

# N 部門

(知的障害教育部門)

社会性を育む教材

教員作成教材ガイド



平成28年度

東京都立鹿本学園

## 目次

- 「はてなボックス」
- 「わくわくエプロンシアター」
- 「表のどこに貼ろうかな？」
- 「お話振り返りボード」
- 「外出ウオッチ」
- 「卓上ソフトオセロでゲームをしよう！」
- 「気持ちの変化と解決表」
- 「神経衰弱」
- 「たんじょうび おめでとう」
- 「リング引き抜き・追視」
- 「落ちないで！激落ちくん」
- 「手は パー」
- 「風車」
- 「スケジュールカード」
- 「お席にどうぞ」
- 「土作りをしよう」
- 「コミュニケーションボックス」
- 「円形紙すき器」
- 「仕切り箱」

- 「ボタンかけの練習をしよう」
- 「ルールを理解し1， 2， 3」

# はてなボックス

～何が出るかな～♪何が出るかな～♪～

## 対象児童・生徒

感覚遊びが好きな児童向けです。また、注目することや自分の順番を理解したり待ったりすることが課題の児童向けです。

N 小1 自閉症学級

太田ステージ II ～ III-1



## ねらい

- ・提示されたおもちゃを見ることができる。
- ・自分の順番を待つことができる。

- ・触覚や聴覚、視覚に働きかけるおもちゃを用意する。
- ・当初よりおもちゃに注目する時間が長くなった。また、おもちゃに興味を示し、手を伸ばすことも増えてきた。
- ・おもちゃと関わることを期待したり、順番を待ったりすることができるようになってきた。

## 教材の使い方 (指導方法)

- ①児童は、教員が「何が出るかな？何が出るかな？」と言いながら箱から取り出されたおもちゃを見る。
  - ②児童は、教員が動かしているおもちゃに順番に関わる。
- ※①②を決められた回数繰り返す。

# わくわくエブロンシアター ～かえるのうたが聞こえてくるよ♪～

## 対象児童・生徒

- ・視線が外れやすく、集中の持続が難しい。
- ・対象物を指差し、言葉かけをすると対象物に目を向けることが多い。動くものには興味をもちやすい。
- ・日常生活で使われる簡単な名詞や動詞の理解ができる。
- ・歌や音楽に興味・関心がみられる。

N 小1 自閉症学級

太田ステージ II ～ III-1



## ねらい

- ・目の前の教材に注目し、手を伸ばすことができる。
- ・次に出てくるものに驚きや期待感をもつことができる。
- ・歌に合わせて、リズムよくカエルを鳴かせることができる。

作り方は簡単です。

- ①使わなくなったエブロンを用意。
  - ②フェルトで立体のカエルを作る。  
(キュッキュと音の出るクッション入り)
  - ③かえるとエブロンと合体。
- \*人により、やる気と根気が必要です。

エブロンシアターでは、ポケットから様々な物が登場することで、子供たちの「驚き」と「興味」を引き出すことができる。一緒に歌ったり会話をしたりして、子供たちが積極的に物語の中に参加することができる。

## 教材の使い方 (指導方法)

社会性の時間や集団課題・個別課題などで使用。

- ①エブロンシアターを準備。
- ②「かえるのうた」を唄いながら、人形を操作する。
- ③「ゲロ、ゲロ、ゲロ、ゲロ」に合わせて、かえるのお腹を押して音を出す。
- ④慣れてきたら、一緒に歌を唄いながら出てきたかえるを児童に渡して音を出すよう促す。

\*「かえるは何匹いる？」や数唱に用いるなどのアレンジも可能。  
素材を変えて感触遊びにもできます。

# 表のどこに貼ろうかな？ ～いろ×もの～

## 対象児童・生徒

- ・ 2語文程度の表現が芽生えている児童に対しての教材。
- ・ 集団の学習時に使用。
- ・ 色×物の名前の理解や言語表現が目標の児童、表への理解が目標の児童に対して使用。

N 小2 自閉症学級

太田ステージ II ～ III-1



## ねらい

- ・ 「○色の××」と色と物の二つの属性を言葉で表現できるようになる。
- ・ 選んだ絵カードが表のどこにくるのか理解できるようになる。

- ・ 「○色の××」と答えられるようになるまで、教員が「○色の××だね」と正しい表現を繰り返し伝える。
- ・ 最初に、表の正しい見方を示すことで、全員が表のどこにカードを貼ったらよいか分かるようになった。
- ・ 色や物の数は、最初は2×2から始め、3×2、3×3、4×3…と少しずつ増やしていった。

