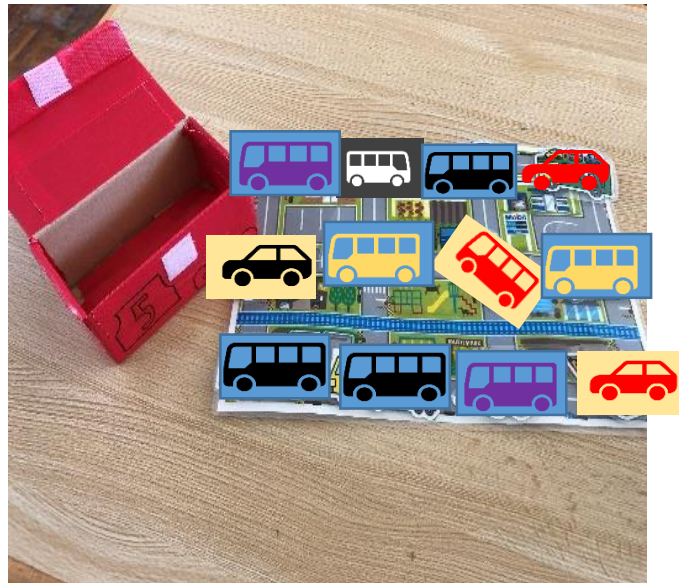


はたらくくるまパネルシアター

ねらい(幼児の目標)

- ・物を操作することを通して教師とやり取りする力を伸ばす。



配慮点

- ・興味をもって活動に取り組むことができるように、本児が好きな乗り物のパネルシアターを使用する。
- ・教師とのやり取りに期待感をもつことができるように、車のイラストを見せたり、歌い掛けながら車のイラストを動かしたりする。

使い方

- ①本児の目の前に道路の台紙を提示する。
- ②教師が歌いながら、箱から車のイラストを取り出す。
- ③教師が取り出した車のイラストを受け取る。
- ④手元を見ながら、好きな場所にイラストを貼る。

材料

台紙、車、車を入れる箱

絵本であそぼう

ねらい(幼児の目標)

・教師からの働き掛けを受け入れて、道具や玩具を操作して遊ぶ。



配慮点

・絵本を作るときに、布で作ると柔らかすぎてしまうため、フェルトで作った方が頑丈なのでフェルトで作ると良い。

使い方

・子供が操作したくなるように、ポケットの中に子供の好きな物を入れて隠したり、手本を見せたり、「やってみよう」と言葉掛けをしたりして遊びに誘う。(マッチング、微細)

