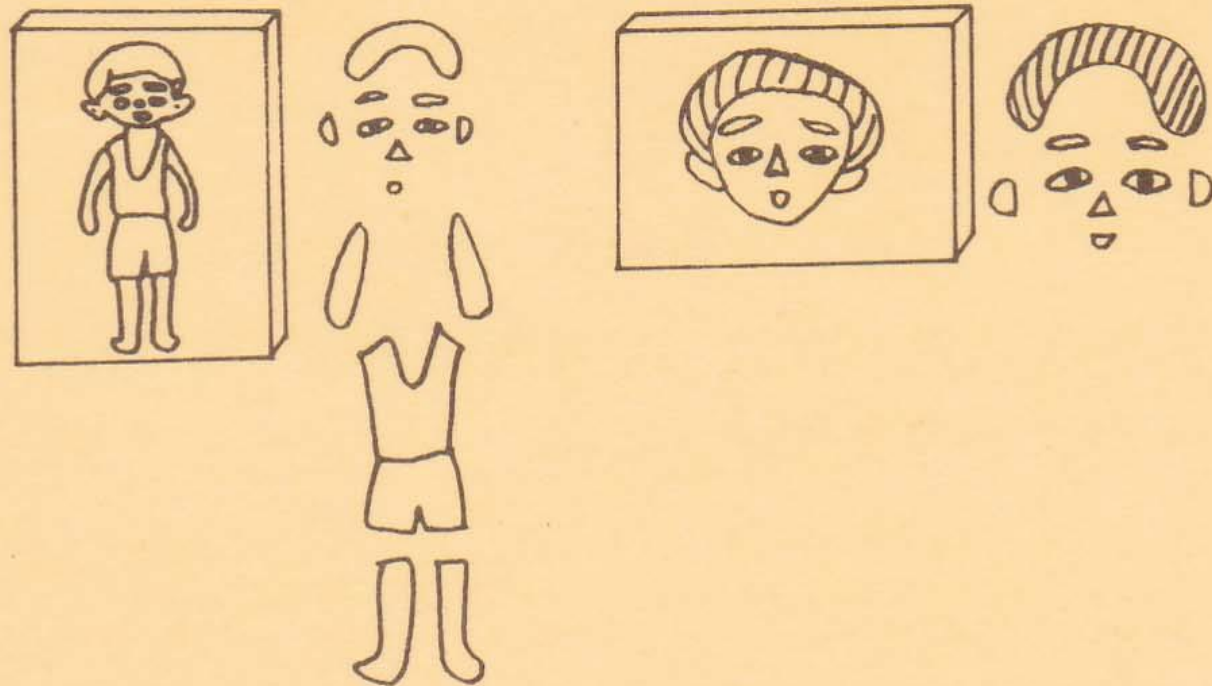
名称：高低の順序づけ

課題：高低の差を比較して，高さの順に並べる。

目的：高さの比較，分類，順序づけによって，人や事物の高さを確かめられるようにする。

留意点および応用：その他の事物の属性の順序づけとして，深浅，厚薄，硬柔，粗滑，冷温などの比較，弁別，分類学習をする。

3-32 名称；人や顔のはめ板



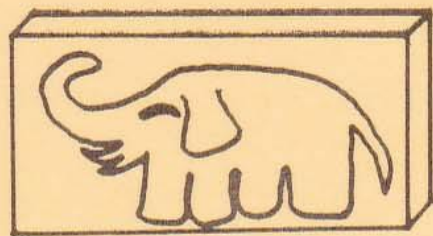
名称：人や顔のはめ板

課題：身体各部の形や位置を考えながら，それぞれの部位に合う板をはめて，人や顔を構成する。

目的：バラバラに分かれた部分を形や位置に基づいてはめ，一つのまとまった全体として構成する。

留意点および応用：初期の段階では，全部はずさないで，ある部分をはずしたりはめたりする。子供の学習の段階に応じてはめる順序に注意する。

3-33 名称；動物のはめ板



その他、魚・馬・うさぎなど

名称：動物のはめ板

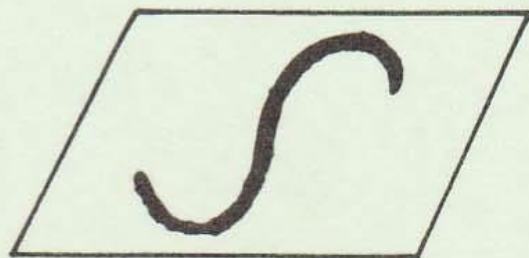
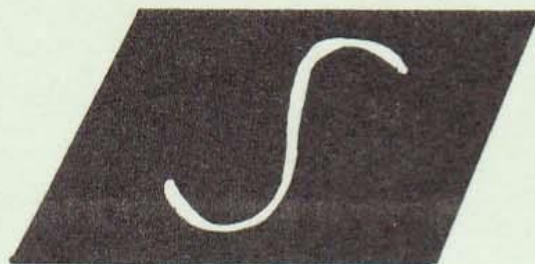
課題：動物の体の部分の形や位置を考えながらはめる。

目的：部分と全体との関係を考えながら一つのまとまった全体を構成する。

留意点および応用：子供がよく見たり触ったりしている動物のはめ板から始める。さらに，日常よく使う事物のはめ板へとすすめる。

IV 文字学習の基礎に関する教材

4-01 名称；たどり図形



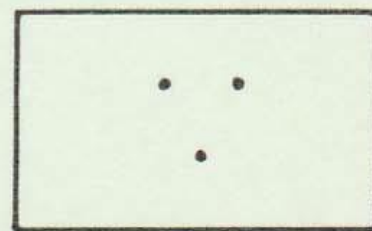
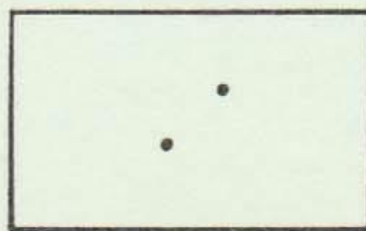
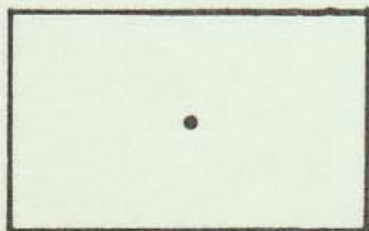
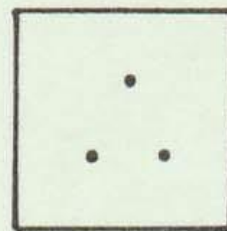
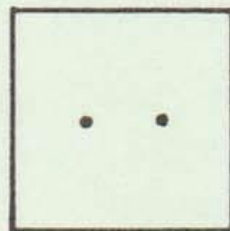
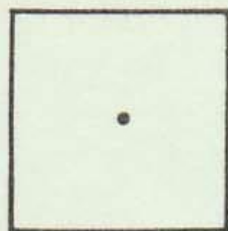
名称：たどり図形

