
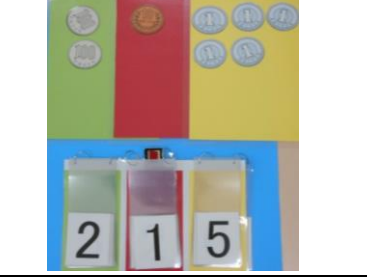

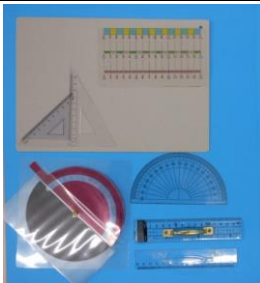

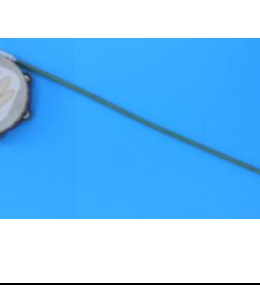






7	ことばをつくらう		<p>ひらがなを習得する時期の子どもに適した教材です。言語操作をしながら、言葉の力と思考力を伸ばすことができます。</p> <p>3・4・5文字のひらがなをばらばらに並べ、そこから意味のある言葉を作っていきます。</p> <p>余分な文字を付け加えて、必要な文字だけを選んで言葉を作る等アイデア次第で使い方はいろいろです。問題の出し合いをして楽しむこともできます。</p>	国語	支援部
8	達筆を目指して (運筆シート)		<p>(目的)書字の苦手な子が、持ちやすい鉛筆を正しい持ち方で持って、手首をやわらかく使いながら、素早く正しく書けるようになります。漢字の細部の違いに気づいたり、大きさを変えて視写したりする活動を楽しみながらできるようにします。</p> <p>(使い方)①鉛筆ホルダー: およまるくんで指や手の形に合わせて作ったホルダーをつけます。②線の練習: 線の真ん中に印をつけたり、四角の中に縦・横・斜線やぐるぐるをはみ出さないようたくさん書きます。③大きさを変えて書こう: 2番目のマスに書かれた漢字を見て細部を意識しながら書きます。④漢字見つけ: 見本と同じ漢字を見つけ、1回大きく書きます。⑤同じ部首の3つの漢字の中から正しい字を見つけて、1回大きく書きます。</p>	国語	支援部
9	どんな気持ちかな? (小2～6の気持ちを表す言葉)		<p>(目的)小学校2年生～6年生の国語の教科書(上)巻末には、「言葉のたから箱」の頁があり、その学年で使えるようになることが望ましい「人物、ものや事柄、気持ちを表す言葉」が収められています。これは、豊かな語彙や言語の知識・技能を、全ての学力を支える基盤として重視し、実生活の場で生きて働く言葉の運用力を身につけられるようにするためにあります。そこで、「気持ちを表す言葉」を学年ごとに取り上げ、その意味や例文を学び、遊びながら言葉を意識し、実生活でそのことばを使って書いたり、話したりできるようにする教材を考えました。</p> <p>使用法)気持ちを表す言葉について、その時の表情や身振り等をしてみながら意味や使い方を学びます。また、ヒントゲームやビンゴゲームで遊びながら、「気持ちを表す言葉」を使う機会を増やし、実生活で使うことができるようになります。</p>	国語	支援部
10	ひらがな文字 キャッチ(読み) *遊び活用型読み書き 支援プログラム(図書文化) を参考に作りました		<p>(目的)①ひらがな文字の形を正しく区別して読むことができるようになります。②音を聞いて、正しい文字を選ぶことができるようになります。</p> <p>(使用法)①イラストカードを見て、その名前を言うことができるようにします②表に文字形イラスト・裏に文字のカードを使って、ひらがなの読みを促します③「いぬ」等の言葉を聞いて、文字形イラストカードがとれるようになります④文字カードを見て、対応する文字形イラストカードがとれるようになります⑤文字カードを見て、その文字が読めるようにします⑥指導者が、ひらがなカードを黒ボードに様々な向きに貼り、イラストカードを見せて、それに対応する文字カードを選ばせます。</p> <p>*慣れたら、一度に2、3文字を出題し、何人かの子どもと一緒に考えさせても良いです。大きく作れば、学級全体でゲームとして行えます。</p>	国語	支援部
11	ぐるぐる文字探し (書き) *遊び 活用型読み書き 支援プログラム (図書文化)を参考 に作りました		<p>(目的)①ひらがな文字の形を正確に区別できるようになります。②ひらがな文字を正しく書けるようになります。</p> <p>(使用法)①文字形イラストカードを見て、対応するひらがなを書くように促します。②イラストカードを見て、対応するひらがなを書くように促します。③指導者が「いぬのい」等、音を言って、対応するひらがなを書くように促します。④ぐるぐる文字探しを使った回転ひらがなボードから、ひらがな文字を見つけて、見つけた文字を記入用紙に正しく書きます。</p> <p>*文字カードは向きや場所を変えて貼り換えて、何度でも行えます。</p>	国語	支援部
