

N部門

(知的障害教育部門)

文字・言語・文章の教材

教材ガイド



平成27年度作成

東京都立鹿本学園

目 次

- 3語文をつくろう
- インタビューごっこをしよう！
- おとあてゲーム
- かみしばい
- これはなに？
- こんな時、何と言う？
- せんせい、できました！
- ソーシャルスキルすごろく
- だれが～なにいろの～なにをどうした～
- ともだちと、げきをしよう
- ひらがなのマッチング
- めくってペッタンパネル
- もののなまえ
- リフレーミングカード
- 小粒はめ板
- 単語を作ろう

3語文をつくろう

～大小+色+名称～

対象児童・生徒

- ・簡単な3語文を構成することを課題とする児童・生徒用の教材です。
- ・大小や色の名前を理解し、ひらがなが読める児童を対象としています。

N 小3 知的障害学級

太田ステージ II ～ III-1



ねらい

- ・絵カードを見て、3語文を作る。
- ・3語文を文字カードにて組み立てる。

- ・選択肢となる文字カードの種類が多い場合は、児童・生徒の実態に応じて減らして使用します。
- ・ステンレスシートを台紙裏に貼ってラミネートをかけているので、マグネットのついている文字カードがくっつくようになっています。

教材の使い方 (指導方法)

・教員が提示した絵カード（色カードの上に切り抜き絵を重ねたもの）を見て、3語文を作る。作成した3語文を、文字カードにて構成する。

- ①色カードのみ提示して色の名称のみの確認。
- ↓
- ②切り抜き絵のみ提示して、名称のみの確認。
- ↓
- ③大小2種類の切り抜き絵を提示して、大小の確認や2語文の作成。
- ↓
- ④切り抜き絵を色カードに重ねて3語文の構成へ



このように段階をおった学習を進めることのできる教材です。

インタビューごっこをしよう！

～よく聞いて 考えて 伝えて～

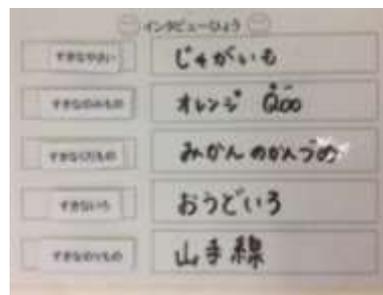
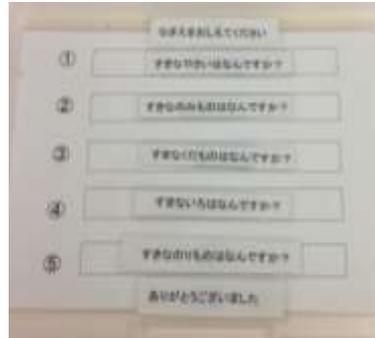
対象児童・生徒

小学校の低、中学年児童

対人関係やコミュニケーションに課題がある子ども

質問に正しく答えることが苦手な子ども

相手を意識してやりとりすることが苦手な子ども



ねらい

- ・質問に正しく応答できる。
- ・相手を意識して質問したり応答したりできる。
- ・自分の役割を意識して活動できる。

- ・児童が選んで表に貼りつけられる教材を作成しました。
- ・視覚支援の教材を意識しました。
- ・選択肢は、身近なもの、児童たちが興味あるものにしました。

教材の使い方 (指導方法)

① インタビューする人

- ・質問する内容を決めて、順番に並べる。
- ・質問表を見ながら、答える人に質問をする。

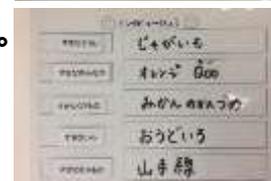
② 答える人

- ・インタビューする人の言葉を聞き、質問に応答する。
- ・自分で答えが出ない場合は、絵を見ながら答える。または絵を指さしする。

③ 書く人

- ・質問の答えを聞いて、書き取る。または絵に○をつける。

①②③の役割を交代しながら行う。



おとあてゲーム

～なんのおとか えらんであてよう～

対象児童・生徒

イラストのマッチングができる児童から読み書きができる児童、多動でジッと座ってられない児童の計6名の男子児童が対象。

N 小3 自閉症学級

太田ステージ I ～ III-1



ねらい

- ・音を聴いて何の音かを聴き分ける。
- ・ゲーム感覚で動物や物の名前や読み方を覚える。

- ・国語・算数の集団の授業で使用。
- ・活動の待ち時間を少なくし、一人一人が主体的に活動できるように個人用のボードを作成した。音を聴いて2つもしくは3つの選択肢から一つを選んで、赤い枠に答えを貼ることができた。
- ・正解発表は正解のイラストを小さいホワイトボードに貼り、児童のボードを確認しながら〇×の「ピンポン」と鳴るおもちゃを使用している。

