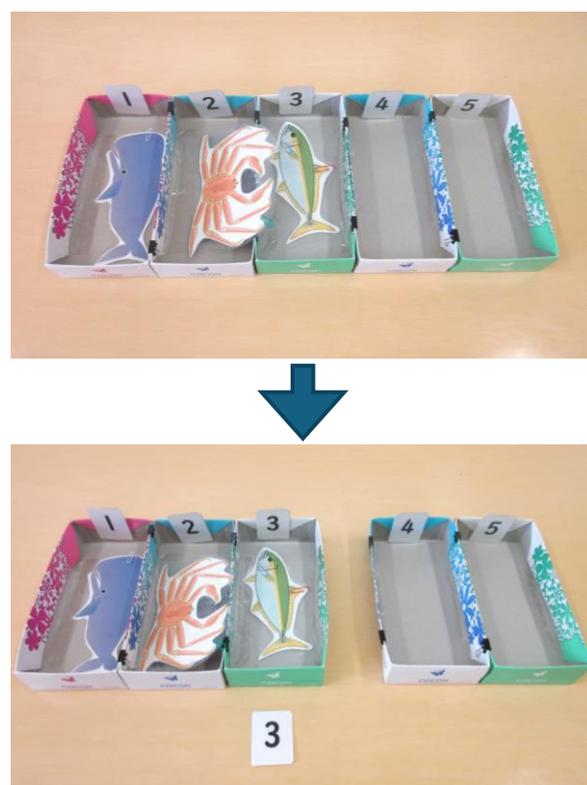


小学部

中学部

教具名	魚釣りセット	対象授業等 (内容)	魚を釣って数えよう (算数 数と計算)
		学習指導要領 段階	算数科 小I段階
		太田ステージ	I-3 (A女) III-1 (B男)
ねらい	<ul style="list-style-type: none"> ・ものとものを一対一対応させることができる。 ・数唱と具体物とを一対一対応させることができる。 		



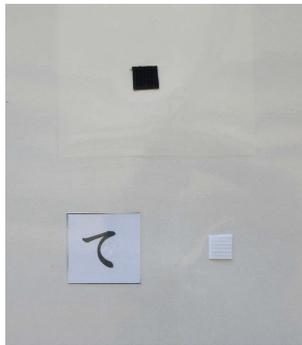
使用方法	<ul style="list-style-type: none"> ・魚釣りゲームをし、釣れた魚を箱の中にひとつずつ入れる。 ・魚が入っている箱を指差しながら数える。 ・釣れた魚の数と同じ数字のカードを選ぶ。 	
材料	<ul style="list-style-type: none"> ・ティッシュボックス ・ダブルクリップ ・魚 (イラストラミネート加工したもの) ・磁石 	<ul style="list-style-type: none"> ・ラミネートした数字カード ・荷造り紐 ・木の棒
工夫点 及び 効果	<ul style="list-style-type: none"> ・児童の興味関心が高い魚釣りを題材とした。 ・数字付きの箱と魚を1つずつ対応させる活動を繰り返し行うことで、具体物と数字や数唱の1対1対応ができるようになった。 ・ダブルクリップで箱を繋げているため、児童の実態や数えるものの個数に応じて枠の数を簡単に変更できる。 	

小学部

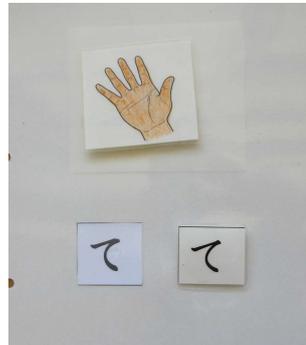
中学部

教具名	文字と絵のマッチングシート	対象授業等 (内容)	国語
		学習指導要領 段階	第2段階
		太田ステージ	Ⅲ-1
ねらい	文字を単語の意味と結びつけられるようにする。 徐々に、1文字1音節の理解につなげていく。		

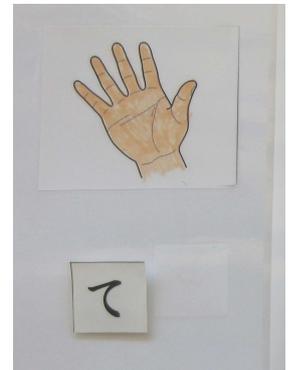
(表)



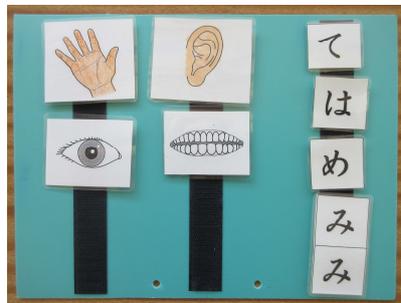
※



(裏)



