


## ICT 学習支援教材コンテンツ活用実践事例

		学校名	青森県立八戸高等支援	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 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 checked="" type="checkbox"/> その他（情報コミュニケーション）		
	単元(題材)名	ビンゴをしよう		
	単元(題材)の目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・数字に注目してカードの数字を探し、「あり」「なし」「リーチ」「ビンゴ」の意思表示をする。</li> <li>・前の人(画面)に注目して、アプリゲームに取り組む。</li> <li>・ビンゴゲームのルールが分かり、ゲームに取り組む。</li> </ul>		
学習集団と実態	学部・学年・人数	高等	部	2年6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。 本学級は2年生の男子5名、女子1名の6名で構成されている。何でもある程度一人でできるものの、行動に時間を要する生徒、言語指示が理解しにくい生徒など、学習における能力差が大きいため、生徒一人一人に合わせた支援が必要である。		
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。 iPad		
	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。 幹事を助けるビンゴマシーン	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 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 checked="" 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 )		
	ICT活用のねらい	iPad を使いながら、日常生活に必要な、聞く、話す（伝える）、見る、読むなどの力を高め、生活する中で活用する能力と態度を育てることをねらい、主に、生徒それぞれの自立活動の課題や、国語、数学の課題などと連動させて、学習活動に取り組む。		
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。 iPad の操作に慣れ、アプリ（ビンゴゲーム）を通して、進行役の話し手やテレビ画面に注目し、数字を読み取って探し、マークした後に「あり」「なし」や数字がそろったら「リーチ」「ビンゴ」の意思表示をできた。数字がそろってビンゴした後は、進行役になり、相手に伝わるような声の大きさや速さなどに気を付けて進行したりすることで、コミュニケーション能力や聞く姿勢、話す態度の向上につながった。 また、ビンゴ終了後は、1 位になった人から、自分の好きなアプリゲームをみんなに紹介できる時間を設けて、前に出て発表する経験や喜びを得ることができるよう工夫したり、見る側は、発表者やテレビ画面に注目して、相手を応援したり、一緒に楽しんだりできた。			