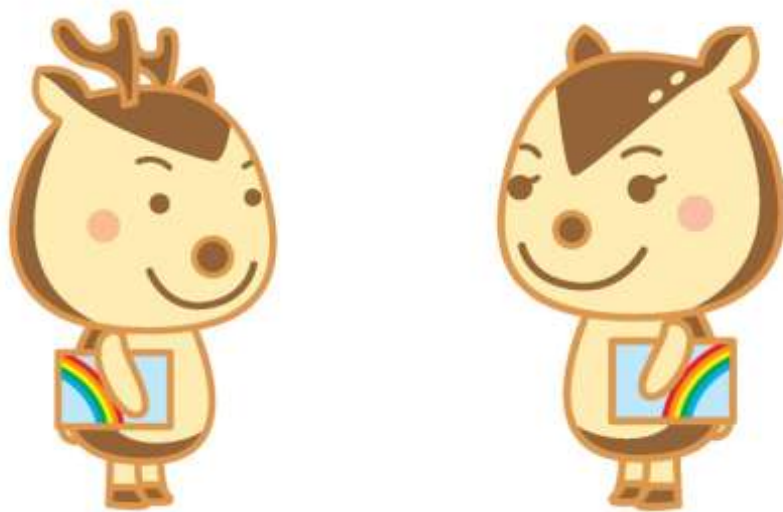


# N 部門

(知的障害教育部門)

文字・言語、数量概念獲得前の教材  
教員作成教材ガイド



平成28年度

東京都立鹿本学園

## 目次

- 「いろとかたち」
- 「くらべてみよう」
- 「ドラえもんを探せ！」
- 「輪ゴムかけ」
- 「つかんで入れよう」
- 「つなげてみよう」
- 「みて！さわって！」
- 「五色の短冊に分けてみよう」
- 「色々なパズル」
- 「いろいろ・色学習」
- 「同じ形のマッチング」
- 「よく見て色分けをしよう」
- 「すごろく」
- 「ぼうしやさんごっこ」
- 「何をたべてきたの？」
- 「落ちたぶたは何匹？」
- 「神経衰弱」
- 「簡単パズルV o 1. 1」
- 「果物を探そう」

# いろとかたち ～色の名前と形を学ぼう～

## 対象児童・生徒

- ・キャラクターものを好む児童が多いです。教科書である「まるさんかくしかくさん」の読み聞かせでは「さんかく魔女さん！」などキャラクターの名前を積極的に発言します。
- ・基本的な色の理解が課題である児童が2名、「形容詞＋名詞」の二つの属性の言葉への理解が課題である児童が4名です。

N 小2 自閉症学級

太田ステージ III - 1 ～ IV以上



## ねらい

- ・色や形への理解を深めたり、「○○の××」などの二つの属性がついた言葉への理解を深めることをねらいとしています。
- ・指をさしながら数を数え、数量に親しむこともねらいとしています。

- ・絵本のイラストをパソコンに取り込み、形の部分の色を変えることで、絵本で親しんだキャラクターを通して色や形を学べるようにしました。
- ・シンプルな枠よりも、家の形のポケットを用意することで、教員の問いかけを聞いて考え、カードを移動することへの意欲が増しました。

## 教材の使い方 (指導方法)

- ① 6枚程度のカードを色別に分ける。
- ② 色と形についての選択肢を2～3枚にしぼって提示をし、「青はどれですか?」「四角はどれですか?」などの問いかけをして、黒い枠の中に貼るように促します。
- ③ 「いろ」と「かたち」のカードをそれぞれ指さしながら言うように促し、①で分けてあるカードの中から適したカードを選ぶように言葉かけを行います。
- ④ 選んだカードを家の形のポケットに入れるように促します。
- ⑤ 最後に児童と一緒に言えのポケットを指さしながら数え、「3こだね。」と数量を確認します。