選択ボード

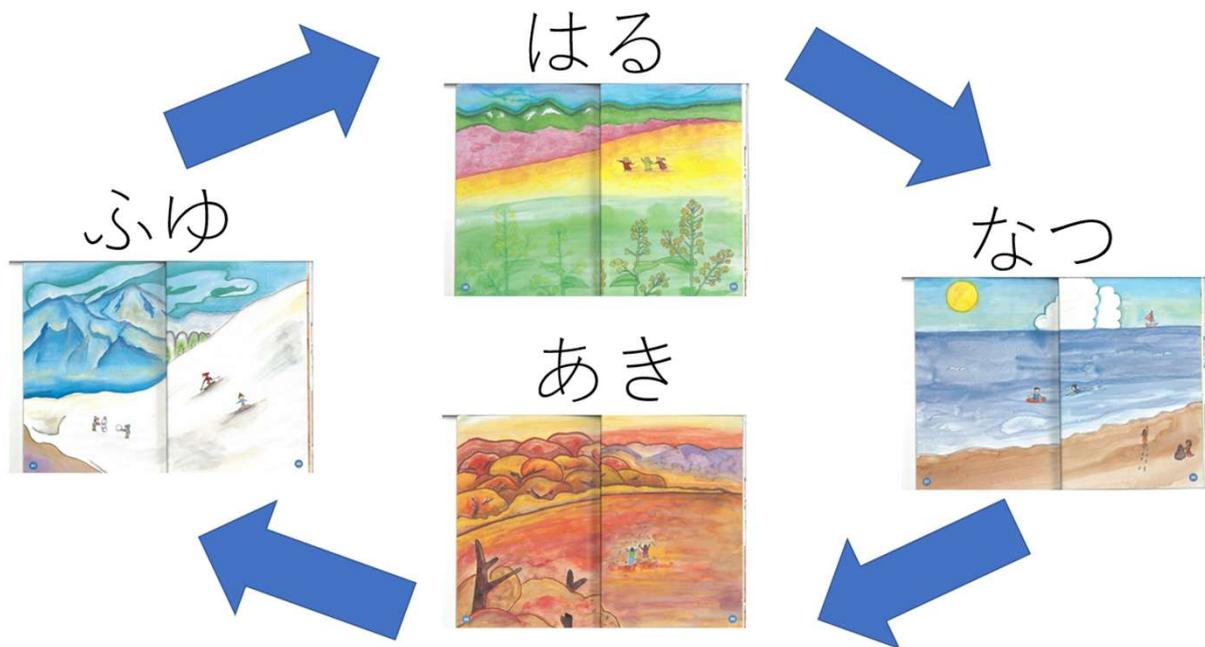


使用方法	<ul style="list-style-type: none"> ・ (表) のシートの文字を読み、選択ボードから絵カードと文字カードを選んで※のように貼る。 ・ シートを裏返し、絵を見て、文字を思い出して選んで貼る。
材料	<ul style="list-style-type: none"> ・ ラミネートフィルム、プラスチックボード、マジックテープ
工夫点 及び 効果	<ul style="list-style-type: none"> ・ 文字の選択については、シートの表側でマッチングを行うことで、裏返してからの選択時にヒントとなり、自信につながられるようにした。 ・ 1つの教材で、文字を見て絵を選ぶ、絵を見て文字を選ぶの両方ができる。

小学部

中学部

教具名	はる なつ あき ふゆ	対象授業等 (内容)	個別学習 (国語)
		学習指導要領 段階	国語 C 読むこと (2段階)
		太田ステージ	Ⅲ-1
ねらい	四季に関連した言葉に触れて、その季節にまつわるものと結び付けて、イメージしたことを言葉で表すことができる。		

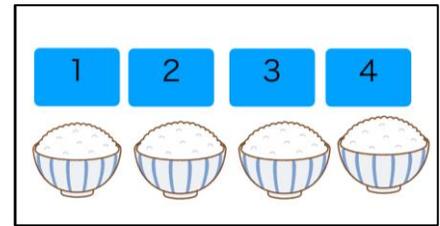
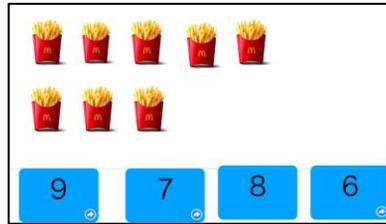
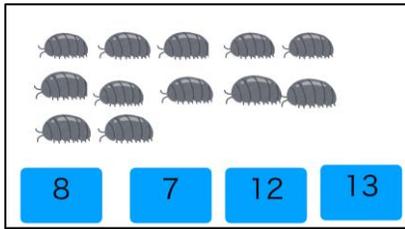
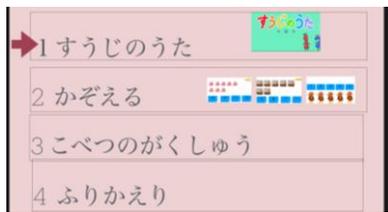