12	漢字トランプ (小4程度の漢字 熟語)		<p>(目的)小学校4年までに習う漢字を使って、熟語を作りながら正しい漢字の使い方や読み方を学習します。</p> <p>(使い方)4年までに習う漢字を使った熟語について、同音異義語を3種類入れたカードを準備して、ひらがなを見て、カードを選んで熟語を作り、ひらがなカードの裏にある正解と見比べます。その他、カードを使って熟語を作ります。</p> <p>例)しんゆう→新or真or親友</p>	国語	支援部
13	数系列の理解		<p>数系列の理解を目指す人のための教材です。</p> <p>見本に合わせて答えを出すことを目標とする段階の課題です。</p> <p>事前にお手本の赤を指さし、数を確認させてから同じ数だけ置くようにします。</p> <p>仲間分け(スプーンはスプーン、フォークはフォークで集めるなど)ができる段階の人の課題です。</p> <p>一応、マッチング(赤い所に赤ブロックを重ねて置く)段階の人の教材としても使えるように、シートを下に入れられるようにしていま</p>	算数・数学	小学部

14	かぞえていれよう		<p>1～10までの数量を具体物を操作しながら理解するための教材です。 ケースに書かれてある数だけおはじきを入れます。はじめは、おはじきを数えながら補助カードに並べていくことで、正しく数えてケースに入れるようにします。徐々にカードがなくてもできるように練習します。 数字は分かるけど、量と一致していなかった児童が、何度も練習するうちに正しく数えられるようになってきました。</p>	算数・数学	小学部
15	いくらかな？		<p>金種分けが可能になり、硬貨でいくらか数えることができるようになることを目指して作成した教材です。 児童が実際に硬貨を操作しながら取り組むことができます。 大きさを調整して、校外での学習や買い物学習の場面で使用しました。</p>	算数・数学	小学部
16	暦にチャレンジ		<p>カレンダーの読み方(月、日)の練習をします。 日にちのピースを全て外し、読みながら貼っていきます。覚えてきたら、読み進めながら、ピースははずしていきます。(間違えたら、もう一度ピースを貼り、覚えるまで繰り返しします。) カレンダーによって、月曜はじまりのもの、日曜はじまりのものがあるので、曜日のピースを動かすことができます。 曜日列は、まとめて移動できるので、7日ずつ増えていくのか分かるようになっています。 練習は、何度でも繰り返すことができ、読み方を覚えることができています。読み方だけでなく、「○日後」「○日前」「○週間後」の練習にも役立ちました。</p>	算数・数学	中学部
17	数のマッチング		<p>第1段階→個数(イラストで示された個体)と一緒に数えて、数字カードと合わせます。 第2段階→数字カードに合わせて、その数に合う個数(イラスト)を合わせます。 第3段階→数並べ(イラストカード、数字カード共)をして、数量概念の基礎を養います。</p>	算数・数学	高等部
18	形・色・大小の確認マトリックス		<p>インデックスブロックに置かれた形に合わせて、いちご、ケーキ、ビーマン、ハート、○、△、□等を横列に並べる形概念の形成です。 縦列に同じ色(色概念の形成)、相似形(大小概念の形成)を揃えて並べます。</p>	算数・数学	高等部
19	三桁のお金		<p>10までの数を数えることができる生徒10～15人を対象に行う授業で、365円といった3桁のお金を選び、支払うことができるようになるために作りました。</p>	算数・数学	高等部
