

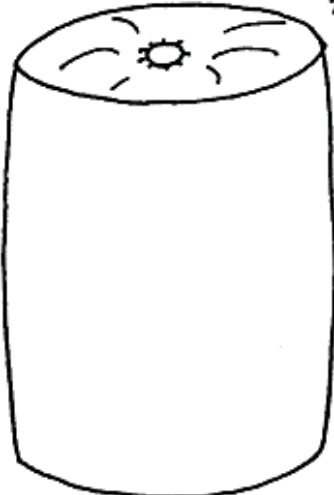

第 5 自作教材・教具の活用事例

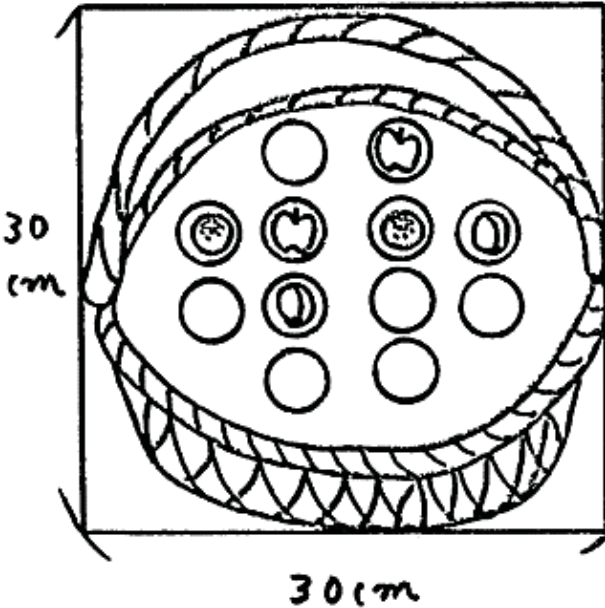
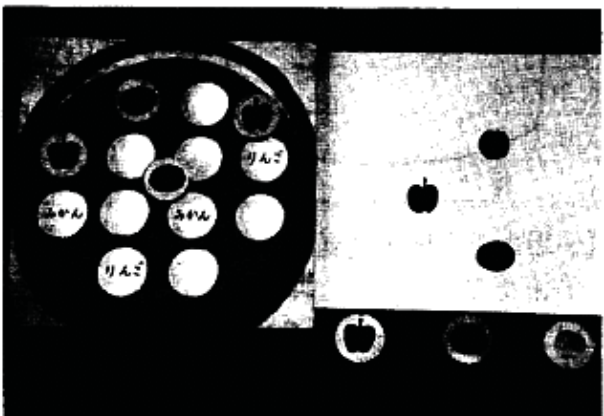
1 特殊学級自作教材・教具の活用事例

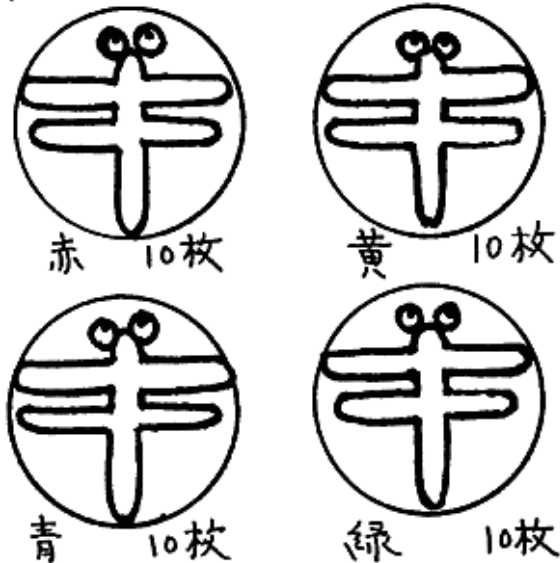
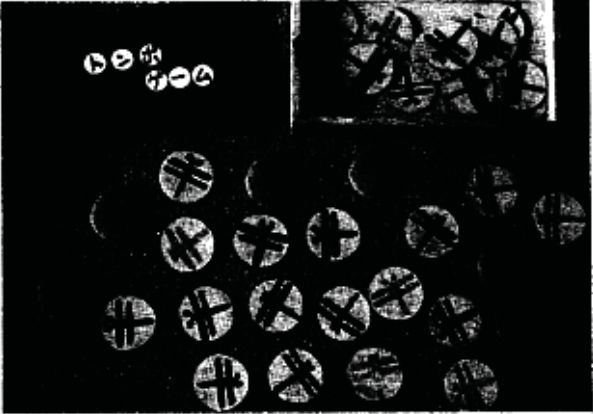
(1) 自作教材・教具一覧

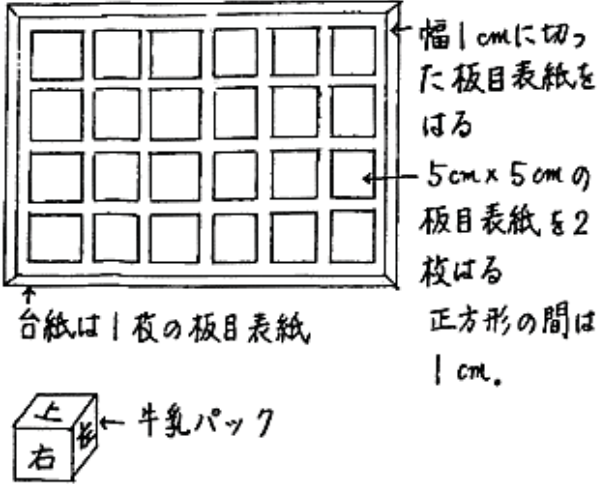
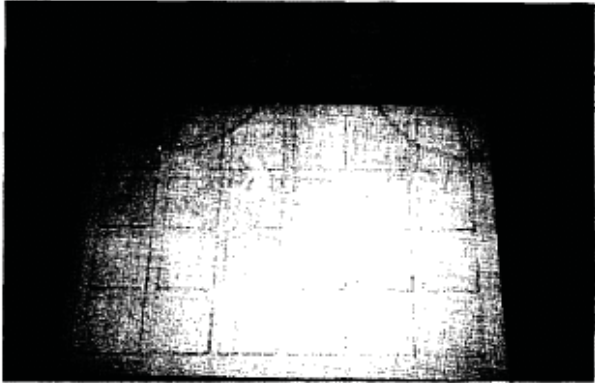
No	教 具 名	領域・教科等	所 属	氏 名	ページ
1	布のブラックボックス	認 知	永 山 中 学 校	小 山 智 恵 子	1 5
2	買い物パズル	認 知	下 稲 吉 東 小 学 校	大 口 み ち 子	1 6
3	トンボゲーム	認 知	下 稲 吉 東 小 学 校	大 口 み ち 子	1 7
4	上下左右すごろく	認 知	笠 間 小 学 校	石 井 智 子	1 8
5	ピクチャーパズル	認 知	美 野 里 中 学 校	椎 名 芳 男	1 9
6	タッチゲーム	認 知	古 河 第 一 小 学 校	秋 山 ま ゆ み	2 0
7	とび出す紙芝	言 語 指 導	息 栖 小 学 校	村 井 典 子	2 1
8	パクパクポスト	言 語 指 導	永 山 中 学 校	小 山 智 恵 子	2 2
9	おしゃべりポケット	言 語 指 導	古 河 第 一 小 学 校	秋 山 ま ゆ み	2 3
10	ベタンコ絵カード	言 語 指 導	息 栖 小 学 校	村 井 典 子	2 4
11	配列絵カード	言 語 指 導	息 栖 小 学 校	村 井 典 子	2 5
12	ペープサート	言 語 指 導	神 栖 第 四 中 学 校	千 ヶ 崎 甲	2 6
13	フォーヒントゲーム	言 語 指 導	高 萩 小 学 校	吉 久 保 京 子	2 7
14	動物の大移動	言 語 指 導	下 妻 小 学 校	脇 田 の ぶ 子	2 8
15	カールくるくる	言 語 指 導	古 河 第 一 小 学 校	秋 山 ま ゆ み	2 9
16	だるまふき (ドミノ式)	言 語 指 導	美 野 里 中 学 校	椎 名 芳 男	3 0
17	かくし絵・文字	言 語 指 導	美 野 里 中 学 校	椎 名 芳 男	3 1
18	写真・漢字カード	国 語	旭 中 学 校	大 川 み ど り	3 2
19	漢字カルタ	国 語	舟 木 小 学 校	生 井 澤 浩 子	3 3
20	絵カード皿と文字チップ	国 語	息 栖 小 学 校	村 井 典 子	3 4
21	ひも結び練習人形	日常生活の指導	真 壁 小 学 校	関 陽 子	3 5
22	自動販売機	生活単元学習	城 東 小 学 校	水 庭 洋 子	3 6
23	ひも通しゲーム	生活単元学習	高 道 祖 小 学 校	市 野 尚 美	3 7
24	的あて	算 数	八 俣 小 学 校	山 川 宗 男	3 8
25	玉なげゲーム	算 数	結 城 西 小 学 校	押 野 文 子	3 9
26	ピングゲーム	算 数	水 海 道 中 学 校	折 原 ト シ 子	4 0
27	位取り表と数字カード	算 数	竜 ヶ 崎 小 学 校	黒 田 慶 子	4 1
28	卵パック計算機	算 数	真 壁 小 学 校	関 陽 子	4 2
29	かけざん九九カード	算 数	精 華 小 学 校	薄 井 て る	4 3
30	動物アパート	算 数	江 戸 崎 小 学 校	飯 田 勝 江	4 4
31	たし算計算板	算 数	高 松 中 学 校	平 野 忠 夫	4 5
32	六角柱さいころ	算 数	息 栖 小 学 校	村 井 典 子	4 6
33	取り替えさいころ	算 数	真 壁 小 学 校	関 陽 子	4 7
34	買い物すごろく	算 数	城 東 小 学 校	水 庭 洋 子	4 8
35	人体人形	美 術	向 台 小 学 校	後 藤 賢 一	4 9
36	毛糸編み機(マフラー編み機)	家 庭 科	宗 道 小 学 校	高 野 典 子	5 0

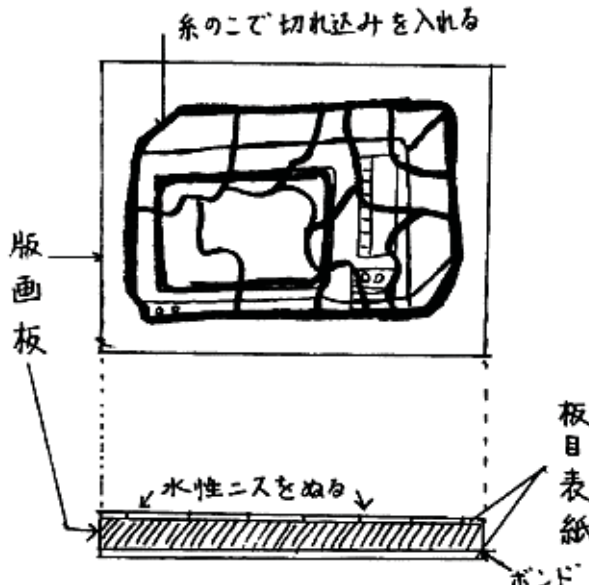
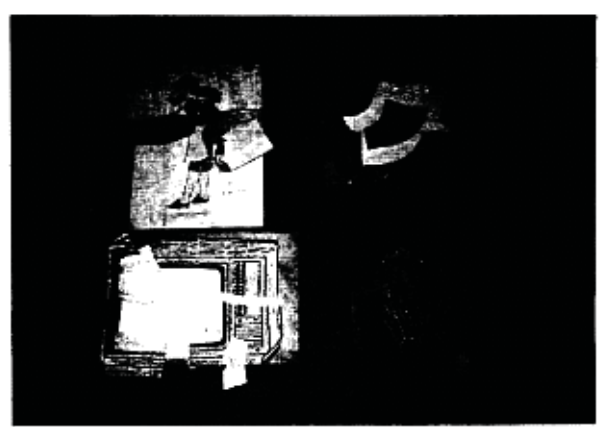
(2) 自作教材・教具の活用事例