教材の使い方 (指導方法)

事前に1～6問目まで児童用のボードに選択肢を貼っておく。

- ①ホワイトボードに児童用のボードと同じ様にイラストを貼る。
- ②動物の鳴き声や乗り物の音などを流す。
- ③児童が自分のボードに答えを選んで赤い枠に貼る。
- ④正解発表で小さいホワイトボードに正解のイラストを貼り、正解でないものは取り払う。
- ⑤答え合わせをし、おもちゃでピンポンと鳴らす。
(たまにブザーもあり)



かみしばい ～色・形に親しむ～

対象児童・生徒

・豊かな読書活動のために学級全体の児童を対象とする。

N 小3 知的障害学級

太田ステージ I ～ III - 2



ねらい

- ・学級でお話を共有し、読書活動に親しむ。
- ・色や形の違いに気が付き、絵本を楽しむ。

- ・絵本が小さいので、拡大して紙芝居形式にした。難しい部分や必要ない部分は削除して、課題である色や形の部分を使用する。
- ・国語・算数の絵本の読み聞かせに使用。

教材の使い方 (指導方法)

- 授業の導入として、児童が興味をもって読書活動に参加することをねらった教材である。
- ・しろくまちゃんのキャラクターを知っていたり、好きな児童が多いので注目を集めやすい。
- ・色や形がはっきりしているので分かりやすい。
- ・児童の反応を見ながら読み聞かせる。
- ・好きなものを選択させたり、児童がお話に注目するように支援を考えながら読み聞かせる。

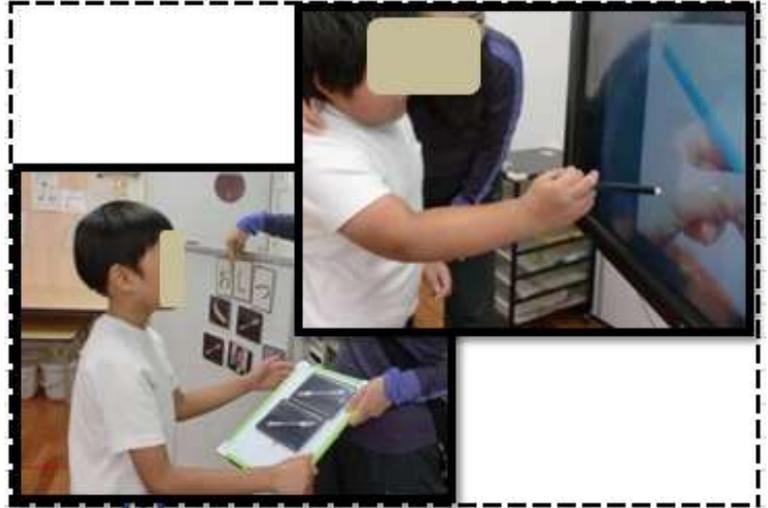
これはなに？ ～身の周りのものを表現する～

対象児童・生徒

- ・教材を注視する学習を進めている児童、電子黒板のタッチパネルに興味がある児童に向けての教材です。
- ・学習課題が幅広い集団グループでも、一緒に取り組める教材です。

N 小4 知的障害学級

太田ステージ I ~ III - 2



ねらい

- ・画像を見て正しいカードを取る活動をととして、身の回りのものを、言葉や動作で伝える力を身につけることができる。
- ・集団学習をととして「分かる喜び」「自分でできる自信」「みんなで学習する楽しさ」を体験し、コミュニケーション能力を高める。

- ・名前を呼ばれたら前に出て、問題に答える。という一連の流れを作ること、児童が授業の見通しを持ちやすく、自主的に動けるようにした。
- ・発表生徒以外も主体的に授業に参加できるように、全員で行うジェスチャーや児童の名前を呼ぶ場面を取り入れた。
- ・主に国語・算数の集団学習で使用。

教材の使い方 (指導方法)

