


教材・教具名 アイデア名		「あ・い・うー」 (パソコンを用いたスイッチ教材)	
応募者	氏名及び グループ名		
	勤務先		
1. ねらいと工夫点等 (1) ねらい 肢体不自由をもつ子供の自発的反応を引き出す。 (2) 工夫点 ・スイッチ 本児が可能な2通りの動きに対応できるようにした。 ・パソコンソフト 本児の好きなことが起こるようにした。		2. 使用・活用方法等 ・下図のような手の動きで操作する。  ・パソコンソフトは、クリックするたびに教師の「あ」「い」「うー」という声が出て、同時に画面に表示されたキャラクターも口を動かすものを用いた (REAL Software 社の REALbasic で作製)。	
3. 教材・教具を使用した結果及びアイデアを活用後の成果等 (1) 対象となる幼児, 児童, 生徒 肢体不自由をもつ子供 (2) 使用効果・成果等 ・スイッチが入り、パソコンから声が聞こえると笑顔がみられた。 ・自分でスイッチを2, 3回連続して押し、大笑いすることもみられた。 (3) その他(問題点, 改善点等) ・機械に詳しい人間がいないとトラブルへの対応が難しいので継続されない。 ・プログラミングに慣れていないと準備に時間がかかる。 http://www.asahi-net.or.jp/~qz4h-mynt/index.html にも掲載しています。			
4. 概略図 