

# N部門

(知的障害教育部門)

文字、言語、数量概念獲得前の教材

## 教材ガイド



鹿本学園キャラクター  
シカちゃん モトちゃん

平成27年度 第2回作成

東京都立 鹿本学園

## 目次

- ・いろいろばす
- ・お口の体操・語彙の拡大・かおをつくろう
- ・キャンプでマッチング
- ・くだものを見分けよう・覚えよう
- ・ゴムかけ
- ・これはなにかな？
- ・しかちゃん人形
- ・シルエットクイズ
- ・すーとんぴよびよ
- ・スナップをつけよう
- ・だるまさんが・・・
- ・つかんではがして
- ・どんな色が好き
- ・なんのかたち
- ・パズル大好き
- ・はらぺこあおむし
- ・よくみてマッチング
- ・回してはめる教材
- ・缶を開けてたすけよう
- ・形や色・大きさの弁別
- ・形を見分けよう○△□！
- ・集めてパズル
- ・消しゴムケース入れ
- ・切片パズル
- ・変身パネルシアター
- ・輪ゴムかけ
- ・鈴入れ

# いろいろばす ～色や文字のマッチングをしよう～

## 対象児童・生徒

- ・色の弁別ができるようになった児童に向けて取り組みました。
- ・文字の理解ができる児童は、イラストに合う文字を選ぶ課題として取り組みました。

N 小1 知的障害学級

太田ステージ I ～ III - 2



## ねらい

- ・（色）イラストの色が分かり、同じ色のバスに貼りつけることができる。
- ・（文字）イラストに合う文字を正しく選んで貼ることができる。

- ・絵本「いろいろばす（大日本図書）」をもとに作成しました。
- ・国語算数の集団学習の題材として取り組みました。
- ・バスやイラストの裏に磁石を付け、ホワイトボードへ貼る活動として取り組みました。

## 教材の使い方 （指導方法）

①絵本「いろいろばす」の読み聞かせを行う

②実態に合わせて次の3つの役割に分け、順に活動します。

A：「しろ」など色名を聞き、その色のバスを選んでホワイトボードに貼る。  
（「あかとしろ」など児童によっては2つ選ばせる）

B：手元にあるイラストカードを同じ色のバスに貼りつける。  
（児童に応じてバスの数やイラストの数を変える）



C：バスに貼られたイラストカードを見て、いくつかの文字カードから正しいものを選んで貼りつける。

言語表出できる児童は「〇〇です」など言葉で発表する。



# お口の体操・語彙の拡大 ～ぴんぽ～ん～

## 対象児童・生徒

①発音が不明瞭だったり発音できる音が限定されていたりするが、教員の手本を見て、動作や表情の模倣をしようとする児童

②自分の気持ちや感じたことを伝える言葉を一つずつ覚えていく段階の児童

N 小1 知的障害学級

太田ステージ I ～ III - 2



## ねらい

- ・楽しみながら、口やその周囲を使う表情の模倣をする。
- ・「もう一回（やりたい）」「楽しい」「つまらない」など気持ちを表す言葉を覚えて、使おうとする。

色画用紙と厚紙で作った間易な「おうち」です。ケロポンスの♪ピンポンの曲に合わせて、操作します。

ドアから少しずつ出てくるカードを、7人の目がじーっと見つめています。

何度やっても飽きないようで、小さな指を立てて「もう一回！もう一回！」とコールすることや、ほっぺをプーツとふくまますことがとても上手になりました。

## 教材の使い方 (指導方法)



「ピンポン ピンポン ドアがあいて」



「出て きたのは『たこ』」  
“たこのクチャー”と口をとがらせ手本を見せる。



カードのバリエーション



一回終わるごとに形容詞などのカードを貼ったボードを見せ、「もう一回！」や「楽しい」や「かわいい」等々の語彙を引き出す。

# かおをつくろう ～ゆびさきにグッと力を入れて～

## 対象児童・生徒

注視ができ、色や形の  
マッチングが出来るように  
なってきた児童

N 小2 知的障害学級

太田ステージ I ~ II



## ねらい

- ・対象を見て、下の絵と同じところに顔のパーツを置く。
- ・指先に力を入れてスナップを留める。

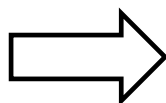
①下の絵を見て目や口を置くようにする。その際に教員が部位の名称を言って音と名称の一致を図る。

②フェルト地を使用し、輪郭の部分には中に綿を入れることで支える手が良い感触になるようにした。

③大型のスナップなのでしっかり押さないと留まらないようになっている。

## 教材の使い方 (指導方法)

- ①完成形のアンパンマンの顔を見せ、目・鼻・ほっぺ・口を目の前で外す。
- ②「目はここだね」と示しながら、児童にパーツを置かせ、親指か人差し指の腹でスナップを押し込んで留める。
- ③慣れてきたらパーツを一つずつ渡したり、複数のパーツから正しいものを選んで留めるようにする。