## 教材の使い方 (指導方法)

①色カードと物カードを貼ったボードを渡す。



②①に該当する絵カードを複数の絵カードから選ぶ。



③選んだ絵カードを「○色の××です」と発表する。

④(最初～複数回) 正解を示す

表のどこに絵カードを貼るか、教員が表を指さしながら「○色の…××はここだね」と言いながら貼る。  
※児童の様子を見ながら、④はなくしていく。

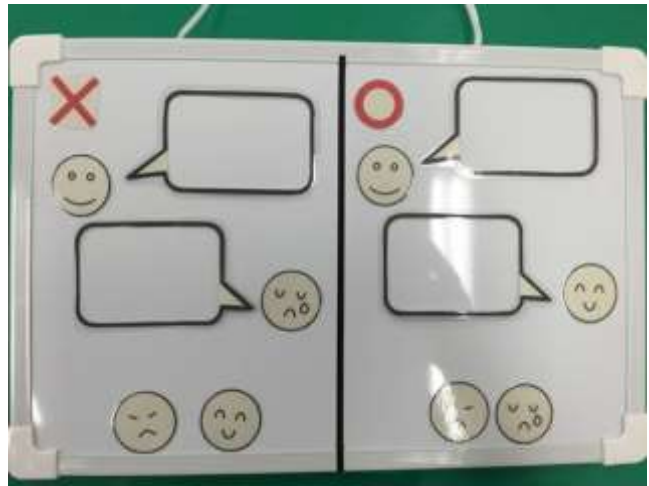
⑤表のどこに絵カードを貼るか、表を見渡して貼る。



# お話振り返りボード ～会話の見える化～

## 対象児童・生徒

小学校や中学校、特別支援学級に在籍する、対人関係や状況理解に課題のある児童・生徒対象。



## ねらい

- ・会話を振り返り、自分や相手の気持ちを理解する。
- ・会話の流れを考える。

- ・4つの表情カードを用いて、視覚的に気持ちを理解できるようにした。
- ・吹き出しは会話バージョンや心の中の気持ちバージョンなど、状況に合わせて応用できるようにする。
- ・ホワイトボードに吹き出しや表情カードが貼ってあることで、すぐに会話を振り返ることができる。

## 教材の使い方 (指導方法)

- ・会話の中で、状況を理解することが難しいとき、不適切な言動が見られたときの振り返りや、会話のロールプレイを行うときに使用する。
- ①表情カードの下に「ともだち」「じぶん」など書き入れ、会話の中の登場人物を示す。
- ②×枠内の吹き出しに、行われた会話を書き入れる。(簡潔に！注目すべきワードを書く！)
- ③順に確認することで、自分や相手がどんな気持ちになったかを考える。
- ④○枠内の吹き出しに、適切な会話の言葉を考えて書き、そのときの表情を貼る。
- ⑤登場人物の表情が笑顔になることを確認する。



さらに効果的な吹き出しを使用するのもよし！  
こんなふうに話しかけられたら…適切な会話はどっち？  
などとクイズ形式にして、ゲーム感覚で学ぶツールとしても使用可能！！

# 外出ウォッチ

～鳴ったら戻るのね、そうなのね～

## 対象児童・生徒

・写真カードを使って、行きたい場所を自ら教員に伝えることができる児童です。

・繰り返し取り組むことで、ルールを理解して活動することができる児童です。

N 小4 自閉症学級

太田ステージ II



## ねらい

・タイマーが鳴ることで時間の終わりがわかり、教室に戻ることができる。

材料：キッチンタイマー×1  
プラスチック容器×1  
配線ベルト ×1  
ガムテープ 少々  
材料費：約180円！！

工夫：ベルト部分の柔らかい面を内側にし、付け心地を良くしている。容器のふたに穴を開け、音が聞こえるようにしている。

◎音が鳴ったことに気付くと、自ら教室に戻って来られることが増えている。

## 教材の使い方 (指導方法)

- ①児童が写真カードなどを使って、教員に外出先を伝える。
- ②外出メダル（外出許可の証）とともに、時間を設定した外出ウォッチを児童に渡す。
- ③タイマーが鳴る頃に児童のもとへ行き、「鳴ったね。教室に戻ります。」と言葉をかける。
- ④慣れてきたら、離れた場所から手招きやサインなどで教室に戻るように促す。

※将来的に腕時計を使った指導を視野に・・・！！



# 卓上ソフトオセロでゲームをしよう！

## 社会性の学習「スポーツオセロ」のルール理解へ

### 対象児童・生徒

- ・学習においては、視覚的なモデルを元に、対象を比較・検討して選択する経験を積み重ねて成果を上げている。
- ・教材の扱いには、常時安全面の配慮が必要な学級である。
- ・児童は、学級・学年共「社会性の学習」に興味・関心を示している。