①パワーポイント



教員と児童で「だ〜れかな？」と掛け声を合わせる。

②パワーポイント



画面に顔写真が出てきた児童は返事をして前へ出る。

③パワーポイント



前に出た児童が画面を触ると問題となる写真が出る。

④ホワイトボード



写真と同じ物や、問題に合ったカードを児童が取る。

⑤小ボード



発表する児童は選んだカードを小ボードに貼る。

⑥パワーポイント



パワーポイントで正答を確認した後、発表児童は「あってますかー？」とみんなに尋ねる。

⑦小ボード



合っていれば「いいです」の掛け声とジェスチャーをし、教員から花丸がもらえる。間違っていればもう一度考えるように教員が促す。

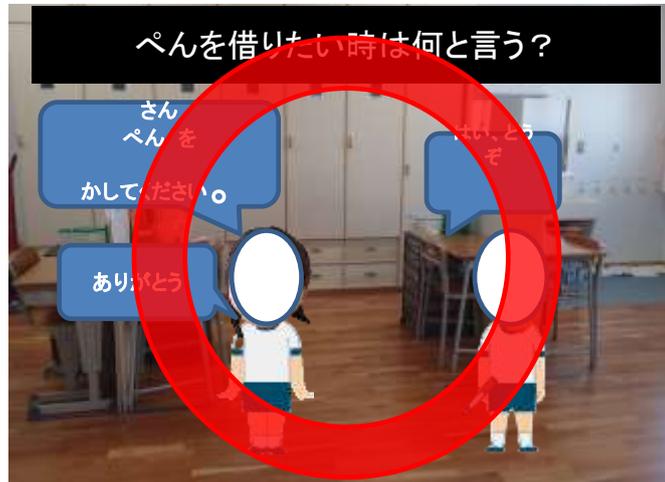
こんな時、何と言う？ ～実際に言ってみよう～

対象児童・生徒

・あいさつや依頼、許可のやりとりに課題をもつ児童に活用する教材です。

N 小6 自閉症学級

太田ステージ III - 1 ~ IV以上



ねらい

・日常場面でもあいさつや謝罪、報告が言えるようになる。
・依頼、許可の言葉を相手に伝え、物の貸し借りができる。

・児童全員の顔を貼り付けて、あいさつ、「依頼する」「許可する」の役割として登場しています。

・物の貸し借りの場面では、日常生活で、使いやすい物を使っています。

・場面を見せてから実際にロールプレイをします。ロールプレイができたなら、大きな○とともに音を付け、即時評価しています。

教材の使い方 (指導方法)

①プレゼンテーションソフトに写っている場面を見て、「おはようございます」等のあいさつ、「〇〇君、さん～を貸してください」「はい、どうぞ」の言葉を児童全員で考える。

②プレゼンテーションソフトに写っている児童が皆の前に出て、場面と同じ設定をし、ロールプレイする。

③ロールプレイ後、具体的場面を設定し、「あいさつ」や「依頼、許可」の練習をする。

「せんせい、できました！」 ～自発的に報告をする習慣を身につける～

対象児童・生徒

- ・発語がなかったり、言葉が不明瞭だったりする児童。
- ・コミュニケーションに課題があり、思いを伝えることに苦手意識がある児童。
- ・2, 3語文を練習中の児童。

N 小4 知的障害学級

太田ステージ II ～ III-1



ねらい

- ・課題が一つ終わるごとに、教員に報告をすることができる。
- ・個別学習の課題を知り、最後まで見通しをもって、一人でやり遂げることができる。

☆「報告カード」「できました」カードの配置



教室の壁側に、並べてあります。

教材の使い方 (指導方法)

- ①児童は、自分の座席から自分の課題が入っている引き出しに向かい、1の引き出しに入っている課題を出して、自分の座席まで持って行く。
- ②課題に取り組む。わからなかった時や困った時に、教員に「てつだってください」のカードを渡し、支援を求める。
- ③一つの課題が終わったら、座席の横にある「できました」カードを1枚取り、課題を教員の所へ持ってきて「できました」と報告する。
- ④教員と課題の内容を確認したり、丸付けをしてもらったりしたら、自分で課題を元の引き出しに片付ける。
- ⑤報告カードを見て、終わった課題カードを「できました」の部分に移動し、次の課題を確認する。
- ⑥この流れで、4つの課題に取り組む。
- ⑦全部終わったら、報告カードを教員の所に持ってきて「終わりました」と報告する。
教員とあいさつをして、個別学習を終了する。