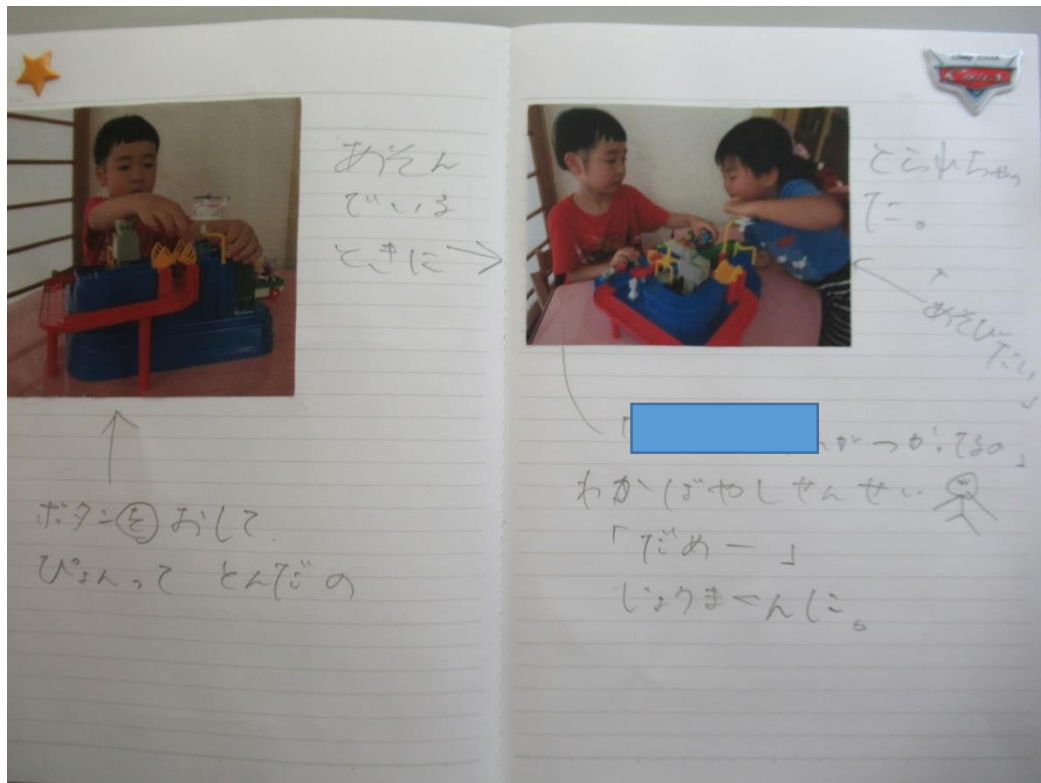


材料 はさみ(手芸用もあると良い)、カッター、のり(ボンド)、ひも、ゴムひも、マジックテープ、フェルト、チャック、分厚い布(表紙用)、ボタン

ふりかえりノート

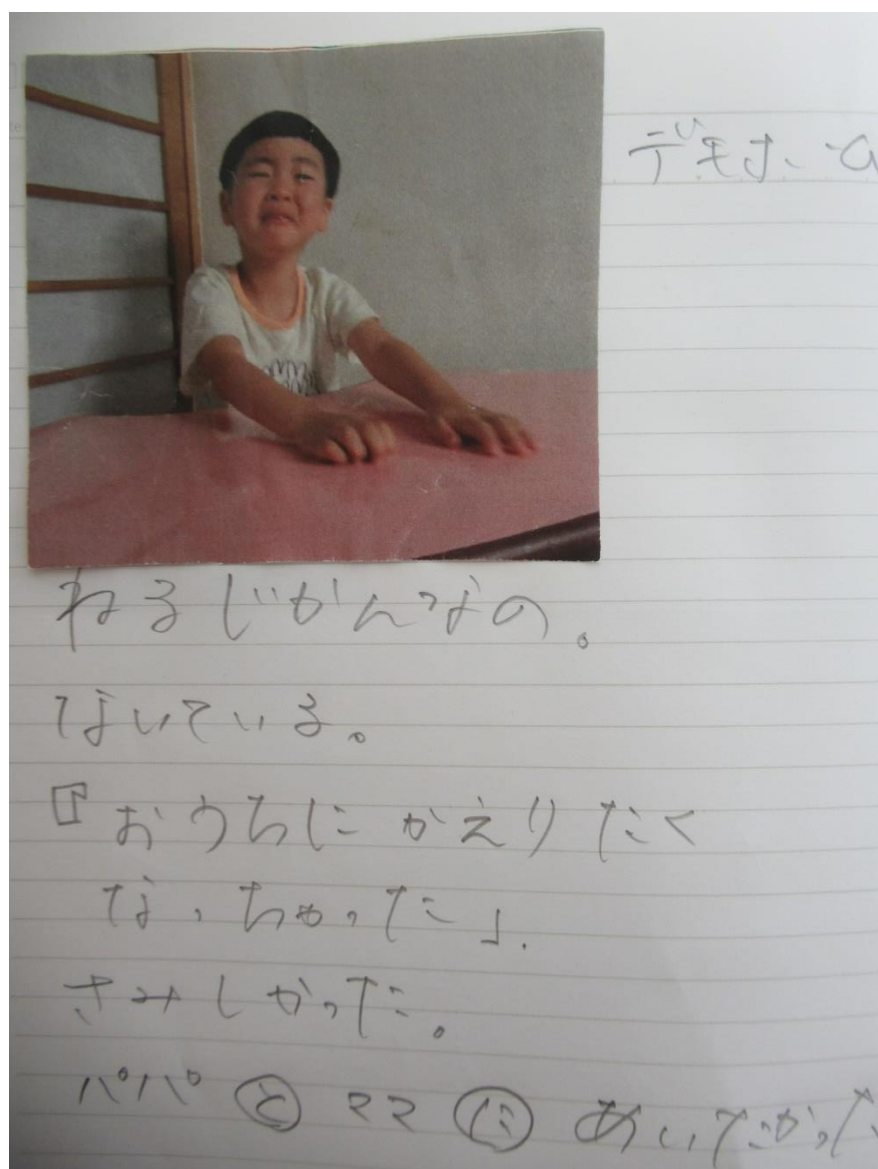
ねらい(幼児の目標)

- ・経験したことを言葉で表現する。
- ・経験した気持ちを、教師と一緒に振り返る。



使い方

- ・教師と一緒に経験した出来事を取り上げ、写真を見ながら、そのときの状況や気持ちを言葉で表現する。幼児自身が言葉で表現したことを、教師が繰り返して受け止めたり、言葉を付け足してやり取りしたりする。
- ・応用として、家庭での出来事を写真で送ってもらい、週明けにこのノートで教師と一緒に家庭での出来事を振り返る。



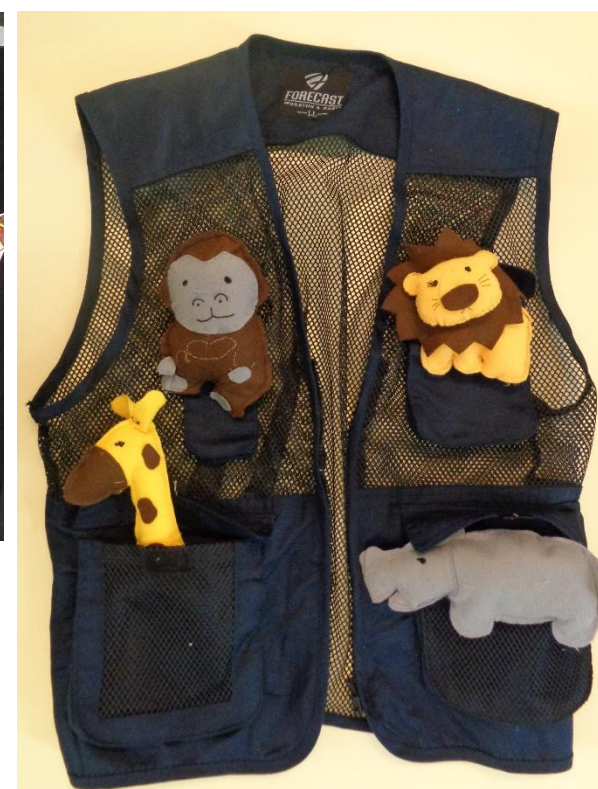
材料

ノート

季節の歌の パネルシアター・エプロンシアター

ねらい(幼児の目標)

- ・季節に関する歌に興味をもち、聞いたり、歌詞を口ずさんだりする。
- ・教師の操作するパネルシアター等に気付き、見る。



配慮点

- ・歌詞や曲調に合わせて、具体物を用いたり、イラストを動かしたりできるように工夫する。
- ・パネルシアターの場合、可動域を設けることで、曲に合わせて操作することができるようになる。
- ・使用する曲に合わせて幼児に提示したり、歌いながら操作したりする。



材料

Pペーパー、油性マジック、フェルト、ベスト、マジックテープ

鳴き声あそび

ねらい(幼児の目標)

- ・動物等の名前や鳴き声、動きを知り教師と一緒に言ったり動かしたりする。
- ・自分で選んだイラストカードの動物等を、鳴き声や動きで表現して遊ぶ。



配慮点

- ・イラストを選ぶときには、身近な動物等で鳴き声や動作の擬態語が発音しやすい物を選ぶ。
- ・カードは、机上でめくったり持ったりしやすいように厚紙等に貼る。
- ・使ったカードが入れられるように机におしまい箱等を用意する。

