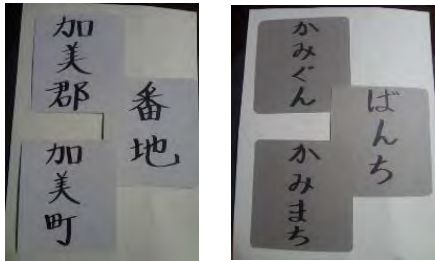
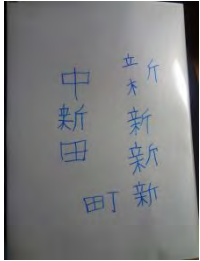


<b>【教材・教具名】</b> 影絵パネルシアター	<b>【教科・領域】</b> 国 語	<b>【対象】</b> 小学部
<b>【対象児童の実態】</b> ・文字（平仮名等）の学習はまだ難しいが、形の違いに気付き始め、同じ物を見分けることができるようになってきた児童。		
<b>【ねらい】</b> ・形の違いに気付かせながら、同じ物を探す楽しさを味わわせる。 ・同じ平仮名を探し出して、型にはめる活動等により平仮名に関心をもたせる。		
<b>【教材・教具の使い方】</b>		
		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1 OHPを使ってスクリーンに影絵を投影する。</li> <li>2 スクリーンに投影された影絵と同じキャラクターの絵を、パネルシアターボードから探し出させ、選び取らせる。</li> <li>3 選び取った絵を、もう1枚用意しておいたパネルシアターボードに貼らせる。</li> <li>4 絵を探し出せるようになったら、シルエットでも探し出せるか（絵ではなく形を手掛かりに探し出せるか）に挑戦させる。</li> </ol>		
<b>【工夫点】</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 絵の裏側を黒色に塗ったことにより、絵を裏返してシルエットにしてパネルに貼り、同じ形を探す活動にも取り組ませることができた。</li> <li>○ 児童が好きであるということと、形の違いをとらえさせやすいという点で、それぞれの顔形の特徴がはっきりしているアンパンマンのキャラクターを題材に選んだ。また、ウルトラマンが好きな児童もいたので、形に特徴があるウルトラマンやバルタン星人等を途中から加えた。</li> </ul>		
<b>【効果（○）・改善点（●）】</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 影絵にいろいろな色のセロファンを貼ったことにより、投影された影絵に興味をもって見ることができた。</li> <li>○ 探し出す対象となる絵をパネルシアターにしたことで、見つけた絵を自分で取ったり、貼ったりすることができ、動きのある活動を作ることができた。</li> <li>● スクリーンに投影した影絵の大きさが、パネルシアターの絵の大きさとはやや異なる（影絵の方が大きめ）ため心配したが、児童は絵そのものや形に興味をもって取り組むことができた。児童の実態によっては絵の大きさを同じにしてTV画面に映し出した方がいいかもしれない。</li> </ul>		

<b>【教材・教具名】</b> 住所の漢字カード ホワイトボードシート	<b>【教科・領域】</b> 国語	<b>【対象】</b> 小学部
<b>【対象児童の実態】</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・自分の書く字に自信がない様子で、書くことに消極的である。</li> <li>・筆圧が弱く、鉛筆書きでは字が乱れることがある。</li> <li>・漢字を書いたり読んだりすることを苦手としている。</li> </ul>		
<b>【ねらい】</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・身近な漢字を書くことができる。(指導内容表：国語 (4) 書く－4段階)</li> <li>・自分の住所を読むことができる。(指導内容表：国語 (4) 読む－4段階)</li> </ul>		
<b>【教材・教具の使い方】</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・住所の漢字カード <div data-bbox="204 752 948 891" style="display: inline-block; vertical-align: top;"> <p>身近な漢字を覚えることを課題として、漢字の単語カードを用意した。一つずつ見せて一通り読ませ、読みを確かめた。2回目以降は読めたカードを繰り返し読ませた後、その中から単語を一つ選ばせて書く練習課題に取り組ませた。</p> </div> <div data-bbox="1002 707 1257 741" style="display: inline-block; vertical-align: top;"> <b>【住所の漢字カード】</b> </div> <div data-bbox="970 779 1406 1039" style="display: inline-block; vertical-align: top;">  </div> </li> <li>・ホワイトボードシート <div data-bbox="204 1133 1129 1301" style="display: inline-block; vertical-align: top;"> <p>読んで覚えた漢字から単語を選ばせ、A3サイズのホワイトボードシートに練習させた。1センチ角の升目が薄く書いてあるが、大きさを気にせず書き込めるように言葉掛けした。少ない力で書けるように、太めのマッキーで書くようにした。</p> </div> <div data-bbox="1086 1088 1401 1122" style="display: inline-block; vertical-align: top;"> <b>【ホワイトボードシート】</b> </div> <div data-bbox="1174 1137 1374 1397" style="display: inline-block; vertical-align: top;">  </div> </li> </ul>		
<b>【工夫点】</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・読めなかった単語の漢字は、表の漢字の形と、裏の読みを一緒に確かめ、書く学習は、読むことができた漢字を書かせることで、自信につながるようにした。</li> <li>・書くことへの抵抗感を軽減するため、ホワイトボードシートのA3サイズを用意した。</li> <li>・太めのマッキーで練習することで、書きごたえを感じ取られるようにした。</li> <li>・マッキーの色を学習の始めに選ばせたことで、楽しく学習活動に取り組むことができた。</li> </ul>		
<b>【効果(○)・改善点(●)】</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○「宮城県」など、身近な漢字はすぐに読むことができ、年賀はがきを書く学習の際は友達に「読めるよ」と話す姿が見られた。</li> <li>○学習を続けたことにより、筆圧が強くなり、鉛筆でもはっきりとした文字を書くことができるようになった。</li> <li>●漢字の書き順には触れなかったが、自分なりの書き方をするため、「美」は横画を全て書いてから「人」と書くなどの間違いがあった。漢字の形そのものや、作られ方について学習する課題を設ける必要があると感じた。</li> </ul>		