20	いくらかな？		<p>・1, 10, 100円の金種の金額の読み方と表し方、位どりが学べます。数字版は、段差付きなので、大きい順に並べないとうまく並ばないようになっており、正しい読み方が身につきます。 ・お金は、円形マグネットにシールを貼り合わせているので、操作がしやすくなっています。段差付きの数字版を使って、それぞれの位の部屋の数字を読みながら、はめ込んだり、外してお金をそれぞれのホワイトボード上の部屋に並べたりすることで、読み方、表し方を学びます。理解できたら、次は段差のない数字版にすすみます。</p>	算数・数学	支援部

21	いくつといくつ？		<p>・箱を軽く揺らして、出てきたおはじきの数と隠れているおはじきの数を考えていくことで、遊びながら、10までの合成分解を促していきます。</p> <p>・さくらんぼ図の上部に課題の数を提示し、その数だけ「？」の部屋におはじきを入れておきます。</p> <p>・軽く揺らして、出てきたおはじきの数を数え、さくらんぼ図の左に数字カードを貼ります。</p> <p>・「？」の部屋には、何個隠れているか考えさせ、さくらんぼ図右に数字カードを貼ります。</p> <p>・「？」の部屋のふたを開けて、数を確認しま</p>	算数・数学	支援部
22	10の合成分解学習キット		<p>・ピンを刺すという操作をしながら、10の合成分解の理解を高めます。</p> <p>・まず、掲示された数だけ赤いピンを刺し、あと何本で10になるか考えます。確かめに黄色のピンをさします。ピンを刺すので、見やすく、操作しやすいです。ヒントカードを使うことで、意欲を高めます</p> <p>・提示版は、三角柱で、見やすくなっており、収納できます。</p>	算数・数学	支援部
23	10のパズル		<p>・パズル感覚で遊びながら、10の合成分解の理解を高めます。</p> <p>・ケースは、赤と黄色の2色のピースをはめると、ちょうど10になるようにしています。はじめは、数字がある面を裏にしておき、きちんとはまる2色の組み合わせを考えていくようにします。次は、数字がある面を表にし、10のケース枠の中に、例えば、赤のピース「7」をはめて、次にどの黄色のピースをはめるとよいか考えていきます。</p>	算数・数学	支援部
24	数直線理解補助カード		<p>・数直線は、数の順序や系列についての理解を促しますが、メモリを大きくしたり、操作をしたりすることでさらに理解しやすいようにしました。</p> <p>・まず数字のあるシートを重ねて、起点の0を意識させながら、メモリに「↑」をスライドさせて、数えていきます。慣れたら数字シートを外して、やってみます。</p>	算数・数学	支援部
25	数のおけいこ		<p>1・2・3の数をすることを目的として作りました。</p> <p>指で示した1・2・3とそれに対応したカップにボールを入れる操作を通して、1・2・3という数を体感して学習します。</p> <p>目で見たり触ったりしているいろいろな感覚を使って学習できる教材です。</p>	算数・数学	支援部
26	分けるといくつ(割り算キット)		<p>(目的) 除法の意味を理解してそれを求めることができるようにします。①問題文を読み、割られる数のおはじきを豆腐等のバックに入れます。②割る数と同数のペットボトルのふたをセットします。③①のおはじきを②のふたに1つつ入れます。④全部入れたら、ペットボトルのふたを1個取り、中身を手のひらや机の上に出します。⑤④のおはじきの数を数えます。⑥⑤の数字をラミネートした問題用紙の答えの欄に、水性ペンで書きます。*ティッシュ等で消せば、何度でも使えます。</p>	算数・数学	支援部
27	分数パズル(四角と円形の2種類)		<p>(目的) 分数の概念の理解を促します。</p> <p>(使い方) ①円に○/○のピースを組み合わせて入れて、円を完成します。例えば、1/2 1ピース、1/4 1ピース、1/8 2ピースで1になる等、操作を通して理解できるようにします。②四角は横一列が1になるようになっていきます。円同様、○/○のピースを組み合わせて入れて、横長の四角を完成します。上下を見合うことで、色々な組み合わせで1ができることを理解できるようにします。</p>	算数・数学	支援部

