

# 知的発達に遅れをもつ児童の指導における電光得点板の活用

鈴木 敏 次\*・長久保 知 子\*・細 井 信 司\*

四日市 ゆみ子\*・佐々木 忠 之\*\*

(1995 年 5 月 31 日受理)

## Using The Multi-modal Scoreboard in Ball Game For Children with Mental Retardation.

Toshiji SUZUKI, Tomoko NAGAKUBO, Sinji HOSOI, Yumiko YOKKAIGI and Tadayuki SASAKI

(Received May 31, 1995)

### I はじめに

知的な発達に遅れをもつ児童の指導においては、授業に興味・関心をもたせ意欲的に取り組ませるためにも教材・教具の工夫をすることが大切である<sup>1)</sup>。児童にとって魅力的な教材・教具が用意されることは、教材に注目できスムーズに授業に入っていけることになる。

養護学校における遊びの指導について学部研究する中で<sup>2)</sup>、ボールゲーム形式の活動を行った。ゲームの楽しさや勝つことの喜びを味わうためには「楽しさ」「喜び」の経験を積み重ねる必要がある。しかし、ゲーム形式の活動の指導では、得点の獲得やゲーム勝敗が分からない児童もいる。そこで、児童の指導にあたっている附属養護学校と教育学部情報教育講座が協力して、「電光得点板」を作成した。

これまでの電子キット教材は、主に音の出るものが多かったが、この「電光得点板」は、音が出る電子キットと光が点滅する電子キットを組み合わせたことは大きな特徴である。

ここでは、「電光得点板」の特徴と授業で活用した時の児童の反応から電子キット教材のもつ可能性と有効性について考えてみたい。

### II 「電光得点板について」

#### (1) 「電光得点板」の特徴について

従来の黒板等を使った得点板(以下「表記型得点板」と称す)は、黒板に対戦チーム毎に分けた得点表を作り、得点が入った時は、ボールが描かれた絵カードを貼ったり、数字を記入する方式のも

\* 茨城大学教育学部附属養護学校(〒312 茨城県ひたちなか市津田1955)

\*\* 茨城大学教育学部(〒310 茨城県水戸市文京2丁目1-1).

のである。そして、王冠の形の絵カードを貼って、どちらのチームが勝ったか知らせる方式のものである。

「電光得点板」は、「表記型得点板」と同じ操作手順であるが、「得点が入った時」、「チームが勝った時」を児童に、音と光の両方で知らせ、得点したことを分かり易くすることをねらいとした。そして、ゲームを盛り上げる効果も期待した。「表記型得点板」と「電光得点板」について「視覚的な刺激」「聴覚的な刺激」に分けて、まとめたものが図1である。