- ※教員は、児童の取り組みが見える位置に座り、できるだけ児童の自発的な行動を見守る。
- ※操作や手順に支援が必要な場面で、言葉かけをする。



～社会性を育てる～ ソーシャルスキルすごろく

対象児童・生徒

小学校の低、中学年児童

対人関係やコミュニケーションに課題がある子ども

自分の気持ちを上手に表現することが苦手な子ども



ねらい

対人関係のスキルや、言葉で表現する力を育てる。

すごろくゲームを通して、少人数の友達と遊びながら対人関係のスキルや自己表現の力を身につけていく教材です。マスの中には自己理解（例「自分のいいところを3つ教えてください」）や、他者理解（例「友だちのいいところを3つ言ってあげましょう」）、協調性（例「友だちが5数えかわるまで片足で立ちましょよう」など）を育てる課題を盛り込んでいます。

教材の使い方 (指導方法)

- ・2人から3人で遊びます。
- ・ルールが分かりにくい子どもの場合は「①じゃんけんで順番をきめる、②さいころをふる、③さいころの出た目の数だけコマをすすめる」などあらかじめ手順を提示して確認するようにします。
- ・表現や課題をやり遂げることが難しい子どもに対しては、子どもに応じてモデルを示したり、ヒントを与えたりするなど支援します。
- ・子どもなりの表現を十分認め、表現することへの苦手意識をやわらげるようにします。
- ・勝ち負けにこだわる子どももいますが、負けを受け入れて次またがんばるということも教える機会にします。

ポイントは、「友だちと一緒に」「楽しく」です。

だれが～なにいろの～なにをどうした～ ～文をつかって発表しよう～

対象児童・生徒

- ・単語～2, 3語文で意思や見たものを伝える様子ができた児童向け教材です。
- ・友達への関心がある児童は楽しみに活用することができました。

N 小3 知的障害学級

太田ステージ III-2



ねらい

- ・イラストや色を手がかりにカードを選び構文することができる。
- ・色の名前を覚える。
- ・前へでて言葉で発表することに慣れる。

- ・文字が読めない児童が多いので、イラストをカードにイラストをつけた。
- ・友達に興味関心がある児童が多いので、クラスの児童の顔写真を用い、楽しく学習が行えるようにした。
- ・構文が難しい児童も含めての学級での集団学習で使用することを想定していたので、日々の活動で目にする物(風船、歯ブラシ、傘、帽子、かき氷)を扱い、別課題で物を選んで貼る、という活動も盛り込めるようにした。

教材の使い方 (指導方法)

- ・写真カードに物を持たせたり、かぶせたりして問題を貼る。(この過程を児童の活動とする場合もあり)
- ・文の枠カードを貼る。
- ・だれ、なにいろ、なにをどうする、の3つのカードを問題をみながら選び、枠に貼る。
- ・みんなの前にて読み上げる。
「●●が、あかい、ぼうしをかぶる。」

★集団での活動の前に、個別課題に取り入れ、ある程度理解したところで集団で行った。

ともだちと げきをしよう

～協力し、認め合う力を育てる～

対象児童・生徒

- ・友達への意識が育ちつつある児童たちです。
- ・動物や食べ物が大好きです。簡単な言葉を練習をすると覚えて自分から言うことができます。

N 小1 自閉症学級

太田ステージ II ～ IV以上



ねらい

- ・自分の役割を知り、劇に必要な物の準備を自分たちで行う。
- ・友達と協力して活動を行い、お互いの良さに気付くことができる。

- ・市販のネックウォーマーなどを使って、児童の頭に合うように調整して役の帽子を作りました。
- ・児童にとって視覚的に魅力があるように、様々な色を使って作りました。

教材の使い方 (指導方法)

- ①絵本「どうぞのいす」の物語に、大型絵本やパネルシアターで親しみ、話の流れや繰り返される台詞を理解します。
- ②指定された自分の役を知ります。
- ③提示された自分の役に必要な帽子や道具を、決まった場所から自分で持ってきて準備をします。
- ④友達の準備物に誤りがないか、お互いに確認し合います。
- ⑤劇を行います。
- ⑥劇終了後、「今日頑張っていた友達」に「星マーク」を渡し、一番「星マーク」をもらった友達を「今日の主演男優賞」として表彰し、頑張りをたたえ合います。