28	見やすく・使いやすい定規、三角定規、分度器 *「はじめのいっぽ 算数のじかん」(学研)を参考に作りました		①持ち手付き定規:細かい操作が苦手な子が、線を引いたり、長さを測ったりする際に、持ち手をつけることで操作しやすくします。②らくらくものさし:定規の細かい目盛りを読み取ることが難しい子に、色のガイドの付いたものさしを使って、目盛りを数えやすくします。③平行垂直三角定規:細かい操作が苦手な子が、アクリル板で段差をつけた定規をかみ合わせることで、平行・垂直の線を引く作業をしやすくします。④量の見える分度器:角度を赤い扇型で示し、取っ手を持って動かすことで、角の大きさをイメージしやすくします。	算数・数学	支援部
29	いまなんじ? (掲示型)		アナログ時計とデジタル数字表示が同時に見える教材です。 ○時○分の部分は、ホワイトボードになっているので、何度でも消したり書いたりすることができます。 針を読んで○時○分を書いたり、○時○分と書かれた時刻を見て針を合わせたりする算数の学習はもちろん、黒板、ホワイトボードに貼って必要な時刻を掲示する教室環境の掲示物としても活用できます。	算数・数学	7学年
30	いまなんじ? (卓上型)		アナログ時計とデジタル数字表示が同時に見える教材です。 針を見て、時刻を読む、時刻を見て針を合わせるという算数の学習に活用すると共に、卓上などに置いて移動時間や作業の終了、開始時刻の提示をする時にも使えます。	算数・数学	7学年
31	タンバリンタッチ		目標物をしっかりと見て、眼と手の協応力を高めます。 タンバリンにつけた棒で、子どもの実態に応じて、手の届く高さに調節します。 叩くと、音が出るので、しっかりとタンバリンを見て、ジャンプして叩くことができました。	体育	中学部
32	転がりにくいサッカーボール		転がりにくくすることで、ボールタッチを増やします。 不規則に変化するように工夫したので、身体の使い方を意識させることができます。	保健体育	中学部
33	ガッチリ!! キャッチ!!		捕球時の指の開き方や、手の動かし方、飛んでくるボールまでの距離感を身に付けるとともに、突き指等の怪我防止を目的とします。 図のように指を入れて、胸の前で構えます。 飛んできたボールを包みこむようにキャッチします。	保健体育	中学部
34	素敵な大人になるために		性に関する正しい知識のもと、自分の体を守り、正しい行動・選択ができるようになってほしいと思い、教材を作成しました。男女や、人と人の体や心の違いを認めて、思いやりを持ち、よい人間関係を築ける、素敵な大人になって欲しいと思います。発達段階や、子どもの実態に応じて、個別や集団(PowerPoint等)で使用していきたいです。 参考 アーニ出版、WISH教育(ライフデザイン)	保健体育	7学年

35	ボンボンリング		<p>運動会のダンスで、ボンポンを使用するために作りました。ボンポンが手に当たった際、感触が嫌ですぐに手を離す生徒が多かったからです。 「どこでも輪投げの輪」にボンポンを結びつけて作りました。 ほとんどの生徒が、輪の部分を持ってダンスに参加することができました。中には、握りながらダンスに参加する生徒もいました。</p>	保健体育	訪問部
36	アルファベット・平仮名マッピング		<p>平仮名とアルファベットマッピングです。アルファベットは、英語に興味がある子が多いので、そのような子を対象にすると効果的(動機づけ)です。</p>	英語	高等部
37	お花が笑った		<p>指先にお花のついた軍手で、童謡「お花が笑った」の歌遊びをします。歌に合わせて指を曲げたり伸ばしたり、揺らしたり楽しい雰囲気です。 歌遊びの時間や注目して欲しい時に使います。</p>	音楽	支援部
38	マリオに変身・ボタン留め		<p>ボタンの練習の教材です。好きなキャラクターになることでモチベーションが向上し進んで着脱をしています。穴の部分をもちだしにすることで、持つ場所が分かりやすくなり、左手で持って、右手で通す動きの獲得につながりました。</p>	日常生活の指導	小学部