使い方①

- ・一緒にイラストカードを見ながら教師が名前を言った後に鳴き声や動作を聞かせたり見せたりして一緒に行く。

使い方②

- ・本児が選び表現した動物を教師が名前を言いながらイメージを言葉と表情動作で伝える。
(例「かわいーい、ねこさんだ。」、「こわーい、わにだー。」)

材料

動物等のイラスト、厚紙、カバーフィルム、ポスト等の箱

ひらがなかるた(電車)

ねらい(幼児の目標)

- ・平仮名を聞いたり読んだりする。
- ・かるたの決まりを守って遊ぶ。

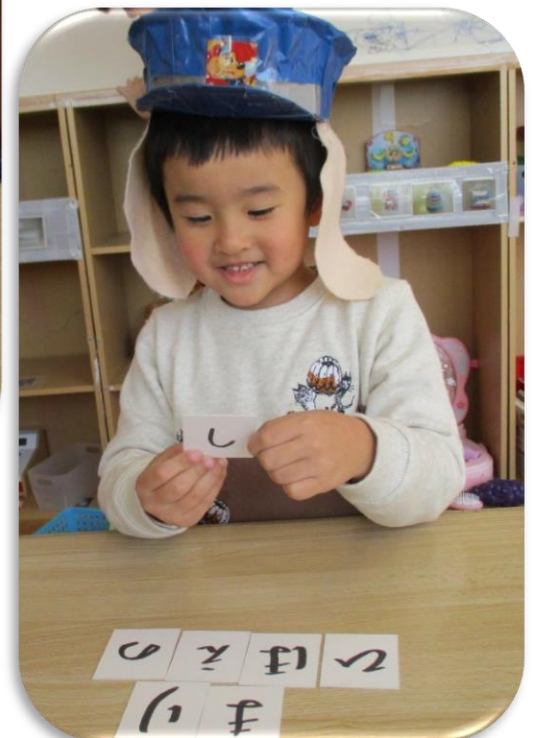


配慮点

- ・本児が興味のある電車を使用して作成する。
- ・「ん」や「れ」などの文字が語頭に
来る電車がないときには、
電車に関する言葉や本児が
身近な電車のキャラクターで
作成する。

使い方

- ・子供が見やすいように置き、
一文字ずつ読み上げる。
- ・裏に書いてある電車の名前を
聞いたり、一緒に読んだりす
る。
- ・残りが少なくなったときには、
文字を指さして「これ、なあ
に？」などと問い掛ける。



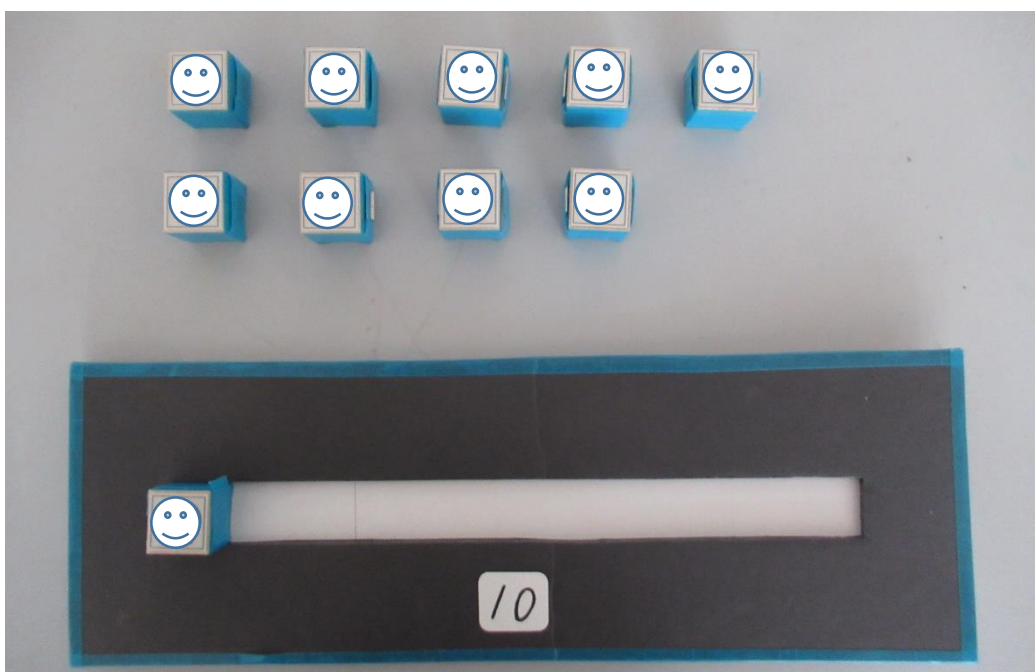
材料

- ・厚紙、マジックペン、電車の写真、のり

かぞえよう

ねらい(児童の目標)

- ・1または2など、数をまとまりとして数えることができる。

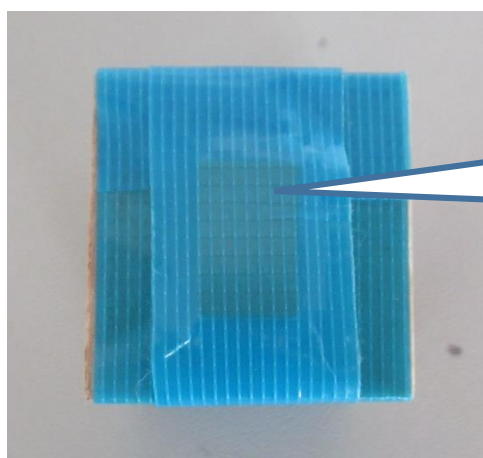


使い方

- ・数を口で唱えながら、手と協応させて1つや2つずつ、型にはめていく。

配慮点

- ・具体物にマグネットを付けることで、数が増えていくごとにくっつく感覚を通して、数が増えていくことを体感的に学ぶ。
- ・具体物に児童の好きなキャラクターを貼り付けることで、学習に向かう意欲を引き出す。



