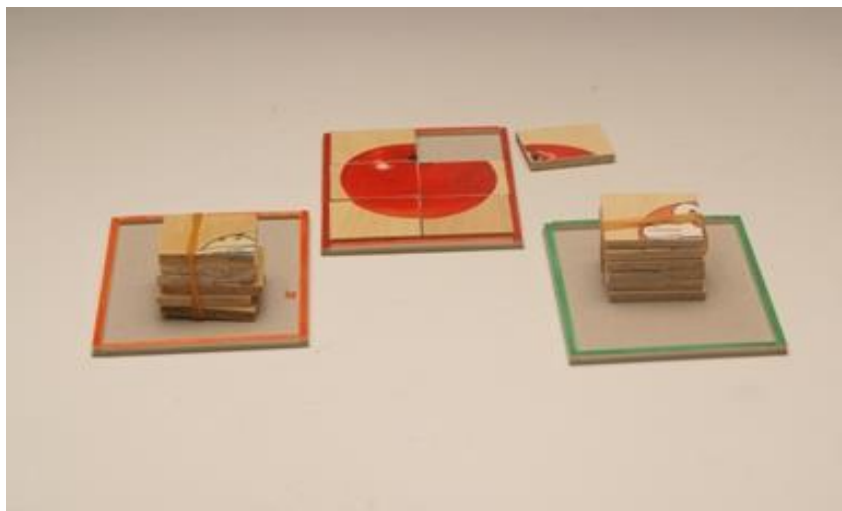


# 切片パズル



## 【ねらい】

手を使わせることにより視線を引き付け、絵の理解につなげる。

## 【方 法】

- ①全部入れたまま提示し、目の前で一つだけ切片を外す（写真中、りんごの絵参照）。そのまま、あるいは向きを90～180度変えて手渡し、様子を観察する。
- ②他の切片に向きを合わせて入れるようだったら、外しておく切片の数を2～4に増やす。向きが合っていないか気づかないようだったら、絵が切断されていないパズル（右写真）に替える。



## 【発展・応用】

- ①4分割パズルでできるようなら、6分割パズルに替える。4分割は一目で形がわかるが、6分割は最初のパズルを記憶しながら見直す必要があるため、一段階難度が高い。
- ②対象者自身の顔写真やこだわりのある物の絵や写真を使うと、より注目しやすく、間違いにも気づきやすい。
- ③文字や言葉の学習として行う場合は、切断数は少なくする（右写真）。



## 【留意点】

本教材の特徴は、1つ1つの切片の形と大きさが同じであることから、はめた感触では正否のフィードバックがないところにあり、見本カードを見て選ぶような課題の手前にある課題といえる。○△など基本図形のはめ板ができるようになって、絵がわかるようになるには、なお多くのステップを必要とする。本教材は触覚のフィードバックがないが、手を使うことにより、手元に視線が行きやすく、そのため、絵がちぐはぐになったときに気づきやすいといえる

## 【評価の視点】

- ①支援者はこの課題を行うことにより、視覚で絵がわかるということがいかに難しいことであり、それは、いわゆる視力（見える力、見つける力）とは異なる能力（視知覚）であることを実感することになる。絵が合わないことによる違和感があると、やみくもに絵を回す事例は多い。見てもわからないので触覚に頼るのである。
- ②対象者が小さな部分を気にして大きな部分に気づかない様子も観察することができる。支援者の観察点は、「視覚でわかるのか触覚が優先しているのか」「切片が合わない違和感を感じたときどうするのか」「切片を合わせようとするとき、どこに注目しているのか」「切片の数はどれくらいまで増やせるのか」などである。