

6 その他の教材

6-21	だれでもスモック	S部門	小学部
6-22	予定表	S部門	小学部
6-23	朝の支度表	S部門	小学部
6-24	勝手にコード	S部門	小学部
6-25	バッティング支援教材	S部門	小学部
6-26	なりきり体験学習	S部門	小学部
6-27	ぼく、これがしたいよ！	S部門	小学部
6-28	『金のオノ 銀のオノ』グッズ	S部門	小学部
6-29	ブレーメンの音楽隊のペープサート	S部門	小学部
6-30	自分のからだを知ろう①	S部門	中学部

だれでもスモック

～簡単に着られるよ！～

前



後



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

上肢の変形や緊張、可動域の狭さのある児童・生徒等

ねらい

- ・少ない身体介助で無理なく作業スモックを着る。
- ・車いすや衣服の汚れを防いで図画工作等の制作・作業活動を行う。

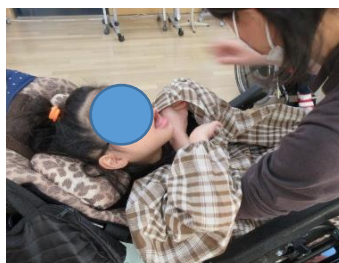
ポイント

スタイに袖がつけたデザイン。
車いすに乗って背中をつけたまま着られるのがポイント。実態や車いすの種類に合わせて紐の長さを変えればなお楽ちん！

教材の使い方、指導の実践例など



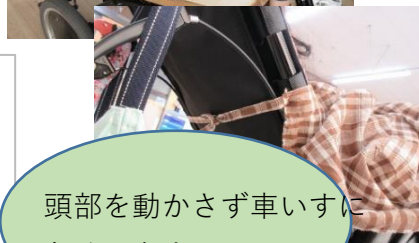
