

教材名	料理の名前
-----	-------

作成者	高尾 政代
-----	-------

学年	小学部 1年
授業名	個別の課題学習



## 児童の実態

- 食べることができるようになった料理に、興味がある。
- 平仮名に興味があるが、清音と濁音等の違いが理解できていない。
- ふりかけの具やごみなど、小さく、細かい物に目が向きやすい。

## ねらい

- 平仮名に清音，濁音，半濁音があることに気付く。
- 濁点，半濁点を付けた文字を並べて，正しく単語を作る。

教材の使い方	工夫したこと
--------	--------

- 1 単語を一文字ずつ指さす。
  - 教師の声を聞きながら，写真カードに書かれている単語を一文字ずつ指さす。
- 2 文字を並べて単語を作る。
  - 清音の文字カードの凹の中に，濁点，半濁点もしくは，白紙の凸のパーツを選んではめ込む。

- その日の給食の献立から食べてほしい料理をカードにして，新しい単語を学習できるようにした。
- 文字カードを小さくして，取り扱いやすいようにした。
- 濁点，半濁点を文字カードから切り取って，本児が組み立てられるようにした。

## 児童の様子

最初は，濁点を付けることを嫌がったが，カードの文字と見比べながら，濁点をはめ込むようにした。自分で，濁点に気付くことが増えてきたが，まだ正確にできるようには，なっていない。

教材名 「トントントン、でてきたのは？」

作成者

山本 建

学年 小学部 1年

授業名 個別の課題学習



## 児童の実態

- 日常生活や学習活動中に、対象や手元から視線が外れやすく、動作が途中で止まったり、その場から離れてしまったりすることがある。
- 好きな物や興味のある物にはすぐ目が向きやすいが、瞬間的に手を伸ばして握ったり、口に入れてしまったりすることがある。一人で遊ぶことが多く、教師や友達と関わることは少ない。

## ねらい

- 目と手を使って、簡単な操作をしたり、対象を見付けたり、教師とやりとりしたりすることができる。

## 教材の使い方

- 1 「トントントン」
  - 教材に付いている扉の裏側に、動物のペープサートをセットし、表側から児童にノックさせる。
- 2 「でてきたのは？」
  - 児童が扉を開け、動物を取り出して操作する。

## 工夫したこと

- 普段、児童が興味をもって見ている動物のイラストを使用した。
- 動物のペープサートの表と裏に形が違ふ絵を描き、操作することで変化が楽しめるようにした。
- 動物の種類を五つにして、次に出てくる動物に期待感を高めるようにした。

## 児童の様子

- 教材に目を向け、扉を開けたり、裏側を覗き込んだりしていた。
- 教師の動作に気付き、ペープサートを何度も裏返して、変化を繰り返して楽しむ様子が見られた。

**教材名** 「大きなかぶ」の音楽パネルシアター

**作成者**  
工藤 久美

**学年** 小学部 2年  
**授業名** 音楽



## 児童の実態

6名の小学部2年の学級集団である。友達に興味をもち、友達の名前を言ったり、友達を追い掛けて遊んだりする。また、簡単な因果関係のある絵本のお話を楽しめる。繰り返しの言い回しや歌に合わせて、パネルシアターの絵人形を操作し、楽しむことができる。

## ねらい

- 「大きなかぶ」の物語の内容をパネルシアターで理解し、かぶを順番に引っ張った劇遊びができる。

## 教材の使い方

- 1 教師が歌いながら児童の絵人形を登場させたら、みんなで児童の名前を歌う。
- 2 児童の名前を歌ったら、かぶを引っ張りに行く。

## 工夫したこと

- お話の登場人物を、学級の教師や友だちに変更したこと。
- パネルシアターで、友達が順番にかぶを引っ張ることを理解させた後、実際にかぶをひっぱる劇遊びに発展させたこと。

## 児童の様子

- パネルシアターで友達の絵人形が出てくると、曲に合わせて「〇〇君」と歌えるようになってきた。
- パネルシアターで自分の絵人形が出てくると、かぶを引っ張りに行く劇に参加することができた。
- 「よいしょ、よいしょ。」の掛け声に合わせてかぶを引っ張ることができた。