課題：たての線，横の線，U，S，8などの字形を線からはずれないようにたどる。

目的：指先の運動を目で持続的に調節することにより，文字の弁別，構成学習の基礎とする。

留意点および応用：直線，曲線，角など比較的やさしい形から，丸，三角形，四角形，さらに交叉する図形へと学習を進める。適度な力のゆっくりしたたどりの運動へとガイドする。

4-02 名称；点の重ね合わせ



4-02

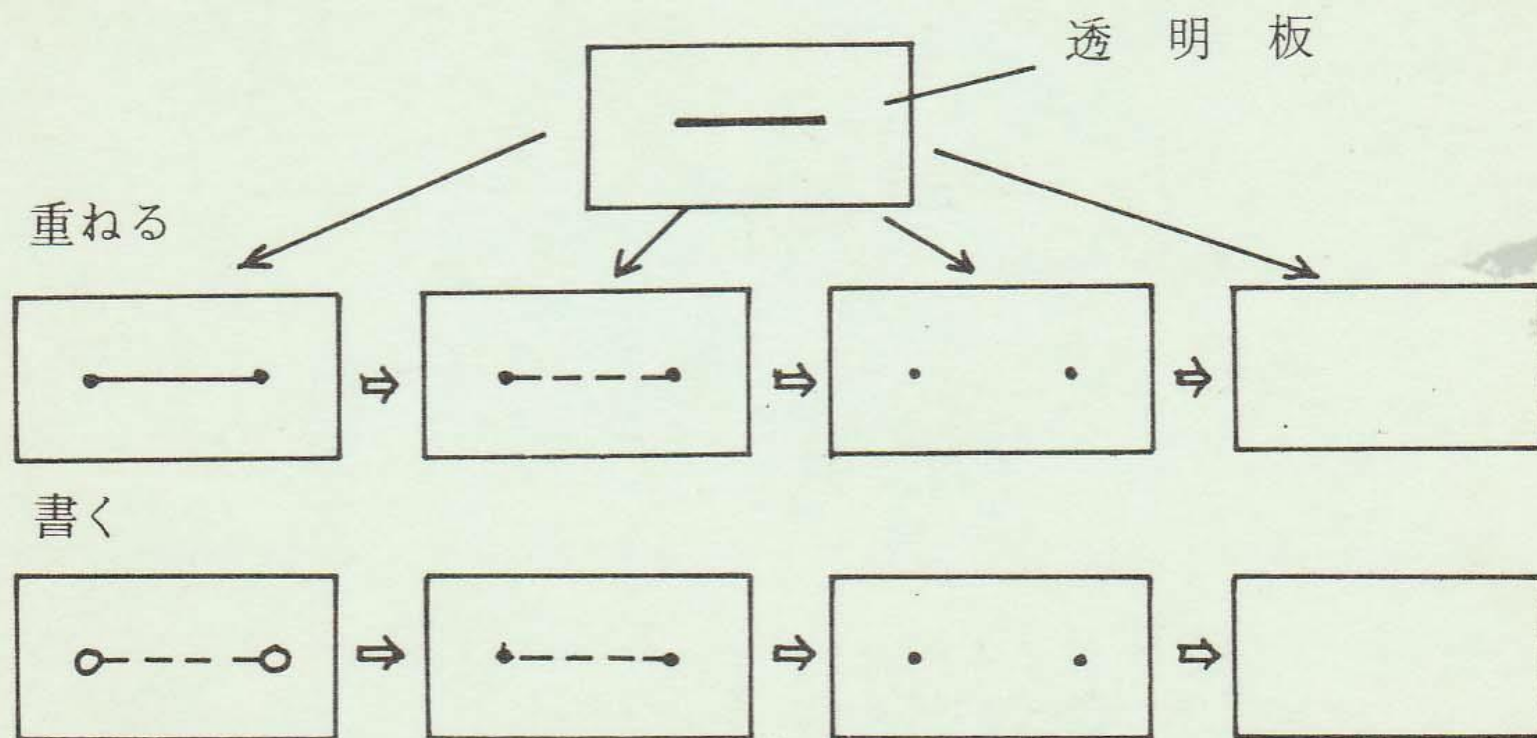
名称：点の重ね合わせ

課題：見本の点上に，ずれないように透明板に書いてある点を重ね合わせる。

目的：2点，3点を重ねることによって，点と点との方向と距離を明確にする。

留意点および応用：重ね合わせの前後に，点の位置を指さして，点間の方向と距離を明確にする。

4-03 名称；線分の重ね合わせ



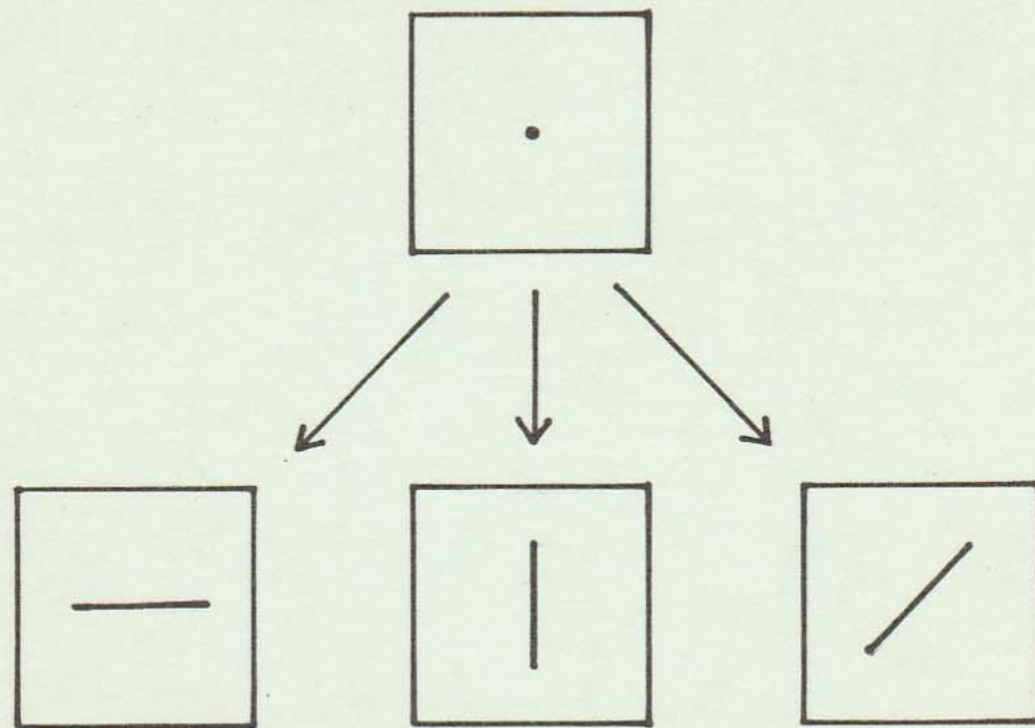
名称：線分の重ね合わせ

課題：見本の線分上に，ずれないように透明板に書いてある線分を重ねる。

目的：見本の線分上に重ねることによって，線分の始点，方向，終点を明確にする。

留意点および応用：重ねる前に，見本の線分を指先でゆっくりたどる。重ねたのちも，再びよくたどる。重ね合わせの学習を十分にしてから線分を書く学習へとすすめる。