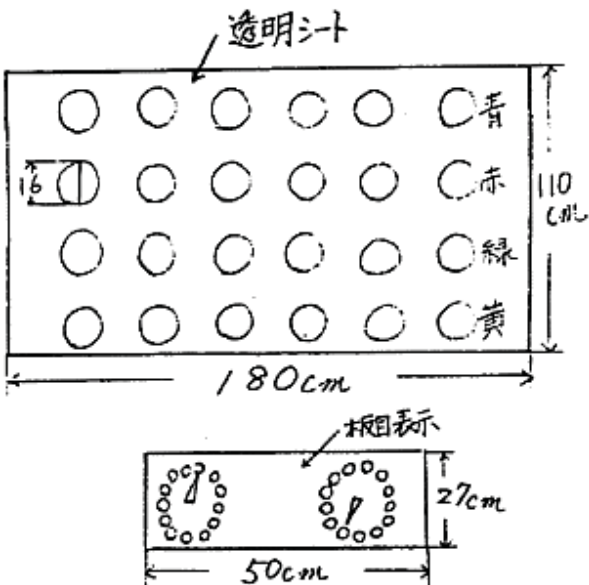

<p>【作品名】 NO. 1 布のブラックボックス</p>	<p>【学校名】 取手市立永山中学校</p>
<p>【活用できる領域・教科等】 認知（触角による弁別）</p>	<p>【製作者名】 小山 智恵子</p>
<p>【製作の意図】 手だけで、指定された物を取り出したり、中に入っている物をあてたりする活動をとおり、物をしっかりとらえる力を高め、指先への注意の集中を図れるようする。</p>	<p>【使用の方法】 ブラックボックスの中にいろいろな物を入れて置き、手探りで、その物をあてる。 「これと同じ物を取って」と言われた物を手探りで取り出す。</p>
<p>【製作上の工夫】 プリントの布地を使い、楽しい雰囲気で作ることができるようにした。</p>	<p>【見取り図】</p>  <p>プリント布を筒状に縫い、上下にゴムを通す。 缶にかぶせる</p>
<p>【写真】</p> 	<p>【使用効果と応用発展】 手探りであてたり、取り出したりすることにたいへん興味を示した。 「これと同じ物を○個取って」というように数の学習も加えることができる。</p>
<p>【材料・材質・部品等】 プリント布地、平ゴム、缶</p>	



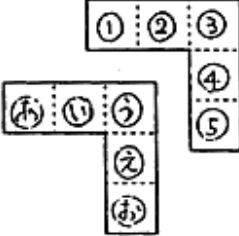
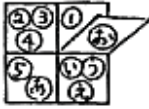
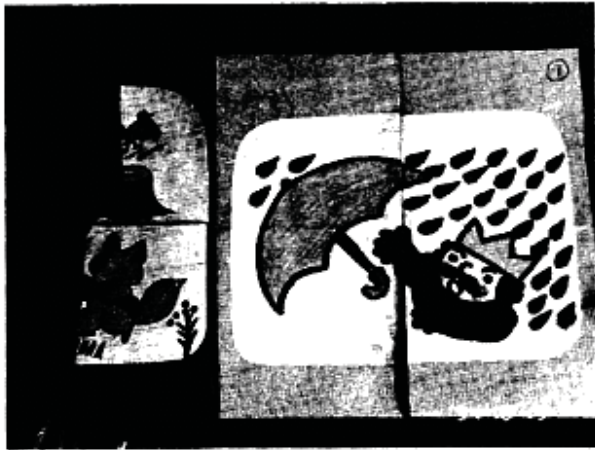
<p>【作品名】 NO. 2 買い物パズル</p>	<p>【学校名】 千代田町立下稲吉東小学校</p>
<p>【活用できる領域・教科等】 認知（絵や文字のマッチング）</p>	<p>【製作者名】 大口 みち子</p>
<p>【製作の意図】 くだもの、野菜、菓子などの混じったパズルができるようになった児童が、買い物かごのはめ板を用意し、種類分けができるようにする。 さらに、視覚的な認知力や言語の理解を高めるために、絵と絵のマッチングから、絵と文字のマッチングができるよう下絵を可変型にした。</p>	<p>【使用の方法】 可変型なので児童の興味のある絵柄のマッチングから始める。慣れてからは下絵を文字に変えて使用する。絵、文字のマッチングができるようになったら、「おもちゃ」「花」「魚」「菓子」など、はめ絵の種類を増やしていくとお店やさんごっことしても活用できる。</p>
<p>【製作上の工夫】 市販のパズルは、はめ板とはめ絵の組み合わせが決められた物が多いので、下絵を交換しながら使用できるようにした。はめ板は円型にくり抜くので手間はかかるが、固定しないので両面使えて便利である。はめ絵用の円型積み木は同じ厚さでもよいが、やや厚目の板で作るとつまみやすい。</p>	<p>【見取り図】</p> 
<p>【写真】</p> 	<p>【使用効果と応用発展】 視覚的な認知力が低い児童には、円型のはめ絵だけのマッチングを十分にさせてから、はめ板に移行させるとよい。マッチングは、下絵にわせたやり方のほかに、言語指示に合わせたやり方も効果的である。次のステップとしては「食べられる物」「食べられない物」といった分類の学習も可能である。 はめ板の裏は無地なので、下絵を換えれば色や数の学習にも利用できる。</p>
<p>【材料・材質・部品等】 支那合板、白表紙、エナメルカラー</p>	


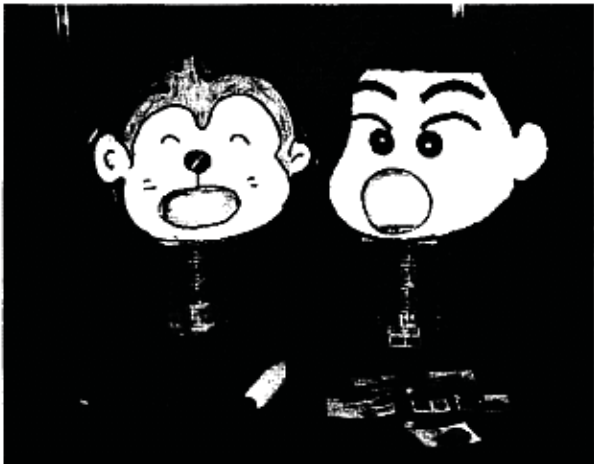
<p>【作品名】 NO. 3 トンボゲーム</p>	<p>【学校名】 千代田町立下稲吉東小学校</p>
<p>【活用できる領域・教科等】 認知（色や形の弁別及びマッチング）</p>	<p>【製作者名】 大口 みち子</p>
<p>【製作の意図】 色の弁別や色名の理解ができるようになった児童が、さらに、色に親しむために考えたゲームである。トランプの「神経衰弱」の感覚で遊ぶことができ、めくる、見くらべるといった目と手の協応を図る教材である。 マッチングは、色と形（トンボ）の二つの属性を用いた。</p>	<p>【使用の方法】 トンボの色は、赤、黄、青、緑の4色で、各10枚用意する。色数は2種から始める。色は青と緑の同系色よりは、青と赤の方が弁別しやすい。 ゲームは、カードを全部裏返しにして、じゃんけんで負けた人からめくる。2枚のカードが同じ色の時にもらえる。</p>
<p>【製作上の工夫】 カードはめくりやすいようにダンボール紙を使用した。トンボの絵を切り抜いてダンボール紙にはり、汚れが付きにくいように図書用のビニールを表面にはってある。ダンボールは工作紙よりも厚みがあるので、並べたり、裏返ししたりの手の操作がしやすい。</p>	<p>【見取り図】 トンボの色（カードの直径5cm）</p> 
<p>【写真】</p> 	<p>【使用効果と応用発展】 色の弁別をゲーム感覚で遊びながら習得できる。カードの絵は、児童が楽しめる身近かな物なら何でもよい。 自分で取ったカードの数を確かめる時は、トンボの色に反応してしまう場合があるので、裏の無地の面で数えた方がよい。 色の弁別ができ、さらにゲームとして色別に点数を決めて楽しむこともできる。</p>
<p>【材料・材質・部品等】 ダンボール紙、色紙、図書用ビニールカバー</p>	

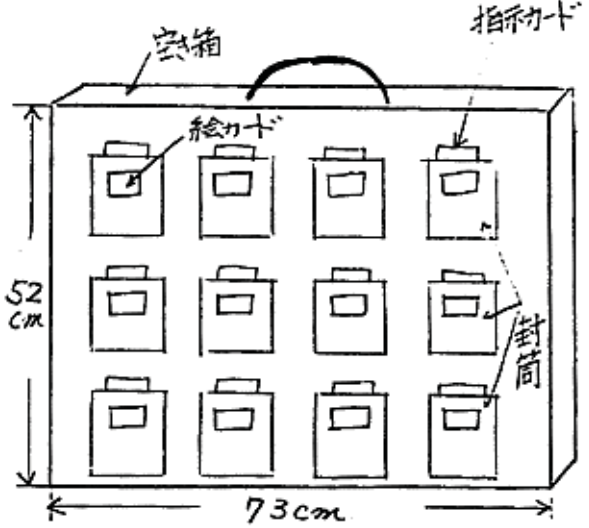

<p>【作品名】 NO. 4 上下左右すごろく</p>	<p>【学校名】 笠間市立笠間小学校</p>
<p>【活用できる領域・教科等】 認知（上下の空間認知）</p>	<p>【製作者名】 石井 智子</p>
<p>【製作の意図】 上下左右などの空間は、自分（あるいはある物）を中心に構成された概念で、実体ではないので、理解困難な児童がいる。そこで、遊びながら、上下左右の概念が身につくよう、上下左右すごろくゲームを製作した。</p>	<p>【使用の方法】 スタート、ゴールを設定する。スタートにコマを置き、順番にサイコロをふり、サイコロの出た目に従いコマを動かす。先にゴールに着いた方が勝ちとなる。</p>
<p>【製作上の工夫】 コマを動かす時、位置をとらえやすくするため、コマをのせる面を5cm×5cmの正方形とし厚みをつけ、隣同士の面を少し離れた。</p>	<p>【見取り図】</p> 
<p>【写真】</p> 	<p>【使用効果と応用発展】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・上下左右の意識付けができる。 ・障害物を置きルールを付け加えることで、ゲームのマンネリ化を防ぐことができる。 ・上から何番目右から何番目など位置あてゲームとしても利用できる。 ・平面でとらえるのが困難な場合は牛乳パックを組み合わせ、立体的に作成して、ゲームをすることもできる。
<p>【材料・材質・部品等】 板目表紙3枚、牛乳パック1個、布製テープボンド</p>	

<p>【作品名】 NO. 5 ピクチャーパズル</p>	<p>【学校名】 美野里町立美野里中学校</p>
<p>【活用できる領域・教科等】 認知（色・形による概念構成）</p>	<p>【製作者名】 椎名 芳男</p>
<p>【製作の意図】 市販のピクチャーパズルでは、子どもの実態にあったものが少なく、関心・興味を示さないことがある。そこで、子どもに親しみを与え、かつ完成する喜びを味わわせるために、キャラクターや形・大きさにも考慮した。 ことばのない子を含めて、物の概念形成に役立てることができるようにする。</p>	<p>【使用の方法】 ほとんどの子は部品を渡すと、自主的に組み立て始める。また、床が板だと大変すべりやすく、うまく合わせることができにくいので、下にじゅうたんを敷くとよい。 形が複雑なものは、色と色の対応にも留意したい。この教材を増すことによって、机に向かい、集中して学習することができてくる。</p>
<p>【製作上の工夫】 子どもが興味を示すように、親しみやすい題材を選んだ。両手や体を動かして操作できるように、等身大の物も製作した。また、簡単な型はめ程度のものから、複雑なものとの系統的にそろえた。 色がはっきりして、色落ちしないようにポスターカラーの上に水性ニスをはくと、教材がより長持ちする。</p>	<p>【見取り図】</p> 
<p>【写真】</p> 	<p>【使用効果と応用発展】 人気のある等身大のキャラクターのパズルはほとんどの子どもが喜んで操作活動にあたることできる。その発展としての、版画板の大きさのパズルへの意欲化が図られた。 また、操作中に「頭は上、足は下、お尻は後ろ」などと指示することによって、上下や前後の概念形成にも役立っている。 版画板は、糸鋸で簡単に製作できるので、子どもの実態に合わせたパズルができる。</p>
<p>【材料・材質・部品等】 版画板、板目表紙、キャラクターのかかれてある紙（コピーの拡大）、のり、木工ボンド、ポスターカラー、水性ニス</p>	

<p>【作品名】 NO. 6 タッチゲーム</p>	<p>【学校名】 古河市立古河第一小学校</p>
<p>【活用できる領域・教科等】 認知（前後・左右などの空間認知）</p>	<p>【製作者名】 秋山 まゆみ</p>
<p>【製作の意図】 空間認知が弱い児童でも、体を動かして楽しみながら活動する中で、左右・前後・上下などが理解できるようにする。</p>	<p>【使用の方法】 2～5人位で使用する。指示板を操作する者と指示に従って行動する者に分かれる。指示針を回し、止まった所の手足と色を指示する。行動する者は、手足を順次移動していく。体のバランスを崩し、床に手足以外の部位がついた者が負けとなる。</p>
<p>【製作上の工夫】 指示板には、色の他に手足の絵と文字が入っているの、指示しやすい。また、行動している者の誤りにも気づきやすい。 指示板をルーレット形式にしたので、指示する役でも楽しみながら取り組める。 シート素材が柔らかいので、どこにでもフィットしやすい。</p>	<p>【見取り図】</p> 
<p>【写真】</p> 	<p>【使用効果と応用発展】 小集団で活用できるので、よく見たり聞いたりしながら役割交代も経験できる。 シートに透明ポケットをつけることで、色や形、文字などを配置し、多様な遊びに発展させることができる。</p>
<p>【材料・材質・部品等】 ビニールシート（園芸用）、カラーシート板目表紙、下敷き（プラスチック）、割りピン</p>	

