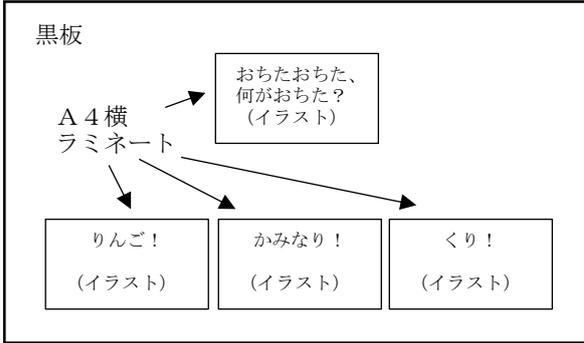


自作教具の活用事例

<p>【作品名】 おちたおちたゲーム</p>	<p>【学校名】 日立市立日立特別支援学校</p>
<p>【活用できる領域・教科等】 自立活動（話を聞く学習）</p>	<p>【制作者名】 田中 一瑠</p>
<p>【制作の意図】 教師の指示や友達の話聞いて、仲良く生活することができるようになってほしいという意図がある。また、話を聞くことは基本的な学習態度の1つなので、ゲームとして楽しみながら身に付けさせたいという意図もあり、1学期から授業の導入で行ってきた。</p>	<p>【使用方法】 3～6人で行うとよい。「りんご」「かみなり」「くり」の3つのイラスト（ラミネートされたもの）を用意し、代表の児童を黒板前に座らせる。「おちたおちた、何がおちた？」の掛け声で、代表の児童が好きなイラストを提示し、他の児童はイラストに合った動作を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・りんご→手を前に出す。 ・かみなり→おへそを隠す ・くり→頭を手でおさえる
<p>【制作上の工夫】 シンプルに作ることを意識した。「おちたおちた、何がおちた？」と書かれたカードも用意し、児童が自らゲームを進められるようなきっかけを作った。 黒板に貼ったり剥がしたりできるように、操作しやすい作りにした。掛け声の後に、あえて時間を置いて緊張感を楽しむ児童も見られた。</p>	<p>【見取り図】</p> 
<p>【写真】</p> 	<p>【使用効果と応用発展】 教師の指示がよく入るようになった。また、言葉の表出が難しい児童が、イラストを選ぶことでゲームに積極的に参加しようとする姿も見られた。 慣れてきたら、イラストを1枚だけ選ばせるのではなく、2・3枚選ばせると活動にバリエーションが生まれる。</p>
<p>【材料・材質・部品等】 A4横印刷 ラミネートシート マグネットシート</p>	