両側面に
マグネット

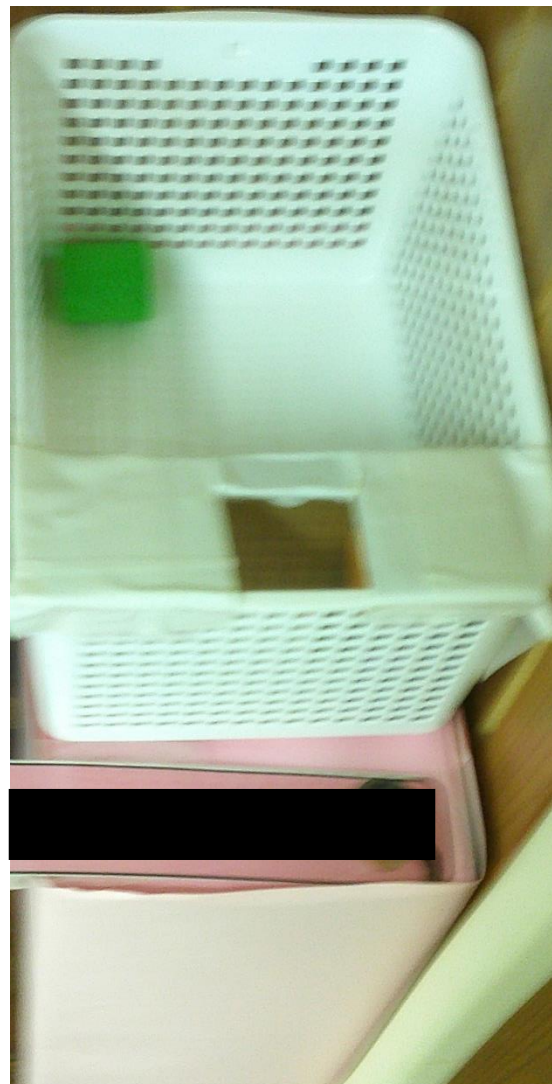
材料

はりパネ、厚紙、木片、マグネット

具体物を使ったスケジュール

ねらい(幼児の目標)

- ・活動の切り替え場所(スケジュールの場所)に行く。
- ・活動の切り替え場所で活動を確認し、次の行動に移す。



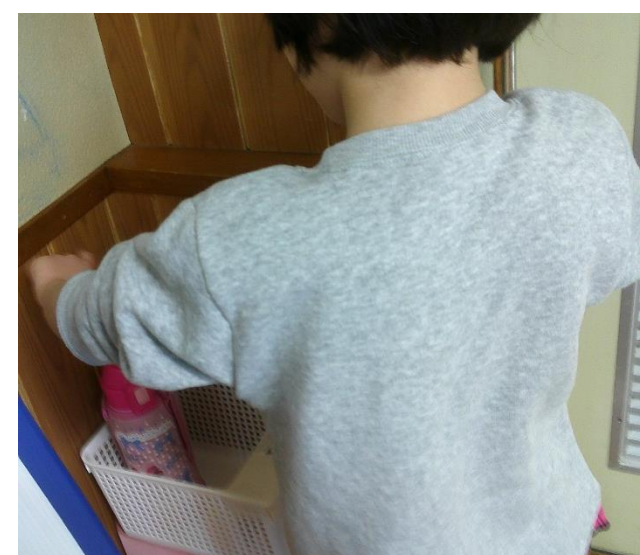
活動の切り替え場所



具体物を設置した状態

配慮点

- ・教室内で、本児が見やすい位置に籠を設置する。
- ・スケジュールを設置している場所に行くために、オブジェクトを手渡し、教師と一緒に入れるようにする。



活動を確認

← オブジェクトを入れる。

材料

籠、積み木(1)、段ボール、画用紙

季節の食材を知ろう

ねらい(幼児の目標)

- ・おもちゃに触り、開いたり、引っ張ったりする。
- ・実際の食材をイメージして操作し、遊ぶ。



材料

紙コップ、新聞紙、画用紙、テープ、のり、毛糸など

作り方

- ・紙コップに新聞紙を詰める。
- ・画用紙や色テープ、毛糸などで装飾する。

配慮点

- ・紙コップを使用することで、やきいもの断面が表現しやすくなったり、パカパカ開く仕掛けを作りやすくなる。



材料

風船、キッチンペーパー、セロテープなど

作り方

- ・風船のすぼまっている部分を切る。
- ・キッチンペーパーを折りたたみ、2等分にして入れる。

配慮点

- ・風船を使用することで、お餅が伸びることを表現できる。キッチンペーパーを2等分にして入れると引っ張りやすい。

気温をチェックして服を着よう

ねらい(児童の目標)

- ・気温を確認して、衣服の調整ができる。



外遊びに行くためのガラス戸に気温計と教材を貼る。



20度以下なら上着を着ることが分かるように、表とイラストを作成する。

使い方

- ・外遊びに行く前に、気温をチェックし、どういう服装がいいのか教師と一緒に確認する。



室内と室外の気温が分かる温度計。

材料

プリント、イラスト、ラミネート、気温計

あめをあげよう

ねらい(児童の目標)

- ・数字を見て、同じ個数になるように具体物を操作することができる。



配慮点

- ・児童が好きなキャラクターを使い、意欲的に活動に取り組めるようにした。
- ・具体物をマグネットにすることで、児童が操作しやすいようにした。
- ・具体物を貼る場所を黒枠で示して分かりやすいようにした。

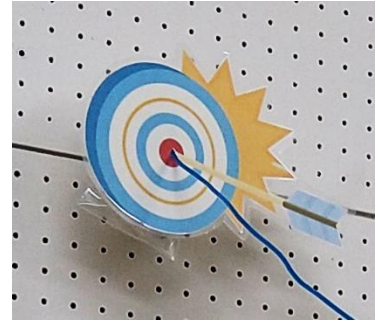
材料

マグネット、マグネットボード、マグネットシート、イラスト
数字カード

投げる動きの習得

ねらい(児童の目標)

