








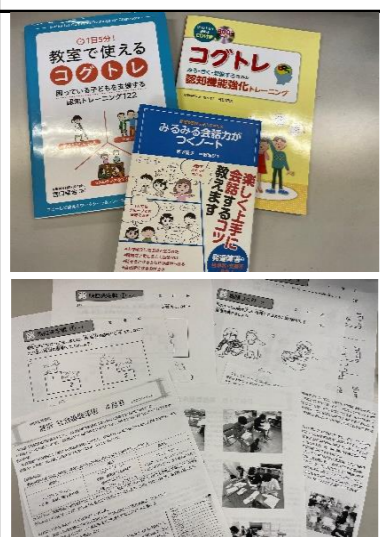



☆R4年度 教材展示会 出展教材一覧

学部	学年	教材画像	教材名	使用方法	ねらい
小学部	1年生		パネルシアター『ふしぎなポケット』	歌に合わせてひもを引っ張り、次々に出てくるようにする。忍者やバナナは、ポケットに後ろにウサギとサルを隠して、中身が出てきたら、「誰のポケットかな？」とやり取りをした後、後ろから出すようにする。	ポケットから出てくるビスケットやにんじんなどに注目して見る。展開を期待して鑑賞することができる。
小学部	2年生		『はらぺこあおむしのひもとおし』	あおむしに食べさせるように食べ物を通す。絵本の読み聞かせに合わせて取り組む。	<ul style="list-style-type: none"> 手と目の協応。 言葉で指示された食べ物をわかって通す。
小学部	3年生		感触紙芝居『くまのしんぶんまじや』	紙芝居を通して、2人1組で記者と取材される人に分かれる。 <ul style="list-style-type: none"> 記者は取材カードと具体物を使用して聞きたいことを伝える。 取材される側は、取材カードと具体物を使って答える。 その後、新聞にして発表をする。	<ul style="list-style-type: none"> 紙芝居に感触を取り入れることで、期待感を持つことや集中できるようにする。 記者となって取材をすることで、友だちのことを知ったり、コミュニケーション能力の向上を図ったりする。
小学部	4年生		『どんなかお?』	見本を見ながら、顔を完成させる。	<ul style="list-style-type: none"> 顔のパーツの位置関係の把握。 出来上がった表情がどんな気持ちを表すかを考える。
小学部	4年生		『ひっぱりっこ』	両手を使ってひたすら引っ張る。	<ul style="list-style-type: none"> 両手を交互に使えるようになる。 集中力を高める。
小学部	4年生		『的当てゲーム』	フェルトマットに貼られた数字の的を狙ってベルクロボールを投げる。 児童グループの実態に合わせて、1～3、1～9のマットを使う。 複数のボールを投げて数の大小を比べたり、合計得点を比べて競ったりする。。	<ul style="list-style-type: none"> 的を狙ってボールを投げる腕や手の使い方や技巧性を高める。 ゲームを楽しみながら、数の大小を比べたり、数の合成に繋がったりする。

学部	学年	教材画像	教材名	使用方法	ねらい
小学部	5年生		教室用砂場『キネティックサンド』	教室内での児童の遊びに使用。	砂の感触。感覚を楽しむ。雨の日や遊ぶ場所がない日などでも、教室で感触遊びを楽しむことができる。
小学部	5年生		『時計ボード』	文字盤や針を並べる。	初めて時計や時間を学習する児童が、文字盤を並べたり、針を並べたりすることで興味を引き出す。
小学部	5年生		ひも通し・ボタン練習『ウンチョン』	立方体それぞれの面にある、ひも通しやボタンの付け外し、ファスナーの開閉などの課題に取り組む。	日常生活で触れる作業に取り組むことで、手先の巧緻性や集中力、生活力を高める。
小学部	5年生		モンテッソーリ教育『大工さんセット』	工具を使って、ネジやボルトを付けたり外したりする。	手先の巧緻性、特にねじる動きの練習をする。細かい作業に取り組み、手と目の協調を学ぶ。
小学部	6年生		『これなーんだ？』	絵カードを本体に挟み、小窓のついた板を一枚ずつ抜き出すことによって、クイズをして遊ぶことができる。	<ul style="list-style-type: none"> ・クイズ形式で楽しみながら、物の名前を学ぶことができる。 ・物の細部に目を向けることができる。

