

プットイン



興味・関心を高める工夫

・入れ物を缶にしたり、瓶にしたりして、棒などを入れた時の音が変わるようにする。

ねらい

1

- ・ 自立活動
- ①目と手の協応動作
- ②注視
- ③手指の巧緻性（つまむ）
- ・ 算数（知的障害）
- ④図形（ものの分類）
- ⑤形（ものの分類）

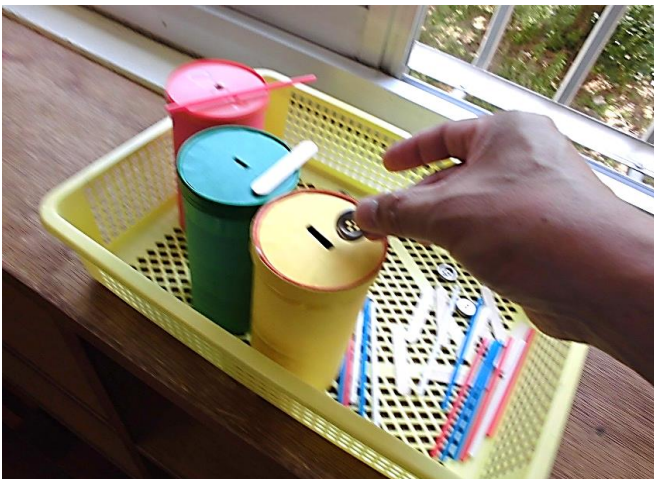
使い方

- ・ 箱に入れてある棒やボタンをつまんで穴に入れていく。
- ・ 箱の中の物が無くなれば終わり。

難易度を高くする工夫

- ・ 穴に入るものと入らない物など複数の種類をボックスに入れ、入るものと入らない物を仕分けながら入れていく。
- ・ 左上の課題では、青のシールの穴、赤のシールの穴など複数の色の穴を用意する。同じ色の穴にマッチングしながら棒を入れていく。

プットイン（形や大きさを意識して）



興味・関心を高める工夫

・入れ物を缶にしたり、瓶にしたりして、棒などを入れた時の音が変わるようにする。

ねらい

2

- ・ 自立活動
- ①目と手の協応動作
- ②注視
- ③手指の巧緻性（つまむ）
- ・ 算数（知的障害）
- ④図形（ものの分類）
- ⑤形（ものの分類）

使い方

- ・ 箱に入れてある棒やボタンをつまんで穴に入れていく。
- ・ 色分けされた物を缶の色とマッチングさせて穴に入れていく。
- ・ 箱の中の物が無くなれば終わり。

難易度を高くする工夫

- ・ 入るものと入らない物の複数の種類をボックスに入れ、入るものと入らない物を仕分けながら入れていく。
- ・ 左上の課題では、青のシールの穴、赤のシールの穴など複数の色の穴を用意する。同じ色の穴にマッチングしながら棒を入れていく。

ペグ挿し（色の弁別）



興味・関心を高める工夫

- ・制限時間を設けたり、タイムを計測したりする。

ねらい

3

- ・ 自立活動
- ・ 算数（知的障害）
- ①目と手の協応動作
- ④図形（ものの分類）
- ②注視
- ③手指の巧緻性（つまむ）

使い方

- ・ 箱に入れてあるピンをつまんで穴に挿していく。
- ・ 色分けされたピンを、同じ色のシールの穴に挿していく。
- ・ 箱の中のピンが無くなれば終わり。

難易度を高くする工夫

- ・ 指先の巧緻性に応じて、棒の太さや素材を変える。

ペグ挿し（図柄の弁別）



興味・関心を高める工夫

- ・ 好きなキャラクターを模様で使用する。
- ・ タイムを計る
- ・ よく目にする看板（トライアル、コスモスとか）を使用する。土台はゴシックで店名、ピンは看板の写真にすると終わったときに看板が立ち並ぶ街の風景ようになる。ひらがな、カタカナ、アルファベットなど発達に応じて国語等の学習にも使える。

ねらい

4

- ・ 自立活動
- ・ 算数（知的障害）
- ①目と手の協応動作
- ④図形（ものの分類）
- ②注視
- ⑤形（ものの分類）
- ③手指の巧緻性（つまむ）

使い方

- ・ 箱に入れてあるピンをつまんで穴に挿していく。
- ・ ピンについている模様と同じ色、同じ模様のシールを選びマッチングして挿していく。
- ・ 箱の中のピンが無くなれば終わり。

難易度を高くする工夫

- ・ 大きさを小さくする。
- ・ 模様の代わりにひらがなやカタカナのマッチング。
- ・ 指先の巧緻性に応じて、棒の太さや素材を変える。

卵のパック詰め (1対1対応)



興味・関心を高める工夫

・卵にS、M、Lなどサイズを記入し、パックにもS、M、Lとサイズを用意し、サイズを仕分けながらパック詰めする。

ねらい

5

- ・自立活動
- ・算数 (知的障害)
- ①目と手の協応動作
- ③図形 (ものの分類や整理)
- ②手指の巧緻性 (つまむ)

使い方

- ・卵ケースの中にピンポン玉を一つずつ入れていく内容。
- ・左上から右側の順に落とすことがないように丁寧にを入れていく。下段も同様に左側から入れていく。
- ・卵ケースが満杯になったら箱を閉める。