・遠くへ投げるための投球動作(肘の位置、投射角度、目線、リリースの仕方)を習得する。



使い方

①投てき者に応じて上方から縄を張る。この際、補助者が縄の低い方の端を持ち、投てき者の肘が下がらないよう、適切な角度に設定する。

②ペットボトルを持ち、的を見て、縄に沿って投げる。

配慮点

- ・的に鈴を付け、投げて当たると音が鳴るようにした(結果を分かりやすく)。
- ・的や投てき物に、投てき者の好きなキャラクターのイラスト等をつけたり、「〇〇をやっつけろ」等のストーリー性があると、投てき者が興味をもって取り組むことができる。(実態に応じて)

- ・立位が安定しない場合は椅子に座った状態から取り組むことができる。
- ・投てき者に合わせて、的から立ち位置までの距離を調整する。手首のスナップを使って力強くリリースできるようになると投てき距離が伸びる。

材料

長縄跳び用ビニール縄・ペットボトル(投てき物)・的・鈴

いろいろな筆記用具を 使って色を塗ろう

ねらい(児童の目標)

- ・いろいろな筆記用具に親しむ。
- ・始めと終わりを理解して、進んで取り組む。



使い方

- ・左側に立てられた筆記用具を使って、筆記用具と同じ色の台紙の上に貼られた塗り絵を塗る。

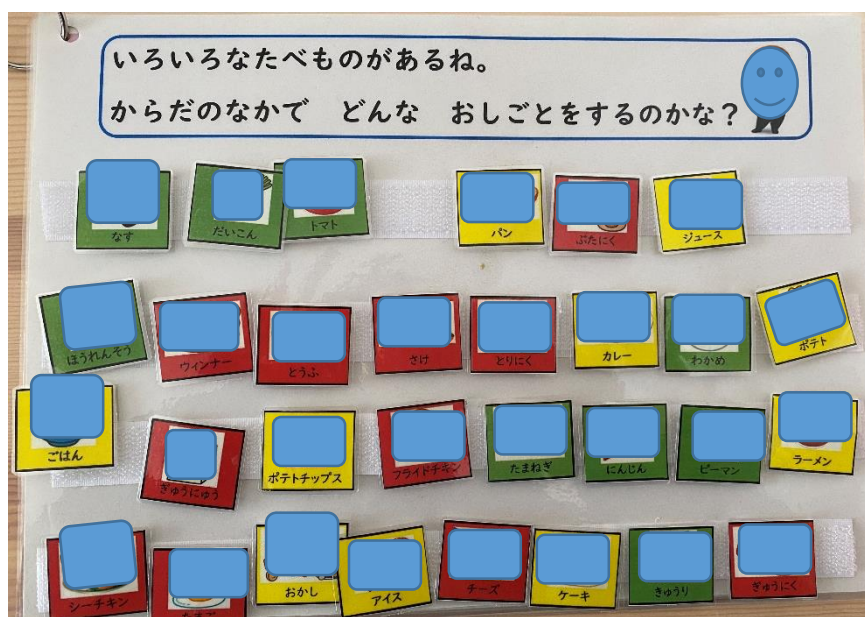
配慮点

- ・箱や容器、筆記用具などが一体になるように、それぞれを固定する。
- ・自分で終わりにすることができるように、終えた筆記用具を入れるペットボトルを設置する。

材料

箱、容器、筆、ペン、色鉛筆などの筆記用具、ペットボトル
塗り絵

たべものののはたらきカード



ねらい(児童の目標)

- ・食べた物カードを操作しながらが体内でどのような働きをするのかが分かる。
- ・苦手な食べ物も体には良いことが分かり、食べてみようという気持ちをもつことができる。



配慮点

このカードを給食中に活用すると、子供も興味をもって食べ物のお話を聞いてくれたり、少しだけ食べたりすることができた。

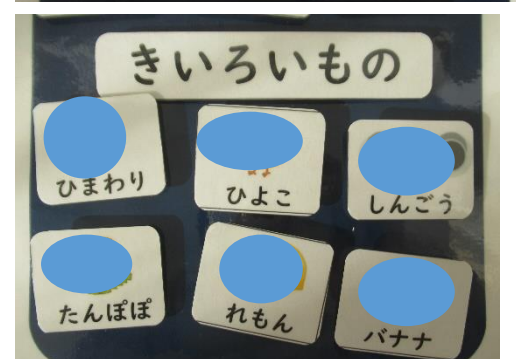
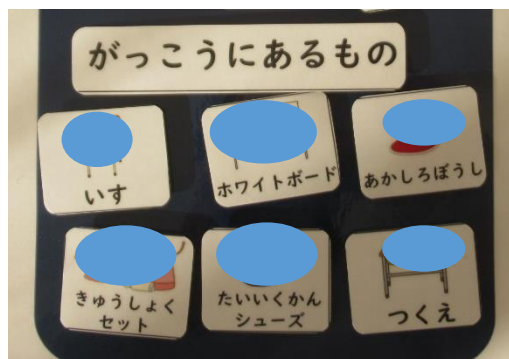
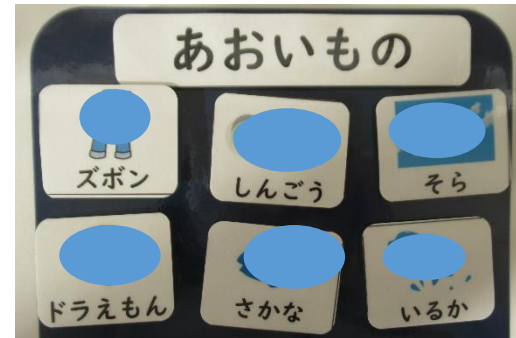
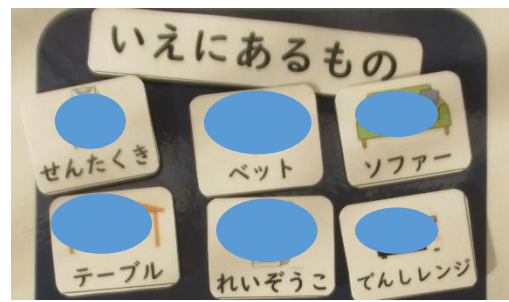
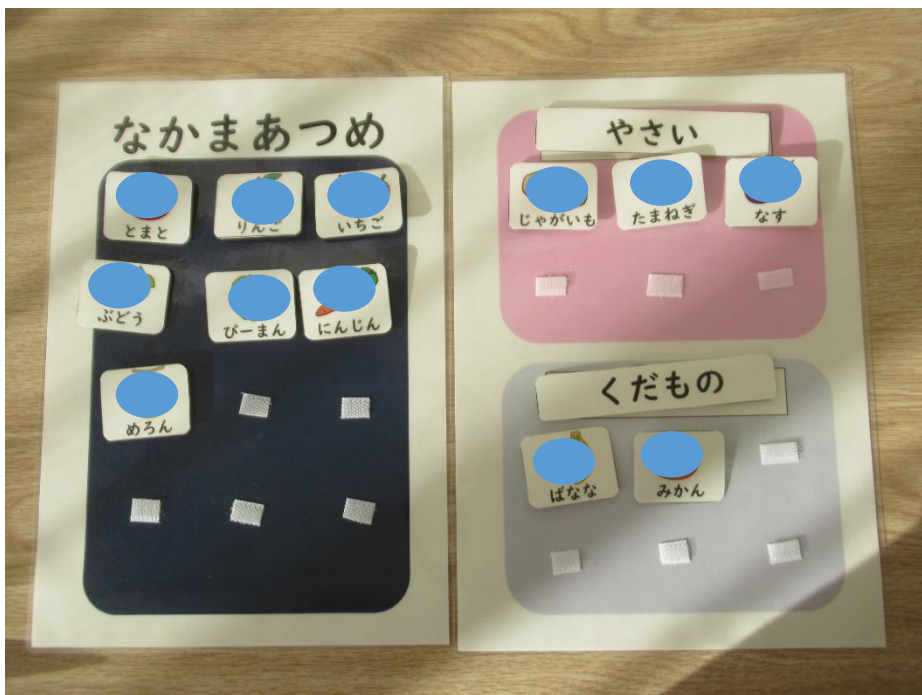
材料