# くらべてみよう ～比較の基礎を育てる～

## 対象児童・生徒

- ・実物を見比べて、大小等の理解ができる。
- ・日常生活で使用される名詞、動詞を理解できている。

N 小2 自閉症学級

太田ステージ III - 1



## ねらい

- ・大小、多少、長短などの比較の基礎となる力を育てる。
- ・教員とやりとりしながら、カードを見比べて分類する。

- ・大小、多少、長短だけでなく、重い軽い、高い低いなどにも応用できる。

## 教材の使い方 (指導方法)

①大小の(多少、長短など)基準となるカードを箱に貼り付ける(面テープで取り外し可)。

②大小のイラストが描かれたカードを2枚提示する。

③「どっちが大きい？」などの質問をし、カードを「大きい」の基準カードの枠へ入れるよう促す。

④小さい方のイラストカードを「小さい」基準のカードの枠へ入れるよう促す。

※大小カードの場所を左右入替えたり、質問の順番を変えて行ってみる。

# ドラえもんをさがせ！ ～見る力、覚える力をつけよう～

## 対象児童・生徒

- ・テレビ等でよく目にする人気キャラクターに興味がある児童。
- ・一つの物を集中して長く見続けることが苦手な傾向にある児童

N 小5 自閉症学級

太田ステージ II ～ III - 2



## ねらい

- ・提示された対象物を 注視したり追視したりする力をつける。
- ・絵カードをよく見て、カードの置かれた場所を記憶する力をつける。
- ・「上下」「左右」の意味を理解して、自分の考えを伝えるときに、それらの言葉を正しく使うことができる。

- ・児童がよく知っているキャラクターを用いることで、児童の意欲を高めることを意識した。
- ・途中で視線が外れてしまうことがある児童の、注視する力を伸ばすことを一番のねらいとした。
- ・スモールステップで、少しずつ目標やねらいを高めることができる教材となっている。
- ・発語のない児童でも、自発的に取り組むことができた。

## 教材の使い方 (指導方法)

### <基本編>

- ①教員が、「ドラえもんはどこの部屋に入るかな？」等、児童の興味を引き付けながらカードをよく見るように促し、部屋の中に入れる。
- ②教員が、「ドラえもんは、どこにいるかな？」等と質問し、児童が自分で部屋のドアを開ける。
- ③全員で、正誤を確認する。



### <発展編>

- A:児童が活動に慣れてきたら、部屋の数や絵カードの数を増やす。他のキャラクターや複数の絵カードを選ぶ等、徐々に難易度をあげていく。
- B:「上下」「左右」が理解できる児童は、「ドラえもんは、右の部屋にいます。」等、言葉で伝えられるようにしていく。



# 輪ゴムかけ ～よく見て、色のマッチング～

## 対象児童・生徒

- ・形や色のマッチングが課題の児童のための教材です。
- ・注視を促したい児童のための教材です。

太田ステージ I ~ II



## ねらい

- ・色のマッチングができるようになってほしい。
- ・対象を注視する力を身に付けたい。
- ・手指の巧緻性も高めたい。

- ・縦、横、斜めと習熟していくと幾つかのパターンで学習することもできる。
- ・棒の先端に鉄板を貼り付けることで、カラーマグネットを目印としてつけることも可能である。
- ・手指の巧緻性を高めたい児童にも対応可能です。（色を単色にする等）

## 教材の使い方 (指導方法)

- ・個別課題で取り組む。

- ①教員が見本を示す。
- ②1色ずつまとめた輪ゴムを渡す。  
※最初は1本ずつ渡す。慣れてきたらまとめて渡し、一人でも取り組めるようにしていく。
- ③2色目の輪ゴムを渡す。
- ④3色目の輪ゴムを渡す。
- ⑤できたら報告するように促し、確認をする。  
※報告が難しい児童はこちらから終わりを知らせ、一緒に確認する。

# つかんで入れよう

～「入れて」の理解を深め、色の違いにも気付くといいな～

## 対象児童・生徒

- ・簡単な話し掛けに反応できる。
- ・個別の言葉掛けや指差しがあれば注目できる。
- ・身近な物カードの区別が概ねでき、マッチングができたりできなかつたりである。
- ・生活の流れを絵カードで理解できる。

N 小1 重度・重複学級

太田ステージ II



## ねらい

- ・色への関心を高める。
- ・「入れて」の動作語の理解を深める。
- ・指示を聞き入れて、入れる。

- ・特大サイズのペットボトルの底12センチ辺りを切って容器にする。
- ・手を切らないように、切り口にはカラービニールテープを貼る。(今回は、「赤」と「黄色」の学習であるため、赤と黄色を使用した。)合わせて、周りにも、同様に同色のカラービニールテープを巻きつけた。
- ・ペットボトルの白いフタ2つを、赤と黄色のビニールテープでとめる。
- ・合間の時間にすぐ取り組めるよう、ホワイトボードに貼って行った。