【教材・教具名】 「劇活動～てぶくろ～」グッズ	【教科・領域】 国語	【対象】 小学部
----------------------------	---------------	-------------

【対象児童の実態】  
 本学級の国語・算数を履修する6名は、2名が漢字の読み書きができ、3名は平仮名を拾い読みできるなど、実態に差がある。しかし、6名全員が言葉による指示をある程度理解し、かるた取りや伝言ゲームなど小集団での活動にも取り組むことができ、また、それぞれの課題に合った教材を用いて個別学習にも落ち着いて取り組むことができる。

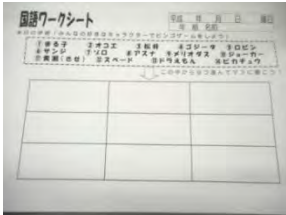


【ねらい】  
 (1) やさしい物語文の登場人物や話の前後関係を捉える。「読む」3段階  
 (2) 友達と一緒に簡単なせりふのある劇を行うことができる。「話す」2段階  
 (3) 身近なものの名称を平仮名で書く。「書く」2段階

【教材・教具の使い方】



【工夫点】  
 ・物語の世界観同様に、教材・教具はフェルトや毛布等、温かみのある素材で作成した。  
 ・興味・関心をもって劇活動に取り組めるよう、視覚的、触覚的、聴覚的に刺激を与えられる教材・教具を準備した。

【効果 (○)・改善点 (●)】  
 ○動物マスコットを操作することが、粗筋の捉えやすさにつながった。  
 ○被り物、全員が入れる手袋、BGMは、子ども達が生き生きと活動するのにとても効果的だった。

<b>【教材・教具名】</b> キャラクタービンゴゲーム	<b>【教科・領域】</b> 国語	<b>【対象】</b> 高等部
<b>【対象生徒の実態】</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・声が小さいことと発音が不明瞭であることから、話していることが聞き取りにくい。</li> <li>・慣れない場面では、黙ったり、話し出しに時間がかかったり、途中で話すことをやめてしまう。</li> </ul>		
<b>【ねらい】</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・本人の好きなキャラクターを登場させることで学習意欲を高める。</li> <li>・キャラクターの名前が周囲にきちんと伝わらないとゲームが進行しないため、大きな声ではっきりと話すよう意識する。</li> <li>・ゲームを通して、自分の言葉が相手に伝わる喜びや、会話を楽しむ経験を積み重ねることで、本人がどんな場面でも自信をもって話ができるようにする。</li> </ul> <p style="text-align: right;">「国語」(2) 話す 3段階・4段階</p>		
<b>【教材・教具の使い方】</b> <p>前時で、自分の好きなキャラクターをワークシートに書く学習を行う。その情報をもとにして、生徒の好きなキャラクターをカラー印刷したものをラミネート加工し、カードを作成。このキャラクターカードとワークシートを使用し、ビンゴゲームを行う。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>① ワークシートには、生徒から出た14のキャラクターをあらかじめ提示し、その中から9つのキャラクターを選び、マスの中にキャラクター名を記入する。(名前の記入が難しい生徒には、名前の前に振られた数字の番号を記入させる)</li> <li>② じゃんけんでカードを引く順番を決め、カードを引いていく。引いた生徒ではなく、引いたカードに印刷されているキャラクターを選んだ生徒が、キャラクター名を発表する。</li> <li>③ 自分のワークシートに、そのキャラクター名が書いてあれば、○をつける。</li> <li>④ 全ての升目が埋まった人から、ビンゴ達成!</li> <li>⑤ 一ム終了後、賞品として、自分の好きなキャラクターのカードをプレゼントする。</li> </ol> <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="margin-right: 20px;"> <p>ビンゴワークシートと (左)</p> <p>キャラクターカード (右)</p> </div> <div style="display: flex; gap: 20px;">    </div> </div> <p><b>【工夫点】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・キャラクター名を記入しやすいよう、ワークシートの升目を横長にする。</li> <li>・キャラクターカードは、ビンゴゲームの賞品としてゲーム後生徒にプレゼントするため、カラー印刷し、ラミネート加工をする。</li> </ul>		
<b>【効果 (○)・改善点 (●)】</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○好きなキャラクターの名前のため、いつもよりスムーズに大きな声で発表することができた。</li> <li>○他の生徒に聞き返されると、キャラクター名を何度も口に出し、相手に伝えようとしていた。</li> <li>●カードを生徒の手に合う最適なサイズにする。</li> <li>●カードに、生徒が大切にするような特別感の出る工夫をする。</li> <li>●ゲームをより盛り上げるため、カードを入れる入れ物も工夫する。</li> </ul>		