4-04 名称；点と線分の重ね合わせ



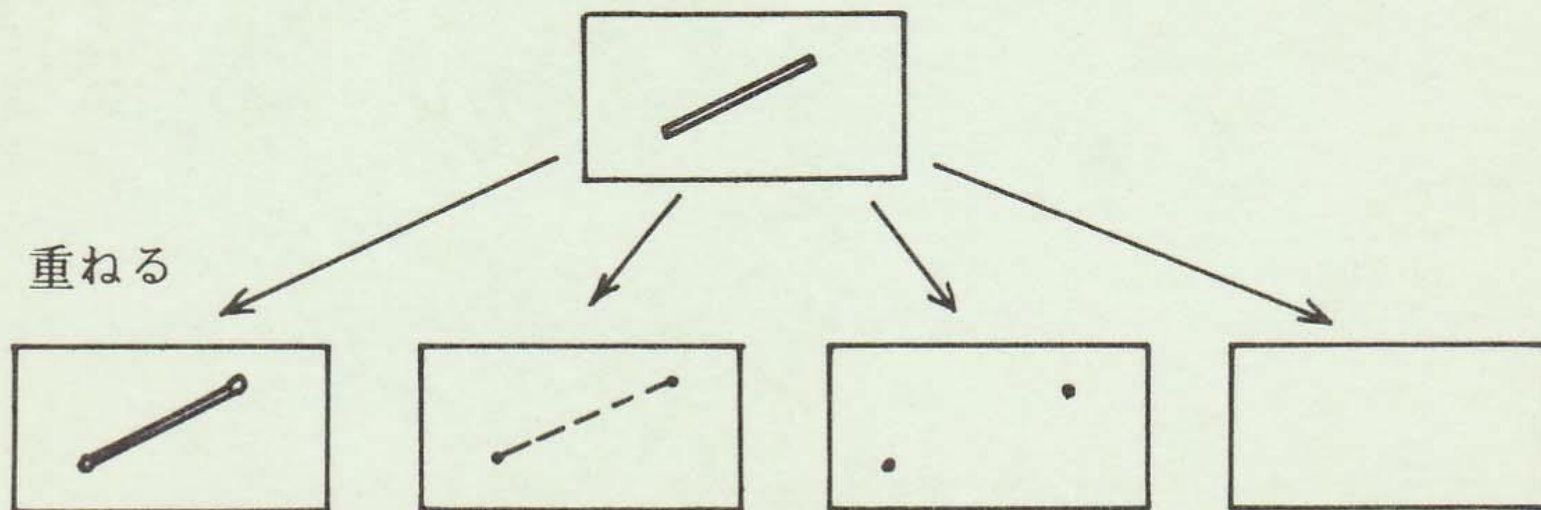
名称：点と線分の重ね合わせ

課題：線分上の両端および真中に透明板に書いてある点を置く。

目的：点を置くことによって，線分の両端および中点を明確にする。

留意点および応用：両端に確実に点を置くことができるようになってから，中点に置く学習へとすすめる。線分の両端および中点に点を書くことができるようにする。

4-05 名称；線分の重ね合わせ（斜め）



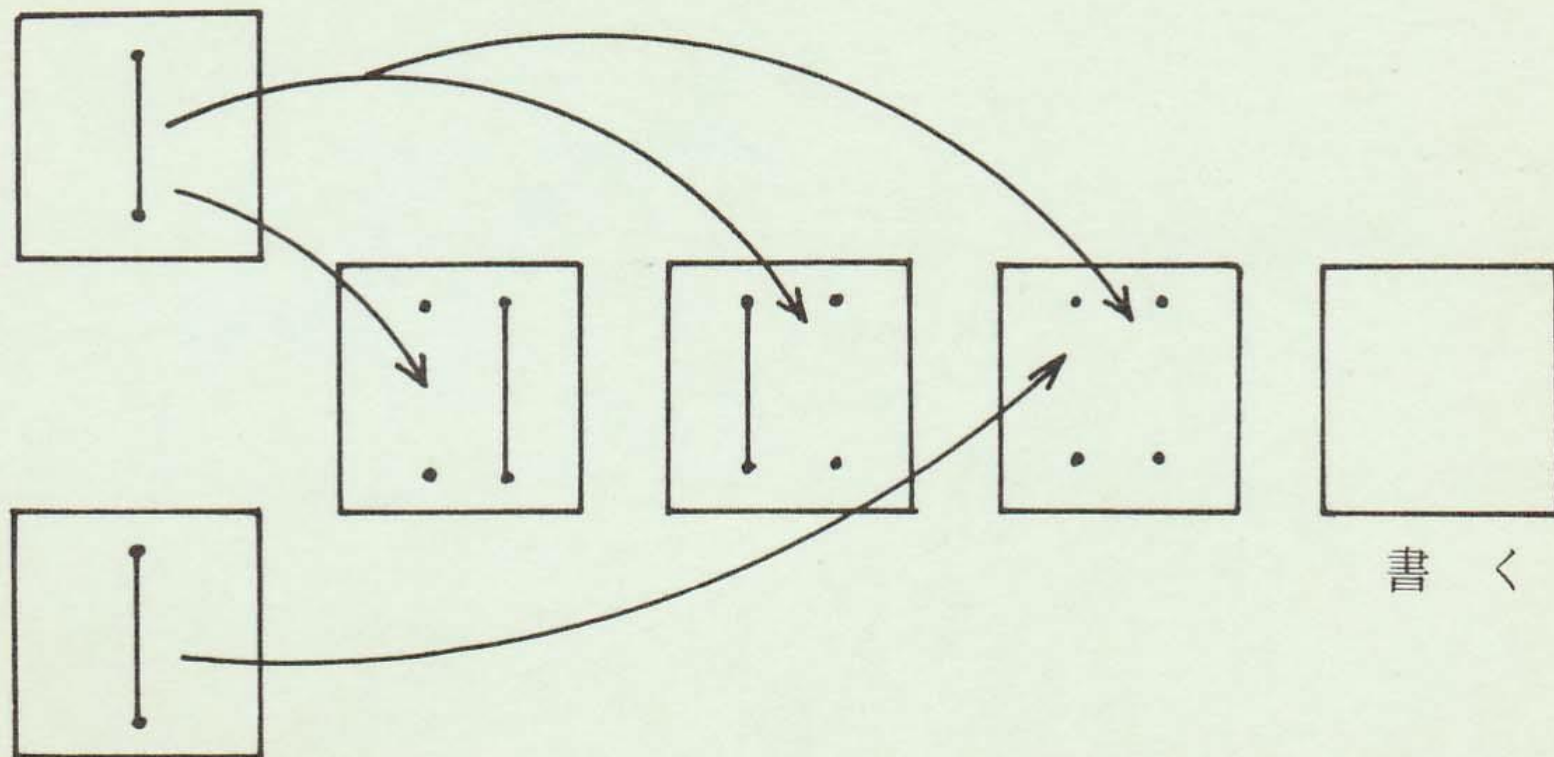
名称：線分の重ね合わせ（斜め）

課題：見本の線分上に，ずれないように透明板に書いてある線分を重ねる。

目的：重ねることによって，斜めでわかりにくい線分の始点，方向，終点を明確にする。

留意点および応用：斜めの線分は書き始めの位置がわかりにくい。また，見た方向と逆方向に書くことがあるので，書き始めの位置，運動の方向づけに注意する。

4-06 名称；平行線の組み立て



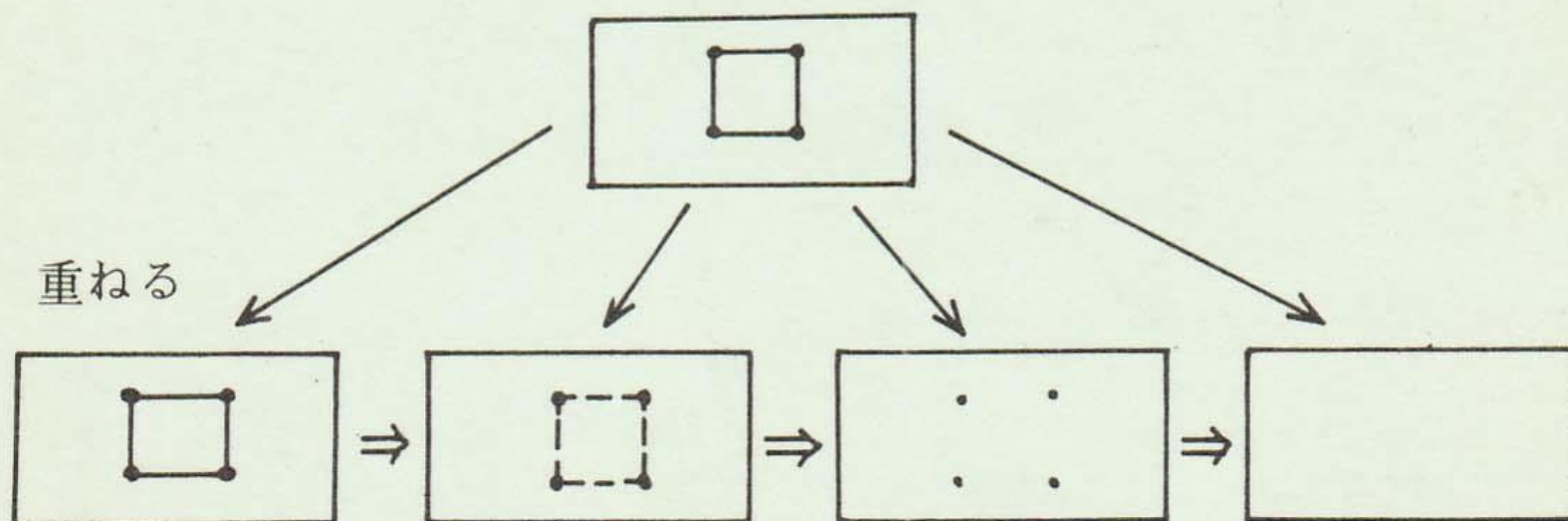
名称：平行線の組み立て

課題：すでに引かれている線分に平行して透明板に書かれている線分を置く。

