

特別支援教育教材・教具展示 作品票

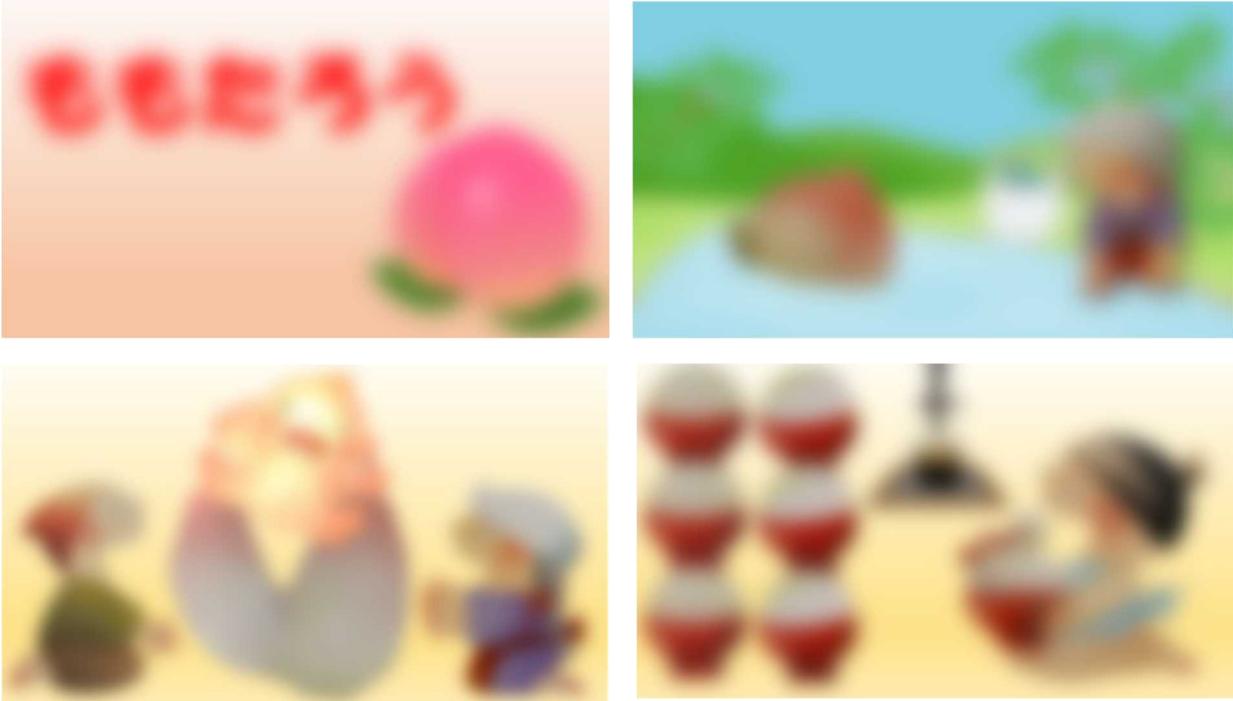
分類番号	R3-01	教科・領域等	遊びの指導 自立活動	
教材・ 教具名	ひらがなとアンパンマン	制作者名	花田 志乃	
		所属名	青森県立弘前第一養護学校	
<p>1 教材・教具のねらい (対象含む)</p> <p>対 象： 小学部低学年重複学級</p> <p>ねらい： 同じキャラクターを見つけて、重ねて貼る。 キャラクターの名前を手がかりにひらがなを読む。</p>				
<p>2 使い方 (写真を含めて)</p> <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・キャラクターの絵を合わせて貼る。</li> <li>・「アンパンマンのあ」などとひらがなを読む。</li> </ul>				
<p>3 その他 (工夫点、留意事項等)</p>				

特別支援教育教材・教具展示 作品票

分類番号	R3-02	教科・領域等	遊びの指導 自立活動	
教材・ 教具名	メルちゃんパズル	制作者名	花田 志乃	
		所属名	青森県立弘前第一養護学校	
<p>1 教材・教具のねらい (対象含む)</p> <p>対 象： 小学部低学年重複学級</p> <p>ねらい： 白黒の絵や形を手がかりに型はめをする。</p>				
<p>2 使い方 (写真を含めて)</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">教材 1</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">教材 2</p> </div> </div> <p>教材 1</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 白黒の絵やピースの形を手がかりに型はめをする。</li> </ul> <p>教材 2</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 白黒の絵を手がかりに、全体の絵を考えながら型はめをする。</li> </ul>				
<p>3 その他 (工夫点、留意事項等)</p>				

分類番号	R3-03	教科・領域等	自立活動	
教材・ 教具名	いくつかな	制作者名	外川 麻衣子	
		所属名	青森県立弘前第一養護学校	
<p>1 教材・教具のねらい (対象含む)</p> <p>対 象： 小学部低学年重複学級</p> <p>ねらい： 数字の読み方、指での表し方、量を理解する。</p>				
<p>2 使い方 (写真を含めて)</p> <div style="text-align: center;"> <p>The image shows three educational materials. '教材 1' consists of cards with numbers 1, 2, 3 and corresponding hand gestures. '教材 2' consists of cards with numbers 1, 2, 3, 4, 5 and corresponding dots. '教材 3' consists of cards with numbers 1, 2, 3, 4, 5 and corresponding hand gestures and small red hearts.</p> </div>				
<p>教材 1</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 数字や指数字を正しく読み、数分のイラストを貼る。</li> </ul> <p>教材 2</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 数字を順序よく並べ、同じ数のイラストカードを貼る。</li> </ul> <p>教材 3</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 数字を正しく読み、指数字カードと同じ数のイラストカードを貼る。</li> </ul>				
<p>3 その他 (工夫点、留意事項等)</p>				