腕が伸びた
ままでも両
手をそのま
ま通せる！



腕が曲がった
ままでも片手
ずつそのまま
通せる！



できた！



頭部を動かさず車いすに
とめても！

布絵の具で指紋スタン
プをつけたらオリジナ
ルスモックに♡



よていひょう

～見通しや期待をもって過ごせるために～

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

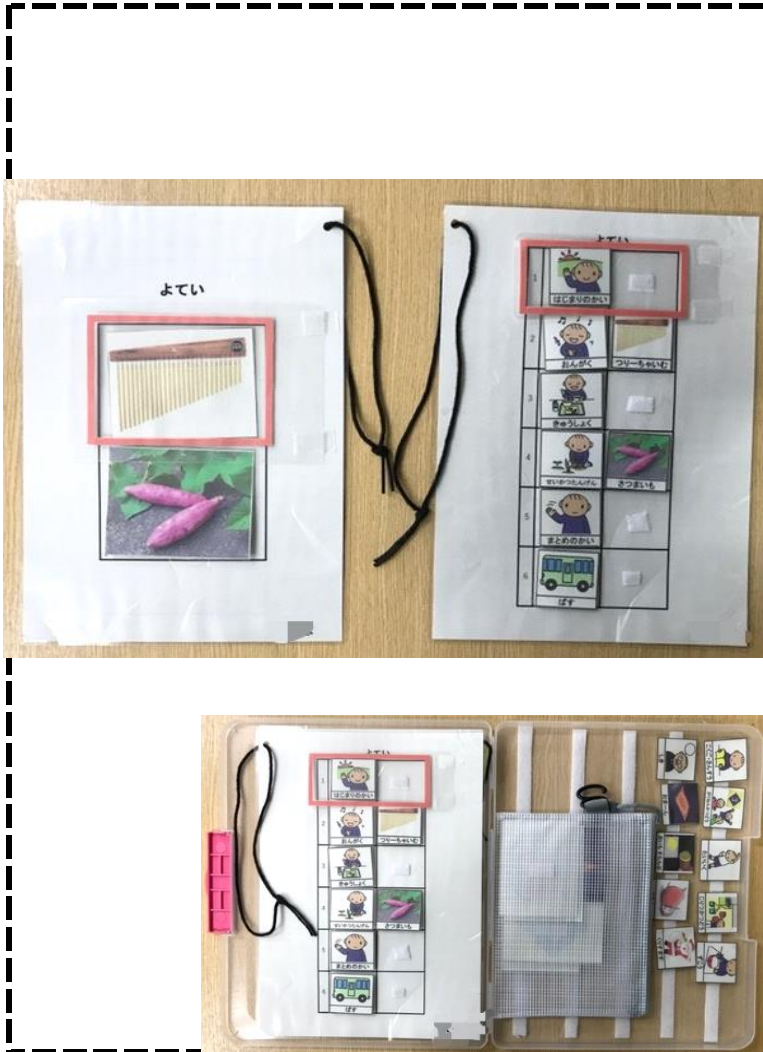
写真やシンボルに関心をもって見ることができる(できつつある)児童

ねらい

・授業のシンボルや、内容に関する写真等を見ながら教員の話聞き、その日の授業や予定を知ったり、好きな活動に期待したりする。

ポイント

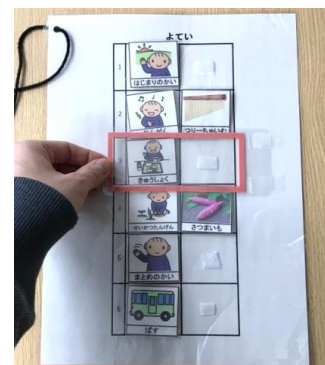
・児童の実態に応じて、シンボルカードの大きさや種類、文字の有無などを変えて作ります。
・その日使わないカードは、ケースに入れて保管できるようにしています。



教材の使い方、指導の実践例など

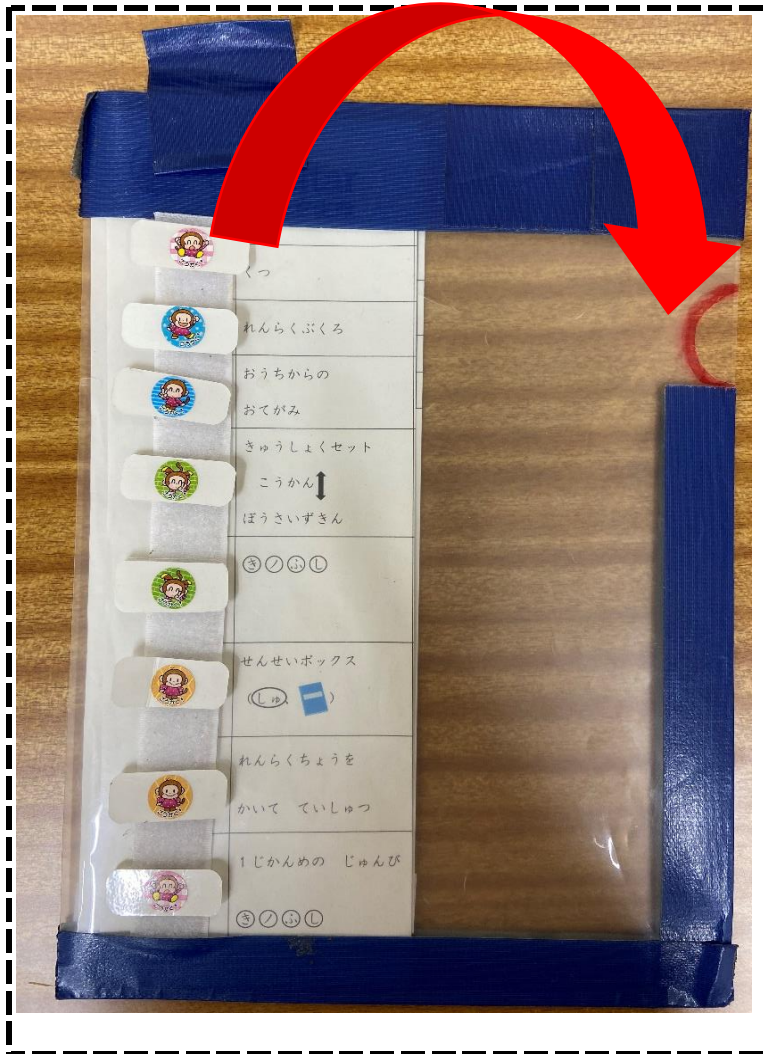
・毎日の「朝の会」で提示し、予定を伝えます。
シンボルを提示しながら、その授業に関する歌や言葉と合わせて伝えています。

