



授業の名称等	「おせちポッチャ」
教科・領域・単元	<ul style="list-style-type: none"> <li>食生活分野「人と食物のかかわり」</li> <li>住生活分野「趣味や好きなことを増やそう」</li> </ul>
単元のねらい	<ul style="list-style-type: none"> <li>伝統的な正月料理の内容や種類、意味について知る。</li> <li>様々な活動をみんなで共有体験・経験して選択の幅を広げ、趣味や好きなことを増やす。</li> </ul>
対象生徒	高等部 F グループ 3 人、高等部 G グループ 4 人
時間	4～5 時間程度
教材・材料	おせちの種類と意味に関するスライド（クイズ形式）、おせちが入った重箱の絵の的、ポッチャの球
内容	<ol style="list-style-type: none"> <li>① おせちの種類と意味、起源に関する学習（クイズ形式）</li> <li>② おせちの保存性についての学習</li> <li>③ おせちポッチャ大会</li> </ol>
ポイント等	<ul style="list-style-type: none"> <li>おせちはなぜ正月に食べて昔から親しまれている理由を考える。</li> <li>ゲーム性を持たせておせちに興味をもつようにする。</li> <li>生徒の理解度に合わせて、栗きんとん→「金運アップ」や伊達巻→「勉強運アップ」など馴染みのある言葉に言い換えてゲームを行う。</li> <li>生徒の自主性を重視し、点数配分や点数計算はできる範囲で生徒たちが協力して行うようにする。</li> </ul>
教材を使用した感想や生徒の反応等	<ul style="list-style-type: none"> <li>おせちの種類と意味に関して、クイズやポッチャのゲーム性を活かして学習することにより生徒の反応がよく興味喚起をしやすいかった。</li> <li>今回は下左図のような大きな一段の重箱の絵の的を使用した。応用編として、下右図のように独立したおせちの的を使用して、「一の重」「二の重」といった、おせちの配置に関する学習をすることもできる。画用紙と組み合わせることでの的を大きくすることもできる。</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div>



# 教材・教具 高

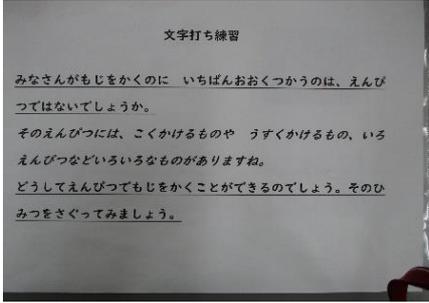
## 家庭

授業の名称等	「バスボムを作って足浴しよう」
教科・領域・単元	住生活分野「趣味や好きなことを増やそう」
単元のねらい	様々な活動をみんなで共有体験・経験して選択の幅を広げ、趣味や好きなことを増やす。
対象生徒	高等部 F グループ 3 人、高等部 G グループ 4 人
時間	3～4 時間程度
教材・材料	足浴用バスボム材料…重曹 10g、クエン酸 5g、片栗粉 5g、アロマオイル 1 滴（スイートオレンジ、ペパーミント、ラベンダー、ひのきなど）、粉を混ぜるためのビニール袋（冷凍保存用袋などでも可）、水の入ったスプレー、電子スケール、足浴用バケツ
内容	身近な素材（口に入れても大丈夫）を使用してバスボムを作成し、足浴を行う。
ポイント等	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 身近で簡単に手に入る物でバスボムを作成できることを伝える。</li> <li>・ 数種類のアロマオイルの中から好きな香りをみつける。</li> <li>・ 足浴の効果を伝え、健康を意識させる。</li> </ul>
作り方	<ol style="list-style-type: none"> <li>① 粉をはかって袋に入れて混ぜる。（多少の前後は OK）</li> <li>②好きな香りを決めて、粉に混ぜる。</li> <li>③ 粉の入った袋にスプレーで少しずつ水を吹きかける。（水の量が多いとクエン酸が溶け出して泡が出るので注意）</li> <li>④ 袋の外から握って固まれば OK。</li> <li>⑤ 1 日程度乾燥させる。</li> </ol> <p>補足：今回は色付けをしなかったが、下写真のように微量の食紅（赤・黄・青など）や食品（抹茶やココアなど）で行う場合は色を付けることができる。また、シリコンの型やガチャガチャのカプセル等に入れて形を整えることもできる。粉の中にプラスチック製の小さな玩具を入れるとゲーム性も出て興味喚起しやすい。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>
教材を使用した感想や生徒の反応等	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 今回は知的に軽度のグループで使用したが、足浴をしたことがない生徒も多数いて、楽しんで作成していた。足浴当日は、好きな音楽・映像をテレビで映しながら実施し、リラックス効果も増したと思われる。</li> <li>・ 万が一口に入ったとしても大丈夫な素材を使用しているため、重度グループでも使用しやすいと思われる。</li> </ul>



