

ICT 学習支援教材コンテンツ活用実践事例

		学校名	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 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 checked="" type="checkbox"/> 自立活動 <input type="checkbox"/> その他（ ）		
	単元(題材)名	自立活動、余暇活動		
	単元(題材)の目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ 追視や目と手の協応動作の向上を図る。 ・ iPad の活用を通して、余暇活動の幅を広げる。 		
学習集団と実態	学部・学年・人数	高等	部	2 年 2 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"> ・ 興味のある物に対しては視線を向けるが、意図をもって物を見るということが難しい面がある。 ・ 余暇活動においては、好んで活動するものが少なく、特定の活動だけを好んで行う様子が見られる。 		
ICT活用について	使用した支援機器・教材の名称	iPad		
	使用したアプリケーションの名称	Bimi Boo ロジックゲーム		
	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"/> 情意思伝達支援 <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 type="checkbox"/> 認知発達支援 <input checked="" type="checkbox"/> 社会生活支援) <input type="checkbox"/> 実態把握支援		
	ICT活用のねらい	<ul style="list-style-type: none"> ・ 追視や目と手の協応動作の向上が期待できる。 ・ ゲーム的要素があり、生徒が興味をもって取り組むことができる。 ・ 休憩時間や余暇活動での活用が期待され、余暇活動の幅を広げることができる。 		
活用の状況と支援	<ul style="list-style-type: none"> ・ iPad の画面タッチの方法については、直接指でタッチする場合とペンを使用してタッチする場合等、生徒の実態に応じて操作しやすい方法に進めた。 ・ 点つなぎの際の点の見やすさや表示される点の速度等、生徒の実態に合ったパズルアプリを使用することで、集中し、持続して取り組むことができた。 ・ これまで、特定の活動にしか興味を示さない生徒が、パズルをやりたいと言うようになり、余暇活動としてできることが増えてきた。 		 	