

☆R3年度 教材展示会 出展教材一覧

学部	学年	教材画像	教材名	使用方法	ねらい
小学部	1年生		『たし算サイコロ』	2種類のサイコロを振って、『あわせていくつ?』の授業に使用する。数字を読むことが難しい児童も、数字の下のシールの数を数えて、何の数が出たのか確認することができる。	数と数字を一致させて、たし算につなげる。
小学部	2年生		『わかばでんしゃがやってきた』	話の展開に合わせて、指定された具体物を選んで貼ったり、動かしたりして操作をする。○△□☆などの形のマッチングをする。	<ul style="list-style-type: none"> ・絵本や教材に注目し、集中して取り組む。 ・教員とのやり取りを通して、物を操作することができる。 ・色や形を理解して弁別をしたり、文字のマッチングをすることができる。
小学部	3年生		『えさをあげよう』	5種類の動物が好むエサを対応させてあげていく。口の中にエサを入れられる仕掛けがあるイラストカードにエサカードを入れることから始める。1つずつから始め、1～3つ指定された数をあげる。カードタイプと、箱にエサの小ブロックを入れるタイプと両方で行う。	<ul style="list-style-type: none"> ・1対1対応を確実にする。 ・1～3の数と数量の関係を学ぶ。 ・エサやりの作業を楽しみながら、数を身近にとらえられるようにする。
小学部	4年生		『よぞら』	厚い布やフェルトなど、しっかりした素材に取り付けられたスナップボタンやマジックテープ、ボタン、ファスナーなどを付け外しする練習を行う。	夜空をテーマにした教材で、星座や流れ星、ロケットなど親しみやすい雰囲気のものとなっており、楽しみながら日常生活で使用する事の多い部材を扱う練習をし、手指の巧緻性を養う。
小学部	5年生		『たいそうすごろく』	チームごとにサイコロを振り、止まったマスに書いてあるお題にチーム全員で取り組みながら、ゴールのマスを目指す。	「2マス進む」や「1回休み」など、すごろくならではのルールを取り入れることで、ゲーム感覚で楽しみながら、筋力や体幹を養う。児童の実態に合わせて、マスの多さや体操メニューの内容を工夫することもできる。
小学部	6年生		『缶ジェンガ』	缶と段ボールを積み上げて、缶のタワーを作る。棒の先に付いた磁石でタワーが倒れるまで缶を取る。棒の長さを変えることも可能。	取れそうな缶を選ぶ、タワーが崩れないように缶を取る巧緻性、缶に磁石を付ける際の注視力など、いろいろな力を必要とし、失敗して缶が崩れた時には皆で盛り上がる事ができる。

学部	学年	教材画像	教材名	使用方法	ねらい
中学部	1年生		『ステープラ（製本作業）』	とじ針のセットや抜き方などステープラの使用方法について説明する。用紙を揃え、ダブルクリップで厚紙と用紙をとめる。重ねた用紙がずれないように押さえ、利き手の親指と人差し指でステープラの先の上下を押して、カチンと鳴るよう奥まで押さえてとめる。	手指の基礎的なスキルに重点を置いて、はさみや穴あけパンチ等の文房具の使用の向上を図る。
中学部	2年生		『ホバークラフト』	板の下に付いているビニール袋に空気を入れる。滑らかな床に置いて軽く押すと、滑るように進む。進んだ距離を競ったり、的を狙って得点を競ったり、ゲーム性を持たせたりすることもできる。	空気に意識を向ける。遠くまで滑らすためにはどうすればいいか、生徒の実態に合わせて工夫するように促すようにする。
中学部	2年生		『SSTすごろく』	生徒が順番にサイコロを振り。出た目の数だけコマを進めゴールを目指す。止まったマスに書いてある動物カードやコミュニケーションカードをめくり、クリアしたら、「がんばりましたカード」を受け取る。	順番とサイコロを振った目の数だけ進むというすごろくのルールを守る。コミュニケーションカードの内容を生徒の実態に合わせたSSTのお題にして、楽しみながら社会性を身につける。
中学部	3年生		『修学旅行の服装を考えよう』	上着やズボン、靴などのコーディネートセットを用いて、TPOに応じた服装を具体的に選択する。セットを使って自分のコーディネート案を発表する。	TPOに応じた衣服について理解をする。目的や個性に応じた着用について考え、工夫する。
高等部	3年生		『都道府県すごろく』	1. すごろくゲーム ①カードを黒板に並べる。（勉強したい地方にしぼる） ②サイコロを振り、出た数だけ進む。 2. カード合わせゲーム ①地名カードを並べる。 ②特産物絵カードを選んで、地名カードと合わせる。	・楽しみながら、都道府県の地名と特産物を知る。 ・各地の特色を生かした「面白いマス」を作ること、都道府県に親しむ。
高等部	3年生		『動物の謝肉祭』	サン・サーンス作曲『動物の謝肉祭』より『ライオン』『白鳥』『かめ』『ぞう』を使用。 【美術】曲を聴きながら、サバンナや湖などの背景画や動物を制作する。 【音楽】曲の鑑賞時に、美術で制作した作品を見ながら鑑賞する。 【理科】動物の生態について、曲や美術で制作した作品をヒントに特徴を捉える。 【情報】曲を鑑賞して動物の物語を考え、音楽×写真で動画を制作する。	・教科横断的な学習（音楽×美術×理科×情報）を通して、イメージを広げ、興味・関心・理解を深める。

学部	学年	教材画像	教材名	使用方法	ねらい
高等部	3年生	<p>≪※動画教材≫</p>	動画『なんのどうぶつ?①ライオン』 動画『なんのどうぶつ?②白鳥』	クイズ形式での鑑賞授業。映像を30秒ほどだけ流して停止し、「なんの動物かな?」と質問する。生徒が数人答えたら、最後まで映像を流す。	【音楽】視覚的に楽しみながら、音楽をイメージする。 【美術】絵が仕上がっていく様子を見ることで、描くことに興味を持つ。
高等部	3年生		『モダンテクニック』	スパッタリング、スキージーアート、染め紙、ビー玉アート、ドロッピング等、様々なモダンテクニックの柄作り手法の見本として生徒に提示し、興味関心を引き出す。	<ul style="list-style-type: none"> ・様々なモダンテクニックの見本を見て、それぞれの技法の効果を知る。 ・いろいろなモダンテクニックの技法を経験する。 ・自分が一番好きな技法を選び、自分で探色する。 ⇒自己選択、自己決定を促す。
高等部	3年生		『ポチ袋』	様々なモダンテクニックを使用して作製した絵柄の紙を、プレート型①②を用いてポチ袋に仕上げる。	決まった工程通りに作業を進めることができる。同一サイズ、同一品質を保つことができる手先の巧緻性を養う。
高等部	3年生		『藍染（絞り染）』	板染め、棒しぼり、輪ゴム、クリップ等、様々な藍染の柄作りの手法見本として生徒に提示し、興味関心を引き出す。	<ul style="list-style-type: none"> ・様々な藍染手法の見本を見て、それぞれの技法の効果を知る。 ・いろいろな藍染の技法を経験する。 ・自分が一番好きな技法を選び、自分で探色する。 ⇒自己選択、自己決定を促す。
高等部	3年生		『分別マークかるた』	いろいろなゴミ分別マークと説明書きとのマッチングをする。	ゲームを通して習得した知識を生活に落とし込み、自分でゴミの分別ができるようになる。