## 教材の使い方 (指導方法)

・課題別学習時に取り組む。学習の合間にも気楽に誘い、取り組める。  
⇒プール時程になり、一週間に、たった1回しか国語・算数に取り組むことができなかつたため、授業の合間にホワイトボードに貼って主に取り組んだ。

- ①ペットボトルの容器を二つ、フタの入った容器を児童の目の前に置く。
- ②児童の左手を軽く押さえ、片手で行うよう促す。
- ③「入れて！」と言葉掛けをしつつ、同時に、一つずつフタを持った瞬間に、こっち！と該当する容器を指差す。
- ④一回に行う分が終わった時点で、両手で児童とタッチをし、「よくできたね！」の気持ちをこめて褒める。
- ⑤様子を見て、2回程促す。理解できた頃、リズムがのってきた頃、指1本を出して「もう1回」の合図をし、行い終了。

※なお、9月からは、同じ色同士、またオスメスをくっつけるとくっつく教材に発展させ、色別、マッチング学習を行う予定である。  
オスメスの手触りの違いにも注目させていきたいと考えている。





# つなげてみよう

## 対象児童・生徒

手元を見ることが難しく、机について学習することが難しい児童である。

手指を使うことも苦手である。

N 小1 Ⅱ度・重複学級

太田ステージ Ⅱ ~ Ⅲ-1



## ねらい

- ・親指、人さし指、中指を使ってボタンをはめることができる。
- ・指示された色を取ることができる。
- ・手元を集中して見ることができる。

- ・まるの直径を10センチくらいにして持ちやすくした。
- ・ボタンの大きさは大きすぎず小さすぎないものにした。
- ・いろいろな色を取り入れて色の学習にもつなげるようにした。

## 教材の使い方 (指導方法)

- ・国語・算数の個別の課題の時間に取り組む。
- ・初めは教員がボタンを途中まで入れて児童にボタンを引っ張るようにしてはめる。ボタンを留める感覚がわかってきたら自分ではめるように支援する。
- ・色の弁別が課題の児童には、色カードを見せて同じ色のまるを取るように指示する。

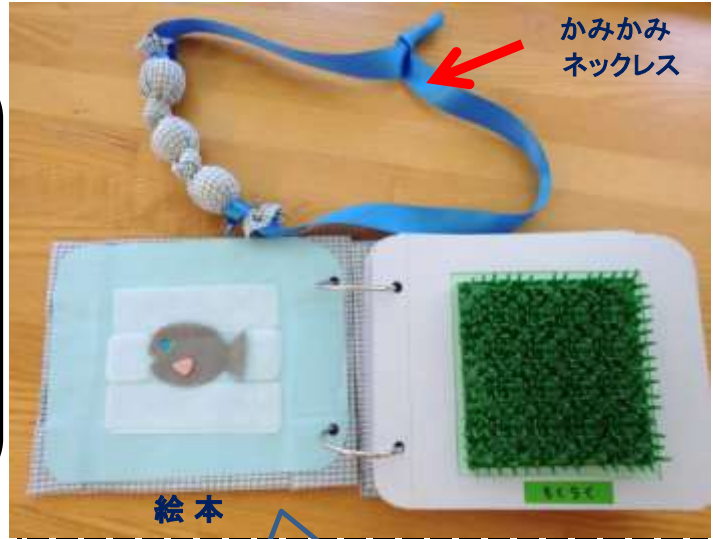


# みて！さわって！（+ かむのはこっちな）

## 対象児童・生徒

- ・触覚防衛反応があるなど、脳が触覚情報不足になりやすいと思われる児童
- ・口腔のセンサーニーズが特に強く、なんでも口に入れたり噛んだりする児童

I ~ II



## ねらい

- \* 触覚遊びのひとつとして、この絵本を手にするにより、受け入れやすい触覚を広げたり、見て触る経験を増やしたりする。
- \* いろいろ噛みたい児童が、これなら噛んでよいと分かる。

## 教材の使い方 (指導方法)



いろいろな 感触の素材を 入れました

\* **絵本**は、教員と一緒に見ながら、児童の様子を見て、手をガイドしていろいろな素材に触れるのを支援したり、よく見るページ、よく触れるページを見つけないと思います。

好きな感触のものは、絵本の中に限らず、もっと大きいサイズで触れられるよう素材を用意しておきます。その素材で マッサージしたり、好まない感触のものでも、よく見せて、「これで触ってみるね」と言葉をかけて、圧や動かし方を加減しながら、いろいろな感触を 体験する手助けをしてきます。