難易度を高くする工夫

- ・指先の巧緻性に応じて、大きさを小さくする。
- ・ケースの穴に色つきのシールを貼り、ボールも色を付け、色をマッチングしながら詰めていく。

色の弁別①



興味・関心を高める工夫

・ボールのかわりに好きなキャラクターなどを使用する。
・箱やボールの素材を変え、ビー玉や箱を缶に入れた時に音が鳴るようにする。

ねらい

6

- ・自立活動
- ・算数 (知的障害)
- ①目と手の協応動作
- ④図形 (ものの分類)
- ②注視
- ⑤形 (ものの分類)
- ③手指の巧緻性 (つまむ)

使い方

- ・箱に入れてあるボールををつまんで箱に入れる。
- ・色分けされたボールを同じ箱に入れていく。
- ・箱の中のボールが無くなれば終わり。

難易度を高くする工夫

- ・ボールを指先ではなく、ピンセット等でつまむようにする。(巧緻性UP!)
- ・色は一緒でも大きさや形が違うものを入れる。(2つのことを同時に考えなくてはならないので難易度UP!)
- ・入れ物の上にボールを入れる数を「5」など、表示する。「黄色を5つという意味」

マッチング①



興味・関心を高める工夫

- ・自分が好きなドリンクのふたが入っていれば大喜び！

ねらい

7

- ・自立活動
- ①目と手の協応動作
- ②注視
- ③手指の巧緻性（つまむ）
- ・算数（知的障害）
- ④色の分類
- ⑤形の分類

使い方

- ・箱に入れてあるペットボトルのキャップと同じ色、柄のキャップの中に入れる。

難易度を高くする工夫

- ・マッチングだけでなく、キャップ締めまでを取り入れる。
- ・色は一緒でも柄が違うものだけで構成する。

マッチング②



興味・関心を高める工夫

- ・興味がある図柄（飛行機、自動車、食べ物等）で課題をつくれれば興味が高まる。

ねらい

8

- ・自立活動
- ①目と手の協応動作
- ②注視
- ③手指の巧緻性（つまむ）
- ・算数（知的障害）
- ④図形（ものの分類）
- ⑤形（ものの分類）

使い方

- ・箱に入れてあるカードを取り、同じ図柄のカードとマッチングする
- ・マジックテープを使用しているのをくっつける。

難易度を高くする工夫

- ・同じ図でも色を異なるものにする。
- ・平仮名やカタカナのマッチングにしてもよい。鏡文字や細部が少し違う文字を入れて、位置関係の違いを意識する力や細部まで注意深く見ていく力を養える。

色のマッチング③ (洗濯ばさみを利用したつまむ運動)



興味・関心を高める工夫

- ・ はらぺこあおむしにする。

ねらい

9

- ・ 自立活動
- ①目と手の協応動作
- ②注視
- ③手指の巧緻性 (つまむ)
- ・ 算数 (知的障害)
- ④図形 (ものの分類)
- ⑤形 (ものの分類)

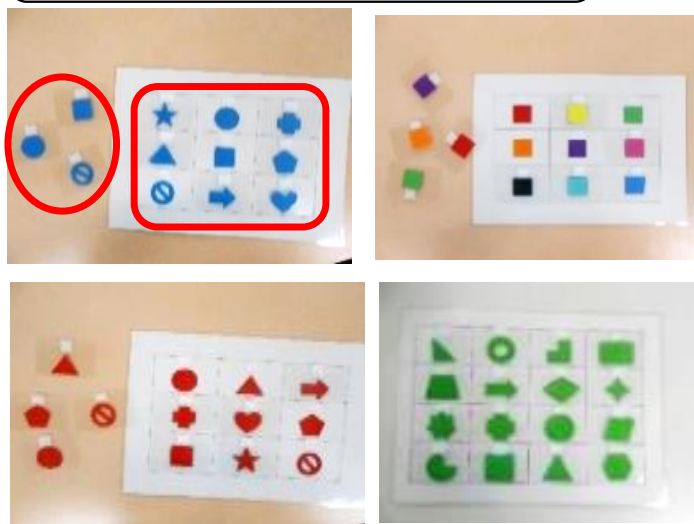
使い方

- ・ 先端に色つきのボールが付いている洗濯ばさみをつまんで、カードの同じ色の箇所に付けていく。

難易度を高くする工夫

- ・ 洗濯ばさみの種類を変える。
- ・ 洗濯ばさみのかわりにクリップにする。

形の弁別&マッチング①



興味・関心を高める工夫

- ・ 動物や食べ物、車など、児童生徒の興味関心に合わせてシルエットで取り組んでみる。
- ・ 車好きは、車種のシルエットだけで構成するのもおもしろいかも。

ねらい

10

- ・ 自立活動
- ①目と手の協応動作
- ②注視
- ③手指の巧緻性 (つまむ)
- ・ 算数 (知的障害)
- ④図形 (ものの分類)
- ⑤形 (ものの分類)

