

未来を拓く！特別支援学校「自立と社会参加」推進事業 ICTを活用した授業に関する研究

# 事例集

～全36事例～

宮崎県立都城きりしま支援学校

※業務の効率化については掲載しておりませんので、内容についてはお問い合わせください



# 目 次

国語	1～6
算数・数学	7～20
音楽	21～28
保健体育	29～32
美術	33～36
職業	37～38
情報	39～40
日常生活の指導	41～46
生活単元学習	47～60
作業学習	61～66
自立活動	67～72

教科・領域名	国語	対象学部・学年	小学部1年
単元名・題材名	気持ちを表す言葉		

学習の目標及び実態		
単元・題材の目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>気持ちを表す言葉が分かり、日常生活で使ったり読んだり書いたりすることができる。 【知識及び技能】</li> <li>絵本の読み聞かせやいろいろな表情のイラストを見て、登場人物の気持ちやイラストが表す気持ちを考えることができる。 【思考力、判断力、表現力等】</li> <li>気持ちを言葉で表すことのよさを感じ、生活の中で使おうとすることができる。 【学びに向かう力、人間性等】</li> </ul>	
対象児童生徒の実態	<ul style="list-style-type: none"> <li>男児2名、女児3名、計5名の通常学級である。</li> <li>会話が可能な児童や発声が不明瞭な児童、平仮名の視写ができる児童や運筆が難しい児童、読み聞かせが好きな児童や集中力に欠ける児童など、実態差は大きい。</li> </ul>	
指導計画	時間	
「気持ちを表す言葉」	計5時間	
(1) 気持ちを表す言葉を知る ~「かおかおどんなかお」から~	2時間	
<ul style="list-style-type: none"> <li>絵本の顔真似、顔の表情の気持ちを考える。</li> <li>気持ちを表す言葉を知る。文字に表した気持ちを読む。</li> <li>気持ちを表す言葉を覚える。友達の表情の気持ちを当てっこする。</li> <li>気持ちを表す言葉を書く。</li> </ul>	2/2(本時)	
(2) 「きもち」を考える ~「ねずみくんのチョッキ」、「おつきみおばけ」、「どんぐりざかのあそびうた」、「イソップ物語」から~	2時間	
<ul style="list-style-type: none"> <li>絵本の読み聞かせを見る、聞く。</li> <li>各場面で教師からの問い合わせに気持ちを考える。</li> <li>発表する。</li> <li>気持ちを表す言葉を書く。</li> </ul>	1時間	
(3) 復習とプリント学習		

ICT 機器及びアプリケーション			
名 称	ICT 活用のポイント		児童生徒の様子
	<ul style="list-style-type: none"> <li>モニターを使用することで、児童が集中して学習に取り組むことができる。</li> <li>視覚支援を行うことで、学習の見通しを持ちやすくすることができる。</li> <li>自分で操作する(自分の顔写真を撮る)という動きを入れることで、学習活動に思考的な活動だけでなく、楽しく活動できる場面をつくることができる。</li> </ul>		

本時の目標	
・ 気持ちを表すいろいろな言葉を知る。	
・ 表情と気持ちを表す言葉のマッチングができる。	

指導過程			
時間	学習内容および学習活動	指導上の留意点	準備物
1分	1 始めの挨拶をする。	・ 当番に号令を促す。	PC
2分	2 本時の活動を知る	・ パワーポイントで作成した活動の流れをモニターで見せ、視覚的にわかりやすくする。	モニター
5分	3 絵カード読みを兼ねた発声遊びをする。	・ 口形や絵カードをモニターで見せ、画面を注视させることで、真似や読み取りがスムーズにできるようにする。	HDMI ケーブル
35分	4 気持ちを表す言葉について学習する。 ① 前時の振り返りをする。 ② 友だちの気持ちを考える。 「友達の気持ちをあてっこしよう」 ・写真を撮る。 ・みんなに見せる。 ・文字カードや絵カードで答える。 ③ 気持ちを表す言葉をみんなで復唱する。 ④ 気持ちを表す言葉を書く(なぞり書き、視写)。	・ 前時に学習した教材などを提示する。 ・ 教師が個々に提示した気持ちを表情に表し、写真に撮る。1台のタブレット端末を使って順番に撮る。 ・ 全員撮ったら、順番にモニターに映し出す。 ・ みんなでどんな気持ちか考えるよう促す。 ・ 実態に応じて、文字カードや絵カード、発声で答えるように促す。 ・ 復唱しやすくするために、表情をつけて気持ちを表す言葉を模範する。 ・ 「書く」力の実態に応じたプリントを提示する。 ・ 本時の学習を振り返り、次回は絵本を読み聞かせを見て、気持ちを考えることを伝える。 ・ 当番に号令を促す。	顔イラストカード 文字カード 個々への提示用のカード(顔と文字が書かれたもの) タブレット端末 個々用の顔イラストカード、文字カード プリント
1分	5 本時のまとめをする。		
1分	6 終わりの挨拶をする。		