・一日の流れを伝えるときや、活動の区切りに改めて提示するときには、提示しながら赤枠をゆっくりと動かして、流れや次の活動を伝えます。



朝の支度表

～ひとりでできる課題に～



対象となる児童・生徒

S 部門 小学部

(1 グループ)

準ずる 教育課程

- ・ひらがなやカタカナを読むことができます。
- ・ひとりでできる課題を増やせるよう取り組んでいます。

ねらい

- ・朝の支度を自分でするため。
- ・提出場所やしまう場所を整理するため。

ポイント

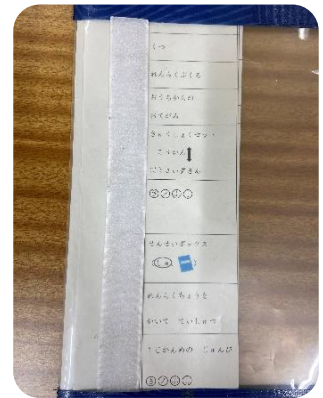
- ・A4ファイルで作成。マジックテープをはがし、終わった工程を明確にします。
⇒ 「次は？」の声掛けだけで、ひとりで朝の支度ができるようになりました。

教材の使い方、指導の実践例など

① 終わったら入れる

② 持ち運んで進捗を確認

③ 全部なくなった！
すっきり～！



● 中身は他のものと交換できます。

次の課題は何だろう②

～小学部国語・算数第2段階の指導内容の段階表～

大まかな、次の課題設定を、この表を見ながら考えます。

小学部 国語・算数の2段階相当の児童・生徒における言語活動の指導内容の段階表(案)

小学部 国語・算数 2段階		小学部 国語・算数 2段階		010820版 言語活動部会	
(小学部2段階、短絡的指導は、1段階ほどではないが、個人への発達の段階に差があり、日常生活を営むのに障害に援助が必要とする者)					
2-1	2-2	2-2	2-3	2-3	2-3
空間概念 上から、下から、左から、右から、近く、遠く、(5個まで)	順序 立ち、下から置くことができる(1の順序)	数 1対1対応 3個まで	数 1対1対応 5個まで	数 1対1対応 10個まで	合成分解 5まで
数の弁別 O.A.Dの数を分る(5個まで)	長さ 2つの長さ、大の、長短	重量 2つの重さ、多い少ない、重い軽い、高い低い、広い狭い	容量 2つの容量、多い少ない、重い軽い、高い低い、広い狭い	長さ 1つの長さ、多い少ない、重い軽い、高い低い、広い狭い	数の多少 5個まで
同じの概念形成 具体物(いろいろな条件のもの)	同じの概念形成 具体物と半具体物	同じの概念形成 絵カード(身近なもの)	文字の導入 絵カードと文字カードのマッチング(身近なもの)	文字 絵カードと文字カードを混同(身近なもの)	単語認識 絵カードと単語カードを混同(身近なもの)
物を見比べる 距離を動かして見比べる	物の合成 2つの形を合わせて見本と同じ一つの形にする	形の合成 いくつかのものを合わせて見本と同じ一つの形にする	目と手の協応性 形の写し書き、なぞり書き(O.A.D、十字)	目と手の協応性 見本と同じ見本を写す中に書く	
手先の巧緻性 クレヨンなどを折った、なぞり書き	手先の巧緻性 2つの形を折って形を作る	手先の巧緻性 いくつかの形を折って形を作る			
言葉の聞き取り 音読や音読の補助の補助	言葉の聞き取り 音読や音読の補助の補助	言葉の聞き取り 音読や音読の補助の補助			
言葉の理解 絵カードと文字カードのマッチング	言葉の理解 絵カードと文字カードのマッチング	言葉の理解 絵カードと文字カードのマッチング			
言葉の理解 絵カードと文字カードのマッチング	言葉の理解 絵カードと文字カードのマッチング	言葉の理解 絵カードと文字カードのマッチング			

