


I C T 学習教材コンテンツ活用実践事例

		学校名	県立青森第一高等養護	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 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	青森北高校スポーツ科学科との交流学习（事前説明）		
	単元(題材)の目標	プレゼンテーションの資料を用いて、特別支援学校の概要や特徴、学習活動、障害理解について紹介することができる。		
学習集団と実態	学部・学年・人数	肢体不自由教育一	部	1、2 年 2 人
	本単元(題材)における学習集団の主な実態	それぞれ、準ずる教育課程と知的代替の教育課程に在籍する2名の集団である。学習活動の場で日常的にタブレット端末を使用しているため、機器の扱いには慣れている。		
I C T 活用について	使用した支援機器・教材の名称	タブレット端末、プロジェクタ、コンピュータ、ウェブカメラ、スピーカーマイク		
	使用したアプリケーションの名称	Kahoot!		
	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 type="checkbox"/> 意思伝達支援 <input checked="" 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 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 type="checkbox"/> 社会生活支援) <input type="checkbox"/> 実態把握支援		
I C T 活用のねらい	本校では近隣の高校と年4回の交流を行っている。本単元「事前説明」は特別支援学校や障害について本校生徒が説明することで、その後の「スポーツ交流」を有意義なものとするを目的としている。コロナ禍においてもオンラインで交流を継続しているが、対面で行っていたときよりも「相手の様子が分かりづらい」「うまく伝わったか自信がない」との声が聞かれた。昨年度は、交流を深めるために事前説明のプレゼンテーションにクイズを入れたり、普段の学習の様子をまとめたムービーを作成したりするなどの工夫をしたが、100人以上の生徒を対象としているため、反応を拾うことが難しかった。そこで今年度は、相手校が「聞くだけ」ではなく、「参加できる」プレゼンテーションとすることを目指した。本アプリを使ったクイズを取り入れることで、発表生徒が相手の反応を感じられたり、聞いている生徒が楽しみながら参加できたりすることをねらった。			
活用の状況と支援	本アプリはクイズ作成アプリであり、画像の挿入が容易で、回答の制限時間を設定できるなど、クイズ問題を自由に作成することができる。クイズの参加者は個別の端末でKahoot!のページにアクセスし、表示されるPIN番号を打ち込むだけで、複数名が同時に参加することができる。クイズは効果音付きでテンポ良く展開され、一問毎に上位ランキングとその得点が発表される。生徒は事前に他の授業で本アプリを体験しており、その楽しさを知っていたため、わくわく感やドキドキ感を感じながらクイズを作ることができた。クイズの内容については、クイズを通して特別支援に関連することを学べるものとした。事前説明当日、北高生はタブレット端末からクイズに参加し、クイズは盛り上がり、互いに交流を深めることができた。			