【教材・教具名】 助詞カード、文の組み立てカード、文作成用の絵等	【教科・領域】 国語	【対象】 高等部
-------------------------------------	---------------	-------------

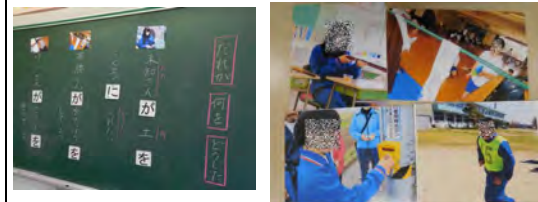
【対象生徒の実態】

- ・自分の理解したことや思いなどを言葉にしたり、文に表現したりすることが難しい。
- ・緊張する、自分に自信がもてないなどの理由で活動が滞ることが多い。
- ・毎日の感想文は、自分一人で考えて作文することはできず、教師とのやり取り後、教師の書いた文章を視写している。書くことに関しては、緊張や力の調整の難しさから、時間が掛かる。

【ねらい】

- ・指示を聞いて、操作する、選ぶ、書くなどの活動に取り組む。
- ・教師の話し掛けに、表情、身振りで応じながら、気持ちを伝える。 (話す1段階—(2))
- ・簡単な語句や短い文を書く。 (書く3段階—(4))

【教材・教具の使い方】



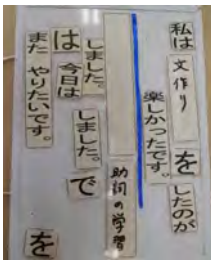
※①文の作成については、助詞の正しい使い方や文の組み立て方などが十分理解できるように、助詞カードを活用する。②また、写真については、興味・関心をもちながら楽しんで取り組めるように、日常生活での友達の様子を写した写真を活用し、簡単な作文をさせる。

①「助詞の使い方を知ろう」②「文作り用写真カード」



※③④小グループでの文作り終了後に、学習したことや、自分の考えを書き込めるようなプリントを準備し、「できた」「かけた」という思いをもたせる。⑤個別の課題では、二・三語文の文字と絵カードのマッチングなど、できることやできそうなことに取り組ませ、自信をもたせる。

③「作文プリント」 ④「プリント記入」 ⑤個別の課題「二・三語文のマッチング」



※⑥手書きで視覚に印象が残るものやイメージが膨らむ絵を準備し、その絵からの情報を文にさせる。また、絵を媒体に友達や教師との言葉でのやり取りの場とし、コミュニケーションをする力を高める。⑦助詞の使い方を確実にするため、絵を手掛かりに作文させる。⑧授業の最後に自分の思いを文で表出できるようにカードを使って作文させる。

⑥「分かったことを文にしよう」⑦「文を組み立てよう」⑧「自分の考えを文にしよう」

【工夫点】

- ・手書きの絵や日常生活の様子を写した写真を活用するなどして、生徒の興味・関心を高められる教材を提示し、やり取りを活発にさせる手立てとした。
- ・⑥では、簡単に二・三語文を作成できるような情報を絵の中に取り入れるように心掛けた。
- ・活動の中に操作を伴う教材を多く取り入れ、自分から動いて言葉の世界を広げる学習を行わせてきた。

【効果(○)・改善点(●)】

- 提示した教材を活用して教師や友達とのやり取りを楽しんだり、楽しんで絵の中から情報を探したりすることができた。
- 助詞カードや文作りカードなどの教材に自分から手を伸ばし、一人で操作することができるようになった。
- 一人で二・三語文を作成したり、簡単な語句や短い文を書いたりできるようになった。
- より自己表現(言葉や文字)できる楽しさを味わえるような教材・教具の開発を目指していく。