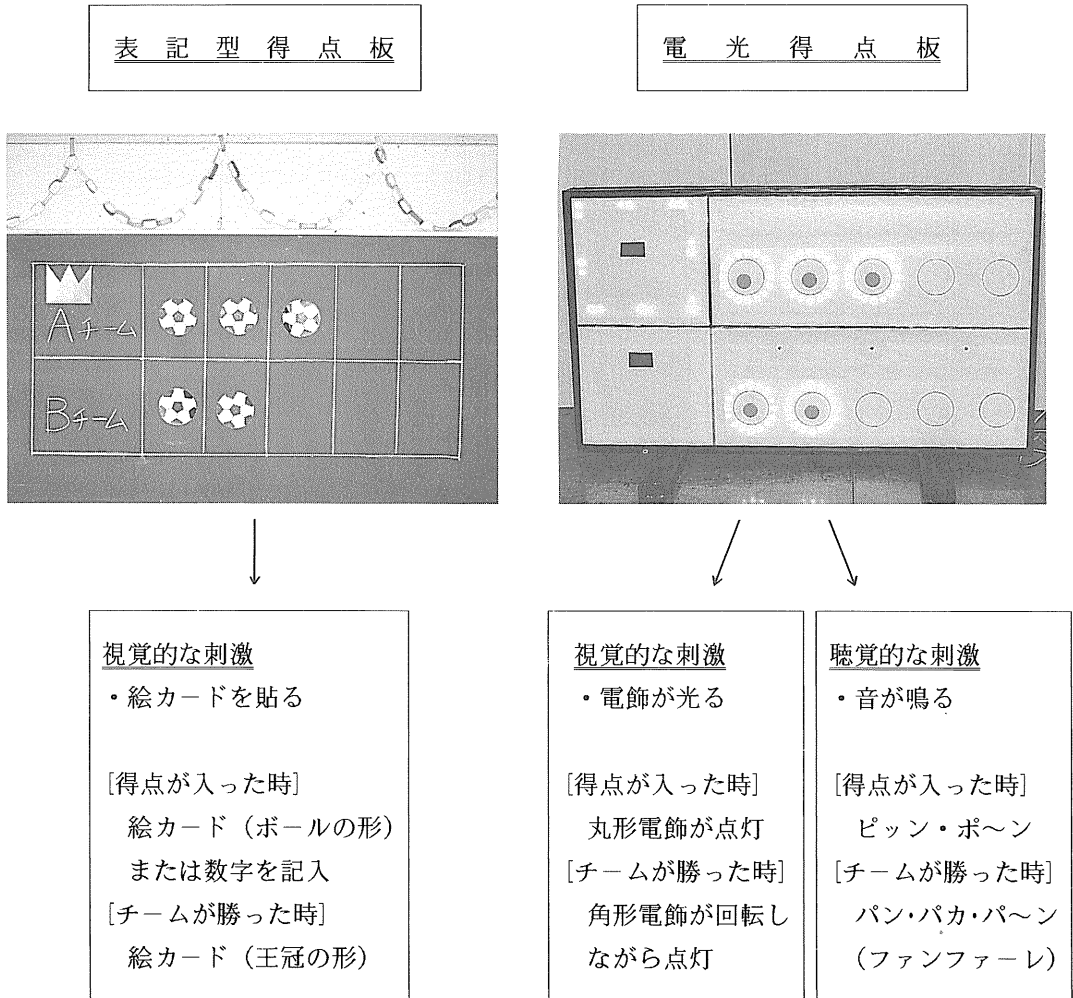


図1 「表記型得点板」と「電光得点板」の比較

(2) 「電光得点板」の使い方について

対戦チームの名前(また顔写真)を貼り、得点をすれば一つずつマグネットを貼って行くという操作手順は、「表記型得点板」と「電光得点板」は似ている。これにより、得点係になった児童の操作手順は、「表記型得点板」と同じになり、活動しやすいと考えた。(図2参照)

しかし、「電光得点板」は、得点系の児童がマグネットを貼ると、丸形の電飾が光ピン・ポーンと音が鳴る。そして、予め設定した勝利点数まで、マグネットを貼ると、勝利したチーム名の角形電飾が回転しながら光り出し、ファンファーレが鳴り出す。この光と音の両方があることが、「表記型得点板」との大きな違いである。

