

# N部門

(知的障害教育部門)

## 分類外の様々な教材ガイド



平成27年度作成

東京都立鹿本学園

## 目 次

- SHIKAMOTO ローリングコインタワー
- おはなが わらった
- カードゲームをしよう！！
- かみなりさまの顔を描こう
- くつしたロケット はっしゃ！
- しゃんしゃん大きな輪！！
- ツイスターゲーム
- パチンコ玉ブランケット
- まねっこしよう
- レインスティック
- 音階の学習
- 個別課題ブック
- 手洗い
- 手動改札機
- 静かな指示カード

# SHIKAMOTO ローリングコインタワー ～生徒の表出を引き出すASOBI～

## 対象児童・生徒

社会性の学習で使用した教材。

回転する円台に、木製のコインを対戦相手と交互に積み重ねて、倒してしまったら負けというシンプルなゲーム。

生徒同士のコミュニケーションを深められる教材です。

中2 自閉症学級

太田ステージ I ～ IV以上



## ねらい

- ・簡単なルールを理解し、勝ち負けを理解することができる。
- ・準備や片付け等、自分の役割を意識して行動することができる。

## 教材の使い方 (指導方法)



- ・厚さ1cmの板を直径45cmの円形に切りとる。のこぎりで切りとりづらい部分はローリングサンダーで削り取った。
- ・円形の板の底には簡易ろくろを貼りつけ、回転できるようにした。
- ・円台に積み重なるコインを目で追うことが難しい生徒や、コインを置くのに時間がかかる生徒には円台を手動で回すようにする。
- ・生徒によっては自動回転させ、回転スピードをアップさせて楽しめるようにした。

- ①立ち位置をカラーマットで示し自分が立つ場所をわかるようにする。
- ②自分の利き手側に台を準備し、用紙に示された○の上に10個コインを並べる。
- ③生徒の実態に応じて1 vs 1 の対戦や2 vs 2 の団体戦でゲームを行う。
- ④コインは1人1つずつ順番に積み重ねる。
- ⑤コインを倒してしまった人(チーム)の負け。

☆円台の下でブラレールを走らせ自動回転させることも可能。  
どのように自動回転させるのかは直接ご確認ください。

# おはなが わらった ～ちゅうもくしょう～

## 対象児童・生徒

- ・提示された物に注目することが難しい児童。
- ・多動で、一定時間着席していることが難しい児童。

N 小4 重度・重複学級

太田ステージ Ⅰ



## ねらい

- ・興味をもって、一定時間注目できるようになる。
- ・主体的に音楽の学習に取り組めるようになる。

・それぞれの面にマグネットシートを貼っておき、ホワイトボードで裏返して貼れるようにした。



## 教材の使い方 (指導方法)

・音楽の時間の中で、鑑賞として取り組んでいます。

①「おはなが わらった」の歌に合わせて、ほほえみバージョンのお花を、ホワイトボードに1枚ずつ貼っていく。

②全部貼り終わったら、1枚ずつ裏返し、にこにこバージョンのお花の面を貼っていく。

③曲の最後には、貼り替え終わられるようにする。

・曲想に合わせて、指導者も児童に目を合わせつつ表情たっぷりに歌いながらおこなうのがポイントです。

# カードゲームをしよう！！

～2-6ドンじゃら～

## 対象児童・生徒

N中2-6 自閉症学級 6名

社会性の学習で使用した教材

N 中2 自閉症学級

太田ステージ III-1 ~ IV以上



## ねらい

簡単なルールを理解して、カードゲームができる。

友達とコミュニケーションをとることができる。

①クラスの生徒6名×10枚、教員4名×10枚の写真カードを作成し用意する。(一人ずつ色を変える。)

②裏面用のしかちゃんカードを印刷する。

③表裏のカードを合わせてラミネートする。

④同じ人のカードを3枚ずつ集められるよう枠をかいたシートを作成する。

## 教材の使い方 (指導方法)

- ・9枚ずつカードを配り、表に返す。
- ・じゃんけんに勝った人から時計回りに、1枚ずつカードを引いていく。
- ・同じ人のカードがあれば、シートに並べ、いらぬカードは捨てる。
- ・3, 3, 3で同じ人のカードがそろったら「ドンじゃら」といって上がる。



