

【教材・教具名】

# 終業式(始業式)支援カード

【教科・領域】

自立活動

【対象児童・生徒】

行事への見通しに困難を抱える児童

写真



【作り方】

- ① パワーポイントで作成した画面を印刷する。
- ② ①をラミネートする。
- ③ ②に、リングを通すための穴を開ける。
- ④ ③を順番に揃え、リングを通す。

【使い方】

- ・事前学習後、当日までにカードを見る機会を設け、見せる。
- ・当日、一緒にカードをめくって、式の流れや約束を確認する。
- ・本人が希望すれば、持って式に参加する。

☆アピールポイント☆

- ・事前学習では、パワーポイントのスライドショーによって、式の流れや約束を確認する。そのパワーポイントの画面を印刷したカードなので、事前学習と繋がる。
- ・式の間、落ち着いて座って参加できた。拍手をしっかりとっていた。

【教材・教具名】

# 数字のマッチングパズル

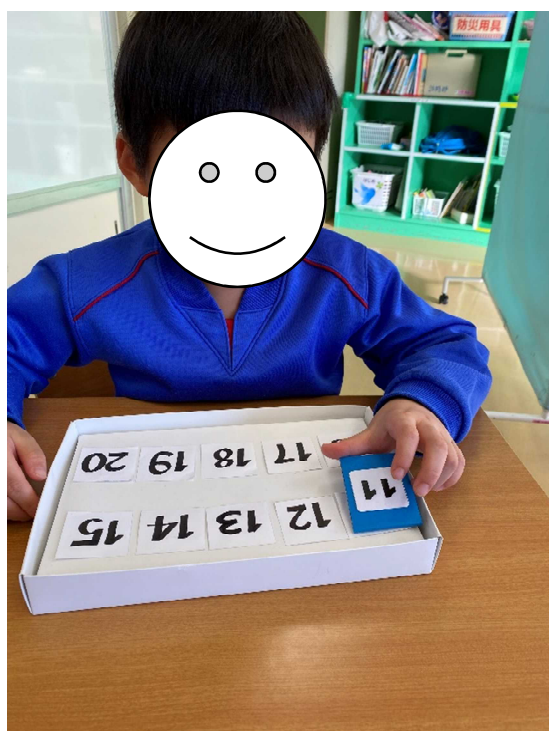
【教科・領域】

算数

【対象児童・生徒】

数字のマッチングに  
課題がある児童

写真



【作り方】

- ① 空き箱(蓋付き)を用意する。
- ② 空き箱の下部分を半分の高さに切る。
- ③ ②の底に磁石を貼り付け、裏返した蓋にはめる。
- ④ ③にピースと同じ数字を書く。
- ⑤ 段ボール紙等で適当な大きさの数字ピースを作り、ピースの裏に磁石をつける。

【使い方】

- ① パズルの板を用意する。
- ② 数字ピースをひとつずつ渡す。
- ③ 児童がマッチングしながら数字ピースを置く。
- ④ 数字ピースが全部はまったら、ピースを指さしながら11～20まで数える。

☆アピールポイント☆

- 数字ピースと板が磁石で付くため、マッチングした数字がずれない。
- 完成したとき、きちっとはまり、「できた」(達成感)が引き出せる。
- 手作りなので、児童の実態に合わせて、数字を変えることができる。

【教材・教具名】

# シャボン玉絵の具

【教科・領域】

図工

【対象児童・生徒】

様々な技法で造形表現をさせたい児童

写真

1.



2.



3.



4.