N 小5 自閉症学級

太田ステージ II ~ III - 2



### ねらい

- ・マッチングを軸に、簡単なルールのゲームを学級や学年で楽しめるようになる。  
(自分のチームカラー(ビブスの色)になるように、オセロをめくる)

- ・化学繊維のキルティング地で軽量のカラーオセロを作りました。持ってひっくり返しても、投げても？！安全です。
- ・5年生の3つの自閉症学級が合同で「社会性の学習」に取り組んでいます。「みんなで ゲームをしよう」の単元の中にオセロゲームがあります。自分のビブスの色にすることは、色のマッチングとめくる動作の連続です。プレステージとして、学級で取り組む「社会性ショート」の中で、ルールの理解を深めたいと考えています。(＊型は、徳用DVDの底板。直径約14cm)

### 教材の使い方 (指導方法)

例1: 「オセロを黄色に！」(5枚・10枚)

例2: 「ビブスの色に！」(タイマー20秒)



# 気持ちの変化と解決表

## ～気持ちに気づいて適切な言動をとろう～

### 対象児童・生徒

・通常学級、通級指導教室、特別支援学級に通う感情表現に乏しい、怒りのコントロールに弱い小1年生から小6年生の児童対象です。

N

太田ステージ

| 気持ちの変化と解決表 |                     | いろいろな気持ち       |              |               |
|------------|---------------------|----------------|--------------|---------------|
|            | どんなとき？<br>怒るときどうする？ |                |              |               |
|            | どんなとき？<br>怒るときどうする？ | びっくり           | こまる          | こわい<br>びっくりする |
|            | どんなとき？<br>怒るときどうする？ |                |              |               |
|            | どんなとき？<br>怒るときどうする？ | かなしい           | くしゃみ<br>落ちこぼ | うらやま<br>しっぺ受  |
|            | どんなとき？<br>怒るときどうする？ |                |              |               |
|            | どんなとき？<br>怒るときどうする？ | ふざふざ<br>しんぱいする | しっぺ受<br>さんざん |               |
|            | どんなとき？<br>怒るときどうする？ |                |              |               |
|            | どんなとき？<br>怒るときどうする？ |                |              |               |

### ねらい

- ・気持ちを表す言葉を知る。
- ・自分の気持ちに気づく。
- ・怒りの感情に対処する。

- ・日常、携帯できるようにコンパクトな大きさにした。
- ・怒りの対処を児童自身ができるように本人または教員が聞き取って記入できるように記入型にした。
- ・色を変えて、怒りの大きさの認知を分かりやすくした。
- ・裏面には、色々な気持ちを表す表情と言葉の一覧を載せ、気持ちを表す言葉の語彙力と認知を高められるようにした。また、児童自身でも顔の表情と気持ちを表す言葉を追加できるようにした。

### 教材の使い方 (指導方法)

- ・個別の学習、または日常的に取り組む。

- ① 個別の学習で表面の怒りの大きさの感情については「どんな時にどのような気持ちになるか？」「どの時どうすればよいか？」を教員と一緒に考えながら書き込んでいく。
- ② ①が完成したら、個別の学習で怒りの対処法についてロールプレイして、練習する。
- ③ 表を日常、携帯しておき、怒りの気持ちができた時に表面を使って、対処していく。
- ④ 裏面は個別の学習や日常的に今の児童自身の気持ちの認識を高めていくことに使っていく。

# たんじょうび おめでとう ～生活経験を広げる～

## 対象児童・生徒

＊小学部1年生の学年での生活単元学習の時間に使用。  
＊注視が難しかったり、イメージする力が弱い児童がいる一方で名詞や季節行事など経験したことはよく覚えている児童もいて実態の幅が広い。

N 小1

太田ステージ I ～ III-1



## ねらい

＊誕生月の児童は大きなケーキの前に座ることで主役の気持ちを感じとる。  
＊お祝いする児童は誕生日の雰囲気を知り、友達に関心をもつ。

- ・児童机の天板の大きさに合わせて作成した。
- ・イチゴはエコクラフトテープを使用して、質感や立体感を持たせるようにした。
- ・N部門小学部にケーキの模型があるが、使用希望日が重なることがあり、学年のケーキを確保しておきたかった。

## 教材の使い方 (指導方法)

教材の使い方：毎月の誕生会の時に、対象の児童が前に出てケーキの前に座り、みんなで「ハッピーバースデー」を歌う。誕生月の児童はろうそくを吹きけす真似をする。「たんじょうび おめでとう」のカードを一緒に声に出して読んだり、イチゴの数を数えたりする。