**教材名** お昼休みはどこに行く？

作成者  
中山 浩太郎

**学年** 小学部 2年  
**授業名** 個別の課題学習



## 児童の実態

- 提示されたスケジュールを見て，1日の流れを理解することができる。
- 遊びたいことが，次々，移り変わる。
- 紙をひらひらさせるような，感覚的な遊びを好む。

## ねらい

- 昼休みに行く場所を，自分で，一つだけ選ぶことができる。
- 選んだ場所で活動し，落ち着いて次の活動に移ることができる。

## 教材の使い方

- 1 何ができるか聞く。
  - 場所の写真が書かれた木片を見ながら，遊びの内容を聞く。
- 2 木片を枠にはめる。
  - 木片を一つ選ぶ。
- 3 スケジュールを確認する。
  - 教師と指さしをしながら読む。

## 工夫したこと

- 厚みと硬さが適度にある木を材料にすることで，昼休みの枠に活動が一つしか入らないことが，視覚と入れたときのぴったり感で分かるようにした。また，感覚遊びが少なくなるようにした。
- 自分で活動を選択させることで，児童の意思決定を反映する機会を設けた。

## 児童の様子

- 木片の写真を見て，一つ選んで空いた枠にはめることができた。
- 昼休みには，選んだ場所だけで遊び，次の活動に移ることができた。

教材名 ホース電話

作成者  
浜津 平一

学年 小学部 2年  
授業名 個別の課題学習



## 児童の実態

- まだ言葉を発することがなく，言葉への反応もきわめて乏しい。
- 不快な時に「ダダダダ」や「イーイー」の発声がある。
- 級友や担任の写真と名前カード（平仮名）のマッチングができる。
- 人よりも物への興味・関心が強いが，家族や担任など慣れている人に対しては，自分から関わりを求めてくる。
- くすぐられたり，振り回されたりすることが好きである。

## ねらい

- 人の声を聞くことに興味をもつことができる。
- 穏やかに発声することができる。

## 教材の使い方

- 1 ホースの一端を教師の口に，他端を本児の耳にあて，教師の声を聞かせる。
- 2 ホースの両端を，本児の口と耳にあて，自分の息づかいや笑い声などが自分の耳に届くようにする。

## 工夫したこと

- ホースの両端にプラスチックのじょうごを取り付け，耳や口にあてたときの感触が柔らかくなるようにした。
- ビニールホースは約1mとし，操作しやすくした。

## 児童の様子

ホース電話を見ると，自分で取り出して，ホースの一端を教師の口にあて，他端を自分の耳にあてて，教師に声を出すように求めてくるようになった。

**教材名** 動詞を覚えよう

作成者  
廣重 智子

**学年** 小学部 3年  
**授業名** 個別の課題学習



## 児童の実態

要求や気持ちを一語文で表現することが多い。新しい言葉を覚えると、日常でも使おうとする。二語文での表現も、少しずつ見られている。

## ねらい

- 日常で使う動詞を理解し、表現の幅を広げたり、二語文での表現を増やしたりして、コミュニケーションの力を高める。

## 教材の使い方

- 1 マッチングをする。
  - 絵カードと文字カードのマッチングをする。
- 2 文字カードを読む。
  - マッチングをした後、正しくできたかどうかを確認しながら、文字カードを読んだり、実際に動作を行ったりする。

## 工夫したこと

- 教材をケースに入れることで、課題の量を視覚的に捉えやすくするとともに、始まりと終わりが明確になるようにした。
- 絵カードを本児の集中しやすい枚数にした。

## 児童の様子

絵を見ながら、マッチングをすることを楽しんで行った。言葉を覚えると、自発的に文字カードを読みながらマッチングを行っていた。覚えた言葉を日常場面で使うようになった。

**教材名** トントントン，誰かな？

作成者  
杉山 裕美

**学年** 小学部 3年  
**授業名** 個別の課題学習



## 児童の実態

- 他者との関わりを好み，積極的に働き掛ける様子が見られる。
- 「何」「どこ」などの質問の意図を把握することができるようになりつつある。

## ねらい

- 「誰」の質問の意図を理解したり，自分から伝えたりすることができる。
- 色や鳴き声などの質問を理解し，答えることができる。

## 教材の使い方

- 1 ドアを開け，中にいる動物の名前を言う。
  - 「トントントン，誰かな？」と動きのあるフレーズを用い，活動に興味をもてるようにする。
- 2 簡単な質問に答える。
  - 鳴き声や色などの質問を基に，やりとりを広げるようにする。

