生活単元学習

タイトル	福笑い

概要

福笑いをパネルシアター用の布で作りました。プラスチックのボードに貼ったので立ててできます。みんなで見合いながら福笑いを楽しむことができます。２組使用して、どちらがおもしろい顔を作れたかのチーム戦などもできます。定番の『おかめ』のパーツの他にパッチリの目や大きな口、下がったまゆ毛、男女の髪の毛などのパーツを作り、選択肢を広げました。

制作者のコメント

生活単元学習のお正月遊びの際に『福笑い』を簡単に楽しみたいと思い作りました。貼りなおして何度も使えるので試行錯誤しながら遊べると思います。

資料

土台

パーツ

例１

例２

タイトル	くじびきボックス

概要

何かをやるときの順番を決めたりするときに、写真カードを入れて、箱を振って混ぜ、１枚ずつ取っていきます。もちろん、誰にしようか決めるときにも使います。

制作者のコメント

「順番を決めよう」というときに、子どもたちはすぐにこの箱を取り出します。箱から出てきた写真カードを番号札の下に並べていくと、子どもたちはスムーズに受け入れ、自分の順番が来るまで静かに待っていることができます。なんということもないただの箱なんですが、箱から１枚ずつ写真を取り出すとき、いつも盛り上がります！

資料

タイトル	はてなボックス

概要

①くじ引き箱として使用

子どもの顔写真カードや名前カードを入れて、順番を決める場面で使う。

・期待感をもって順番待ちができる。

・MT やはてな BOX に注目することができる。

②「これはなにかな」ゲーム

子どもが箱の中にあるものに触れ、何が入っているかを当てる。

日常生活で親しみのあるものを箱に入れる。

・集中力や考える力を育てる。

・ものの名前や使い方を知る。

制作者のコメント

排水溝のシリコンキャップ、収納ボックス、ガムテープで作りました。シリコンキャップは柔らかいものを選び、子どもが手をいれても痛くないようになっています。収納ボックスは折り畳みができるので、使わないときには畳んで閉まっておけることもポイントです。

資料

タイトル	ガチャポン

概要

・箱の中から何が出てくるか分からないワクワク感を持たせるときに使用する。
・出てくるものを想像したり、考えたりする力を高める。

制作者のコメント

子どもたちが自分でレバーを回してカプセルを取り出すという子ども主体で活動ができると思い、作成しました。また、手元や出てくるカプセルに注目できるように箱の回りには特に刺激になるものは貼らずシンプルな形で作成しました。順番を決めたりするときにも使用できます。

【材料】

ダンボール、ペットボトルなど、身近で使えそうなものを使用して作りました。

資料

タイトル	美ら海水族館「顔はめパネル」

概要

使用目的

・パネルに顔をはめて記念写真を撮る
・上手に写るコツをつかむ

制作者のコメント

修学旅行で行く美ら海水族館の事前学習で生徒と共に４時間かけて作成した。下書きをする作業や色画用紙をちぎりボンドで貼る作業など生徒の実態に応じて分担しながら協力して大きな顔はめパネルを作成することができた。大きな貼り絵作品を作ったことで、大きなジンベイザメをイメージすることができた。また、美ら海水族館にも顔はめパネルがあり、事前に学校で撮影の練習をすることができてよかった。

資料

拡大

タイトル	ごみの分別カードセット

概要

ねらい

・ごみの種類を知り、処理の仕方について学ぶる。

・家庭や地域社会の一員として責任を果たそうとする態度を育てる。

使い方

①ごみの分別シートの山札にカードの絵面を下にしておきます。

②号令を受けた後、一枚ずつカードをめくり、それぞれの生徒は草加市のごみ収集カレンダーを見ながら、正しい種類の枠に合わせてカードを分別し、おきます。

③すべてのごみを分別し終えたら、教員に報告し、確認してもらう。

制作者のコメント

タイムアタック形式で、繰り返し行うことで、段々、「このごみは〇〇ごみ」と覚え、正確かつ素早く分別できるようになりました。慣れると各生徒とも１分程度で１２枚を分別できるようになってきました。また丁寧にごみを分別する意味合いも込めて、シートに枠に合わせてキレイに置くことをルールに盛り込んでいます。体験的に行うことで、楽しみながら学べます。

