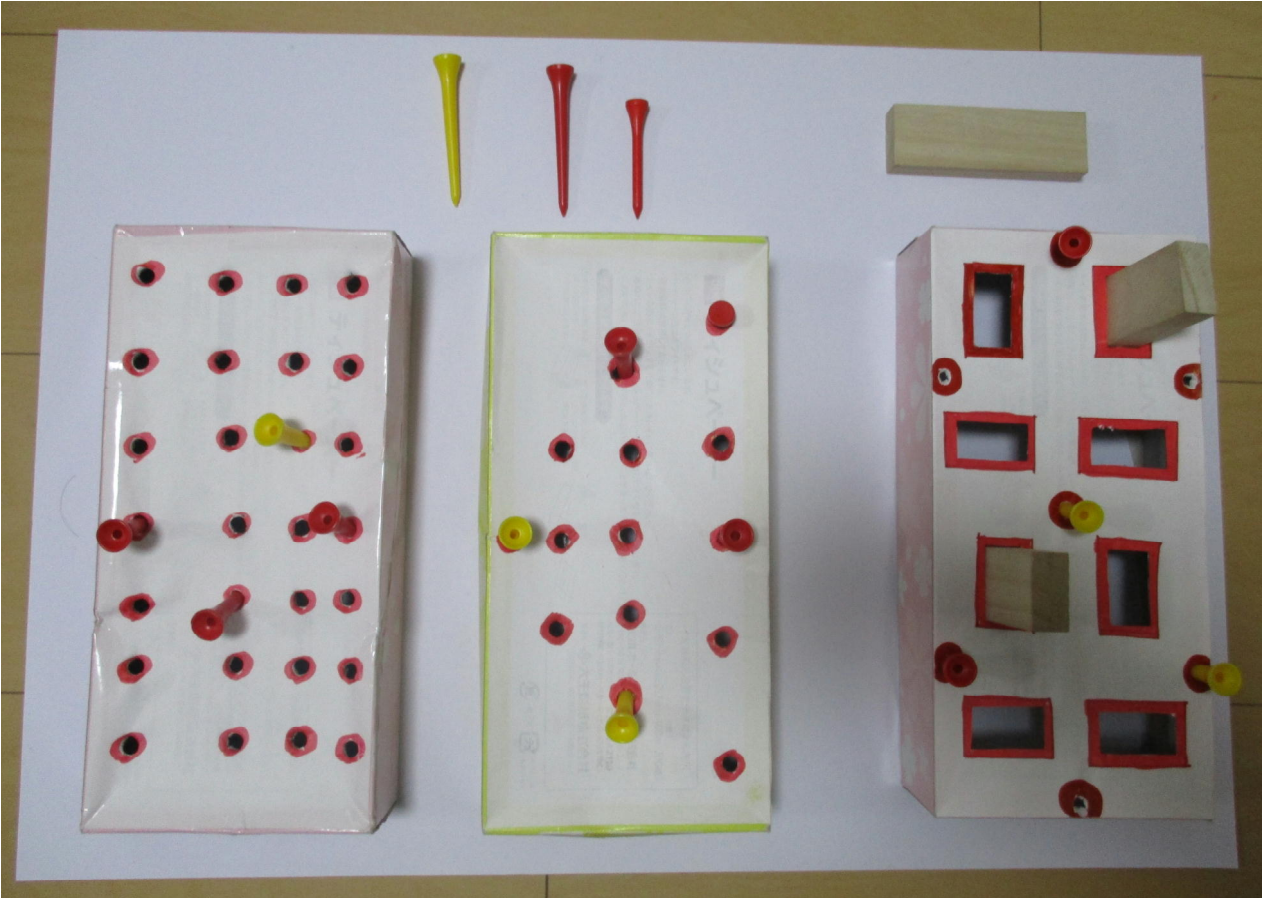


【教材・教具名】 1対1の対応	【教科・領域】 自立活動	【対象】 小学部全学年
【ねらい】 ・ ゴルフピンや積み木を手元を見て、穴に入れることができる。		
○教材の使い方 ・ 初めは、教師がゴルフピンを一つ一つ手渡す。慣れてきたら、容器にゴルフピンを入れて提示する。ゴルフピンと直方体の積み木について上記と同じ手順で行う。 ・ ゴルフピンの先がとがっているので、安全面には十分に注意する。		
		
