

N部門

(知的障害教育部門)

社会性を育む教材

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

- カラフルバイキング
- ちょうりをしよう
- トランプのババ抜きをやろう
- ぼくのスケジュール
- みんなでホールに入れよう
- 何かなパズル
- 気を付けて登下校しよう
- 紙コップタワー

カラフルバイキング ～ボールをはこぼう～

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、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板ダンボールを2枚組み合わせて土台を作る。

②ダンボールで仕切りを作る。

③ペットボトルのふたを利用して柱（紙筒）を立てる。

【生徒の実態に応じて、難易度を変えられるよう、柱を紙筒にして取り外しができるようにした。】

④ところどころ、穴を開ける。

⑤色を塗る。（生徒と一緒に）

教材の使い方 （指導方法）

～ゲームの流れ～

①机を廊下に出したり、いすを後方に並べたり教室環境を整える。

②使うものを準備する。

③ゲームをするペアを決める。

④ゲームのルールを確認する。

⑤1分程度の曲を流しその間、二人組で協力しながらボールをかごに入れる。

⑥かごに入ったボールの数を数えて、得点をつける。

⑦片づけをする。

・ゲームを繰り返すうちに、二人組で協力してボードを動かしたり声を掛け合う姿がみられるようになった。

・どのルートを通ればゴールまでボールを運ぶことができるか考えられるようになった。

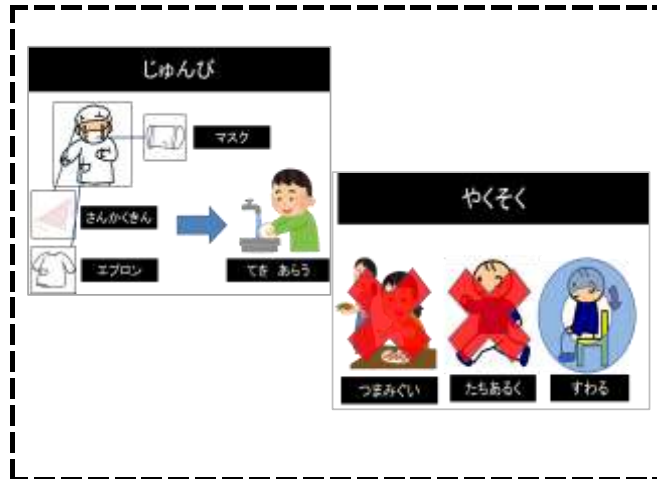
ちょういをしよう ～やくそくをまもろう～

対象児童・生徒

- ・視覚的な情報を理解することに長け、食べ物への興味が高い児童のためのICT教材です。
- ・教員と約束を確認しながら、時や場に合わせた社会的なマナーを学ぶことが必要な児童たちです。

N 小1 自閉症学級

太田ステージ II ～ IV以上



ねらい

- ・目的に向かって、約束を守りながら活動することができる。
- ・教員の指示を聞いたり手順表を見たりして、活動することができる。

- ・「エプロンなどをつけて調理したら食べられる」などの見通しをもって、教員の指示を聞きながら活動に取り組めるようにしました。
- ・イラスト入りで一緒に繰り返し確認することで、三角巾などの調理時に必要な道具の名前を覚え、身なりへの意識を高めることができました。

教材の使い方 (指導方法)

- ①調理開始前に、エプロン等を身につけることや手を洗うことなどの活動内容をスライドで確認します。
- ②調理に必要な道具や材料、調理の手順をイラストや写真で確認します。
- ③「つまみぐいをしない」「立ち歩かない」などの調理時の約束を児童に問いかけながら一緒に確認をし、約束を守ることへの意識をもてるようにします。

