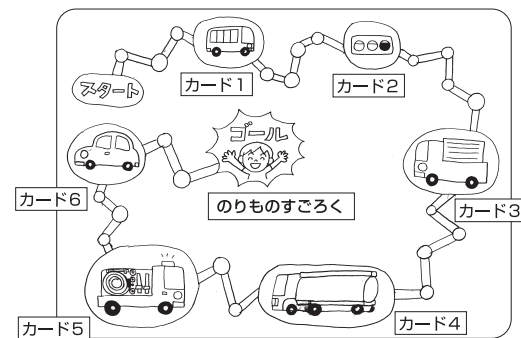
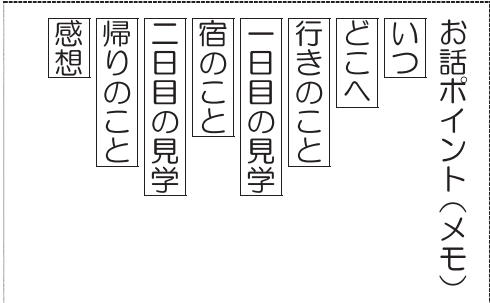


題 材 名 ゴールをめざせ！ ことばを広げるための学習	
ね ら い ・ことばが増えて話すことに自信をもつことができる。	
対 象 ・語彙の少ない子	所要時間 30分
準備するもの ・すごろく（自作） ・ カード （手元用）1～9 ・コマ（好きなキャラクター） ・さいころ	
内 容 ①すごろくのルールを説明する。（既存のルールと同様） ②コースの途中にある カード の印は、手元 カード から1枚選び、その問題に答えられたら3ポイント進むことができる。 ③同じ答えは言わない （カードの内容の例） カード1 「た」のつくことばを三つ言いましょう。 カード2 花の名前を三つ言いましょう。 カード3 友だちの名前を二人言いましょう。 カード4 反対のことばを答えましょう。 カード5 「ま」のつくことばを三つ言いましょう。 カード6 給食で好きな献立を二つ言いましょう。 カード7 動物の名前を三ついいいましょう。 カード8 「か」のつくことばを三つ言いましょう。 カード9 勝ったときの気持ちを二つ言いましょう。	指 導 上 の 配 慮 点 ・すごろく盤に、好きなイラストの絵を取り入れて作ったり、コマも好きな小物を用いたりすると、興味関心が高まる。 ・答えられない場合はヒントを出す。 ・忘れてしまいがちな子には、一度答えたことをメモ書きする。 カード内容設定のポイント ・「三つ答えましょう」という時は、二つは自信を持って必ず答えられるもの、残り一つは、少し考えると答えられるような問題を設定する。 ・活動の時間を考慮して、カード数を調整し、時間内でゴールできるようにする。
【ちょっと、ひと工夫】 ・ボードゲームの代表とも言える「すごろく」は、可変性があり子どもに大人気である。 カード の内容を変えるだけで、算数の学習やソーシャルトレーニング等、バリエーションが増やせるすぐれものである。すごろく盤をかえると、同じ課題を楽しみながら、繰り返すことができる。 ・さいころを二つ使うと、たし算やひき算等の「計算すごろく」として活用できる。 ・ゲームに慣れてきたら、教師と一緒にすごろく盤作りから取り組んだり、自分でカードの内容を考えてみたりすることにも挑戦していくと、更に興味を高めることができる。 ・グループワークでも可能である。	



題 材 名	
ぼくにも書けるよ！ 作文の学習	
ね ら い	
・「お話ポイントプリント」をヒントに、楽しい会話をしながら出来事を順番に思い出し、それを作文に書くことができる。	
対 象	所要時間
・記憶は強いが、何を書いたらよいのかわからず、作文が苦手な子	45分
準備するもの	
・作文のテーマに関する写真や資料（例：修学旅行の写真・日本地図） ・お話ポイントプリント	
内 容	指 導 上 の 配 慮 点
テーマ：「修学旅行の思い出」（例） ①修学旅行に行った場所を、地図や写真で確認する。 ②「お話ポイントプリント」にもとづいて、教師と話しながら、思い出した内容を箇条書きにする。 ③内容が記入された「お話ポイントプリント」を見ながら、文章にまとめる。	・修学旅行先の地図や写真を見ながら話を進めると、内容を思い出しやすい。 ・教師と思い出を話すことで、どんなことを書けばよいのかという見通しがついてくる。 ・話す内容につまずいた時には、予想される事柄をいくつか質問し、記憶を引き出す。 ・話した内容が、十分に記入されていない場合があるので、話を聞きながら、教師も簡単なメモをとるとよい。 ・下書きをしたり形式にこだわったりすると意欲をなくすことがあるので、まずは「書くこと」を優先する。 ・書き慣れないうちは、段落の途中で気持ちや感想を入れると戸惑うので、最後の段落にまとめて書くようにするとよい。
 ④感想を書く。	
【ちょっと、ひと工夫】	
・お話ポイントプリントにメモできる子は、スムーズに作文を書くことができる。 ・低学年の場合、話したことを教師がいったん書き留め、視写させるとよい。 ・学級での作文指導とも連携できる。	