目的：ある線分の平行線を組み立てることによって、線分の方方向性をさらに明確にする。

留意点および応用：平行線の始点の位置がずれないようにする。線分の方方向が曲がらないようにする。十分に組み立てをしてから平行線を書く学習へとすすめる。

4-07 名称；形の重ね合わせ（四角形）



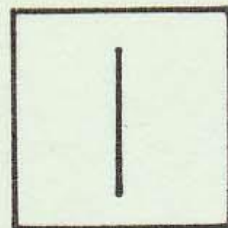
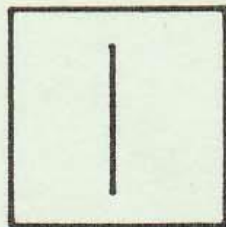
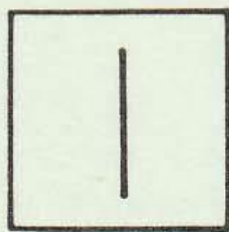
名称：形の重ね合わせ（四角形）

課題：見本の四角形の上に，ずれないように透明板に書いてある四角形を重ねる。さらに，4本の線分を次々に重ねて四角形を組み立てる。

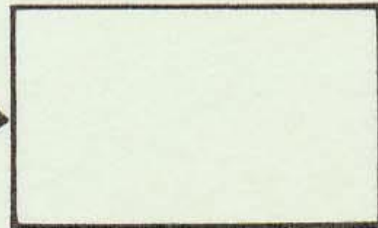
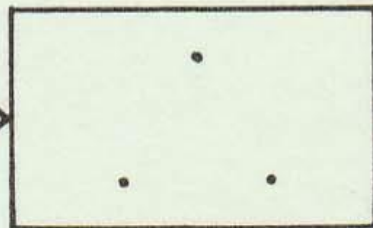
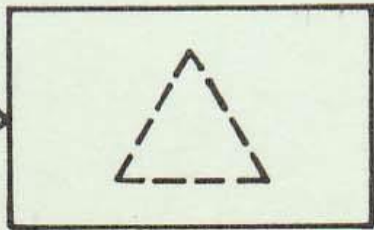
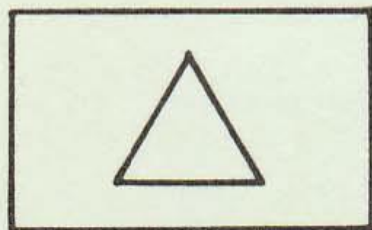
目的：線分を重ねて四角形を組み立てることによって，形の分解，組み立ての学習をする。