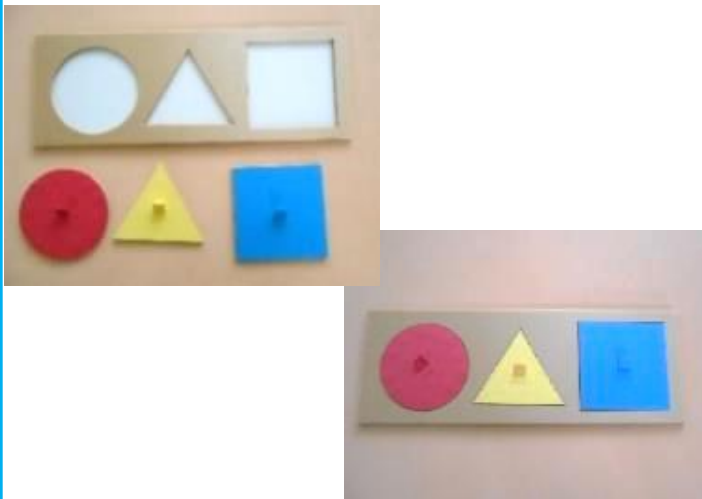
使い方

- ・ 箱の中に入っているカードを取り、ラミネートされているボードの中で同じ形のものを見つけ、マッチングして貼り付けていく。

難易度を高くする工夫

- ・ 同じ形で、色が異なるものを準備する。
- ・ 完成したら、マス目だけのものを準備しておき、同じように再現してみる。
- ・ マス目の数を増やす。

形の弁別&マッチング②



興味・関心を高める工夫

- ・スタンプにして（ちゃんとはめるとインクが付く）遊ぶ。
- ・お弁当箱にいくつかの形に収まったおかずをつめていく感じにする。

ねらい

11

- ・自立活動
- ①目と手の協応動作
- ②注視
- ③手指の巧緻性（つまむ）
- ・算数（知的障害）
- ④図形（ものの分類）
- ⑤形（ものの分類）

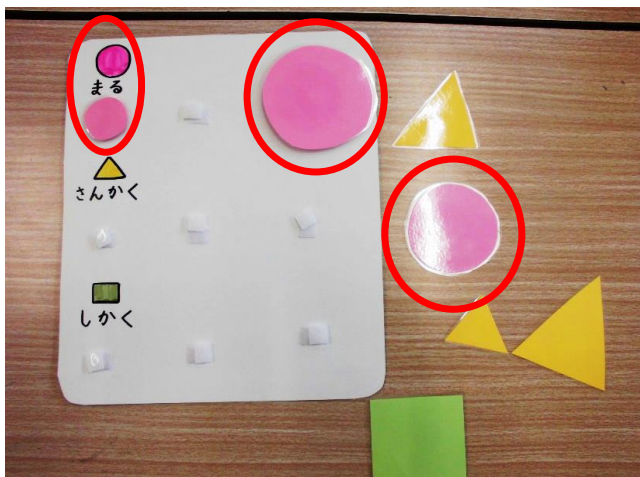
使い方

- ・同じ形の穴を見つけ、きれいに合うようにマッチングして入れていく。

難易度を高くする工夫

- ・同じ形でも、色や大きさの異なるものを準備する。形と色と大きさの三つを同時に考えさせていく。
- ・長方形、二等辺三角形、楕円など微妙に違う形を教えることもできる。

形の弁別&仲間分け



興味・関心を高める工夫

- ・クラスメイトや先生の写真を入れても楽しくなる。
- ・友達の名前といろいろな表情のマッチングを行う。
- ・帽子、上着、ズボン、靴下、などにして最終的にはコーディネートされる。

ねらい

12

- ・自立活動
- ①目と手の協応動作
- ②注視
- ③手指の巧緻性（つまむ）
- ・算数（知的障害）
- ④図形（ものの分類）
- ⑤形（ものの分類）

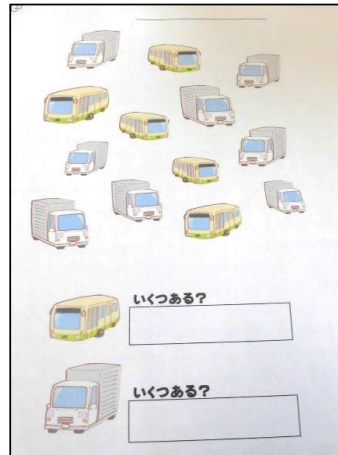
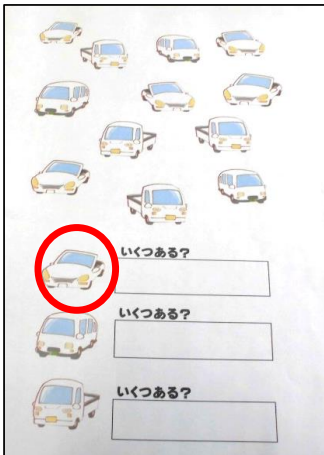
使い方

- ①形が同じで、大きさが違う図形を3種類程度準備する。
- ②大きさが違うが同じ形のものを集め、台紙に貼っていく。

難易度を高くする工夫

- ・例は色を同じにしているが、色も変えていくと同時に考えることが多くなり難易度が上がる。

数（数える）



興味・関心を高める工夫

- ・興味あるデザインやキャラクターなどを用いる。

ねらい

13

- ・ 自立活動
- ① 追視
- ・ 算数（知的障害）
- ② 1対1対応（数と計算）
- ③ 数唱（数と計算）
- ④ 数量（数と計算）
- ⑤ 分類（図形）