## 工夫したこと

- 本児がドアをノックしたり，開け閉めしたりできるように，開閉式の台紙を作成した。
- 動物のカードを引き抜きやすいように，持ち手を作った。

## 児童の様子

- 「誰かな？」と言いながらドアを開けたり，中にいる動物の名前を伝えたりする様子が見られた。
- 教師からの簡単な質問に答えることができると，とてもうれしそうな表情をしていた。

教材名 自分で選んで  
計算をしよう

作成者  
後藤 健

学年 小学部 3年  
授業名 個別の課題学習



## 児童の実態

- 和が10までの足し算は、ブロック操作をしたり印を書いたりして確認しながら計算をする。自分で選んだことに対する意欲は持続することが多い。
- 解答を書く位置が大幅にずれることがある。

## ねらい

- 自分で選んだ計算問題に意欲をもって取り組むことができる。
- 解答を書く位置を意識して書くことができる。

## 教材の使い方

- 1 取り組む式を決める。
  - 箱の中から足し算の式カードを選んで、貼る。
- 2 足し算に取り組む。
  - 枠内に解答を書く。

## 工夫したこと

- 式のカードをマジックテープで付け、自分で解く順番を決められるようにした。
- 式の右側の部分のクリアファイルをくりぬき、解答する位置が分かるようにした。

## 児童の様子

- 自分で選んだ足し算の式であるため、意欲をもって解答する様子が見られた。
- 枠があるため、枠内に解答を書くことができた。等号の右側に解答を書くことを理解してきている。



**教材名** 言えるよ！書けるよ！  
「あいうえお」セット

作成者  
柘植 美文

**学年** 小学部 4年  
**授業名** 個別の課題学習



## 児童の実態

声を出して返事をするようになり、大きな声で笑ったり、「あっ」と声を出して人を呼んだりすることが増えた。また、平仮名を書くことに興味をもち始め、一人で五十音を書く様子が見られた。

## ねらい

- 1 音と文字を一致させる（五十音表の文字を指さす、平仮名を書く）。
- 2 発音練習（母音、声の長短、2～3音節の単語）
- 3 3～4音節の単語から、指定された音を抽出する。

## 教材の使い方（指導の仕方）

- 1 音声を聞いて五十音を指さす（書く）。
  - 間違えたときは、もう一度、教師の音声を聞かせる。
- 2 文字カードを見て発音する。
  - 文字カードを見せ、本児が口の形をつくって発音するのを待つ。
- 3 音の位置を指さす。
  - まず、位置を指さしながら、一音ずつ聞かせる。



## 工夫したこと

- 本児が興味をもっている平仮名を学習に取り入れた。
- 声の長短を見える形（文字カード）で示した。
- 本児が好きな物や発音しやすい音の物を取り上げた。

## 児童の様子

- 教師の音声を聞いて、イメージできる文字が増えた。
- 「あ・い・う・お」の発音や声を長く出すことができるようになった。

**教材名** 友達と一緒に「絵合わせ」をしよう

作成者 池添晶子  
平石武 河場哲史

**学年** 小学部 高学年  
**授業名** のびのびタイム



## グループの実態

- 絵柄が入った箱を積んで、絵合わせをすることができている。
- ペアの友達と交代しながら、箱を積むことができるようになってきた。

## ねらい

- 二つのグループに分かれて、絵合わせをすることができている。
- 自分の順番を理解し、ペアの友達と交代しながら、絵合わせを完成することができる。

## 教材の使い方

- 1 二人一組のふたつのグループに分かれ、1番目の人と2番目の人を確認する。
- 2 ペアの友達と交代しながら絵合わせをする。

## 工夫したこと

- 1番目の人と2番目の人が分かりやすいようにマットの上に立つようにした。
- スターターを設け、始めが分かるようにした。
- 交代をする際には、友達と手をタッチするようにした。