始めのうちは、カードの枚数を減らして神経衰弱を行った。カードの扱いに慣れたころ、ドンじゃらへと移行し、3・3・3または6・3でカードを集めるルールにした。

カードゲームに慣れてくると、進んでカードを配ったり、シートを準備をしたりする姿がみられた。

ゲームを繰り返すうちに、自分が誰のカードを待っているのか理解し、「○○ちゃん、来い～」と言いながらカードを引く姿も見られた。

# かみなりさまの顔を描こう

～運筆力を高めて、自由自在に描く力をつける～

## 対象児童・生徒

- ・知的障害学級の集団指導で使います。
- ・絵本の読み聞かせを楽しみにして、お話の世界から発展、展開ができる児童が対象です。
- ・目、鼻、口などの顔の部位が分かり、線描きや○などで、ある程度は形を描くことができる児童です。

N 小6

太田ステージ II ～ III - 2



## ねらい

- ・絵本の世界を楽しむことができる
- ・かみなりさまが気に入る顔を描くことができる。
- ・表情など自分で工夫することができる。

- ・顔のないかみなりさまの絵を、ラミネート加工する。
- ・絵は、ホワイトボードペンを使用することで、何度も描き直すことができる。

## 教材の使い方 (指導方法)

- 1 絵本『せんたくかあちゃん』※ 読み聞かせ  
※さとう わきこ 作・絵 福音館書店



- 2 かみなりさまの 顔を描く (ホワイトボードペン)  
○などがうまく描けない児童には、一緒にペンをもつなど、支援する



# くつしたロケット はっしゃ!

## 対象児童・生徒

- ・服や靴の着脱など、一つ一つ、自分の身の回りのことを練習している児童が対象です。
- ・イメージの世界が芽生えている児童向けです。

N 小1 知的障害学級

太田ステージ II ~ III - 2



## ねらい

- ・靴下を自分で脱ごうという意欲をもつ。
- ・裏返しにならない脱ぎ方を習慣づける。

- ・学級の朝の運動の時間に、毎日靴下を脱いでいます。どうしても裏返しになってしまい、それを戻せずに、自分ではく意欲までそがれてしまう児童の様子から考案しました。
- ・イメージをもって脱ぐことで、正しいやり方が定着しやすいと考えています。

## 教材の使い方 (指導方法)

【導入】 ひも付きロケットを操作して、ロケットがビューンと飛ぶ様子を見せ、イメージ化を図るとともに、興味を引き出す。

【練習】 手本動作

- ① 「か・か・と」と言って、かかとまで脱いで止める。
- ② 「3, 2, 1 ロケット はっしゃ!」と言って、つま先をつまみ、一気に脱ぐ。

まずは、ショート靴下で。かかとで止めることと、つま先を持って、一気に脱ぐことがポイントです。普通の靴下になっても、同じ言葉かけを続けます。



☆ おばけバージョンもあります



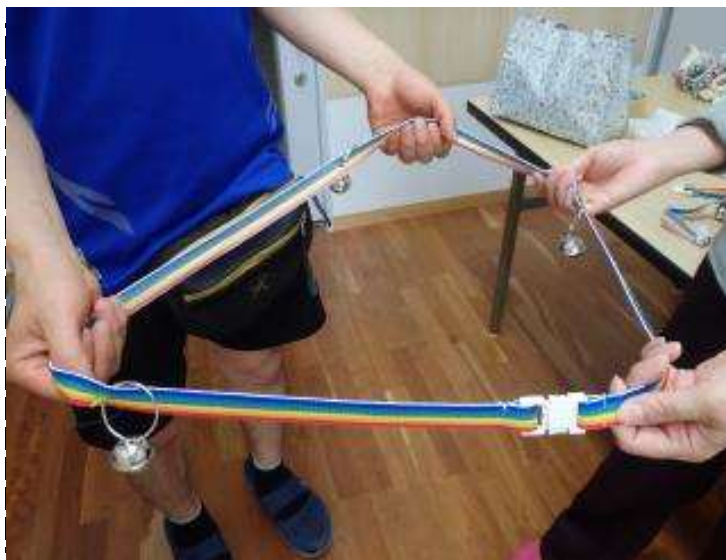
# じゃんじゃん 大きな輪！！ ～みんな仲良し～

## 対象児童・生徒

- ・どの学級の児童でも楽しめます。
- ・2人以上から学年全員など、状況と意図に応じて。

N 小6 全学級

太田ステージ I ～ IV以上



## ねらい

- ・曲の楽しさを感じよう。
- ・先生や友達と一緒に動いてみよう。
- ・指示を聞いて集まろう。
- ・友達になろう。

- ・歌唱の際、声が出せない児童が歌を表現する手段として。
- ・1列で振って使ったり、輪にして回ったりできます。ゴム製なので、広がったり集まったりが容易にできます。
- ・人数に応じて連結することで小さい集団でも大きい集団でも使えます。

