

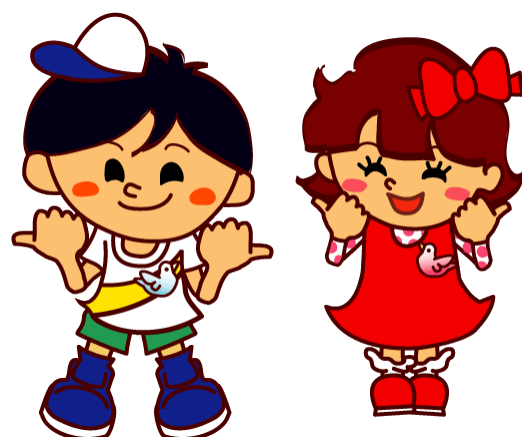
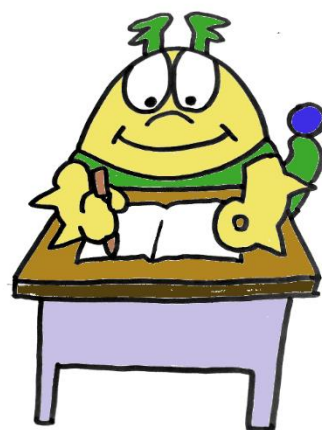
# 令和5年度 手作り教材集

<ご覧の皆様へ>

この教材集は、千葉市立第二養護学校の若年層職員研修会「さわやか研修会」にて、自作教材の紹介をまとめたものです。

個人情報の取り扱いには注意をしておりますが、ご覧になれる方もモラルをもってご活用いただけますようお願いいたします。

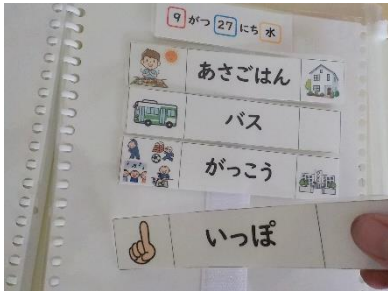
1. 日課表で安心！（日常生活の指導）
2. いっしょに着替えよう（日常生活の指導）
3. 1から3までの数の理解（個別課題）
4. ガチャポン（個別課題）
5. 箸でつかもう！（個別課題）
6. はなしてつなげて電車でGO！（個別課題・自立活動）
7. 長さを比べよう（ことば・かず）
8. ボウリングでマッチング（ことば・かず）
9. アイスクリームメーカー（生活単元学習）
10. 動物のえさやり体験をしよう（生活単元学習）
11. 天の川流し（生活単元学習）
12. かき氷の注文手順（生活単元学習）



教材名	<b>日課表で安心！</b>
-----	----------------

目的	<ul style="list-style-type: none"> <li>・見通しをもち、安心して過ごすことができる。</li> <li>・通常と違う日課や宿泊行事を受け入れることができる。</li> </ul>
----	--

教材等の写真添付	教材の紹介や工夫の要点
----------	-------------



(写真1) 予定カードを貼る



(写真2) 左ページから右ページへ



(写真3) 矢印カード

- (使い方)
- ① 教師と一緒に日課を確認しながら、予定カードを貼る。(写真1)  
見開き2ページの左から右へと進んでいくように、数日分作っていく。(写真2)
  - ② 必要な時に矢印カードで今の日課や次の予定を確認する。(写真3)
  - ③ 次の日になったら右ページをそのまま左ページへ移動する。

- (工夫)
- ・予定カードには場所のイラストや写真を入れ、活動場所(家や学校ではないこと)が分かるようにした。
  - ・日課は直前で変わることがあるので、マジックテープで付けたり外したりして対応できるようにした。
  - ・日課が常に左から右に移るように、台紙の両方に穴を開けた。
  - ・宿泊行事や家に持ち運びしやすいように連絡袋に入るB5サイズにした。

