教材教具の紹介

～自立活動～

ミトンシアター・だるまさん

使用目的（ねらい）

・朝の会等のお楽しみコーナーやだるまさんを題材に使った活動の導入

・自立活動では身体模倣や名称の学習として使用

使い方

・パネル板代わりにミトンを着用

・片面には基本のだるまさん、裏面のだるまさんをセリフに合わせて次々に変えていく

材料及び作成の工夫

・材料：パネルシアター用ペーパー、マジックテープ、アクリル絵の具

・題材：かがくいひろし「だるまさんが」「だるまさんの」
大人気、かがくいひろしさんの絵本。
ミトンタイプのパネルシアターで、演示者とだるまさんが一緒に動くことで子ども達も楽しく模倣する。

ペグさし

使用目的（ねらい）

①目と手の協応

②手指の操作性

③形の理解

使い方

ぺぐを穴にさす。

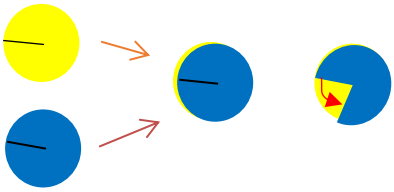
丸、三角、四角の型をはめる。

材料及び作成の工夫

全てのペグをさした後、形の学習につなげられる。

また、「できました」の報告や（ペグが）足りなくなったときに「ください」と伝える学習にも発展できる。子どもの実態に応じて、様々な目標を設定でき、小学部～高等部までの児童生徒に幅広く活用できる。

紙皿シアター・はらぺこあおむし



使用目的（ねらい）

お楽しみや「はらぺこあおむし」を題材にした活動の導入に使用。

使い方

- 絵本の物語に合わせて、順に操作。
- 紙皿２枚（食べ物とあおむし）を重ねてずらすと、切り込みからあおむしが出てきて食べる。
- 手品のように消える食べ物に、子どもたちの目は釘付け！！

材料及び作成の工夫

- 材料：紙皿、絵はカラーコピー
- 題材：エリック・カール「はらぺこあおむし」
- 円形のもの２枚に切り込みを入れ、重ねてずらすと絵が変わる仕組みを活用
- 職人の工夫とこだわり
  - ① あおむしが食べて、なくなるようにした
  - ② 食べ物は食べる前なので、原作絵本にある「穴」は消した
  - ③ 最後の場面は、「ふとっちょ」→「さなぎ」→「ちょうちょ」に変身するようにした
  - ④ 円形ケースも手作り。題名提示と最初の場面にも活用。無駄なものはありません！
- 苦労：あおむしとちょうちょが大の苦手なので、制作中、触るのも嫌でした・・・

絵のマッチング

使用目的（ねらい）

１対１対応ができる。

使い方

同じ絵を見つけて貼る。

材料及び作成の工夫

- 児童の興味のあるキャラクターの使用。
- 手先が不器用な児童でもできるようにした。

がちゃぽん

使用目的（ねらい）

・友達に注目し、一緒に楽しむ。
・出てきた動物をイメージできる。
・回すと出てくるという仕組みが分かる。

使い方

《どうぶつのものまね》出てきたがちゃぽんに入っている動物の絵を見てものまねをする。

材料及び作成の工夫

・がちゃぽんの中身を替えることによって、色々な遊びや学習につながると思います。
・比較的、認識が低めの児童でもがちゃぽんを回すことができ、何が出るのか期待できるため、実態に合わせて楽しむことができる。

コミュニケーションブック

使用目的（ねらい）

本教材を通して、相手に伝える方法を知り、コミュニケーションの基礎を学ぶ。

使い方

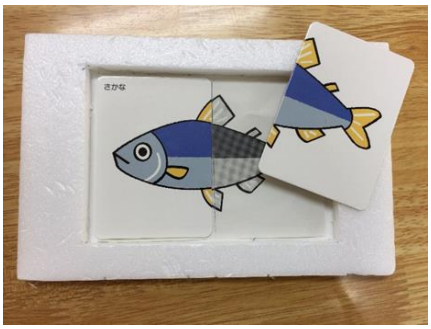
① 欲しいものがある。
② カードを渡す。
③ 欲しいものがもらえる。

（写真のものは三語文使用にしています。）

材料及び作成の工夫

・PECS の考え方をベースに、絵カードでの代替コミュニケーションを学べるように作成。
・それぞれの子どもに応じて、カードなどを作り、使えるように作成。本教材を作る前に、児童の好きなものを調べた。
・教室内では、わざと児童の手の届かないところに欲しいものを置いている。