# キャップでマッチング ～よく見て合わせて～

## 対象児童・生徒

・文字の学習に入る前段階の学習です。絵や模様、数字のマッチングができる、またはそれに挑戦していこうとする児童を対象としています。

N 小5 知的障害学級

太田ステージ I ～ III - 2



## ねらい

・よく見てマッチングを行う。  
・色や模様に注意して、細部まで注目して見ることができる。

・100円ショップで購入可能なメダルケースを利用した。  
・同じ色、同じメーカーのペットボトルキャップを使用して統一感を出した。  
・キャップに描かれているメーカーの名前などはシールで消し、マッチングするものを見やすくしている。

## 教材の使い方 (指導方法)

①すべてのキャップを机上やトレイの上に出す。

②メダルケースの中に貼られているシールと同じ絵を探し、マッチングする。

※動物→ハート(模様)→数字の順に難易度が増しているので、児童の実態や興味に合わせて、ステップアップしていく。



# くだものを見分けよう・覚えよう

～絵の弁別から、絵と文字とのマッチングへ～

## 対象児童・生徒

- ・弁別やマッチングを課題とする児童・生徒
- ・これから文字の習得を目指す児童・生徒

N 小1 自閉症学級

太田ステージ II ～ III-1



## ねらい

- ・くだものの形に注目し、弁別することができる。
- ・イラストの下に書いてある文字が、くだものの名前を表していることに気付く。また、読むことができるようになる。

・見本のイラストを白黒コピーにすることで、色ではなく形に注目できるようにした。

・イラストのみ、イラストに文字を併記（イラストが大きいもの、文字が大きいもの）、文字のみ、といった4種類のカードを作り、イラストと文字を見比べながら、段階を追って文字だけに注目できるようにした。

## 教材の使い方 (指導方法)

・スチール板の上部に示された果物のイラストと同じ果物（イラストや文字）を、数種類あるカードの中から探し、提示イラストの下の枠中に並べて貼っていく。

①導入段階として提示イラストと全く同じイラストカードのみを用意し、弁別することができるようにする。（写真 左）

↓  
②慣れてきたら、イラストのみのカードだけでなく、文字を併記したカードも混ぜて取り組むようにする。文字を併記したカードも、イラストが大きいものから、文字が大きいものに変えていき、最終的には文字のみのカードでも弁別することができるようにする。（写真 右）

↓  
③児童が終了後、「できました。」と持ってきたら、文字のみのカード（例えば「りんご」）を手に取って「これは？」と提示し、「りんご（です）。」と答えるようにして、定着を促す。

他の果物や身近なものの名前を覚え、読むことができるようにするため、提示のイラストも適宜変えていく。

# てゆびを つかおう ～ゴムかけ～

## 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、教材に注目できるようになる。
- ・主体的に手指を使った活動に取り組めるようになる。

・色を合わせられるように、シールを貼った。ゴムの色や、太さ、大きさを、かけやすいように工夫した。



## 教材の使い方 (指導方法)

- ・国語算数の時間に、個別課題として取り組んでいます。

①教材を渡す。



②ゴムを一つずつ色の名前を言いながら渡す。



③色の名前を言いながら、シールを指さして、意識づける。

- ・できるようになってきたら、自分で活動できる部分を増やしていく。



# これはなにかな？ ～えあわせ～

## 対象児童・生徒

- ・身近な物の名前が分かる児童
- ・形が分かる児童
- ・手指の操作性を高める課題の児童

N 小2 知的障害学級

太田ステージ II ～ III-1



## ねらい

- ・2分割もしくは3分割されたピースを合わせて、身近な物を完成する。国語・算数の時間に取り組みました。

### 【工夫した点】

- ・児童が興味をもちそうなキャラクターや身近な物を取り入れました。
- ・縦、横、斜め等に分割しました。
- ・小さいパネルにして、手元で操作できるようにしました。

## 教材の使い方 (指導方法)

- ①初めに教員が歌に合わせて絵合わせを行います。
- ②やりたい児童を募り、児童の実態に合わせて身近な物や分割枚数を決め、歌に合わせて絵を合わせます。
- ③正解したら、大当たりの歌をみんなで歌います。
- ④次の児童に交代します。

# しかちゃんの「前後」に並んでみよう ～方向を覚えよう！！～

## 対象児童・生徒

国語の学習グループで、「前後」の学習を通して一列に並ぶ練習で使用。  
お互いに、友達に対する関心が希薄なグループの中で、対象に興味を示してもらうきっかけ作りのために使用した。また「前後」の学習には、向きのある対象物が必要であるために使用。

