


ICT 学習支援教材コンテンツ活用実践事例

		学校名	青森県立黒石養護	学校
授業について	教科領域名 (✓又は■で記入する。)	<input type="checkbox"/> 国語 <input type="checkbox"/> 社会 <input type="checkbox"/> 算数・数学 <input type="checkbox"/> 理科 <input type="checkbox"/> 外国語・外国語活動 <input type="checkbox"/> 生活 <input type="checkbox"/> 音楽 <input type="checkbox"/> 図画工作・美術 <input type="checkbox"/> 体育・保健体育 <input type="checkbox"/> 技術・家庭 / 職業・家庭 / 職業 <input type="checkbox"/> 特別の教科 道徳 <input type="checkbox"/> 総合的な学習（探究）の時間 <input type="checkbox"/> 日常生活の指導 <input checked="" type="checkbox"/> 生活単元学習 <input type="checkbox"/> 作業学習 <input type="checkbox"/> 遊びの指導 <input type="checkbox"/> 特別活動 <input type="checkbox"/> 自立活動 <input type="checkbox"/> その他（ ）		
	単元(題材)名	レク交流をしよう		
	単元(題材)の目標	<ul style="list-style-type: none"> ・オンラインでの自己紹介や発表、レクリエーションを通して、地域の小学校児童との交流を深めることができる。 ・交流する相手のことを知り、自分について伝えることができる。 		
学習集団と実態	学部・学年・人数	小学	部	1～6 年 21 人
	本単元(題材)における学習集団の主な実態	※個別学習の場合は、個人の本単元(題材)における主な実態を端的に記入する。 <ul style="list-style-type: none"> ・相手に関心を持ち、自分のことを話すことができる児童11名【A】 ・経験した形や決まったパターンであれば交流できる児童6名【B】 ・教師と一緒に参加し、雰囲気を楽しむ段階の児童4名【C】 		
ICT活用について	使用した支援機器・教材の名称	※使用した ICT 機器（入出力支援装置等）名を記入する。 PC、プロジェクター（※マイク、スピーカー、ビデオカメラも使用）		
	使用したアプリケーションの名称	※使用したアプリケーション名を記入する。 PowerPoint、Google meet		アプリマーク 
	主な活用の用途 (✓又は■で記入する。)	(複数選択可能) <input checked="" type="checkbox"/> コミュニケーション支援 <input checked="" type="checkbox"/> 活動支援 (<input checked="" type="checkbox"/> 情報入手支援 <input type="checkbox"/> 機器操作支援 <input type="checkbox"/> 時間支援) <input checked="" type="checkbox"/> 学習支援 (<input type="checkbox"/> 教科学習支援 <input type="checkbox"/> 認知発達支援 <input checked="" type="checkbox"/> 社会生活支援)		
	ICT活用のねらい	<ul style="list-style-type: none"> ・コロナ感染症拡大予防のため。 ・ビデオレターなどに比べ、相互の様子がリアルタイムで分かる。リアルタイムでのクイズや質問の出し合いや回答を通して、やりとりをしている感覚をもつことができる。 		
活用の状況と支援	※ICT活用場面と行った支援について記入する。 <ul style="list-style-type: none"> ・オリエンテーションでは、PowerPoint を用いて、日時や場所、活動内容などについて説明した。また、実際に google meet を使用して、「ジェスチャーゲーム（ジェスチャーを見て、何の動物か紙に書いて答える）」「自己紹介ゲーム（サイコロを転がして決めた質問をカメラに見せる。また、それに対して回答する）」の練習を行い、別室にいる教師が問題を出し、児童が問題に答える経験をした。 ・リアルタイムでやりとりすることができる特性を活かし、「発表タイム（ダンス、なわとび）」「自己紹介ゲーム」「ジェスチャーゲーム」を活動として設定した。 ・当日は、画面を体育館の大きなスクリーンにプロジェクターで投影した。スクリーンを用いたオンラインでの交流の良さとして、学習集団の実態における【B】については、児童が画面に注目しやすく、自分が話す番が明確になる点があり、【C】については、画面という注目すべきものが児童にとって分かりやすい点があったと感じた。 ・音楽をかける場面（ダンス）では、所々音が途切れて相手に聞こえることもあった。 			