使い方

- ・ 図表の中には数種類の自動車があるが、問題で指示されている自動車の数を数える。
- ・ 指差ししながら声に出して数えていく。

難易度を高くする工夫

- ・ 「合わせていくつ」や「違いはいくつ」など算数の問題として発展させていく。
- ・ 数えるだけでなく、数字を書く。
（ラミネートしてあれば、ホワイトボードマーカーで何度でも消せる。）

数（数える）

14



興味・関心を高める工夫

- ・興味あるデザインやキャラクターなどを用いる。

ねらい

- ・ 算数（知的障害）
- ① 1対1対応（数と計算）
- ② 数唱（数と計算）
- ③ 数量（数と計算）

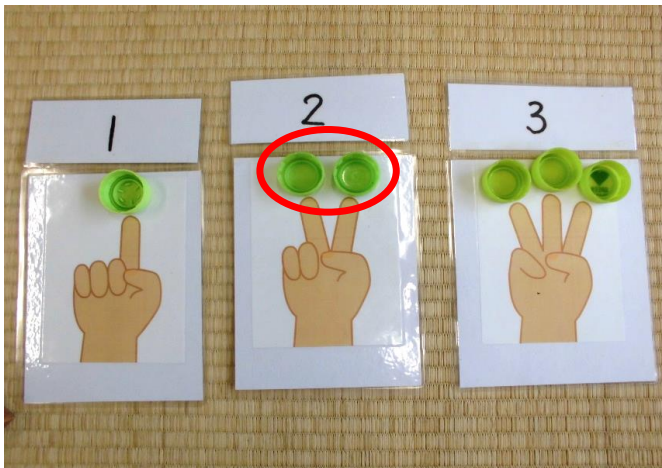
使い方

- ① ペットボトルのふたの図柄を見て、同じ図柄で分類していく。
- ② 箱の中で指定している数量と同じ数量のペットボトルのふたを見つけ、箱に仕分けていく。

難易度を高くする工夫

- ・ 数字の横に2倍バージョンや半分バージョンも準備し、いくつになるか実際に操作しながら学ぶ。

数（数える）



興味・関心を高める工夫

- ・子どもの身近で好きなことで構成する。
- ・ドラえものの鈴（1個）
- ・ムックやばいきんまんの目（2個）
- ・はらぺこあおむしの体（3～7程度）
- ・信号（3個）・時計（12）・花びら（5程度）
- ・車のタイヤ（4）

ねらい

15

- ・算数（知的障害）
 - ① 1対1対応（数と計算）
 - ② 数唱（数と計算）
 - ③ 数量

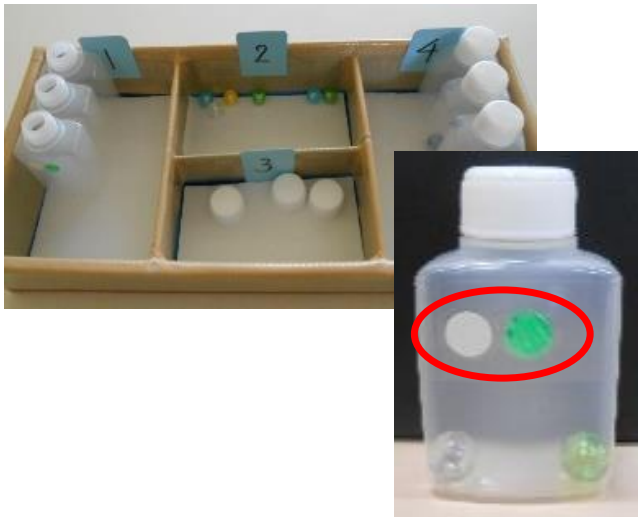
使い方

- ・ペットボトルに人差し指を合わせ、示された数を唱える。

難易度を高くする工夫

- ・指を置き数えていた部分にビー玉やポンポンを置き数唱していく。

数（数える・ふたの開け閉め）



興味・関心を高める工夫

- ・入れるボールを星にしたり、ハート型にしたりする。
- ・簡単にして、ボールを入れるのを無くし、キャップを閉じて組み立てる活動のみにする。

ねらい

16

- ・自立活動
- ① 手指の巧緻性
- ・算数（知的障害）
 - ② 1対1対応（数と計算）
 - ③ 数唱（数と計算）
 - ④ 数量（数と計算）

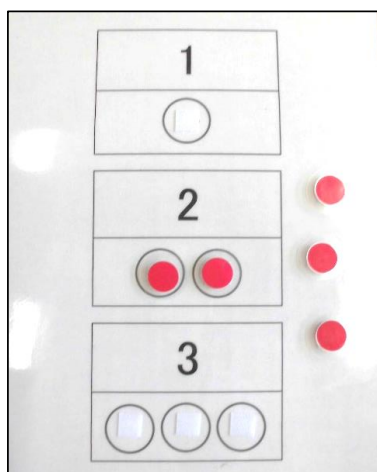
使い方

- ①の醤油ケースを手にする。
- ②醤油ケースに示されたシールの色のボールを入れる（例では白ひとつ、緑ひとつ）。
- ③ふたをとり、回して閉める。
- ④出来上がったものを並べて置く。

難易度を高くする工夫

- ・醤油ケースに貼られているシールに数字を記入して数を指定する（緑に2、白に3と書いていけば、緑は2つ、白は3つ入れるという意味になる）。

数 (数える)