紙、ラミネートフィルム

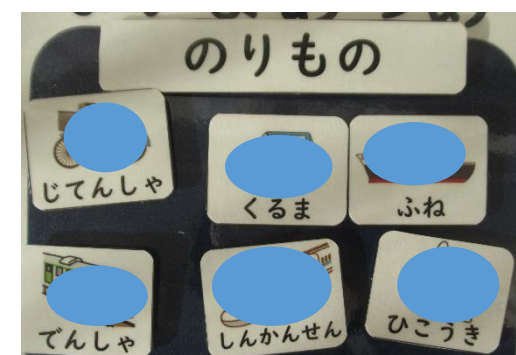
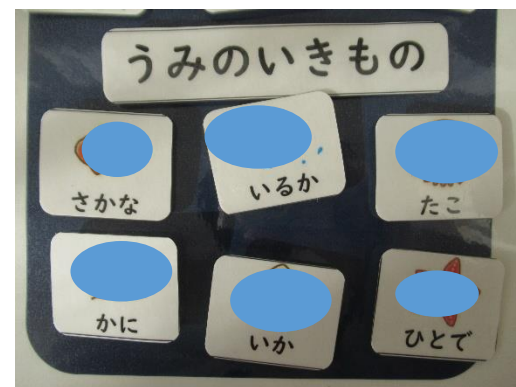
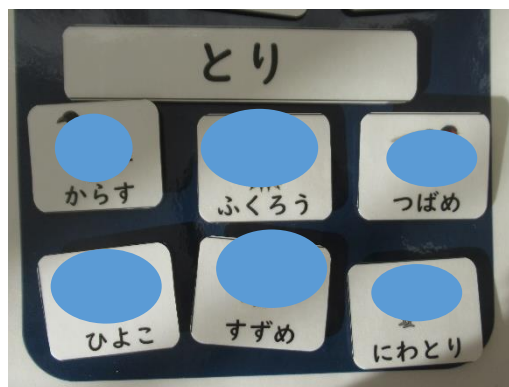
なかまあつめ

ねらい(児童の目標)

- ・イラストに描かれた物が何の仲間なのか分類することができる。
- ・語彙を増やしたり、上位語を知ったりする。



- ・分かりやすい分類から始めて、段々と抽象的な概念の物へと取り組んでいった。
- ・面ファスナーを使うことで、簡単に張り直しができようにした。



材料

イラスト、面ファスナー、ラミネート

おはし名人になろう

ねらい(児童の目標)

- ・箸で滑りやすい物や小さい物をつかむことができる。
- ・箸で物をつかんだ状態で、自由に動かすことができる。



配慮点

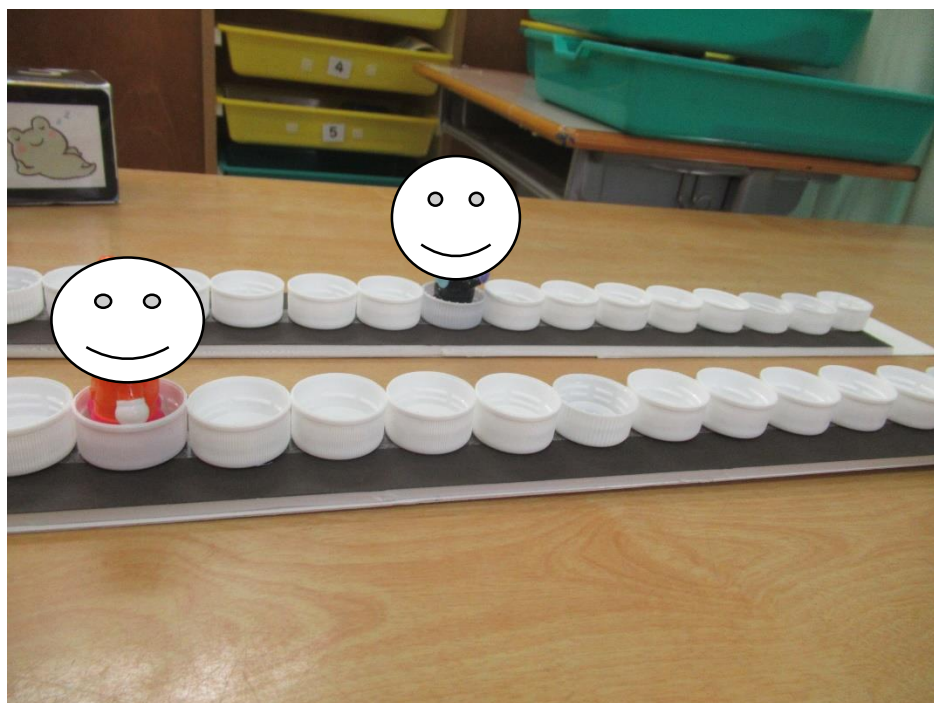
- ・実態に応じて、つかむ物の大きさ等を変える。
- ・安定して課題を行うことができるようになった際には、タイムトライアルを実施する。
- ・全て安価に手に入れられる素材のため、紛失や破損に対応しやすい。