中2 知的障害学級

太田ステージ II ～ III-1



## ねらい

- ・ぬいぐるみの向きを意識しながら指示を聞いて正しく動くことができる。
- ・「前後」を理解して正しく動くだけでなく、しかちゃんともとちゃんの区別をつけながら、「しかちゃんの後ろ」「もとちゃんの前」などの指示

・茶色とベージュの生地を使って、パーツごとに縫い合わせた。  
・型紙は、テディーベアの型紙を元にして、しかちゃんに近づくようにアレンジした。  
・友達とのかかわりが希薄な生徒が集まるグループであるため、友達の活動に興味を示したり反応したりすることがなかったが、しかちゃんぬいぐるみが登場すると、友達の活動に注目し、「ちがう～！！」といった、指をさして正しい場所を差し示すなどの反応が見られた。

## 教材の使い方 (指導方法)



①立ち位置をポジショニングマットで示し、移動する立ち位置を明確にする。

②しかちゃんの向きを強調しながら置き、「しかちゃんの前」「しかちゃんの後ろ」など正しい位置に移動するよう指示する。

③しかちゃんの前後に並べるようになったら、もとちゃんを登場させ「しかちゃんの後ろ」や「もとちゃんの前」などと指示を出していく。

④慣れてきたら「しかちゃんともとちゃんの間」など、指示する言葉を増やしていく。

⑤最終的な目標は、友達の前後に指示とおりに整列できるようになること！

# シルエットクイズ

## ～これはなにかな？（ぱんのなまえ）～

### 対象児童・生徒

- ・形を見分けて、マッチングができる。
- ・名詞・動詞の理解・表出がある。  
（単語～3、4語文）

N 小1 自閉症学級

太田ステージ III - 1 ～ IV以上



### ねらい

- ・形に注目し、何のシルエットが類推する。
- ・選択肢から選んだり、名詞で答える。

- ・段ボールの側面を四角くり抜き、半透明PPシート（100均で購入）を貼り付ける。
- ・内部の後ろ側にワンタッチライト（100均で購入）を貼り付け、光源とする。
- ・細い丸棒の先に表→黒いシルエット、裏→イラストを貼り付ける。
- ・室内を暗くすると、シルエットが浮き上がり、注目しやすかった。

### 教材の使い方 （指導方法）

- ① 室内を暗くし、光源を点ける。
- ② 黒いシルエットに丸棒のついたものを一つ提示する。  
「これはなにかな？」の歌をうたい、児童に質問する。
- ③ 児童は、ホワイトボードに貼られた選択肢のカードから、答えを選び、教員に渡す。または、名詞で答える。
- ④ 丸棒のついた黒いシルエットを裏返し、イラストを見せて、答えあわせをする。

※迷っている時など、ヒントとして、正解のイラスト面を見せることもある。



# すーとんぴよぴよ ～すべらせて、押し込もう～

## 対象児童・生徒

- ・学習では、つかんだ玉を箱や透明な筒の中に入れることができるようになってきました。
- ・プラスチックのおもちゃをつかんで机をトントンたたいたり振ったりして遊ぶことが好きです。

N 小3 Ⅱ度・重複学級

太田ステージ Ⅰ



## ねらい

- ・「トントンする」から「すべらせる」へ、手の発達をめざす。
- ・「トントンする」から「押し込む」へ、手の発達をめざす。

## その他

- ・つかむと持ち上げてしまいがちなので、触っただけで目的場所に滑るように工夫した。
- ・穴にはめたあと、さらに押し込むと音が鳴るようにスポンジとマイクロスイッチを底に仕込んだ。
- ・チャイム音が聞こえるよう脇を開け、機械類のメンテナンスができるよう底が開くようにした。

## 教材の使い方 (指導方法)

- ・個別の学習で取り組む。

- ①はめる場所が中央になるように置く。「ここを見て」と穴を示しながら児童の左手が穴の横に触るようにガイドする。
- ②児童の右手指（利き手）を丸板に乗せるようガイドし、「すーとん」と声掛けしながら一緒に滑らせて穴にはめる。さらに一緒に押し込んで「ピヨピヨピヨ」とチャイムが鳴るのを「鳴ったね」と共有する。
- ③一人でできるようガイドを減らしていく。



# スナップをつけよう ～手先の巧緻性を高める～

## 対象児童・生徒

- ・色の認識があり分類ができる。
- ・服を着る際に、スナップやボタンに興味があるが、手先を使用するのが苦手な児童に使用している課題

N 小2 知的障害学級

太田ステージ II ～ III-1



## ねらい

- ・同じ色のマッチングを行い、色の認識を高めていく。
- ・スナップをつけたり、外したりする活動を積み重ねていく中で、手先の巧緻性を高めていく。
- ・スナップをつけたり、外したりする活動を重ね、衣服の着脱の際に実践することができるようになる。