\* **かみかみネックレス**は 家具の緩衝材（コーナーガード）やスケジュール用カード、ホワイトボードや靴などを口に入れ、好んで噛んでしまう児童に、噛みそうなタイミングで渡し、「それを噛むなら、こっちにしてね」ということを伝えます。

徐々に、児童がこのかみかみグッズを要求してくれるように導いていきます。

# 「五色の短冊」に色分けしてみよう

## 対象児童・生徒

- ・赤・青・黄色・緑・オレンジ(特に黄色・オレンジと赤)の色の違いが分かるお子さん向けです。
- ・「ばなな」「みかん」「トマト」など、発声から単語につなげる練習をしているお子さんがいます。
- ・音楽や図工好きな、ひらがなの勉強を始めたお子さん向けです。

N 小3 重度・重複学級

太田ステージ | ~



## ねらい

- ・「七夕」の歌詞の五色の短冊の「五色」という言葉が「5のいろ」という意味だと理解できるようになる。
- ・身近な果物や野菜、水や空などを色として認識できるようになる。
- ・操作しながら物の名前を発声し、覚える。

### (作り方)

- ①七夕の歌のCDを準備する。
  - ②赤・青・黄色・緑・オレンジの八つ切り色画用紙を準備する。
  - ③縦に四等分に切り、1枚を短冊にして残りの紙で野菜や果物を切る。
  - ④ラミネートしてはさみで切り抜き、黒マジックで物や色の名前を書く。
- (工夫した点)
- ・生活単元や図工の七夕学習と連携。
  - (児童の変化)
  - ・七夕のメロディーを歌う児童や物の名前

## 教材の使い方 (指導方法)

- ①導入に、パネルシアター「七夕」を行う。
- ②「五色の短冊」をホワイトボードに等間隔に貼る。
- ③同じ色の画用紙で作った野菜や果物等の中から2つ選び、小さなホワイトボードに貼る。
- ④見本に同じ色の短冊の下に、野菜や果物等の名前を「と・ま・と」など明瞭に発声しながら貼って見せる。
- ⑤児童に小さなホワイトボードを渡し、野菜や果物を同じ色の短冊の下に貼るように促す。
- ⑥「とまと」は「あか」、「きゅうり」は「みどり」と名前と色を確認し、発声を促しながら進める。
- ⑦児童の実態を把握し、指名する順番を工夫し、ホワイトボードの選択肢も1~4種類位に設定する。
- ⑧全部貼り終わったら、5色の野菜・果物等の色の再確認をホワイトボードを見ながら行う。



# 色々なパズル ~よく見てつくろう~

## 対象児童・生徒

- ・ 重度重複学級児童の個別課題学習教材です。
- ・ 落ち着いて机上学習に向かうことができ、毎回2~3つ程度の課題を組み合わせて取り組んでいます。
- ・ 発語は少ないですが、こちらの簡単な指示は理解できます。

小3 重度・重複学級

太田ステージ II



## ねらい

- ・ ピースの絵や形に注目してはめ込む。
- ・ ピースを持つことで、指先の操作性を高める。

・ 2~5分割に分かれている動物や乗り物の組み合わせパズルです。

・ 枠ありと枠なしの2種類と用意し、児童の実態に応じて取り組んでいます。

## 教材の使い方 (指導方法)

### 【枠なしのパズル】

- ・ 児童の前にパズルの台（木枠）を置く。
- ・ パズルを取り出し、下絵に注目させながら児童に取り組ませる。
- ・ 完成したら褒めて達成感を味わわせる。
- ・ 1つ1つがで出来るようになったら、2つ同時に取り組ませる等して難易度を上げる。

### 【枠ありのパズル】

- ・ 枠ありのパズルができるようになったら取り組む。
- ・ 児童の前にパズルの台（小型のホワイトボード）を置く。
- ・ パズルを取り出し、絵に注目させながら児童に取り組ませる。
- ・ 完成したら褒めて達成感を味わわせる。
- ・ 似たような絵を、2、3組まとめて提示することで難易度を上げていく。

# いろいろ・色学習

～よく見て、集中して～

## 対象児童・生徒

- ・4年重度重複学級児童の個別課題学習教材。
- ・大型絵本やパネルシアターでは、教員の話しかけや登場する人（物）に注目して見たり聞いたりできる。
- ・絵カードや具体物を使って課題に取り組むことができる。