# リングの引き抜き・追視 ～物に注視し、手をのぼす力を育てる～

## 対象児童・生徒

・車が好きなお子さんで、好きなものには短い時間であれば注目できますが、興味がないものにはほとんど視線が向きません。

・好きなものや場所に向かっていき、手をのぼすことができます。ものを狙った場所に入れたり置いたりすることは難しいです。

N 小3 重度・重複学級

太田ステージ 1 ～



## ねらい

・ものに手をのぼして取ったり、一定の高さまで持ち上げて引き抜いたりする力をつけたい。  
・動く対象物を、目で追う力を高めたい。  
・狙いをもった行動を起こし、ストレスを感じても諦めずに目的を達成する持続力を身に付けてほしい。

・児童が目で追ったり、手に取ったりしようと思うように、好きな車のシールを貼った。また、児童が剥がさないように、セロハンテープで補強した。

・径(穴)の小さなリングだと上手く抜けずに諦めてしまったので、径が大きな塩ビパイプをカットして使用した。長すぎる支柱(写真右)からは抜ききれずに途中で諦めることもあったので、短い支柱(写真左)も用意した。

・棒の先にリングを引っ掛けられるようにし、児童が手をのぼせばすぐに取れるようにした。

## 教材の使い方 (指導方法)

・個別の学習課題として取り組む。

・塩ビパイプのリング(以下、リング)を、

①支柱から抜き取る。(教員の支援を受けて、ケースの中に入れる。)

…リングは、事前に1つだけ支柱にさしておく。この支柱を机の上に置く。児童に、リングに貼った車の写真に目が向くように促す。児童に土台を左手でおさえ、右手で引き抜くように促す(支援する)。リングを引き抜き、児童がしばらく眺めて楽しめたら片付け用ケースを目の前に置き、入れるように支援する。次のリングを1つ支柱にさし、これを数回繰り返して取り組む。

②動いているリングを目で追い、手をのぼして取る。

…教員と児童が対面になって座る。指し棒の先にリングを引っ掛け、児童の目の前にこれを提示する。児童が注目したら、児童が目でリングを追えるくらいのスピードで上下左右に棒の先を動かす。ある程度目で追ったら動きを止め、手をのぼして取るように促す。児童がしばらく眺めて楽しめたら片付け用ケースを目の前に置き、入れるように支援する。次のリングを指し棒の先に掛け、これを数回繰り返して取り組む。

・難しすぎる(ストレスがかかりすぎる)と集中力が途切れてしまうので、最初は短い支柱を使ったり、ゆっくり短い距離だけ指し棒を動かしたりする。

# 落ちないで！激落ちくん ～スポンジで出前ゲーム～

## 対象児童・生徒

- ・目と手の供応が難しい児童
- ・簡単なルールを理解し、ゲームに参加することが課題の児童
- ・友達と協力して取り組むことが課題の児童

N 小6 重度・重複学級

太田ステージ I ~ II



## ねらい

- ・バランス感覚の向上
- ・集中力をつける
- ・ルールを理解し、自分から取り組む
- ・友達と協力して取り組む

### 材料

- ・板状のスポンジ（メラニンスポンジ）
- ・100円ショップの吸盤キャッチボールの受け皿

### 作り方

- ・スポンジを適当な大きさに切る。  
（絵や模様を描いてもステキ）
- ・できあがり

## 教材の使い方 （指導方法）

### ○積み上げゲーム

- ・机の上にスポンジを置く。
- ・吸盤キャッチボールの皿を手にセット。
- ・「よーいスタート」で1枚ずつ皿に積み重ね、くずれ落ちたらゲームオーバー

※説明なしでスタートしても、1枚のせると続きを積み重ねはじめます。見てわかる教材。  
※2～3人で競争したり、2人組で渡す人・積み重ねる人の協力ゲームにしたりしてもOK。  
※スポンジの代わりに使い捨てプラ容器、本物のざるそばなどを使うと難易度が上がります。

### ○出前ゲーム

- ・吸盤キャッチボールの上に児童の実態に合わせてスポンジを数枚のせる。
- ・「よーいスタート」でゴールまで落ちないように運ぶ。またはリレー形式で次の人に渡す。
- ・落としたらその場でせ直す。またはスタートからやり直し。

# 手は パー

～雑巾がけで手のひら全体への意識を高める～

## 対象児童・生徒

運動発達が未成熟で、高這い移動運動で、両手、両足の交互運動と同調運動が十分に意識できない児童、生徒（足が交互になると手がそろわない。手がそろおうと足が交互にならない）。手のひらがしっかり開かず握ってしまう児童、生徒。