- (使用感・改善点)
- ・リュックや連絡袋に入れて宿泊先や家庭に持ち運ぶことができ、予定や持ち物を確認するのに活用することができたのが良かった。
  - ・赤い矢印カードは裏面をマジックテープではなくセロハンテープで貼り付けているので、何回か使用すると粘着力が落ちてくるのが難点で改善が必要である。
  - ・日付カードをその日しか使えない物にしてしまったので、月・日・曜日を固定し数字を貼るようにしたほうが良かった。

<他に活用できそうな教科領域および場面>  
 運動会や発表会などの特別日課  
 元気キャンプ、修学旅行、校外学習などの行事

教材名	いっしょに着替えよう
-----	------------

目的	<ul style="list-style-type: none"> <li>・着替えに自分から取り組むことができる。</li> <li>・着替えの順番を理解することができる。</li> </ul>
----	---

教材等の写真添付	教材の紹介や工夫の要点
----------	-------------

I
II
III



(写真1) 右側を閉じたとき


(写真2) 両側を開いたとき


(写真3) 左側を閉じたとき

右側と左側で異なる服のイラストが印刷され、動物や人を中心に両開きになっている。

- (使い方)
- ① 3種類のイラスト中から好きなものを選ぶ。(写真1)
    - I くま
    - II うさぎ
    - III 男の子
  - ② イラストの上衣をはがしたら、児童も上衣を脱ぐ。(写真2)
  - ③ 上衣を着たら、イラストにも上衣を着せる。(写真3)  
(②ではがした反対側を付けると、異なる服のイラストが現われる。)
  - ④ 上衣→下衣→上靴の順に②③を繰り返す、着替え終わったら完了。
- (工夫)
- ・IIIの男の子のイラストの顔には、児童の写真をつけて使用して、楽しんで着替えに取り組めるようにした。  
(添付写真では児童の顔写真は外している)
  - ・3種類用意することで、児童が飽きずに着替えに取り組むことができるようにした。
  - ・両開きにして、異なる服のイラストにすることで、より一緒に着替えているという実感がわくようにした。
- (使用感・改善点)
- ・イラストを見せながら、「着替えようね。」と言葉をかけることで、気持ちを切り替えて着替えに取り組む姿が見られるようになった。
  - ・イラストに服を着せることが楽しみで、自分から袖に腕を通した後に「ペタン。」と言って服を着せていた。
  - ・ラミネートをしてから切って折り曲げているため、使い続けていると切れ目から破けてきてしまう。
  - ・児童の実態にもよるが、3種類だと飽きている様子が見られたため、他の動物をさらに追加すると、継続して興味をもてるのではないか。

<他に活用できそうな教科領域および場面>  
 自立活動

教材名 **1 から3までの数の理解**

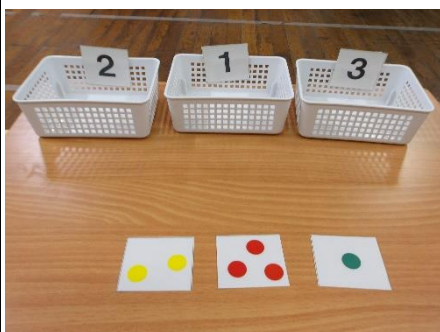
目的

- 数字に興味をもつことができる。
- 1 から3までの数が分かり操作することができる。

教材等の写真添付 教材の紹介や工夫の要点



(写真1)



(写真2)



(写真3) 恐竜・消防車・車

(使い方)

ステップ①

- ●印を頼りにフェルトボールを同じ数だけを袋に入れる。(写真1)

ステップ②

- ●印のカードの数をみて、1 から3の数字カードが貼られたケースに入れ分ける。(写真2)

ステップ③

- ●シールを消防車や恐竜などのイラストに変えて、カードに何個イラストがあるかを見分けて、ケースに入れる。(写真3)

(工夫)

- 消防車や恐竜など様々なシールを貼り、注目できるようにした。
- シールの貼る位置を変え、いろいろなパターンのカードを用意した。
- 始めは1 から2、2 から3と二つずつ取り組むようにした。
- かごにカードをまとめて入れておき、無くなったら終わりという達成感をもてるようにした。