N 小4 重度・重複学級

太田ステージ Ⅰ



## ねらい

- ・教員と向き合い、落ち着いて課題に取り組む。
- ・二者択一で同じ色を選び、同じ色の場所に貼る。
- ・四色を弁別して、同じ色の場所に入れる。

- ・色の弁別やマッチングは3年生から継続して行っている。いろいろな教材を用意して意欲的に取り組めるようにしている。
- ・絵本「いろ」いもとようこ（金の星社）の一部を使用している。
- ・100円ショップの器やデコボール、市販のおはじき、お茶の空筒等身近な物を使用している。

## 教材の使い方 (指導方法)

- ・「いろ」のパネルを見ながら、二者択一で同じ色同士貼り合わせる。  
いろいろな色の組み合わせさせて選ばせる。
- ・四色の色の弁別とマッチングの学習を行う。  
デコボールやおはじき、ペグさしの順番を選ばせて行う。



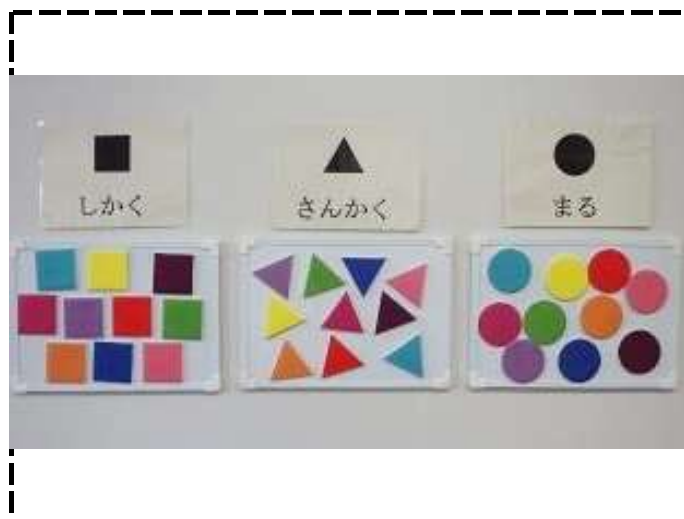
# 同じ形のマッチング ~よく見て仲間をさがそう!!~

## 対象児童・生徒

- ・国語・算数で使用をします。
- ・目と手の協応動作が苦手な児童に興味をもって同じ形のマッチングに取り組めるようにしています。
- ・一対一対応のマッチング、色の弁別、数への発達段階に児童が取り組めるようにしています。

N 小4 重度・重複学級

太田ステージ I ~ II



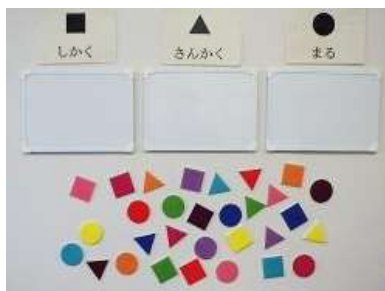
## ねらい

- ・同じ形に気づく
- ・形の違いに気づく。
- ・同じ形のカードを仲間分けすることができる。

- ・○、△、□の形をカラー印刷して切る。2mmの発砲スチロールの板を○、△、□に切る。板に印刷した○、△、□をのりで貼る。
- ・ブッカーを上から貼ることで、汚れることなく、何度も繰り返して使うことができる。
- ・形カードの後ろに板磁石をつけることで、ホワイトボードや黒板に貼ることができ、見やすくなる。
- ・各形を10個ずつ作る。色も変える。数や色の弁別にも使用できる。

## 教材の使い方 (指導方法)

- ・国語・算数で集団活動で使用をします。
- ・最初に教員が同じ形のカードを仲間分けするところを見せる。
- ・一枚ずつ児童に渡して同じ形の場所に貼ることができるように教員と一緒に取り組む。
- ・一人ずつ前に出て同じ形のマッチング活動をする。他の児童は友達がやっているのを見て自分の順番が来るのを期待をしながら待つ。
- ・児童の発達段階に応じて一枚ずつ渡したり、全部をランダムに渡したりする支援をする。
- ・マッチングができるようになったら、指定された数や色で形カードを貼れるようにする。
- ・形の認識がむずかしい児童は、一枚ずつ○、△、□を教員と一緒に指で確かめる。