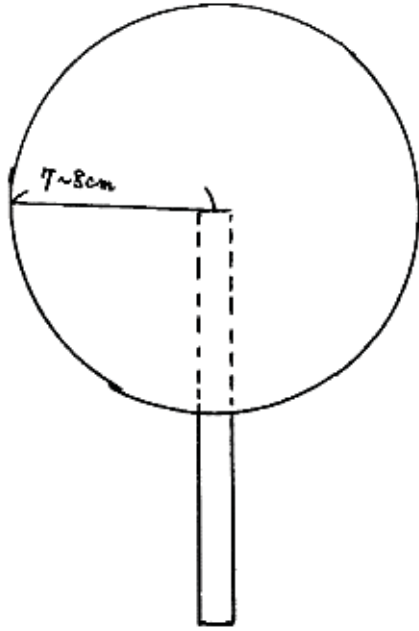
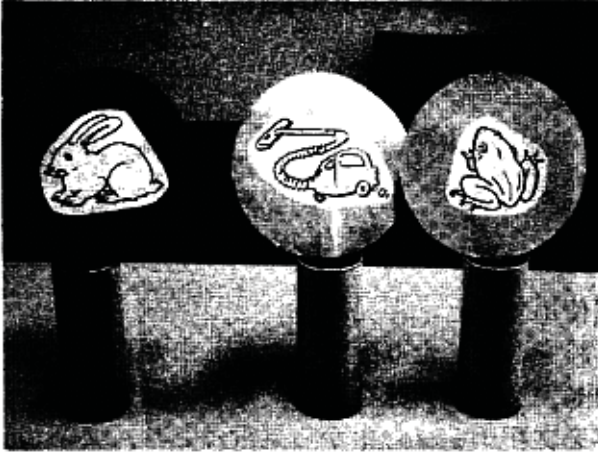
<p>【作品名】 NO. 7 とび出す紙芝居</p>	<p>【学校名】 神栖町立息栖小学校</p>
<p>【活用できる領域・教科等】 言語指導（絵本や教科書を読む学習、 お話作りの学習、絵日記を書く学習）</p>	<p>【製作者名】 村井 典子</p>
<p>【製作の意図】 単調になりやすい読みの学習に変化をもたせると共に、上手に読めたところを録音して「紙芝居」にし、学級の友達に聞いてもらう機会をつくって、読みに自信をもたせるようにする。絵が次々と変わる「紙芝居」にして変化を楽しみながら、お話作りをしたり日記の場面作りができるようにする。</p>	<p>【使用の方法】 4枚か8枚の場面の絵を順番にはって、とび出す「紙芝居」を作り、その絵に合わせてお話作りをする。また、日記に合わせて四つの場面を絵にしてはったり、教科書の挿し絵の中から4場面か8場面の絵をコピーして色塗りしてはったりする。そして、教科書や作ったお話を読ませて録音し、「紙芝居」として発表させる。</p>
<p>【製作上の工夫】 一つの「紙芝居」で4場面しかできないので4枚の絵か8枚の絵の話にする必要があり、場面の絵を決めるのに苦労した。 真ん中を開いても絵が逆さにならないように絵を切るときに、縦に切った次の絵は横に切るようにして、絵のはり方を工夫した。</p>	<p>【見取り図】</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>ラシャ紙か色画用紙に縦に三つ、横に四つの正方形を書く。正方形の大きさは自由で、絵に合わせる。</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>実験を切って、L字形のものを2枚作る。</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  <p>上にある①と、下にある⑧をねじるようにして入れ替え、①を上にして貼り合わせる。</p> </div> </div>
<p>【写真】</p> 	<p>【使用効果と応用発展】 絵が次々に出てきておもしろいので、読みの学習やお話作りの学習に意欲的に取り組んでくれるようになった。 また、録音したものに合わせて絵を出しながら発表する機会を作ったところ、間違ったり抜かしたりしないで読もうとするようになり、さらに、読みのリズムを育てるのにも役だった。 絵を見て「ふき出し」にそのときの会話や気持ちを書き込ませながら、日常会話を育てていくこともできる。</p>
<p>【材料・材質・部品等】 色画用紙かラシャ紙、 4場面か8場面の絵</p>	




<p>【作品名】 NO. 8 バクバクポスト</p>	<p>【学校名】 取手市立永山中学校</p>
<p>【活用できる領域・教科等】 言語指導（聴覚的記名力を育てる）</p>	<p>【製作者名】 小山 智恵子</p>
<p>【製作者の意図】 人形に食べさせるという活動を通して、楽しみながら、食べ物の名前を覚えたり、「～を食べる」という文を聞いたり言ったりする学習を繰り返してできるようにする。</p>	<p>【使用の方法】 絵カード、ミニチュア、食べ物を口の部分から入れながら、その名前を覚える。「～を食べたいな」と言われた物を食べさせながら、弁別力を高める。 違う物を口に入れようとした時は、お面をずらすと入らなくなる。</p>
<p>【製作上の工夫】 人形の顔を上下させると、口が閉じたり開いたりするので、食べている感じや指示と違う時に「いらぬ」と口を閉じるようにすることもできる。 ポリ容器を使用しているの、食べさせた物を目で確かめることができる。</p>	<p>【見取り図】</p> 
<p>【写真】</p> 	<p>【使用効果と応用発展】 お菓子はクレヨンしんちゃんに、果物はおさるさんに、というように人形を何種類か用意すると、カテゴリーの学習もできる。 遊びの要素が強いので、修正や繰り返しにも嫌がらずに取り組める。</p>
<p>【材料・材質・部品等】 しょうゆポリ容器、牛乳パック、白ボール紙両面テープ、食べ物の絵カード、ミニチュア、食べ物</p>	

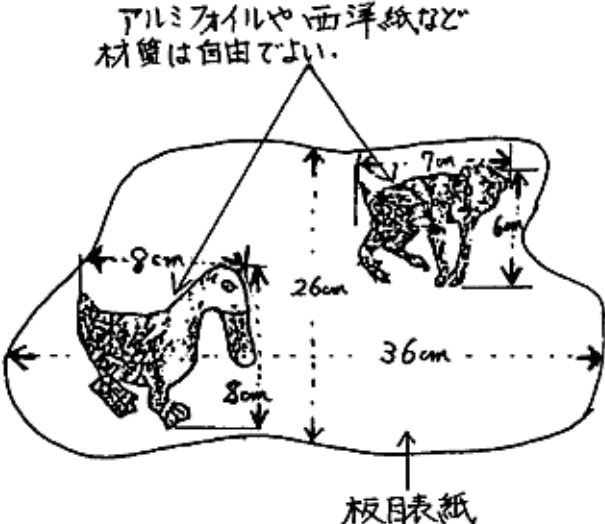

<p>【作品名】 NO. 9 おしゃべりポケット</p>	<p>【学校名】 古河市立古河第一小学校</p>
<p>【活用できる領域・教科等】 言語指導（熟語や指示語の理解） 国語</p>	<p>【製作者名】 秋山 まゆみ</p>
<p>【製作の意図】 単語や短文レベルでは、理解しているのだが文章を読んで行動に結びつけることが苦手な児童がいる。そこで、簡単な指示文を読んで、動作化させることで熟語や指示語が理解できるようにする。</p>	<p>【使用の方法】 教師の指示した位置のポケットから、指示したカードを引き出し声を出して読む。その後、内容に従って行動する。 役割を交代して児童が指示し、教師が行動をする。場合によっては、故意に誤った行動をし指示文との違いを児童に気付かせる。</p>
<p>【製作上の工夫】 ポケットに絵カードが自由に取り付けられるので、多様な指示ができる。 指示カードが段階別に色分けして配列してあるので、小集団で他の活動と組み合わせて使うこともできる。（サーキット運動の一部） 持ち運びが簡単なので、指示カードを変えればどこでも使える。</p>	<p>【見取り図】</p> 
<p>【写真】</p> 	<p>【使用効果と応用発展】 おしゃべりポケットのようにして毎日使う場合はデニム地の布にポケットを縫いつけるなど壁掛け型にするとよい。（タペストリー型） 文章を読んで行動化がスムーズにできるようになると、聞き取って書く力も高められる。</p>
<p>【材料・材質・部品等】 空き箱、封筒、カラー用紙、板目表紙、ひも 両面テープ、マジックテープ</p>	

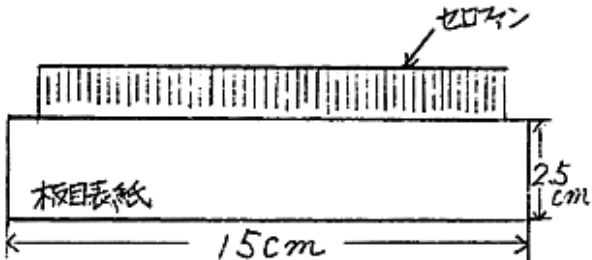

<p>【作品名】 NO. 10 ベタンコ絵カード</p>	<p>【学校名】 神栖町立息栖小学校</p>
<p>【活用できる領域・教科等】 言語指導（聴覚的記憶力や語いの拡充）</p>	<p>【製作者名】 村井 典子</p>
<p>【製作の意図】 聴覚的記憶力を育てる学習として、「○と○と○を取ってきて下さい。」ということば遊びを継続する中で、場面構成をする一つの教材として考案した。絵カードを付けるものとして指輪を作成した。指が5本あるので、五つの品物の聞き取り学習まで使用することができるようにする。</p>	<p>【使用の方法】 品物の聞き取り学習に使用する。聞き取った品物の絵カードを見つけて、ベタンコ指輪やベタンコペーパーサート、ベタンコ首飾りに付けさせる。品物の数は、児童の実態に合わせるようにする。絵カードを並べる場所を遠くに離していたり、電話を使ってお使いごっこにしたりして使用する。</p>
<p>【製作上の工夫】 ベタンコ絵カードをはり付けるのに、ベタンコ指輪だけでなく、ベタンコペーパーサートやベタンコ首飾りも作成した。絵カードを指に付けたりペーパーサートに付けたりと、いろいろ変化させながら長期に使用することができる。 マジックテープの数も、児童の実態に合わせるために、2～5枚の4種類を作成しておく。</p>	<p>【見取り図】</p> <p>絵カードの裏に貼るマジックテープは、5mm×5mmとできるだけ小さく切る。</p> <p>1cm×2cmのマジックテープ</p> <p>重ねて貼る。</p> <p>色画用紙</p> <p>ベタンコ指輪</p> <p>ベタンコ指輪やベタンコペーパーサート、ベタンコ首飾りなどに貼るマジックテープは、やわらかい面のもを使用する。 絵カードに貼るマジックテープは、かたい面のもを使用する。</p> <p>ベタンコペーパーサート</p> <p>ベタンコ首飾り</p> <p>割り箸</p>
<p>【写真】</p>	<p>【使用効果と応用発展】 長期にわたって継続する「聞き取り学習」は一つや二つの教材では興味関心を持続することはできない。そのようなときに、この絵カードを使用すると、学習に変化をもたせることができ効果的である。指輪、ペーパーサート、首飾りと作成しておくで、同じ絵カードを何回も使用して長期に学習することができる。 また、小さい物なのですぐに見付けられないことが多く、記憶力を持続させるのにも役立つ。</p>
<p>【材料・材質・部品等】 板目表紙、色画用紙、色工作用紙、マジックテープ、割り箸、首にかけるのに使用する紐</p>	