興味・関心を高める工夫

・マジックテープでなくホワイトボードに磁石にすると、その時、児童生徒に応じて数を変えてやりやすい。

ねらい

17

- ・算数 (知的障害)
 - ① 1対1対応 (数と計算)
 - ② 数唱 (数と計算)
 - ③ 数量 (数と計算)

使い方

- ・示された数だけ赤のシールを貼り付ける。

難易度を高くする工夫

- ・写真では、数量を覚えるために、数字の下に○を描きマッチング形式にしているが、数量が理解できているならば数字の下の○の図柄は必要ない。

割りばしの袋入れ

(1対1対応・組み立て)



興味・関心を高める工夫

・児童生徒の地域にあるいろいろなお店の箸袋を集めてやってみる。
・自分の好きな色紙などで、箸袋を作るところからやってみてもよい。

ねらい

18

- ・自立活動
 - ① 目と手の協応動作
 - ② 注視
 - ③ 手指の巧緻性
- ・算数 (知的障害)
 - ④ 数と計算 (順序)

使い方

- ・①の割りばしの袋を一つとる。
- ・②の割りばしを一つとる。
- ・①に②を入れて組み立てる。
- ・③の箇所に置く。

難易度を高くする工夫

- ・割りばしの袋と割りばしの先に色を付けて、色のマッチングをしながら組み立てていく。
- ・12本で輪ゴムでくくるなど、1ダースを教えたり、輪ゴムを扱うことで指先の巧緻性を高めることもねらえる。
- ・楊枝入れ等、小さいものにする。
- ・一袋に2本ずつ入れる。

ボールペンの組み立て (指の操作・つまむ・回す)



興味・関心を高める工夫

・完成したら事務室等に届ける。(「ありがとう」と言ってもらえるようにしておく。)

ねらい

19

- ・ 自立活動
 - ①目と手の協応動作
 - ②注視
 - ③手指の巧緻性
- ・ 算数 (知的障害)
 - ④数と計算 (順序)

使い方

左から順に右に進む。

- ・ ①のケースを一つとる。
- ・ ②のペンの芯を一つとり①に入れる。
- ・ ③のおしりのふたをとり、①に回してつける。
- ・ ④のキャップをとり、①にかぶせる。
- ・ 完成したら「おわり」のスペースに置く。

難易度を高くする工夫

・ 複数の色をまぜておくと、色の識別の練習にもなる。

つまむ活動と数量の認知



興味・関心を高める工夫

・ ムカデ、イカ、タコ、カブトムシ、くもなどの形で、足の数だけ洗濯ばさみをつけるようにすると理科の学習にもつながる。

ねらい

20

- ・ 自立活動
 - ①手指の巧緻性
 - ②目と手の協応
 - ③注視
- ・ 算数 (知的障害)
 - ①1対1対応 (数と計算)
 - ②数唱 (数と計算)
 - ③数量 (数と計算)

使い方

・ カードに書かれている数字と同じ数だけ洗濯ばさみを印の箇所に挟んでいく。

難易度を高くする工夫

- ・ 数を増やす。
- ・ はさむ箇所を色分けし、その色と洗濯ばさみの色をマッチングしながら挟んでいく。
- ・ 洗濯ばさみを挟んだあと、2つのカードを選び、数の大小 (どちらが多いか、どちらがいくつ多いか) の学習をする。出来上がったカードを小さい方から並べたり、大きい方から並べたりする。

ピンセットつまみ（指の操作）



興味・関心を高める工夫

・色の指示書を作り、指示通りに配置していく。
（国旗や数字、花などが浮かび上がるようにしてもいい。）

ねらい

21

- ・自立活動
- ・算数（知的障害）
- ①目と手の協応動作
- ④色の分類
- ②注視
- ③手指の巧緻性（つまむ）

使い方

- ・ピンセットでつまんでケースに入れていく。

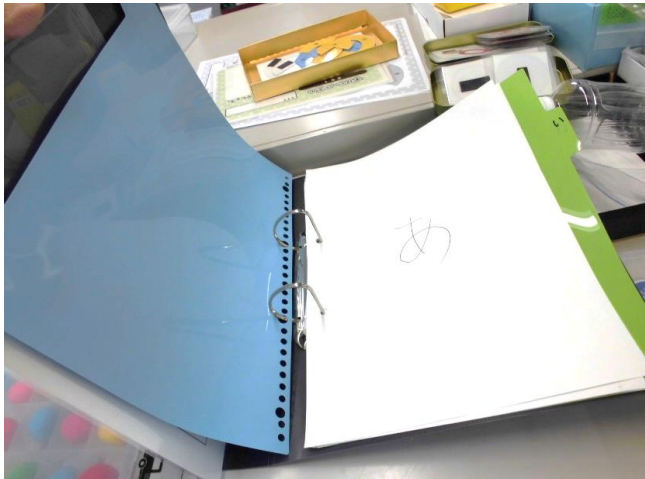
難易度を高くする工夫

例1) ケースのスペースごとに色つきのシールを貼っておく。その色とボールの色をマッチングしながら入れていく。

例2) 色の指示書を作り、指示通りに配置していく。

- ・硬いものや小さいものにしていくとつまみにくくてより集中。
（嫌にならない程度に注意）

ファイリング（事務作業）



興味・関心を高める工夫

・いろんなポーズの複数のキャラクターを準備し、キャラクターごと、あるいは、ポーズごと（すわっている、立っている、両手をあげている、笑っているなどで仕分けする。）

ねらい

22

- ・自立活動
- ・算数（知的障害）
- ①目と手の協応動作
- ④色や形の分類
- ②手指の巧緻性（つまむ）
- ・国語（知的障害）
- ③言葉の特徴や使い方（語彙）