# よく見て色分けをしよう!

## 対象児童・生徒

・対象物を注視したり、色を見分けたりする力を育てたい児童向けの教材です。

N 小5 重度・重複学級

太田ステージ I ~ II



## ねらい

- ・色の違いが分かり、仕分けができる。
- ・一人で課題をやり切る力を身に付ける。

### 【作り方】

- ①赤・青・黄・緑と4分割のシートを作成し、ケースの底に入れる。
- ②仕切り板を組み立て、ケースに入れる。
- ③カードをラミネート加工し、スチレンボードに貼り付ける。

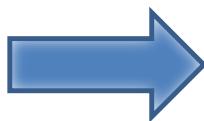
### 【工夫した点】

- ・カードを児童の実態に合わせて、操作しやすいように、スチレンボードで厚みを出しました。

## 教材の使い方 (指導方法)

●国語・算数の個別課題で使用します。

- ①ケースの右側にカードを置く。
- ②児童が一つ一つ色に合わせて、カードを所定の場所に入れる。
- ③全て入れ終わったら、教員に「終わりました」と報告をする。その後、キャスターの棚に片付ける。



# すごろく ～数字や数量に関心をもつために～

## 対象児童・生徒

知的学級の児童を対象に作成しました。集団授業での使用を目的に、児童の興味関心があるキャラクターを使用しました。

N 小3 知的障害学級

太田ステージ I ～ III-1



## ねらい

- ・みんなで数唱し、数字カードを使うことで数や数字に親しむ。
- ・集団でルールのある活動を一緒に楽しむ。

- ・好きなキャラクターを取り入れた。
- ・一人2回やることでゴールできる児童が出るように、マス目の数を工夫した。
- ・画像があることで興味関心をもって参加することができる児童がいるので、サイコロではなく画面をタッチして選び、その後自分が進むべきマスが表示されるようにした。（タッチ画面ではないので、教員が手動で操作）
- ・ゴールが目的ではなく、自分の好きなマス目を出したい児童も出てきて、いろんな楽しみ方ができた。

## 教材の使い方 (指導方法)

誰にしようかなの言葉かけで、児童がハイタッチをして順番で取り組む。画面の青い四角を選んでタッチすると、画面が変わり進むマスが表示される。児童の実態によって、そのマスまでの数があり、コマを進めた後、数字カードを選ぶ児童がいる。同じマスまで進めることをねらいとして、みんなで数唱はするがマッチングで進む児童もいる。「5とって」などの言葉かけで、5のカードを選んで貼ることができる児童もいるが、「これを貼ってね」と指示された数字カードをはる児童もいる。マス目の内容は、ご褒美的な内容も入れて、児童が意欲的に取り組めるよう工夫した。2回目は、コマに貼った数字カードは、全部取り外して始める。ゴールすると、キラキラ帽子をかぶり、ゴールした人、していない人の違いを視覚的にわかりやすくした。





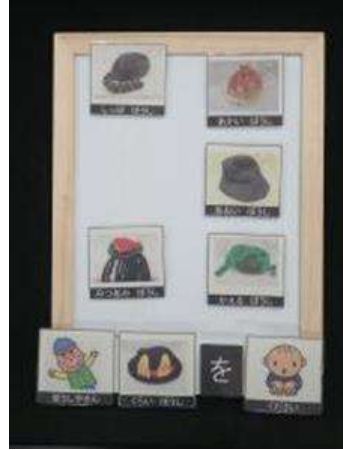
# つたえよう～ぼうしやさんごっこ～

## 対象児童・生徒

小学部5年生6名。不明瞭だが言葉でやりとりしようとする児童が4名。内言語はあるが表出言語が少ない児童が1名。発語が難しい児童1名。支援ツールを使って、自分の気持ちを相手に正しく伝えることを課題としている児童たちである。

N 小5 知的障害学級

太田ステージ I ～ III - 2



## ねらい

・ぼうしやさんごっこのやりとりを通して、個々の言語表出能力を高める。

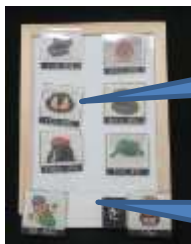
・カードはマジックテープで取り外しができるようになっている。  
・普段使っているPECSと同じ形式にして、日常生活に般化できるようにした。  
・6つの選択肢（帽子）を用意しているが、提示する数は個々の児童の実態に応じて変えている。

## 教材の使い方 (指導方法)

国語・算数の集団学習「ぼうしやさんごっこ」

①「すてきなぼうしやさん」のパネルシアター  
(役割を決め、曲に合わせて児童が順番にパネルを操作する。)