スライドと同様の手順表を教室内の児童から見える2か所に掲示しておき、随時確認できるようにしました。

トランプのババ抜きをやろう

対象児童・生徒

・小集団で初めてトランプを取り組む児童のための導入用のルールを解説したパワーポイント教材です。

N 小6 自閉症学級

太田ステージ II ~ IV以上

トランプのルール ～ババ抜き～



ねらい

・パワーポイント教材を見て、ババ抜きのルールを理解する。

・アニメーション使って、実際にカードを引くような動きを入れ、実践につなげるようにした。

・アニメーションを使いながら、児童とルールについてやりとりができるようにした。

・実際にトランプを行う際は、パワーポイントを印刷したものを掲示し、確認しながら行う。

教材の使い方 (指導方法)

- ①パワーポイントを見せる。
- ②「同じカードはどれかな？」など質問しながら、ルールの理解を促す。
- ③パワーポイントをプリントアウトしたものを貼りだし、ルールを確認しながら、実際に「ババ抜き」を行う。

ぼくの スケジュール

～好きなことを励みに見通しをもって生活する～

対象児童・生徒

- ・明確なスケジュールがあることで、落ち着いて学校生活を送ることができる児童。
- ・視覚支援を充実させることで、見通しをもつことができる児童。

N 小4 知的障害学級

太田ステージ II



ねらい

- ・個人のスケジュールをもつことによって、自分がやるべき活動を理解して、自発的に取り組めようになる。
- ・好きな遊びを励みに、活動を最後までやり遂げる力を付ける。

- ・教員が言葉かけをする前に、自分でスケジュールを確認して、「次にやることは何か」に気づけるようにした。
- ・自発的に取り組んでほしいことを、事細かに提示して、必ず取り組むようにしている。
- ・活動の終わりに好きな遊びができる時間を設けて、オン・オフの切り替えがスムーズにいくように留意した。

教材の使い方 (指導方法)

- ・スケジュールは、常に自分の座席の横に掲示しておく。
- ・活動が終わったら、カードを外し、次にやるべきことを確認する。
- ・活動の区切りにご褒美や好きな遊び、場所のカードを示し、それを励みに活動を遂行できるようにする。
- ・教員の言葉かけは、できるだけ減らし、活動が止まっているときに「次にやることは何？」などの言葉で、自分から確認に行くように促していく。

みんなでホールに入れよう ～協力して課題を解決する力を育てる～

対象児童・生徒

- ・友達と協力して取り組むことが課題である児童。
- ・友達に対する言葉かけが少ない、または教員・友達の指示に応じることが課題である児童。

N 小4 自閉症学級

太田ステージ II ～ IV以上



ねらい

- ・グループ全員が力を合わせ、狙ったホールにピンポン玉をコントロールすることで、協力する力を育てる。

- ・ピンポン玉を入れるホールが明確になるよう、ホールの色はそれぞれ違う色にした。
- ・主に社会性の学習の授業で使用。

教材の使い方 (指導方法)

- ①シートを4人、もしくは2人で持つ。
- ②教員がシートの上にピンポン玉を1個置く。
- ③シートを傾けたり、友達に言葉かけをしたりして、ピンポン玉を指定された色のホールに入れる。

※児童の実態に応じてシートの長さや、ホールの穴の大きさを変えても良い。
※各ホールを色で指定するだけでなく、数字や文字を各ホールに記入して「1から5まで、順番にピンポン玉を入れてみよう。」などと数字や文字を使用した学習も可能。

なにかなパズル ～やりとりをしよう～

対象児童・生徒

大人への要求は、1語文（あるいは、1つの絵カードや写真カードを選ぶ）で伝えることができる児童から3語文程度で伝えることができる児童がいる。

N 小4 自閉症学級

太田ステージ III - 1



ねらい

- ・好きな物を選ぶ。
- ・友達や教員とのやりとりを行う。

- ・写真をボードに貼り、それをいくつかに分けてパズルを作る。
- ・パズルの写真に応じて小さなカードと「ください」という絵カードを用意し、面テープで貼れるようにした。
- ・児童同士のやり取りという面では、なかなか難しい集団のため「簡単なパズルを完成させる」という目的を明確にすることにより、「○○、ください」という2語文を構成して伝えることをねらいとしつつ、またそれに応じて「パズルのピースを渡す」というやりとりを行えるようにした。