## 教材の使い方 (指導方法)



歌唱では、1列で手に持って振ります。

バックルで輪にしたり1本にしたり、大きさや長さは自由自在に変え



ダンスでは、輪にしてまわったり広がったりして踊ります。

女子だけ、男子だけ、クラスで、学年全員で！という指示で集まって踊ります。





# ツイスターゲーム

## ～色のマッチング、左右の理解ができる～

### 対象児童・生徒

・左右の認識や、色の識別について定着を図る児童を対象としています。

・「社会性の学習の時間」（集団学習）に活動することを想定し、コミュニケーションに課題がある児童を対象としています。

N 小1 自閉症学級

太田ステージ II ～ III - 2



### ねらい

- ・色の識別及びマッチングができる。
- ・左右の概念を身に付け、左右が正しく分かる。
- ・友達同士で役割を分担する、教え合う姿勢を身に付ける。

・ブルーシート上に貼った手形には「貼って剥がせる糊」を使い、手形は適宜剥がして場所を移すことができるようにした。

・色決定カードをくじ引きにすることで、楽しみの要素にすると共にホワイトボードに掲示しておくことで視覚的に随時確認できるようにした。

・身体の正中線に対しての左右を意識できるように、黄色いテープを貼った。

### 教材の使い方 (指導方法)

・7色の色決定カード（くじ引き）の中から左右それぞれ1つずつを引き、丸マットの上に立ってブルーシート上の同じ色の手形に手を合わせるゲームです。

①学級の児童（6人）で、活動する順番を決める。  
順番が回ってきたら、丸マットの上に立って準備する。

②次の順番、更にその次の順番の児童が左右それぞれの色のくじを引く。  
マットに立っている児童に色を教え、ホワイトボードに引いたくじを掲示する。

③マットに立っている児童は、同じ色の手形に手をつく。  
※両手の色が大きく離れてしまい届かないようなときは、教員で少し手形を動かす。

④両手をついて成功したら、次の順番の児童と交代する。  
以後、児童全員が終わるまで繰り返す。

# パチンコ玉ブランケット ～センソリールームで圧迫刺激～

## 対象児童・生徒

・「センソリールーム」で活用したいアイテム。  
・重さを感じる抗重力、身体をギュッとする圧迫刺激で、気持ちを落ち着かせられる児童・生徒向け。

**N 小3 自閉症学級**

太田ステージ I ~ III - 2



## ねらい

圧迫刺激で感覚ニーズを満たし、情緒の安定を図る。

## 教材の使い方 (指導方法)

- ①膝の上にかけているところ。脚を投げ出して座る児童・生徒に正しい座位を促す際にも使える。
- ②肩にかけると、よりズッシリと圧迫刺激を感じられる。

パチンコ玉500個が入っています。中でずれないように縦横縫います。



### ①膝にかけて



### ②肩にズッシリ



## ここがポイント

本校外部専門員たすくの先生がセンソリールームの手作りアイテムとして紹介していたものを、私も作製してみました。テンプル・グランディンの「ハグマシーン」をヒントに、スウェーデンではチェーンブランケット(重みのあるチェーンが中に張りめぐらされた掛布団)が開発され福祉用品として使用されているそうです。膝掛けサイズの「パチンコ玉ブランケット」で圧迫刺激を感じてみよう！