②ぼうしやさんごっこ(児童がぼうしやさん役とお客さん役になり、やりとりをする。お客さん役児童は教材を使ってほしい帽子を選んで伝える。)



①ほしいぼうしのカードをとる。

②ここにとったぼうしのカードをはる。



③この部分をとって文字を読んだり、写真を指差したりして相手に伝える。

# 何をたべてきたの？

～色やくだもの名称を知る、色と具体物を結び付ける～

## 対象児童・生徒

- ・表出言語がある子、喃語のある子、サインで伝える子等、実態の幅は広いです。
- ・全員、教員の簡単な言葉での指示を理解し、動くことができます。
- ・絵本が好きな子が多く、自由時間に自主的に絵本を読む姿も見られます。

小5 知的障害学級

太田ステージ II ～ III - 2



## ねらい

- ・絵本に注目することができ、物語の展開を楽しめるようになる。
- ・色やくだもの名称を知る。
- ・「〇〇色の〇〇」のように、色と具体物を結び付けることができる。

・絵本「何をたべてきたの？」をもとに作成した教材です。おなかをすかせたしろぶたくんがりんごを見つけ、それを食べるとお腹に赤い模様ができます。その後も、見つけたくだものを食べる、そのくだもの色の模様がお腹にできる、をくりかえしてお腹に色が増え綺麗になっていく、という物語です。

・絵本の挿絵をもとに、しろぶたくんとくだもの拡大パーツを作りました。物語の内容に合わせて、しろぶたくんが何を食べてきたのかを複数のくだものの中からお腹の模様の色を頼りに選択する活動を行います。

## 教材の使い方 (指導方法)

①読み聞かせを行う。(絵本に注目できるように、絵本を拡大コピーしたものを大きな黒い画用紙に貼ったものを使用しました。)



②しろぶたくんとくだものパーツを使って、物語の中に出てきたものの名称を確認する。



③おなかに色がついたしろぶたくんを見て、複数の選択肢の中から同じ色のくだものを選択する。



児童の実態に応じて、一度に2色提示する等できるようにしました。選択肢を減らす方法もあります。



くだものパーツを選んだらお腹の丸い模様の上に貼ります。ぴったり重なります。

# 落ちたぶたは何匹？ ～数を数える力を育てる～

## 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。
- ・一対一対応ができる。

N 小5 知的障害学級

太田ステージ II ～ III - 2



## ねらい

- ・絵本の世界を楽しむ。
- ・ぶたのカードを使って、数を数えます。発展して、足したり引いたりすることができることもねらっています。

- ・木が大きくなるイメージを表せるように、木は布に描き広げていく感じで提示した。
- ・ぶたのカードは木とホワイトボードに付けられるように、マジックテープと磁石をつけた。
- ・ぞうの絵カードは動きを出せるように、ペープサート形式にした。

## 教材の使い方 (指導方法)

1. 絵本の読み聞かせ  
【ぶたのたね】 佐々木マキ著 絵本館出版
2. 児童の活動 実態に応じて行う
  - ・ゾウが通り過ぎた後に落ちたぶたのカードの枚数を数えて発表する
  - ・口頭で発表、数字カードと合わせる。
  - ・数字カードの横に絵カードを貼り数と対応させる
  - ・ゾウが数回通り、1回目に落ちた数と2回目に落ちた数を合わせる
  - ・木に残ったぶたの数を数える



# 神経衰弱 ～同じカードを選ぼう～

## 対象児童・生徒

自閉症・広汎性発達障害の男子生徒6名の学級です。見通しがもてるとしっかり授業に取り組むことができ、何事にも失敗してもチャレンジする積極的な生徒が多いクラスです。周りの音を気にして授業に集中できず、一度学んだことをどうしても応用に生かすことができず、パターン化してしまいます。また学習内容に見通しがもてなければ、パニックになる生徒もいます。

N

太田ステージ



## ねらい

神経衰弱は、記憶しようとする意思が脳を活性化させることができます。授業の集中力を高めることができることをねらいとします。また共同作業と生徒同士の関わりの場面を設定することで、社会性を身に付けることができることをねらいとしています。