- ・最初は、スナップのはめ方を一緒に確認しながら、行っていく。
- ・凹凸の部分が合うように、最初は1セットずつ提示をする。
- ・スナップには凹凸があるということが、認識できたら、同じ色で複数のセットができるように提示をする。
- ・学習を重ねていく中で、スナップの操作が上手になり、着替えの面でも進んで行うようになってきた。

## 教材の使い方 (指導方法)

- ・発語がある児童を対象として使用している課題なので、声に出しながら色の確認を行っていく。



- ・スナップを全て外しておく。



- ・児童は、同じ色の物を選択し、スナップをつけていく。





# だるまさんが… ～自分で話をすすめよう～

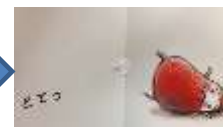
## 対象児童・生徒

・注視に課題がある生徒向けの教材です。

・話の流れを理解していることが課題の生徒への課題です。

N 中1 重度・重複学級

太田ステージ I ~ II



## ねらい

- ・生徒が自主的に教材に取り組む。
- ・操作に関わらない生徒も話の流れや次のページへの期待感をもつことができる。

・「だるまさんが」の言葉や絵の割り方が生徒にわかりやすいものか。

・画像の臨場感を盛り上げる音の選択。

## 教材の使い方 (指導方法)

・読み聞かせ、国語の授業の導入などで使用する。

- ①実際の本の読み聞かせを行う。
- ②本の内容を理解したうえで、ビックマック等のスイッチを使用して、☆のように生徒が話しをすすめていく。



# つかんで はがして

## 対象児童・生徒

- ・実態に応じてどの学級の児童でも楽しめます。

N 小6 全学級

太田ステージ II ~ III - 2



## ねらい

- ・手指の巧緻性を高める。
- ・指示されたものをはがそう。  
(色、大きさ、数)

- ・好きな色を5色使い、大きさを変えて、様々な用途で使える教材にしました。
- ・面ファスナーを張り付けたことで、しっかりつかんではがすことができます。
- ・はがす時に、びりびり音がしてはがした実感が持てます。

## 教材の使い方 (指導方法)

- ・小さいものは簡単にはがせます。大きいものははがすのが大変です。

- ・実態に応じ、一つだけ貼りつけ、教員が指さしし、それをはがして教員に渡す(容器に入れる)ことをねらう児童から、大きさを比べて取ることが課題の児童まで使用できます。また、入れる容器も工夫すればさまざまな課題が作れます。

どんな色が好き  
～お話を见たり聞いたりする力を育てる～  
～色に興味をもつ～

### 対象児童

重度・重複学級「国語・算数（集団学習）」での教材。  
（個々に認識や興味・関心は異なるが、教員の言葉がけに注意を向けられる。絵カードや具体物の指示で課題に取り組める。）

N 小3 重度・重複学級

太田ステージ I



### ねらい

- ・教員の歌や言葉がけに注目し、興味をもってパネルシアターを見続ける。
- ・二色から同じ色を選び、同じ色とマッチングする。

- ・「国語・算数」では、お話とそれに関する学習（言葉やかず）を組み合わせ、1学期から取り組んでいる。身近なものと色に関心を深めるためにこの教材を使い、取り組んでいる。
- ・聞き覚えのある歌や身近な物が出てくるのでスムーズに取り組めた。初めは選択やマッチングする色は「赤」と「青」の二色に限定した。

### 教材の使い方 （指導方法）

- 「国語・算数」の教材で使用する。
- ・「どんな色が好き」の歌に合わせて、パネルシアターを見る。
- ・「赤」「青」「黄色」「緑」の4色のクレヨンのパネルを提示し、それに合わせて身近な物のパネルを見る。
- ・（児童1人ずつ前に出て、）二色（赤と青）から教員が指示する一色のカードを選ぶ。
- ・選んだカードを二色のボードのうち同じ色のボードにマッチングする。

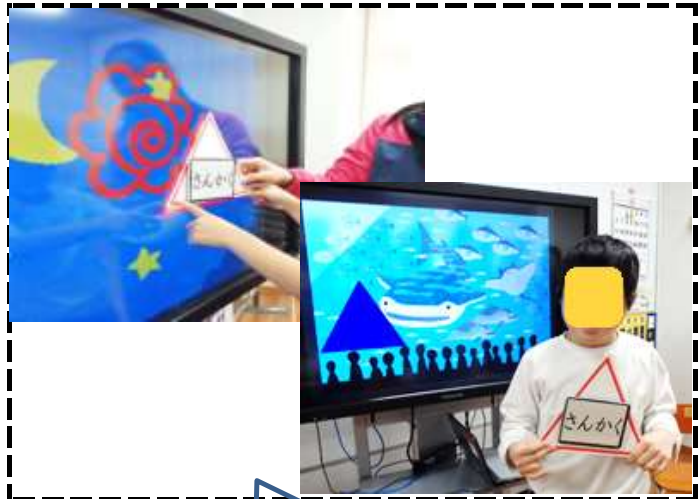
# なんのかたち？ ～よく見て違いを見つける～

### 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、対象の形の違いに気が付き、選択することができる。
- ・出てきた画像や形の違いを見分け、言葉や動作で伝える力を身につけることができる。