写真 から 同じ意味のシンボルの理解へ移行する過程を、課題としてスモールステップで学習しました。↓

対象となる児童・生徒

S 部門 全 学部
(自立を主とする・知的代替)

* 教育課程

学習指導要領の小学部国・算第2段階の学習課題を学習している全児童・生徒に対して適用することができます。

ねらい

児童・生徒の認知課題の設定に対して、「次の課題は何だろう?」と迷っている若い先生方のヒントになることを目的に言語部会で作成しました。

ポイント

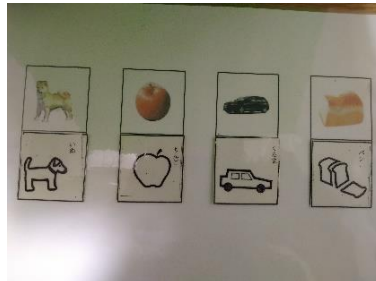
学習指導要領小学部国・算の第2段階の指導内容と、自立活動の指導内容をリンクさせた表になっています。

教材の使い方、指導の実践例など

実践例：上記の指導内容表から、生徒の実態に合わせて、以下のような課題を設定していった。

【同じの概念形成：写真の理解から、シンボルへの理解へ】

- ① 写真を使って、要求を伝える。 → ② イラストを見て、意味がわかる。 → ③ 写真とシンボルが同じことがわかる。 → ④ シンボルカードでの要求へ。



バッティング支援教材

～飛距離が伸び、多様な方向に転がる～



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
様々な支援により、握る、握り続ける、打つ
等の自発的な動きでバッティングができる。

ねらい

ボールにバットが当たる感覚を体感しながら
転がる方向を意識し、ヒットがアウト等の結
果を認知する。

ポイント

- ・飛距離が短いTボールの欠点をカバー
- ・一定方向ではなく、多様に進む。
- ・守備の役割も増え、試合が活性化

教材の使い方、指導の実践例など

- ・野球の試合や練習でバッティングに使用する。
- ・バットや握り、振りの力は一人一人違うが、多種多様に対応できる。
- ・ヒット、アウト、ホームラン、ファール等がいろいろ出て、ゲームが活性化する。
- ・守備につく児童の学習意欲が高まる。

なりきり体験学習！

～オリパラ学習・オマーン衣装編～



男子の衣装：帽子と白の長衣
帽子は似たデザインを用意。長衣は大人の服をリメイク。

後ろを全開に！



女子の衣装：スカーフ、ワンピース(チュニック) 他ワンピースは着やすくするための工夫と雰囲気を出すための飾りをつけてリメイク。

前を全開



テープやアイロンプリントで飾り付け。レギンスの裾に付ける飾りも作成。



対象となる児童・生徒

S 部門 小学部

(全学習グループ)

全ての 教育課程

実物や実物に近いものに直接触れたり扱ったりすることで、意欲が高まり理解も深まっていく児童。

ねらい

- ・見る聞く触れる匂いを嗅ぐなどいろいろな感覚で異文化に触れる。
- ・身に付ける物を通してオマーンについての理解を深める。

ポイント

- ・写真や動画で見た物と同様の物を身に付けることで、気分が上がる！
- ・身に付けてなりきることで、体験活動の世界に浸れる！
- ・苦手な帽子も「オマーンの少年」になることで自分からかぶることができた！

教材の使い方、指導の実践例など

準備完了！

さあ、学習を始めよう。
今日の活動は何かな。



衣装を身に付けて オマーンワールドへ！



オマーンの家でのホームパーティーを体験！
おめかししておでかけ。男女に分かれて食事や音楽を楽しみました。

シンドバッドみたいに、波間をゆらゆら！



ぼく、これがしたいよ！

～選んで伝える～



対象となる児童・生徒

S 部門 小学部

(H学習グループ)