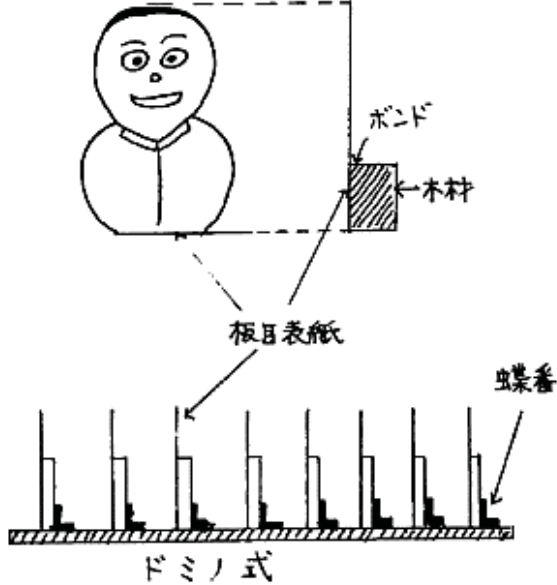
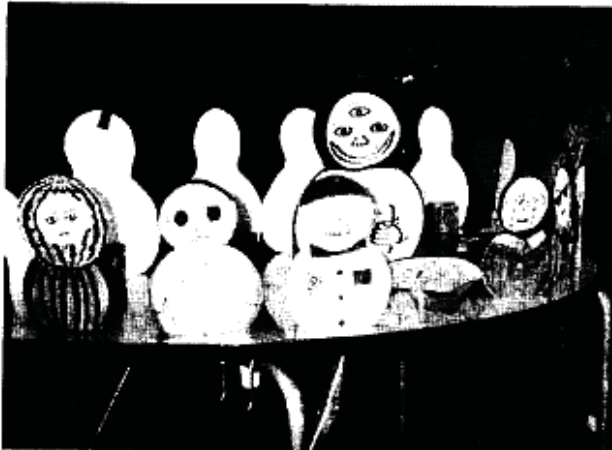
<p>【作品名】 NO. 11 配列絵カード</p>	<p>【学校名】 神栖町立息栖小学校</p>
<p>【活用できる領域・教科等】 言語指導（音節及び文字学習）</p>	<p>【製作者名】 村井 典子</p>
<p>【製作の意図】 音節や文字に気付かせるために、音節に分解できる教材として作成した。絵を台紙にはって音節の数に切り、その1枚1枚に平仮名を1字ずつ書いて、合成するとその絵の名称になるようにする。</p>	<p>【使用の方法】 絵をばらばらにして机やテーブルの上に並べその絵を合成して、一つの絵にまとめさせる。1枚に1字ずつ平仮名が書いてあり、合成するとその絵の名称になるようになっているので、絵になったところで文字を読ませていく。</p>
<p>【製作上の工夫】 音節数に切った絵の上や横に文字を書いておき、絵を合成するとその絵の名称になるようにした。 児童のよく知っているものの絵を使用したので、絵を見ながら文字を読むことができる。</p>	<p>【見取り図】</p> <p>① 板目表紙を絵の音節数に切る。 ② 縦19cm×横19cmに切った板目表紙の上端を5cmくらいあけて絵を貼り、上面に絵の名称を書く。 ③ 切ったものをばらばらにして机の上などに並べる。 ④ 子供に絵になるように配列させ、並べたところで絵を読ませる。</p> <p>絵を隠すケースを作って絵を隠し、文字を読ませる。</p>
<p>【写真】</p>	<p>【使用効果と応用発展】 絵を合成したり分解したりしながら文字を読ませ、文字に興味をもたせるとともに、同じ文字を文字チップの中から見付けさせ、文字と文字とのマッチングをさせながら、文字に関心をもたせて行くようにする。 絵を隠すケースを作って絵を隠し、文字を読む学習へと発展させていく。</p>
<p>【材料・材質・部品等】 板目表紙、カードにはる絵、両面テープ</p>	

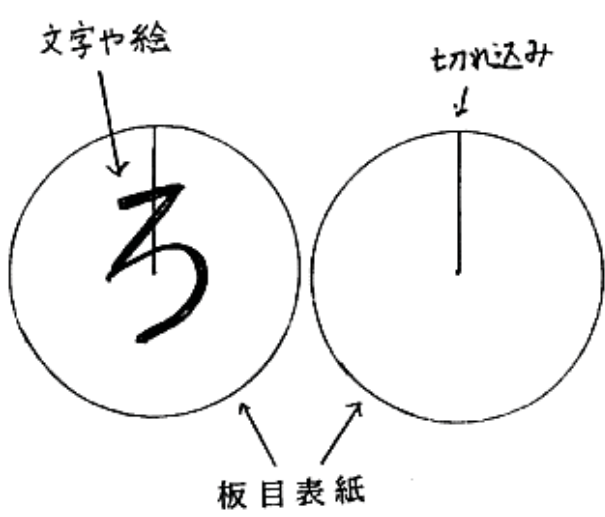
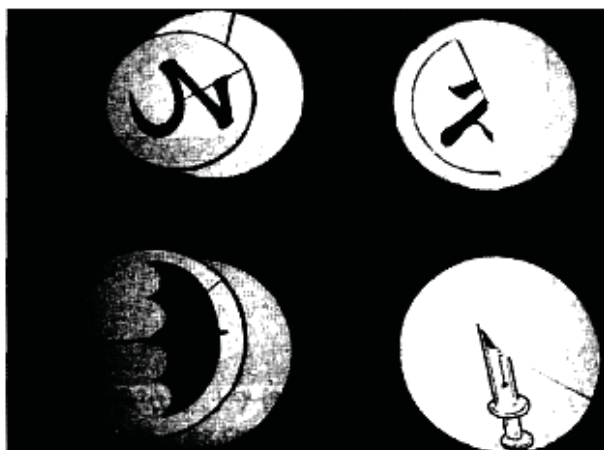
<p>【作品名】 NO. 12 ペープサート</p>	<p>【学校名】 神栖町立神栖第四中学校</p>
<p>【活用できる領域・教科等】 言語指導（構音障害児の発語指導）</p>	<p>【製作者名】 千ヶ崎 甲</p>
<p>【製作の意図】 構音障害児は主に幼稚園児や小学校の低学年が多い。そこで、児童が楽しく、飽きずに発音訓練ができるようにする。</p>	<p>【使用の方法】 単音、単語での発音訓練にペープサートを直接見せて発音したり、隠しカードにペープサートを隠して、一部分を見せながら興味を引きつけて発音指導をする。また、ペープサートを床に置き、こちらで言ったことばの絵を探す聞き取り学習に使用する。</p>
<p>【製作上の工夫】 児童が手に持って、空間で自由に動かして使えるようにした。 2枚の色画用紙の間に割り箸をはさみ、丈夫にして繰り返し使用できるようにした。 絵は語頭、語中、語尾に50音が入っていて、児童のなじみのある絵や文字を使用した。</p>	<p>【見取り図】</p> 
<p>【写真】</p> 	<p>【使用効果と応用発展】 文字や絵などを大きくはることができたり、缶の中に立てたりすることができ、とても便利である ペープサートを隠しカード（ペープサートが隠れるくらいの2枚のカードを重ね、一方をホチキスでとめて、それをビニールテープで覆い、残り3辺は開いた状態にする。）で隠し、ペープサートの一部分を見せながら、名前あてごっこ遊びに利用することができる。</p>
<p>【材料・材質・部品等】 割り箸、色画用紙、五十音の文字、動物、植物、昆虫、魚類に関する絵</p>	

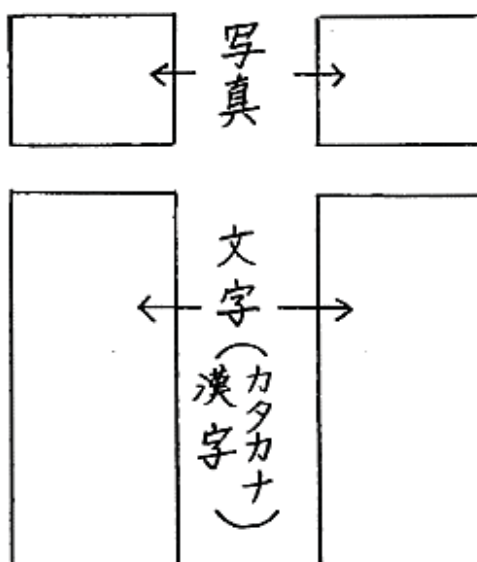

<p>【作品名】 NO. 13 フォーヒントゲーム</p>	<p>【学校名】 高萩市立高萩小学校</p>
<p>【活用できる領域・教科等】 言語指導（聴覚的記名力を育てる）</p>	<p>【製作者名】 吉久保 京子</p>
<p>【製作の意図】 難聴の児童が注意深く聞き、聞いたことを記銘する能力を伸ばしていくことができるようにする。</p>	<p>【使用の方法】 48枚のカードを児童から少し離れた所に並べておく。四つのヒントを聞き、カードが並べてある所へ行き、48枚のカードの中から四つの条件を満たすカードを取る。</p>
<p>【製作上の工夫】 似かよっているが一つずつ異なっている絵カード（例えば洋服の色、帽子の色、くつの色、持っている物、していることなど）4枚を1組にして、12種類の動物を描き、12組48枚の絵カードを準備した。</p>	<p>【見取り図】</p>  <p>① ぶたです。 ② 黄色いくつをはいています。 ③ 青い洋服を着ています。 ④ なわとびをしています。</p> <p>絵カードは4枚(12の動物について各4枚ずつある)</p> 
<p>【写真】</p> 	<p>【使用効果と応用発展】 絵が似かよっているし、バラバラになっているカードの中から探し出すので、正しく記銘しなければカードが取れない。記銘力を高めるのに大変有効である。 記銘力をさらにつけるために五つのヒントにし、ファイブヒントゲームにする方法もある。</p>
<p>【材料・材質・部品等】 板目表紙、絵の具、(またはボスカ、クーピーなど)、マジック</p>	


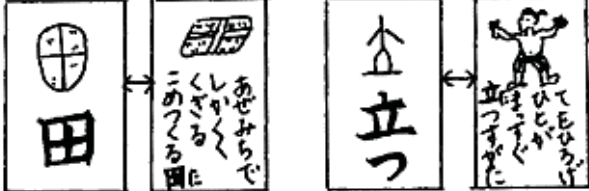
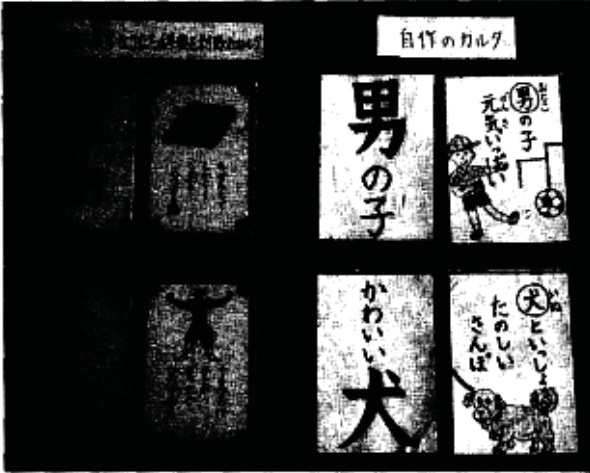
<p>【作品名】 NO. 14 動物の大移動</p>	<p>【学校名】 下妻市立下妻小学校</p>
<p>【活用できる領域・教科等】 言語指導（構音障害児及び口蓋裂児の呼気を高める指導）</p>	<p>【製作者名】 脇田 のぶ子</p>
<p>【製作の意図】 吸気力や呼気力が弱い構音障害児のために、遊びを通して楽しみながら力をつけさせていくことができるようにする。</p>	<p>【使用の方法】 切り抜いた動物の絵をストローの先に吸い付け、島から島へ移動させていく。動物は好きな物を選ばせる。自由に置かせる。</p>
<p>【製作上の工夫】 アルミホイルの切りぬき絵は、細かい所の表現が難しく、まるまりやすいので、簡単な絵を選んでいる。西洋紙には色を塗り、明るい感じを出している。プラスチックや発泡スチロールは、廃物を利用して使っている。 板目表紙で島を2つ作り、島のまわりと切り口をマジックで染める。</p>	<p>【見取り図】 アルミホイルや西洋紙など 材質は自由でよい。</p>  <p>板目表紙</p>
<p>【写真】</p> 	<p>【使用効果と応用発展】 吸気力がついてくることにより、口腔内の呼気圧が高まり、構音訓練がしやすくなる。 動物の切りぬき絵は、だんだん大きくしていくとよい。 ストローの先に吸い付きやすいものなら、何でも利用することができる。</p>
<p>【材料・材質・部品等】 アルミホイル、発泡スチロール、西洋紙、プラスチック、ストロー、板目表紙</p>	

<p>【作品名】 NO. 15 カールくるくる</p>	<p>【学校名】 古河市立古河第一小学校</p>
<p>【活用できる領域・教科等】 言語指導（呼気や吸気の調整）</p>	<p>【製作者名】 秋山 まゆみ</p>
<p>【製作の意図】 鼻咽腔閉鎖機能が劣っていたり、息を正中から出せなかったりする児童のために、息がどこにどの方向にでているかなど、視覚的にとらえさせ舌の安定を保ちながら、呼気や吸気の調整機能を高めることができるようにする。</p>	<p>【使用の方法】 板目表紙の両端を両手で持ち、口唇の前5センチメートル程離れた位置に構える。 呼吸を整えて、静かに正中から息を出し、セロハンのカールする位置を確かめる。</p>
<p>【製作上の工夫】 息を吹きかける部分に、温度に変化に反応しやすいセロファンを用いたことで、見えない息の方向等が視覚的にとらえることができる。 吹きかけられたセロファンがくるくるカールするので興味が高まる。</p>	<p>【見取り図】</p> 
<p>【写真】</p> 	<p>【使用効果と応用発展】 鏡に対して使用することも効果的である。 発語時の動きを確認させると、誤音改善への手だてとなる。 台紙の形を変形させると、呼気の強弱・長短など多様に用いることができる。</p>
<p>【材料・材質・部品等】 板目表紙 セロファン</p>	

