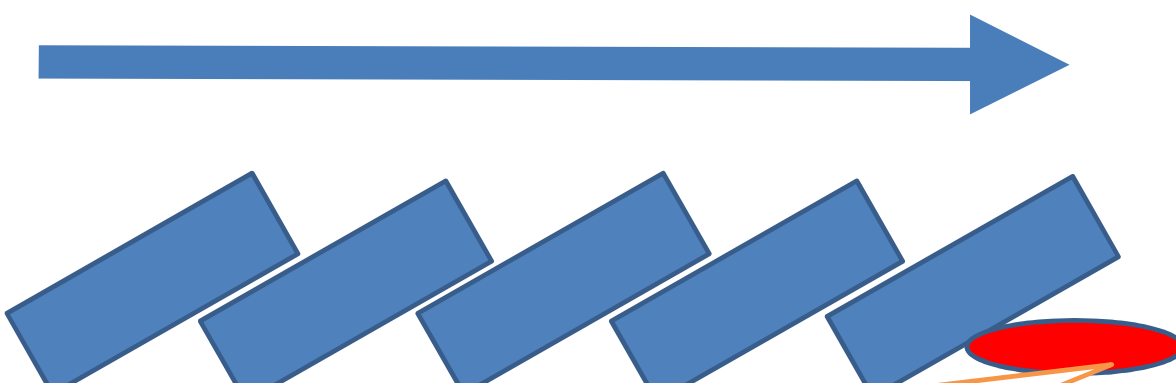


対象 児童・生徒	学部	教科名	教材名
肢体不自由教育部門 中学部	A部門中学部	特別活動 (ホームルーム活 動)	ドミノくじ
<p>ドミノくじをやって、この結果(「大当たり」「当たり」「はずれ」)に応じて、生徒がカラーボールをもらい、このボールでスマートボールをする活動をにつなげた。</p> 			
<p>予め「大当たり」「当たり」「はずれ」の音声を一音一音明瞭かつ、これら3種の単語の区別がつくように声色を変えて録音した。 出力されるくじの種類の出現はランダムに装ったが、次に行うスマートボールで、どの生徒も平等な機会を得られるように、同数のカラーボールが行き渡る結果になるように配慮した。 「大当たり」 カラーボール15個、「当たり」 カラーボール10個、「はずれ」 カラーボール5個と設定した。</p>			
<p>ねらい 自身が手前の箱を押し倒すことで、並んだものが順々に倒れて、音声(倒れる箱がAAC機器のスイッチを押して出力される)が流れることに気付く。</p>	<p>材料と作成方法 ビニール手袋の箱10個程度、AAC機器(ステップバイステップ)、広めのテーブル。ドミノ倒しの要領で倒れるように、箱を広めのテーブルに並べる。最後の箱が倒れる位置に、電源を入れたAAC機器を置く。</p>		
<p>配慮事項 前の箱が箱が連なっている奥方向に倒れるように、ガムテープで固定する。必要に応じて、生徒がこの方向に倒せるように支援する。</p>			
<p>プログラミング的思考を育む観点 ①及び② 上記ねらいの通りです。 ③ 特に、「自分が意図する一連の活動を実現する(「大当たり」「当たり」「はずれ」といったくじの結果の音声を流す)ために、どのような動きの組合せ(箱がドミノのように倒れる)が必要～考えていく力)のレジネスになればという思いと、遊びを通して、エネルギー変換(力→音)の事象を、生徒に楽しみながら感じてもらえたらと思い、学習活動の一部に取り入れました。</p>			