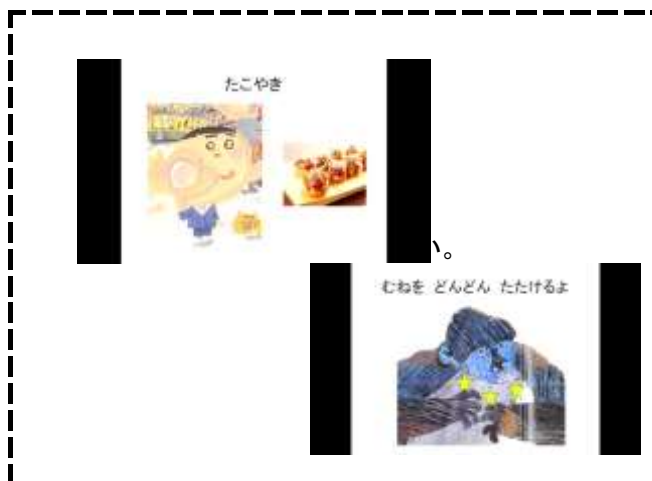
# まねっこしよう ～模倣の力を育てる～

## 対象児童・生徒

- ・提示されたものに注目して、課題に取り組むことが苦手な児童むけの教材です。
- ・児童の実態に合わせて注視の課題や模倣の課題として使用します。

N 小3 自閉症学級

太田ステージ II ～ III-1



## ねらい

- ・提示された教材に注目し続けることができる。
- ・教員の手本に合わせて、絵本の動きを模倣することができる。

・パソコンのパワーポイントを使用した教材で、アニメーションで画像に動きがついています。

・主に国語・算数の課題の導入部分で使用します。

## 教材の使い方 (指導方法)

- ・本教材をテレビに投影し、絵本読みを行います。
- ①音楽に合わせて、スライドを移動させながら、絵本読みを行います。
  - ②教員は本の内容に合わせた簡単な動作の手本を行います。
  - ③児童と一緒に動作模倣を行います。
- 動作模倣については児童の実態に合わせて着席や起立で行います。

# レインスティック

～波の音で浜辺をイメージしよう～

## 対象児童・生徒

どのような児童・生徒でもOK!

N 中1

太田ステージ I ~ IV以上



## ねらい

・波の音を鳴らして、海や浜辺をイメージする。

### 【作り方】

- ①紙筒に2センチ間隔でらせん状にくぎを打ちつける。
- ②厚紙で底を貼る。
- ③園芸用小石を適量入れる。
- ④もう片方も厚紙でふたをする。
- ⑤表面を色紙やテープなどで装飾する。

## 教材の使い方 (指導方法)

- ・「浜辺の歌」を鑑賞するときや歌う時に生徒が鳴らします。
- ・レインスティックを持ち好きなように傾けると波のような音が・・・みんなうっとり～♡癒されます！
- ・傾ける角度や速さにより音が変わります。

# 音階の学習 ～ドレミを順番におさえよう～

## 対象児童・生徒

・繰り返しの学習で理解を進められる自閉症の生徒向けの教材です。

・色を手掛かりにしての学習もできるので、見る学習、色の弁別のできる生徒向けの教材です。

N 中2 自閉症学級

太田ステージ I ~ IV以上



## ねらい

- ・順番にドレミのシンボルカードをたたき音階を意識する。
- ・楽器の音階ボードをガイドに演奏する

・同じシンボルを使用して、段階的に小さくした。

・生徒は、段階を経て繰り返し練習を行ったので、マリンバを注視して演奏を行う生徒が多く見られた。

## 教材の使い方 (指導方法)

音階のシンボルを使用する。

- ①シンボルカード(大)をホワイトボードに貼り、「ドレミの歌」に合わせて手でたたく。
- ②次の段階では、マリンバをイメージしたシンボルカードを机の上に置いてマレットで「ドレミの歌」に合わせてたたく。
- ③最終段階では、音階のシンボルをマリンバの大きさに合わせたものを貼りマレットで「ドレミの歌」に合わせて叩く(演奏する。)

# 個別課題BOOK

～〇分間のスケジュールを決める力を育む～

## 対象児童・生徒

中学部・第2学年・国語数学Aグループ

J☆sKep平均 2.2～3.7

N

太田ステージ



## ねらい

決められた時間でいくつの課題ができるか考えて自分でスケジュールを立てる。

①グループの目標である漢字検定10級レベルの漢字を中心にしつつ、外部専門員（たすく株式会社）のアセスメント結果を受けて形容詞や5W1Hの日記、シルエットパズルなどを準備しました。

