

(5) 形の認知を絵の認知につなげる

立体の「触ってわかる」世界から平面の「見てわかる」世界に近づきつつある子どもを対象として、回して入れる段階から、見て入れる段階に課題をステップアップする工夫があります。写真18は、絵がわからない子どものために工夫したはめ板教材です。



写真18 給食の切片パズル

給食の見本をガラス越しによくながめていた子どもでした。絵カードがどうしてもわからないのですが、好きなものなら注目できるのではないかと、給食の写真を使うことにしました。はめ板では三角の向きを自分で直すことができたので、鋭い角のある切片をまぜて、絵全体を直線で切断しました。

左側の上下4つの切片は、同じ形をしているので、はまるかはまらないかで判断すれば絵がバラバラになってしまいます。しかし、パンのところは尖った切片があるので、そこだけにはまります。最初は左4辺を支援者が入れ、わかりやすいパンの部分のみを子どもが入れるようにしました。

しかし、このときも、水口がいていた「小

さいものの方がよく見える」ことを痛感しました。子どもが最初に自分で気づいたのは、スプーンの柄をつなぐことでした。その次に気づいたのは牛乳でした。

こうして、感触ではめていたはめ板を、絵を見てはめるようにすることができました。直線の切片パズルは、興味のある絵を使い、小さな部分に注目させることで、絵の理解を促すために有効な教材となりました。

(6) 触覚や視覚で知覚されたものを言葉につなげる

水口は、はめ板を言葉や文字の学習にも頻繁に用いました。「使ったことがある物の名称はよく覚える」と常々述べ、日常生活で頻繁に触れる食物や道具がその題材となりました(写真19)。言葉の学習に使うはめ板の多くは分割されておらず、1回ではめることができました。組み合わせてはめることに集中すると言葉(音声：聴覚刺激)に注意を払えなくなるからだと思われました。水口は子どもがはめた瞬間に「パン！」などと言葉を添えるようにしていました。



写真19 事物のはめ板

はめ板の横に文字を添えて、文字の理解につなげたり(写真20)、助詞の学習をすることもあります(写真21)。なぜカードでなくはめ板なのかというと、やはり「よく見る」からです。物を漠然と見ている子どもの場合、はめ板にして手を使うようにするとより注目するのです。常に同じ位置に同じ物が置かれるわけですから、空間配置を予測してそれを見ることもできます。そのような「恒常性」もわかりやすさの要因であることが多いものです。



写真20 はめ板に文字をつける



写真21 すいか「と」えだまめなど(助詞の学習)

(7) はめ板の学習を効果的にする工夫

はめ板のねらいにも何種類かあることを説明してきました(p29)が、①弁別や分類のためのはめ板は、「見つける」ことで精一杯の子どもに対して「見分け、見比べる」という目の使い方を育てるもの、②形の認知を絵の認知につなげるためのはめ板は、立体(触ってわかる世界)から平面(見てわかる世界)へと導くもの、③触覚や視覚で知覚されたものを言葉につなげるためのはめ板は、目の前にある実体の世界から、目に見えない言葉やイメージの世界へと導くものです。言葉に至るまでの学びは、そのように目と手の活動を促進し、触覚から視覚へ、

表11 はめ板の学習を効果的にする工夫

工夫	理由
面の黒い学習枠を使う	目と手を使う空間を特定し、注意の持続を図る
操作する両手が目に入るくらいの操作空間にする	自分の手の動きと扱っている板が同時に目に入るようにして、手の運動と見ることの協応を図る
つまんで操作できるくらいの大きさにする	つまむときにより繊細に見る
あざやかな色を塗る	あざやかな色はよく目に入る
つやを出す	光る物、触り心地のよい物はよく目に入る
子どもの興味関心のあるものを題材にする	好きな物にはよく注目する
子どもがよく使っている道具を題材にする	使ったことのある物は、言葉と結びつきやすい
分割図形の場合、子どもが形(触った感じ)ではめていないのか絵に注目してはめているのかを観察する	形ではめることで精一杯の場合は触覚を優先して使っているため、各切片を異なる形にして、触ってわかるようにする 平面の理解まであと一歩という場合には、視覚を優先的に使うように、直線で分割して絵合わせパズルにする