成果と課題・改善点	授業の様子
<p><b>【成果】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>導入を、モニターに映し出したパワーポイントを使った提示にしたことで、児童が画面を見てより集中して説明を聞くことができていた。</li> <li>前に出てきての発表やタブレット端末で自撮りする活動など、動作を伴う活動が入ることで、児童の興味や意欲を掻き立てることができた。</li> </ul> <p><b>【課題】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>実態から、わかりやすい気持ちや表情に焦点を絞ったが、機材を使うことで気分が舞い上がり、提示とは違う表情をすることもあった。</li> </ul>	

教科・領域名	国語	対象学部・学年	中学部3年
単元名・題材名	音読を楽しもう「うなぎ屋」		

学習の目標及び実態		
単元・題材の目標	対象児童生徒の実態	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>内容の大体を意識しながら音読し、言葉の響きやリズムに親しむことができる。【知識及び技能】</li> <li>読み物を読んで、情景や場面の様子、登場人物の心情などを想像することができる。【思考力、判断力、表現力等】</li> <li>読んで感じたことや分かったことを伝え合い、一人一人の感じ方などに違いがあることに気づくことができる。【学びに向かう力、人間性等】</li> </ul>	
指導計画		時間
(1) 音読について知ろう	<ul style="list-style-type: none"> <li>音読とは何か。音読する際に大切なポイント。</li> <li>言えるかな?(言いにくい言葉、早口言葉)</li> </ul>	3時間
(2) 物語の内容を理解する練習をしよう	<ul style="list-style-type: none"> <li>登場人物の心情、情景を想像する。</li> </ul>	2時間
(3) 「うなぎ屋」の文章を読もう	<ul style="list-style-type: none"> <li>文章の内容を理解する。</li> <li>物語の情景や登場人物の気持ちをふまえながら工夫して読む練習をする。ボイスメモに録音して自分の音読をきく。</li> <li>内容を理解する前に声に出して読み、録音する。</li> </ul>	3時間 (本時)
(4) 音読の発表会をし、いろいろな表現の仕方の違いを確認する	<ul style="list-style-type: none"> <li>自分の音読を聞いて、自己評価をする。</li> <li>友達のよかったですを出し合う。</li> <li>初めて読んだ時と比較して、どう変化したかを考える。</li> </ul>	2時間

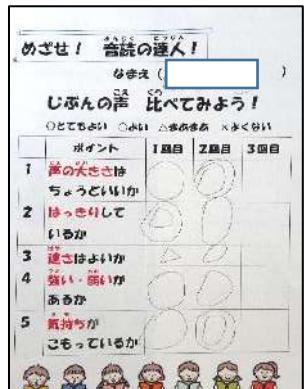
ICT 機器及びアプリケーション	
名称	タブレット端末(iPad) モニター HDMIケーブル ヘッドセット アプリケーション(ボイスメモ)
ICT 活用のポイント	児童生徒の様子
<ul style="list-style-type: none"> <li>自分の音読する声を客観的に聞いたり、声の波形を見たりすることで、練習を重ねるごとに上達していることが確認できる。</li> <li>ヘッドセットを活用することで、同じ教室内で一斉に録音したり聞いたりすることができる。</li> </ul>	

### 本時の目標

- 文章を読んだり、教師が読んだりするのを聞き、大まかな内容を捉えることができる。
- 情景や登場人物の気持ちを想像しながら音読しようとする。

### 指導過程

時間	学習内容および学習活動	指導上の留意点	準備物
1分	1 始めの挨拶	・必要な機器がそろっているかを確認する。	
5分	2 前時の振り返り	・録音した自分の音読を聞き、それぞれどんな感想を持ったか出し合える雰囲気を作れる。	タブレット端末 ・教師用 ・生徒用 モニター
10分	3 教師の範読を聞く	・音読が上達するためのポイントに気をつけて読むよう言葉かけをする。	HDMI ケーブル
10分	4 内容をとらえる。	・登場人物、行動を確認し、心情を想像させる。 ・ワークシートを使って、場面ごとに内容を理解できるようにワークシートを提示する。 ・五感でもイメージを持てるように、うなぎのたれの匂いをかいだり、お金の音をきかせたりする。	ヘッドセット
5分	5 音読の練習をする	・練習中、個別指導をする。	
10分	6 ボイスメモに録音し、自分の声を聞いて自己評価をする	・前回の音読と今回の音読を聞き比べるように促す。 ・内容を理解した上で読むと、音読が上手になることを感じられるように違いを提示する。	
3分	7 次時の予告をする	・次回は、役割分担をして音読したり、動作化、劇化したりして学習することを伝える。	
1分	8 終わりの挨拶		

成果と課題・改善点	授業の様子
<p><b>【成果】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>自己評価表に沿って、音読のポイントを確認してから読ませたので、生徒が気をつけようと意識しながら読むことができた。</li> <li>録音の回数を重ね、その都度評価が上るので、だんだん上達していることが自分で分かり、自信につながった。</li> </ul>	
<p><b>【課題】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>「ボイスメモ」の声の波形にも注目させたかったが、タブレット端末上に重ねて表示することができず、比較することができなかった。</li> <li>自分の声を録音することを躊躇する生徒もあり、より楽しく音読ができる教材の工夫が必要だと感じた。</li> </ul>	