留意点および応用：線分の端と端をつけて重ねると角ができ，たてと横とが組み合わせられ，二次元が形成される。

4-08 名称；形の重ね合わせ（三角）



3 本 の 線 分



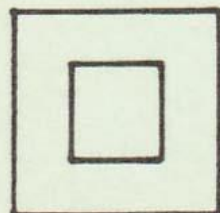
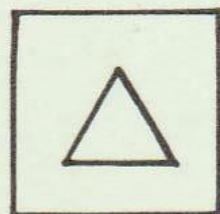
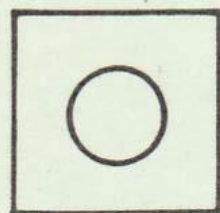
名称：形の重ね合わせ（三角形）

課題：見本の三角形の上に，3本の線分を次々に重ねて三角形を組み立てる。

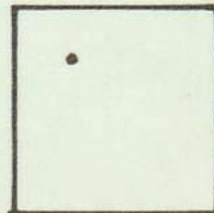
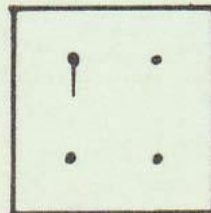
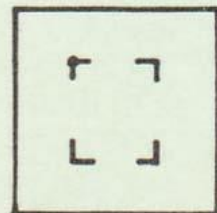
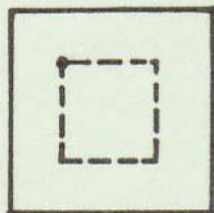
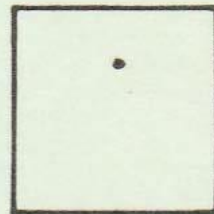
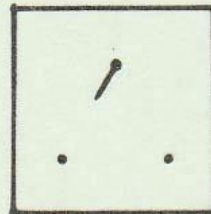
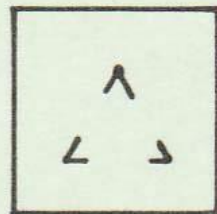
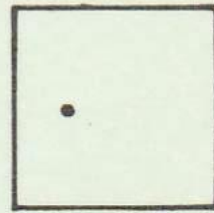
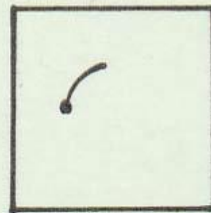
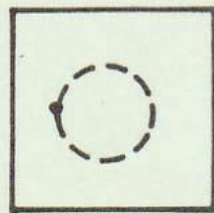
目的：三角形を組み立てることによって，形の分解，組み立ての学習をする。

留意点および応用：斜めと横とが組み合わせられ，三角形が形成される。重ね合わせるとき，きちんと角ができるように注意する。

4-09 名称；図形を書くこと



見 本



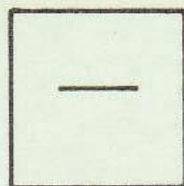
名称：図形を書くこと

課題：見本を見て、同じ図形を書く。

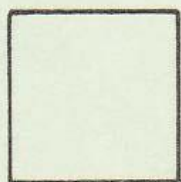
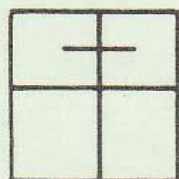
目的：書き始めの位置を一定にして、運動の方向づけ、調節、停止および新しい運動により、一つのまとまった図形を書く。

留意点および応用：初期の段階では、書き始めの位置を指示し、点線上からはずれないようにする。三角形、四角形は、角で必ず運動が停止し、次の方向づけができるようにする。

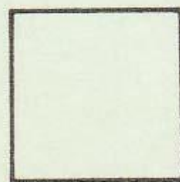
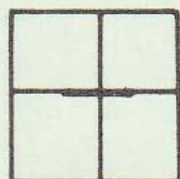
4-10 名称；枠組みの中の点の位置と線分の方



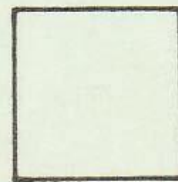
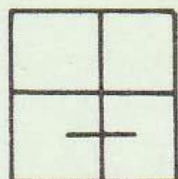
見本 1



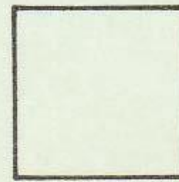
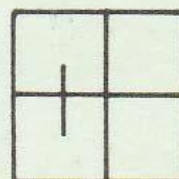
見本 2



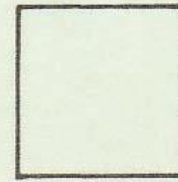
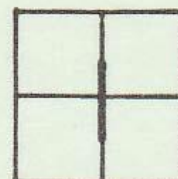
見本 3



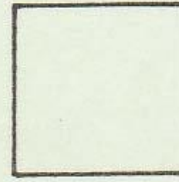
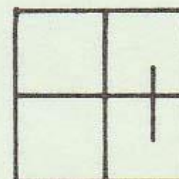
見本 4