- ・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もちやすく、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、それぞれの机上でも形のカードを選択、発表できるようにした。
- ・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



画面の点が動いて、丸を書く様子を見る。児童はジェスチャーで丸を書く。

②パワーポイント



写真の丸の部分に丸型カードを合わせる。

③パワーポイント



画面の点が動いて、三角を書く様子を見る。児童はジェスチャーで三角を書く。

④パワーポイント



写真の三角の部分に三角型カードを合わせる。

⑤パワーポイント



丸と三角の形を確認した後、問題を答える。

⑥パワーポイント



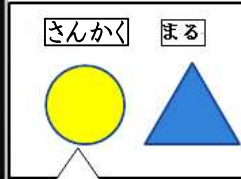
画面に写真が出てきた児童は返事をして前へ出る。

⑦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。

⑧ホワイトボード・机上教材



前へ出た児童はホワイトボードから、それ以外の児童は机上の教材から写真に合う形のカードを選ぶ。

⑨パワーポイント



前へ出た児童は選んだカードを画面に合わせて正解を確認する。

⑩パワーポイント



前へ出た児童は「正解は？」とみんなに呼びかける。その他の児童は形の名前を答えながらカードを上上げる。

# パズル大好き ～完成を楽しみに取り組む～

## 対象児童・生徒

- ・積み木など物を並べることが好き。
- ・自分のやり方や流れを決めて取り組めたがるので、凸凹があることで並べにくいパズル片で完成の喜びを味わう。

N

太田ステージ I ~ II



## ねらい

- ・ヒントの絵（台紙）をよく見て、パズルを完成させることができる。

- ・親しみのあるはらぺこあおむしなので、意欲的に取り組める教材である。

- ・枠を作り、台紙は取り外し可能にした。

## 教材の使い方 （指導方法）

- ・国語・算数の個別課題（黒キャスター）で使用。
- ・ヒントの台紙に注目するように言葉かけや指さしで支援する。
- ・バラバラになったパズル片はトレイに入れるようにする。
- ・両面に絵があるので、パズル片に注目することや、下絵に注目して取り組むようにする。
- ・凹凸があり、形も違うパズルが組み合わせさって一つになると、絵が完成する喜びを共有する。

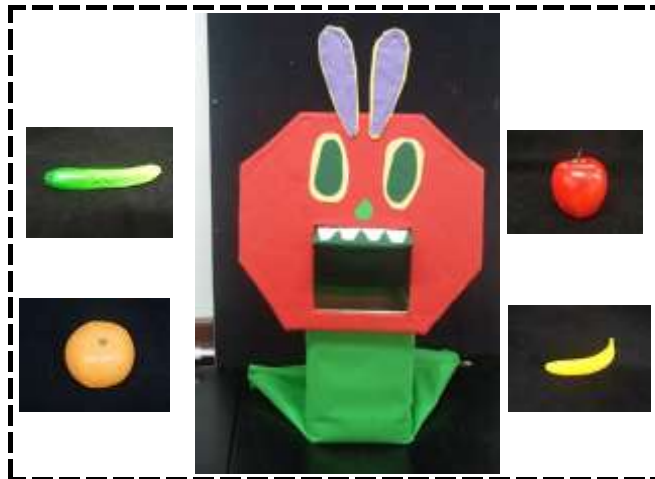
# はらぺこあおむし ～えらんであげよう～

## 対象児童・生徒

重度・重複学級に在籍する小学部1年生6名。繰り返し同じ流れで学習を行うことで、活動への見通しが少しずつもてるようになってきている。プットイン課題が中心の児童3名、物の名前が少し分かり言葉や写真で選び取れるようになってきた児童が3名いる。

N 小1 重度・重複学級

太田ステージ I ~ II



## ねらい

・指示された食べ物模型を選び取って、あおむしの口の中に入れることができる。

・集団学習で使用するので、どの児童にも見えやすいように教材を大きくした。

・歯の部分は手で上下に動くようにし、「むしゃむしゃ」のかけ声に合わせて児童が自分で動かせるようにした。

## 教材の使い方 (指導方法)

・国語・算数の集団学習「はらぺこあおむし」の単元の中の“えらんであげよう”という学習で使用。この教材を使用する前後に、はらぺこあおむしの手遊び、絵本の読み聞かせ、身体遊びを行っている。