今後、生徒の実態に合わせ、いろいろな種類のごみカードを製作し、指導に盛り込んでいく予定です。

資料

作業学習

タイトル	ひらがなカードブック

概要

【主なねらい】

・自主性、コミュニケーション

【教具の説明】

・作業学習の教具である。

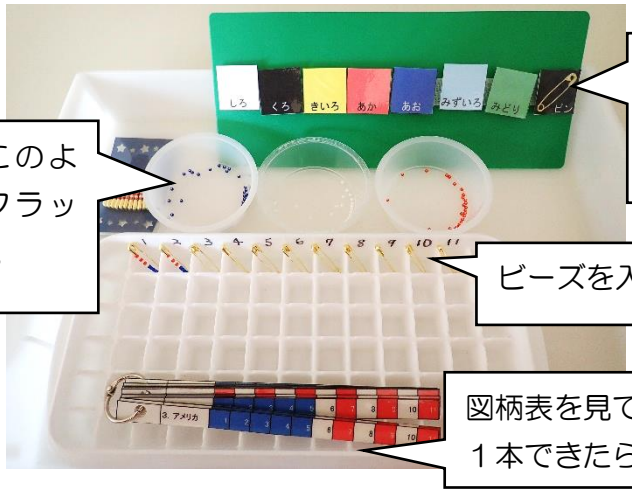
・ビーズフラッグを作るために、「めくり式の図柄表」「11 本のピンを並べるためのケース」「言葉がない生徒のためのコミュニケーションカード」を準備した。

制作者のコメント

【ポイント】

・作業学習では、「自主的に取り組むこと」「報告や要求ができること」を大切にしている。作業工程を分かりやすくして、自主的に取り組ませるとともに、１１本ビーズを入れたら終わりという報告のタイミングも分かりやすくすることで自発的なコミュニケーションをねらっている。さらに、ビーズを少しずつ渡すことで、足りなくなったら要求する場面を設定している。

資料



完成するとこのようなビーズフラッグになります。

発語のない生徒は、色カードやピンカードを相手に見せて「ください」と（サイン等で）伝える。

ビーズを入れたピンを入れていくケース。

図柄表を見て、その順に色ビーズを入れていく。１本できたら、図柄表をめくる。

タイトル	作業学習技能検定＆筆記試験

概要

ねらい：

・作業の習熟度を客観的に知ることができる。

・習熟度を見える化することで達成感につなげる。

用途：

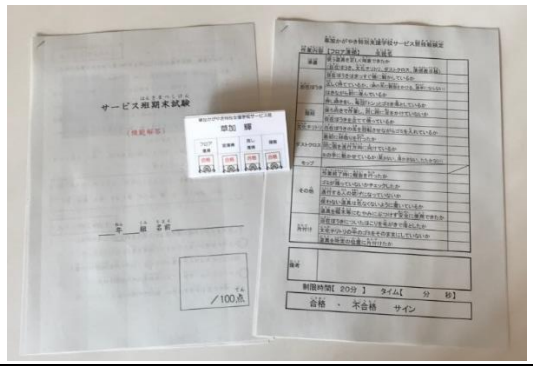
①検定項目に従い、すべての項目をクリアできた者のみ合格とする。

②合格者は合格シールを受け取り、名札に貼り付ける。

制作者のコメント

ビルメンテナンスと接客サービスを仕事としている作業班（サービス班）で行っている取り組みです。物づくりをしない班なので目に見える形で生徒に達成感を感じてほしいと思い作成しました。合格シールが張られた名札をつけることが生徒の大きな自信につながっていることを実感しています。

資料



タイトル	シュレッダー支援具（もち手・支えマット）

概要

シュレッダーのもち手部分が短く、握ること、回すことが困難だった生徒の支援のため、もち手を長く、太く、握りやすくする工夫をした。もち手の穴にちょうど入るものをいろいろ探し、金属のホイッスルを芯にして厚手の梱包カバーシートを巻き生徒の手に合う太さにした。左手で本体を支えることが困難なため、約２センチのマットをくり貫き裏面に滑り止めシートを貼った。

制作者のコメント

もち手は、最初薄手のカバーシートを用いたので、フィット感が良くなかった。使用しているうちに、ぐらつきが出て外れてしまい再度作り変える際に厚手のシートがあったので取り替えてみるとフィット感が増し握り方がしっかりとした。両面ﾃｰﾌﾟと輪ゴムのみでの加工なので抜けてしまうことがあるのが課題。

資料

タイトル	ポケット手順表

概要

ねらい：

・接客中に、言葉が出なくなってしまった際の自己支援として活用する。

用途：

・接客に自信を持てない生徒のみポケットに入れさせ、万が一の時にさりげなくポケットから出して使用する。

制作者のコメント

通常の手順表とちがいポケットサイズにしてあることがポイントで、接客中もさりげなく使えるように工夫しました。それでも補えないような不測の事態には、『少々お待ちください』という言葉をマジックフレーズとして言えるようにするよう練習しています。