教科・領域	自立活動
名称	視線入力装置
写真 使用方法	 <p>動作環境に対応したノートパソコンに視線入力機器トビーを接続する。ノートパソコンをそのまま使用したり、モニターを介して大きな画面に映しだしたりして使用することができる。アプリを利用し、様々なゲームを体験することができる。今回は次々と現れる風船や飛行機に視線を向けると撃墜できるゲームを行い、一定時間内の撃墜数を増やして楽しんだ。</p>
対象児童生徒 学年・グループ	追視が可能だが、自力での手指の操作が難しい。
素材・作り方等	視線入力訓練ソフト EyeMoT 3D
使ってみて (効果・反省等)	視線入力訓練ソフト EyeMoT 3D の風船割ゲームに取り組んだ。パソコンを見せると、画面に注目してうれしそうに声を出し、パソコンに対して興味関心が高いことがわかった。風船が画面に映し出されると、風船を見つめ、割ることができた。だんだん視線で風船が割れるという因果関係を理解し、画面をよく見て取り組むことができた。「赤い風船」「緑の風船」などの言葉かけで色にも注目していた。途中で教員の方に「見て見て」とほめてもらいたそうに声を出し、コミュニケーションをとることも楽しんでいた。「成功体験」を積むことができ、ほめられ、満足そうな表情であった。今後は生徒の実態に応じた課題を作成し、実践していくことも考えられる。
保管場所 又は所有者	本校 高等部



教科・領域	自立活動、情報
名称	ひらがなタイピング
写真 使用方法	 
対象児童生徒 学年・グループ	<ul style="list-style-type: none"> <li>平仮名を読むことができる児童生徒が対象。</li> <li>今年度は高等部 F グループの生徒で実施。</li> </ul>
素材・作り方等	<ul style="list-style-type: none"> <li>タブレット端末のワープロアプリを使用しての平仮名打ち。</li> <li>平仮名打ち用の例題は絵本の一部を抜粋して 130 文字程度で完結するように作成。</li> </ul>
使ってみて (効果・反省等)	<ul style="list-style-type: none"> <li>実際にやってみると最初は打ち間違いも多く、句読点や拗音といったことの変換方法など使用方法もわかっていなかった。また、10 分間集中してタイピングする力もなかった。</li> <li>週に 2 回の授業始まりのタイピングで徐々に集中力が増し、自分の間違いに気づいて打ち直しなどタイピング技術の向上が見られた。ほぼ間違えずにタイピングができるようになると次によりたくさんの文字が打てるようになりたいと意欲を持つ生徒も出てきた。</li> <li>2 学期の終盤まで週 2 回のタイピング作業を取り入れていたが、少し飽きも出てきた様子が見られ週 1 回のタイピングに変更した。</li> <li>週 1 回のタイピングにしたことで同じ間違いを繰り返してしまう、集中力の低下がみられタイピング技術の向上が少し止まった。やはり毎回同じ作業を日課のように取り入れることが上達につながったように思う。</li> </ul>
保管場所 又は所有者	本校 高等部情報科



