教材・支援機器活用実践事例

【活動を通してコミュニケーションを豊かにする学習支援】

	実施年度	平成28年度	
	教科名等	自立活動	
授業について	単元·題材名	「魚つりゲームをしよう」	
		○相手に基本的な要求を伝えられるようにする。	
	授業における 教師のねらい	○身近な色を識別できるようにする。	
	教師のならい		
	授業における子どもの目標	○話を聞いてゲームをし、相手にカードを渡したり、困ったとき	
		に伝えたりすることができる。	
		○赤、青、黄、緑、白、黒の絵カードを見分けることができる。	
		月·大美港学校 小学如 4年	
子どもについて	学校・学級・学年対象の障がい	県立養護学校 小学部 4年 知的障がい	
	授業の形態	個別学習	
	(文耒の) 形態	個別子音 発声はあるものの言葉で伝えることが困難なため、身振りや	
学習上又は生活上の 困難さ	子どもの特性や 教育的ニーズ	#さして意思表示する機会をもつ必要がある。	
		色のマッチングはできるが、文字を見たり言葉を聞いたりして	
		色を識別することは難しい。ひらがなが少しずつ分かるように	
		ととしていることは難して、いらがなが少しり、フカがるようになってきたので文字や言葉と結びつけていきたい。	
		はりてきたので文子で音楽と相びつけていさたい。	
教材·支援機器活用	使用した支援機器・教材の名称	「魚つりゲーム」(数・色)	

		6 10 5 2	
		347 44	
		○魚つりゲームは本人が大好きな遊びである。体験的な活動	
	活用のねらい	を取り入れることで意欲を高め、学習意欲を継続させる。	
		○ゲームでのやりとりを通して、コミュニケーション能力を高め	
		3.	
		○活動を繰り返しながら、文字を見たり言葉を聞いたりして	
		徐々に多くの色を識別できるようにする。	
	○ 后味問 ★ しのし	 	
授業における支援・ 教材の配慮	う経験と自信をもて	犬態を考慮して課題設定をすることで、毎回本人が「できた」とい	
		っよりにする。 ・雰囲気づくりをし、十分教師とやりとりできるようにする。	
	○カードを釣るだけでなく、カードを竿からはずす、カードを並べるなどの一連の動作が一人でできるようにする。		
	TF//* 八 C Cさのよりに y る。		
子どもの変容や評価	○今まで行っていたような、数字が書いてあるだけのカードを並べたり、電車に数字		
	が書いてあるものを連結させたりするだけではなく、魚つりというゲームの要素が加		
	わったので、とても意欲的に活動していた。		
	○やり方が分かると抵抗なく活動に入れるので、数の順序や量、色の識別など様々		
	な活動に応用できた。		
	○「あか」「あお」「きいろ」の言葉を聞いて色の識別はできた。今後は、文字を読ん		
	で識別することがで	で識別することができるように、本人のペースに合わせて学習を進めていきたい。	