

## ICT 学習支援教材コンテンツ活用実践事例

		学校名	青森県立青森若葉養護	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 checked="" 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 type="checkbox"/> 特別活動 <input type="checkbox"/> 自立活動 <input type="checkbox"/> その他（ ）		
	単元(題材)名	P C タイム：ビスケットで水族館をつくろう P C タイム：プログラミングをしてみよう		
	単元(題材)の目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・どんな仕組みで動いているのかを、探しあてる。</li> <li>・LINE エントリーでプログラミングに挑戦①</li> </ul>		
学習集団と実態	学部・学年・人数	小学	部	5 年 1 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"> <li>・欠席が多く、学習が途切れやすい。</li> <li>・学習内容を理解し、定着させることが難しい。</li> <li>・自分からやりたいと思うことをみつけたり、活発に動こうとしたりすることが苦手である。</li> <li>・与えられた課題に対しては、まじめに取り組むことができる。</li> <li>・家では自分の iPad で動画を見ていることが多い。</li> </ul>		
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。 WindowsPC		
	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。 Viscuit ( <a href="https://www.viscuit.com/">https://www.viscuit.com/</a> ) LINE entry ( <a href="https://entry.line.me/">https://entry.line.me/</a> )	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 type="checkbox"/> 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)		
	ICT 活用のねらい	<ul style="list-style-type: none"> <li>・与えられた課題をクリアすることを通してプログラミング的思考を育成する。</li> <li>・他の教科等の学習場面で使用するための機器やアプリの操作スキルを身に付ける。</li> </ul>		
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"> <li>・Viscuit は iPad で使用する場合はアプリが必要である。P C の場合はアプリなしで使用できるが、マウスで描く必要があったので、描きやすい素材を事前に提示したり、教師も隣の席で同じ操作をしてモデルを示したりするようにした。</li> <li>・ブロック型プログラミングの操作に慣れるため、LINE entry の「ミッション」を活用した。キャラクターに何をさせるかが示されているため、ゲーム感覚で取り組むことができた。</li> </ul>			