材料 箸、カップ、色付き輪ゴム、丸シール、ぽんぽん、氷メーカー(小枠で分かれている箱)

ちよくせんすごろく

ねらい(児童の目標)

- ・数字を読んだり、数えたりする。
 - ・サイコロで出た目の数だけマスコットを移動させる。
- ・直線にすることで、スタートとゴールの位置や勝ち負けが分かりやすくなる。
- ・児童の好きなキャラクターのマスコットを使うことで興味をもって取り組めるようにする。
- ・マスをペットボトルの蓋にすることで、マスを飛ばしたりせずに数えながら進むことができるようになる。
- ・サイコロは1～3を数字とドットを用いて表した物にし、慣れてきたら1～5と「おやすみ」マークを用いた物に変え、ゲーム性を高めるようにした。



材料

- ・厚紙・画用紙・はりパネ・ペットボトルの蓋・牛乳パック

ぐるぐる まきとり君



両手でひもをぐるぐる巻きとる。



マジックテープをとめておしまい。



ねらい(児童の目標)

- ・手元をよく見て操作する。
- ・手首を回す運動。

配慮点

- ・両手でしっかりとラップの芯を握り、ぐるぐると手首を回しながらひもを巻き取る。終点には児童の好きなキャラクターのカードを貼る。カードにはマジックテープが付いており、最後は芯にカードを張り付けておしまいができるようにする。

材料

ラップの芯、紐、ガムテープ、粘着マジックテープ、イラストカード(ラミネート)

バックルの付け外し

ねらい(児童の目標)

- ・リュックのバックルを付けたら、外したりする。
- ・手元を見ながら、指先で操作することができる。



配慮点

- ・児童が操作しやすいように、木の板の裏側にカラーベルトを貼り付けた。
- ・バックルにベルトを通す際には、接着剤を用いると、簡単に制作することができる。
- ・個別の学習の中で、まずは、この教材を用いながら、操作をする練習をすることで、日常生活場面でリュックを背負うときに生かすことができる。

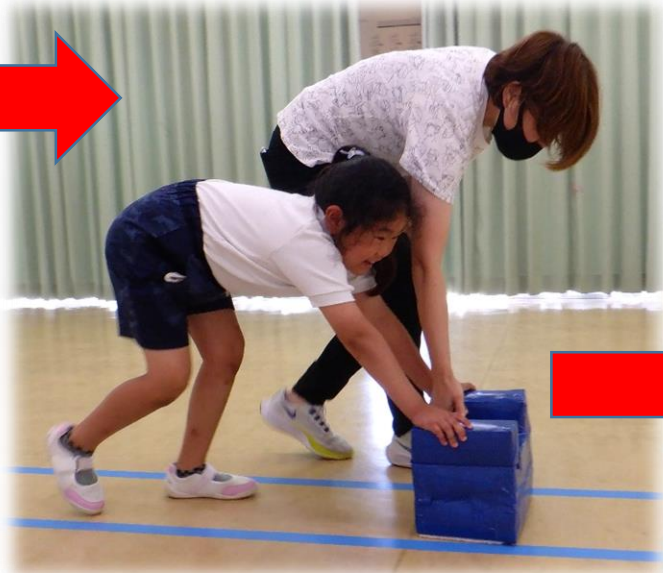
材料

木の板、バックル、カラーベルト(ひも)、接着剤

ス～イスイ、ぞうきんがけ

ねらい(児童の目標)

- ・自分の身体を腕で支えながら前に進む感覚を身に付ける。
- ・高ばいの姿勢を保ちながら、雑巾掛けができる。



使い方

- ・両手で突起部分を握り、腕で身体を支えながら、進む。
- ・慣れてきたら、2段の補助を1段に減らす。(上の写真の☆のところ)

配慮点

- ・体重がかかってもつぶれないように、牛乳パックに新聞紙をたくさんつめる。

材料

牛乳パック(12)・新聞紙・ガムテープ・カラーガムテープ
雑巾(1枚)

かんたん服たたみ機



- ねらい(児童の目標)
- ・衣服を畳むことができる。
 - ・衣服を畳む順番を覚える。



- 配慮点
- ・児童の衣服の大きさに合わせた段ボール板を用意し、貼り合わせる。
 - ・手先に不器用さがあり、衣服を折り畳むことが難しい児童も、この教材を使うときれいにシャツを畳むことができる。
 - ・折り畳む手順が分かるように、持ち手に番号を付ける。

材料

段ボール板、ガムテープ

「あした」を知ろう！

ねらい(児童の目標)

- ・明日の概念を知る。



配慮点

- ・「今日」と「明日」の違いが分かるように、色を分け、それぞれの予定ボードの場所も分けて設置する。
- ・予定ボードが「剥がれる」、「貼られる」といった目で見て分かる動きを通して、今日が終わると明日になるということに気付けるように、活動の流れを示した予定ボードを簡単に貼り替えることができるようにした。

使い方

- ①帰りの会で、取り組んだ活動を振り返り、今日が終わったことを確認する。
- ②日付、曜日を明日に貼り替える。
- ③今日の予定ボードを剥がし、明日の予定ボードを貼って、明日の予定を伝える。