(使用感・改善点)

- 様々なシールが貼ってあることで、よく見て数を数えることができていた。
- はじめは一緒に数えて数を確認しながら取り組み、やり方が分かると一人で朝の課題として取り組むことができていた。
- カードだけでなく「〇〇は1 こ」など提示の仕方も変えたりして、段階を経て取り組んでいきたい。


<他に活用できそうな教科領域および場面>  
 ことば・かず  
 自立活動

教材名 **ガチャポン**

目的

- ・楽しみながら手首を捻る動作を身に付ける。
- ・色や色の名称に興味をもつ。

教材等の写真添付	教材の紹介や工夫の要点
 <p>(写真1)</p>	<p>(使い方)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>① 手の平全体でハンドルを握る。(写真1)</li> <li>② ハンドルを回転させる。(写真2)</li> <li>③ 出てきたボールを取り出す。</li> <li>④ ボールの色の名前を言いながら、一緒に色を確認する。</li> </ol>
 <p>(写真2)</p>	<p>(工夫)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ガチャポンの中身を児童の好きな遊び(ボールを筒に入れて転がす遊び)に必要なボールにすることで、児童にとって必然性のある課題になるようにした。(写真3)</li> <li>・手先ではなく手首をひねってハンドルを回せるように、ハンドルを握りやすい大きさと形にした。</li> <li>・ハンドル部分を少し固くすることで、手首を捻る動きや力の入れ方を感じられるようにした。</li> </ul>
 <p>(写真3)</p>	<p>(使用感・改善点)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ハンドルをしっかりと握り続け、手首を捻ることができていた。</li> <li>・4色のカラーボールを用意したことで、全色を集めようとする色への興味をもつことができていた。</li> <li>・ボールを入れすぎると何度回してもボールが出てこなかった。</li> <li>・使用していくうちにハンドルの負荷がなくなり、手先で簡単に回せるようになってしまった。</li> <li>・ことば・かずの色弁別活動に取り入れることで、期待感をもって課題に取り組み、ボールの色に注目できた。</li> <li>・コインを入れないとハンドルを回せない仕組みにすることで、プットインも取り入れた教材に今後することができると思われる。</li> </ul> <p>&lt;他に活用できそうな教科領域および場面&gt;</p> <p>自立活動 ことば・かず</p>

教材名 箸でつかもう！	
目的 ・矯正箸を使っている児童が、普通の箸の正しい持ち方の確認やつかむ練習をする。	
教材等の写真添付	教材の紹介や工夫の要点
   	<p>(使い方)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>① 指の置く位置や動かし方を一緒に確認し、箸の使い方を覚える。</li> <li>② スポンジ(丸形、四角形、ひし形)を箸でつかんで箱に入れる。</li> <li>③ スポンジに加えて、粘土やフェルト生地で作った食べ物に見立てたもの(魚やエビフライなど)をつかんで箱に入れる。</li> </ol> <p>(工夫)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・8の字にクロスさせた輪ゴムを親指と人差し指に通したことで、内側の箸を固定し、つかみやすくした。</li> <li>・スポンジ、粘土やフェルトなどの素材を使ったものを用意した。</li> <li>・箸でつかむものの大きさや形をバラバラにした。</li> <li>・最初につかみやすいスポンジ素材のものを中心に使い、児童の成長に応じて、だんだんと粘土やフェルト素材のものも使うようにした。</li> <li>・本物の食べ物に見立てたものを用意することで、児童が興味関心をもてるようにした。</li> </ul> <p>(使用感・改善点)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・スポンジ、粘土やフェルトなどの素材を使ったことで、つかみやすく達成感を得やすかった。</li> <li>・輪ゴムは児童によっては嫌がるかもしれない。</li> <li>・竹箸で練習したが、通常の箸で練習してもいいと感じた。</li> <li>・児童によっては、つかんだものを入れる箱に動物の口を模したイラストなどを貼って食べさせるようにするなど、より楽しくできるための工夫をしてもよいかと感じた。</li> <li>・給食時に使っている矯正箸よりも竹箸の方が長く、多少使いにくさがあった。そのため、状況に応じて長さを調整してもいいと思った。</li> </ul> <p>&lt;他に活用できそうな教科領域および場面&gt; 自立活動</p>


