

自立活動（人間関係の形成、コミュニケーション） 「はこつみ」

簡単なゲームの中で、「順番」や「交代」などの約束を守って活動することができる。

ゲームの手順表

1	さいころをふる 
2	はこをえらぶ 
3	はこをのせる 
4	こうたいする 

サイコロを6色にしても可能。赤、青、黄以外の色が出たときは、「ラッキー」。もう一度サイコロを振る、などルールを決める。



赤、青、黄の「大型ジェンガ」を使用



<使い方>

- ①ジェンガの色を確認しながら、床に置いていく。
- ②手順表を示し、ゲームのやり方を確認する。
- ③顔写真カードを使って、順番を提示する。
- ④手順表に従って、ゲームを進める。

自立活動（コミュニケーション・人間関係の形成） 「こんなとき、どうする？」

- ・設定された場面で、友達や教師と「どうぞ」「ありがとう」「どういたしまして」などのやりとりをすることができる。
- ・「後で貸します」「いいよ」「一緒にやろう」など絵を見ているいろいろな対応の仕方があることが分かる。



やりとりの主体
と客体を絵で見
て確認するこ
とができる。

日常生活の中で、ミニ
チュア版を用意して見
せることができる。

<使い方>

- ①「こんなとき、どうする？」の絵を見て、設定された場面を確認する。
- ②選択肢の絵、せりふなどを見て、いろいろな対応の仕方（言い方）があることを確認する。
- ③実際に友達とやりとりをするときに、戸惑うことがあれば、せりふを確認できるよう、選択肢の絵を掲示しておく。

教材の紹介

自立活動「SSTの進め方」 (人間関係の形成、コミュニケーション)

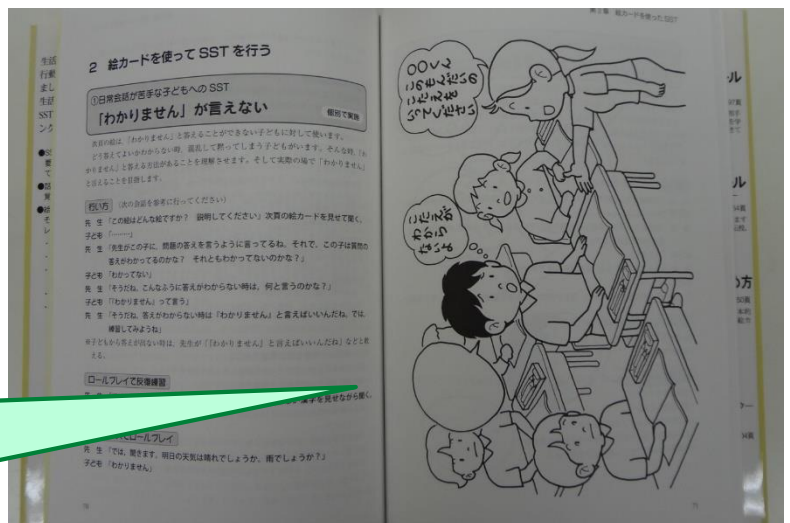
ねらい

- ・イラストに描かれている場面を想像して、分かりやすく答えることができる。
- ・相手の気持ちを考え、好ましい行動ができる。



SST（ソーシャルスキルトレーニング）の進め方や具体的な方法が、分かりやすく記載されている。

イラストがそのまま使え、参考となる例も記載されているので、すぐ使える。



<使い方や授業の展開例>

- ・イラストを見てどんな場面か考える。
- ・この場面で、どんな行動や発言があるか考える。
(好ましい行動だけでなく、好ましくない行動も)
- ・いろいろな行動（発言）の中から、どれが好ましいか考える。
- ・教師や友達と実際の場面を想定してロールプレイする。

教材の紹介

自立活動「わなげゲーム」 (身体の動き、コミュニケーション)

ねらい

- 点数を見て、ねらいを定めて輪を投げるができる。
- 点数を計算することができる。
- 自分たちでゲームを作ることができる。
- 役割を決めてゲームをすることができる。