知的障害を併せ有する 教育課程

- ・指に欠損がみられ、不自由さがある。
- ・iPadを操作したり、指にひっかけて引っ張ったりすることができる。

ねらい

- ・自分のしたいことを選んで伝える。
- ・したいことを目標に、苦手なことを見通しを持って取り組む。

ポイント

- ・指をひっかけて取りやすいようにリングにした。
- ・自分で取り行けるところに置く。
- ・本人の分かりやすいイラスト、文字で作成。

教材の使い方、指導の実践例など

- ・休み時間に何して過ごしたいかを、このボードを使って聞いている。
- ・水分をとる前にこのボードを使って、飲んだ後に何をしたいか聞く。



『金のオノ 銀のオノ』 グッズ

～みんなできこりになろう！～



← 斧を握る。振る。

↓ 斧を選ぶ



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

教員劇や物語を楽しむ力がついてきている児童たちです。

選択する力(指さし、表情、発声)を高めていきたい児童たちです。

ねらい

- ・お話遊びを通して、物語に興味をもったり、内容を深めたりする。
- ・斧を握る。木に向かって斧を振る。斧を選ぶ。

ポイント

- ・安心、安全の段ボール、ガムテープ製。
- ・柄の太さは児童が握りやすいサイズ。
- ・使用した事で、物語への興味が深まった。

教材の使い方、指導の実践例など

教材の使い方、指導の実践例

- 教材を用いた「金の斧 銀の斧」の教員劇を見る。
- 児童たちがきこりになり、木を切ったり、落としたオノを選んだりする。
 - ・木を切るときには、「与作」の替え歌で「きこりは木を切る～♪ こんこんこん♪」と歌いながら楽しく活動する。
 - ・落とした斧を選ぶときには、
 - ①最初は児童の利き手に「鉄の斧」(正解)を提示する。
 - ②逆手の方に鉄の斧を提示する。
 - ③写真カードで…とステップアップしていく。

ブレーメンの音楽隊のペープサート



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

文字や数の課題に取り組む児童から、視線や発声による表出を課題とする児童まで実態の幅が広い。教員劇に集中できる時間が長くなってきている。

ねらい

- ・物語に興味をもつ。
- ・次の展開に期待しながら見聞きする。
- ・教員劇の後に行う個別学習への意欲を高める。

ポイント

- ・影を見せることでメリハリのある展開になり、興味関心を持ち続けられる。
- ・フックにペープサートをかけ、教員劇にかかる人手を最小限に抑えられる。

教材の使い方、指導の実践例など

◎教材の使い方

- ・国語算数「ブレーメンの音楽隊」の教員劇で使用。
- ・悪い泥棒を追い出そう! の場面で動物が一匹ずつ背中に乗る場面を見る。
- ・プロジェクターで照らし、影を見る。



照らす面積を物語の展開に合わせて調整できる。



◎教材が効果的だった点

- ・フックにペープサートをかけ、教員劇にかかる人手を最小限に抑えられた。その結果、教職員が児童の反応を見逃さず汲み取ることができた。
- ・ロバだけ、ロバと犬だけ…というように、プロジェクターで照らす面積を徐々に広くすることで、児童の期待感が高まった。

理科的内容 自分のからだを知ろう① ～「手」を見てみよう～

<まっすぐ>
指の長さにカット
したストロー

ストローにゴムを通
したもの

どうしたら、指が曲がる？
動かしやすい？
与具を載せたい。

考えよう！推測しよう！

<まがる>
3つにカットした
ストローにゴムを通す

そこが「関節」と
呼ばれている。
どんな働き？
体のどこにある？

対象となる児童・生徒

S 部門 中 学部

(D 学習グループ)

知的障害を併せ有する 教育課程

小学校低学年から中学年の内容を目標として学習を進めている。

ねらい

- ・主体的に考える力を付けるために、事象に対し、予想したり、推測したりする。
- ・各部の名称を覚える。知識として自分の体のことを理解できるようになる。

ポイント

- ・「まっすぐ」と「まがる」、比べやすい。
- ・長い筒で腕や足の関節模型も作れる。
- ・学習内容に関しての生徒の「気づき」を大事にしたい。

教材の使い方、指導の実践例など

①手型をとる。



②手や指の曲がる
ところにシールを
貼る。ノートにも。



③ビニール手袋の
指の中にストロー
を入れて提示。

手の中には何が
ある？
→「骨」という
答えを導き出す。

④ストロー模型
を使って考える。

⑤推測したこと、
結果や分かったこ
とを
「理科ノート」に
書く