見本 5



見本 6



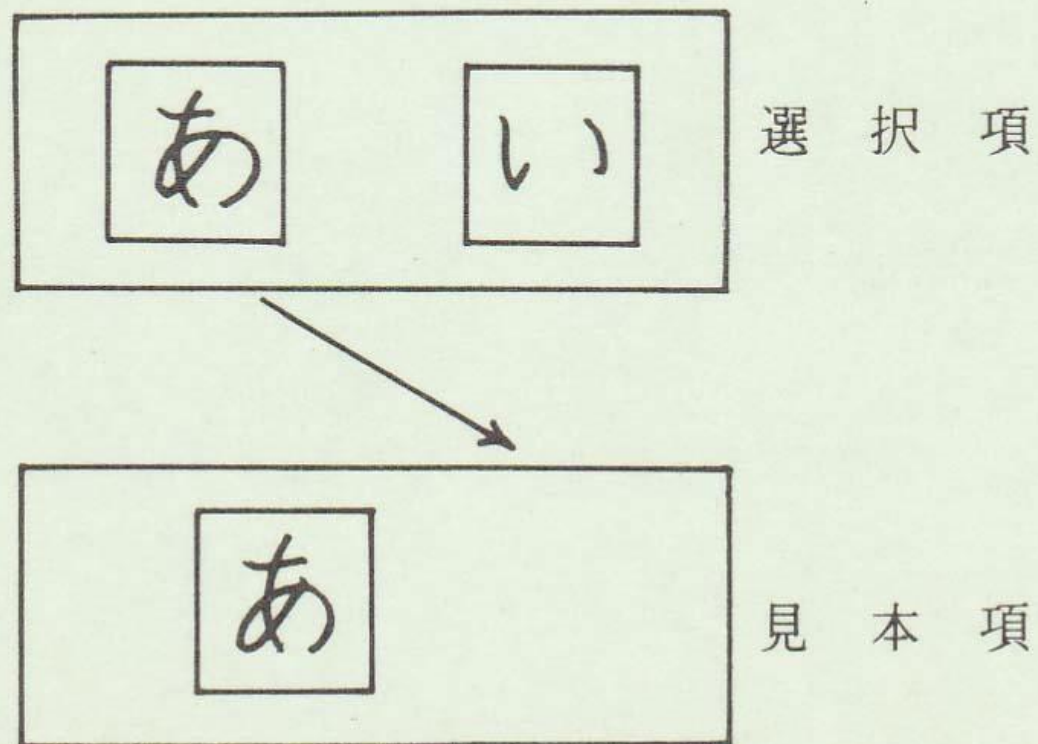
名称：枠組みの中の点の位置と線分の方

課題：見本と同じ位置や方向に，透明板に書いてある点や線分を置く。

目的：枠組みの中の位置や方向を弁別，分解，組み立てることにより，文字学習の基礎とする。

留意点および応用：文字学習の初期において，鏡文字をよく書くが，枠組み内の位置，方向の学習が重要であることを示している。中枠なしでもできるようにする。

4-11 名称；文字の見本合わせ



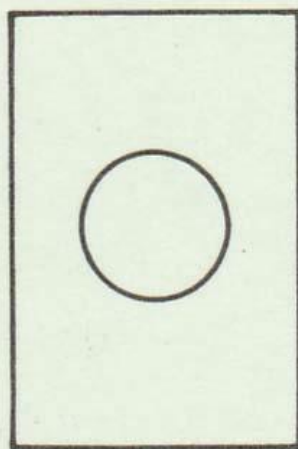
名称：文字の見本合わせ

課題：見本と同じ字形を選択項から選び，見本項に並べる。

目的：形としての文字の見本合わせにより，文字の読み書きの基礎とする。

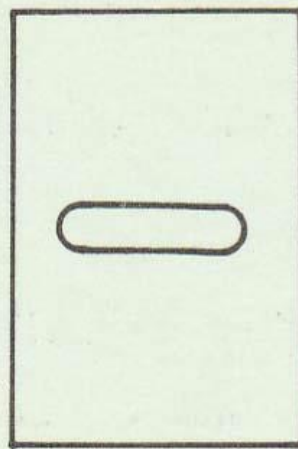
留意点および応用：初期の段階では，いきなり文字を見せて読ませようとししないで，まず文字を形として，同じ形を選び出せるかどうかの学習を十分にしたらほうがよい。

4-12 名称；字形と口形合わせ



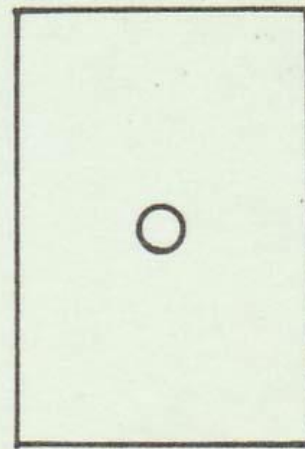
あ

/ア/



い

/イ/



う

/ウ/

4-12

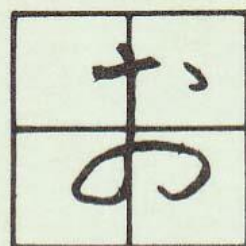
名称：字形と口形合わせ

課題：字形または音声を見本として，口形紙を選ぶ。口形紙を見本として，字形を選ぶ。

目的：字形－音声の結合学習の前段階として，口形紙を用いて発声の基礎をかためる。

留意点および応用：口形紙を口に当てて，口形構成学習，および音声による口形紙の選択学習をしたのち，音声，字形－口形の結合学習へとすすむ。

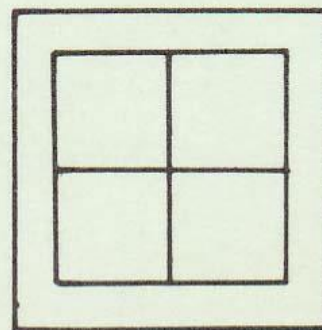
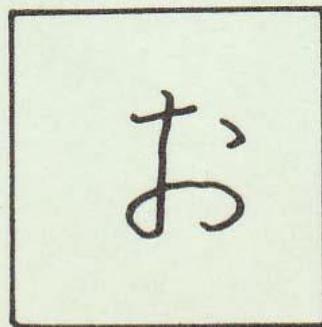
4-13 名称；文字の組み立て(1)



見 本



重ねる



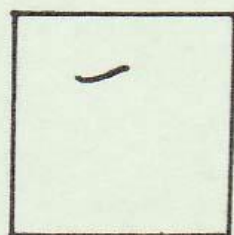
名称：文字の組み立て 1

課題：見本を見て，枠組みの中に，透明板に書かれている文字を置く。

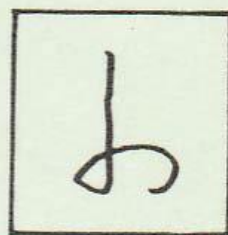
目的：枠組みの中での字形を確認することにより，文字学習の基礎とする。

留意点および応用：文字の弁別，分解，組み立て，構成学習において，枠組みは文字を記号として操作するための基礎的な重要な段階である。

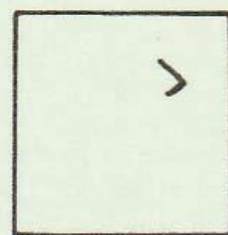
4-14 名称；文字の組み立て(2)



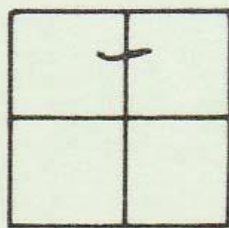
1



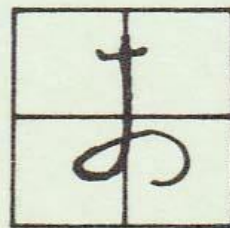
2



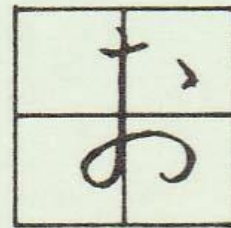
3



A



B



C

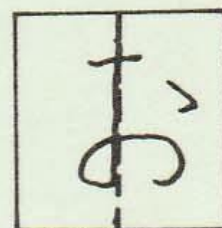
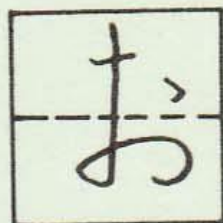
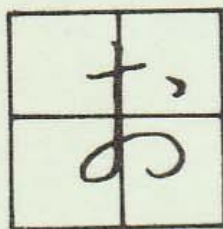
名称：文字の組み立て 2