①食べ物の写真カードを1枚見せて名前を個々と全体で確認する。

②写真カードと同じ食べ物模型を2択（1択）の中から選びとり、あおむしの口の中に入れる。（一人ずつ順番に行う。）

\*個々の児童の実態に応じて選択する食べ物を変えたり、選択肢の数を変えたりしている。



# よくみて マッチング ～ちがいに きづこう～

## 対象児童・生徒

- ・イラストのマッチングができる児童
- ・大きさや数の違いに気づくことができる児童

N 小3 自閉症学級

太田ステージ I ～ II



## ねらい

- ・イラストをよく見て仕分けすることができる。

・100均で売っている某アニメのメダルケースを利用。

・台紙はケースに固定してはずれないようにしている。

・カードは背景を透明にして自分で確認しやすいようにした。

## 教材の使い方 (指導方法)

- ①容器に入っているカードを取り出す。
- ②1枚ずつ同じイラストを探して入れる
- ③全部入れたらケースを閉じる。
- ④教員に「できました」と報告に行く。





# 回してはめよう、回して外そう ～指先で回すことの経験を積む～

## 対象児童・生徒

- ・ 取り組み方が雑な児童、生徒
- ・ 対象や手元を見て行うことが苦手な児童、生徒

N 小6 重度・重複学級

太田ステージ I ～ III-1



## ねらい

- ・ 一つひとつを確実にやっていく。
- ・ 手指の巧緻性を育てる。
- ・ 指先で回すことの経験を積む。

- ・ ペットボトルはねじっても動かないように小さなネジで固定し、さらに板を重ね合わせて補強している。また、ペットボトルの色とキャップをマッチングできるようにしている。
- ・ 使ってみて、児童は手元に注目して一つひとつを最後までやりきることができるようになってきた。まだペットボトルをはめることは難しいが、練習を重ねるとできてくる見通しがある。

## 教材の使い方 (指導方法)

### ナットをはめるとき

- ① 提示皿にナットを置く
- ② 指差ししてナットをはめる場所を知らせる。
- ③ ナットをはめる

### ナットを外すとき

- ① 指差しをしてナットを外すところを伝える。
- ② ナットを外す。
- ③ 外したナットを提示皿に入れる。



指先は親指、人差し指、中指の3指を使うようにする。

# 缶を開けて助けよう ～絵本の世界を再現し、想像力を育てる～

## 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。

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
- ・缶を自力で開けることができる。
- ・自分が出したものと、絵カードのマッチングができる。

- ・缶の中から、膨らんで出てくるようなイメージを作るため、布地に絵本の登場人物を描き、それを小さくたたんで缶に入れた。児童は布を広げて見せる。
- ・お菓子の缶で、円柱、楕円、四角、大・小など色々な形を用意した。
- ・缶を開ける経験が少なかったため、最初は開けるのに苦労する児童が多かったが、繰り返し行う中で上手に開けられるようになった。
- ・絵の裏表を意識し、表を友達に見せられるようになった。

## 教材の使い方 (指導方法)

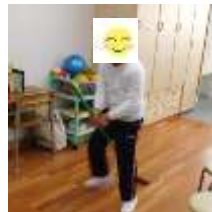
- 1 絵本『まじよのかんづめ』※ 読み聞かせ  
※ 佐々木マキ 作・絵 福音館書店



- 2 缶を開けて、助けよう！  
何を助けたかみんなに見せよう

★ 魔女を出してしまった人は、罰ゲームでほうきに乗って教室一周する

- 3 自分が出した絵カードを貼る



# 形や色・大きさの弁別

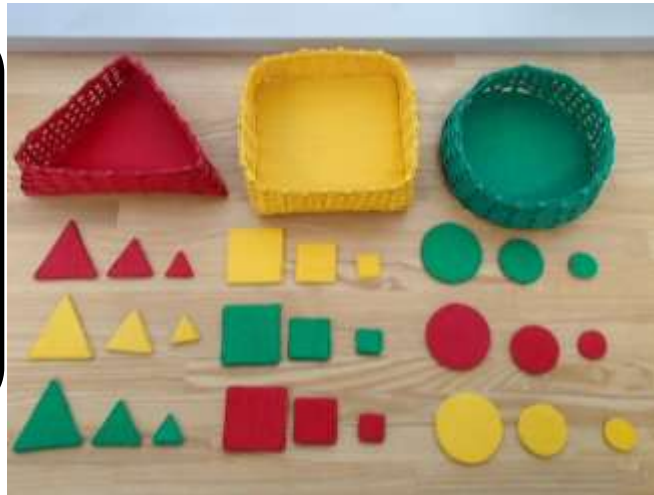
～形や色・大きさの理解力を高める～

## 対象児童・生徒

・形や色・大きさの弁別を目標としている児童  
・知的障害学級コミュニケーション・国語算数指導、個別指導で使用

N 小2 重度・重複学級

太田ステージ III - 1



## ねらい

・形・色・大きさの弁別・指先の巧緻性や目と手の協応、部分から全体または全体から部分を見る力などの向上を図る。  
・高度になると、形と色・大きさといった複合的な要素を取り入れた課題にも移行できる。