【作り方】

- ① シャボン玉の吹き口（市販のもの）や、ストローの先に市販の吹き口をつけたものを用意する。
- ② 半分に切ったペットボトルに排水口ネットをかぶせ、外れないように輪ゴムとテープで固定する。
- ③ シャボン玉液に絵の具を混ぜる。

【使い方】

1. ①の吹き口にシャボン玉液をつけ、画用紙の上で静かに吹く。できたシャボン玉の形を紙に写し取る。
2. ①の吹き口をシャボン玉液の中に入れ、ぶくぶくと息を吹き込む。容器からあふれ出た泡を画用紙で受け、形を写し取る。
3. ②の吹き口にシャボン玉液をつけ、画用紙の上で思い切り息を吹き込む。出てきた泡を紙に写し取る。
4. 泡がつぶれないように触らずに乾かし、作品に生かす。

☆アピールポイント☆

- ・シャボン玉遊びを楽しみながら、造形活動をすることができる。
- ・紙に偶然浮かび上がる形の面白さを感じながら、筆やローラーではベタ塗りになりがちな児童もランダムな色や形を残すことができる。
- ・2では、容器にぶくぶくと息を吹き込み、できた泡の上に紙をのせて写し取ってもよい。

【教材・教具名】

# ダンボール自動販売機

【教科・領域】

社会生活

【対象児童・生徒】

自動販売機での買い方を  
学習する児童

写真



【作り方】

- ①ダンボール、飲み物のイラストを用意する。
- ②ダンボールを組み立て、カッター等で切る。飲み物取り出し・投入口、お金取り出し・投入口を作る。飲み物取り出し口にはスムーズに出て行くように傾斜と、外に落ちないように受け止めの段差を作る。
- ③飲み物のイラスト、ボタン、金額を貼り付ける。

【使い方】

- 児童が飲みたいものを選び、その金額を確認する。
- その分の小銭を投入し、ボタンを押す。
- 裏にいる教員が押されたボタンを確認し、それに該当する飲み物を投入する。お釣りがあれば、小銭も投入する。
- 出てきたお釣り、飲み物を児童が取り出す。

☆アピールポイント☆

- ・実際の自動販売機と同じ手順で練習できるため、校外学習当日も児童自ら飲み物を購入することができた。



【教材・教具名】

# バスの乗車券売機

【教科・領域】

社会活動

【対象児童・生徒】

小学部・バスの乗り降りの練習

写真



【作り方】

- ① インターネットでバスの券売機と支払いの機械の画像を検索
- ② ほどよい大きさにカラー印刷してカットする
- ③ 適当な大きさの段ボールに張る  
※裏から券を渡したり、お金が入るようにする
- ④ 完成

【使い方】

修学旅行の事前学習で使用。  
乗り物の乗降の練習として、「バスに乗った際、乗車券を取ること。降りる時には、お金を払うこと」を練習する。  
今回は、現金支払いで、おつりは出ないということで練習をした。

☆アピールポイント☆

・IC カードやスマホ決済での使用はしていないが、実施可能。

【教材・教具名】

# はらぺこにゃんこ

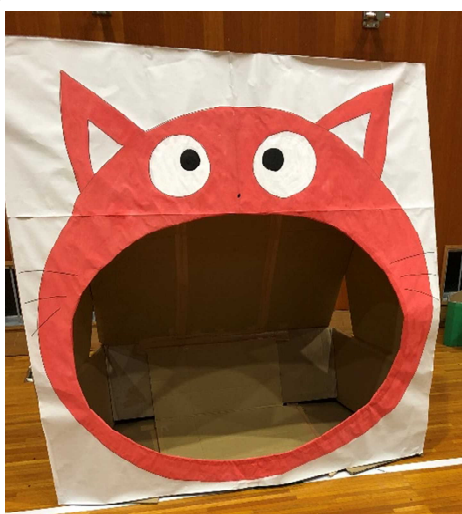
【教科・領域】

社会生活・合同遊び  
体育・ボール投げ

【対象児童・生徒】

目標に向かって物を投げる  
力を養いたい児童

写真



【作り方】

- ① 模造紙に絵を描き、段ボールに貼り付ける。
- ② 物を入れる口(穴)になるように切り抜く。
- ③ 口がポケットになるように段ボールを貼り付ける。
- ④ 支えている段ボールが折れないようにガムテープや分厚い段ボールで補強して完成。