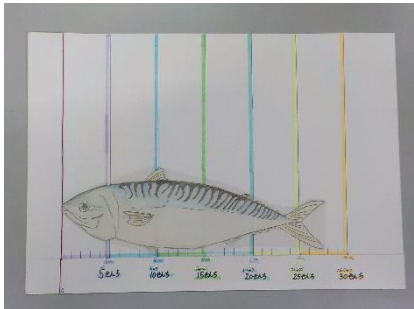
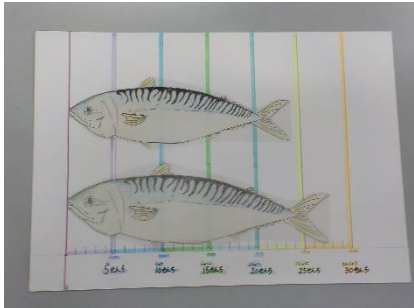
教材名	はなしてつなげて電車でGO！
-----	----------------

目的	<ul style="list-style-type: none"> <li>・手元に注目できるようになる。</li> <li>・引っ張ったりくっ付けたりする動きを身に付ける。</li> </ul>
----	---

教材等の写真添付	教材の紹介や工夫の要点
 <p>(写真1-1)</p>  <p>(写真1-2)</p>  <p>(写真2-1) 磁石</p>  <p>(写真2-2) マジックテープ</p>  <p>(写真2-3) フック</p> 	<p>(使い方)</p> <p>乗り物のイラストを貼った積み木を連結したり切り離したりすることを楽しみながら、手元に注目してさまざまな操作性を身に付ける。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>① くっ付きやすい磁石同士を引っ張ったりくっ付けたりする。</li> <li>② マジックテープを剥がしたりくっ付けたりする。</li> <li>③ ひねりの操作を引き出すために、フック同士を掛け合わせる。</li> </ol> <p>(工夫)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・両手で持ちやすい大きさの積み木を用意した。(写真1)</li> <li>・積み木には電車やバスのイラストを貼り、手元に注目して操作できるようにした。</li> <li>・手の動かし方や力の入れ方を変えることができるように、磁石やマジックテープ、フックなど複数の素材の教材を準備した。(写真2)</li> </ul> <p>(使用感・改善点)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・積み木の大きさが丁度よく、しっかり手で握って持つことができていた。</li> <li>・乗り物のイラストが貼ってあることで、手元に注目して積み木を操作することができていた。</li> <li>・フックとフックを掛け合わせる動きは難しかったので、教師と一緒に掛ける動きを確認しながら取り組んだ。</li> <li>・ひねる操作があるフック同士を掛け合わせることができると、ペットボトルのキャップの開閉にもつながるので、継続していきたい。</li> <li>・タイヤが取り付けられていると、つなげた積み木を「転がす」動作まで発展することができたのではないかと思う。</li> </ul> <p>&lt;他に活用できそうな教科領域および場面&gt; ことば・かず</p>