教科・領域名	国語	対象学部・学年	高等部 1年
単元名・題材名	物語を読んで考えてみよう。		

学習の目標及び実態		
単元・題材の目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>話しや文章の中に含まれている内容を理解しながら音読することができる。 【知識及び技能】</li> <li>読書を通じて考える力や想像する力を養い、伝え合う力を高め自分の思いや考えをまとめることができます。 【思考力、判断力、表現力等】</li> <li>言葉が持つ良さを認識するとともに幅広く読書をし、国語を大切にして思いや考えを伝え合おうとする態度を養う。 【学びに向かう力、人間性等】</li> </ul>	
対象児童生徒の実態	<ul style="list-style-type: none"> <li>場面緘默の生徒がおり、自分の意思を表出することが難しいが選択はすることができる。</li> <li>入学してからタブレットを使った学習をしたことがない。</li> </ul>	
指導計画		時間
(1) iPad の操作方法を知り、使ってみよう。		1 時間
(2) 物語を ICT を使って読み、感じたこと・分かったことを共有しよう。		1 時間
(3) Google フォームの使い方を知り、物語について知識を深める。		1 時間 《本時》
(4) 物語について知ったこと・感じたことをまとめること。		1 時間

ICT 機器及びアプリケーション			
名称	ICT 活用のポイント		児童生徒の様子
タブレット端末 (iPad) Web サイト：無料絵本・童話 ipad で読み聞かせできる絵本・童話 ( <a href="http://www.e-douwa.com">http://www.e-douwa.com</a> ) Google フォーム アプリケーション：keynote	<ul style="list-style-type: none"> <li>ICT を使い、聞く力を身につけることができる。</li> <li>Google フォームを使用することで、物語について思ったことなどをまとめ、簡単に比較することができる。</li> <li>ICT を使い、自分なりに物語を解釈しまとめ、表現することができる。</li> </ul>		 

本時の目標	
<ul style="list-style-type: none"> <li>・タブレット端末（iPad）の正しい操作をすることができる。</li> <li>・物語について思ったことや考えたことをGoogle フォームで答えることができる。</li> </ul>	

指導過程			
時間	学習内容および学習活動	指導上の留意点	準備物
5分	1 始めの挨拶	・日直に号令を促す。	タブレット端末
10分	2 本時の学習について知る ・物語をタブレットで読む ・Google フォームの使い方を知る ・実際に Google フォームを使ってみよう ・keynote を使って読書感想画を書こう	・タブレット端末の使い方の決まりを説明し、分からないことや聞きたいことの有無を言葉かけする。	・教師用 ・生徒用
10分	3 物語を読む ・サイト「iPad・読み聞かせ」で検索 ・「醜いアヒルの子」を読む 《音読》	・検索ワードをホワイトボードに書く。 ・「アンデルセン童話」を選択し「醜いアヒルの子」を選択するように促す。 ・一人1ページずつ音読。 (場面緘默の生徒のみタブレット端末の読み上げ機能を使用する)	
10分	4 Google フォームで物語について理解を深める。 ・フォームの使い方を知る ・実際に回答してみる	・Google フォーム用のQRコードを一人ずつ読み取るように促す。	
10分	5 keynote に読書感想画を描く ・keynote の使い方を知り描いてみる	・keynote のアプリを開くように促す。	
3分	6 本時のまとめ（振り返り） ・2.3人に本時の学習を振り返って感想を聞く。 ・学習内容の振り返り	・2.3人に本時の学習を振り返って感想を聞く。	
2分	7 終わりの挨拶	・日直に挨拶を促す。	

成果と課題・改善点	授業の様子
<p><b>【成果】</b>・場面緘默の生徒もフォームで解答するようにするとどこまで理解しているかを知ることができる。 ・Google フォームは全員の解答を共有することができたので一人一人の考えを深めることができた。</p> <p><b>【課題】</b>・読み上げ機能が確実に正しい読み方をするとは限らないので活用する場面を考える必要がある。</p>	 

教科・領域名	算数	対象学部・学年	小学部1年2組(3名)
単元名・題材名	まる、さんかく、しかく		

学習の目標及び実態		
単元・題材の目標	・丸、三角、四角の形と名称を知り、図形の仲間分けができる。 <b>【知識及び技能】</b> ・身の回りのものの形に関心をもち、分類したり集めたりして、形の違いに気づくことができる。 <b>【思考力、判断力、表現力等】</b> ・図形に関心をもち、楽しみながら意欲的に活動に取り組むことができる。 <b>【学びに向かう力、人間性等】</b>	
対象児童生徒の実態	・発話はほとんど無いが、身の回りの物の形や色を認識することはできる。 ・好きな動画を選んで見たりするなど、タブレット端末を使う活動に興味をもっている。	
指導計画		時間
(1) かたちをしろう!	・基本的な形である丸、三角、四角を知る。 ・形パズル(丸、三角、四角の枠に合わせてイラストパズルを組み合わせる。)	1時間
(2) まる、さんかく、しかくにわけてみよう!	・丸、三角、四角の具体物の輪郭をペンでなぞる。 ・タブレット端末のアプリケーションを使って、具体物のイラストを丸、三角、四角の形に分類する。	1時間 (本時)
(3) まる、さんかく、しかくをみつけよう!	・タブレットのカメラで教室の中の写真を撮り、丸、三角、四角のものを探す。	1時間
(4) まる、さんかく、しかくのどれがおおいかな?	・10枚の具体物のイラストを丸、三角、四角に分け、多い形はどれか考える。	1時間