【使い方】

## ① 社会生活・合同遊び

「にゃんこごはんゲーム」として実施。制限時間まで口におにぎりやフルーツ(ボール)を入れ続け、にゃんこをお腹いっぱいにさせることが目的。児童ごとに距離を選べるように設定した。

## ② 体育・ボール投げ

的当てゲームでの的の1つとして使用。いちばん大きなかつ遠くに設置し、口の中に入ると高得点になるように設定した。



☆アピールポイント☆

- ・非常に大きなサイズなので、児童の注目を集めやすい。
- ・狙う場所＝口の中という仕組みが児童にとって分かりやすい。
- ・口のポケットに溜まっていく様子を見て、児童が達成感や充足感を味わうことができる。

【教材・教具名】

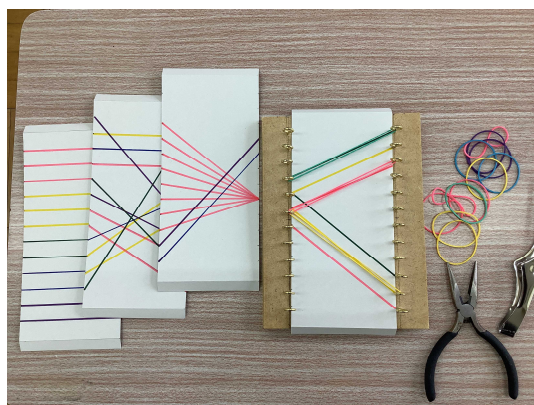
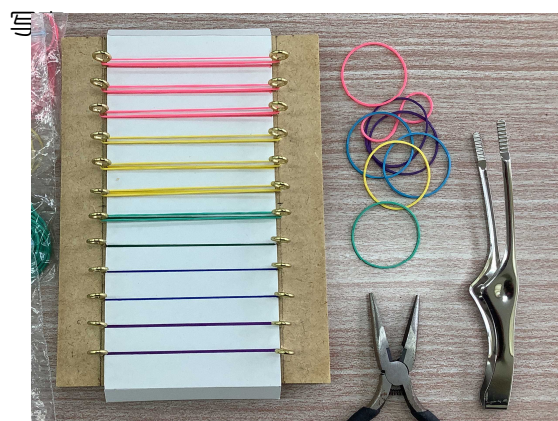
# 輪ゴムでマッチング

【教科・領域】

自立活動

【対象児童・生徒】

手指の巧緻性を高めながら  
正確な作業を学習したい  
生徒



【作り方】

- ①複数の色の輪ゴムを用意する。
- ②板にヒートンをつける(12個2列)。
- ③厚紙に輪ゴムと同じ色の線を引く。
- ④道具を使った巧緻性を高めたい場合はラジオペンチやピンセットを用意する。

【使い方】

線を引いてある厚紙を板に取り付ける。  
線の色に合わせてゴムを選び、ヒートンに引っかける。

☆アピールポイント☆

- 厚紙を変えて線の色の数や重なり方を変えるだけで、難易度の調整ができます。
- 道具(ラジオペンチやピンセット)を使って操作課題にもなります。
- 複雑な課題も設定できるので、正確さねらいとすることもできます。