材料

プラダン、 マスキングテープ、 ホワイトボード、 マジックテープ、 きょうとあしたの掲示

消音マイク

ねらい(児童の目標)

- ・消音マイクを口に当てて声を出すことで声が小さくなることを知る。
- ・公共の場や静かな場所で大きな声を出したくなかったときに、消音マイクを使って声を出すことができる。

配慮点

- ・感覚過敏の児童が使用する物なので、本児が好きなタオルの素材で作成する。
- ・消音マイクを使用する場所や場面が分かりやすいように、場所や場面の写真と一緒に○や×のイラストを提示する。



使い方

- ①消音マイクを逆さに持つ。
- ②消音マイクで口元を覆う。
- ③声を出す。



材料

メガホン、スポンジシート、タオル、ハサミ、ガムテープ

みくらべて ならべよう

ねらい(児童の目標)

- ・色や形、大きさのマッチングを通して、対象を分別する力や見本と見比べて並べる力(目と手の協応)を育む。
- ・つまむ等の手指操作する力を高める。

配慮点

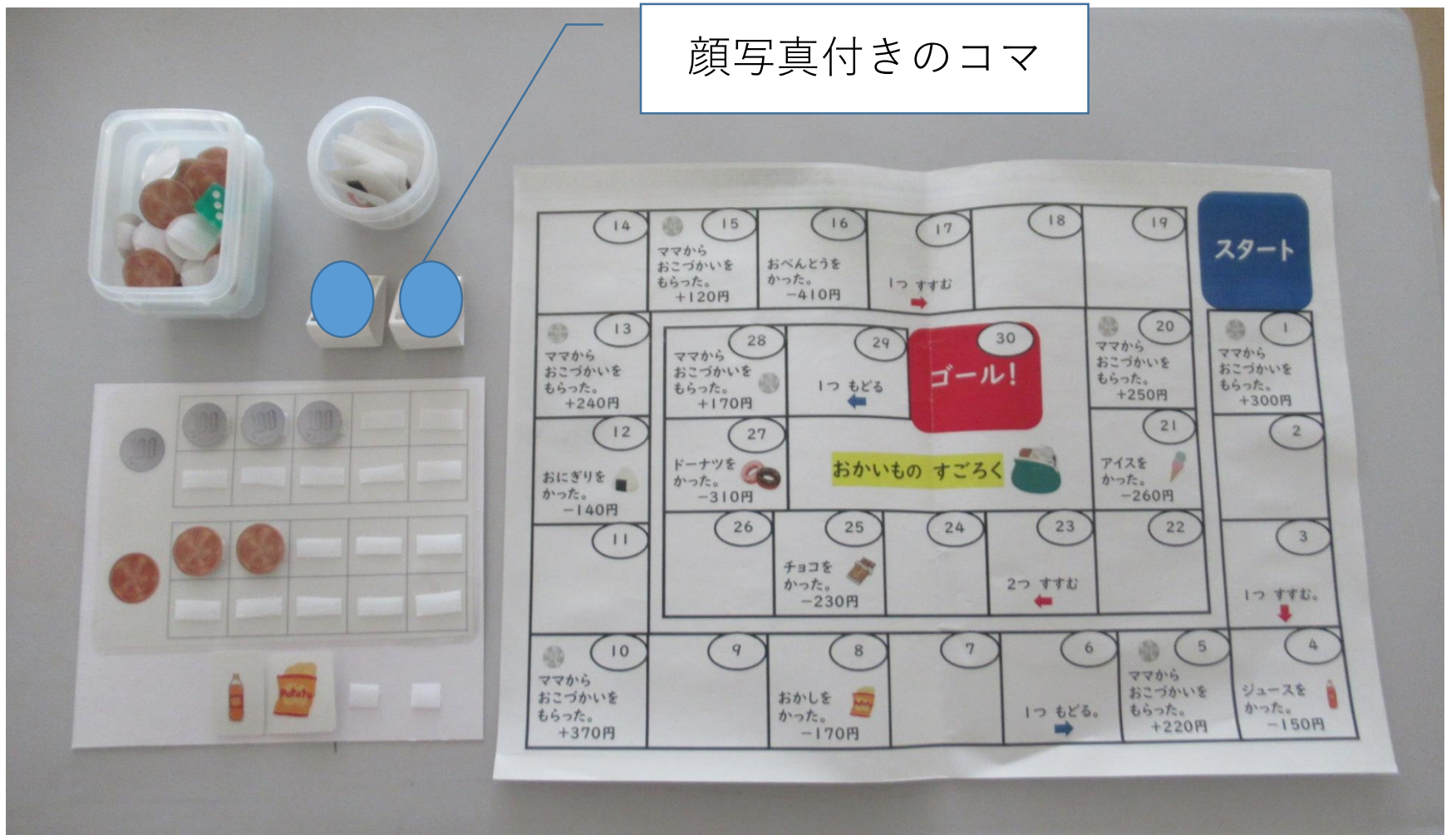
- ・色のコントラストを明確になるように作った。また、形や大きさなどの違いをつけることで、子供に合わせて難易度を調整することができる。
- ・フェルトボールを子供の好きな食べ物やキャラクターに見立てながらケースの底に貼ったシールや見本シートを手掛かりに、「お片付け」をイメージして並べる。
- ・全て安価に入手できるので、紛失や破損をしても、用意がしやすい。



材料

プラスチックケース ・フェルトボール ・丸シール など

お買い物すごろく



ねらい(児童の目標)

- ・10円玉と100円玉で正しい金額を渡す。
- ・お金が足りないと買物ができないことを知る。
- ・10円が10枚で100円になることを知る。

配慮点

- ・止まったマスに書かれている品物を買ったりお小遣いをもらったりするなど、すごろくのようにすることで楽しみながら学習できるようにした。
- ・お金を整理しやすいようにマジックテープでシートに貼り付けるようにした。

材料

- ・すごろくを印刷した紙、10円と100円のイラスト、コマ、さいころ、品物(お菓子やジュース等)のカード