## 児童の様子

- ペアの友達を意識しながら手をタッチし、交代することができるようになってきた。
- 自分のグループを理解して、絵合わせをすることができるようになった。

**教材名** 上手に誘えるよ・発表できるよボード

作成者 河場哲史  
平石 武 池添晶子

**学年** 小学部 高学年  
**授業名** のびのびタイム



## グループの実態

- 友達を誘うときに、まだ上手に誘えなかったり、誘われてもタイミングよく応じることが難しかったりする。
- 絵カードなどを選択することで、自分の気持ちを表現することができつつあり、3語文までなら全員が理解できている。

## ねらい

- 一緒に活動したい友達に伝わる形で誘い掛けたり、誘い掛けに応じたりすることができる。
- 授業を振り返り、自分の気持ちを表現することができる。

## 教材の使い方

- 1 友達を誘う（応じる）。
  - 一緒に活動したい友達の写真カードを選択し、読み上げる。
- 2 授業を振り返り、発表する。
  - 楽しかった活動の写真カードを選択し、読み上げる。

## 工夫したこと

- 最大4語文を、カード選択で完成できるようにしたこと。
- 「誘う／応じる」と「発表する」活動を同じ手続きで行えるようにしたこと。
- 誰が誰を誘ったかを、児童が常に確認できるようにしたこと。

## 児童の様子

- 誘いたい相手に確実に伝わる機会が増えてきた。
- 絵カードなどを選択して、自分の気持ちを文章化し、声に出して読むことができるようになってきた。

教材名	タブレット端末 ドッキングワゴン
-----	---------------------

作成者	室田 義久
-----	-------

学年	小学部 5年
授業名	朝の会・帰りの会



## 児童の実態

- 各児童が役割をもち、朝の会などを進めている。友達に向けて発言したり、友達の発言に注意を向けたりすることが難しいところがある。
- 電子機器に興味のある児童が多い。

## ねらい

- (係の児童) 画面を手掛かりに、一人で係の仕事（司会）を行うことができる。
- (他の児童) 画面に注目して、最後まで会に参加することができる。

教材の使い方	工夫したこと
--------	--------

- 係の児童がタブレット端末を操作してスライドを送り、発言する。
- 液晶ディスプレイに注目しながら、係の児童の発言を聞く。

- 係の児童と他の児童が顔を合わせられるように、タブレット端末と液晶ディスプレイを表裏一体化させ、タブレット端末を設置する台の高さも考慮した。



## 児童の様子

発表者と他の児童とが、タブレット端末ドッキングワゴンを間にし、互いに注目し、やりとりをすることができるようになってきた。

教材名 おはしの練習セット

作成者  
秋山 真弓

学年 小学部 5年  
授業名 個別の課題学習



## 児童の実態

- ・給食時は矯正箸（エジソン箸）を使用している。
- ・食べ物に対して、とても興味がある。

## ねらい

- ・箸を正しく持ち、物をつまむことができる。
- ・いろいろな形状の物をつまんで、容器等に入れることができる。

## 教材の使い方

- 1 箸を正しく持つ。
  - ・写真を見ながら正しい箸の持ち方を教師と確認する。
- 2 箸で物をつまみ、食べさせるように、児童の顔写真の口の中へ入れる。

## 工夫したこと

- ・児童が興味をもつように、児童の顔写真や、食べ物の模型を使用した。
- ・箸でつまむ物は、大きさや素材などいろいろな形状の物を用意した。

## 児童の様子

- ・児童は教材に興味をもち、学習の時間になると必ず「はしをやる」と教師に言ってくるなど、とても意欲をもって取り組んでいた。
- ・箸で物をつまみ続けることや、落とさずに容器に入れることができるようになってきた。

**教材名** **すぐに作れる！  
スケジュールボード**

**作成者**  
小倉 靖範

**学年（年齢）** 小学部 6年  
**授業名** 生活活動の指導



## 児童の実態

一つの活動から次の活動への移行時，行動が途切れがちになる。そのため、教師の言葉掛けが必要となる（朝の係仕事）。

## ねらい

- スケジュールボードを見て，自ら活動を始められるようになることで，決められた仕事を一連の流れで終わらせることができる。
- 活動が終了したことを他者に伝える習慣を身に付ける。

