



KOMEI

指導法 / 教材・教具の工夫

～可能性を追求するために～

Ver.4



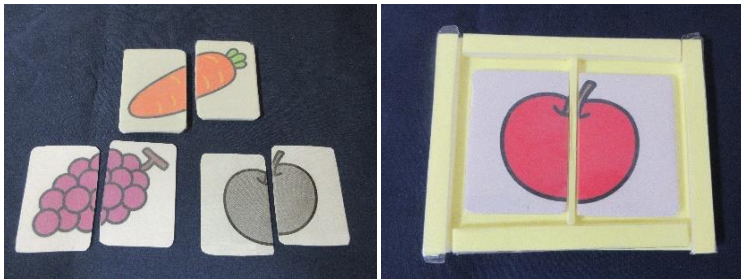
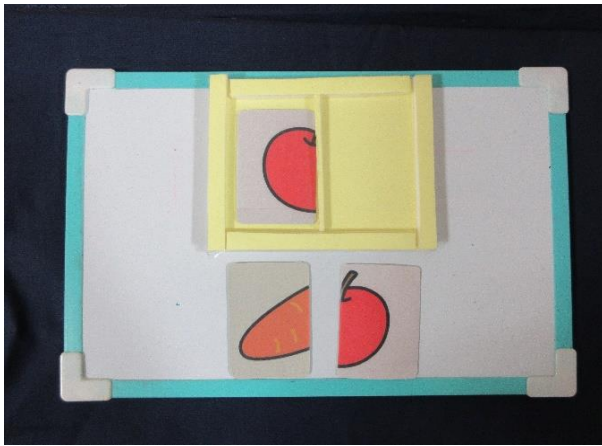
令和2年度全国公開研究会
東京都立光明学園

1 文字・言語、数量概念獲得前の教材

1-1	絵合わせパズル	病院訪問	小学部
1-2	ひっぱって 見て!	S 部門	小学部
1-3	スイッチを押して好きな音楽を聴こう	S 部門	小学部
1-4	紙コップで勉強しよう	S 部門	小学部
1-5	児童の視線に合わせた教材づくり	S 部門	小学部
1-6	積み木	S 部門	小学部
1-7	簡単プットイン課題	S 部門	小学部
1-8	気付く、見る、見ながら聞く	S 部門	高等部
1-9	ぶるぶるレモンちゃん	S 部門	自立活動部

絵合わせパズル

～よく見て、合わせよう～



対象となる児童・生徒

B 部門 小学部

病院訪問

知的障害を併せ有する 教育課程
器用に箸を使ったり、ペン握りで線を描いたりすることは可能だが、指定の場所や枠を捉えて「置く」「入れる」「貼る」ということが苦手。

ねらい

- 目と手の協応を図る。
- 集中力や想像力を高め、図形認知能力、空間認知能力などを養う。

ポイント

絵合わせカードを入れる枠を作成。2分割にすることで1片を入れた時のズレを防ぐ。さらに、入れた時にピッタリ合う感覚と、カチッと合わせて出来たときの達成感を味わえるようにする。

教材の使い方、指導の実践例など

【教材の使い方】

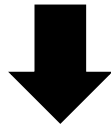
- ①ホワイトボードに、マグネット付きの枠を置き、固定する。
- ②枠の片側に絵カードを入れて、児童の手元にもう一方の絵カードと別の絵カードを置く。(2択)
- ③児童が絵カードを選択し、絵を合わせる。

※上記は、対象児童への指導方法・手順です。

児童は手指の巧緻性が比較的高いため、その実態に合わせてカードの厚さはあえて変えていない。実態に応じて、カードに厚みをもたせたり、見本となる下絵を枠に入れたり、カードの選択肢を増やしたりするなど、工夫します。

ひっぱって 見て!

～手元に視線を向けよう～



対象となる児童・生徒

S 部門 小学部

(A学習グループ)

自立活動を主とする 教育課程

見たり作業したりする時に支援が必要な児童・生徒。

ねらい

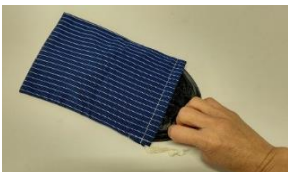
- ・目の前の物に気付き見ることができる。
- ・手に触れたものに視線を向けることができる。

ポイント

- ・100均の車用日よけに、好きなものを貼りつけて、たたんでしまうだけ。何が出てくるか、ワクワク、ドキドキ。

教材の使い方、指導の実践例など

手で直接



紐をつけて



ひっぱると

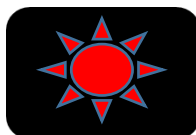


何が出てくるの～



「パツと」勢いよく開くので、思わず見てしまう!?