N 小1 知的障害学級

太田ステージ Ⅰ



## ねらい

- ・雑巾がけで、手のひらをしっかり開いて床につけることができる。
- ・両手をそろえて、雑巾がけができる。

- ・雑巾および子供用軍手をマジックテープでつくように張り付ける。
- ・雑巾に直接縫い付けると、手袋をはめることに慣れていない場合着用に手間取るので、左右それぞれマジックテープで取り付けるようにした。
- ・子供用軍手は、伸びるタイプにすると、手の大きさの幅に対応できる。

## 教材の使い方 (指導方法)

- ①雑巾から軍手を外す。
- ②軍手をはめる。
- ③床に置いた雑巾のマジックテープに合わせて手をつく。  
\*手の大きい児童は、手が重ならない位の幅で手をつく。
- ④雑巾がけスタート！



←  
雑巾、軍手、それぞれにマジックテープをつけた。



かざぐるま  
風車

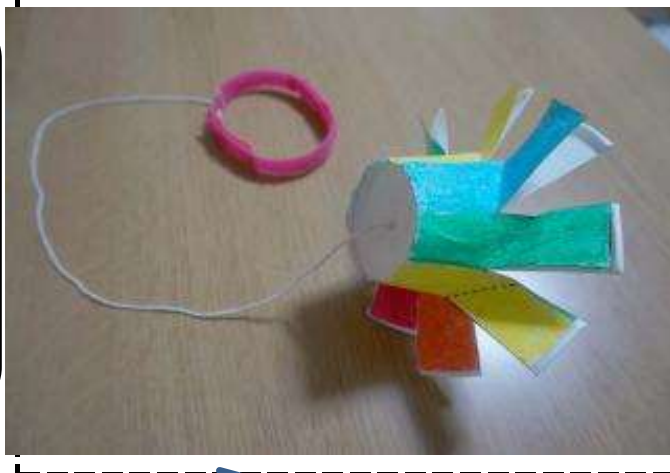
～風を利用して遊び、手指の操作性を高める～

### 対象児童・生徒

- ・身の回りの自然に興味を示すことが課題の児童
- ・手指の操作性を高めることが課題である児童

N 小2 知的障害学級

太田ステージ I ～ IV以上



### ねらい

- ・児童に身近な風を使った遊びを通して、風の存在を感じ取る。
- ・手指の操作性を高める。

### その他

・材料が紙コップ、羽根の型紙、たこ糸、ビーズだけなので、簡単に作成が可能。

・身の回りの自然に親しむことができる教材であり、特別支援学校だけでなく、小学校低学年の生活科や、特別支援学級の生活単元学習などで活用が可能。

### 教材の使い方 (指導方法)

- ・たこ糸を引っ張って走ったり歩いたりする。たこ糸の長さは児童の実態に合わせて調節する。



- ・走ったり歩いたりすることが苦手な児童は、たこ糸をゆっくり上下させるだけでも風車が回る。
- ・たこ糸を持つのが苦手な児童は、結束バンドなどで持ち手を作ると良い。

### 作り方

- ①コップの底の中心に1カ所、たこ糸が通る程度の穴を開ける。
- ②型紙の外側をはさみで切る。  
(児童が作る場合は、この工程の前に型紙やコップに色塗りをさせると良い。)
- ③型紙をコップの外側に巻き付け、のりで貼る。
- ④コップと型紙を、線に沿って縦に切る。
- ⑤コップと型紙を、点線に沿って外側に折る。
- ⑥たこ糸の片方の端を結ぶ。
- ⑦たこ糸にビーズを1個通す。
- ⑧ビーズを通したたこ糸を、コップの中から外に向かって通す。
- ⑨たこ糸の、コップ側の端を結ぶ。

# スケジュールカード ～自己管理能力を育てる～

## 対象児童・生徒

自身の力では、次の行動に移すことが出来ない生徒や物事を選択することはできるが自分から行動に移せない生徒に使用する教材。

N 中1 自閉症学級

太田ステージ II ～ III-1



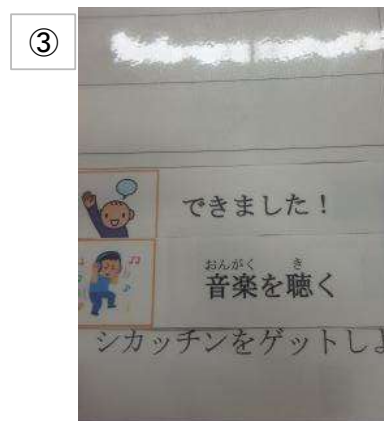
## ねらい

- ①自分からスケジュールを確認し行動に移す力を育てる。
- ②スケジュールを作成し、自分の予定を決める力を身に付ける。

- ・スケジュール表はその生徒が行える活動の数に応じて枠を作る。
- ・生徒個人に合った活動や余暇のカードを作成する。
- ・最初は、教員が設定していたが、徐々に自分から貼り付けを始め、現在では生徒によっては自分でスケジュールリングするところまで成長した。

