

中学部の教材



『ケジュールのマッチング』

ねらい

- ・スケジュールマークを覚えて、朝の会などに応用する。

使い方

- ・マッチング



『数字1～5』

ねらい

- ・1～5の順番の経験。

使い方

- ・順番にはめこんでいく。
- ・教員が声に出して読んでいく。



『パズル』

ねらい

使い方

- ・見本を見て組み立てる。
- ・次に自分なりのひらめきではめてもよい。



『宿泊学習のしおり』

ねらい

- ・一泊2日の宿泊学習に見通しをもって参加できる。
- ・写真が多く入っているので、電車の待ち時間などに眺めて楽しめる。

使い方

- ・歩行移動の時はファイルケースに入れて首から下げて持ち運び常に見る。



『絵マークとことば文字のマッチング』

ねらい

- ・絵と名称の文字とのマッチング

使い方

- ・マッチング



『おかねのとり出し』

ねらい

- ・お金の位取りを経験する。

使い方

- ・



『2語文パズル』

ねらい

- ・2語文に慣れる。

使い方

- ・初めはパズルで、次は、ひらがなチップで絵をてがかりに文字をかく。



『身近な物のマッチング』

ねらい

- ・身近な物の名前を覚えるきっかけになる。
- ・絵カードの代わりにルビカードを使うことで、ひらがなに一歩近づく。

使い方

- ・ルビがふってあるカードと同じ絵カードを選ぶ。次は、ルビがふってあるカードと同じひらがな・カタカナカードを選ぶ。(文字と絵のマッチングに発展できる。)



『色のマッチング』

ねらい

- ・12色から25色までの色えんぴつで微妙な色の違いに気づいてマッチングすることで色に注意をはらうようになる。

使い方

- ・12色のカラーコピーを下において色えんぴつをセットさせていく。
- ・12色～25色までバージョンを用意して段階を上げながら使っていく。



『日課表作り』

ねらい

- ・今日のスケジュールを自分で作ることで、見通しを持てる。

使い方

- ・モデルを用意し、消しゴムハンコでスケジュールをスタンプして作る。横に見本を置いたり、選ぶハンコの数を減らして選ばせていく。



『カレンダー作り』

ねらい

- ・数の順列を曜日といっしょに学べる。
- ・数字に興味のある生徒には1ヶ月のカレンダーが一人で作れることで自信を持てるようになる。

使い方

- ・見本のカレンダーを置いて作らせていく。
- ・徐々に最初におく数字をへらしていく。(1日または31日だけ固定する。)



『ペットボトルのふたのマッチング』

ねらい

- ・手元の注視。
- ・色、イラスト、模様のマッチング。

使い方

- ・ふたの模様と同じところにおく。



『おだんご作り』

ねらい

- ・目と手の協応。
- ・手元の注視。
- ・指先の巧緻性を高める。
- ・マッチング。

使い方

- ・写真とおだんごのマッチング。
- ・バラバラにしたおだんごを写真を見ながら作って置く。



『調理手順表』

ねらい

- ・工程を目で見えてわかるようにする。
- ・手順表をみてできるだけ一人で作業する。

使い方

- ・調理台において、まな板をそばに置く。
- ・模造紙に順番どおりに貼り、誰がその工程をやるのかを示せるように生徒の写真も一緒に貼る。



『個人用スケジュール(手順)表』

ねらい

- ・全体へのスケジュール提示では理解が難しい生徒への個別の対応。

使い方

- ・現在の活動内容、場所、次の活動、場所などを言葉だけでなく指さしなどで伝える。
- ・ページを折りたたみ、次と残りの活動に注目できるようにする。
- ・上から下へと順に示す。



『みるぼっくす & ぱんだ・うさぎ・コアラ』

ねらい

- ・自分から選ぶ。(くじをひくことで)
- ・注視する。
- ・見て判断する。

使い方

・朝の会の「みる」の活動で生徒にひいてもらい、教員がその行動を行う。(ぱんだ・うさぎ・コアラは一例。歌にあわせて三角柱を回し、最後になじみのあるお菓子の箱がでてくる。)