【教材・教具名】

# 洗濯ばさみでマッチング

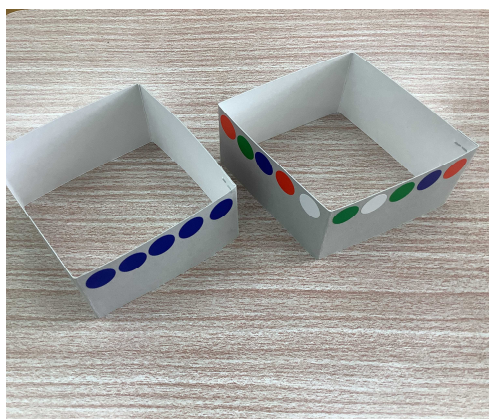
【教科・領域】

自立活動

【対象児童・生徒】

手指の巧緻性を高めながら色のマッチングを学習したい生徒

写真



【作り方】

- ①複数の色の洗濯ばさみを用意する。
- ②厚紙に色のシールを貼る。

【使い方】

厚紙に貼ったシールと洗濯ばさみの色をマッチングしはさむ。

☆アピールポイント☆

- 色の種類や数を変えることで、難易度の調整ができます。
- 厚紙で立体を作ることで、操作性の難易度を高めることができます。



【教材・教具名】

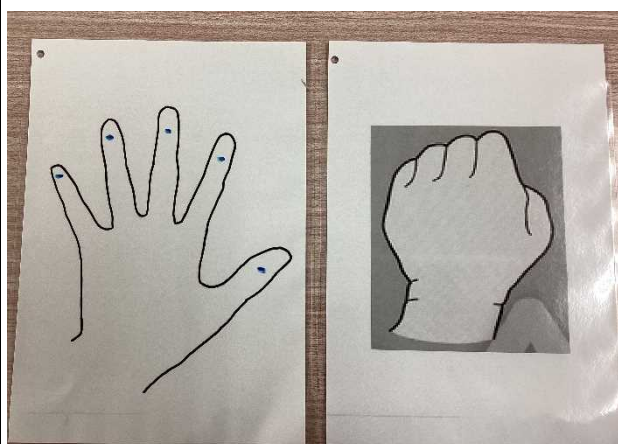
# 指まね・まね手

【教科・領域】

自立活動

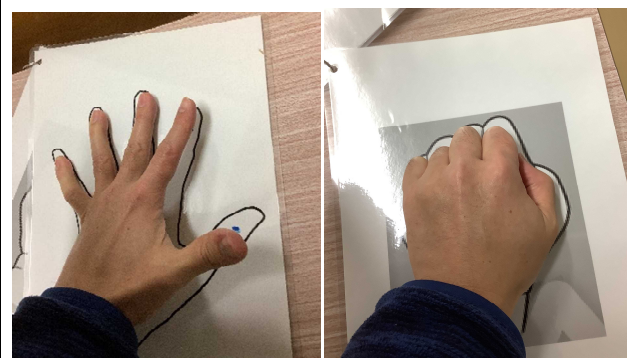
【対象児童・生徒】

手指の巧緻性の低い(手指に麻痺がある)生徒



【作り方】

- ① 対象の生徒と同じ大きさの手形をA4サイズの下紙に印刷する。
- ② 指先など、置くポイントに色を付け目印とする。
- ③ 下紙をラミネートして完成



【使い方】

- ① パーとグーの下紙を机の上に置く
- ② 下紙の上に手を置き、下紙と同じ形になるように手指を動かす
- ③ パー、グー、パー…。と交互に繰り返すことで意識的に手を開く、閉じるを行う。

☆アピールポイント☆

・作り方、使い方が簡単で製作時間は5分程度。

・色を付けたポイントに指を置くことで手を開きやすくする。

【教材・教具名】

# ワケルくん

【教科・領域】

自立活動  
(算数 or 国語)

【対象児童・生徒】

異なる形や言葉に気付かせたい生徒



【作り方】

①異なる具体物を同じくらいの数ずつ用意し、ごちゃ混ぜに同じ容器(大)に入れる。

※今回の対象生徒については、材質を変え、触り心地の異なる4種類の具体物を用意した。

②具体物の種類分の容器(小)を用意する。

▼  
完成！！

【使い方】

①容器(大)から1種類につき1つずつ、見本を容器(小)に入れる。

②容器(大)から一つ取り出し、「これはどこ？」と言って対象生徒に渡す。

③容器(小)に弁別しきるまでこれを繰り返す。

☆アピールポイント☆

・おはじきとビー玉のような、同じ材質で形が違う物も、はじめは間違えて同じ容器に入れることが多かったが、回数を重ねるごとに適切に分けられるようになった。

【算数の場合】

・異なる図形の具体物を用意し、あとは同じように進める。

【国語の場合】

・【使い方】③の状態から始め「○○(具体物の名前) ちょうだい」と声を掛けて渡してもらい、容器(大)に入れる。

【教材・教具名】

# ぺたんハンド

【教科・領域】

体育(体育祭)