○工夫点 ・ 穴をランダムにしたり、穴の形を増やしたりして、興味・関心がもてるようにした。 ・ ゴルフピンの長さを長いものから短いものに変えて取り組んだ。		
○効果・改善点 ・ 繰り返し行うことで、一人で学習に取り組めるようになった。 ・ 穴の周りに違う色を塗っても、正しくマッチングすることができた。 ・ ピンの先を削って丸めておくことで、より安全に扱うことができると思われる。		

【教材・教具名】 VOCACO	【教科・領域】 日常生活の指導	【対象】 高等部全学年
【ねらい】 ・発語が無い又は不明瞭な児童生徒のコミュニケーションを補助する。 ・自閉的傾向の児童生徒のスケジュール理解を補助する。		
○教材の使い方 A ボイスパネル B メッセージボード 		
○工夫点（アプリの機能） ・ボイスパネルの絵カードにタッチすると音声再生される。また、メッセージボードでは複数の絵カードを組み合わせて文章を作ることができる。（接尾語の音声は無い） ・上記の機能の他に、スケジュールという機能があり、この機能ではさまざまな活動の流れを作ることができる。基本的には、自閉的傾向の児童生徒のスケジュール理解を補助することをねらった機能だが、これと同様の機能（ドロップトークというアプリ）をつかい、朝や帰りの会の進行を行うこともできる。		
○効果・改善点 ・実際に同様のアプリ（ドロップトーク）を使っていた生徒は、不明瞭ではあったが発声があり、アプリの音声に合わせて発音することで発声の練習も行っていた。朝や帰りの会の進行をする時に使うのが主だったが、日常生活の中でも、なかなか周りの人に意思が伝わらない時には利用していた。この生徒は、友達や先生の絵カード（写真）を作るときには、自分が写真を撮影し、撮影した相手に音声（名前）を入力してもらっていた。こうしたやりとりが周りの友達や先生方とのコミュニケーションをとる上でも役に立っていたと思われる。		

【教材・教具名】 電子マネーを使おう	【教科・領域】 生活単元・数学（ICT）	【対象】 高等部生徒（C 作業所属の生徒）
【ねらい】 ・ コンビニ等で電子マネーをチャージし、支払いをすることができる。		
○教材の使い方 ・ はじめにカードにチャージ（入金）する方法（相手に対して何とお願いするか）を学習する。 ・ 「電子マネーを使おう」のレジュメを使い、学習する。 ・ チャージの仕方を学習する。（現金を支払い、カードをフェリカの機械にタッチする） ・ チャージした電子マネーで支払いをする。		
 電子マネーを使おう 1：チャージをお願いするとき ①：「〇〇円、チャージをお願いします」と店員さんをお願いする。 ②：チャージしたい額の現金を店員さんに渡す。 ③：電子マネー（カード）を機械にかざす。 ④：チャージ完了の音（シャリーンやワオンやビィビィ）となれば終了 2：電子マネーで代金を支払うとき ①：商品の清算（合計額）を店員さんから告げられたならば「〇〇で支払います」と電子マネーの種類を伝える。 ②：機械にカードをかざし、支払い完了の音（シャリーンやワオンやビィビィ）となれば終了		
○工夫点 ・ チャージする場所や残高不足などによって、さまざまなケースが考えられる。上記以外にもケースバイケースでのやり方を指導する必要があった。		
○効果・改善点 ・ 「現金支払い→チャージ（入金）→支払い」の手順が理解できた。 ・ 工夫点でも記した通り、さまざまな入金方法があるので何度も繰り返し教えていかなければならない。社会体験的学習も多く求められる。 ・ お金の価値が理解できていないと、取り扱うのが難しい。		