課題：見本を見て，枠組みを使い，透明板に書かれている線を順に重ね合わせて一つのまとまった字形を組み立てる。

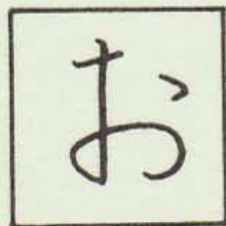
目的：外枠および中枠を使い，分解，組み立ての操作をすることにより文字学習の基礎とする。

留意点および応用：線の重なり合いによって，字形が成立していることを理解し，文字を書くことの基礎とする。中枠なしでも組み立てられるようにする。

4-15 名称；文字の書き



外枠だけの中に書く



4-15

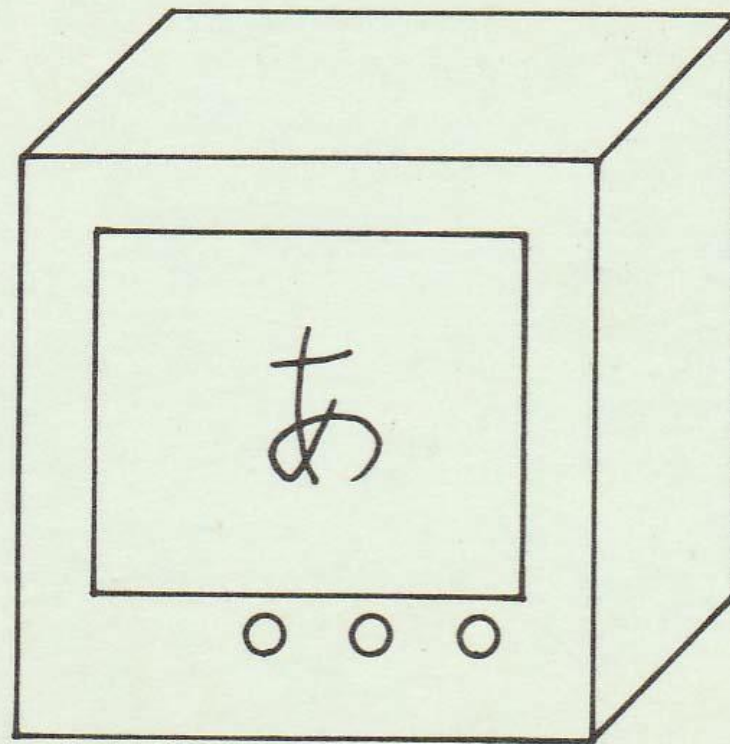
名称：文字の書き

課題：見本を見て，枠組みを使い，線を順に重ね合わせて，一つのまとまった字形を書く。

目的：枠組みを使い，線を順に重ね合わせて文字を書くことにより，記号操作の基礎とする。

留意点および応用：初期の段階から，必ず枠組みを使って文字を書く。

4-16 名称；オプチスコープによる文字学習



オプチスコープ

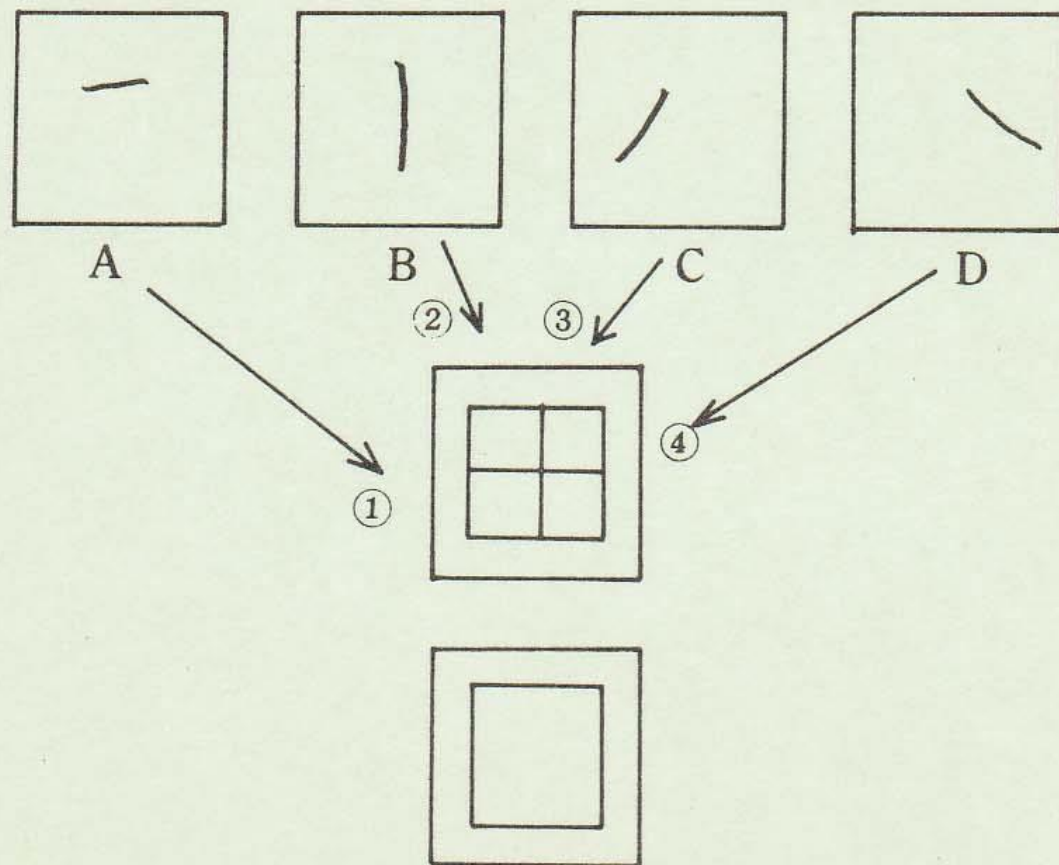
名称：オプチスコープによる文字学習

課題：拡大した画面の文字を見て，読む，なぞる，書く。

目的：子供の視力の状況に応じて文字を拡大し，弁別，組み立て，構成の手助けとする。

留意点および応用：画面が枠組みとなり，文字の読み書きを容易にする場合もある。

4-17 名称；漢字の組み立て



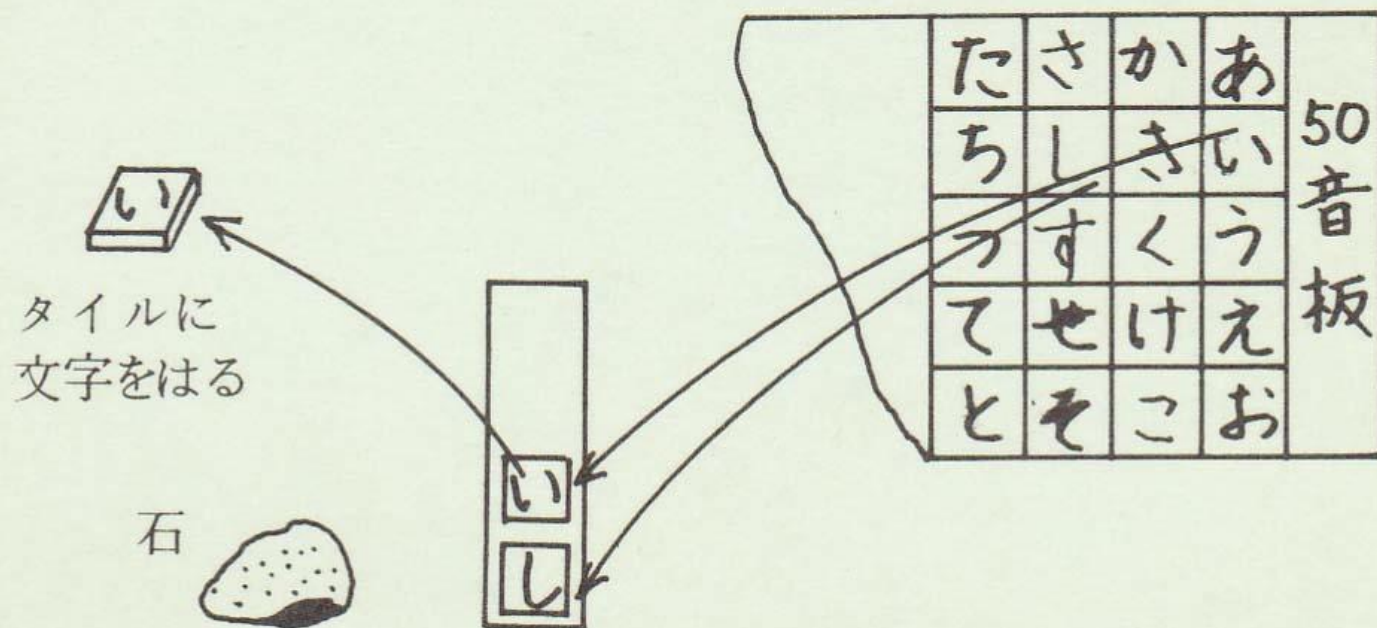
名称：漢字の組み立て