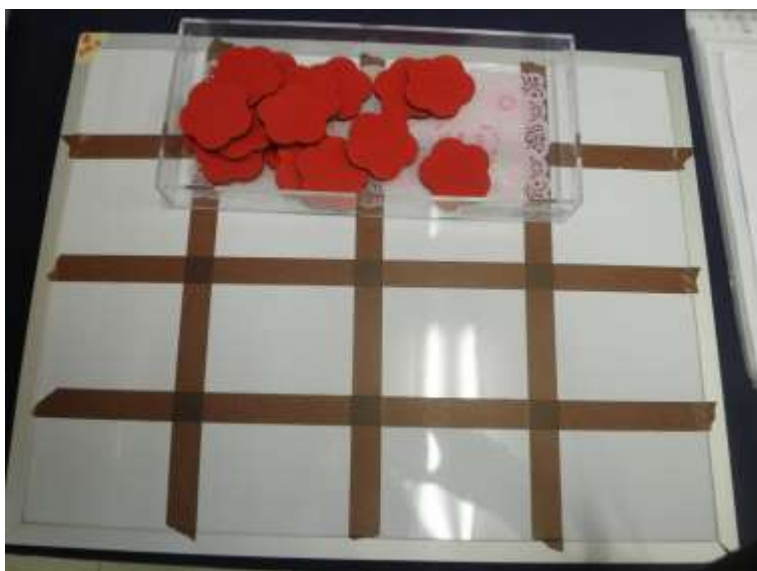
『朝のスケジュール確認パズル』

ねらい

- ・何時までに何をすれば良いのか見通しを持たせる。

使い方

・初めは白黒の図の上にピースを重ねておかせ、何時にその行為をするか説明する。慣れてきたら、徐々にピースを外しておき、パズルのように、自分で空白部分に行為(言葉)絵カード、時間を置いていかせる。



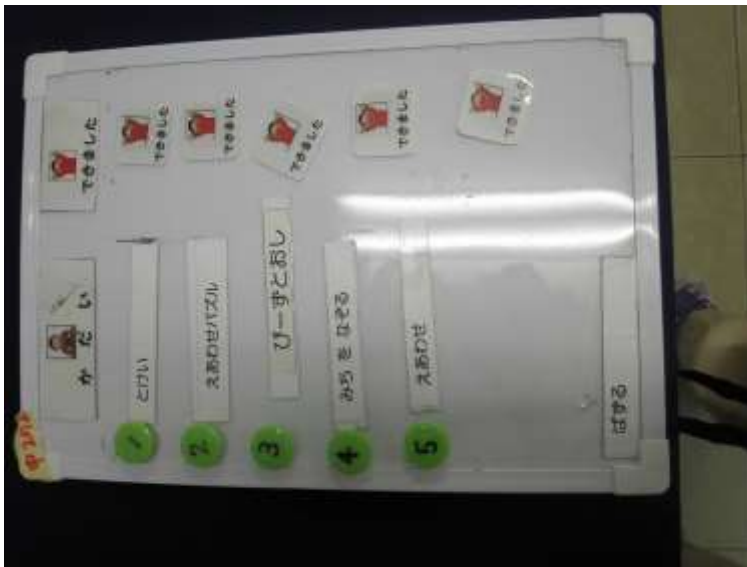
『花マルドン』

ねらい

- ・1対1対応。

使い方

- ・マス目に花を一つずつ入れる。



『課題スケジュール』

ねらい

- ・見通しをもつ。
- ・落ち着く。
- ・自立できる。

使い方

- ・順に箱を自分でとり出して行き、終わったら「できました」カードを自分で貼っていく。



『時計マッチング』

ねらい

- ・時計の針の位置をよく見る。

使い方

- ・マッチング。



『もじとことばと絵とマーク』

ねらい

- ・注目。
- ・もじ理解。

使い方

- ・言葉を文字で読み取って、ふさわしい絵やマークとマッチングできるようにする。



『マッチング4種』

ねらい

- ・注視の力。
- ・手先の動き。
(マグネット、はめこみ、マジックテープ)

使い方

- ・マッチングを自ら行う。



『ペグさし』

ねらい

- ・手指の巧緻性。

使い方

- ・穴のところに自分でペグをさしていく。



『色と形のマッチング』

ねらい

- ・注視。
- ・色と形の理解。

使い方

- ・マッチング。



『大きな まる と しかく』

ねらい

- ・両手で入れる。
- ・手先の巧緻性。
- ・注視の力。

使い方

- ・型を両手で持ち、棒に合う形を入れていく。



『キャップまわし 20個』

ねらい

- ・指先の力を入れる。
- ・ねじることの学習。
- ・20個をきちんと並べる力。

使い方

- ・左から右への流れの中でひとりで組み立てる。



『色ピックさし』

ねらい

- ・色の弁別。
- ・注視の力。

使い方

- ・同色のシールにピックをさす。



『色ペグさし』

ねらい

- ・色の弁別。
- ・注視の力。

使い方

- ・教員とのやりとりで教員のとったペグと同じ色のペグを取って入れる。



『プットイン2種』

ねらい

- ・注視。
- ・手指の動き。

使い方

- ・プットイン。



『1～5の数字と数量』

ねらい

- ・数の初期学習。
- ・かたにはめることと数字とのマッチングで数量の経験をする。

使い方

- ・マグネットを○の中に置く。
- ・数字をマッチングする。



『パズル・形合わせ』

ねらい

・注視。

使い方

・下絵と同じように置いていく。



『色クリップ』

ねらい

・色の弁別。

・指先の力。

使い方

・同じ色のところへクリップをはさむ。