模造紙に得点を書いた色画用紙を貼る。子どもと一緒に作ることができる。

輪の中に入っている点数の合計点を計算する。



<使い方>

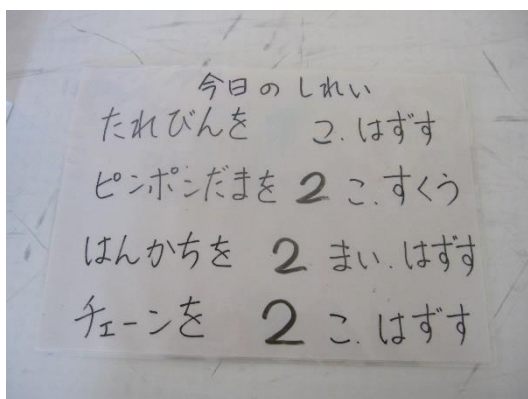
- チームまたは個人で対戦する。
- 輪の中に入っている点数（例えば、3点、1点、5点）の合計がその時の得点になる。
- 高得点の小さいカードを準備して始める前に模造紙の好きな場所に置く。

自立活動「指令ゲーム」

(環境の把握、身体の動き、コミュニケーション)

ねらい

- 教師の指令を聞いたり見たりして、正しく行動することができる。
- 両手で操作しながら、簡単な作業をすることができる。



- 教師の指令を聞いたり見たりして、行動する。
- できるようになってきたら、書かれた指令をかくす。

- 両手を使ってできる簡単な作業を4種類準備する。



<使い方>

- 教師から指令を聞いて、4つの活動を行う。
- はじめは、指令の種類を少なくして慣れてきたら徐々に種類や個数を増やしていく。
- 指令を覚えて行動する。

教材の紹介

自立活動「色マット体操」 (身体の動き、環境の把握)

ねらい

- ・指示を聞いてその色のところにジャンプしたり、手や足を置いたり放したりすることができる。
- ・いろいろな体勢を取ることで体の柔軟性を高めたり、体幹を鍛えたりすることができる。



教師の手本を見ながら、曲に合わせて教師が指示した色にジャンプする。

曲に合わせて教師が指示した色に手足を置いたり放したりする。

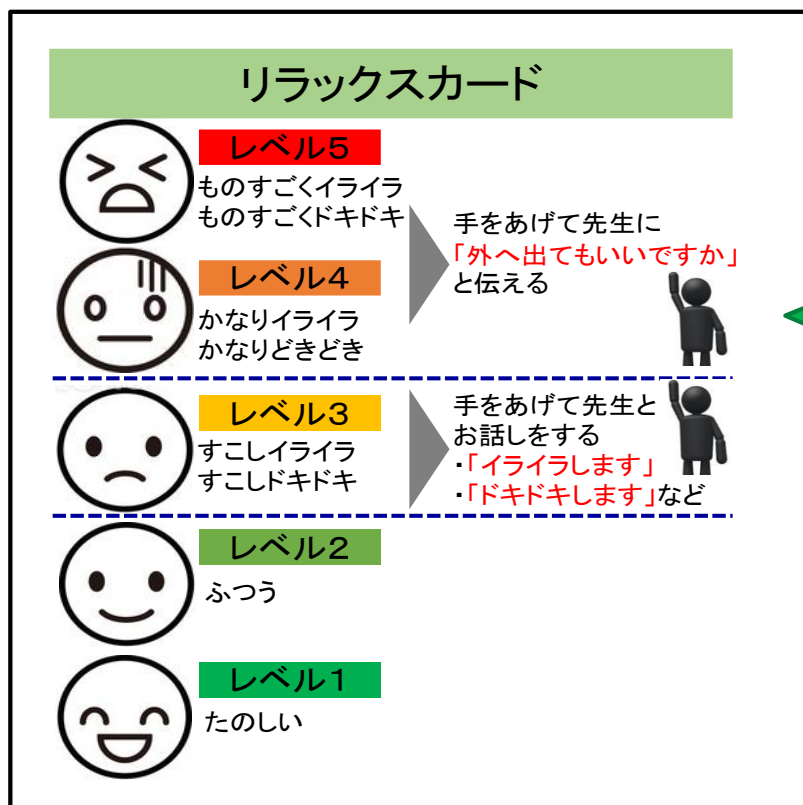


<使い方>

曲に合わせて行うことで、楽しく活動に取り組むことができる。また、教師が指示した色の手足を上げることで、知らず知らずのうちに体幹を保持することができ、児童が抵抗感なく取り組むことができる。