こんな使い方も・・・
お天気カードや



「大きなかぶ」等の
お話などで



何が出てくるのか?
ドキドキ! ワクワク!

スイッチを押して好きな音楽を聴こう

～微細運動の発達促進(5本指の分化)～

対象となる児童・生徒

S 部門 小学部

(F学習グループ)

自立活動を主とする 教育課程

見ることはできるが、見続けることに課題のある児童。好きなものをステップにスイッチに対して興味関心を持つことができる児童。

ねらい

- ①スイッチを押すと好きな音楽が鳴る因果関係を理解する。
- ②微細運動の発達促進(5本指の分化)

ポイント

スイッチと本人が好きな玩具の間にタイマーを取り付け、楽しんだ後、自然に電源が切れるようにした。また遊びたいという気持ちからスイッチを押す意欲につながるようにした。



教材の使い方、指導の実践例など



①指の体操

②スイッチ(大)を押して音楽を聴こう

手本を示してから左右の手で3回ずつ行う。慣れてきたら、スイッチの位置を変えて見る力の向上を促す。

③スイッチ(小)を押して音楽を聴こう

指導の仕方は、スイッチ(大)と同じ。

④スイッチ(小)を人差し指で押して音楽を聴こう

手本を示してから左右の指で3回ずつ行う。人差し指に触れながら言葉かけを行い、指に力が入るのを待つ。人差し指から中指へと移行していく。

紙コップで勉強しよう

～コップ積み、色弁別、1対1対応～

対象となる児童・生徒

S 部門 小学部

(G学習グループ)

自立活動を主とする 教育課程

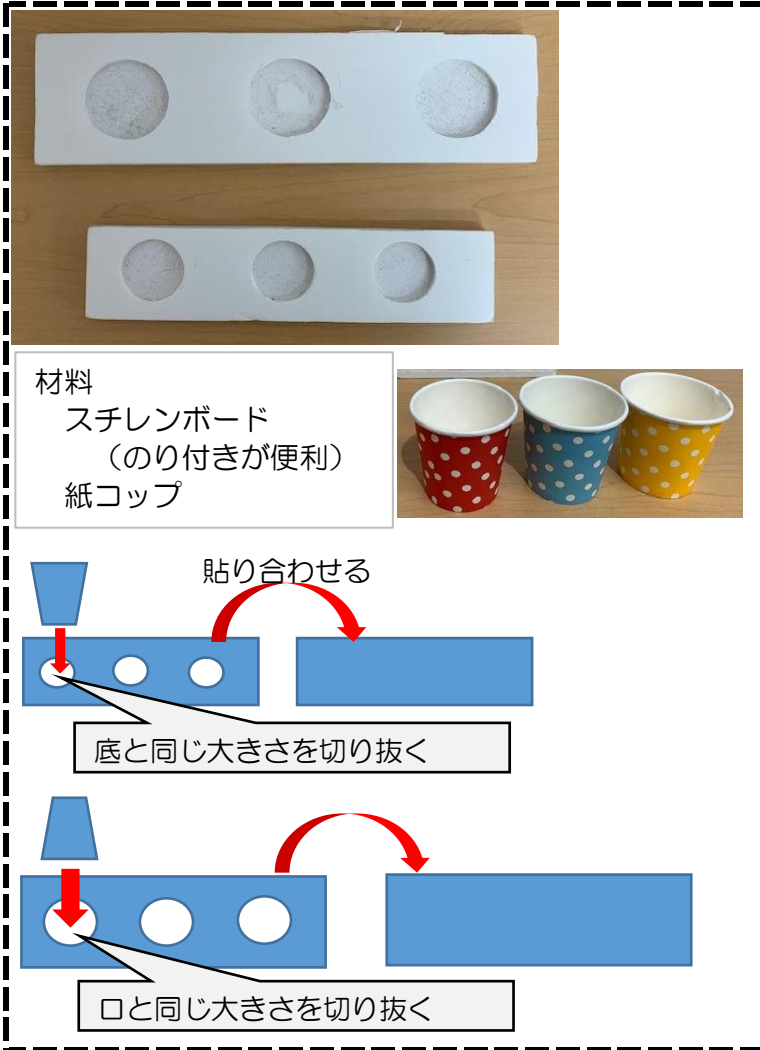
持つ、つまむことができるが、手元をよく見ずに作業することが多い。単眼視のためか、奥行きが捉えにくい。言葉での簡単な指示理解ができる。