図3-i は、AチームがBチームに勝ったことを示している。また、図3-ii は、勝利点数が3点に設定されていることを示している。

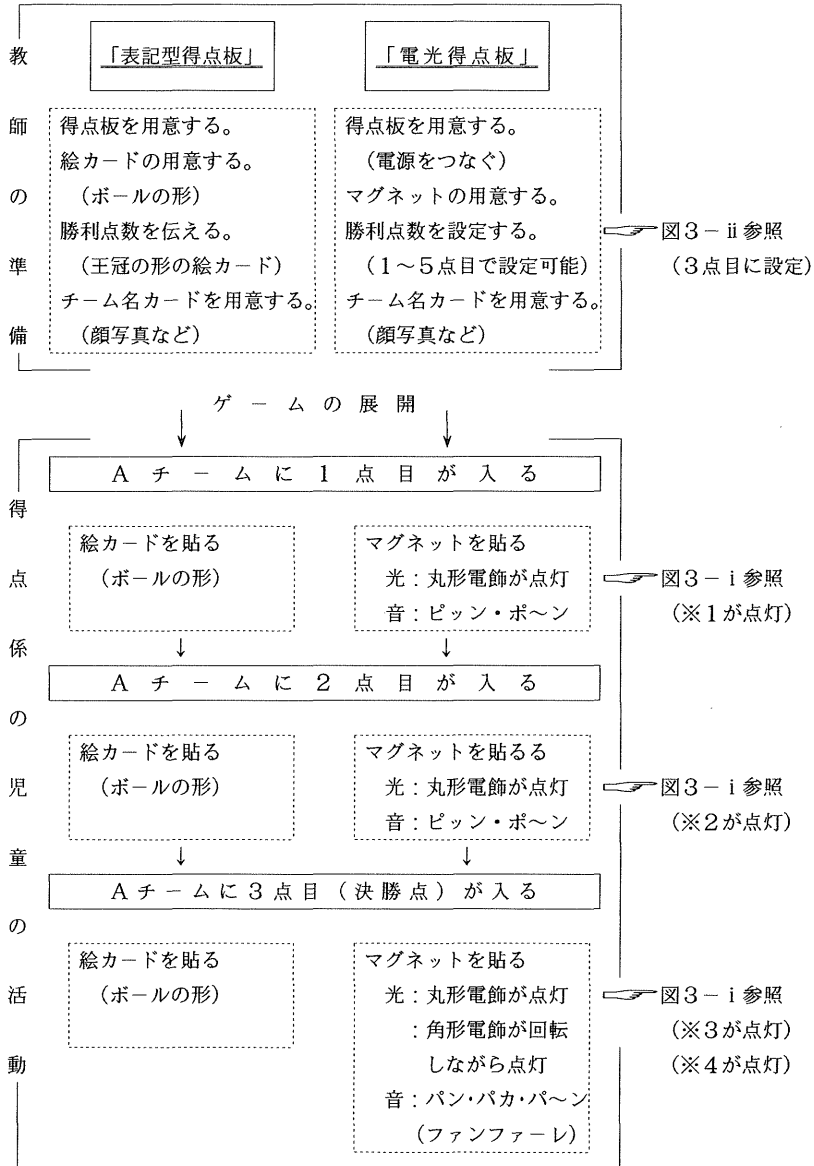


図2 「表記型得点板」と「電光得点板」の操作手順

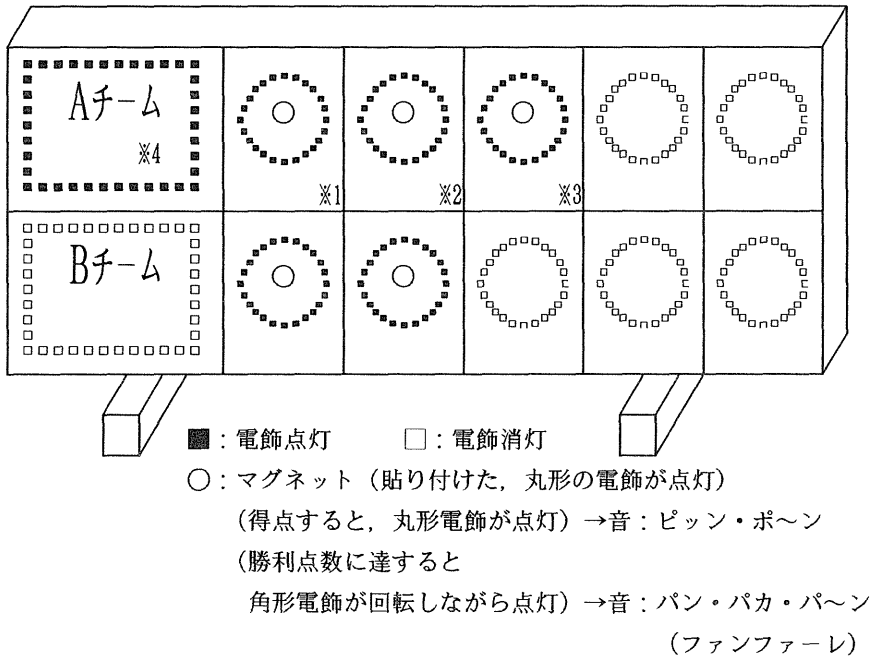


図3-i 「電光得点板」正面図

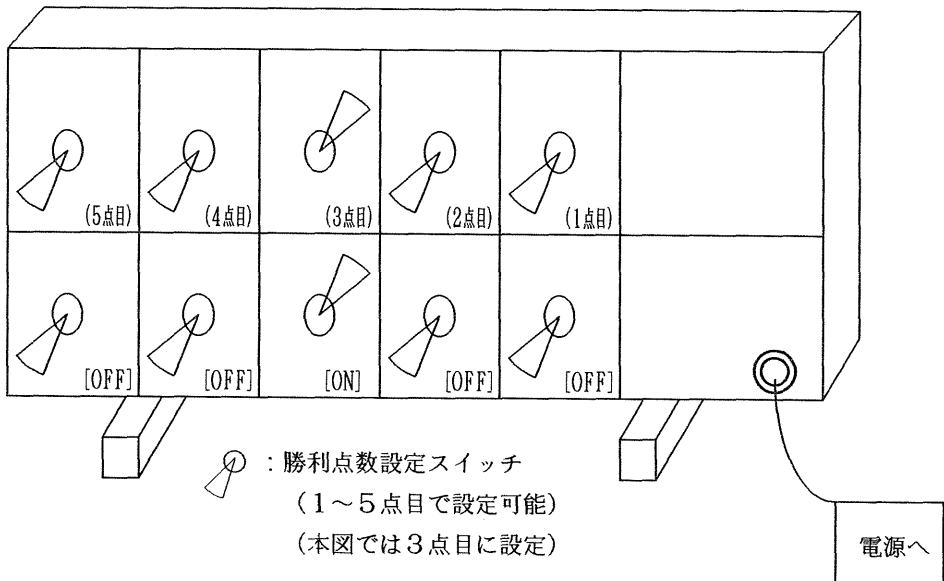


図3-ii 「電光得点板」背面図

## (3) 児童の反応

得点が入った時の喜び、チームが勝った時の盛り上がりは、ゲームの楽しさそのものである。

「表記型得点板」では、得点の意味が分からない児童には、教師の声や動きなどで得点が入ったことを知ることが多い。

しかし、「電光得点板」では、得点の意味が分からない児童も、音と光の両面から、児童自身が得点したことを知ることができる。得点した時の「ピン・ポーン」の音を聞きたい、電飾が光のを聞きたい。勝った時の「パン・パカ・パーン」は大きなファンファーレの音で、児童の歓声が一段と大きくなる。この期待感により児童は「電光得点板」に注目し意欲的にゲームに取り組めるようになった。

「電光得点板」の利用により、得点の意味が分からない児童が、すぐに得点したことが分かるようになる訳ではない。しかし、得点後の音と光に興味をもつことはゲームに自ら参加しようという積極性につながり、ゲームを楽しむための大切なステップである。そして、ゲームを楽しめる児童が増えると、場が盛り上がり、さらに楽しく活動できる場の雰囲気にもなって行く。