自立活動（心理の安定） 「リラックスカード」

パニックになる前に、周りの人に不安を訴えたり相談したりできるようにする。



矢印を動かせるようにしたことで生徒が感情の動きを表現しやすくしている。

どの先生にも使えるという安心感がある。

<使い方>

- ①リラックスカードを首から下げて身に付け、感情に合わせた行動をすることを本人と繰り返し確認する。
- ②自分の感情を客観的に見る力を養うために、教師が「今のレベルは？」と質問し、本人が矢印を動かした後に「レベル〇です」と答える活動を時々行う。

肢体不自由

自立活動「りんご狩り」 (身体の動き)

ねらい

- 車椅子で、りんごまで移動することができる。
- りんごに手を伸ばして、紐を引っ張って取ることができる。
- 取ったりんごの数を数える時に、取ったりんごを放すことができる。



- 手を掛けて取れるように、りんごに紐で持ち手を付ける。
- 弱い力でも取れるように、りんごはマグネットで付けて、吊り下げる。
- 児童の実態に合わせて、りんごの高さを変えて設置する。

- 意欲的に取り組めるように、お腹のすいたパクパクさんにりんごを食べさせる設定にする。



<使い方>

- ① 車いすでりんごまで移動する。
- ② 上から吊るされたりんごに手を伸ばして、引っ張って取る。
- ③ 取ったりんごを数えながら、パクパクさんの口の中に入れる。

肢体不自由

自立活動「ひっぱりボーリング」

(身体の動き)

ねらい

- ・ (順番を決める際) 紐を引いて順番が書いてある玉を取り出すことができる。
- ・ ゴム付きボールを手で引っ張って離すことができる。
- ・ 倒れるペットボトルを見ることことができる。



ひもを引っ張って順番を決める。(玉には番号が書いてあり箱の中に入れてある。)



ゲーム形式なので、みんなで楽しめる。

<使い方>

- ① ボーリングをする順番を決める。
- ② 写真のように、ハンガーにゴム付きボールを引っ掛け、ペットボトルを並べセッティングする。
- ③ 一人ずつボールを転がす。

肢体不自由

自立活動「ぼうたおし」 (身体の動き、人間関係の形成)

ねらい




- ・個々に応じた移動手段で、棒まで移動することができる。
- ・棒を見て、手を伸ばしたり倒したりすることができる。
- ・友達と協力したり、友達を応援したりすることができる。



- ・波板段ボールを筒にし、ペットボトルに巻き付ける。
- ・棒を倒していることがより伝わるように、ペットボトルには水を入れ、重みを付ける。

- ・児童の実態に応じて、棒を置く間隔を配慮する。
- ・待っている児童は、応援したり、タイマーで時間を計る仕事をしたりする。

ぼうたおし がんばりひょう

ちーむ	/	/	/	/	/
					
					
					

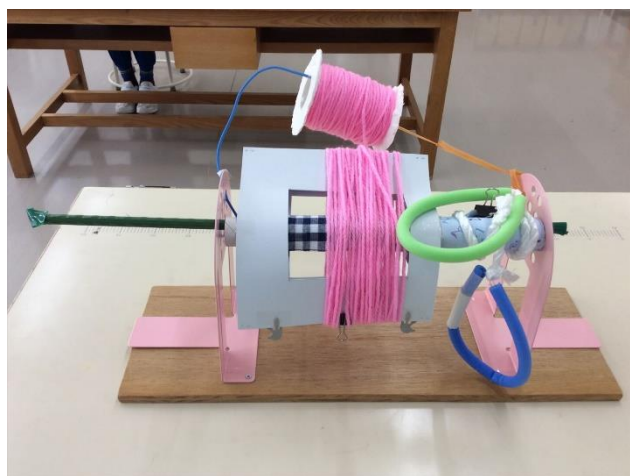
<使い方>

- ①友達と二人一組になる。
- ②実態に応じて、SRCウオーカーやキャスターボードを使う。棒まで移動して、床に置かれた10本の棒を倒す。
- ③棒倒しを1分間×2回行い、二人で倒した棒の合計で勝敗を決める。