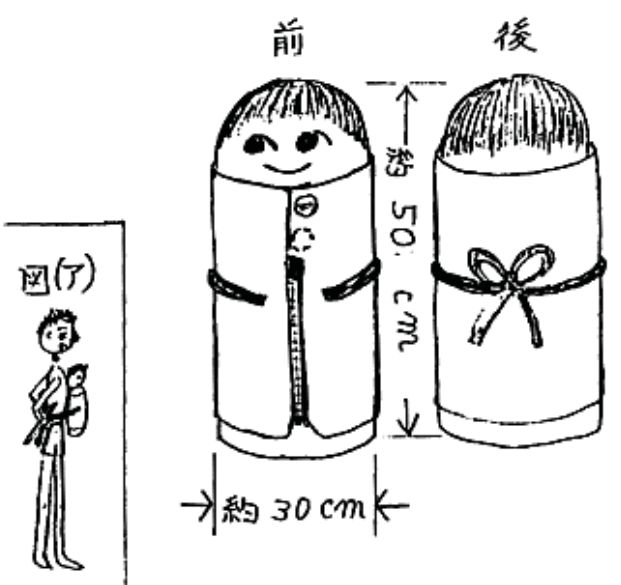
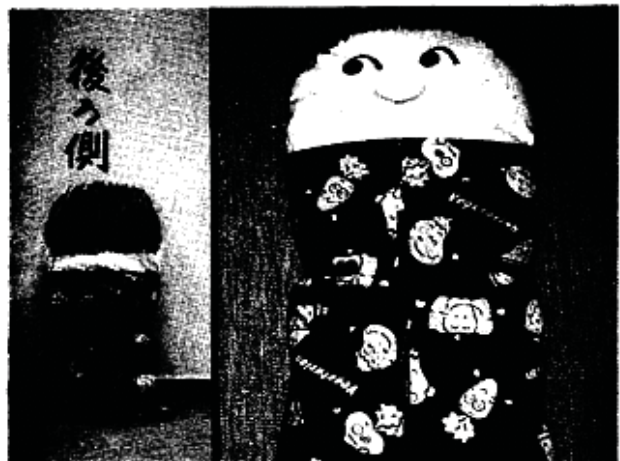
<p>【作品名】 NO. 16 だるまふき (ドミノ式)</p>	<p>【学校名】 美野里町立美野里中学校</p>
<p>【活用できる領域・教科等】 言語指導 (呼気や吸気の調整)</p>	<p>【製作者名】 椎名 芳男</p>
<p>【製作の意図】 長く会話のしにくい子やはっきりとしたことばの出ない子は、吸ったり吹いたりする息のコントロールができないことが多い。また、遅れの著しい子にも吹くという活動は難しい。 親しみのあるキャラクターを題材にして、遊びの中から自然に吹くという活動を楽しむことができるようにする。また、模倣の指導にも役立てることができるようにする。</p>	<p>【使用の方法】 子供の背の高さに合わせてこのだるまを多く縦に並べて置き、子供のそばで吹くまねをする と自ら吹くことができる。始めはすぐに倒れる物を用意し、できたらやや倒れにくいものを用意する。だるまの倒れやすい所を息をためてまっすぐ吹くように指導する。 倒れただるまを起こすのにも、手指の訓練になる。</p>
<p>【製作上の工夫】 児童が興味を示すように、親しみのある題材をモデルにした。倒れたときに迫力が出るように、だるまをやや大きめにした。たくさん並べてドミノ式にすると、注視力がつき、より吹くことが楽しめる。 長い板に一つ一つちょうつがいで固定するとワンタッチ式のドミノだるまができる。操作が簡単なので、児童が自主的に楽しめる。</p>	<p>【見取り図】</p> 
<p>【写真】</p> 	<p>【使用効果と応用発展】 障害の重い子にも、カタカタと倒れていくドミノは、注視力がつき、十分楽しめる教材である。吹いて、倒して、起こすという活動を通して、口腔内の働き、集中力、手指の動きが高められる。 また、たくさん並べることから数の指導もできる。</p>
<p>【材料・材質・部品等】 板目表紙、木材の四角片、木工用ボンド、のり、ポスターカラー、水性ニス</p>	

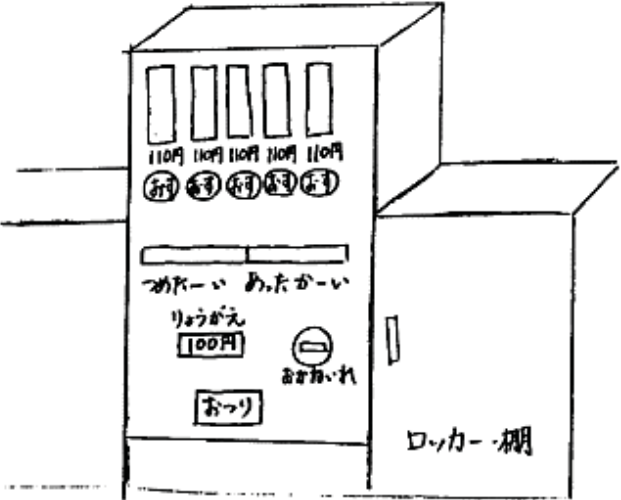
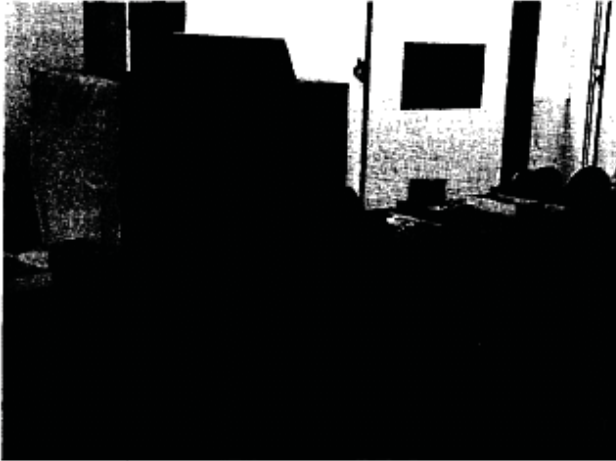
<p>【作品名】 NO. 17 かくし絵・文字</p>	<p>【学校名】 美野里町立美野里中学校</p>
<p>【活用できる領域・教科等】 言語指導（ひらがなの文字指導）</p>	<p>【製作者名】 椎名 芳男</p>
<p>【製作の意図】 ことばやこころに障害のある子の多くは、集中して物を見ることができにくい。このかくし絵は、形が少しずつ見えるようになっていたため注意が集中でき、かつ、“色は、形は”などことばのやり取り遊びにも使用でき、ことばの数を増やすことができる。 また、ひらがなの文字指導の際にもより印象を強く与えることができる。</p>	<p>【使用の方法】 児童の目の前で一部しか見えないようにしてゆっくり片方を回していき、最後に全体が見えるようにする。その間に児童はいろいろな答を言う。 全体が見え、答が分かったら、その用途や色や形などについても質問すると、語いの拡充も図れる。また、教材が簡単なので児童にも操作ができる。</p>
<p>【製作上の工夫】 小集団で学習できるように、やや大きくはつきり分かるように製作した。種類として、ひらがな、日用品、動物、動作絵カードを利用して作った。 円の中心から半分切り込みを入れるとき、形として見やすいように注意した。一枚は無地のもので、もの一枚は裏表に題材をはることができる。</p>	<p>【見取り図】</p> 
<p>【写真】</p> 	<p>【用効果と応用発展】 ひらがなの文字指導では、集中して取り組むことができる。「ね」「わ」「れ」の区別が速く理解できる。 絵カードでは、回しながらことばのやりとり遊びや、答が出てからの用途などの質問などによって語いの拡充を図ることができる。 動作絵カードでは、動作化をして学習に幅をもたせることができる。</p>
<p>【材料・材質・部品等】 板目表紙、絵や文字の書いてある紙、のり</p>	

<p>【作品名】 NO. 18 写真・漢字カード</p>	<p>【学校名】 旭村立旭中学校</p>
<p>【活用できる領域・教科等】 国語</p>	<p>【製作者名】 大川 みど里</p>
<p>【製作の意図】 身近な物や事象を漢字やカタカナで表記することができるようにする。</p>	<p>【使用の方法】 写真や絵カードと漢字やカタカナカードをマッチングしたり、視写したりする。</p>
<p>【製作上の工夫】 実態に応じて、生徒が写真を撮ったり、文字を書いたりしながら、製作活動も学習として扱うようにする。</p>	<p>【見取り図】</p> 
<p>【写真】</p> 	<p>【使用効果と応用発展】 子供たちが作った教材として、朝の自習や復習の時のフラッシュカードとして活用する。 他の学習活動や学校行事など、機会をとらえて写真を撮り、カードを増やしながら、生徒の国語力を広げることができる。</p>
<p>【材料・材質・部品等】 ボール紙、マジックインキ、毛筆</p>	

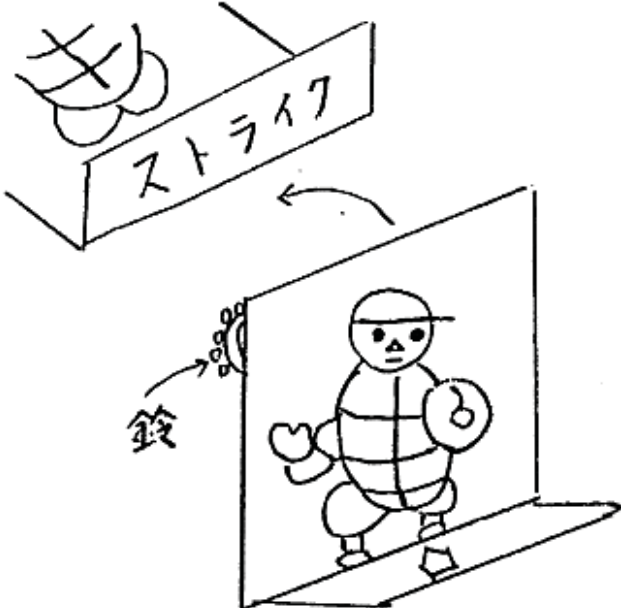

<p>【作品名】 NO. 19 漢字カルタ</p>	<p>【学校名】 鉾田町立舟木小学校</p>
<p>【活用できる領域・教科等】 国語 日常生活</p>	<p>【製作者名】 生井澤 浩子</p>
<p>【製作の意図】 漢字の読み書きに興味がない児童や初めて漢字学習に取り組む児童に、カルタという遊びの中で、漢字への関心をもたせながら、漢字の読みを覚え、さらに、書く活動へと発展させながら漢字学習への意欲を高めることができる。</p>	<p>【使用の方法】 市販のカルタと同様、読み（絵）の部分と漢字の部分に分け、読み手と取り手に分かれてカルタ取りをする。慣れたら、漢字の部分を読んで、読みの部分をとる。</p>
<p>【製作上の工夫】 漢字の部分と読み（絵）の部分に分けて、普通のカルタと同じように作成した。 特に、マジックでカラフルにしたり、絵をかかわらしくした。 漢字の成り立ちについては、辞典などを参考にして図示した。</p>	<p>【見取り図】</p> <p>① 自作のもの (例)</p>  <p>② 市販の漢字を辞典を利用して(印刷)</p> 
<p>【写真】</p> 	<p>【使用効果と応用発展】 遊び感覚で、漢字学習ができるので、集中力に欠ける児童や初めて漢字に取り組んだ児童には効果があり、漢字力も少しずつ高まった。 筆順などに課題は残るが、今後は児童自身に作らせるようにすれば、さらに力をつけることができる。</p>
<p>【材料・材質・部品等】 ボール紙、マジック</p>	

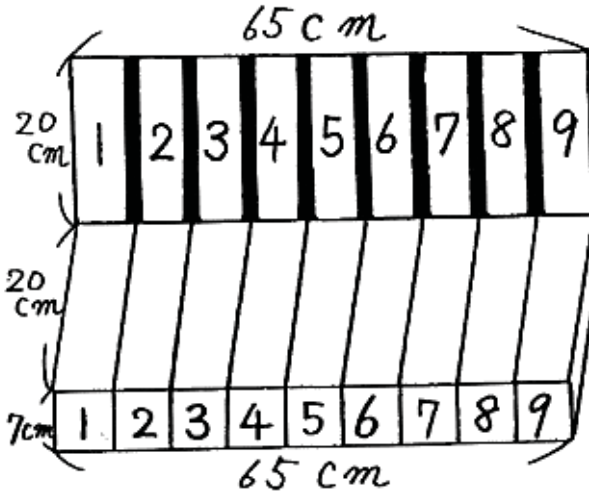

<p>【作品名】 NO. 20 絵カード皿と文字チップ</p>	<p>【学校名】 神栖町立息栖小学校</p>
<p>【活用できる領域・教科等】 国語 文字学習</p>	<p>【製作者名】 村井 典子</p>
<p>【製作の意図】 文字学習の初歩として、絵を読ませたり、音節に分解させたり、文字と文字をマッチングさせる学習に、市販の「絵皿と文字チップ」がとても効果的だった。しかし、専用の絵カードしか使用できない上に、絵カードの枚数がとても少ないので、個別指導に合わせた自作の絵カードでも入れられるものをと考えて製作した。</p>	<p>【使用の方法】 絵カードの名称に合わせて文字チップを拾い絵皿に並べる。その文字チップをスライドさせながら読み、音節に気付かせる。 絵カードの裏に書いてある絵の名称の文字を見て同じ文字のチップを拾い、絵を読ませながら文字に関心をもたせる。</p>
<p>【製作上の工夫】 自作の絵カードも入れられるように、絵カードを入れるところを大きくした。 音節分解に文字チップを使用するときスライドさせやすいように、文字チップを入れるところに余裕をもたせるとともに、下に粘着ビニールフィルムをはった。 文字チップを入れる文字皿も自作した。</p>	<p>【見取り図】</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 縦38cm×横18cmに切ったスチレンボードを2枚用意する。 ② 1枚だけ斜線の部分を切り取り、表面にボンドか両面テープを付けて、もう1枚と貼り合わせる。 ③ 全体にフィルムを貼ると、丈夫で汚れない。
<p>【写真】</p>	<p>絵カードを入れる</p> <p>3cm角の文字チップを作り、絵の名称になるように拾ってはめ込み、スライドさせながら言わせる。</p>
<p>【材料・材質・部品等】 5～7ミリメートルのスチレンボード、粘着ビニールフィルム、文字チップにはる平仮名表と片仮名表、文字皿の回りにはる色工作用紙</p>	<p>【使用効果と応用発展】 自作の絵カードがどれでも使用できる。 絵カードの裏の文字と文字チップのマッチングをさせながら文字に興味関心をもたせるとともに、文字チップを動かしたり取ったりすることで1文字が1音節になっていることにも気付かせることができる。 文字をスライドさせながら読ませると、発音をはっきりさせることもできる。 文字チップの裏に片仮名もはったので、片仮名指導にも使用できる。</p>