## 教材・教具 高

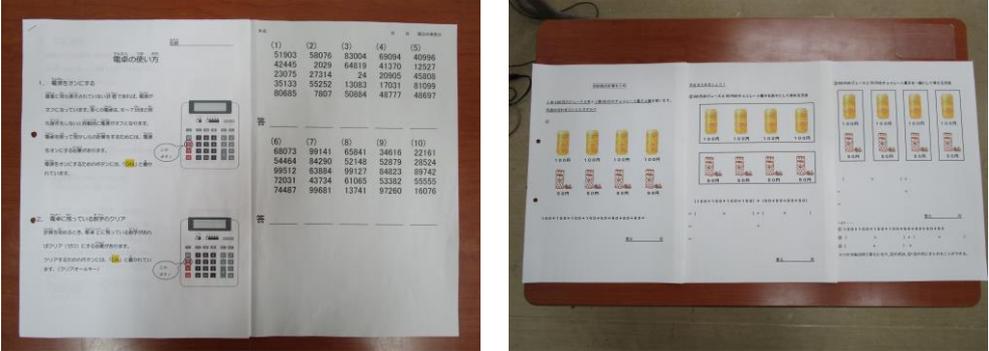
職業・その他

教科・領域	自立活動、職業、数学等
名称	自動販売機の段ボール工作キット ((株) ダイードリンクコ提供)
写真 使用方法	 
対象児童生徒 学年・グループ	高等部 F・Gグループ (教科横断的な活用)
素材・作り方等	<ul style="list-style-type: none"> <li>素材 段ボール、厚紙、輪ゴム、シール</li> <li>作り方 図解による作業手順書が添付されている。ハサミ、のり等は使用せず、山折り、谷折り、はめ込み等で作ることができる。</li> </ul>
使ってみて (効果・反省等)	<ul style="list-style-type: none"> <li>この自動販売機工作キット教材は、(株)ダイードリンクコから寄贈品として提供された。生徒に提示したルールは、「手順書を見てひとりで作ること、分からないときは聞くこと、手伝ってほしいときは丁寧な言葉で依頼すること」の3つで、添付されていた作業手順書が図解で分かりやすく、Gグループの生徒は、ほぼ一人で作業することができた。出来上がった自動販売機の模型は完成度が高く、生徒の意欲が高まっている様子であり、生徒の実態に合っている教材であった。完成品は、Fグループの数学で、買い物学習に利用した。</li> <li>今回は「職業」「自立活動」で製作し、「数学」では買い物学習の教材として活用するなど教科横断的な取り組みができた。生徒人数分確保できるのであれば「美術」でのデザインの授業などにも横断的に取り組みたい。</li> </ul>
保管場所 又は所有者	見本は、本校 高等部保管



教科・領域	数学
名称	色の弁別 重さの計測
写真 使用方法	 <p>10分間でビーズを分け、毎回重さを測り記録する。 手指または、ピンセットを使用する。</p>
対象児童生徒 学年・グループ	高等部Fグループ
素材・作り方等	アイロンビーズ ゴム付きコイントレー ピンセット
使ってみて (効果・反省等)	<ul style="list-style-type: none"><li>• 3人の弁別の合計が9g(11月)から11g(2月)まで分けられるようになった。継続し行うことで作業に取り組む集中力、手指の機能性が高まったように思う。</li><li>• ゴムなしのトレー、ゴム付きのトレーやピンセットの使用など生徒が作業しやすいようにする。</li><li>• 弁別を行った後は、車いすや教室にビーズが落ちていないか必ず確認する。</li></ul>
保管場所 又は所有者	本校 高等部