・エコクラフトテープを使用。軽くて丈夫・安全な素材である。  
・形や色は日常に多くみられるもの・使われるもので、形は基本である丸・三角・四角、色は赤色・黄色・緑色で、大きさは大・中・小で作成した。

## 教材の使い方 (指導方法)

・色や大きさごとに形を分ける。  
・高度になると、色や形・大きさを混在させ、弁別を行う。  
・言葉の指示だけで分ける、色のヒントで分ける、色と形あるいは大きさのヒントで分ける、他の学習を行う。  
・触ったり、握ったりなどの感覚遊びにも使える。



# かたちを見分けよう○△□！ ～よく見て入れよう～

## 対象児童・生徒

『入れる』などのプットイン教材ができるようになった児童が次に取り組む課題として設定しています。

N 小2 重度・重複学級

太田ステージ I ～ II



## ねらい

・形の違いに気づき、型はめをする。

・○△□のはめ板は取り外しができるようになっていて、順番を入れ替えることができます。

・間違えて入れてしまうことがないよう、それぞれの大きさを工夫しています。

## 教材の使い方 (指導方法)

①丸・三角・四角の型を一つずつ子どもに渡す。

②子どもが枠に入れる。

※最初は色の異なるものから始める。色違いの課題がクリアできたら、同じ色のもののでできるようにする。

# あつめてパズル

～人に関わりかける力も育ちます！～

## 対象児童・生徒

物の形が理解できるようになってきた児童や自分から人に関わりかけること苦手の児童が対象となる。

N 小3 自閉症学級

太田ステージ II



## ねらい

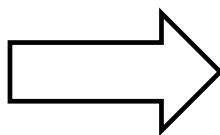
- ・対象を全体的に見る力や形を捉える力を育てる。
- ・自分から人に関わりかける力を育てる。

## ポイント

- ①児童の発達段階に応じて、異なるピースの数を調節する。
- ②各ピースの裏側に「くるま①」、「ひつじ③」等のピースの名称を記入し、呼びかけ時の手がかりにしている。
- ③台紙に完成の絵を印刷することで、完成に見通しをもてるようにしている。

## 教材の使い方 (指導方法)

- ①6ピースのパズルを6組用意し、それぞれ1～2ピースずつ異なるものを入れておく。
- ②各自で自分の手元にあるピースでパズルを完成させる。
- ③自分のパズルを完成させるにあたり、足りないピースを持っている友達に「〇〇のピースをください。」と声をかける。





# 消しゴムケース入れ ～指先をたくさん使おう～

## 対象児童・生徒

- ・手指の操作性を高めた  
い児童・生徒

N 小4 重度・重複学級

太田ステージ I



## ねらい

- ・手指の操作性を高める。
- ・教材に注目して、取り組む力を育てる。

### 【工夫した点】

- ・3連ケースを4つ使用しました。取り組むときにケースが動きづらいように、段ボールと布ガムテープで作った土台を作成し接着剤でケースと固定しました。これにより、教材が安定し今までよりも集中して取り組めるようになりました。

## 教材の使い方 (指導方法)

### 【ケース入れ】

- ①お皿の中に果物消しゴムを入れた状態でセッティングする。
- ②一か所ずつケースの蓋を開けて、消しゴムを入れて蓋を閉める。
- ③全て入れ終わったら終了。

### 【ケース出し】

- ①ケースの中に消しゴムを全て入れた状態でセッティングする。
- ②一か所ずつケースの蓋を開けて、消しゴムを出して蓋を閉める。
- ③全てだし終わったら終了。



# 切片パズル

## ～よく見て取り組む力を育てる～

### 対象児童・生徒

- ・ブットイン課題等を通して、机上で少しずつ対象を見ることができるようになってきましたが、まだまだ対象の注視が難しい児童向けの教材です。
- ・自立活動や国語・算数、給食等の中で好きな活動ができ、自発的な要求（サイン）も出始めるなど、世界が広がり興味関心が出てきた児童です。

N 小1 重度・重複学級

太田ステージ I



### ねらい

- ・ヒントの絵（台紙）をよく見て、切片を合わせて食べ物の絵を完成させることができる。（2片）

- ・紙なので加工しやすいイラストレーションボードを使用した。
- ・作り方：①絵をイラストレーションボードに貼り付け、ブッカーで覆う。②糸鋸で切る。③枠も同じように作る。ヒント用に白黒コピーで見本を作る。
- ・当初は少し離れたところに置くところから始めた。台紙（枠）の中に1片を置きもう片方を斜めや逆さに置いて自分でも向きを変えて合わせられるようになってきた。