使用方法	<ul style="list-style-type: none"> ・四季の様子を集めたパワポを見て、四季にまつわる言葉を覚えていく。 ・パワポで覚えた季節特有の事柄や動植物等を写真・絵カードを使って季節毎に分類していく。
材料	<ul style="list-style-type: none"> ・季節に関連したものの写真・イラスト・動画等 ・ ・
工夫点 及び 効果	<ul style="list-style-type: none"> ・取り上げた動物の動きや鳴き声の動画・植物の生長の変化の写真を入れた。 ・写真・絵カードを使って分類する際、分からないときや自信がないときに、パワポの画面と照らし合わせて、児童が自分で確認できる。

小学部

中学部

教具名	数えてみよう (iPad自作教材)	対象授業等 (内容)	協同学習 (算数)
		学習指導要領 段階	算数 数と計算ア (ア) A男3段階、B女2段階、 C男1段階
		太田ステージ	A男Ⅲ-2, B女Ⅲ-1, C男Ⅱ
ねらい	<ul style="list-style-type: none"> ・ A男 指差しながら数唱して15までのイラストを数えることができる。 ・ B女 指差しながら数唱して10までのイラストを数えることができる。 ・ C男 教員と一緒に、5までの数唱をすることができる。 		



使用方法	<ul style="list-style-type: none"> ・ iPadをタッチすると始まりの歌動画、今日の学習内容、数字の歌の動画、数える問題が学習の流れに沿って出る。 ・ <数える教材> ・ iPadの画面のイラストや写真を指差ししながら数え、4つの選択肢の中から正解と思う数字を選んでタッチする。正解すると○が出て次の問題に移る。不正解になると×が出て、不正解下問題に戻る。(A男、B女用) ・ 教員と一緒に画面のイラストや写真を指しながら数唱する。数唱出来たら教員が画面の隅の透明の矢印をタッチし○の画面を出す。(C男用)
------	--

材料	<ul style="list-style-type: none"> ・ iPadのアプリ (Keynote)
----	--

工夫点及び効果	<ul style="list-style-type: none"> ・ 児童に応じて、好きな物やキャラクターを使い実態に応じた数で教材を作成した。また、児童に合った問題が一人ずつ順番に出てくるようにした。 ・ A男, B女用は正解すると○とピンポンと音が出て、不正解は×とブーと音が出るように設定した。C男用は画面をあちこちタッチしても次の画面に移動しないようにした。教員だけが分かるように、画面の隅に透明の矢印を作り次の画面に移動できるようにした。 ・ 大型テレビにiPadの画面を映し、iPadで学習している児童以外にも見えるようにした。 ・ Keynoteに数える教材だけでなく、授業の流れの通りに、歌の動画や学習の内容も入れてあり、iPad一つで授業が進められるようにした。 ・ 児童に応じて、好きな物やキャラクターで教材を作ったことで、自分から手を挙げ、意欲的に取り組むことができた。 ・ ○×が出ることで、正解不正解が分かりやすかった。○が出ると喜んでいました。 ・ イラストを替えたり数を替えたりしたことで、繰り返し飽きずに取り組むことができた。
---------	--

小学部

中学部

教具名	かぞえてみよう 「1・2・3・4・5」	対象授業等 (内容)	算数 数
		学習指導要領 段階	小学部Ⅰ段階
		太田ステージ	Ⅱ
ねらい	1から5までの数を教師と一緒に声に出して数えることができる。		



使用方法	<ul style="list-style-type: none"> イラストを端から並べ、指さしをしながら「1、2、3…」と声に出して数える。 数字のパズルをして、数字の形を知る。
材料	<ul style="list-style-type: none"> 数字パズル（100円ショップで購入） イラストカード（対象児童が好きなイラスト） 厚紙
工夫点 及び 効果	<ul style="list-style-type: none"> 好きなイラストカードを使うことで、集中できる時間が伸びた。 1から5まで繰り返し声に出すことで、数字の順番を覚え始めた。 パズルをすることで、数字の形の違いに気付いた。