課題：見本を見て，枠組みを使い，線を順に重ね合わせて漢字の木を組み立てる。

目的：枠組みを使い，重ね合わせることによって，漢字の書きの学習の基礎とする。

留意点および応用：枠を使って組み立てることにより，漢字の筆順が無理なく理解される。

4-18 名称；単語の組み立て



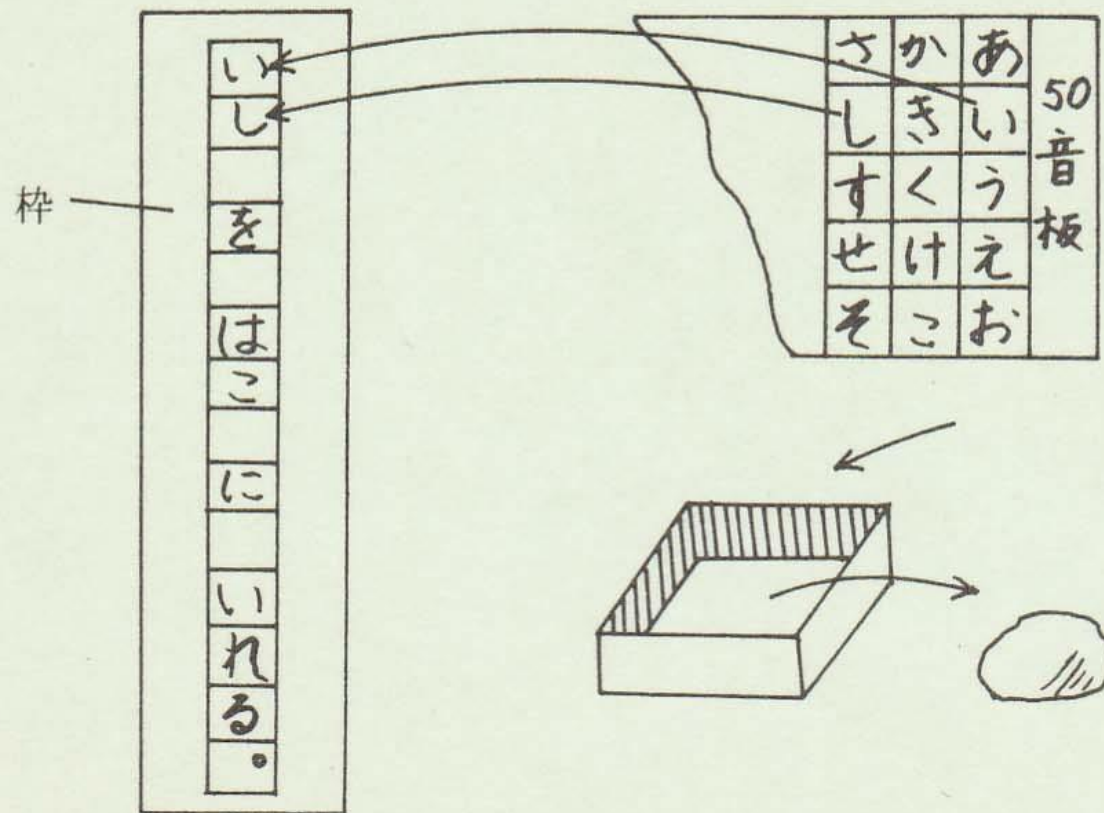
名称：単語の組み立て

課題：五十音をはった文字タイルを使い，実物を見て，そのなまえを組み立てる。

目的：単語を一文字ずつ順に組み立てることにより，単語の読み書きの基礎とする。

留意点および応用：実物のなまえをいわせたのち，組み立てることによって，文字が音声言語の分解と組み立ての役割をになう。

4-19 名称；短文の組み立て



名称：短文の組み立て

課題：動作を見本として，五十音の文字タイルを使い，短文を構成する。

目的：短文を組み立てることにより，文字を記号の単位として操作的にとり扱えるようにする。

留意点および応用：名詞と名詞をつなぐ助詞の（の，と，）から始めて，動詞，形容詞，副詞を単位として短文を組み立て，文の構成を明らかにする。

教材目録（カード式）

昭和59年3月21日印刷

昭和59年3月30日発行

発行所 東京都文京区西片2丁目8番20号

財団法人 重複障害教育研究所

〒113 電話03(811)4836

発行者 理事長 中 島 昭 美

印刷所 (株)東京プリント印刷
電話03-811-3314

この印刷物は日本自転車振興会から競輪公益資金の補助を受けて出版されたものです。