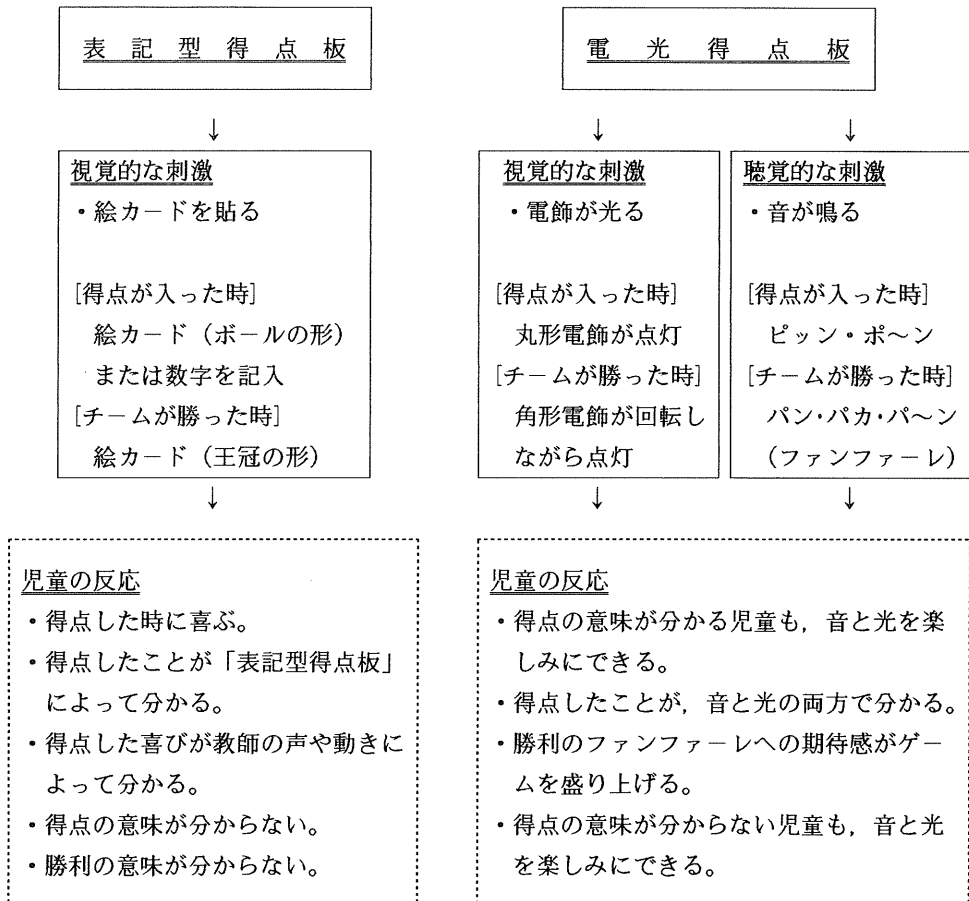


図4 「表記型得点板」と「電光得点板」を用いた場合の児童の反応の比較

### Ⅲ まとめ

養護学校の児童・生徒は知的発達に遅れをもっている。それゆえ、教材・教具の工夫をし興味・関心を高める必要がある。今回取り上げた「電光得点板」は、児童の活動場面で実際に使いながら改良を重ね現在に至った。最初に「電光得点板」を示したとき、その音と光に興味が集まり、操作をしたがる児童が多かった。そしてゲームに入ると、視覚刺激の光と、聴覚刺激の音を同時に与えることの効果の大きさが児童の反応から知ることができた。

「得点」を競うゲーム形式の活動では、「得点板」が必要である。一般的には、それは、得点経過を知るために用いられている。しかし、児童にとってゲームの楽しさは何より、得点した瞬間の「喜び」であろう。その瞬間の「喜び」を児童に伝えることのできる「電光得点板」は、ゲームにおいて有効な教材・教具といえよう。そして、その瞬間を音と光で伝えることができるということが、感覚レベルを通して知ることができるため、知的発達の程度の重い児童にも効果的であった。

「電光得点板」は、情報教育講座の電子キットに関する専門的知識・技術により完成した。今後も、児童の生き生きとした活動を引き出すために有効な電子キット教材の授業への活用を考えて行きたい。

### 参考文献

- 1) 音の出る電子キットの活用による教材・教具の工夫－茨城県・楽しい教材をつくる会  
全日本特殊教育研究連盟機関誌「発達の遅れと教育」(1994.7)p.52
- 2) 茨城大学教育学部附属養護学校小学部(1993)遊びにおける指導の個別化の在り方  
茨城大学教育学部附属養護学校小学部研究収録、第14集、pp79-100
- 3) 三沢博樹・村田考二・鈴木二三恵・豊田順之・小幡尋恵(1995)「精神薄弱養護学校(小学部)のボール蹴り指導における電子キット活用の効果」『特殊教育研究』32、105-110