

## 目 次

「手で形をみて楽しむために」の利用に当たって	1
1. これまでの研究の成果と残された課題	1
2. 利用の仕方	2
第1部 ハプティック技能を知ろう	4
I 「ハプティックス」は盲人にとってとくに大切な感覚システムです	4
1. 「視覚障害」のひとつの側面	4
2. 「ハプティックス」とは	5
II 「ハプティックス」はもともと物の手触りを知るためのシステムです	6
III 「ハプティック技能」は物の形を知る手の探索技能です	7
IV 「ハプティック技能」の発達は運動や認知や言語の発達に支えられます	8
V 「ハプティック技能」の特徴は形態の同定課題によく現れます	10
1. ハプティック技能の学習に大切な同定課題	10
2. 形態の同定と基本的なハプティック技能	11
3. 「方向操作」はハプティックスにおける二次元の三次元復元	12
4. 同定の成功にかかわるハプティック技能	14
5. ハプティック技能の発達とふたつの方向	15
VI 形を知るにはいろいろな「ハプティック技能」が必要です	15
1. 具体物の形状同定課題におけるハプティック技能	15
2. 形の同定に重要なハプティック技能	16
3. 具体物、形態、凸凹形とハプティック技能の関係	19
4. 凸凹形の特殊事情としての「重なりを理解」と範疇情報	20
第2部 「ハプティック技能」の学習ステップ	23
ステップⅠ: 「ハプティック知覚」の発達の段階を予測しましょう	23
1. 発達段階の予測の予備知識	23
2. レーズライターの描画に慣れていない子どもの発達段階の予測	25
3. レーズライターの描画による子どもの発達段階の予測	27
ステップⅡ: 「ハプティック技能」を育む準備をしましょう	29
1. スキンシップはハプティックスの基本	29
2. リーチングはハプティック技能の事始め	30
3. リーチングの促進剤は「ことば」や「音」と「心地よさ」	32
4. 子どもの生活に密着した「見立て遊び」	33
ステップⅢ: いろいろな仕方で具体物に触れよう	34

1.	おんぶに抱っこにぶん回し	34
2.	物の名前あてや「宝物」探しの遊び	36
3.	物の向きや格好と「動作化」	37
4.	似た者同士の手触りや大きさや形などの「くらべっこ」	38
5.	「写生」としての粘土遊び	39
<b>ステップⅣ：切抜き形態を使って遊ぼう</b>		40
1.	具体物と形態（影）の形合わせ遊び	40
2.	形態による名前当て遊びとヒント（範疇情報）	41
3.	形態を用いた動作や操作のシミュレーション	42
<b>ステップⅤ：手で凸図形をみて楽しもう</b>		43
1.	凸図形の大きさや形などが変化する「触る絵本」	43
2.	形への興味を引き出す「きれい」に描く活動	44
3.	基本的幾何学図形の組み合わせと名称	46
4.	いろいろな「重なり」と描画表現	48
5.	タイトルの複合図形と形探し	50
6.	最初の「ひと撫で」と図形のハプティック知覚	51
<b>資 料</b>		53
1.	志村 洋・大城英名・金子 健「ハプティック同定課題における 方向操作的探索の重要性—ふたりの盲児の事例」	54
2.	志村 洋「盲児の形の知覚におけるハプティック技能—重なるの 理解と範疇情報の効果」	59
3.	志村 洋・金子 健「盲生徒の形の理解を高める手の探索動作—具 体物、形態、凸図形の同定とハプティック技能」	61
4.	金子 健・菅井裕行「視覚障害幼児に対する触る絵本の導入につ いて」	71
5.	金子 健・菅井裕行「触る絵本の作成と活用」	72