題 材 名	
いま 何時？ 時計の読み方の学習	
ねらい	
・視覚認知を生かして、時計の理解を図る。	
対 象	所要時間
・アナログ時計の読めない子 (数列や数の大小・60進法を理解していることを確認) ・視覚認知が優位な子 ・目と手の協応の力を高めたい子	15分
準備するもの	
・針のない文字盤だけの時計の模型 ・色分けした時計盤 ・短針 (裏面磁石で取り外し可：黒) ・長針 (裏面磁石で取り外し可：黒) ・数字カード	 「数字と数字の間の色」と「手前の数字の色」は同じ
内 容 :	指 導 上 の 配 慮 点
〈時間読み〉 ①色分けした時計盤を使い、短針だけ置いて時間を読む練習をする。 ②色分けのない時計盤で練習する。 〈分読み〉 ③長針だけ置いて「何分」を読む練習をする。 ④ 短針・長針の順に針を置き、この順に時刻を読む。 ⑤ 数字カードで「何時何分」を表し、その時間を示すように時計盤に針をおく。	・色を手がかりに理解を促す。 ・針が数字と数字の間にあって迷う時は、色分けした部分と書かれた数字の色を見て確認する。(例：1と2の間に短針がある時—時計盤の1から2までの間の色と、数字の1の色が同じなので、「1時」) ・時計盤に1～60までの数字を示し、分読みの手がかりとする。 ・かけざんを理解している場合は、時計盤の数字に5をかけた答えだということで理解を促す (例：1×5＝5分・2×5＝10分) ・15分・30分・45分の理解ができれば、そこから何目盛り進んでいるから「〇分」と読むことを促す。 (例：15分+2目盛り＝17分) ・針を操作する活動を多く取り入れて、楽しく繰り返し学習を進め、定着を図るとよい。
【ちょっと、ひと工夫】	
・今回は、「時刻を読む」ために長針・短針を分解して学習したが、実際には、短針と長針は連動している。次のステップとしては、時計の模型を用い、二つの針の動く様子を視覚的にとらえ、これまでデジタル時計でイメージしにくかった「時間の流れ」を意識させることが必要である。子どもが興味を持って、実際に針を操作することが時間の理解につながる。	

題 材 名																																	
かけざん九九で神経衰弱 かけざん九九の最終段階の習得のための学習																																	
ね ら い																																	
・ゲームをしながら、楽しく九九を習得する。 ・気持ちのコントロールを促す。 ・位置理解・言葉が増えて話すことにも自信をつける。																																	
対 象	所要時間																																
・繰り返し練習することや、ドリルをすることが苦手な子 ・九九を順番には唱えられるが、順を入れ替えるとできない子 ・九九の習得をあと一歩のところで足踏み（7・8の段）している子 ・勝敗のあるゲームを楽しみ、意欲的に取り組める子	5分～10分																																
準備するもの																																	
・九九の式を書いたカード9枚、九九の答えを書いたカード9枚 （カードの大きさは、色工作用紙を縦5cm横6cmぐらいにしたもので、式と答えのカードは別色） ・九九の式と答えを書いた表（唱え方をひらがなで記入） ・ます目マット（3×3）																																	
内 容	指 導 上 の 配 慮 点																																
＊トランプの神経衰弱ゲームのやり方を基本として行う。 式 <table><tr><td></td><td>1 列</td><td>2 列</td><td>3 列</td></tr><tr><td>1 段</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>2 段</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>3 段</td><td></td><td></td><td></td></tr></table> 答え <table><tr><td></td><td>1 列</td><td>2 列</td><td>3 列</td></tr><tr><td>1 段</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>2 段</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>3 段</td><td></td><td></td><td></td></tr></table>		1 列	2 列	3 列	1 段				2 段				3 段					1 列	2 列	3 列	1 段				2 段				3 段				・事前に、カードは、他の人にも見えるようにめくこと、必ずもとの位置に戻すことを約束する。 ・カードは、対比して記憶ができるように3×3で並べて始める。 （位置理解が苦手な子には、列と段を書いたマス目マットを用意し「1列目の2段目のカード」のようにしてカードを選ぶとよい） ・答えを必ず正しく唱えてから、答えのカードをめくる。（復唱） ・答えがわからない時は、手元の九九の表を見てもよいことにする。 ・カードが合わない時は、みんなで「違っていても大丈夫！」と声に出して言うことで、イライラ感をしずめることができる。 ・教師は、わざとめくり違いをして練習の機会を調整することも可能である。
	1 列	2 列	3 列																														
1 段																																	
2 段																																	
3 段																																	
	1 列	2 列	3 列																														
1 段																																	
2 段																																	
3 段																																	
【ちょっと、ひと工夫】																																	
・ゲームに慣れてきたら、カードを自由に置いて始めると、繰り返し取り組める。 ・二つの段を混ぜて（枚数を多くして）行ってもよい。 ・かけざんだけでなく、他の四則計算にも使える。 ・取らせまいと位置を変えて置いてしまう等、ゲーム上のトラブルは話し合っ、次回からのルールに組み込んでいく。（話し合いのスキル・気持ちのコントロール）																																	