## 教材の使い方

- 1 活動が終わるごとに絵カードを1枚ずつはがし，次の活動を自分で確認（指さし）する。
- 2 すべての絵カードがなくなると終了。ボードを持って，教師のもとに報告に行く。

## 工夫したこと

- 携帯がしやすい。
- いくつかの活動を行えば，終了なのかが，一目で分かる。
- 身近な材料を使い，短時間で簡単に作成できるため，家庭や進路先でも作成しやすい。

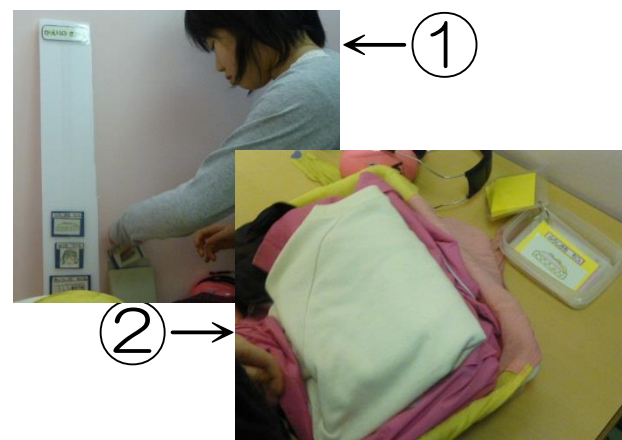
## 児童の様子

貼られた内容を自ら確認し，行動を始めるようになり，中断することも減った。「お小遣い帳」を併用することで，称賛される機会も増えた。

**教材名** 手掛かりに注目！  
一人で着替えよう！！

作成者  
小曾根 和子

**学年** 小学部 6年  
**授業名** 生活活動の指導



## 児童の実態

- 着替えに必要な動作を理解しており，一人で行うことができる。しかし，注意が途切れてしまい，一人で着替えを完了させることが難しい。
- 絵や文字を見て，するべき行動を理解し，実行することができる。

## ねらい

- 教師が常に見守り，一つ一つの動作を指示しなくても，注意が途切れることなく短時間で，着替えを完了させることができる。
- 場面や教師などが変わってもスムーズに着替えることができる。

## 教材の使い方

- 1 絵と文字を手掛かりに，着替えへの注意を促す。
- ①カードを見て，着替えに取り掛かる。一つの動作を終えたら，一枚カードを外す。これを繰り返す。
  - ②2学期から使用した。①と同様。終えたら，一枚カードをめくる。

## 工夫したこと

- ①では，カードを時系列に並べて示し，着替えが完了するまでの全体の見通しをもたせた。
- ②では，カードの枚数を減らした。また，カード操作が遊びにならないように，カードの示し方をめくり式に変更した。

## 児童の様子

- カードに注目させると，文字を読み上げてから，動作していた。
- ②では，①と比べて，着替えを完了させるまでの時間が短縮した。
- カードを見なくても，着替えを進める場面が見られるようになった。

教材名 接客販売マニュアル

作成者 平石 武

学年 小学部 6年

授業名 いきいきタイム



## 児童の実態

- 初めて対面での販売活動に取り組む児童たちである。
- どの児童も文字を読むことができる。
- 初めての活動であっても、手順が示されていると、それを手掛かりの一つとして活動を進めることができる。

## ねらい

- 客との言葉のやりとりや、お金をもらったら商品を渡そうとすることなど、対面での販売活動の基本となることをすることができるようになる。

## 教材の使い方

吹き出しによって示されている文を相手に伝え、相手が返答した後、次の画面に切り替え、再び、吹き出しを読み上げる。

## 工夫したこと

- 相手とやりとりできるようになるために、相手が答えたり、お金を渡してきたりしてから次の画面を出す設定にした。

## 児童達の様子

- 上手に活用して相手の反応に意識を向けながら、やりとりをしている児童もいれば、画面にばかり注意が向いてしまっている児童もいた。
- この後、実際のお店での対面販売の体験も行ったが、店員の指示に従って、お客（保護者）とのやりとりをすることができていた。