教材の使い方 (指導方法)

国語・算数の集団学習で行う。始めは教員がパズルのピースを渡す役割を行い、慣れてきたらパズルを構成する児童とパズルのピースを渡す児童に役割分担をして行う。

パズルを構成する児童は、好きな食べ物の写真を選び「○○、ください」と2語文で伝えたり、写真カードと絵カードで構成したバーを渡す。パズルのピースを渡す児童は、相手児童の写真カードなどを手がかりにしながらそれに応じたパズルのピースを渡す。ピースを選んで渡すのが難しい児童は、適宜教員が支援しながら、児童同士がやりとりを行う。

児童の実態に応じて、一定期間役割を固定して行ったり、児童によってはその時間内に役割を交代しながら行う。

役割に慣れてきたら、パズルのピースを多くしたり「○○（と）○○（を）ください」などやりとりの幅を広げていく。

気を付けて登下校をしよう ～信号のわたり方についてカード～

対象児童・生徒

- ・一人で歩道を歩くことができるが、信号や止まれを守ることが難しい児童。
- ・信号や標識の認識ができて、他の歩行者や自転車などに注意をすることができる児童。

N 小5 自閉症学級

太田ステージ III - 1 ~ III - 2



ねらい

- ・信号や標識のルールを守って、歩くことができる。
- ・安全に家と学校を通うことができる。

・一目で確認できるように、イラストと文字を大きく、色分けをした。

・A4サイズと名刺サイズを用意し、歩いている時にネームホルダーの裏側に入れることで、適宜確認ができるようにした。

・一人で歩行中に不安になったり分からなくなった場合に、自ら確認できる教材にした。

教材の使い方 (指導方法)

- ① A4サイズのカードを一緒に確認をして、横断歩道の渡り方などを確認する。
- ② 確認をした後にロールプレイを行い、実際と同じ場面をイメージして学ぶ時間を設ける。
- ③ 首から下げるネームホルダーに名刺サイズのカードを入れて、実際に歩道を歩く。
- ④ 教員とカードを見ながら家まで歩きながら、カードの使い方を確認する。
- ⑤ 段階を踏んで（教員が付き添う距離を短くする）、一人でカードを確認しながら歩く。
- ⑥ カードを確認しなくとも、安全に横断歩道を渡ったり歩道を歩いたりすることができる。

紙コップタワー

～友達と協力して紙コップを高く積み重ねよう～

対象児童・生徒

- ・友達同士で分担すること、決められた役割に取り組むことが課題である児童向けです。
- ・友達に対する言葉かけが少ない、また友達の指示に応じることが課題の児童向けの教材です。

N 小6 知的障害学級

太田ステージ II ～ IV以上



ねらい

- ・自分の役割がわかる。
- ・自分の役割に取り組むことができる。
- ・友達に言葉かけや働きかけができる。
- ・友達の言葉かけや友達の動きに応じることができる。

・紙コップと厚紙とペンがあればできる教材です。

・紙コップはかごに入れてひとまとめにしておきます。

・厚紙に印を書き、紙コップを置く場所が明確になるようにしました。

教材の使い方 (指導方法)

- ①ペアで『紙コップを並べる人』と『厚紙を置く人』に役割を分担する。
 - ②教員の「よーい、スタート！」の合図で『紙コップを並べる人』が紙コップを厚紙の印に並べる。
 - ③『紙コップを並べる人』は全ての印に紙コップを並べ終わったら、『厚紙を置く人』に「厚紙ください。」と伝える。
 - ④指示を受けた『厚紙を置く人』は並べられた紙コップの上に厚紙を置く。
- ③、④を繰り返す。
- ※制限時間内に積み重ねられた段数や用意された全ての紙コップを積み重ねるのにかかった時間を複数のペアで競う等、ゲーム形式で取り組むと盛り上がります。