<p>教科・領域</p>	<p>数学</p>
<p>名称</p>	<p>電卓計算プリント・四則混合計算プリント</p>
<p>写真 使用方法</p>	
<p>対象児童生徒 学年・グループ</p>	<p>高等部 G1 グループ (概ね、小学 2~4 年生段階の学習グループ)</p>
<p>素材・作り方等</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>乱数生成ツールを利用して、表計算ソフトで作成する。</li> <li>ワープロソフトを使って、資料を作成する。</li> </ul>
<p>使ってみて (効果・反省等)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>乱数生成ツールを利用して、表計算ソフトで作成する。             <ul style="list-style-type: none"> <li>毎回、違った問題が作成できる。</li> <li>見えやすく書きやすいように、フォントサイズや字体、解答欄に配慮したので、計算しやすいプリントが作成できた。</li> <li>「5桁までの数字を5回足す」という問題は、5回足すと回答できるので、量としては適当だった。</li> </ul> </li> <li>ワープロソフトを使って、資料作成を作成する。             <ul style="list-style-type: none"> <li>視覚的にもわかりやすくなるように工夫できた。</li> </ul> </li> </ol>
<p>保管場所 又は所有者</p>	<p>本校 高等部数学科</p>

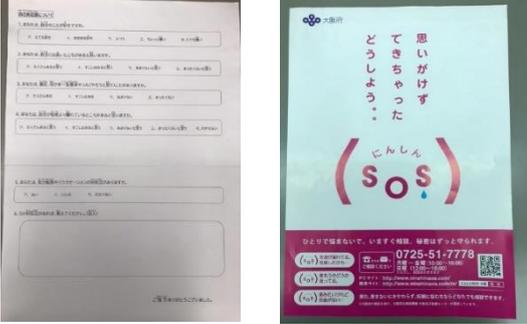
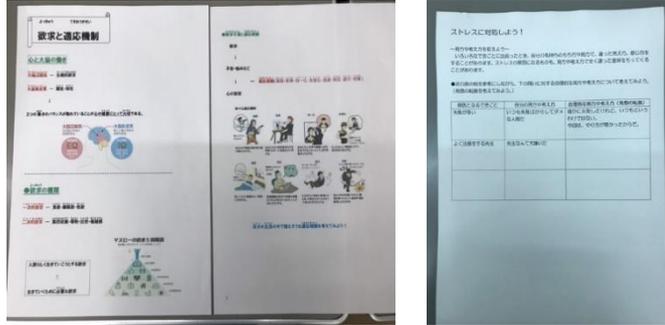


<p>教科・領域</p>	<p>数学</p>
<p>名称</p>	<p>神経衰弱</p>
<p>写真 使用方法</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>アナログ時計またはデジタル時計の片方だけを裏返し、もう片方は表向きに置く。裏返した方から選び、選んだ時刻と表向きの時刻が一致するようにカードを選ぶ。</li> </ul>
<p>対象児童生徒 学年・グループ</p>	<p>高等部Fグループ (時計の読みを学習している生徒)</p>
<p>素材・作り方等</p>	<p>ワープロソフトで時刻を作成し、画用紙に貼りラミネートをする。</p>
<p>使ってみて (効果・反省等)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ゲーム感覚で楽しみながら学習ができた。</li> <li>繰り返し行うことで、アナログとデジタルの同時刻を一致させることができた。</li> <li>生徒の能力に合わせてルールを工夫し取り組んでいきたい。</li> </ul>
<p>保管場所 又は所有者</p>	<p>本校 高等部数学科</p>



教科・領域	美術
名称	さまざまな感触の教材
写真 使用方法	<p>視覚障がいや接触過敏の生徒たちとの授業を通して素材の感触を大切にしながら授業を行った。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>左写真は、シェーピングクリームと水のりを混ぜた、クリーム状の絵の具を用いて制作した。このクリーム状の絵の具は感触見た目ともにホイップクリームに似ていて素材に触れた生徒たちは笑顔になってすぐに受け入れることができていた。この絵の具を使ってマーブルングやアイスクリームの描画に取り組んだ。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">  <p>左写真は、絵の具を画用紙に垂らし、磁石で画用紙を挟み動かしながら磁石の軌跡を活かした描画制作。生徒たちは、磁石の軌跡を不思議そうに見て触り興味津々だった。</p> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">  <p>左写真は、保冷剤に魚のゴム人形や装飾品を入れて水族館を作ったもの。冷凍するとひんやり固くなり、だんだん溶けていく感触が味わうことができ、冷たいものが苦手でも柔らかくなると手を出す様子を見ることができた。</p> </div>
対象児童生徒 学年・グループ	高等部 DE グループ
素材・作り方等	上記参照
使ってみて (効果・反省等)	<p>身近にある素材を一工夫するだけで生徒たちにとって魅力的なものになり、視野を広げるきっかけになったように感じる。また、ただ見せるだけではなく、説明の仕方、口調などでも生徒たちは期待感を持って話を聞くことができるようになってきていると感じた。</p> <p>四月当初は手を引っ込めていた生徒が力を抜いて素材に触ることができるようになった姿をみて素材に触れる大切さを改めて感じている。反省点として、触っているうちに口に入れてしまったことがあったので、異食のある生徒への配慮を徹底するべきであった。今後は安全面への配慮を徹底しながら新たな素材を用いて授業を組み立ていきたい。</p>
保管場所 又は所有者	本校 美術科