②「わたしはこのために頑張っています」というシートにプリント1枚につき1個完了シールを貼っていますが、それぞれやる気をもって学習しています。

## 教材の使い方 (指導方法)

☆国語の後半15分程度の個別課題学習の時間に使用します。

- ・タイムタイマーで時間を確認します。
- ・それぞれのBOOKを取りに行きます。
- ・バーにその日に取り組む課題番号を貼ります。  
※実施のバランスを取るために1つはあらかじめ教員が指定しておくこともあります。
- ・課題が終了したら「わたしはこのために頑張っています」シートと課題をT1に持ってきます。
- ・T1が確認し、できていたら完了シールをもらい、シートに貼ります。
- ・自分がたてたスケジュールに沿って次の課題に取り組みます。

# 保健「手洗い」

～なぜ手を洗うのか…そこに〇〇がいるからだ！～

## 対象児童・生徒

・日常生活の指導の中で、手洗いの指導を行う際の教材です。  
・手洗いを忘れがちな生徒、形だけの手洗いになりやすい生徒に対して、手洗いの必要性の理解を促すことを目的としています。

N 知的障害学級

太田ステージ II ～ III - 2



## ねらい

- ・手洗いの必要性を理解する。
- ・正しい手洗いの方法をりかいする。

- ・生徒が興味を持てるようにコミカルな画像を使用し、動きのある資料にした。
- ・使用する言葉を生徒の視点に沿った言葉を使用した。
- ・花王株式会社から発行されている「あわあわ手あらいのうた」を活用し、楽しみながら手洗いに取り組めるようにした。

## 教材の使い方 (指導方法)

PCとモニターを活用し、指導を行います。

- ①前半部で、日常生活場面のイメージを持たせる。
- ②手洗いの必要性への理解を促します。
- ③一つ一つの洗い方を実際に行いながら学習します。  
(水道が近くにはない場合は、大きな桶などを使います。  
必要に応じて、「あわあわ手あらいのうた」DVDを流しながら行います。)
- ④最後に、それぞれの洗い方を確認します。

# 手動改札機

## ～実物大に触れて体験しよう～

### 対象児童・生徒

・社会見学の事前学習用に作成しました。学年集会で使用するので、様々な生徒の実態に合わせて課題を設定できるようにしています。

N 中1

太田ステージ I ~ IV以上



### ねらい

・所定の位置にカードを置いて、前が空いていることを確認してから通過することができる。

・タッチ部分を開閉できるようにし、ビックマックを入れることで、タッチした時に音が鳴るようにしました。  
・扉部分に固めのカードケースを入れることで、「パタン」と開く感覚を再現しました。  
・大きさや音が鳴ることに生徒が興味・関心を持ち、学級での事前学習でも普段おとなしい生徒も積極的に活動に参加できました。

### 教材の使い方 (指導方法)

・タッチする部分が開閉できるようになっているので、ビックマックを入れて音が鳴るようにします。

↓  
・モニターにパワーポイントで作ったタッチ部分の画面を映し出します。

↓  
・生徒が通るときにタッチして、音が鳴ったことを確認して教員が裏側のひもを引いて扉を開けます。

↓  
色の違いや扉が閉まっているときは通ってはいけないということがわかっている生徒、もう少しで理解できそうな生徒の時は、モニターのタッチ画面を赤にして、わざと扉を開けずにもう一度タッチするように指導します。



# 静かな指示カード ～ききみみくんとしーちゃん～

## 対象児童・生徒

幼稚園、小学校の幼児、児童

指示を聞いたり、注目することが苦手な子供

学級全体が落ち着かないときもOK



## ねらい

授業中、子どもの注意を促したり、指示を伝えたりする。

授業で子どもたちが落ち着かないときに、教員が「静かにしなさい」「〇〇さん、聞いてますか？」など叱責を繰り返す場面があります。その度に授業が中断されますが、さほど効果がないことも・・・本教材は、うちの両面のイラストを子どもたちに提示することで、注意を引きつけるものです。マグネットで黒板に貼りつけて注意を促すこともできます。

## 教材の使い方 (指導方法)

授業中、新たな指示を出す際や、子どもたちの注目を促したいときに提示します。また、子どもたちの発表や活動に対して賞賛する際にも提示します



ほかにも、「おみごと!」「もう一声!」などいろいろなバージョンができます。