自立活動「毛糸巻き装置」

ねらい

肢体不自由級の生徒が、得意な体の動きを生かして、手・上肢を使った活動に取り組むことができる。



紐に輪っかの持ち手を付けて引っ張ることで、装置の真ん中部分の厚紙が回り、毛糸を巻き取ることができるようにした。

輪っかを持って引っ張るシンプルな動作で、毛糸が巻き取られるという、行動と結果を分かりやすくした。



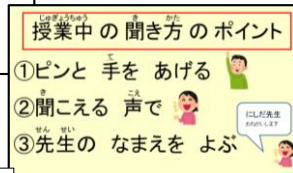
- 持ち手がついた紐を教師が装置に巻き付け、生徒は実態に応じて支援を受けて、持ち手を掴む。
- 青の持ち手を掴んで引っ張る→報告→緑の持ち手を掴んで引っ張る→報告 の流れで取り組む。
- 巻き取った毛糸の束は、ハンディモップに加工。

教材の紹介

自立活動「こんなときどうする？」

ねらい

困ったことがある場面、いら立つ場面での対応の仕方を知る

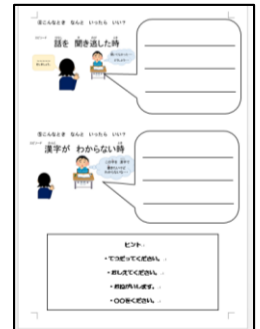
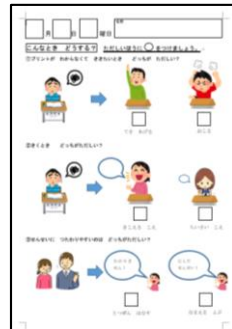


- 実際に起こった出来事を例に
- ポイントを簡潔に
- 将来の就労と絡めて

提示することを意識した



- 学習したことを、振り返ることができるよう、授業の終わりにワークシートに取り組み、綴って残していく。



<使い方や授業の展開例>

- 「困った場面」、「いら立つ場面」などのイラストを見ながら、適切な言葉、行動について考える。
- ロールプレイをする。
- 振り返りシートを使って、学習したことを振り返る。

※日常の中で、不適切な行動が起きたときに、どのような行動が適切か、考える手掛かりになった。

自立活動「自分研究」

- 自分で困っていることを見つけることができる。
- 困っていることへの対応の仕方について考えることができる。

困っていることのタイプ

()タイプ

おもしろい? :

いつ? :

どんなときに? :

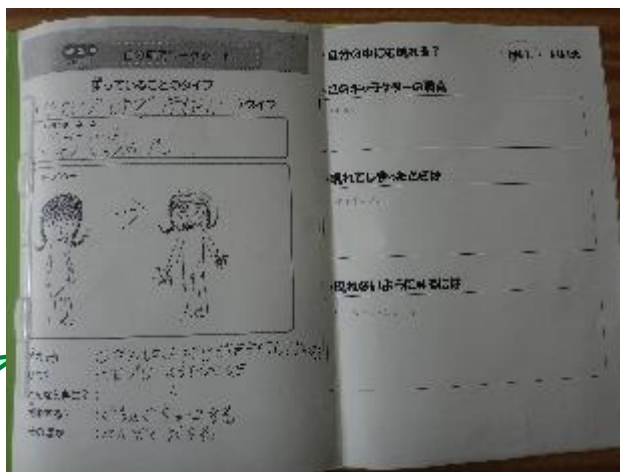
何をすると? :

その他? :

<ワークシート>

自分でキャラクターを作れるようになっているので、楽しみながら自分と向き合うことができる。

生徒が描いたプリント



- ①自分で困っていることについて考え、ワークシートに記入する。
- ②自分のキャラクターについて発表する。
- ③キャラクターが現れた時の対応の仕方についてみんなで考える。