ねらい

- ・手指の巧緻性の向上(持つ、つまむ)
- ・目と手の協応(コップを重ねる)
- ・色弁別
- ・1対1対応

ポイント

- ・安価で、誰でもすぐに作ることができる
- ・1つの教材で様々な学習が可能
- ・1人に対し長い期間使用できる
- ・複数の児童で共用できる



教材の使い方、指導の実践例など

1対1対応
1つ、2つ、
3つ



巧緻性
握る、持つ、
つまむ



色の弁別
2色、3色

児童の視線に合わせた教材づくり (国語・算数「おおきなかぶ」「さつまのおいも」)



対象となる児童・生徒

S 部門 小学部

(A学習グループ)

自立活動を主とする 教育課程

対象児童7人中5人が医療的ケアを必要としている。残りの2名も日常的にてんかん発作があるため、全児童において、常時、体調管理や見守りが必要である。

ねらい

対象児童7人中4人が人工呼吸器等を使用しており、当該児童の視線は斜め上になるため、児童の視線に合わせた教材を作成した。

ポイント

- ・見せたい物と背景のコントラストをはっきりさせている。(かぶ:黒、おいも:白)
- ・「おおきなかぶ」は登場人物が多いので、市販の指人形の体に綿を詰め、マドラーと一緒に縫い付けて、発砲スチール製のブロックに刺せるようにした。

教材の使い方、指導の実践例など

「おおきなかぶ」

おはなし(読み聞かせ)の場面で、正面を見ることができる児童には、授業者が語りかけながらペープサートを見せる。その他の児童は、授業者のおはなしを聞きながら、サブティーチャーが児童の視線(前方30cm位)に合わせてこの教材(上の写真)を提示する。

「さつまのおいも」

さつまいもの畑に見立てたくす玉から、柔らかい素材で制作したさつまいもが出てくる仕掛けとなっている。さつまいもが「すっぽーん」と抜ける感覚を体感できるように、畑から出ている握りやすい感触のさつまいものつるを引っ張ることで畑が開き、さつまいもが上から下に落ちてくるようになっている。

つみき

～積み木を積もう！倒そう！～



対象となる児童・生徒

S 部門 小学部

(E学習グループ)

自立活動を主とする 教育課程

手と目の協応や目の前の教材や相手を意識して意識的に手指を動かしたり、物を操作したりすること等に取り組んでいる学習集団です。

ねらい

- ・絵本の世界を体験する。
- ・積み木を「数える・積む・倒す」面白さに気づき、「もっと積みたい！」や「倒したい」という気持ちをもって表現したりする。

ポイント

積み木の上部と下部に磁石をつけ、少ない力でも「カチッ」と重ねられるようにしました。また、積み木を持つことが難しい児童には、磁石で取っ手をつけて、積み木を運べるようにしました。

教材の使い方、指導の実践例など

積み木を持って！



積み木を重ねて！



てんとう虫になって倒します！



ガッシャ～ン！！

かんたんプットイン課題

～目的をもった手の動きを引き出す～

対象となる児童・生徒

S 部門 小 学部

(C学習グループ)

自立活動を主とする 教育課程

自力で座位保持、膝立ち可能。独歩不可。
動きたい欲求があるが、視覚・聴覚の活用
や、目的をもった動作や手の操作が課題で
ある。

ねらい

- ・手で物に触れて押し、音を出すという目的をもって手を使うことができる。
- ・目で見ただけのものに手を伸ばすことができる。

ポイント

- ・押し込む力が弱くても結果につながる。
- ・押し込む場所への注目を促すような色の使用。
- ・触覚と聴覚を視覚とつなげる。



教材の使い方、指導の実践例など



- ・中心の穴に平ゴムをつける。ゴムを調整することで、押し込む力を調節できる。穴の周辺は黒くすることで、コントラストをはっきりとさせ、穴への注目を促しやすい。
- ・硬く触感が冷たいビー玉を用い、触ったときの感覚が伝わりやすくする。
- ・ビー玉を下に落とすと、中にベルがついており、音が鳴るようになっている。押したこと(始点)が、音(終点)に即座につながるため理解がしやすい。