使い方

- ・同じ文字が書いてあるものを、同じ文字が書いてある仕切り紙の箇所に挟めていく。

難易度を高くする工夫

- ・仕分けする内容の数を増やす。
- ・レタリングの種類を増やす。
- ・数（1～10、11～20・・・など、一つの仕分けグループに複数物もがあるようにする）

点つなぎ①



難易度を高くする工夫

・字を書いたり、読んだりするためには、以下のよ
うな視知覚の力が必要です。

- ①空間認知
- ②空間位置関係の把握
- ③図と地の弁別
- ④形の恒常性（見た形を同じように再現する力）
- ⑤手指の巧緻性
- ⑥上肢のコントロール

ねらい

23

自立活動

- ①目と手の協応動作
- ②手指の巧緻性
- ③眼球のコントロール（追視）

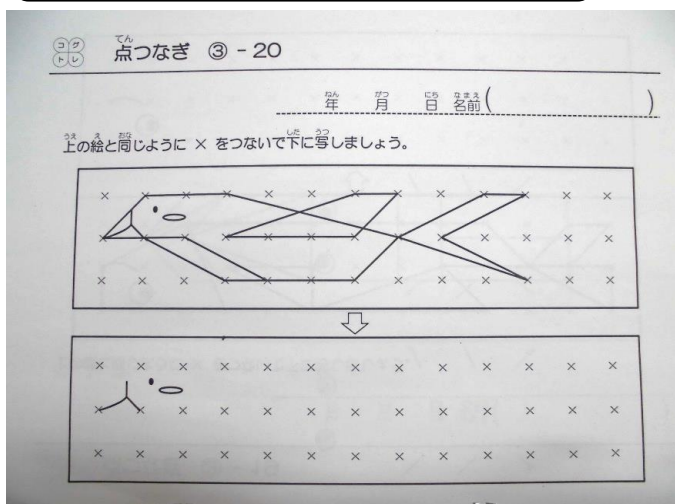
- ・文字を書く段階前の初歩的な学習、基礎練習となる。
- ・成長の段階に応じて、握って書く活動を学習内に取り入れていく。

使い方

- ①クレパスを使ってのなぐり書き（色塗り）
- ②芯が軟めの鉛筆（6Bや10Bなど）や縦線・横線・斜め線など基本的練習を取り入れる。
- ③波線・ギザギザ（段階に応じて曲線やなどを挿入する。）

※鉛筆が握れない子どもの場合は、指先で点と点を結ぶようにする。

点つなぎ②



ねらい

24

自立活動

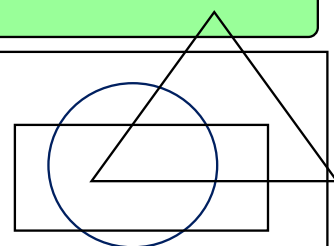
- ①視知覚（空間位置）
- ②視知覚（空間関係）
- ③目と手の協応動作
- ③手指の巧緻性

使い方

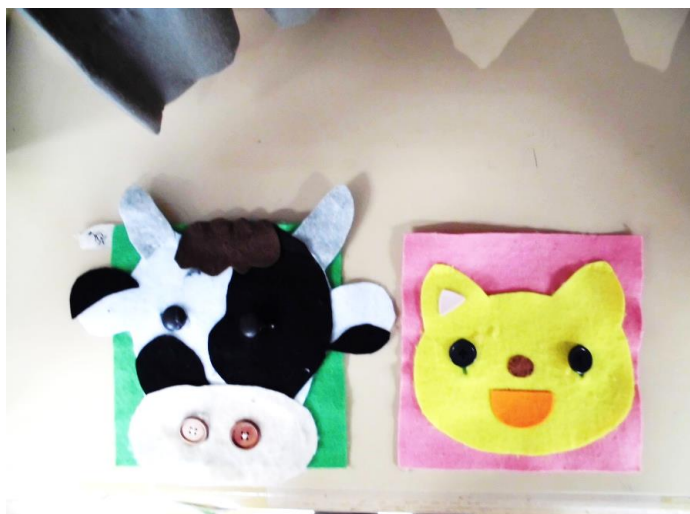
- ・上の絵と同じ絵になるように下のマスの中に描く。点の位置や方向性を意識して同じように線を引いていく。
- ・定規は使わずにフリーハンドで描いていく。
- ・仕上げたら色鉛筆で色を塗ると、楽しい活動になる。

難易度を高くする工夫

- ・「図と地の弁別」
- 「四角の絵をなぞろう」
- など・・・
- ※「図と地の弁別とは」
- 見たい物を浮き出させて、他は背景として見ていく機能（図と地）
- で字を見るとき、書く時にとっても大切な機能です。上の空間認知や空間位置も同じです。