ICT 機器及びアプリケーション	
名称	iPad HDMI ケーブル アダプター モニター アプリケーション(カメラ、図形マッチング)

ICT 活用のポイント	児童生徒の様子
・自分の撮影した写真を使うことで、モチベーションも高まり、丸や三角、四角の形に着目することができる。 ・図形マッチングアプリで、色々な身の回りの物を、形に着目して分けてみることができる。	 

### 本時の目標

- ・丸、三角、四角の形の違いが分かる。
- ・身の回りの物を丸、三角、四角に分けることができる。

### 指導過程

時間	学習内容および学習活動	指導上の留意点	準備物
1分	1 始めの挨拶	・手を膝に置き、姿勢を正すように促す。	
7分	2 前時の振り返り ・丸、三角、四角のマグネットをボードに貼り、形と名称を確認する。 ・かたちの歌「しかく、まる、さんかく」を視聴する。	・モニターの画面に注目できるよう言葉をかける。	形マグネット モニター HDMI ケーブル
6分	3 本時の内容 ・なぞりがき 丸、三角、四角の形のイラストの輪郭をなぞり書きする。	・好きな色のマジックペンを選ぶよう伝える。 ・点線の部分をペンで描くように伝える。	プリント マジックペン
10分	・パズル イラストパズルを形の枠に合わせて完成させる。	・分かりやすいように、それぞれの児童に合わせてパズルの渡し方を工夫する。	ホワイトボード パズル
15分	・図形パズル 「図形マッチングパズル」をする。	・タブレットの画面上で、やり方を示す。	タブレット端末 (児童用)
5分	4 本時のまとめ(振り返り)	・パズルのイラストを見せながら、丸、三角、四角の形について振り返りをする。 ・次回の学習について伝える。	
1分	5 終わりの挨拶		

### 成果と課題・改善点

### 授業の様子

#### 【成果】

- ・児童が好きな物のイラストや、タブレットを使うことで、楽しみながら取り組むことができた。
- ・丸、三角、四角という基本的な形を、ほとんどの児童が認識することができた。
- ・普段、発話がほとんど無い児童が、「まる」「しかく」などと言おうとする様子が見られた。



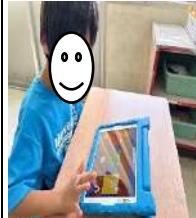
#### 【課題】

- ・児童によっては、興味が持てない活動があつたり、取り組める時間が短かかったりしていた。



教科・領域名	算数	対象学部・学年	小学部 2 年(4 名)
単元名・題材名	どんなかたちー?(図形)		

学習の目標及び実態		
単元・題材の目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>まる、さんかく、しかくの名称が分かり、形の仲間分けをすることができる。</li> </ul> <p style="text-align: right;">【知識及び技能】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>身の周りのものの形に関心をもち、同じ形や違う形について伝えることができる。</li> </ul> <p style="text-align: right;">【思考力、判断力、表現力等】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>様々な形に気づき、学んだことの楽しさや良さを感じながら興味をもって取り組むことができる。</li> </ul> <p style="text-align: right;">【学びに向かう力、人間性等】</p>	
対象児童生徒の実態	<ul style="list-style-type: none"> <li>さんかく、しかくの違いや名称の理解ができつつある。似たような形を選ぶことができる。</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>タブレット端末を活用した学習に意欲的であり、簡単な操作ができる。</li> </ul>	
指導計画		時間
(1) 教室のまる、さんかく、しかくをさがそう <ul style="list-style-type: none"> <li>まる、さんかく、しかくの名称と形を確認する。</li> <li>どっちかなクイズ</li> <li>教室のまる、さんかく、しかくのものを探して写真を撮る。</li> </ul>		1 時間
(2) ロボットの体はどんな形でできているかみつけよう <ul style="list-style-type: none"> <li>まる、さんかく、しかくの名称と形を確認する。</li> <li>ロボットの体の形を確認する。</li> <li>ばらばらになったロボットの体をくみあわせる。</li> </ul>		1 時間
(3) 形のかたはめとくみあわせをしよう <ul style="list-style-type: none"> <li>形カードでマッチング</li> <li>図形のかたはめをする。</li> <li>図形のくみあわせをする。</li> </ul>		1 時間
(4) 形のなかまわけをしよう <ul style="list-style-type: none"> <li>形カードでマッチング</li> <li>図形のくみあわせをする。</li> <li>まる、さんかく、しかくのなかまわけをする。</li> </ul>		1 時間 (本時)

ICT 機器及びアプリケーション				
名称	iPad HDMI ケーブル アダプター モニター アプリケーション (Power Point、カメラ、図形マッチング、おうちモンテ)	カメラ	図形マッチング	おうちモンテ
ICT 活用のポイント			児童生徒の様子	
<ul style="list-style-type: none"> <li>タブレット端末を活用して、形を作ったり選んだりすることで児童が簡単に操作し主体的に取り組むことができる。</li> <li>モニターで色々な大きさ、色の丸、三角、四角を提示することで、児童が形を視覚的に捉えることができる。</li> </ul>			 	

