

教材・教具名： スイッチ 「PUT-UP」

製作者：前岡

主な使用場面・領域・教科等： 自立活動 ほか

<図・写真>



<材料・製作方法等>

(材料)

マイクロスイッチ, コード, スチロール板, 3.5mm プラグ, (オイルタイマー)

(製作方法)

① スイッチ製作。

※ 持ち上げたら ON にするため,
COM と *NC* につなげる。

② スチロール板でスイッチの周囲を補強。

③ 注視しやすいようオイルタイマーで装飾

<ねらい>

- ・ スイッチ自体に興味を持ち, 何度もスイッチに触れることで, 「スイッチに触れると何かが起こること」に気付く。

<指導方法・留意点等>

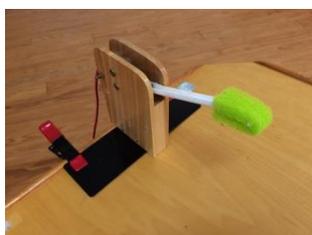
「何につながか」…因果関係がわかりやすい教具の選定。

「どのようにつながるか」…スイッチと教具の距離。環境の設定。

<指導経過・成果・課題・展望等>

- ① 4月には, 棒スイッチをアレンジしたスイッチ(下写真①)を製作し, 運動会ではそれを利用したが, 引っ張る力が強かったり, 距離の調整が難しかったりした。
- ② 発表会に向け, 新たなスイッチ製作を模索していた際に, 机上にカード等を提示すると手を伸ばして持ち上げたり, 投げたりして遊ぶ様子が見られたため, 引っ張ると ON になるスイッチ製作へ。
- ③ 9月から発表会で動かす操作を中心に活用。スイッチ自体には興味を示し, 手も良く伸ばしているがスイッチと教具の因果関係の理解は難しそう。
- ④ 発表会終了後からは「因果関係」がわかりやすい教具の選定を行い, マッサージャーでの振動遊び(下写真②)やスヌーズレンでの光遊び(下写真③)を使った授業を週1回程度実施している。

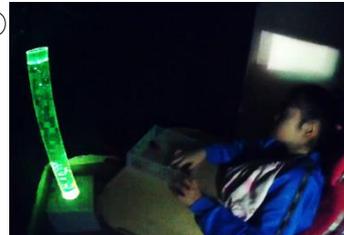
①



②



③



(成果・展望)

- ・ 生徒が得意な動きを生かしたスイッチを作成することができた。
- ・ B接点 (COM-NC) を活用したスイッチを作れたことで今後のスイッチ作りの幅が広がった。
- ・ スイッチの因果関係に気付くような教具選びに苦戦した。
- 今回のスイッチを使った学習で「スイッチと何をつなぐか」ということの難しさを改めて考えさせられた。生徒が直感で操作できることやわかりやすいギミックを使った課題設定を今後も大切にしていきたい。