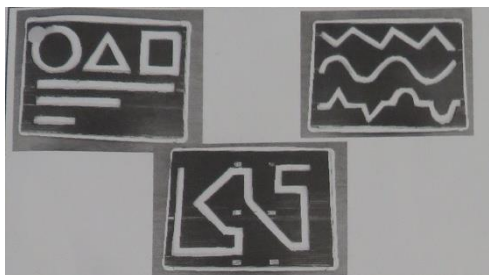


教材教具の紹介

【国語】



夏休みの教材教具展で展示した、
児童生徒の実態に合わせた手作
り教材の一部を紹介します。



【材料】

A3 ホワイトボード、プラ段ボール、磁石等

小学部 『いろいろな線を書いてみよう』

<ねらい>

直線や波線等の線を、始点から終点まで、磁石を動かしたり、マーカーで書いたりすることができる。

<ポイント>

直線や波線の溝に沿って磁石を動かすことで、手の動かし方を知ることができます。溝の最初から最後まで見て書くことができるように、短い線から始め、「ジグザグ。」「くねくね。」等と言葉掛けしながら取り組んでみてください。



小学部 『食べ物の名前、分かるかな』

<ねらい>

身近な食べ物の名前が分かり、イラストとマッチングすることができる。

<ポイント>

文字のまとまりでイラストとマッチングできるか確認します。それができたら、一文字ずつ並べられるようにします。児童が好きなものや身近にある物を取り上げると有効です。



中学部 『思い出かるた』

<ねらい>

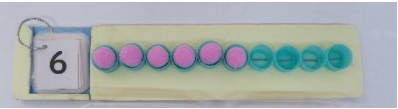
写真を手掛かりに経験したことを思い出し、相手に伝えるように文を作ることができる。

相手に伝わるよう、読み札を読むことができる。

<ポイント>

絵札（写真）があることで、読み札の内容が理解しやすく、また、その時のことを思い出しながら楽しめます。かるたにすることで、繰り返し遊ぶことができ、読み札を聞いてイメージしたりスラスラと読めるようになったりします。

【算数・数学】

 【材料】 発砲ボード ペットボトルキャップ ポンポン(2色) 数字カード 合成分解確認カード 	小学部 『数の分だけ並べよう』 『いくつといくつ』 <ねらい> 数字と同じ数の半具体物を並べることができる。 10の合成・分解ができる。 <ポイント> ペットボトルキャップにポンポンがぴったり納まり転がらないので、操作ストレスが少ないです。 1つの教材を使って、いろいろな学習をすることができます。
	小学部 『何番目にあるのかな』 <ねらい> 「上下左右」「何番目」の言葉の意味を理解し、操作することができる。 <ポイント> 児童の興味がある物を取り上げ、教師とのやり取りを通して操作します。マジックテープ式なので、その都度、順番を変えたり子どもが好きなものを選んだりすることができます。
	小学部 『何時か分かるかな』 <ねらい> アナログ時計、デジタル時計、時刻を一致させることができる。 <ポイント> 生活の中で、アナログ時計もデジタル時計も使用します。アナログ時計の読み方は、短針のさす位置によっては難しいですが、デジタル時計と併用すると、自分で時刻を確認して行動できる場面が増えます。実際に模型時計を操作し、見て確かめることもセットで行います。
	中学部 『自分で買い物できるかな』 <ねらい> 金額を見て適切な硬貨を用いて支払うことができる。 <ポイント> まずは、硬貨の種類を分かるようにし、100円単位、10円単位、1円単位で支払えることを目指します。実際の硬貨を用いると買い物の雰囲気が出ます。(100均のリアル硬貨でもOK) 買う物も、イラストより半具体物(消しゴム製)のものを使用すると、より意欲的に活動できます。