本時の目標
・まる、さんかく、しかくのなかまわけをすることができます。
・まる、さんかく、しかくの違いと名称が分かる。

指導過程			
時間	学習内容および学習活動	指導上の留意点	準備物
1分	1 はじめの挨拶をする。	・姿勢を正すことができたら、号令をかけるよう促す。	モニター
3分	2 本時の学習について知る。 ・本時の流れを確認する。	・児童が見通しをもつことができるよう、流れ表を提示する。	HDMI ケーブル アダプター
10分	3 前時の復習をする。 ・まる、さんかく、しかくの名称と形を確認する。 ・形カードでマッチングをする。	・前時を想起できるように学習スライドや学習の様子を提示する。 ・まる、さんかく、しかくの名称が確認できるようにフラッシュカード形式で提示する。	学習スライド 形カード
20分	4 図形のくみあわせやなかまわけをする。 ・形をくみあわせてかたはめをする。 ・まる、さんかく、しかくのなかまわけをする。	・始まりと終わりが分かるように、タイマーで時間を設定する。 ・操作方法や、図形の理解が難しい場合は、児童が取り組むことができるよう言葉掛けをする。	タブレット端末 ・児童用 (図形マッチング、おうちモンテ)
10分	6 本時の学習を振り返る。	・児童の学習を賞賛したり、学習内容を再度確認したりして、本時を振り返ることができるようする。	
1分	7 終わりの挨拶	・号令をかけるよう促す。	

成果と課題・改善点	授業の様子
<p><b>【成果】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 身近な物の形や親しみやすいイラストで、児童が楽しみながら意欲的に取り組むことができた。</li> <li>・ 友達へ操作方法を教えたり、一緒に操作したりするなど児童が協力しながら学習する姿が見られた。</li> </ul> <p><b>【課題】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ アプリケーションの画面下部に広告が出る仕様であったり、操作範囲が狭かったりした為、教材の選定には十分留意する必要がある。</li> </ul>	

教科・領域名	算数	対象学部・学年	小学部2年
単元名・題材名	「まる・さんかく・しかく」		

学習の目標及び実態		
単元・題材の目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>「まる」「さんかく」「しかく」の形と名前を知る。【知識及び技能】</li> <li>「まる」「さんかく」「しかく」を使った遊びを通して形の違いに気づくことができる。【思考力、判断力、表現力等】</li> <li>いろいろな図形に気づき、関心を持って取り組むことができる。【学びに向かう力、人間性等】</li> </ul>	
対象児童生徒の実態	<ul style="list-style-type: none"> <li>肢体不自由をもつ児童である。</li> <li>「まる」を知っていたり、形が違うことは分かる。</li> <li>タブレットの音楽映像を見たり、提示された形を目で追ったり、指さしすることができる。</li> </ul>	
指導計画		時間
(1) いろいろなかたちがあるよ ・ 録音ボタンを押して形の名前を聞いてみよう		1時間
(2) ○△□を使って遊んでみよう ・ ○△□の型はめや形のマッチングをしよう ・ スポンジボール(○)や布さいころ(□)で遊ぼう ・ ○△□でつくろう		3時間 (本時)

ICT機器及びアプリケーション	
名称	コミュニケーション録音ボタン iPad iPad タッチャー・操作用スイッチ アプリケーション(タッチカード)

ICT活用のポイント	児童生徒の様子
(録音ボタン) ・ 録音ボタンを押して音が出ることを楽しむことを通して、形と形の名前を知ることができます。	・ ボタンを押すことで音が鳴ることに気づき、意欲的にボタンを押すことができた。
(iPad、アプリ:タッチカード) ・ 音だけでなく画面の映像を合わせて見ることで児童の意欲とともに形の意識づけが期待できる。	

本時の目標	
・ 録音ボタンを使って「まる」「さんかく」「しかく」のことばに触れて音を楽しむ。	
・ ○△□の形シールと一緒に簡単な絵をつくることができる。	

指導過程			
時間	学習内容および学習活動	指導上の留意点	準備物
1分	1 はじめのあいさつ		
5分	2 かたちの歌を歌おう 「いろんななかたち」		
8分	3 絵本を読もう 「まるまるぽぽぽん」	・ 今日の学習の流れを確認する。 ・ 画面に注目しやすいように児童の視線の高さに合わせる。	学習ボード タブレット端末 絵本
10分	4 ボタンを押して聞いてみよう ・ 「○」「△」「□」	・ 交互に絵本をめくらせて自分で操作する意欲を引き出す。「まる」の言葉を意識させる。 ・ ○△□カードで言葉と形を確認した後に、録音ボタンを自由に押して楽しめるようにする。押したボタンに合わせてカードを出して形の意識付けを図る。 ・ ボタンの押しやすい位置に留意する。 ・ タイマーで時間を知らせるなど場面の切り替えがしやすいようにしておく。	○△□カード 録音ボタン
10分	・ ○をたたいてシンバルの音を出そう アプリ:タッチカード	・ 「まるを押して」など遊びの中で形を意識した言葉掛けをする。 ・ 指先を使うことが難しい児童に iPad タッチャーと操作用スイッチを準備する。	タブレット端末 iPad タッチャー 操作用スイッチ
10分	5 ○△□を使って魚を作ろう	・ 初めに見本を提示して、何を作るのかイメージしやすいようにする。 ・ 「しかく」「さんかく」「まる」の言葉掛けをしながら一緒にシールを貼る。作り終わったらお互いに発表する。	○△□シール 台紙
1分	6 おわりのあいさつ	・ 作った作品を見ながらそれぞれ頑張ったことを称賛する。	学習ボード