【対象児童・生徒】

バギー利用の生徒等



【作り方】

- ① 強力電磁石、バッテリー、スイッチ、リレー、アルミ竿を準備する
- ② アルミ竿先に強力電磁石をつける
- ③ 各部品の回路をつなげる
- ④ 玉入れの玉に金属(ワッシャー)をつけ、電磁石に付くようにする

【使い方】

- ・友達に竿をもってもらう協力を依頼
- ・バギー利用の生徒はスイッチを操作
- ・スイッチを倒すと、玉が離れゴール！

☆アピールポイント☆

- ・ バギーの生徒でも、他生徒と同じリングに玉を入れることができる。
- ・ 友達の協力を得ることで、チームとしての一体感も UP！
- ・ 磁石に付く物であれば、2キロ程度のものまでスイッチ操作による保持とリリースが可能(活用用途の幅広さ)。



【教材・教具名】

# ひとりであいうえおぼえたらう

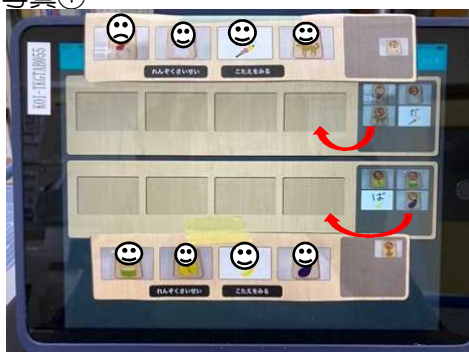
【教科・領域】

国語

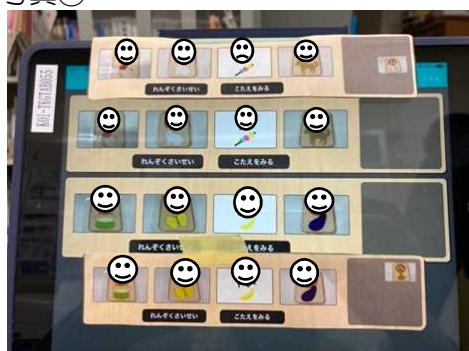
【対象児童・生徒】

高等部・個別学習

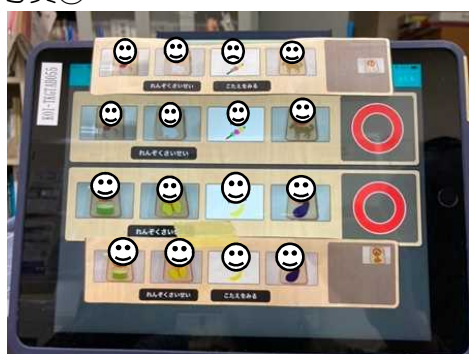
写真①



写真②



写真③



## 【作り方】

- ① 学習アプリ【ことばならべ】の「問題の管理」ボタンで問題を作成します。
- ② 一文字から五文字までの言葉の並び替え問題が作成できます。
- ③ 実態に応じて間違い文字を選択肢に入れて問題の難易度を調整できます。
- ④ 「とじる」ボタンを押して問題の作成完了です。

## 【使い方】

- ① 学習アプリ【ことばならべ】の「スタート」ボタンから学習開始（写真①）
- ② 選択肢のカードから該当の文字カード（絵入り）を選び、見本を見ながら並べる。（写真①、②）
- ③ 「こたえをみる」ボタンを押して○だったら次の問題へ。（写真③）
- ④ 全て終わったら教師に報告し、教師の採点を受け、また新たな問題に挑戦する。
- ⑤ 見本を無くす等徐々に難易度を上げる。