特別支援教育教材・教具展示 作品票

分類番号	R3-04	教科・領域等	国語	
教材・ 教具名	ももたろう デジタル絵本 (クイズ付き!)		制作者名	野口 結菜
			所属名	青森県立弘前第一養護学校
<p>1 教材・教具のねらい (対象含む)</p> <p>対象： 小学部B グループ 国語科II グループ</p> <p>ねらい： 児童が興味をもって物語の読み聞かせを聞き、その物語の時間の経過などの大体を捉えたり、登場するものや動作を思い浮かべたりすることができる。</p>				
<p>2 使い方 (写真を含めて)</p> <p>・ソフト「パワーポイント」のスライドショーを開始する。</p>				
				
<p>3 その他 (工夫点、留意事項等)</p> <p>・絵本や人形劇での読み聞かせでは、興味を示さなかったり、途中で飽きてしまったりする児童がいた。そこで、テレビに映して読み聞かせができるようにパワーポイントで動画を作成すると、全員が物語に興味を示し、途中で飽きてしまう子は少なくなった。</p> <p>・絵本の写真を撮り、その背景をスマートフォンアプリで削除した上で、パワーポイントに画像として使用した。</p>				

分類番号	R3-05	教科・領域等	自立活動	
教材・ 教具名	弁当包みを自分で解くぞ！	制作者名	高等部重複学級	
		所属名	青森県立弘前第一養護学校	
1 教材・教具のねらい (対象含む) 弁当包みを自分で解いたり結んだりできるようにするため。				
2 使い方 (写真を含めて)				
				
		<p>今では、支援なしでも、一人で3重結びを解くことができます！実生活でも、指をかける場所を提示することで一人で解くことができるようになってきました！</p>		
3 その他 (工夫点、留意事項等)				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・牛乳パックとハンカチ2枚で簡単に作成できる。</li> <li>・牛乳パックを使うことで、紐の長さを自由自在に変えることができる。</li> <li>・穴を開ける太さを変えることで、いろいろな種類の紐に変えることができ、靴紐結び等にも発展させやすい。</li> <li>・牛乳パックの面で解いたり結んだりすると、立体的で取り組みやすい。</li> </ul>				

分類番号	R3-06	教科・領域等	生活単元学習	
教材・ 教具名	石拾い籠	制作者名	塚本 直子	
		所属名	青森県立弘前第一養護学校	
<p>1 教材・教具のねらい (対象含む) 石拾いの見通しをもつことをねらいとした。</p>				
<p>2 使い方 (写真を含めて)</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・肩にかけて使います。</li> <li>・拾った石を1個ずつ、入れます。</li> <li>・10個たまったら、石捨て場まで持って行きます。</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;">   </div>				
<p>3 その他 (工夫点、留意事項等)</p>				

分類番号	R3-07	教科・領域等	音楽	
教材・ 教具名	AC100V 打楽器用ピエゾスイッチインター フェース	制作者名	小山内博仁	
		所属名	むつ養護学校	

1 教材・教具のねらい (対象含む)

音楽の授業で、打楽器を使った器楽演奏を行った。太鼓やタンバリンの手を打つ場所が定まらない様子を見て、打楽器演奏にもっと注目して意識的に打つことができるよう、「打つと光る」と注目して楽しめるのではないかと考えた。

2 使い方 (写真を含めて)

センサー (ピエゾ素子部分) を楽器の打面近くにテープ等で貼り付ける。  
マイコン (Arduino) でセンサーからの入力を処理し、トリガとして 100V リレーを動作させている。  
マイコン動作に 9V 電池を使用する。本体部分も楽器にテープ等で留めた方が扱いやすい。  
電球等と接続し、マイコンの電源を入れると、「叩くと光る」楽器となる。  
学習発表会でも使用し、効果的な演出ができた。



正面



背面

3 その他 (工夫点、留意事項等)

ピエゾ素子を別のセンサーに変えることで児童の実態に合った演奏方法や楽器に対応できると思う。

分類番号	R3-08	教科・領域等	音楽	
教材・ 教具名	タッチセンサスイッチインターフェース	制作者名	小山内博仁	
		所属名	むつ養護学校	
<p>1 教材・教具のねらい (対象含む)</p> <p>音楽の授業で、楽器を使った器楽演奏を行った。太鼓やタンバリンを打つ力が弱く、楽器を打つ実感が感じにくい様子を見て、楽器演奏を楽しむことができるよう、「触ると光る」仕組みを考えた。</p>				
<p>2 使い方 (写真を含めて)</p> <p>指や手で触れると感知して反応する静電容量センサーとなるようプログラミングし、マイコン (Arduino) とリレーと組み合わせた。センサー部分は CD ケースにアルミ箔を巻き付けた。対象児童生徒の実態に合わせて工夫した。</p> <p>マイコン (Arduino) でセンサーからの入力进行处理し、トリガとしてリレーを動作させている。リレーは BD アダプタと接続し、電池で動作するものに対応できる。</p> <p>マイコン動作用に単 3 電池を 4 本使用する。今回は LED 電球と接続し、マイコンの電源を入れると、触ると光るようにした。</p> <p>学習発表会でも使用し、効果的な演出ができた。</p>				
				
<p>全体の構成</p>		<p>センサー部</p>		
<p>3 その他 (工夫点、留意事項等)</p> <p>ピエゾ素子センサー式のリレーを使用したインターフェースを改変して制作した。</p>				