成果と課題・改善点	授業の様子
<p><b>【成果】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>自分がボタンを押すことで音が鳴ることに気づき、楽しみながら気に入った言葉のボタンを自分で選んで押すことができた。</li> <li>ボタンを押す、ボールを投げるなどの操作に積極的に関わりながら、「まる」「さんかく」「しかく」の言葉に親しむことができた。</li> </ul> <p><b>【課題】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>形の名前を聞いて名前に触れることができたので、次は形を認識してマッチングしたり、遊びや生活の中でも使えるように言葉と形を結び付けていく次の段階の場面を意識して作っていく必要がある。</li> </ul>	<p>・ 録音ボタンを押して繰り返し聞くことや形の歌を画面を見ながら歌うことで、「さんかく」や「しかく」と言葉にしたり、指で形を作りながら取り組むことができた。</p>  

教科・領域名	算数・数学	対象学部・学年	小学部4年
単元名・題材名	図形で遊ぼう!!		

学習の目標及び実態		
単元・題材の目標	・身の回りのものに着目し、集めたり、分類したりすることができる。 【知識及び技能】 ・身の回りのものの形に関心をもち、形の性質に気づくことができる。 【思考力、判断力、表現力等】 ・図形に関心をもち、算数で学んだことの楽しさやよさを感じながら、興味をもつて学ぶ態度を養うことができる。【学びに向かう力、人間性等】	
対象児童生徒の実態	・タブレット端末の基本的な操作をすることができる。 ・図形に関しては、型はめ等のマッチング課題に取り組んだことがある。	
指導計画		時間
(1) 仲間集めをしよう!	・動物、食べ物、乗り物の仲間分けをする。 ・形、色、数の要素のあるカードの仲間分けをする。	1時間
(2) 形を探しに行こう part1	・教室内に準備されたものの形を見つける。	1時間
(3) 形を探しに行こう part2	・学校内にあるものの形を見つける。	1時間 (本時)
(4) 四角で遊ぼう	・定規や紙テープを使って、四角を描く。 ・四角のパーツだけを組み合わせてロボットを作る。	1時間
(5) 三角で遊ぼう	・定規や紙テープを使って、三角を描く。 ・四角のパーツだけを組み合わせてロボットを作る。	1時間
(6) 丸、三角、四角で遊ぼう	・丸、三角、四角を使って、ロボットを作る。 ・形のシールを使ってマッチングをする。	1時間

ICT 機器及びアプリケーション	
名称	タブレット端末 (iPad) パソコン HDMI ケーブル AppleTV モニター アプリケーション (カメラ、写真) (パワーポイント)

ICT 活用のポイント	児童生徒の様子
・パワーポイントとモニターを用いることで、注目して問題 (フラッシュカード形式) に取り組むことができる。 ・タブレット端末を使用することで、楽しみながら形探しに取り組むことができる。	

本時の目標	
・身の回りのものの形を探したり、ものの形を答えたりすることができる。	
・友達と協力して、形の印付けに取り組むことができる。	

指導過程			
時間	学習内容および学習活動	指導上の留意点	準備物
1分	1 始めの挨拶	<ul style="list-style-type: none"> <li>当番に号令を促す。</li> </ul>	
3分	2 流れの確認	<ul style="list-style-type: none"> <li>本時の学習の流れを確認し、見通しをもたせる。</li> </ul>	流れカード
10分	3 やってみよう① <ul style="list-style-type: none"> <li>フラッシュカード形式で同時に見つけたものの名前と形を確認する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>モニターに注目を促す。</li> <li>形が分からぬ児童がいた場合、選択肢(○△□)の数を減らして考えさせる。</li> <li>自分から発言が難しい児童は、教師が指名をして全員が発言できるようにする。</li> </ul>	モニター PC HDMI ケーブル
20分	4 やってみよう② <ul style="list-style-type: none"> <li>学校内にあるものの形を探してタブレット端末で写真を撮る。</li> <li>写真の編集機能で見つけたものの形に印をつける。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>何か所かチェックポイントを設け、その場所で形を探すように促す。</li> <li>自分で形を見つけるのが難しい児童は、教師が示したものの形が何かを答えるようする。</li> <li>印つけは二人一組で行い、交互に行うように約束の確認をする。</li> </ul>	タブレット端末
10分	5 ふりかえり <ul style="list-style-type: none"> <li>全員の写真を集め、モニターに映す。</li> <li>何がどんな形だったのかの確認をする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>モニターに注目をするように促す。</li> <li>自分から発言が難しい児童は、教師が指名をして全員が発言できるようにする。</li> </ul>	モニター HDMI ケーブル AppleTV
1分	6 終わりの挨拶	<ul style="list-style-type: none"> <li>当番に号令を促す。</li> </ul>	