絵合わせパズル　補助具



使用目的（ねらい）

市販の絵合わせパズル（絵の切片を合わせて 1 枚の絵を完成させる。）の課題をスモールステップでできるようにする。

使い方

パズルをそのままで完成することが難しい場合に、

①枠だけ提示

②枠の中に下絵をセットする。

材料及び作成の工夫

使用する生徒は枠の厳密さがそれほど気にならないので、“ぴったり感”よりも“操作しやすさ”を重視して少しゆとりのあるサイズ設定にしています。

パズル　（3～4ピース）

使用目的（ねらい）

絵やピースの形を理解して、絵を完成させる。

目と手の協応能力を高める。

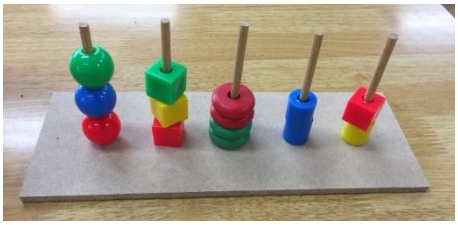
使い方

２ピースの絵合わせパズルの次のステップの課題として作りました。

材料及び作成の工夫

ピースがぴったりはまるように、スチロールカッターではなく普通のカッターで切って作りました。また、パズルが難しくなりすぎないように各ピースの見分けがつきやすくなる位置で切るように心がけました。

リング・ビーズ差し



使用目的（ねらい）

目と手の協応能力を高める。

手指の巧緻性を高める。

使い方

ビーズやリングをさしたり抜いたりして使います。

写真などを使って見本通りにビーズを構成する課題にも使えます。

材料及び作成の工夫

手持ちのビーズにちょうどはまるような棒を選んで購入しました。

ハンディタイプのドリルを使用した結果、棒の向きがいびつになってしまいました・・・。

単語構成絵合わせパズル

使用目的（ねらい）

音韻意識（単語が１音ごとの文字によって構成されていることを意識する。）を高める。

使い方

単語や絵をヒントにパズルを完成させた後に、一緒に一文字ずつ指を差しながら発音します。

材料及び作成の工夫

机上だけでなく、黒板などでもできるように枠とピースに磁石を貼ってあります。

　単語の文字数によって板の色を変えたり、板の横側に単語を記しておくことにより素早く課題を提示できるようにしています。

ブロックタワーボール

使用目的（ねらい）

見本の通りに作る力、考える力、手と目の協応性、追視などをねらいとしている。

使い方

レベル分けされた１１枚ある写真カードを見て、正しく組み立て、ビー玉を転がる様子を見る。

材料及び作成の工夫

１００円ショップに売られているおもちゃに、写真カードを加えただけのもの。

うまく転がったときの喜んだ様子や、分からなかったときの教員への要求の仕方などにも幅広く活用することができた。

キャラクターさがし

使用目的（ねらい）

ビジョントレーニングの一環眼を動かしてキャラクターを探す対象物をよく見る

使い方

ホワイトボードにバラバラに置かれた磁石の中から、指定されたキャラクターのものを探して選ぶ

材料及び作成の工夫

ビジョントレーニングの教材だと、数字を使ったものが多く子どもが興味を持ちにくかったため、アンパンマンのキャラクターを使用した。磁石にキャラクターの絵を貼っただけなので簡単に作れた。