教材名 **長さを比べよう**

目的 ・釣った魚の長さを比べることができる。  
 ・ものの長さに興味をもつことができる。

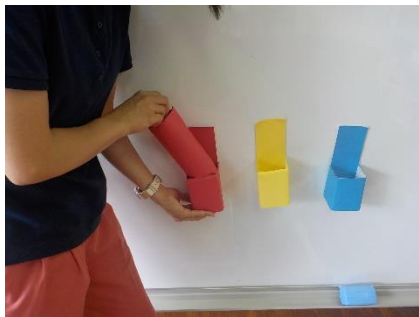
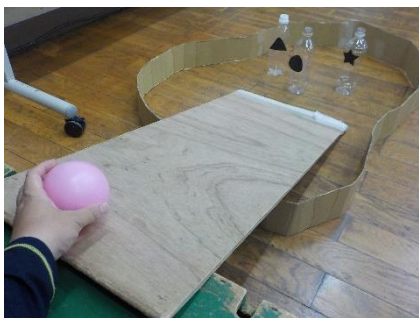
教材等の写真添付	教材の紹介や工夫の要点
 <p>(写真1) 表</p>	<p>(使い方)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>① 魚にクリップを付け魚釣りゲームを行う。</li> <li>② 釣った魚を図にあるシートに置き、長さを比べる。</li> <li>③ 魚の長さが分かったらプリントに記入する。</li> </ol> <p>(工夫)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・5センチメートルごとに色の違う線を引き、視覚的に何センチメートルなのかを見やすくした。</li> <li>・長さを比べるシートの0センチメートルのところに段差をつけることで、魚を固定して長さを測ることができるようにした。</li> </ul> <p>(使用感・改善点)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・28センチメートルなど半端な長さになると児童が困惑してしまうことがあるので、はじめは、長さを5センチメートルや10センチメートルに設定すると児童も分かりやすかった。</li> <li>・教員の作った魚でも良かったが、5センチメートル刻みの長さの魚を児童が作ってお互いに測ることでより楽しく学習に取り組めた。</li> <li>・長さを測る時、魚に付いたクリップを外してから測るようにしたが、たまに忘れてしまう児童もいたので、魚の裏にマグネットなどを付けた方が良かった。</li> </ul>
 <p>(写真2) 表・さかな</p>	<p>&lt;他に活用できそうな教科領域および場面&gt;                  個別課題</p>
 <p>(写真3) 表・さかな</p>	



教材名	<h1>ボウリングでマッチング</h1>
-----	----------------------

目的	・色や形のマッチングを楽しみながらできるようにする。
----	----------------------------

教材等の写真添付	教材の紹介や工夫の要点
----------	-------------



(使い方)

- ① 坂からボールを転がして、色や形のマークの付いたピンを倒す。
- ② 倒したピンを同じ色や形のマークの付いたカップに入れる。

(工夫)

- ・坂を用意したことで、転がすのが難しい児童は手を放すだけで活動に取り組むことができた。
- ・ピンの周りを段ボールで囲い、転がしたボールが遠くにいかないようにした。
- ・倒したピンを入れるカップを児童の目線の高さに貼り付け、注目しやすいようにした。

(使用感・改善点)

- ・坂をボールがスムーズに転がっていくことで、グループの全員が楽しくボウリングに取り組めた。
- ・場の設定を、順番を待つ児童に対して横向きにするすることで、友達が活動する様子をよく見ることができていた。
- ・カップにピンを入れる際に、隙間がギリギリだったため、入れる角度によっては入れづらい様子があった。ピンを小さくする、またはピンをコーティングして滑らかにするなどの改善ができそうだと感じた。

<他に活用できそうな教科領域および場面>  
生活単元学習のゲーム活動

教材名 **アイスクリームメーカー**

目的 ・友達と一緒に楽しみながら、アイスクリームを作ることができる。  
 ・氷と塩を入れて転がすことで材料が冷えて、アイスクリームができることを知る。

教材等の写真添付 教材の紹介や工夫の要点



(使用する道具)



(使い方①) 食材をペットボトルに入れる様子



(使い方④)



(使い方⑤)



(使い方⑦) 的を倒している様子

(使い方)

- ① タッパーに入っている卵黄、砂糖をペットボトルに入れて振って混ぜる。
- ② 混ぜた液をフリーザーバッグに人数分入れる。
- ③ 氷をポリ袋に入れ、塩をかけてよく混ぜる。
- ④ ボウルに氷の入った袋とフリーザーバッグを入れ、蓋をしたら養生テープで貼り合わせる。
- ⑤ ボウルにバスタオルを巻き養生テープで固定する。
- ⑥ 活動が楽しくなるような曲を再生する。
- ⑦ ⑤をボウリングのボールに見立てて、ペットボトルを倒す。
- ⑧ 15分ほど転がしたらボウルから中身を取り出し、紙コップに盛り付ける。