## ☆アピールポイント☆

- ・文字の並べ方を覚えられます。
- ・絵と頭文字を頼りにカードを並べ替え自分の名前を覚えられました。
- ・タブレットを使うことでカードの準備、マンツーマンでの学習等しなくても自分でタブレットを開き学習を進めることができました。



【教材・教具名】

# パズルできるもん

【教科・領域】

個別学習

【対象児童・生徒】

形のマッチングができる児童生徒

写真

初めの段階



このように線が  
引いてあります



下の完成の絵を  
見ながらパズル

完成！



【作り方】

- ①生徒の好きなイラストを2枚印刷し、1枚ラミネート、1枚は段ボールにはる。
- ②ラミネートしたものを穴あきの段ボールにはる。(穴の大きさはイラストに合わせる)
- ③段ボールに貼ったイラストの方は実態に合わせてパズルのピースに切る。
- ④パズルのピースに合わせてラミネートしたものに線を引く。

【使い方】

初めは、線が書かれている絵の上にパズルのピースを置く。  
慣れてきたら、線が書かれている絵を裏面にし、下の絵を見ながら白い面にパズルのピースをはめていく。

☆アピールポイント☆

・既存のパズルだと好きなキャラクターがなくても、生徒の興味に合わせたパズルが作れます！また、通常のパズルはイラストの上に置くことはできませんが、これだとイラストのマッチングができる児童生徒なら可能です！

【教材・教具名】

# カケルくん

【教科・領域】

## 自立活動

【対象児童・生徒】

高等部

- ・物を注視する力を高めたい生徒
- ・手指の巧緻性を高めたい生徒

写真



【作り方】

- ①写真立てに適量のフックをつける。
  - ②フックに掛けられそうな物を用意する。
- 💡難易度が調節できるように用意できると良い。

完成！！

【使い方】

- ①カケルくんにかけるものを対象生徒に渡す。
- ②生徒はカケルくんに物を掛ける。

- ・複数フックがある内のどこに掛けてほしいか指差し、そのフックを目指せるようにする。
- ・掛け方に迷っている場合は、一度モデルを見せたり、手を添えて補助したりしながら、物を掛ける感覚を養う。

【難易度】

|       |     |
|-------|-----|
| リング   | ☆☆☆ |
| S字フック | ☆☆☆ |
| 札     | ☆☆☆ |

☆アピールポイント☆

- ・掛ける先をよく見て、そこに向かって物を動かそうとするようになった。
- ・渡された物の向きを自分で整え、掛けやすいように調節するようになった。

【教材・教具名】

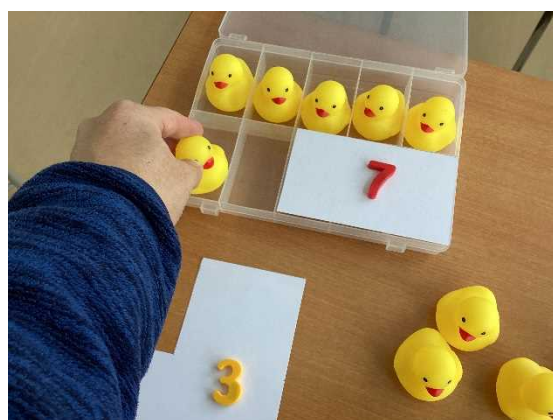
# 10羽のあひる屋さん

【教科・領域】

自立活動・数学

【対象児童・生徒】

数字と具体物のマッチング  
が難しい生徒



【作り方】

- ① 10 仕切プラスチックケース、あひるのおもちゃ、マグネット数字(3つ全て 100 均)厚紙、マグネットシール、を用意する。
- ② 仕切の大きさに合わせて厚紙を切る。厚紙の裏にマグネットシールを貼り、蓋紙を作る。1～9までの9種類を作る。(左記写真参照)
- ③ 厚紙をカードサイズに切り、裏にマグネットシールを貼る。

【使い方】

- ①マグネット数字が貼られたカードを渡す。(支援者)
- ②カードと同じマグネットが貼られた蓋紙をプラスチックケースに被せる。
- ③蓋がかかっていない部分におもちゃのあひるを入れる。