教科・領域	保健体育
名称	性教育「人とのかかわり」①、②
写真 使用方法	<p>① </p> <p>② </p> <p>・指導案①②は、別紙参照</p>
対象児童生徒 学年・グループ	① 高等部 FG グループ ② 高等部 G グループ
素材・作り方等	① アンケート用紙をワープロソフトで作成する。 人権委員会より参考資料をスキャナーアプリに取り入れる。 ② アンケート用紙をワープロソフトで作成する。 プレゼンテーションアプリを使用して「欲求と適応機制」の資料を 作成する。授業を受けてまとめプリント（発想の転換）を作成する。
使ってみて (効果・反省等)	①②アンケート（プライバシーの配慮を行いながら）で生徒の考え方を 客観的に考えることができるように促すことができた。アンケート内容 を受けて、身近な人や将来想定される環境をイメージしてもらい、様々 な事象を資料よりプレゼンテーションアプリやスキャナーアプリを使用 して見やすい絵や情報を例題にあげた。（視覚情報を多くした） ①想像してなかった出来事がたくさんあった様子であったが、各事象に 対して真剣に考え、それぞれが、自分の考えや意見を発表することがで きた。被害者になった場合としての内容が大半だったので、加害者にな るかもしれない可能性もあることも同時に伝えておくべきであった。次 回の授業でフォローしたいと考える。
保管場所 又は所有者	本校 高等部



# 教材・教具 高

## 外国語

教科・領域	外国語（英語）
名称	プレゼンテーションソフトによる英語教材
写真 使用方法	 <p>授業の流れを作り、その時間新しく学習するところや強化するところの導入がスムーズにいくように、身近な題材を使用するようにしている。アニメーション機能を使用し、イラストと英単語が順番に表示されるようにしている。まずは生徒たちに予想させてから英単語を表示するようにしている。単語を確認しながら一緒に発音練習し、その後と同じような問題を行うことで定着と強化をはかっている。画面だけでなく、ミニホワイトボードに解答を書くことや、絵カードを選ぶ形で学習することも並行し行っている。</p>
対象児童生徒 学年・グループ	高等部 FG グループ
素材・作り方等	プレゼンテーションソフト。生徒たちに馴染みのあるアニメや生徒の好きな人物や事物を題材の一部として取り入れていること、アニメーションを多く使用して少しずつ題材を表示し注視できるようにし、クイズ形式で答え合わせができるようにしている。単調にならないように、また気分の切り替えを行うために英語の歌やダンスの動画を取り入れている。英語の読みが難しいので、基本的に英単語にふりがなをつけているが、定着したところや容易に読めそうなところは必要に応じてつけていない。
使ってみて (効果・反省等)	アニメや好きな芸能人などの画像が教材の一部になっていると、興味関心が向きやすく導入としてはよいものであった。アニメーション機能を駆使することで次の表示を想像することや期待感がもてる他、動きや音も加わり、生徒の関心を引き続けることができていた。クイズ形式で答え合わせのように用いることや生徒同士が競争するように解答する場面を設定しているので、それぞれ意気込んで取り組んでいる姿が印象的であった。
保管場所 又は所有者	本校 高等部