(工夫)

- ・あらかじめタッパーに必要な量の食材を入れておくようにした。ペットボトルに入れて混ぜるといった流れが分かりやすくした。
- ・食材を均一に混ぜることができるようペットボトルを準備し、振って混ぜるようにした。
- ・楽しみながらボウルを転がすことができるように、ボウリングのピンに見立てた的を用意し、ゲームの要素を入れてできるようにした。
- ・氷が漏れないように伸縮性のあるポリ袋を二重にして、その中に氷を入れた。
- ・保冷と衝撃を和らげるためにボウルに大きめのバスタオルを巻いた。

(使用感・改善点)

- ・ボトルに食材を入れて振るようにすると、手先の細かい動きが難しい児童もボトルを持って混ぜることができた。
- ・塩と氷だけで作ることができることを知ると、「すごい！」と驚く児童がいて楽しく活動することができた。
- ・アイスを固まらせるときに大量の氷が必要になるので、事前に冷凍室の確保や製氷皿の準備などをする必要がある。

<他に活用できそうな教科領域および場面>

図画工作 (的作り)

教材名

## 動物のえさやり体験をしよう

- 目的
- ・校外学習のえさやり体験に向けて、活動に慣れるようにするため。
  - ・えさやり体験への不安感を和らげるため。

教材等の写真添付

教材の紹介や工夫の要点



(使い方)

- ① 馬の模型 (☆) に手を入れる。
- ② 馬を拡大印刷したパネル (○) から腕を出して模型を動かす。
- ③ 鍋やかごを模型に近付けてえさやりの練習をする。

(工夫)

- ・模型の口にペットボトルのふたをつけ、実物と同じように口を閉じたときに音が鳴るように工夫した。そうすることで、迫力がでて実際のえさやりと同じように練習することができた。
- ・動物の動きが早かったり、勢いよく柵から顔を出してえさを食べたりすることが予測されたため、パネルと模型を一緒に使用することで、動物が柵から顔を出してきた時に不安感が軽減されるようにした。
- ・校外学習は鍋に牧草を入れてあげる予定だったので、当日と同じように牧草に見立てた紙を鍋やざるに入れて行った。
- ・パネルが自立するように、箱型にして作成した。

(使用感・改善点)

- ・実物に近い模型とパネルを使用し、繰り返し練習することで、児童が落ち着いてえさやり体験に取り組むことができた。
- ・馬の模型に手を通した際に反対の手で支えないと不安定であったため、片手で操作できるように製作するとよかった。
- ・パネルをひざで押さえていないと倒れてしまうため、自立できるように下に重石があると良かった。

&lt;他に活用できそうな教科領域および場面&gt;

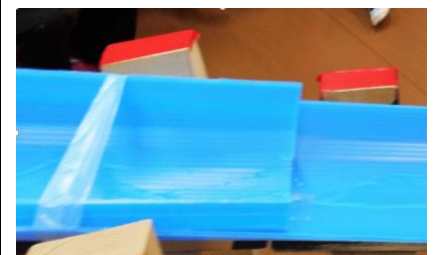
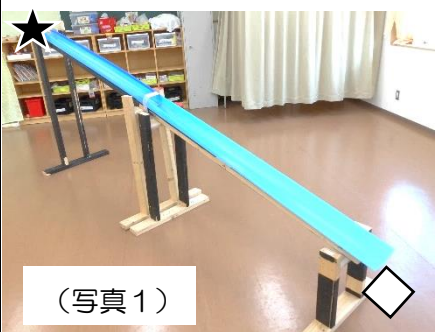
校外学習