## 教材の使い方 (指導方法)

- ①生徒に合う活動カードを選択させる。
- ②活動が終わったら、カードを外す。(その際に、コイン(トークン)を渡す。)
- ③「できました」カードまでいったら活動終了。
- ④選択した余暇活動を行う。





# お席にどうぞ～CAFÉ PocoPocoへようこそ～

## 対象児童・生徒

- ・ 中学部作業学習・カフェ班の学習で使用しています。
- ・ 色の識別、数字（形）の識別が可能な生徒が対象になっています。

N 中1 知的障害学級

II ～ IV以上



## ねらい

- ・ 一連の活動内容が分かり、少ない支援で行うことができ、自己肯定感を高めることができる。

- ・ 席札と注文カードを挟みやすいように、クリップを使用しました。
- ・ クリップの裏面に磁石を貼ることで、壁にかけても使用できるようにしました。
- ・ イメージしやすいように、実際のテーブルや席と同じ配置に作っています。
- ・ 初めはテーブル番号を入れていましたが、色分けにすることで、シンプルでわかりやすくしました。

## 教材の使い方 (指導方法)

受付：お客様が来たときに受付係が対応します。  
→注文を聞いて、クリップに挟んである席札を渡します。  
→注文を受けたカードをそのクリップに挟みます。  
→注文カードを挟んだクリップをコーヒーマーカーの横にある注文枠の上に置きます。

キッチン：注文枠のカードを見てその飲み物を作ります。  
→できた飲み物とカードを挟んだクリップをトレイに乗せてウェイターを呼びます。

ホール（ウェイター）：受付を通ってきたお客様がテーブルの場所に迷っているときは、声をかけて正しいテーブルに誘導します。  
→キッチンに呼ばれたら、クリップについているカード番号の席まで飲み物を運びます。  
→飲み物をお届けしたら、席札を回収します。  
→クリップと席札をマッチングさせて挟みなおし、お客様が帰ってテーブル準備ができたなら、受付に戻します。

以上の活動をループしてカフェでの接客、提供を行っていきます。

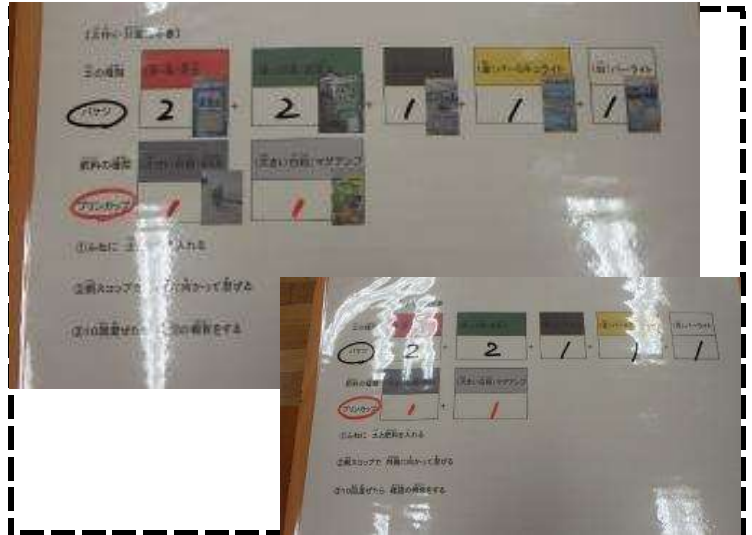
# 土作りをしよう ～土と肥料の配合・指示書～

## 対象児童・生徒

文字や分量の理解ができ、種類や計量する容器の違いを理解し、一人で任された仕事を進めるための教材です。将来の進路を企業就労や福祉就労を目指す生徒向けで、仕事内容の理解と遂行を目指しています。

N中2 知的障害学級 自閉症学級

太田ステージ III-2 ～ IV以上



## ねらい

- ・種類に対応する違いを理解し、順に用土を入れてことができる。
- ・計量容器の違いを理解し、使い分けることができる。

- ・種類の違いに課題のある生徒向けに、写真を入れて理解しやすくした。
- ・色をわけて、順序の重複を防げるよう配慮した。
- ・用土と肥料の種類によって、計量容器の違いに注目し、学習できるようにした。