ボタンとめ（日常生活動作）



興味・関心を高める工夫

・子どもが興味を引きそうなキャラクターにするとやる気も十分。

ねらい

25

自立活動

- ①注視
- ②目と手の協応動作
- ③手指の巧緻性

生活（知的障害）

- ・基本的生活習慣（身なり）

使い方

- ①ボタンを指でつまみ、ボタンをはめる。
- ②ボタンを指でつまみ、ボタンはずす。

難易度を高くする工夫

- ・ボタンを小さくしたり、ひも結びにしたりする。
- ・ホックをとめる動作をやファスナーを開け閉めする動作を入れる。

スプーン操作、箸の操作 （日常生活動作）



ねらい

26

自立活動

- ①注視
- ②目と手の協応動作
- ③手指の巧緻性
- ④上肢のコントロール

生活（知的障害）

- ・基本的生活習慣（食事）

使い方

- ・親指・人差し指・中指の三本でスプーンをしっかり握れているか教師が確認してから練習を行う。
- ・運ぶものはビーズや細かく切ったスポンジ等を使用、お椀に入れ準備しておく。
- ・キャラクターの口に食べ物を運ぶ。

難易度を高くする工夫

- ・上の写真はスプーンの操作だが、箸を用いてつまむ動作を行うと難易度が増す。

ひも通し



ねらい

27

自立活動

- ①手指の巧緻性
- ②注視

使い方

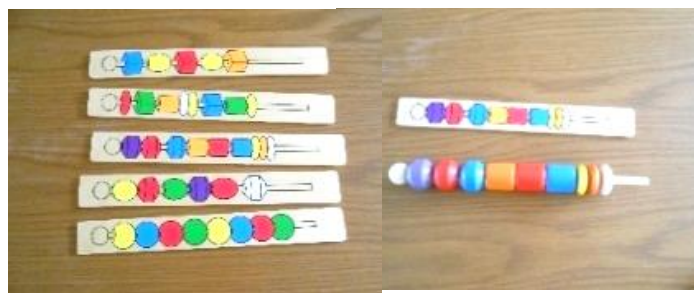
【使い方】

- ・ストロービーズを一つずつ左手で持ち、ヒモを右手で握りストロービーズの中に通していく。
(きりんの首やぞうの鼻の部分)
- ・ストロービーズの最後は、クリップでとめる。

難易度を高くする工夫

- ・※長めのストロービーズに慣れたらストロービーズをハサミで切り、長さを徐々に短くしていく。

ひも通し (順番)



ねらい

28

自立活動

- ①注視
- ②目と手の協応動作
- ③手指の巧緻性

算数 (知的障害)

- ①色の弁別
- ②形の弁別
- ③順序

使い方①

【使い方①】

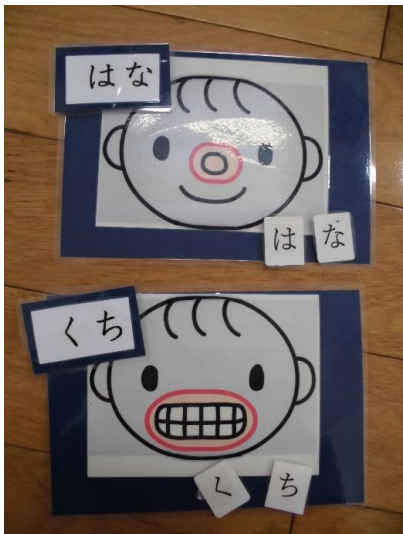
ひもに通させたい量のびーずを皿に入れ、そのビーズを一つずつ手に取り、棒(左側)またはヒモ(右側)へ通していく。

使い方②

【使い方②】

イラストに描いてある順番・形になるように、色・形を見ながら一つずつを棒に通していく。マッチング形態のビーズ通しとなっている。
※棒状からスタートし、慣れてきたらヒモでも可。

単語づくり（ひらがなの学習）



興味・関心を高める工夫

・日常使う単語から始めた方がよいが、友だちや先生の名前で学習すると、意欲が沸く。

ねらい

29

国語

・言葉の特徴や使い方（語彙）

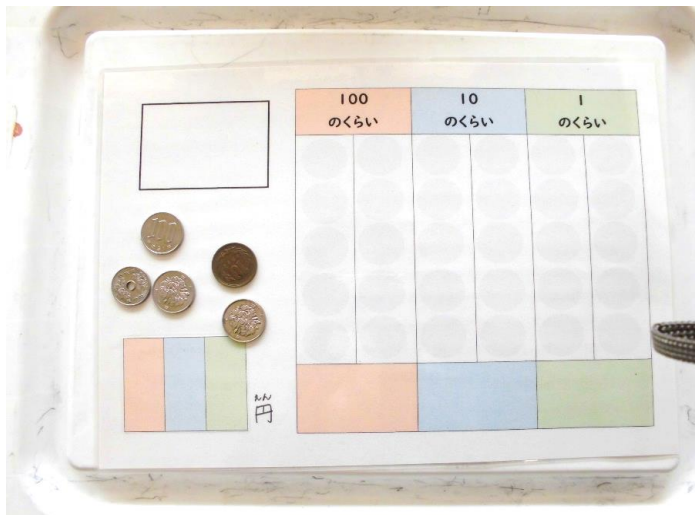
使い方

- ①「はな」「ねこ」等、単語の意味のまとまりで表されたカードを準備する。
- ②イラストが表すひらがなカードを取り、カード左上に貼っていく。

難易度を高くする工夫

- ①右側にひらがな一つ一つをラミネートした五十音表を置く。
 - ②イラストが表す単語を平仮名カードを取り、単語を作っていく、マジックテープの所に貼っていく。
- ・促音、拗音、長音等が入った単語にする。