39	身だしなみチェック表		<p>正しく制服を着用し、身だしなみを整えることを目的としています。 着替えの際、チェック表の項目を見て確認します。その後、教師と項目にそって、できているか確認をして○をつけます。 シャツの入れ方がよくなり、ハンカチを必ず所持するようになっています。</p>	日常生活の指導	高等部
40	チラシでお料理・お買い物		<p>好きな野菜や果物がプリントされているチラシを見て、仲間わけや新種の食材の名称覚え、金銭の取り出し、料理に必要な食材選びを行います。 仲間わけでは、同じ食材に同色のシールを貼り、金銭の取り出しでは、価格と同じ額の模造コインをプリントの上に並べて学習します。また、カレー等、料理に必要な食材を指差しで答えるようにします。</p>	生活単元学習	中学部
41	行事の振り返りをしよう		<p>行事の振り返りや感想を書く時、同じ形態で使用してきました。 何が楽しかったかを自分で選んだり、どんな気持ちだったかを選んだり、言葉や文章化していきます。 繰り返し、行事ごとにしてきたことで、生徒の気持ちの表現が増えてきています。</p>	生活単元学習	中学部

42	接客カード		<p>自信を持って接客をすることができるようにします。 カードをめくりながら、次の接客の文言を確認します。</p>	生活単元学習	高等部
43	のこぎりに挑戦		<p>丸い棒を同じ長さに切ります。 のこぎりで切るためにしっかり固定します。 補助具に丸棒をのせ、クランプで補助具を固定します。あらかじめ、入れておいた器具の隙間にのこぎりを当てながら切ります。 多くの支援を要さず、生徒一人で均一のチップを作ることができました。</p>	作業学習	中学部
44	割り箸のリース組み立て補助具		<p>割り箸を使ってリースを作成する際に使います。 組み立て手順が分かるように、数字にそって、割り箸を重ね、グルーガンで接着する位置が分かるようにしています。 手順が分かりやすく、作業効率よく失敗することなく作成できていました。</p>	作業学習	高等部
45	運動会の看板		<p>運動会の掲示に使用するために作りました。 運動会の文字の型を作り、絵の具をつけたスポンジで押しついたり筆で描いたりして文字を作ります。 手軽に短時間に作れて肢体不自由の生徒もすることができました。 力強く押す生徒、楽しそうに描く生徒の姿が見られました。</p>	作業学習	訪問部
46	仲間分け		<p>上位概念の学習、仲間分けの練習で使用できます。 生活単元学習「秋のくだものでお買い物ごっこをしよう」で使用しました。「くだもの」という上位概念の説明をする際、他の例として「どうぶつ」と「のりもの」を出しました。</p>	生活単元学習	小学部
47	よくみていれよう		<p>物を見て弁別する学習です。手指の巧緻性を高める学習として使えます。 色別、形別等、認知の学習と合わせて学習することも可能です。</p>	自立活動	小学部
48	図形のはてなぼっくす		<p>中に入った形を触って言い当てます。 イメージすることの練習ができます。</p>	自立活動	小学部

49	いろいろな車		<p>「色」に興味のある児童が、「色の名前を人に伝えることができたなら生活が楽しくなるかな？」そんな思いで作りました。</p> <p>使用法 ・マッチング・・・車と車 車と色紙 ・色取りゲーム ・フラッシュカード</p> <p>色々と使えます。</p>	自立活動	小学部
50	お洋服やさんごっこ		<p>要求する力を高める教材です。語彙連鎖ができ、具体的に欲しい物を要求することができます。「文字バー」を使い、要求文を作り伝えます。子どもの興味の高いマリオシリーズで行うことでモチベーション高く取り組むことができました。</p>	自立活動	小学部
51	マリオになろう		<p>自立活動のスケジュールです。ゲームに見立てて、スケジュールをこなしていきます。今、どこまで活動したか、見通しが持ちやすくなります。</p>	自立活動	小学部