## 教材の使い方 (指導方法)

- ・初めは、具体物を示しながら活動に取り組みます。

①袋のパッケージに注目させる。

②対応する用土や肥料を、決まった計量容器の中に入れる。

③ ①と②を繰り返す。

写真入り指示書は、覚えるまで活用する。理解度により用土等や計量容器の配置をわかりやすく変えて学習する。

# コミュニケーションボックス ～聞く力・考える力・伝える力を育てる～

## 対象児童・生徒

相手から聞かれた内容を理解し、的確に返事ができるようになるための教材。

自分の周囲の状況を伝えられるようになるための教材。

電話で会話をできるようになるための教材。

N 中3 自閉症学級

太田ステージ III - 1 ~



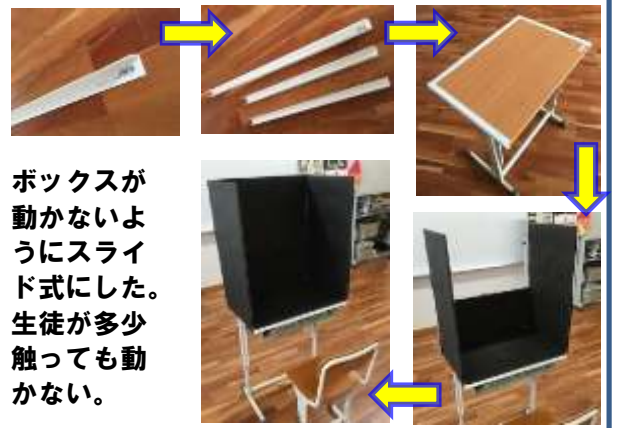
## ねらい

- ・相手から聞かれたことの内容がわかり、的確に返事ができる。
- ・相手の顔が見えない状態で相手の声を聞きとり、聞かれた内容に対して的確な返事ができる。

## 教材の使い方 (指導方法)



生徒が、聞かれたことに対して何をどのように答えれば良いのかをわかりやすく示し、やりとりをしていく。内容を理解してから前カバーを閉じてやりとりをする。



- ①前カバーをオープンにしておき、お互いの顔が見える状態にする。
- ②正対した状態で「物の名前」や「上下左右に何があるのか」イラストを見て「誰が何をしているか」など簡単な質問に答える。
- ③生徒の視野を広げるために左右のボードにもカードを貼りつけ、「左右に何が見えるか」を答えてもらう。
- ④前カバーを閉じ、お互いの顔が見えない状態にする。
- ⑤お互いの声をよく聞き、自分が「聞く」「話す」タイミングを知る。
- ⑥相手の顔が見えない状態で「声」を聞きとり聞かれた内容に対して的確な返事ができる。
- ⑦正面、左右に貼りつけられたイラストや写真を見て、「〇〇が△△している」など周囲の状況を伝えられるようにする。

# 円形紙すき器 ～簡単にコースターが作れる！～

## 対象児童・生徒

中学部の作業学習クラフト & オフィス班の生徒です。  
紙すきの作業は、ミキサーを安全に使える生徒数名を中心に行っている。

N 中学部

太田ステージ III - 1 ～ IV以上



## ねらい

- 複数の工程がある作業を継続して行う。
- カフェ班で使うコースターを作る。

～作り方～

二枚の板を円形に切り抜き、蝶番で止める。

～生徒の変化～



以前は四角い形にすいた紙を、丸く切っていたが、なかなかきれいに形を整えきれなかった。

円形にすることで、生徒が形を整える手間を無くし、製品として活用しやすい物にした。

## 教材の使い方 (指導方法)



①カップに牛乳パックと花紙を入れる



②500ml水をミキサーに入れて、スイッチon



③紙すきをする



④網で挟み、雑巾の上に乗せる



⑤水気を切り、乾かす



完成！！

# 仕切り箱

～分ける・揃える・数える等、働く力を育てる～

## 対象児童・生徒

主に職業の授業で  
個々の課題に応じて  
使用しています。

N 中3

太田ステージ I ~ IV以上



## ねらい

- ①数えることが苦手な生徒が、5枚（個）、10枚（個）等、仕切りを利用して数える。
- ②軽作業実習に取り組む中で、同じ物品を分ける、同じ方向で揃える等の課題に取り組む。
- ③物品を整理し、分かりやすく提示する。

## 教材の使い方 （指導方法）

### <職業軽作業実習の例>

#### ボールペンの分解課題

- ①ボールペンを10本数えて、仕切り箱に入れる。
- ②ボールペンを分解し、部品ごとに仕分けする。
- ③10本分終わったら報告・提出し、①に戻る。

#### ボールペンの組立課題

- ①5種類の部品を5個ずつ数えて仕切り箱に入れる。
- ②ボールペンを組立作業を行う。
- ③5本できたら報告・提出し、①に戻る。

#### 3つ折り、2点封入課題

- ①封筒10枚数えて仕切り箱に入れる。
- ②机上のA4用紙を3つ折りし封入する。
- ③帯を封入し、方向を揃えて仕切り箱に入れる。
- ④10セット封入できたら報告・提出し、①に戻る。