☆アピールポイント☆

- ・アヒルのおもちゃなどの具体物を使って興味をもたせる。
- ・カルトンを使えば、物の購入などお金の学習にも使える。
- ・プラスチックケースに蓋をすることで必ずカードと同じ数のあひるが入る。

発達段階により蓋無しで行う。

【教材・教具名】

# 天井スクリーン

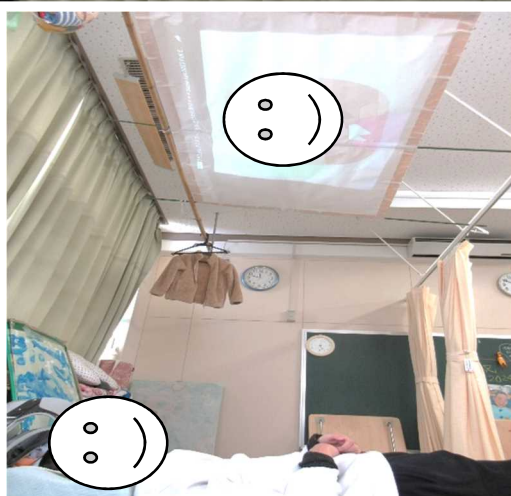
【教科・領域】

全教科

【対象児童・生徒】

重複学級

写真



【作り方】

- ① 菜園用の支柱を3本用意する。
- ② 模造紙を2枚つなぎ合わせてスクリーンの画面部分を作り、支柱を3カ所に付ける。
- ③ 角度が出るようにカーテンレールと竹竿にスクリーンを取り付ける。
- ④ 湿気でスクリーンがふやけるのを防止するため、スクリーンの端にゴムを引っかけてテンションをかける。  
(転落防止にもなる)

【使い方】

- ① プロジェクターを用意し、スクリーンに映像を映し出す。

☆アピールポイント☆

- ・座位が難しい日も、寝た姿勢で学習ができます！
- ・画像を見ながら、マッサージなどの自立活動も行えます！
- ・スクリーンを購入するより、コスパが良い！！スクリーンの大きさも環境に合わせて作れます！！



【教材・教具名】

# 段ボールお琴

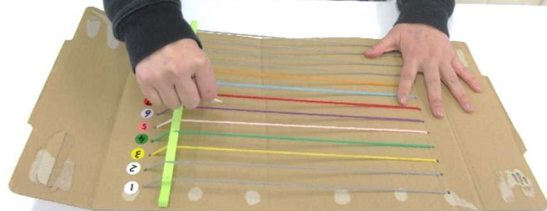
【教科・領域】

音楽

【対象児童・生徒】

中学部

写真



【作り方】

- ① 段ボール箱を開き、縦幅を実際のお琴の縦幅に合わせて切る。(缶やペットボトル等の飲み物の段ボールがベスト！1箱で2面のお琴が出来ます。)
- ② ウレタンマットを竜角と同じ幅、同じ高さに切り、切り込みを13弦と同じ幅で入れる。
- ③ 段ボールの左右に13弦と同じ幅で穴をあける。弦の番号がわかりやすいように番号を書いたシールを右側に貼る。
- ④ ウレタンマットを段ボールの右側にあけた穴の左側に貼り付ける。
- ⑤ 毛糸を左右の穴とウレタンマットの切り込みに通して裏面で結ぶ。(弾かせたい曲に合わせて、使う音階の毛糸の色を変えるなど工夫する。シールと毛糸の色を合わせるとわかりやすい。)