【音楽】



小学部 『にじいろパラバルーン』

<ねらい>

五感から様々な刺激を受けながらリラックスすることができる。

<ポイント> 「にじ」の曲に合わせるのはもちろん、ゆったりとリラックスできる曲で使用できます。曲が流れる中、パラバルーンの下で寝転がったり座ったりすると、ゆらゆらフワフワ感が心地よく、曲の雰囲気を五感で感じることができます。



小学部 『みんなで紐鈴を鳴らそう』

<ねらい>

紐鈴を持った仲間と、ひもの感触や鈴の音の心地良さを感じることができる。

<ポイント>

みんなで輪になり、曲に合わせて軽く上下左右に紐を揺らすことで、一体感を感じることができます。

【自立活動】



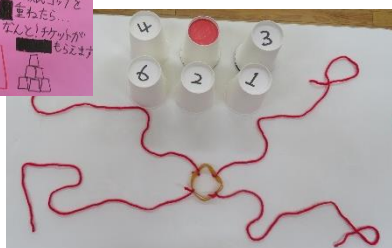
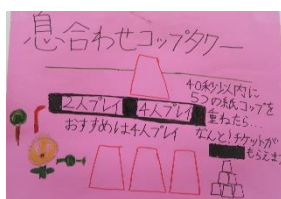
小学部 『もぐらたたきゲーム』

<ねらい>

ペットボトルハンマーを手首で動かし、時間内にもぐらをたくさん叩くことができる。

<ポイント>

手首の可動域は、日常生活に影響します。(マスの中に文字を書く、ぞうきを絞る等) 手首をスムーズに動かし、もぐらを叩くことがポイント。2チームに分かれ、1対1の対抗戦にすると、数や時間を意識し、楽しい雰囲気の中で活動できます。



高等部 『息合わせ 紙コップタワー』

<ねらい>

指の力や腕の動かし方を調整することができる。

コミュニケーションを取りながら、仲間の動きに合わせてやることが出来る。

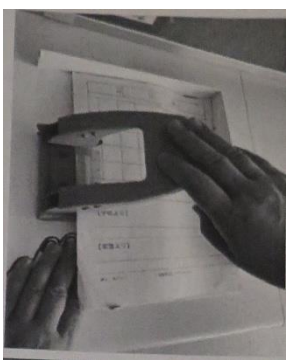
<ポイント>

2人～4人で、4本の紐を引っ張り、紙コップを輪ゴムの中に入れ、タワーを作る。相手に合わせて動く必然性のあるゲームです。

【生活単元学習】

	中学部 『修学旅行すごろく』 ＜ねらい＞ 修学旅行への見通しや期待をもつことができる。 ＜ポイント＞ 生徒が目的地についてグループで調べ学習を行います。それをすごろくのマスに記入します。「気を付けること」や「留意事項」に当てることも、修学旅行の大事なポイントとしてマスに記入します。すごろくて遊びながら、修学旅行の流れと要点を一つ一つ確認することができ、わくわく感の中、見通しをもつことができます。
	中学部 『性教育エプロン』 ＜ねらい＞ 大人の体の仕組みを知り、自分や他者の体を大切にしようとする。 ＜ポイント＞ エプロンを付けることで、「自分の体」の一部であることを意識し、見えない部分の体のつくりが想像しやすくなります。
	中学部 『性教育人形』 ＜ねらい＞ 出産の様子を知ること、自分や他者の体を大切にしようとする。 ＜ポイント＞ お母さん人形から赤ちゃんが生まれてくる仕組みに作られています。人形を用いて「出産」に関わることを知ることができます。

【その他】

		中学部 『あけるんです』 ＜ねらい＞ ファイルに挟んだ時にピッタリ合う場所に一発で穴をあけることができる。 ＜ポイント＞ ズレないためのガイド（箱のひと隅を残したもの）にパンチ本体を接着しました。 「穴をあけたい用紙の右上の角を、箱の隅に合わせて、抜き穴ピンの下に用紙を挟む」「左手の親指以外に4指を絵に合わせて置く」「作動ハンドルを下まで押し切る」の3つができればOK！
---	---	--