プレートの仕分け

使用目的（ねらい）

色の弁別

数の学習

「できました」など、報告する場の設定

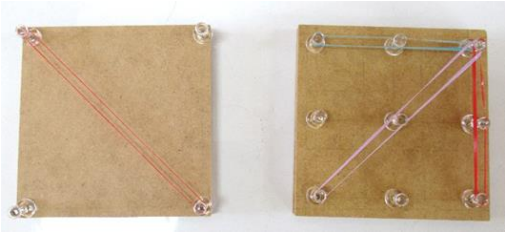
使い方

指示表に書かれてある通りに、プレートを袋に入れる。一つできたら「◎◎先生、できました」と報告する。

材料及び作成の工夫

指示表を子どもの実態に合わせることで、活動の幅が広がるようにした。また、プレートを入れるケースには仕切り付きのものを使用し、課題に取り組みやすいようにした。

輪ゴムボード（ミニ）



使用目的（ねらい）

両手を使う

指先を使って輪ゴムをつまむ

手元をよく見る

使い方

両手を使って輪ゴムをボードのピンに引っ掛ける。

材料及び作成の工夫

市販の輪ゴムボードは、ピンの数が多く難しい子どももいるため、ピンを２×２、３×３に配置した。100 均の板とプッシュピンで製作。

手首を上手に使おう！

使用目的（ねらい）

手首をひねる、返す等の動作の練習を、ゲーム感覚で楽しみながら学習する。

使い方

色のついたお米をお玉ですくう。色紙の貼ってあるおわんに、それぞれの色のお米を入れる。

材料及び作成の工夫

色をつけたり、キャラクターを使ったりして、子供たちが興味を持てるようにした。日常よく使う、お玉やフライ返し等の道具を用いて、日常生活により、無図美つきやすくなるように工夫した。

地図

使用目的（ねらい）

・ある物事を中心にした空間認知（今回は走らせるミニカーを基準にした左右等）を考える。

・順序を理解する。

使い方

・教員が提示した道順どおりにミニカーを走らせる。

・指定された始点から終点の道順を説明する。

材料及び作成の工夫

・自分を基準にした空間認知を把握できても、その基準がかわるとあっという間に左右がわからなくなる子って多いですよね。ミニカーの進行方向によって左右が変わるので、楽しみながら学んでいます。道順は順序数の学習としても有効かと思います。

グルグルまわして！

使用目的（ねらい）

・目と手の協応の力を高めていく

・手掌の正しい使い方を学ぶ

使い方

てのひら全体でしっかりと棒を握ります。その状態で棒をグルグルまわし（指先ではまわさない）、ひもの先端を容器の中にいれます。よくみながら調整していきます。

材料及び作成の工夫

よく見ながら、手先の動きを調整していくことってすごく大切ですね！ひもの先端は“どらやき”、容器のそこには“どらえもん”！楽しくどらやきを上げ下げしていました。よく見ること、手掌の正しい使い方を楽しみながら、学んでいきます。

こんなとき、なんて言う？

使用目的（ねらい）

場面に応じて、相手に対するやさしい言葉かけができるようにするため。

使い方

イラストカード（赤）を提示する。「泣いている女の子がいるよ」言葉カード（青）を複数提示し、適切な言葉を生徒に選択してもらう。「こんなとき、なんて言えばいいかな？」

材料及び作成の工夫

イラストカードは、生徒がよく遭遇する場面を設定した。言葉カードに生徒の顔写真を使用することで、生徒自身のことだという意識を高めるようにした。

名詞カード

使用目的（ねらい）

- 名詞理解
- よく見る探す
- 発声やサインの練習

使い方

- バラバラにカードを広げ、その中から指示されたカードを見つける
- カードを提示し、イラストに応じたサイン等をする

材料及び作成の工夫

- 厚めの画用紙に印刷。
- 裏に磁石を貼っておくと、黒板を使って行える。
- ２セット作っておくと、名詞理解が難しい子どもでもイラスト同士のマッチングとして使える。