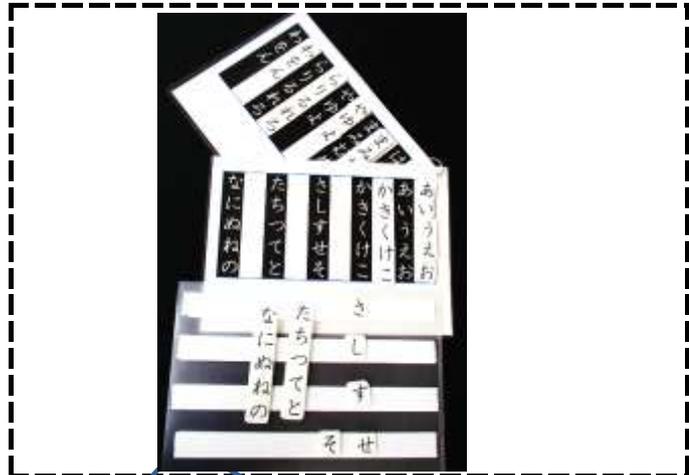
ひらがなのマッチング

～よくみて くらべて いってみよう～

対象児童・生徒

- ・文字を読むことが難しい児童。
- ・マッチングが好きな児童、順番で覚えることが得意な児童。
- ・形を比べて見分けることが苦手な児童。

小2 自閉症学級
太田ステージ II ~ III - 2



ねらい

- ・文字の形の違いに気付き、マッチングをする。
- ・文字を指さして、一音ずつ発声をする。

その他

- ・正誤を確認できるように左側を見本に右側にマッチングできるようにした。
- ・平仮名50音をおおよそ2つに分けることで、混乱せずに取り組めるようにした。
- ・クリアファイルにマジックテープを貼り文字カード貼ることで、文字を見比べられるようにした。
- ・学習の進度に合わせて、文字カードを細かくできるようにした。
- ・文字を全く読めない児童であったが、簡単なマッチングから学習を進めることで、抵抗なく取り組み、1文字ずつ、音声模倣できるようになってきている。

教材の使い方 (指導方法)

- ・個別の学習（自習課題）で取り組む。
- ①あ行、か行等、行のまとまりでマッチングを行う。
- ②行のまとまりで見分けることができるようになってきたら、1文字ずつ切り離しマッチングをする。
※児童の学習の進度に合わせて、文字カードの切り離す量を調整する。
※自習課題なので、誤答させないように、スモールステップで行う。
- ③マッチングを終えたら、平仮名を指さして教員と発声をする。

めくってペッタンパネル ～神経衰弱パネル～

対象児童・生徒

国語・数学の学習で使用予定の教材。

国語では、1学期にはひらがな・カタカナ・ローマ字（大文字・小文字）のマッチングを行った。カタカナの獲得を目指す生徒～ローマ字で文章題ができる生徒まで、幅が広いグループ。
数学も一桁の足し算から二桁同士の筆算ができる生徒までの幅が広い。

中2国数Bグループ 10名

太田ステージ III - 1 ～ IV以上



ねらい

- ・神経衰弱を行うことでマッチングと記憶力の向上を目指す。
- ・今回は、十二支を題材にし、十二支の意味と順番を覚える。

教材の使い方 (指導方法)



<作成手順>

- ①発泡スチロール版をA5のカードケースサイズの切断する。
- ②小型磁石を発泡スチロールに埋め込む。サージカルテープで落ちないように止める。
- ③両面テープで両側にハードカードケースを貼りつける。
- ④中に入れる絵や数字の印刷し、ラミネートをかける。（取り外ししやすいように）
※磁石の量は大きさが異なる、特にホワイト黒板は磁力弱いので大目に磁石をつけるこ

①普通に神経衰弱をする。今回は十二支を覚えるをテーマにして、十二支絵カードを入れる。
また表は1学期学習した漢数字を使用する。

②とれたカードペア数だけにこっちゃんカードを渡し、授業終了時に今回の授業のチャンピオンを発表する。

③神経衰弱中、にこっちゃんパネルが出たらもう1枚めくって良いラッキールール、そのかわりドクロっちゃんパネルが出たら、その回は終了となるアンラッキールールを採用する。

もののなまえ～カタカナをよもう～

対象児童・生徒

書字がまだ難しい児童に無理なく文字に注目を促したり、一文字ずつの音を確認しながら注目しつつ文字のマッチングや物の名称を完成させていくことをねらいとする児童を対象としています。

N 小4 自閉症学級

太田ステージ III-2



ねらい

カタカナに親しむ
カタカナを読む
カタカナでものの名称を確認する

公文式絵カードをカラーコピーしたものの1文字に面テープをはり作成。

50音からの選択が難しい児童には、別の台紙をもちいていくつか文字を貼っておき、限られた文字（わかる文字など）の中から選択することにより課題に無理なく取り組めるようにした。