52	バッチリとめよう		<p>(目的)日常生活でよく使用する留め具を一人でとめることができるようにする。 (使用法)1人ずつ輪っかにしてとめたり、手首に巻いてとめたり、輪っかのようにとめたりします。 (成果)留め具を覚え、ホック、ボタン、ベルト、腕時計、通学バックの開閉ができるようになりました。</p>	自立活動	中学部
53	手袋(軍手)にチャレンジ		<p>農作業を始める前の準備がひとりで行えるようになることを目的に作りました。 (1段階) 指なし手袋の5本にイラストや番号をつけることで1本1本の指を確認して手袋をします。 (2段階) 指なし手袋同様軍手に印を付け、指を確認しながら軍手をします。楽しく練習することができました。</p>	自立活動	中学部
54	指示を読んで一人で活動しよう		<p>指示を読んで、色や長短、数などを理解して、袋に入れます。段階に合わせ、何を目的にするかを覚えて練習します。袋やストロー、ビーズの数を減らし、足りないことを伝える(袋ありません等)練習をします。数を数える練習をします。ジッパーをとめる操作性の練習をします。生徒の実態に合わせ、絵と具体物(絵とスプーン、フォーク等)を合わせる練習などにも使用できます。</p>	自立活動	中学部
55	ボールペンを数えよう		<p>組み立てたボールペンを10本のまとまりで整理し、数を数えます。 ①組み立てたボールペンを板の溝に入れます。 ②10本数えて束ねてゴムでまとめます。 ③②を繰り返し、ボールペンがなくなったら、束を数えて口を書きます。残りの1桁を数えて口を書きます。 ④声を出して、ボールペンの数を確認、報告します。「ボールペンを口じゅう口ほん(ほん・ほん)組み立てました。」 落ち着いて数えることができ、自分で組み立てた量も分かりやすくなったので、達成感を持って取り組むようになりました。</p>	自立活動	中学部

56	ネジネジマッチング		<p>高等部では、ねじとナットしめをすることを好む生徒が多いです。 キットの中に、タイマーを入れ、生徒が自主的にタイマーを使い、集中して取り組めるようにしました。また、箱底に液型の色紙を貼り、ねじとナットを取り出しやすくしました。色紙でねじ・ナットの大きさを分別できるよう工夫しました。</p>	自立活動	高等部
57	おはしが上手、カラフルボール		<p>目と手の協応動作を高める目的で使っています。 ふたに出したカラーボールを先を細くした手作り竹箸ではさみ、枠に入れます。色を固めて入れる、とりあえず入れる等レベルを変えます。よそ見をしないで作業に取り組む時間が延び、集中できるようになり、箸の使い方が上手になっています。</p>	自立活動	高等部
58	なんてなく		<ul style="list-style-type: none"> ・ペーパーサートを操作しながら、声を出す楽しさや音声模倣力を高めます。 ・「あいうえお」の母音の口形のペーパーサートを見せながら、口の形を意識させて発声を促します。 ・ペーパーサートを使って、動物や乗り物などの鳴き声や出す音のものもまねごっこをします。ペーパーサートを持って、鳴き声で挨拶をしたり、動作化したりして、意欲を高めます。 	自立活動	支援部
59	SST]すごろく(ワンピース)		<ul style="list-style-type: none"> ・昨年度、本校の公開講座(教材教具作成)で提案したSSTすごろくをワンピースが大好きな児童用に作りなおしました。 ・「?」の枠に進むと、「?」カードを引いて、そのお題をクリアするようにしていますが、お題は、こどもの実態に応じて、ソーシャル的な課題やことばの課題に設定します。このすごろくを使った児童は算数や漢字も好きだったので、漢字や簡単な計算や反対に算数の問題を作るといったお題を入れたりして、意欲を高めました。 	自立活動	支援部
60	色と形のマッチング		<p>マトリックスを使った色と形のマッチングになります。 横軸は、段階に応じて、指示カードを変えながら、色と形の弁別ができます。 ①色と文字②色文字③黒い文字 縦軸は、段階に応じて、形を強調したり形と文字、文字のみにしたりします。</p>	自立活動	支援部
