

I C T 学習教材コンテンツ活用実践事例

		学校名	県立浪岡養護	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 / 家庭 <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 type="checkbox"/> 生活単元学習 <input type="checkbox"/> 作業学習 <input type="checkbox"/> 遊びの指導 <input checked="" type="checkbox"/> 特別活動 <input type="checkbox"/> 自立活動 <input type="checkbox"/> その他（ ）		
	単元(題材)名	浪岡水族館へ行こう（校外学習代替学習）		
	単元(題材)の目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・触ったり映像を見たりして水族館を疑似体験することにより、生活経験を広げる。</li> <li>・色々な刺激を受容し、快・不快を表現する。</li> </ul>		
学習集団と実態	学部・学年・人数	小学	部	重複学級4 年 3 人
	本単元(題材)における学習集団の主な実態	<ul style="list-style-type: none"> <li>・病棟から通学しており、新型コロナウイルス感染防止のため、校外での学習を行うことができない。</li> <li>・映像による視覚刺激や聴覚刺激、触感による感覚刺激に反応を示すことができる。</li> <li>・普段関わりのある人の声や写真に興味を示したり、注目したりする。</li> </ul>		
I C T 活用について	使用した支援機器・教材の名称	・パソコン、プロジェクター		
	使用したアプリケーションの名称	・パワーポイント、画像編集ソフト		
	主な活用の用途 (✓又は■で記入する。)	(複数選択可能) <input type="checkbox"/> コミュニケーション支援 ( <input type="checkbox"/> 意思伝達支援 <input type="checkbox"/> 遠隔コミュニケーション支援) <input type="checkbox"/> 活動支援 ( <input 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 checked="" type="checkbox"/> 認知発達支援 <input type="checkbox"/> 社会生活支援) <input checked="" type="checkbox"/> 実態把握支援		
I C T 活用のねらい	<ul style="list-style-type: none"> <li>・水の生き物やイルカショーの映像を天井に映し出すことにより、臨場感を味わえるようにする。</li> <li>・映像に合わせて、感覚刺激を行うことで疑似体験できるようにする。</li> </ul>			
活用の状況と支援	<ul style="list-style-type: none"> <li>・普段関わりのある指導者が映像に出演したり、ナレーションを行ったりすることで、注目を促した。</li> <li>・水の生き物やイルカショーの映像を天井に大きく映し出すことにより、映像と音で臨場感を味わえるようにした。</li> <li>・映像が切り替わるごとにBGMを変えることで、音でも違いが分かるようにした。</li> <li>・映像に合わせて、スプレーを使って水を拭きかけたり、ムーブメントスカーフを動かしたり、体にタッピングしたりなどの感覚刺激を行うことで疑似体験できるようにした。</li> </ul>			