成果と課題・改善点	授業の様子
<p><b>【成果】</b></p> <p>・形探しを2回行ったことで、児童が自主的に形を探そうとする姿が見られた。</p> <p><b>【課題】</b></p> <p>・印付けの際、ペンの色や太さを形ごとに指定していなかったため、見えにくかったり、形ごとに集めたときに統一感のない印付けになったりしてしまった。</p>	

教科・領域名	算数	対象学部・学年	小学部6年
単元名・題材名	図形		

学習の目標及び実態		
単元・題材の目標	対象児童生徒の実態	
<ul style="list-style-type: none"> <li>身の回りのものの形に着目し、集めたり、分類したりすることを通して、図形の違いが分かるようにするための技能を身に付けることができる。</li> </ul> <p style="text-align: right;">【知識及び技能】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>身の回りのものの形に关心をもち、分類したり、集めたりして、形の性質に気付く力を養うことができる。【思考力、判断力、表現力等】</li> <li>図形に关心をもち、算数で学んだことの楽しさやよさを感じながら興味をもって学ぶ態度を養うことができる。</li> </ul> <p style="text-align: right;">【学びに向かう力、人間性等】</p>		
指導計画		時間
(1)形を探そう! <ul style="list-style-type: none"> <li>丸、三角形、四角形を知る。</li> <li>タブレットのカメラで教室にある丸、三角形、四角形を探す。</li> </ul> (2)形を分けよう! <ul style="list-style-type: none"> <li>アプリケーション(フリーボード)を活用して、自分が撮った写真を、丸、三角形、四角形に分類する。</li> <li>探した形を一人ずつ発表する。</li> </ul> (3)線を引いてみよう! <ul style="list-style-type: none"> <li>形の確認。</li> <li>定規の使い方を知る。</li> <li>点と点を定規で引いてみる</li> </ul> (4)形を作ってみよう!! <ul style="list-style-type: none"> <li>角の数を確認しながら形の確認。</li> <li>定規の使い方を再確認。</li> <li>教師の話を聞いて、方眼用紙に線を引いた後、好きな形を描く。</li> </ul>		2時間
		2時間 (本時)
		1時間
		1時間

ICT 機器及びアプリケーション		
名称	iPad HDMI ケーブル アダプター モニター アプリケーション(フリーボード)	
ICT 活用のポイント		児童生徒の様子
<ul style="list-style-type: none"> <li>自分の撮影した写真をすることで、授業への意欲が高まり楽しく活動することができる。</li> <li>自分用のタブレットで活動することで、楽しみながら好きなように並べ替えることができる。</li> </ul>		○タブレットで教室の様々な場所から形を見つけることができた。

### 本時の目標

- ・角の数に注目して三角形、四角形を判別することができる。
- ・自分の選んだ形がどんな形なのかを理解することができる。

### 指導過程

時間	学習内容および学習活動	指導上の留意点	準備物
10分	1 始めの挨拶  2 前時の振り返り	<ul style="list-style-type: none"> <li>・スライドをモニターに映して、全体に大きく示すことができるようする。</li> <li>・前時を思い出せるよう黒板に形のイラスト教材を提示する。</li> <li>・丸、三角形、四角形の違いを確認し、角の数が違うことを振り返る。</li> </ul>	タブレット端末 ・児童用 モニター HDMI ケーブル アダプター
15分	3 本時の内容  ・形を分けてみよう。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・アプリケーション「フリーボード」に写真を追加し、丸、三角形、四角形に分類することを言葉掛けて伝える。</li> </ul>	アプリ 「フリーボード」
10分	・一人ずつタブレットをモニターに接続し、探した形を発表する。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自分が撮影した写真で、どの写真が気に入ったか、また、その形がどんな形かを発表するように伝える。</li> </ul>	
5分	4 片付け	<ul style="list-style-type: none"> <li>・タブレットの電源を切り、教師へ持ってくるよう言葉掛けて促す。難しい場合は再度、言葉かけを行う。</li> </ul>	
5分	5 本時のまとめ（振り返り）  6 終わりの挨拶	<ul style="list-style-type: none"> <li>・丸、三角形、四角形の見分け方を再確認する。</li> <li>・次回の学習について伝える。</li> </ul>	

### 成果と課題・改善点

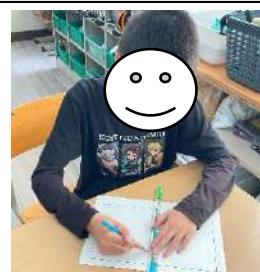
#### 【成果】

- 自分用のタブレットを使うことで、児童の学習意欲は高まり、集中して活動へ取り組むことができた。
- 本時の学習を通して、今後の授業で「定規を使って様々な形を描いてみたい。」、「どんな形が描けるんだろう。」という意欲的な発言が聞かれた。