金種・金銭の扱い



興味・関心を高める工夫

・広告を見て好きな商品を見つけ、切り抜いて台紙に貼る。その金額を作っていく。

ねらい

30

- ・生活（知的障害：金銭の扱い）
- ・算数（知的障害：数と計算）

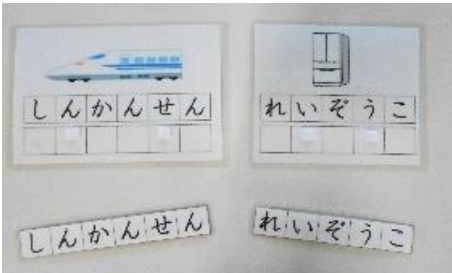
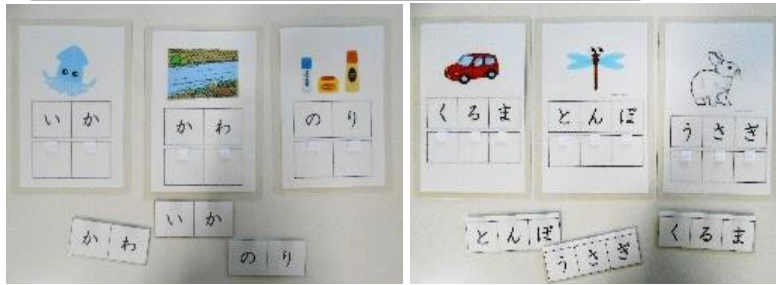
使い方

- ①左上のマスのに数字を書く（ここでは3ケタまで）
- ②左上の数字を見ながら、同じように、左下のマスに百の位、十の位、一の位ごとに数字を書く。
- ③右の表に百の位、十の位、一の位ごとにお金を置いていく。

難易度を高くする工夫

・100円玉を入れずに、五十円玉や十円玉で指定された金額を作るようにする。

単語づくり (ひらがなの学習)



興味・関心を高める工夫

・ 日常使う単語から始めた方が良いが、友だちや先生の名前で学習すると、意欲が沸く。

ねらい

31

国語

・ 言葉の特徴や使い方 (語彙)

使い方

- ① 二文字から始めて、文字数を増やしながらか学習を進めていく。
- ② イラストと文字の意味を理解し、文字をマッチングしていく。
- ③ 文字 (言葉) を理解し、スムーズ学習ができるようになったらイラストの下に書いてある文字を見えない様にする。(テープなどを使用し隠す。)

難易度を高くする工夫

- ④ 文字が見えない状態で貼り付けが出来るようになったら、文字を一文字ずつに切り離し使用していく。(右側にひらがな一つをラミネートした五十音表を置く)。
※①～④までの手順で少しずつ進める。無理に学習を進めないことが大切。

数唱・数量

①



②



ねらい

32

- ・ 算数 (知的障害: 数と計算)
- ・ 数唱、数量を理解できる。

使い方①

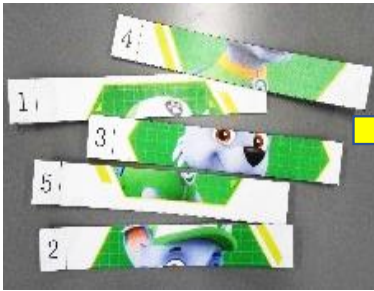
・ 数字の順序を考えながら、空いているマスに写真下の数字カードを貼っていく。

・ 1からの数唱ができるようになったら、途中の数字から (例えば5からなど) 始める。

使い方②

- ① 「ぶた2ひきどっち?」「はち5ひきどっち?」等の問題が書いてある。
- ② 絵を指差ししながら数える。
- ③ 正しい絵の方をホワイトボードマーカーを用い○で囲む。

数唱、数量、順序



ねらい

33

- ・算数（知的障害：数と計算）
- ・数唱、数量、順序を理解できる。

使い方

- ・あおむしの○の部分に洗濯ばさみについたポンポンを示された量挟めていく。（ポンポンの色を指定するとレベルUP）。
- ・カード左側の数字を言葉で言い、次にポンポンを指で押さえながら数唱していく。

ねらい

- ・算数（知的障害：数と計算）
- ・数の順序を理解できる。

使い方

- ・切り分けたイラストの左端にある数字を見て、上から下に順番に並べる。
- ・イラストが正しく表示されるようにきちんと合わせる。

日常生活動作（つまむ： tong、ファスナー）

ねらい

34

自立活動

- ①目と手の協応動作 ②手指の巧緻性 ③注視



使い方①（トング）

- ①好きな果物を数種類選び、皿の中に入れる。
- ②皿から一つずつ取り出し、まな板の上に置き包丁で二つに切り、別の皿に入れる。
- ③トングで切った果物・野菜を一つずつアンパンマンに食べさせていく。

使い方②（枝豆：ホックとファスナー）

・写真②の枝豆の袋の中に①の豆を出し入れしながらチャックの開け閉めの練習を行う。

・③の顔が付いている枝豆はホックが付いているので付け外しができる。

・「何個入っている？」「〇個ちょうだい。」などやり取りを行いながら学習が行える。