### 教材の使い方 （指導方法）

- ・1対1の指導場面で行います。児童は着席し、その正面に教員が座ります。
- ①最初は枠に関わりなく、2つのピースを少し離して置き、教員が手でガイドしながら完成させる。
- ②枠の中に白黒のコピーをヒントとしてセットする。①の要領でパズルを完成する。
- ③枠の中に1片だけセットし、もう片方のピースを少し離して置き、今度は児童が1人で完成させる。
- ④枠の中に1片だけセットし、もう片方のピースを斜めや逆さに置き、児童が1人で完成させる。
- ⑤ヒント（白黒コピー）を外して、③④の活動に取り組む。
- ⑥枠を外し、1片を机の上に置き、もう片方を児童に手渡して完成させる。
- ⑦複数（2～3）の種類の切片を机の上に置き、そのうちのどれかのもう一方のピースを児童に渡し、完成させる。
- ⑧3片以上のパズルに移行する。

# 変身パネルシアター ～次々に変身！！～

## 対象児童・生徒

- ・国語・算数や生活単元学習などの集団での読み聞かせで使用をします。
- ・見ること・聞くことが苦手な児童・生徒でも興味をもつことができる取り組みをしています。
- ・次から次へと変化する物の変化や色の弁別を視覚で確認することができ、どの発達の段階でも使用できます。

N 小6 重度・重複学級

太田ステージ I ～ IV以上

①「トンネル抜けると…」



②「カラフル温泉」



## ねらい

- ・パネルシアターに注目することができる。
- ・色の弁別、物の変化に気づくことができる。
- ・次に出てくるものに興味をもち、期待して見ることができる。

- ・CDの曲に合わせて、何度も繰り返し使うことができる。
- ・児童・生徒がパネルのパーツを持って自分でパネル板にはりに行き、操作することができる。
- ・色や物が変化する様子を興味をもちながら取り組むことができる。
- ・曲を使うことで、児童・生徒がパネルに注目できる。

## 教材の使い方 (指導方法)

- ・国語・算数や生活単元学習などの集団活動で使用をします。
- ・教員がCD(ねこのお医者さん 増田裕子のミュージックパネルより)の曲に合わせて、パネルを動かして、児童・生徒に見せます。
- ・①「トンネル抜けると…」では、自転車→バイク→自動車→バス→電車→新幹線→飛行機→ロケットの順番でトンネルに入ってくると入れかわることを繰り返す。
- ・②「カラフル温泉」では、ゴリラが青色の温泉に入る→青色のゴリラになる。  
ウサギが黄色の温泉に入る→黄色のウサギになる。  
カラスが緑色の温泉に入る→緑色のカラスになる。  
シマウマがオレンジ色の温泉に入る→シマウマのしましまがオレンジ色になる。  
パンダが赤色の温泉に入る→赤色のパンダになる。  
とようように変化し、児童・生徒が興味関心をもち次の変化に期待がもてるようにする。  
(参照本：増田裕子のミュージックパネルより)
- ・どの発達段階の児童・生徒でも見て、聞いて楽しむことができるように変化のあるパネルを使用します。
- ・注目が難しい児童・生徒には言葉かけを多くし支援します。
- ・色の弁別の物の変化が分かる児童にはパネルのパーツを渡して、前で操作をさせます。

# 輪ゴムかけ

## 対象児童・生徒

朝の自立活動の授業で、個別にやっています。

N Ⅲ度・重複学級

太田ステージ I



## ねらい

- ・対象を見て、小さな物を扱う。
- ・人差し指と親指の操作性を高める。

- ・棒から棒へ、輪ゴムを引っ張ってかける。
- ・一つかけるごとに距離が長くなるので、その分引っ張る力をも強くしないとかけられない。

## 教材の使い方 (指導方法)

- ・生徒の机の上に置き、輪ゴムを1本ずつ渡す。
- ・距離の短いところから順番に輪ゴムをかけていく。
- ・親指と人差し指の2本を使うので、親指と人差し指だけが外に出る手袋をはめるか、支援者が他の3本の指を包むように握る。

# 鈴入れ：よく見てよく聞いて

## 対象児童・生徒

朝の自立活動の授業で、個別にやっています。

N Ⅲ度・重複学級

太田ステージ I



## ねらい

- ・対象を見て、小さな物を扱う。
- ・人差し指と親指の操作性を高める。

・鈴の音に興味があるので、やる気が出てきた。  
・教員が鈴を一つずつ手渡しをすることで一体感が味わえ、最後までやりきる意欲が継続できた。

## 教材の使い方 (指導方法)

- ・道具を生徒の机の上に置き、鈴を1個ずつ渡す。
- ・渡された鈴をピンクの色テープがついている透明の筒の中に入れる。
- ・筒の中に入ると鈴の音がするので、達成感が得られる。
- ・透明の筒なので、一つずつ鈴の入っている様子が見える。
- ・10個入ると筒いっぱいになるので、終わりが見える。