学部	学年	教材画像	教材名	使用方法	ねらい
中学部	1年		『住まいの役割を知ろう』	<p>①サザエさん一家が「どの場面で」、「どこで過ごす」かを、間取り図とカードを使用して考える。 例：「ごはんを食べる部屋はどこ？」「料理をする場所は？」「それぞれが寝る部屋はどこ？」など、キャラクターがその時どこにいるかを予想し、マグネット間取り図に貼る。</p> <p>②「食事」「料理」「睡眠」等のカードをそれぞれ【個人】【家事】【共有】【衛生】に分類する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 身近なキャラクターを使用し、住まいの中で必要な役割や空間を知る。 間取り作成に繋げるための導入教材。
中学部	1年		『100色の中から自分の好きな色をえらぼう』	<p>①「100色おりがみ」を机にならべる。</p> <p>②生徒は1枚ずつ好きな色を選ぶ。</p> <p>③学習グループにより、選ぶ枚数を変えたり、選んだ折り紙の名前を確認したりした。</p> <p>④自分のスケッチブックにレイアウトして貼る。</p>	「100色おりがみ」の中から自分で色を選ぶことで、色の種類がたくさんあることを実感できるようにする。
中学部	2年		『レインメーカー』	<p>①30×30cmの板に、油性ペンで好きな絵を描く。</p> <p>②釘を打つ際の目印となるように、丸シールを貼る。</p> <p>③キリで釘打ち用の下穴をあける。</p> <p>④金槌で釘を打ち込んでいく。</p> <p>⑤生徒が作った作品同士を繋げて、全長2.7mのスロープを作る。</p> <p>⑥スロープにビー玉を転がし、ビー玉が釘に当たる音色を味わう。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 手指の巧緻性を養う。 釘打ち作業を通じて、用具や材料の扱いに親しむ。 『今日の授業では釘を〇〇本打つ。』等、目標を意識して作業をする。 完成した作品で遊ぶ時間を通じて、ものづくりの楽しさを味わう。
中学部	3年		『太陽の塔のお皿づくり』	平たく伸ばした粘土を型に押し当てて、皿を作る。	粘土に親しんで、お皿づくりを楽しむ。

学部	学年	教材画像	教材名	使用方法	ねらい
高等部	1年		『Umbrella Dance アンブレラ ダンス♡』	①丸い厚紙の型を紙（画用紙・雑誌）にあてて、丸い輪郭をとる。 ②ハサミで丸を切る。 ③丸を2回折る。 ④ホッチキスで、③を3つ止めていく。×2 ⑤④をひらける。 ⑥モールを通す。傘らしく取っての部分を折って完成！	<ul style="list-style-type: none"> 手先の巧緻性。 ハサミ、ホッチキスの使用に慣れる。 集中して作業を継続する力を身につける。
高等部	2年		『紙版画』	①動物等のイラストを描く。 ②厚紙に輪郭、顔等のパーツを写す。 ③各パーツをはさみで切る。 ④新しい厚紙に各パーツを貼る。 ⑤版画用インクで厚紙全体にインクをつけて刷る。 ※①～③は好きな形を作って厚紙に貼ればよいので、はさみではなく手でちぎって貼ってもよい。	<ul style="list-style-type: none"> 手先の巧緻性を養う。 版を刷って、版画の仕組みを経験する。
高等部	2年		『コグトレ（認知強化トレーニング）』 ※展示教材は「想像する」テーマの、『順位決定戦』と『物語づくり』	自立活動や授業の導入で使用。生徒の個性や特性、課題に応じたプリントを用意して取り組む。	コグトレには様々なプリントが準備されている。大テーマとして、「見つける」「写す」「数える」「想像する」の4つにプリントの種類が分かれていて、更に細分化されています。これらの中から生徒の実態に応じたプリントを準備し、取り組む時間を設定。繰り返し取り組むことで、今まで解くことができなかったプリントを解くことができるようになったり、違うテーマのプリントの理解も早くなったりすることができるようになります。プリントを解けるようになることがねらいではなく、様々な問題に触れることによる、認知力の強化が本質的な狙いとなります。
高等部	3年		『万国旗を作ろう』	世界地図からその国の場所と国旗の色を確認して色塗りをする。	世界地図の中からそれぞれの国の名前や場所、国旗のデザインや色を調べ、興味を引き出す。