資料

遊びの指導

タイトル	ししまるくん

概要

・合同遊び「ししまるくんにご飯をあげよう」で使用。

使い方
・後ろの紐をひっぱって、ししまるくんの口をぱくぱくさせる。
・児童がししまるくんの口にカラーボールを投げ入れる。

制作者のコメント

・ゲームセンターにあるようなボール入れゲームをイメージして制作した。
・口が動くことで、的に注目することをねらった。
・BGM のテンポを途中で変えることで、（テンポが速くなるところで、口の開け閉めも早くする）活動に変化をつけ、より盛り上がる工夫をして取り組んでいる。
・どのくらいボールを食べたかがお腹を開けると分かる仕組みになっている。（お腹を開けるとボールが出てくる）

資料

タイトル	サイコロでタッチ！

概要

ねらい･･･一人で過ごすことが多い子どもに対して：教員や友達と関わろうとする力をつける。相手との関わり方が近すぎる、力加減が難しい子どもに対して：教員や友達と適切に関わる力を身につける。使い方･･･①サイコロを振る。②出た目に応じて、教員や友達とハイタッチ（握手、あいさつ等でも可）をする。

制作者のコメント

年度当初にクラスの仲を深めるために作成した教材です。サイコロの目の対応表を作成し、サイコロを用意するだけで手軽に始めることができます。６人程度の小集団で行う場合には、短時間でできるので、朝の会や帰りの会、授業の合間等のちょっとした時間に取り組むことができます。対応表を工夫することで、１～６の数字を学ぶこともできます。サイコロの目の理解が難しい子どもに対しては、立方体の箱に教員や友達の写真を直接貼り付けるとわかりやすくなります。

資料

日常生活の指導

タイトル	着替え風呂敷

概要

（使用目的）
・手指の操作
・結び方練習

（使い方）
・着替えた服を畳んで包む。
・マジックテープを合わせ、紐をかた結びする。

制作者のコメント

児童が着替え終わった後、畳んだ服をそのままの形で風呂敷に包めるように保護者と相談し、保護者が制作した。また、結ぶ練習も兼ねている。

（工夫点）
・結ぶ回数が１回になるように、一方はマジックテープにした。
・慣れてきたら、もう一方も紐とする。
・風呂敷を対角線上で２色に分けた。それにより結ぶ紐の色が変わり、結び方がより分かりやすくなった。
・結ぶ部分にシュシュのような輪っかをつけ、結ぶ部分が広がりすぎないようにそのゴムで調節できるようにした。
・マジックテープ部分には、目印としてボタンをつけた。
・風呂敷中央にＡ４サイズの柄布を縫い付け、畳んだ服を真ん中に置くことが分かりやすいようにした。・着替えという毎日の活動なので、楽しみながら結ぶ練習ができる。

（児童の様子）
衣類を畳んで袋に入れるときにぐちゃぐちゃだったのが、風呂敷によりきれいに畳めたままなので、畳むということにも目が向けられるようになった。また、家でも「畳む」という意識ができてきた。

資料

（第１弾・ディズニーキャラ柄）紐部分を長くすることで、結びやすくしている。
（第２弾・２色）結ぶことに少しずつなれてきているので、紐部分は短く、しかし２色に分け、より分かりやすくなっている。

タイトル	授業と休み時間の区切りを意識しよう！

概要

使用目的（ねらい）

・時間の区切りが分かり、授業時間と休み時間とでメリハリがつけられる

・時間を意識し、授業開始時間までに着席することができる

・授業と休み時間における約束を守ることができる

使い方

・プリントを見ながら、授業時間になったらカードを表にし、休み時間になったらカードを裏にします。カードには約束ごとが記載してあり、その約束が守れたら、プリントの評価欄に〇やハナマルがつきます。１日の予定の中で、評価全部に〇がついた時には、はんこをもらうことができます。

制作者のコメント

約束が守れているときに褒めたり、全部に〇がついたらご褒美のはんこを押したりすることで、取り組む意欲を維持できるようにしています。約束（生徒の現在の課題）が記載してあることで、守れていないときにはそれを一緒に確認したり、守れているときには評価に〇やハナマルをつけることで、生徒が自分の行動を振り返る機会を設けることができます。

資料

プリント

カード（表）

カード（裏）