教材名 **天の川流し（流しソーメン）**

目的

- ・目と手の協応の活動に取り組む。
- ・七夕の単元で夏という季節を感じる。
- ・水遊びができない雨の日でも室内で水を使った活動を楽しむ。

教材等の写真添付 教材の紹介や工夫の要点



- (使い方)
- ① 活動したい場所に左の写真1を設置し、樋の★の位置に水が出るホースを取り付け、◇の下に水受けとなる小さめのプールや桶を置く。
  - ② 流れてくるもの（お菓子やマスコット）が取りやすい位置に児童を誘導し、お玉と小さいバケツを手渡す。  
※車いすの児童や身長が低い児童は、◇に近い場所が取りやすい。
  - ③ ホースから水を流し、★の位置から教師がマスコットやお菓子を流して、お玉で掬ってバケツに入れる。
  - ④ 掬ったお菓子をみんなで食べる。

- (工夫)
- ・一つで長い傾斜の装置にするのではなく、二つを組み合わせることで、一つ一つが持ち運びやすく（一人で運べる）、二つを重ね合わせると収納もコンパクトにできて、大型の教材だが置き場所に困らないようにした。
  - ・樋はプラスチック段ボールを筒状にし、それを複数枚繋ぐことで（写真2）長い傾斜の装置に対応する長さの樋に調整できるようにした。
  - ・高い傾斜から水を流すことで、流れに勢いを出し、マスコットやお菓子が途中で止まることなく流れるようにした。

- (使用感・改善点)
- ・屋内で行う場合は水栓から遠くなると、長いホースが必要となる。ホースが廊下を伝って設置する場合は、児童の歩行に注意しなければならない。
  - ・屋外でやる場合は水受けを設置しなくてもよいが、屋内で行う場合は小さいプールや桶に水を溜めると、重くて片付けが大変になるので水量を調整して行うと良い。

<他に活用できそうな教科領域および場面>  
自立活動

教材名	かき氷の注文手順（複数の教材を合わせて）
-----	----------------------

目的	<ul style="list-style-type: none"> <li>・児童が、一人でかき氷を注文することができる。</li> <li>・やることが分かり、自分から取り組もうとする。</li> </ul>
----	--

教材等の写真添付	教材の紹介や工夫の要点
----------	-------------



(写真1) 手順を示した動画



(写真2) 手順①～③を示した机



(写真3) かき氷の味カード



(写真4) 手順⑤の数字カードを貼ったごみ箱

(内容)

- ・かき氷を注文する手順を、動画で見せる。(写真1)
- ・進んでいく順番に①から⑤までの数字カードと足形マットを置き、進み方を分かりやすくする。(写真2)
- ・かき氷の味カードを提示して、指差しでも選択できるようにする。(写真3)
- ・かき氷の引換券を手渡すことで、注文することができるようにする。

(注文の手順) ☆番号の所に進み、以下のことに取り組む。

- ① 引換券を渡す。
- ② かき氷の味を選ぶ。
- ③ かき氷を受け取る。
- ④ 座席につき、かき氷を食べる。
- ⑤ 使った容器とプラスチックスプーンを、ごみ箱に捨てる。(写真4)

(工夫)

- ・児童が一人だけで注文することができるように、工程が一つ進むごとに自分も横の一つずつずれていくように、場を設定した。また、片付けまで一人で行って欲しかったので、工程に組み込み提示するようにした。
- ・児童が移動したところに、数字カードで順番が示している形にしたことで、児童の動きは「横に移動する」ということ一つだけにした。
- ・足形マットで立つ場所を示し、数字に意識が向きにくい児童も、自分から取り組むことができるようにした。

(使用感・改善点)

- ・足形マットがあったことで、立つ場所が分かりその場で取り組むことができた。
- ・片付けまで提示したことで、2回繰り返せば半数以上の児童が最後まで一人でできた。言葉かけも最小限にすることができた。
- ・映像で示したことで、イメージをもつことができる児童は、最初から一人でやることができた。

<他に活用できそうな教科領域および場面>  
学級活動