対象児は手を使い、少しの間把持したり、触れたりすることが可能だが、感覚運動的で目的をもった手の操作につながりにくい。また見てはいるが目と手の感覚をつなげていくことが課題である。プットイン課題は適切だが、より簡単で理解しやすい教材が必要と考えた。

気付く、見る、見ながら聞く

～電子ペイプサー「おつきさまこんばんは」～



対象となる児童・生徒

S 部門 高等部

(A学習グループ)

自立活動を主とする 教育課程

以下を課題としている生徒

- ・主体的に目を使う(見る)こと
- ・主体的に耳を使う(聞く)こと
- ・目と耳を同時に使うこと

ねらい

- (1)映る絵や光、動く絵や光①に気付く、②を見る、③を追う、④を見続ける。
- (2)聞こえてくる言葉や音①に気付く、②を聞く、③を見続ける。
- (3)(1)と(2)を同時に使う。

ポイント

- ・物語の展開がシンプルで分かりやすい。
- ・絵に注目しやすい。
- ・アニメーション化されている。
- ・いつもと同じ「わかる」言葉と音。
- ・見ると聞くを同時に行える。

教材の使い方、指導の実践例など

○環境・空間の理解・把握

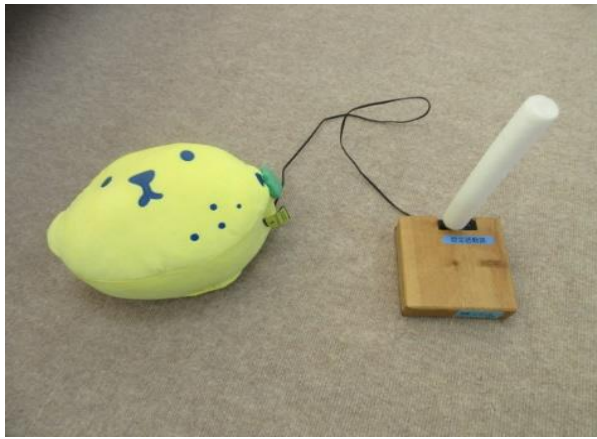
- 衝立で仕切られた個人ブースに入ることを伝える。教員と一緒に手でモニターを触ったり、モニターを寄せたり離したりして、前に広がる空間を意識させる。
- モニターの位置の設定は生徒がリラックスし、見ることに集中できる姿勢で設定する。また、モニターの距離も外部専門家の意見や普段の学習における焦点が定まる距離、生徒が見やすいと考えられる距離に設置する。おおよその場合が20cm～40cmの間。

○物語と向き合う

- 教室の電気を消し、再生する。物語は事前に音声録音したものを流す。これは、いつも同じ声のトーン、同じテンポで音読を行うため。生徒の様子を観察するため。

ぶるぶるレモンちゃん

～スイッチを押してクッションを動かそう～



クッションの底を開きマジックテープをつけて出し入れ可能にした。

対象となる児童・生徒

S 部門 全 学部

(学習グループ)

自立活動を主とする 教育課程

肢体不自由及び聞こえにくさや見えにくさを併せ有する児童・生徒

ねらい

振動によるフィードバックで、スイッチのオンオフの理解を促す。

ポイント

- ・開校記念の品として全校児童・生徒・教員に配布されたクッション「レモンちゃん」を使用。
- ・クッションの中に振動スイッチを入れた。
- ・みんなが持っていて慣れ親しんでいるクッションが教材に变身！

教材の使い方、指導の実践例など



棒スイッチ、ビックマック、握るスイッチ、タッチスイッチ、ひもスイッチ他、児童・生徒の実態に合わせ、操作しやすいスイッチをつなげて使います。スイッチを操作するとレモンちゃんがぶるぶると動き出します。操作をやめると動きが止まります。