### <製作方法>

丸鋸盤で、板材を切って溝を掘り、ボンドで組み立てる。

### <教材の工夫した点>

仕切り板は取り外しが可能な設計。縦長方向では、9枚までの仕切り板を入れることができ、10ヶ所に分けることができる。横長方向では、4ヶ所に分けることができ、ボルト・ナットワッシャー・組立完成品を入れる等の使い方ができる。



# ボタンかけの練習をしよう ～一人で着替えられる力を身に付ける～

## 対象児童・生徒

- ・自分でTシャツ、ズボンの着替えが一人でできるお子さんです。シャツのボタンをかける、はずすことが難しく、いつも教員に手伝ってもらっています。
- ・フレザーの大きなボタンかけ、はずしができるようになったので、小さなボタンをかけたたり、はずす練習に取り組んでいます。

N 中1 重度・重複学級

太田ステージ I



## ねらい

- ・手先の巧緻性を高めて、自分でボタンかけやはずしができるようになる。
- ・着替えの際、一人でYシャツやポロシャツのボタンをかけたたり、外すことができるようになる。
- ・物事に取り組む際の忍耐力を身に付ける。

- ・すぐにあきてしまわないように、様々な形を用意した。
- ・四角形のフェルトは、実践に活かせるような位置にボタンを縫い付けた。

## 教材の使い方 (指導方法)

- ・個別の学習の時間に練習に取り組む。
- ・教員が手本を見せてから取り組む。

①長方形のフェルトのボタンかけ、はずしの練習をする。



②三角形のフェルトのボタンかけ、はずしの練習をする。



③四角形(正方形)のフェルトのボタンかけ、はずしの練習をする。



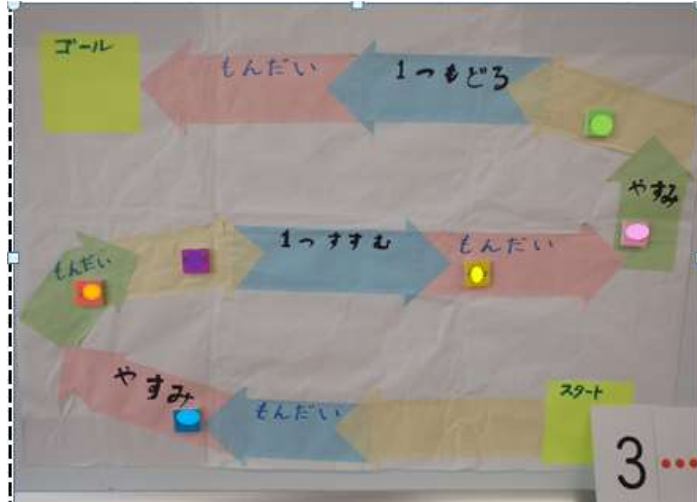
④様々な形のフェルトを組み合わせて、ボタンかけ、はずしの練習をする。

# ルールを理解し1,2,3 ～数を数える～

## 対象児童・生徒

- ・コミュニケーションをとる練習を必要とする生徒
- ・ルールを理解し、ルールに沿って活動する機会を増やしたい生徒
- ・1～6までの数字と数の概念の一致を深めたい生徒

N 中3 知的障害学級



## ねらい

- ・ゲームのルールを理解して、自分から意欲的に取り組むようにする。
- ・1～6までの数を認識して表現したり、数唱したりできるようにする。

- ・ホワイトボードにすごろくシートを貼ることで見やすくした。進む方向を分かりやすくするために矢印の形にした。
- ・こまを進ませる数を分かりやすくするため1か所ずつ色を変えた。
- ・数字のカード（裏面は●の図）を使用することで、引いたカードの数を読ませたり、数字と量を視覚的に一致させたりしやすいようにした。全員に数字が見えやすいようにした。
- ・生徒によって、ゴール直前で、あといくつあればゴールできるかを考えさせ、必要な数ちょうどのカードを取らせることもある。

## 教材の使い方 (指導方法)

- ・駒の色の名称を確認する。
- ・名前の書いてある駒を自分でスタートラインにおく。
- ・数字のカード（裏面は●の図）を1枚ひく。
- ・数字を読む。または、指で数字を書いたり、○を指でさしたりして数を確認する。
- ・教員と一緒に（可能な生徒みんなで）数唱しながら、生徒自身が駒を進める。
- ・「もんたい」の所にとまった場合は、各自の学習進度に応じた問題を解く。