【使い方】

- ① 左手で押さえ、右手ではじく。
- ② 運指に慣れるまで、繰り返し練習する。

☆アピールポイント☆

- いつでも、どこでも練習できます！
- 運指の練習が気軽にできます！！

【教材・教具名】

# 数字マatchingボード

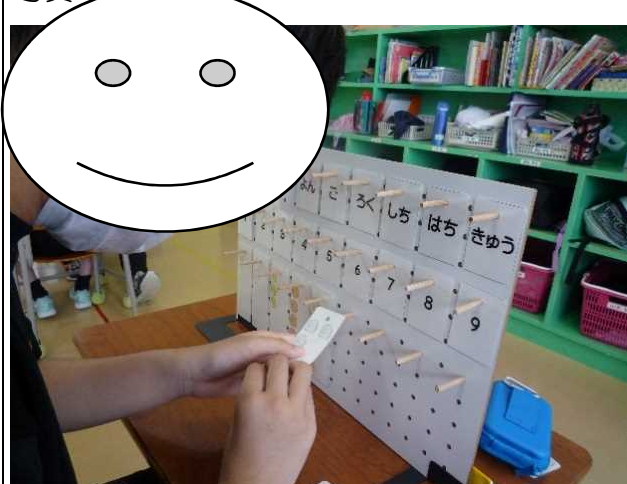
【教科・領域】

算数・数学

【対象児童・生徒】

数の数え方を  
学習したい児童・生徒

写真



【作り方】

- ①数字の読み方、数字、数のイラストを印刷し、ラミネート加工し、カードを作製する。
- ②パンチングボードにスタンドとペグを取り付ける。

【使い方】

- ①数字の読み方カードを生徒の前に並べる。
- ②生徒は「いち」～「きゅう」までのカードを順番にペグに差し込む。
- ③数字カードを生徒の前に並べる。
- ④生徒は「1」～「9」までのカードを順番にペグに差し込む。
- ⑤数のイラストカードを生徒の前に並べる。
- ⑥生徒は数のイラストカードを順番にペグに差し込む。

☆アピールポイント☆

- ・生徒の好きなイラストを使うことで、意欲的に学習に取り組めた。
- ・ペグにカードを差し込むことで指先を使う練習もできた。

【教材・教具名】

# 乗り物に乗って出かけよう

【教科・領域】

社会生活

【対象児童・生徒】

公共交通機関の乗り方や  
マナーを学習する生徒

写真



荷物は膝の上におきましょう



お年寄りに席を譲ると素敵だね！！



【作り方】

- ① 教室をバスや電車に見立てて、座席をつくる。料金箱やつり革、優先席の掲示や降車ボタンなどの小道具があると良い。
- ② 乗り方の一連の流れや、生徒のレベルに合わせて守りたいルール動画を撮る。

【使い方】

- ① 職員が演じている動画を見る。ポイントになる場面では、一時停止をするなどして注目できるようにする。
- ② 生徒たちも動画と同じ手順でロールプレイをして模擬体験することで、乗り方やマナーを学習する。

☆アピールポイント☆

- ・動画や提示の仕方を工夫することで、画面に注目し学習が深まります！
- ・模擬体験を繰り返し行ったことで、校外学習当日には一人一人が実践することができました！！

【教材・教具名】

# 「行き先を伝えてね」信号機

【教科・領域】

自立活動

【対象児童・生徒】

どこに行きたいのか伝え  
ずに1人で教室を出ていく  
生徒(中学部)



☆アピールポイント☆

対象生徒が下を向いて歩く傾向があるので、信号機のイラストは教室入り口ドアのレール付近に貼り付け、生徒自身で気づきやすくした。

【作り方】

- ① 信号機のイラスト(赤信号)を大きめに印刷する
- ② 教室の入り口(床)に貼る

【使い方】

- ☆信号機のイラストを見ながら、『行きたいところがあるときは先生に伝える』約束を支援者と確認し、このイラストを見て約束を思い出すようにする(初回のみ行う)
- ① 対象生徒が、支援者に「どこに行きたいのか」伝えずに教室を出ようとしたとき、入り口で信号機のイラストを目にする
  - ② 教室を出るのをやめるか、支援者にどこに行きたいか告げるか、生徒自身で判断する
  - ③ 自分自身で制御できず、廊下に出ようとしたときは、支援者が呼び止め、イラストを見ながらルールを確認する