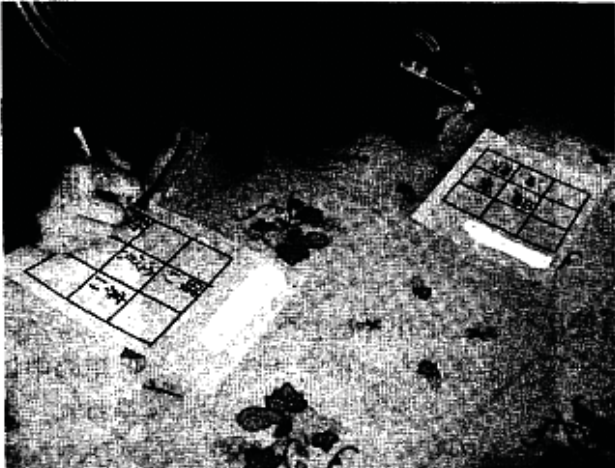
<p>【作品名】 NO. 21 ひも結び練習人形</p>	<p>【学校名】 真壁町立真壁小学校</p>
<p>【活用できる領域・教科等】 日常生活の指導</p>	<p>【製作者名】 関 陽子</p>
<p>【製作の意図】 給食のエプロンやスカートのひもが結べず、「結んで下さい。」と背中を向けてくる児童がいる。また、くつのひもを結ぶのに長い時間かかっている児童もいる。そこで、ひもやファスナー、ボタン、スナップなどの扱いを楽しく練習し、自分の身なりは自分で整えられるようにしたいと考えて製作した。</p>	<p>【使用の方法】 人形の後ろ側を使って、ひもの結び方を練習する。上手になったら、図(ア)のように自分の手を後ろに回して、人形の場合の結び方を思い出しながら結ぶ練習をし、ファスナーやボタンやスナップも使い、上手に扱えるようにする。</p>
<p>【製作上の工夫】 ひも結びだけでなく、ファスナーやボタンやスナップの練習にも使えるようにした。ひもは長めにし、図(ア)のように、自分の背中側でも練習ができるようにした。 また、枕やぬいぐるみのような柔らかさがあることから、人形遊びにも使えるように、抱きやすい大きさにした。</p>	<p>【見取り図】</p> 
<p>【写真】</p> 	<p>【使用効果と応用発展】 人形で十分練習し、後ろ手でひもを結ぶイメージがつかめるようになると、自分の衣服のひもも、自力で結べるようになる。指先の巧緻性を養うこともできる。</p>
<p>【材料・材質・部品等】 布、ひも（長めの方がよい）、スナップ 綿などの人形の本体に詰めるもの ボタン 開放型のファスナー</p>	

<p>【作品名】 NO. 22 自動販売機</p>	<p>【学校名】 水戸市立城東小学校</p>
<p>【活用できる領域・教科等】 算数 生活単元学習</p>	<p>【製作者名】 水庭 洋子</p>
<p>【製作の意図】 買い物の経験の少ない児童たちに、実物に近い模型で買い物させることにより、お金に対する関心をもたせ、お金の種類を覚えさせたい。</p>	<p>【使用の方法】 自分の好きなジュースを選び、お金を入れて販売機の仕組み、利用の仕方を理解する。</p>
<p>【製作上の工夫】 廃物利用のダンボールの箱に模造紙をはり、児童が描いたジュースの缶の絵をはり、温かいジュースと冷たいジュースにわけた。</p>	<p>【見取り図】</p> 
<p>【写真】</p> 	<p>【使用効果と応用発展】 実際の買い物の雰囲気を楽しむことができるお金を入れる所もすべて絵をはったので、本物のように操作できるともっとよいと思われる。</p>
<p>【材料・材質・部品等】 ダンボール 画用紙</p>	

<p>【作品名】 NO. 23 ひも通しゲーム</p>	<p>【学校名】 下妻市立高道祖小学校</p>
<p>【活用できる領域・教科等】 算数 図工 生活単元学習</p>	<p>【製作者名】 市野 尚美</p>
<p>【製作の意図】 数を数えることが困難な児童や10のまとまりが理解できない児童が、遊びながら数えたり、覚えたりできる。また、二人以上で競争させたりすることにより、より速くやろうとして、手先を動かし、たくさん通せるようになることで作業意欲を高める。</p>	<p>【使用の方法】 数のしくみなど覚えるために、ひもを通しながら、数を数える。小集団の場合には、競争をさせ、できるだけたくさん通せるようにし、どちらが多く通すことができたか比較させる。 また、図工的な作業に使用し、作業に対する持続力を高める。</p>
<p>【製作上の工夫】 トイレットペーパーの芯は、5色ぐらいに色分けして工夫して活用する。 トイレットペーパーの芯を通すひもは、しっかりした太めのものがよい。 数が分かるようになったら芯に番号を付けて活用する。 色紙をはってもよい。</p>	<p>【見取り図】</p> 
<p>【写真】</p> 	<p>【使用効果と応用発展】 遊びながら数を覚えたり、数えることができるようになる。また、10個を一つの輪でまとめて10進法の学習に役立てることができる。 また、芯やひもを使って創作活動をするのもでき、さらに、ひもの通し方によっていろいろな形を作ることができる。</p>
<p>【材料・材質・部品等】 トイレットペーパーの芯……できるだけ多く ひも……袋物などの太めのひも 色は、白・青・黄などいろいろ 絵の具 色紙</p>	

<p>【作品名】 NO. 24 的あて</p>	<p>【学校名】 三和町立八俣小学校</p>
<p>【活用できる領域・教科等】 算数 体育</p>	<p>【製作者名】 山川 宗男</p>
<p>【製作の意図】 物を投げたりすることには、大変意欲的に取り組むので、その興味・関心を生かし、また、遊びを通して加法の計算力を身に付けさせることができる。</p>	<p>【使用の方法】 各自、紅白玉を5個ずつ持ち、能力に合わせて投げる位置を変え、交替で1回に5個投げて的にあてる。2～3回戦行い、あてた数の合計することができる。</p>
<p>【製作上の工夫】 的に当てるだけでは、興味がわかないと考え、当たった時に鈴が鳴るように工夫した。また、当たった瞬間に的が倒れて「ストライク」という表示が現れるようにした。</p>	<p>【見取り図】</p> 
<p>【写真】</p> 	<p>【使用効果と応用発展】 当たると鈴が鳴ったり、的が倒れて「ストライク」の表示が出たりするので興味をもって取り組んだ。 能力差（投力）があるので、どの子供もより興味をもって取り組めるような的の工夫をすれば、子供に合った体力作りができる。</p>
<p>【材料・材質・部品等】 ベニア、字止め金、紅白玉、ビニールテープ、鈴</p>	

<p>【作品名】 NO. 25 玉なげゲーム</p>	<p>【学校名】 結城市立結城西小学校</p>
<p>【活用できる領域・教科等】 生活単元学習 算数</p>	<p>【製作者名】 押野 文子</p>
<p>【製作の意図】 乗法九九は、乗法の計算における基礎的な技能として欠くことのできない重要なものである。したがって、具体的な経験（ゲーム）を通して、その技能が身に付くよう工夫したいと考えた。</p>	<p>【使用の方法】 2人以上で実施するとよい。ひとは、玉を投げる人、他の人は、床に置いた牛乳パックを押さえたり、投げた玉を集めたりする係とする。ある一定の距離より玉を投げ入れ、それぞれの番号の箱の中に玉が何個入ったか数える。そして、箱の番号と玉の数を乗法で求め、それぞれの求めた数を合わせてゲームの得点とする。</p>
<p>【製作上の工夫】 牛乳パックの一つの側面を切り開き、それを横に9つ両面テープでつなぎ合わせた。そして9つの箱に1から9までの数字を書き入れた。 玉は、最初に新聞紙を卵の大きさくらいに丸め、その上から赤色の花紙でくるんで、セロテープで固定した。玉は、数え易いように10個ずつ卵のパックに納めた。</p>	<p>【見取り図】</p>  <p>● 赤い玉 ----- 50個位使用する。 (直径 約 4cm)</p>
<p>【写真】</p> 	<p>【使用効果と応用発展】 一定の距離より、指定された数だけ箱の中に投げ入れることを通して、集中力も養われ、また、ゲームの結果を友達と記録し、乗法や加法で計算することにより、数への興味・関心を示す児童が増えた。 計算をする時には、計算機で求めると、より意欲をもって学習する姿が見られた。 箱の番号の順序をいろいろに変えることも可能である。</p>
<p>【材料・材質・部品等】 牛乳パック9箱、色画用紙、両面テープ、マジック、新聞紙、花紙、セロハンテープ、卵パック</p>	

<p>【作品名】 NO. 26 ビンゴゲーム</p>	<p>【学校名】 水海道市立水海道中学校</p>																
<p>【活用できる領域・教科等】 国語, 数学, 英語</p>	<p>【製作者名】 折原 トシ子</p>																
<p>【製作の意図】 数学のたし算・ひき算をゲーム式で早く計算できる能力を養うとともに、漢字を読んだり書いたりすることに無関心な子どもたちの学習意欲をおこさせたいと考えた。 英語では数字の読み方や単語の読み方をゲームをしながら覚える。</p>	<p>【使用の方法】 紙に枠を書き、漢字・数字・英単語などを書き入れる。出題者が読みあげた順に○などの印をつける。縦横・斜めにそろったら「ビンゴ」と言ってあがりとなる。</p>																
<p>【製作上の工夫】 ビンゴ版をそれぞれの用途に応じて大きくしたり、やや小さくしたりする。</p>	<p>【見取り図】</p> <p style="text-align: center;">ビンゴゲーム</p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <p style="text-align: center;">山, 空, 菜, 芽, 池, 波, 東, 北 川, 岸, 花, 若, 河, 洋, 西, 上 海, 畑, 草, 茶, 沼, 洗, 南, 下</p>																
<p>【写真】</p> 	<p>【使用効果と応用発展】 教科書中心の学習からは得られない楽しさと興奮の中で、漢字や数字、英語などの単語が自然に覚えらる。</p>																
<p>【材料・材質・部品等】 画用紙</p>																	

【作品名】 NO. 27

位取り表と数字カード

【学校名】

竜ヶ崎市立竜ヶ崎小学校

【活用できる領域・教科等】

算数

【製作者名】

黒田 慶子

【製作の意図】

「じゅうに」を「102」と書く子、「109」の次が分からない子、数種類の貨幣が混ざったり1種類でも10個以上になるとみんなできうらか分からなくなってしまう子がいる。十進法の仕組みを理解させ、繰り上がり、繰り下がりが両替の操作で具体的に分かるように生活に密着したお金を利用することにした。

【使用方法】

「じゅうに」は、十の位に10円玉1個、一の位に1円玉2個を置き、10と2のカードを重ねて表す。

1が10個で十の位に繰り上がること、繰り下がるときは隣の位の1つを10にくずすことを位取り表にお金と数字カードを置いて操作する。

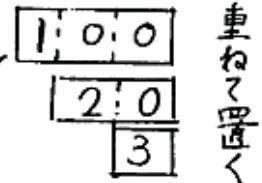
【製作上の工夫】

1円、10円、100円玉が10個並べられる欄の下に ① ⑩ ①〇〇 などの数字カードが置けるようにした。個人用の画用紙のお金は全員分作った。また、一斉指導用のマグネット黒板と裏に磁石を付けた大きな数字カードを作り、市販のお金模型を利用して、全体への説明などに用いた。