61	アンゲーム(コミュニケーション・SST)*アンゲームは、クリエーションアカデミーが製造・販売するゲームです。子ども達がめくりやすく・遊びやすいように変更しました。		<p>黙ってお互いの言葉を聴くことで、他人に対する尊敬の気持ちと人を受け入れる心を培い、話を聞き取る力を高めます。自分の答えについて、周りからじゃまされたり、批判されたりせずに、心を開いて正直な意見を発表でき、ありのままの自分を正直に出せる安全な場所を作ります。他人を理解する力と受け入れる寛容な気持ちを育てます。始まる前にプレー時間を決め、使用カード(パート1またはパート2)を山にまとめてテーブルの上に置き、じゃんけんで最初の人を決めます。最初の人が、山の一番上からカードを引き、質問内容に答えます。左側の人が次のプレイヤーです。カードを引いた人は、カードの内容を読み上げ、その質問を2,3行の文になる程度で答えます。他の人は、おしゃべりできません。答えたくない、答えられない時は、パスして良いです。使った子達(通常学級や情緒、知的の特別支援級在籍)は、「おもしろかった」「思わぬことが聞けた」と言い、支援者は「思ったより答えられてびっくりした」と言っていました。</p>	自立活動	支援部
62	気持ちの温度計		<p>「楽しい」「悲しい」「怒っている」「不安」などの気持ちを数値化して表し、今の自分の気持ちの状態を自覚できるようにする教材です。 自己コントロールの力を身に付けるのに役立ちます。</p>	自立活動	支援部

63	この顔、どんな気持ち？		<p>顔(表情)を見て、どのようなきもちなのかを考えます。</p> <p>その気持ちになるのはどういう時か、その気持ちの時はどんな言葉が出るか、みんなで一緒に考えます。</p> <p>顔を気持ちの温度計と同じにしているので、リンクさせて使えます。</p>	自立活動	支援部
64	自分で気持ちを切りかえよう		<p>イライラして落ち着かず、興奮したり攻撃的になったりする児童生徒に対する支援の手立てを考えたい、と感じていらっしゃる先生方に使っていただきたい教材です。心と身体はつながっています。気持ちが高ぶった時の身体の状態を知り、気持ちを切り替えるための身体への働きかけ、気持ちを切り替えるための発想・ことばについて学ぶことは、とても重要です。困る前に自分の状態を知り、児童生徒が自分自身で気付いて、予防的対応ができるよう指導する際に活用してください。指導の流れを参考に、学級全体もしくは学習グループ全体で、指導する際に使ってください。1回、1単位時間で全て指導するより、2,3回に分けて15分～20分ずつ、前時を思い出させながら繰り返し、指導をする方が入りやすいと思います。テレビを使ってスライドショーで指導し、出た意見を付箋に書いて紙芝居型の方に貼って見せると、見直しができて良いです。他児の意見を聞いて、「他の人もいららすことはあるんだ!」「そういう方法もいいな」と思えるように、じっくり話す・聞く時間をとると良いです。</p>	自立活動	支援部
65	通して結んで		<ol style="list-style-type: none"> ①色とりどりの布を使って、ボタン通しの練習をします。 ②ボタン通しが終わると、ケースにしまえます。 ③そのケースをお弁当箱に見立てて、布に包みます。 	自立活動	支援部
66	はらぺこあおむしと指使いの練習をしよう		<p>マジックテープ、スナップボタン、ボタン、ファスナー、ちよう結びの練習ができます。</p> <p>絵本「はらぺこあおむし」の世界観を楽しみながら練習できます。</p>	自立活動	支援部
67	直方体と立方体		<p>・5, 6年生の立体の頂点や線との関係や体積の理解を促します。</p> <ol style="list-style-type: none"> ① はマグネットシートで展開図を作っているため、組み立てる操作がしやすいです。 ② は透明なので、頂点や線がどのようになっているか、見やすいです。 ③ は実際に積み立てていくことで、体積のイメージを持ちやすくします。 	算数・数学	支援部