木製パズル

使用目的（ねらい）

絵、文字、つなぎ目といった視覚情報からピースを合わせてはめ込む課題を行い、達成感を得る

使い方

写真を手本にして、はめ込み作業をおこなう

材料及び作成の工夫

季節的にふさわしい題材にして、意欲を持たせて、色やデザインを豊富にし、視覚情報を多様なものにした。手触りも滑らかにして、感触も楽しめるようにした。

食べ物消しゴム

使用目的（ねらい）

手指の操作性（小さなパーツを扱う）

完成までやりきる。見本を見て進める。

足りないときにそのことを伝える。

使い方

見本をもとに同じように組み立てる。

できたものを見本と同じ枠に入れる。

できたものを好きなもの・嫌いなもので分ける。

材料及び作成の工夫

全て 100 均で購入。見本は写真を板目に貼ったもの。「全部できたら終わり」が分かりやすいので、集中して取り組みやすい。

やりとりができる子には、消しゴムを好き嫌いで分ける活動を足してやりとりの材料として使った。

～自立活動「マトリックス」～

マトリックス課題

使用目的（ねらい）

①色・形の統合・分解

②マトリックスの理解

使い方

定番教材のマトリックス

材料及び作成の工夫

タテ・ヨコの要素の部分はマジックテープでつけており、別の要素と交換できるようになっている。

マトリックスの前に・・・

使用目的（ねらい）

色・形の要素を抽出して理解する。

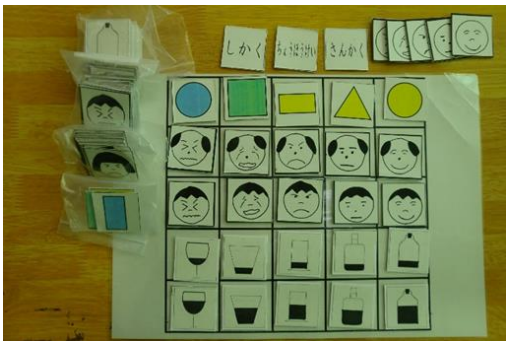
使い方

マトリックス用のピースを使い、“色”で分類した後に“形”で分類することにより、同じ物でも異なる要素があることを理解できるようにする。

材料及び作成の工夫

要素をラミネートして、４分割できる容器にマジックテープで貼りつけました。

マトリックス



使用目的（ねらい）

縦軸と横軸の関係性を理解し、情報を整理していく力を高める。

使い方

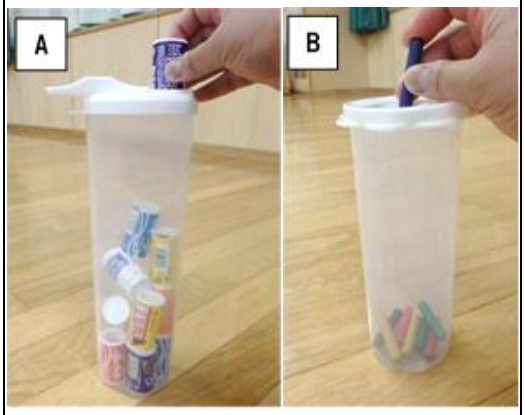
同じ“色”“量”“形”等の属性に注目し、表を埋め、教員が指差したパネルついて言葉で説明する。例「きいろいまるです」「おとこのこがないています」など

材料及び作成の工夫

使い方は同じですが、中身のパネルを替えていくことで、いろいろ考えさせることができます。色と形だったり･･･量だったり･･･表情だったり･･･情報を読み取っていくことって難しいし、それを言葉にしていくこともさらに難しい･･･！それを操作しながらできていくといいですね。

～自立活動「プットイン」～

プットイン２種類



使用目的（ねらい）

①手元を見て取り組む。目と手の協応

②色のマッチング

使い方

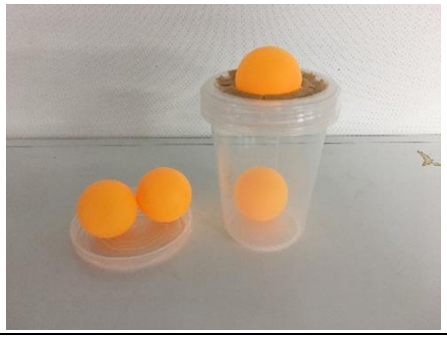
①１つずつケースに入れる。

②教員が指定した色と同じ色の筒（棒）を入れる。

材料及び作成の工夫

A のペグはラムネの筒、B のペグと各容器は 100 均で購入した。筒に色画用紙、棒に色をつけて、子どもの実態やねらいに合わせていろいろなパターンで使えるようにした。

プットイン課題



使用目的（ねらい）

手指の巧緻性を高める目的の課題。

目標の場所を狙って型にはめる。

使い方

ピンポン玉を掴み、穴に入れ、指を使って押し込む。

材料及び作成の工夫

穴に入れ、押し込まないと入らないようにテープで厚みを作り、入

	りにくいように工夫した。言語指示が伝わりにくい生徒でも、わかりやすいシンプルな構造にした。