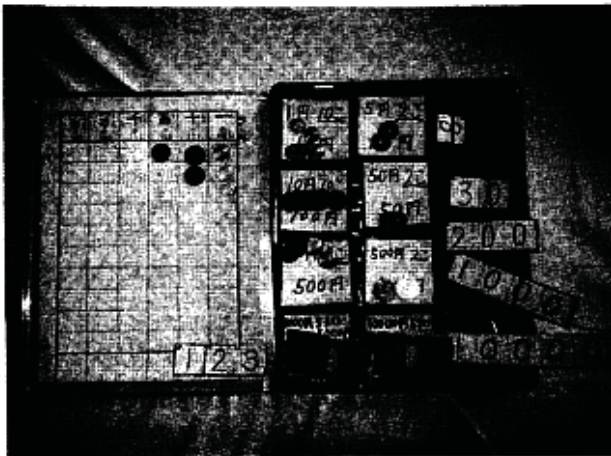
【見取り図】

一の位	十の位	百の位	千の位	万の位
①	⑩	①〇〇		
①	⑩			
①				

お金の10こならぶ
0と各位9枚の
数字カード



重ねて置く

【写真】**【材料・材質・部品等】**

一斉指導用

マグネット黒板、お金模型、数字カード
ビニールテープ

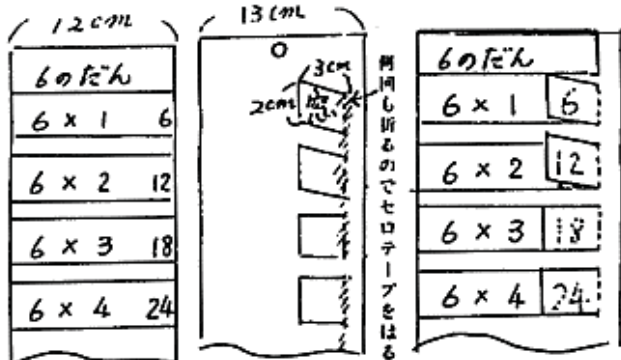
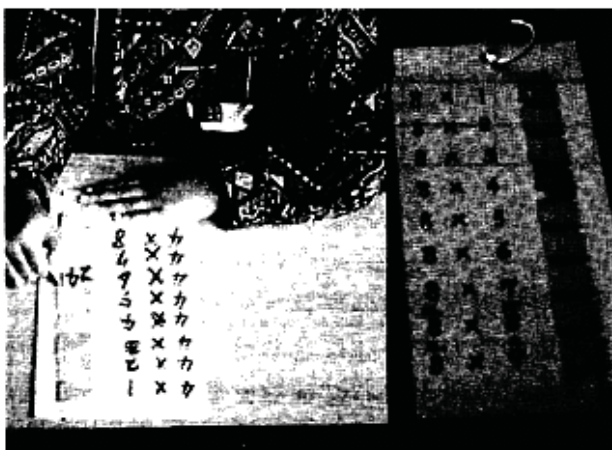
個人操作用

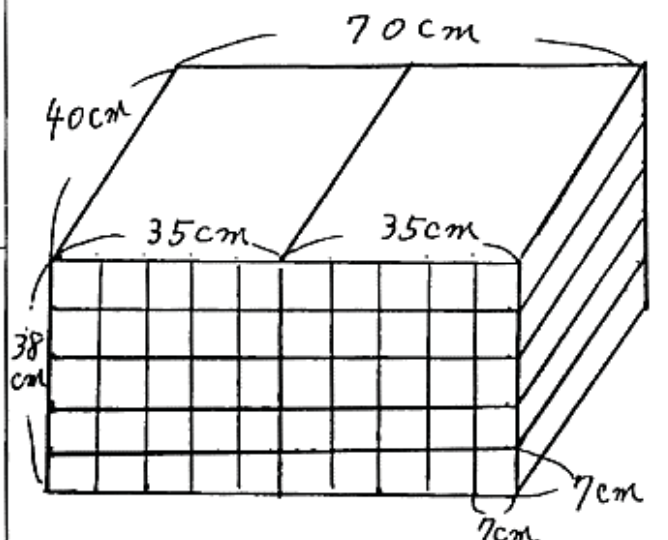
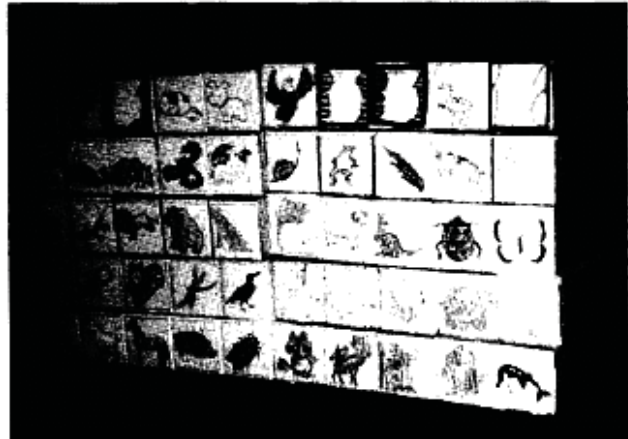
画用紙、玩具のお金 (または本物のお金)

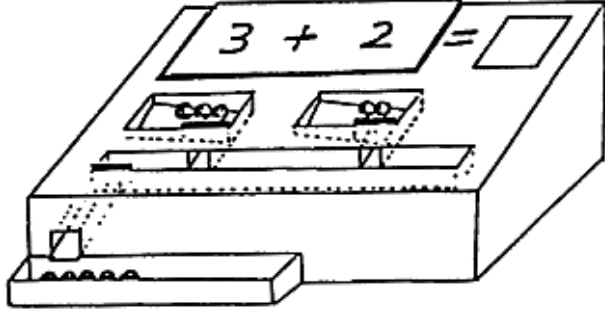
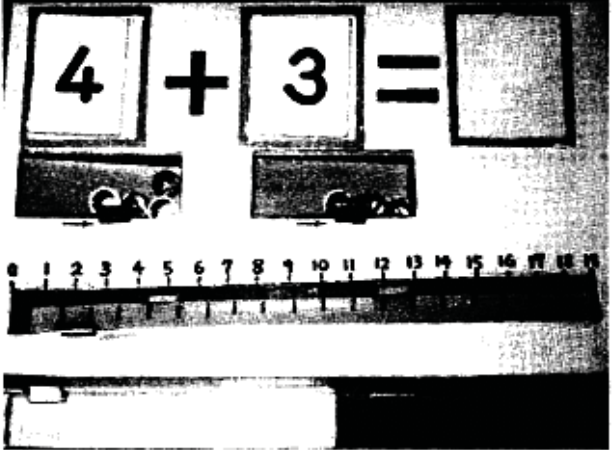
【使用効果と応用発展】

十進法の仕組みの理解に役立った。特に、空位の書き違いがなくなった。筆算の計算とお金の操作を組み合わせるところ、繰り上がり、繰り下がりが理解できた。また、種類の混じった貨幣を種類ごとに分け位取り表に置いて、全部でいくらかを調べることで、金銭実務に自信がもてるようになった。本物のお金を利用するときは、学習前後に金額を確認し、お金の大切さを知らせた。

<p>【作品名】 NO. 28 卵パック計算機</p>	<p>【学校名】 真壁町立真壁小学校</p>
<p>【活用できる領域・教科等】 算数</p>	<p>【製作者名】 関 陽子</p>
<p>【製作の意図】 繰り上がりが1回、または、繰り下がりが1回の計算における操作学習に利用する。 繰り上がり、または繰り下がりが1回ある計算の習得は、その後の学習の基礎となる大切な内容であり、つまずきの多いところでもある。操作を通して、その方法を確実に身に付けさせたいと考えた。</p>	<p>【使用の方法】 10個のくぼみを利用し、その中に模擬機または、おはじきを入れて使用する。 (例) $46 + 8 \rightarrow 6 + 8$ は①が14個になるので、その中の10個を⑩の1個と取り替えて、十の位のパックへ繰り上げる。 事前に金種の違いを理解していることが必要である。</p>
<p>【製作上の工夫】 うずらの小さなパックは一の位用に、鶏卵の大きなパックは十の位用に使用した。 パックの周囲は壊れやすいので、一の位用には白のビニルテープを、十の位用には赤のビニルテープを張って補強した。また、テープの色は、模擬銭の色に似せた。</p>	<p>【見取り図】</p>
<p>【写真】</p>	<p>【使用効果と応用発展】 おはじきよりも模擬銭を使用した方が、⑩の1個と①の1個の意味の違いを理解しやすい。操作を繰り返すことにより、繰り上がりや繰り下がりのある計算方法が身に付く。</p>
<p>【材料・材質・部品等】 鶏卵用空パック、うずらの卵用空パック 赤と白のビニルテープ、模擬銭または白ボール紙</p>	

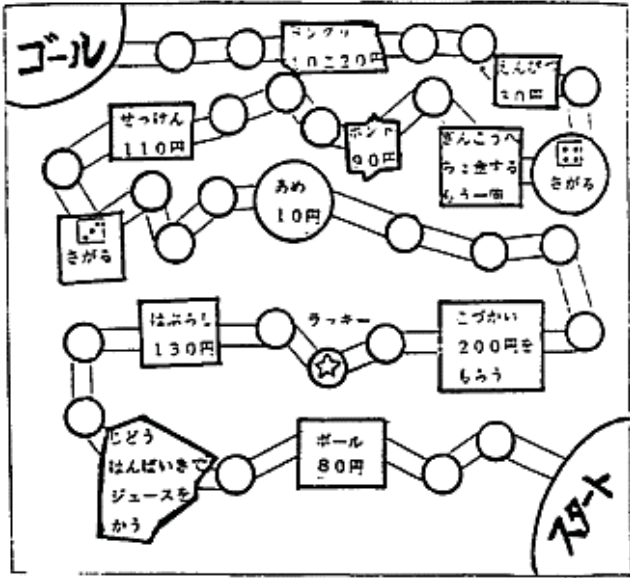

<p>【作品名】 NO. 29 かけ算九九カード</p>	<p>【学校名】 北茨城市立精華小学校</p>
<p>【活用できる領域・教科等】 算数・数学</p>	<p>【製作者名】 薄井 てる</p>
<p>【製作の意図】 累加よりも乗法九九を利用することの方が計算にスピードがあり、簡単であることを理解させ、日常化を目ざした指導のステップとして、かけ算九九を正しく唱えることができるようにさせたいと考えた。</p>	<p>【使用の方法】 はじめは、指導者と一緒に唱えながら呼称を知る。特別な呼称には振り仮名をつけておく。 扉を開けて答えが間違っていた時は、その箇所から最初に戻り繰り返し練習し、間違ったら次へ進めない。 指示された式を見て、反射的に言えるかどうか確かめる等、練習を深めることもできる。</p>
<p>【製作上の工夫】 単なる呪文のように唱えるのではなく、かけ算の式と結びつけて唱え方が練習できるようにした。唱えながら順位に扉を開け、答えを確かめて次に進む。各段のカードを作る。扉カードに差し替えて次々と練習ができるようにした。 『扉を開けると答えが出てくる』というように興味深く練習ができるようにした。</p>	<p>【見取り図】</p>  <p>図1 図2 図3</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 図1を図2に差し込むと図3になる。 ・ 窓を折り曲げて開けると答えが出る。
<p>【写真】</p> 	<p>【使用効果と応用発展】 かけ算九九をバラバラに提示して、反射的に言える練習をする時、すぐに答えを教えるのではなく、扉を開けて答えを確かめることにより、クイズ的で、おもしろく取り組める。 かけ算九九を指導者が録音し、このカードと並行して使用方法もある。 個人差もあるが、視覚・聴覚の両面から刺激することも可能である。</p>
<p>【材料・材質・部品等】 板目表紙4枚 セロハンテープ サインペン</p>	