教材の使い方 (指導方法)

- ①絵カードを見る。
- ②使われる文字を選ぶ。
- ③絵カードに文字を貼る。

やりとりでは「○○をください」（絵カードの物、或いは文字を見てわかりつつある児童にはひらがなの単音）を役割交代しながら行う。

また構音に課題がある児童には、文字を見ながら無理なく音の違いに気付かせながらやりとりをする。

カタカナの理解がすすんだ児童には、カルタのような要領で教員が一文字を示し、その文字が使われている絵カードを児童が選んで取る（またその逆も見える）など、遊びながら文字に親しめるようにする。

個別学習課題としては、学習時間によって課題の絵カードの枚数、文字数を調節しながら行うことにより課題の量が柔軟に対応できる。また、公文式絵カードの原本カードを見本使用することにより、それを見本としながら課題をすすめたりする。

～自尊感情を育てる～ リフレーミングカード

対象児童・生徒

全児童・生徒

自分に自信がもてずにいる子供

自分のことを否定的に捉えている子供



ねらい

自分の短所だと思っている部分を見方を変えることで、肯定的に捉えるようになる。

リフレーミング＝見方を変えるという意味です。

社会との関わりにくさ、生きづらさを感じる子供たちは、自然と自己肯定感が低くなってしまうと考えます。自分がマイナスだと思っている面を、少し見方を変えることで肯定的に受け止めて、自尊感情を高めてほしいという思いで作成しました。

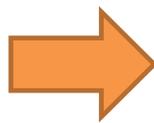
CDラックを利用し簡単に作成できます。

教材の使い方 (指導方法)

- ①自分の気になるマイナスなカードを選ぶ
- ②カードを取り出す
- ③カードの裏をみる
- ④プラスとなる言葉が書いてある



《マイナス



裏を見ると・・・

《プラス》

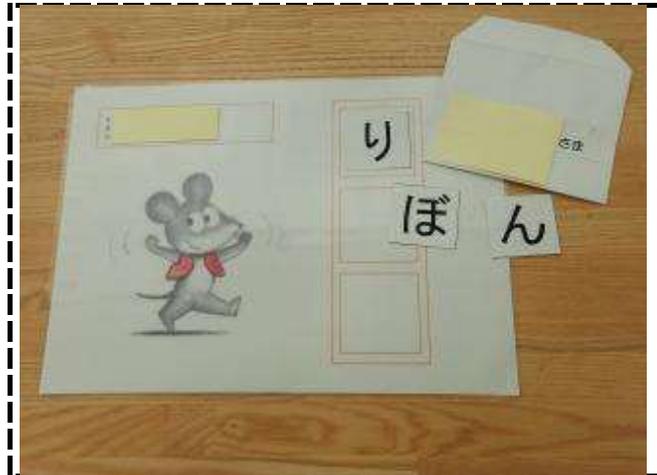
単語を作ろう

対象児童・生徒

- ・文字と音を一致させたい生徒
- ・ばらばらの文字を見て単語を構成する力をつけたい生徒

N 知的障害学級

太田ステージ III - 1



ねらい

- ・身近なものの名前を文字カードを使って表現する。
- ・単語の音と文字を一致させる。
- ・画面に出ている単語をヒントに、手元の

- ・絵本の中に出てくる手紙のパターンになぞらえて行うので、生徒達は取り組みやすい。自分宛ての手紙がくるので嬉しそうにしていた。
- ・クイズ形式のように絵を一瞬見ながら単語を当てて、そのあとの活動なので生徒の記憶に残りやすい。
- ・自分のペースで次の単語に進んでいけるので意欲が出る。
- ・わかりにくい場合は画面をだしてヒントにするので安心して取り組める。

教材の使い方 (指導方法)

- ①パソコンで絵が一瞬でる画面を見る。
- ②何の絵か当てる。
- ③絵と単語（文字）をパソコンの画面で確認する。
- ④5単語分画面を見る。
- ⑤各生徒宛に封筒が届く。
- ⑥封筒内の3枚の文字カードを単語シートの上でならべて単語を作る。
- ⑦単語を作ったら教員に見せる。
- ⑧その単語が正しければ、3枚の文字カードを封筒に入れ、ポストに入れる。
- ⑨次の封筒を持ってきて、5単語分同じことを繰り返す。