このゲームで、順番やルールを守って友達と一緒にゲームができ、勝敗にこだわらず友達同士楽しむことができるようになることを課題にしています。

## 教材の使い方 (指導方法)

自閉症・広汎性発達障害の学級のため、見通しがもてるとしっかり授業に取り組むことができるクラスです。普段の生活で目にしている電車や車、人物、修学旅行で行った大阪についてなどの写真をカード化することで、生徒自身の日常生活へつなげることができると考えました。またそのカードの人物に興味をもつことで今までになかった情報も増えてくると考え、この神経衰弱を通して、順番やルールを守って友達と一緒にゲームができるように活動しました。勝敗にこだわらず友達同士楽しむことができるようになることを課題に、社会性の学習の時間で神経衰弱を行いました。



# 簡単パズル Vol.1

## ～初期の形の構成と手の微細運動の向上～

### 対象児童・生徒

- ・認識的には、上下及び左右の2片パズルの一致が習得でき、次のステップとして学習に取り組もうとしている児童・生徒。
- ・手指の運動機能面では、カード等を掴んだり、握ったり、どうにかして持つことができ、且つ指先を使った操作性の向上を目指している児童・生徒。

N 重度・重複学級

太田ステージ I ~ II



### ねらい

- ・形を視覚的に捉え、3片(以上)に分解したカードで構成することができる。
- ・部分的なカードから上下や左右を捉えることができる。
- ・指先を使って微調整をし、カード位置に気を付けながら、適切な場所におくことができる。

- ・タスクを受けた時に似たような課題を実践し、日常の学習として実施するようアドバイスを受けたので、作製した。おそらく、太田ステージI～IIに該当する児童・生徒は実践したことがあると思われる。
- ・今後ステップアップした際に、カードの細分化を考慮して、A4版で作製した。
- ・枠だけ作成し、形のマッチングではないので、わざとはまり過ぎないようにした。それ故、微調整をするということが必要になり、手指の巧緻性を同時に高められるようにした。

### 教材の使い方 (指導方法)

- ①対象児童・生徒(以下「対象児」と表記)は着席をし、学習できる環境を整える。
- ②枠板を対象児の中央に提示する。
- ③(対象児が右利きの場合)対象児の左側に見本の絵を提示する。
- ④ステップ1：縦の場合は上から、横の場合は左から、1片ずつカードを渡し、枠内にはめていく。  
ステップ2：縦、横ともに順番通りにカードを並べ、1片ずつカードを枠内にはめていく。  
ステップ3：順不同に、全体図(見本)のどの部分のカードに当たるか指示しながら、枠内にはめていく。  
ステップ4：カードの上下及び左右の向きだけ揃えておき、1枚ずつ枠内にはめていく。  
ステップ5：向きも含めランダムにカードをおき、枠内にはめていく。  
※対象児の実態に応じて、提示方法や難易度を変えていく。  
※左右絵よりも上下絵の方が難易度は易しいです。
- ⑤④が完成したら、「これ(見本)とこれ(枠内の絵)は同じ」と確認をし、「できた」と称賛する。

# 果物を探そう！ ～友達と一緒に取り組もう～

## 対象児童・生徒

現在までに、国語・数学(算数)などの授業で、果物の名前やイラスト、写真などを学習してきている生徒。理解度は様々で、文字で理解できる生徒、イラストが分かる生徒がいる。発声は少ない生徒が多いが、友達と関わろうとしたり、友達から言葉をかけられて一緒に動こうとしたりする生徒たちである。

**N 中1 知的障害学級**

太田ステージ II ～ III - 2



## ねらい

- ・友達とのペアを意識し、一緒に行動したり、協力して取り組もうとする。
- ・現在までの学習内容を深める。

・今まで学習してきた内容を深めるために、あまり馴染みがないイラストや写真もカードにする(例えばスイカであれば「黄色いスイカ」をカードに加えるなど。)  
 ・文字やイラスト、写真など、様々なパターンでカードを用意することで、理解度の差をカバーできるようにした。  
 ・文字が読める生徒は、文字を読むことが難しい生徒に文字表記のカードを教えたりする姿が見られた。

## 教材の使い方 (指導方法)

【生活単元学習：友達と一緒に取り組もう】の単元で使います。

☆学級の友達とペアになり、2つのゲームに取り組めます。

### ①ボール運び

### ②果物を探そう！

- ・指示された果物のカードを集めに行く。
- ・教室以外にも、廊下や隣の教室前に貼ってあることもあるので、2人で協力して探す。
- ・どこにあるかわからない場合は、「ヒントカード」を教員からもらうこともできる。
- ・制限時間があるので、すべてのカード(8枚)が見つからなくてもゴールすることもできる。



### ③結果発表

- ・①と②の順位、正解数で得点を付け、順位を確認する。