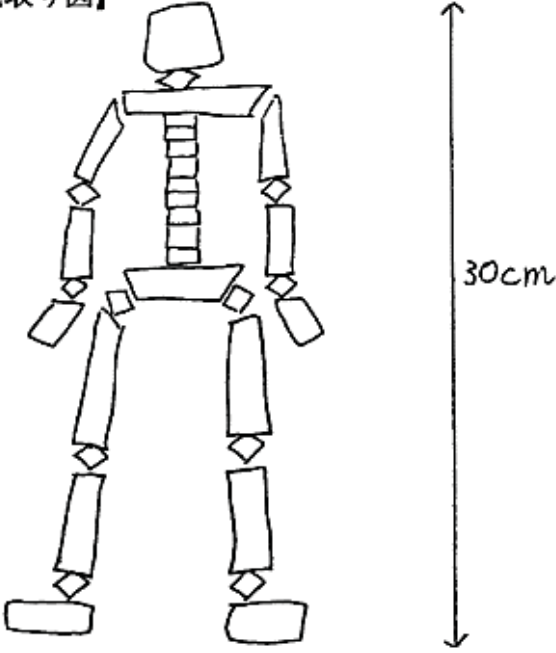
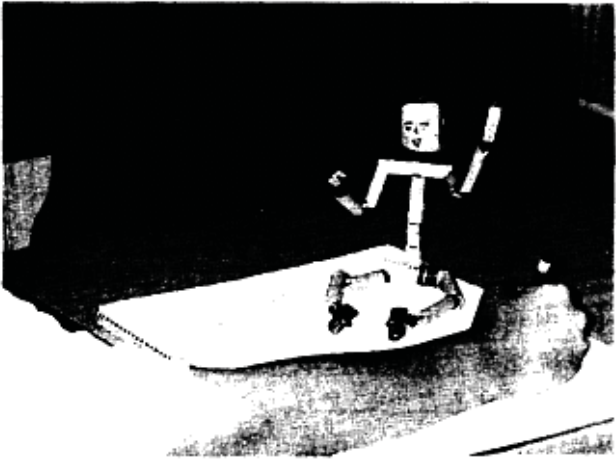
<p>【作品名】 NO. 30 動物アパート</p>	<p>【学校名】 江戸崎町立江戸崎小学校</p>
<p>【活用できる領域・教科等】 算数</p>	<p>【製作者名】 飯田 勝江</p>
<p>【製作の意図】 楽しく学習しながら、1つの方向に並んだものや平面上に並んだ物の位置を正しく表すことができるようにさせるために、児童が興味を示す動物のアパートを作った。</p>	<p>【使用の方法】 左（右）または上（下）から何番めの部屋にはどんな動物が住んでいるのか当てる。○○（動物名）の部屋は左（右）から何番めか、または上（下）から何番めか言う。カーテンを閉めておいて左（右）から何番めで上（下）から何番めの部屋には○○（動物名）が住んでいるが、その部屋はどこか考え、カーテンを開いて確かめる。</p>
<p>【製作上の工夫】 上下・左右、自由に組み合わせられるように5部屋を1棟とし、10棟作った。 どんな動物がいるのか興味や期待をもてるよう、アパートの各部屋にカーテンをつけ、めくれるようにした。 動物の形や色や名前を覚えられるように製作の段階で動物の色ぬりをさせた。</p>	<p>【見取り図】</p> 
<p>【写真】</p> 	<p>【使用効果と応用発展】 児童の能力や興味に合わせて。アパートの棟を選んだり組み合わせ棟数や形を変えることができる。また、部屋のカーテンを閉めたり開けたりすることで、児童が興味をもって学習に取り組める。 数を数えることが不十分な児童には、部屋の数や棟数を数えるなど数える学習にも使える。学習を進めるうちに動物の名前を覚えたり、動物の絵を描くときの参考にしたりもできる。</p>
<p>【材料・材質・部品等】 牛乳パック、ガムテープ、色西洋紙、のり、動物の絵をプリントした紙、画用紙、マジック、クーピー、セロテープ、はさみ</p>	

<p>【作品名】 NO. 31 たし算計算板</p>	<p>【学校名】 鹿島町立高松中学校</p>
<p>【活用できる領域・教科等】 算数 養護・訓練など</p>	<p>【製作者名】 平野 忠夫</p>
<p>【製作の意図】 一位数同士のたし算を指導する場合、具体物（ビー玉）の操作を通して確認しながら計算ができるようにした。 また、注意の集中、目と手の協応などについても効果が高められるようにした。</p>	<p>【使用の方法】 たす数とたされる数の分だけ、それぞれ枠の中にビー玉を入れる。枠の仕切を外すことによって、ビー玉が転がって下の溝に集まってくる。合わせたビー玉の数を数えて答えを出したり、確認したりする。</p>
<p>【製作の意図】 具体物（ビー玉）の操作を通して、数の概念やたし算の基礎について、習得できるようにした。</p>	<p>【見取り図】</p>  <p>(30cmX25cmX8cm)の空き箱を利用</p>
<p>【写真】</p> 	<p>【使用効果と応用発展】 ビー玉を操作することにより、興味をもって、たし算の学習に取り組むことができる。数の概念がまだ身に付いていない児童でも、ゲーム感覚で楽しく学習ができる。 基礎的な数の学習では、おはじきを使用する場合があるが、ビー玉の方が、転がる楽しさがあり、学習意欲や注意の集中が持続する。</p>
<p>【材料・材質・部品等】 空箱、厚紙、ビー玉</p>	

<p>【作品名】 NO. 32 六角柱さいころ</p>	<p>【学校名】 神栖町立息栖小学校</p>
<p>【活用できる領域・教科等】 国語，算数，音節数に気付かせる指導 文学学習・数の学習・構音指導 じゃんけん遊びなど</p>	<p>【製作者名】 村井 典子</p>
<p>【製作の意図】 言語発達遅滞児に文字学習を継続するとき， なぞり学習やノートを使った学習だけではすく に飽きてしまう。このさいころは，文字遊び・ 音節遊び・数遊び・じゃんけん遊びと，すごろ くゲームと同じ要領で遊びながら，文字や数に 興味をもたせるとともに，ことばの音節やじゃ んけんの勝敗に気付かせる。</p>	<p>【使用の方法】 おはじきを並べたり，文字を書いたりできる ようなゲーム盤を作成する。さいころを転がし て，出た絵の音節数だけコマを進めたりおはじ きを並べたりする。文字学習で使用するとき には，絵の名称をゲーム盤に書かせていく。書け ないときには，薄く書いてなぞらせる。一人ず つ色鉛筆を替えて持たせ競争させると喜ぶ。</p>
<p>【製作上の工夫】 牛乳パックを使用しているので，とても丈夫 でこわれにくい。表面にフィルムをはったので よごれても拭くことができる。 さいころの面にはる絵は，二から六音節のこ とばで，いろいろな場面に合うように工夫する と，長期に何回も使用することができる。</p>	<p>【見取り図】 六角柱さいころの作り方</p> <p>六角柱さいころの作り方</p> <p>① 1リットルの牛乳パックを切って，洗い，乾かす。 ② (大きいさいころ) 24本用意する。 ③ (小さいさいころ) 6本用意する。 ④ パックの側は，カッターで正三角になるように切り取る。 ⑤ パックの折り目に沿って切る。 ⑥ パックのつなぎ目は直柱にするので，その箇所からは切り取らない。 ⑦ パックを三角柱に組み立てる。 ⑧ 直柱になった三角から，番号面をつけていく。 ⑨ セロテープでとめる。 ⑩ セロテープでとめる。 ⑪ 三角柱を6本組み合わせて六角柱にする。 ⑫ 中央になるものを2層(7本使用) 両端につくものを2層(5本使用) ⑬ 全体を両面テープで貼り合わせる。</p>
<p>【写真】</p>	<p>【使用効果と応用発展】 文字をなぞったり書いたりするのを拒否する 児童も，さいころ遊びの中では，嫌がらないで なぞったり書いたりしてくれる。 また，構音障害児の障害音の入ったことばで 作ったさいころは，遊びの中で正しい音をたく さん聞かせるのに効果的である。 リングやおはじきを使って音節遊びを継続す ると，口の動きが悪くてことばが全体的にはっ きりしない児童も，ことばががっかりしてくる。</p>
<p>【材料・材質・部品等】 牛乳パック (大きいさいころ24本 小さいさいころ 6本) 白ボール紙，粘着ビニールフィルム(フィル ムルックス)，さいころの8面にはる絵 両面テープ，セロテープ，ビニールテープ</p>	

<p>【作品名】 NO. 33 取り替えさいころ</p>	<p>【学校名】 真壁町立真壁小学校</p>
<p>【活用できる領域・教科等】 国語, 算数</p>	<p>【製作者名】 関 陽子</p>
<p>【製作の意図】 さいころの本体を作っておき, それを大型すごろくやことば, 文字, 数, 計算などの学習に利用する。</p>	<p>【使用の方法】 児童の障害やつまづきの状態に合わせて, カードを作り, クリップで付け替えて使用する。 2個のさいころにそれぞれ数字を書いて同時に使用すれば, たし算やひき算, かけ算の練習にも利用できる。 間違いやすいかけ算九九をカードに書いて, 繰り返し練習するのもよい。</p>
<p>【製作上の工夫】 児童の好みや状態, 学習のねらいに合わせてカードを取り替え, いろいろなことに利用できるようにした。 カードにする厚紙は, いつでも使えるようにたくさん用意しておくようにする。</p>	<p>【見取り図】</p>
<p>【写真】</p>	<p>【使用効果と応用発展】 すごろく遊びだけでなく, カードをさし替えることにより, いろいろな遊びや学習に利用できる。 場面かん黙児に対しても使用することができる。</p>
<p>【材料・材質・部品等】 牛乳パック (1ℓのものを6個), クリップ 12個, カードにする紙 (画用紙でもよいが, ストッキングの袋に入っている芯として使われている紙は, 厚紙で最適である。)</p>	

<p>【作品名】 NO. 34 買い物すごろく</p>	<p>【学校名】 水戸市立城東小学校</p>
<p>【活用できる領域・教科等】 算数, 国語</p>	<p>【製作者名】 水庭 洋子</p>
<p>【製作の意図】 買い物を通して生活経験を広げさせたいと考え、楽しみながら、金銭の扱い、買い物のしかた等を覚えられるように作成した。</p>	<p>【使用の方法】 順番にさいころをふり、自分の駒を進め、止まったマスに書いてある品物を買う。 適切なお金を払い、品物を買って戻る。</p>
<p>【製作上の工夫】 生活に密着した買い物ができるように、品物を工夫した。 品物と金額との関係は、できるだけ現実に即した値段とした。</p>	<p>【見取り図】 かいものすごろくゲーム</p> 
<p>【写真】</p> 	<p>【使用効果と応用発展】 実生活での買い物も、自信をもって取り組めることが多くなった。 一番先にゴールした人が勝ち、たくさん買い物をした人が勝ち・所持金を計算して残金が多い人が勝ちなど、いろいろな形で勝敗を決めることができる。</p>
<p>【材料・材質・部品等】 ボール紙, 色紙, マジック</p>	

<p>【作品名】 NO. 35 人体人形</p>	<p>【学校名】 牛久市立向台小学校</p>
<p>【活用できる領域・教科等】 美術 国語 理科 生活単元学習</p>	<p>【製作者名】 後藤 賢一</p>
<p>【製作の意図】 人物を描くと、どうしても人の動きや全体のバランスを考えて描けない生徒がいる。体の大まかなつくりや名称を理解させると共に、自由自在に動く人形を動かすことで、いろいろな人の動き（ポーズ）が表現できるようにした。</p>	<p>【使用の方法】 人物をクロッキーする時に、人形を動かしてポーズを作り、それを見ながら描く。</p>
<p>【製作上の工夫】 首、腕、腰、足など人の体を部分に分け、それをつなぐことで、それぞれのつくりを意識させた。関節の部分で自由に動くようにした。曲げても伸ばしても元に戻るように材質を工夫した。</p>	<p>【見取り図】</p> 
<p>【写真】</p> 	<p>【使用効果と応用発展】 生徒が人の動きを表現しながら、絵を描く上で非常に効果的である。 理科や国語の時間にも、発展的に使用し、名称や体のつくりを理解する上でも役に立つ。</p>
<p>【材料・材質・部品等】 針金（銅線）、竹（しの竹）、ソロバンの玉角材（チップで十分）</p>	

<p>【作品名】 NO. 36 毛糸編み機 (マフラー編み機)</p>	<p>【学校名】 千代川村立宗道小学校</p>
<p>【活用できる領域・教科等】 家庭科 作業学習</p>	<p>【製作者名】 高野 典子</p>
<p>【製作の意図】 創意・工夫をねらう学習は困難であるが、指示されたことには長時間取り、組んだり意欲的に作業できる生徒の教具として考案したものである。単純作業で、しかも完成後は自分の生活に使えるので、利用度は高い。</p>	<p>【使用の方法】 最初にくさりあみを作り、互い違いのくぎに1目おきぐらいにかける。次に毛糸をくぎにそって互い違いにかけていき、かぎ針を使ってリアンの要領で編んでいく。</p>
<p>【製作上の工夫】 机の天板に取り付けられる長さとし、固定したり取りはずしたりできるようにした。くぎだけのものでもよいが、かぎ針で糸をかえす時に頭にひっかかってしまいスムーズにできないので、くぎに合うビニール管を用意し、中に入れて打ち込むことにより、なめらかに返すことができるようにした。</p>	<p>【見取り図】</p> <p>{毛糸編み機}</p>
<p>【写真】</p>	<p>【使用効果と応用発展】 単純作業で意欲的に取り組める。時間や期間を約束させることにより、長さ、幅などに調節可能である。また、手指の機能訓練にもなるので、場合によっては男子生徒でも使用できる。でき上がった作品は、自分で使うほか、家の人や人へのプレゼントにもでき、楽しく取り組める教具である。</p>
<p>【材料・材質・部品等】 角材、ネジ (2個)、くぎ (長さ4cm 52本) ビニール管 (直径5mm 1m) かぎ針 くぎ (長さ4cm 52本)</p>	