#### 【課題】

- 児童全員が取り組める教材を精選、活用することができなかつた。  
今後の課題として取り上げ、授業で活用していきたい。

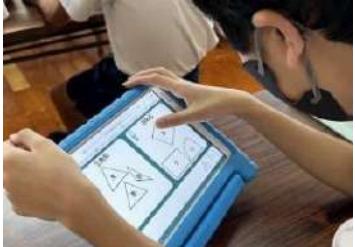
### 授業の様子



教科・領域名	数学	対象学部・学年	中学部3年
単元名・題材名	図形の基礎		

学習の目標及び実態		
単元・題材の目標	学習の目標及び実態	
		・三角形や四角形などの基本的な図形について理解することができる。 【知識及び技能】
		・三角形や四角形などの基本的な図形を構成する要素に着目して、図形の特徴を捉えたり、身の回りのものの形を図形として捉えたりすることができる。 【思考力、判断力、表現力等】
		・図形に進んで関わり、数学で学んだことのよさに気付き、そのことを生活や学習に活用しようとする態度を養う。 【学びに向かう力、人間性等】
対象児童生徒の実態	対象児童生徒の実態	
		・正方形や二等辺三角形等の図形の正式名称に答えることが難しい。 ・数と計算の内容を取り上げることが多く、図形に関する学習経験が少ない。
指導計画	時間	
(1) 身の回りの形について知る。 ・興味関心のあるものから形を探そう(野球のグラウンドにある形)	1時間	
(2) 図形の名称について学習する。 ・直線、直角、辺、面について(1時間) ・三角形について(1時間) ・四角形について(1時間) ・図形の名称まとめ(1時間)	4時間	
(3) 理解度をチェックする。 ・身のまわりの形 ・図形に関するペーパーテスト	2時間	

ICT 機器及びアプリケーション	
名称	iPad アダプター HDMI ケーブル カメラ機能 モニター パソコン プレゼンテーション(keynote /Powerpoint) デジタル教材(熊本市教育センターコンテンツ)

ICT 活用のポイント	児童生徒の様子
・繰り返し問題を解くことができ、失敗してもやり直しができる。 ・プレゼンテーションでの学習提示をすることで生徒に分かりやすく、授業者で教材を共有し合うことができる。 ・学習したことをすぐに活かして具体的に表現することができる。 ・自分の撮影した写真を使うことで、モチベーションも高まり形に着目することができる。	

本時の目標	
○直線や三角形、四角形について理解することができる。	(知識及び技能)
○身の回りにあるものの形はどの图形に当たるのか考えて答えることができる。(思考力、判断力、表現力)	
○普段の生活のどの部分に習った知識を生かせるのかを知ることができる。	(学びに向かう力、人間性等)

指導過程			
時間	学習内容および学習活動	指導上の留意点	準備物
1分	1 始めの挨拶	・当番に号令を促す。	
3分	2 本時の流れの確認 ・頭の体操 ・図形を探せ! ・振り返り	・本時の流れが分かるよう、モニターにスライドを提示する。 ・デジタル教材を使い、図形の学習への意欲を高める。	タブレット端末 ・教師用 ・生徒用 モニター HDMI ケーブル アダプター
10分	3 頭の体操	・解答の様子をみながら、称賛したり、確かめたりして既習の理解度を確認する。 ・図形の画用紙を提示しながら、名称の確認をする。	図形の台紙
30分	4 図形を探せ! ・名称の確認 ・隠れた図形を探して写真を撮る ・見つけた図形を発表する。	・活動方法が分かるように身のまわりに隠れた図形の例を示す。 ・探す、撮る活動だけにならないよう時間を設定する。 ・学習の定着を図れるよう、見つけた図形の名称や場所、理由を説明することを伝える。 ・発表の方法が分かるように、T2 のペアから発表し、見本を示す。	
5分	5 振り返り	・学習を振り返り、身のまわりにあるものが様々な形であることを確認する。 ・次回はテストを学習することを伝える。	
1分	6 終わりの挨拶	・当番に号令を促す。	

成果と課題・改善点	授業の様子
<p><b>【成果】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・アプリを操作する活動を毎回取り入れたことで、苦手意識のある生徒も興味をもって取り組むことができた。</li> <li>・身の周りにある図形を探す活動でカメラアプリを使用することで、他のグループの活動を共有しやすかった。</li> </ul> <p><b>【課題】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・定着を図り、高等部へと繋げられるよう継続した学習が必要</li> <li>・ICT を活用して簡単な作図の活動も取り入れられるとよかったです。</li> </ul>	

教科・領域名	数学	対象学部・学年	高等部 1年
単元名・題材名	面積・体積の求め方		

学習の目標及び実態		
単元・題材の目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・図形を構成する要素や図形間の関係に着目し、構成の仕方を考察したり、図形の性質を見出したりすることができる。【知識及び技能】</li> <li>・四角形の面積、直方体の体積の求め方を考え、その表現を振り返り、簡潔かつ的確に表現することができる。【思考力、判断力、表現力等】</li> <li>・面積・体積の求め方には、公式を使うことが便利であるということを理解し、生活の中に生かそうとする力を身に付けることができる。【学びに向かう力、人間性等】</li> </ul>	
対象児童生徒の実態	<ul style="list-style-type: none"> <li>・公式を理解して、基本的な問題に解答することができる。</li> <li>・場面に応じた公式の使い方が分からず、解答することをあきらめがちになる生徒が多く見られる。</li> <li>・応用の考え方方が難しく、初めから前向きに取り組もうとしない生徒も見られる。</li> </ul>	
指導計画		時間
(1) 面積・体積の公式の理解・確認	・面積=縦×横 体積=縦×横×高さの公式の確認・公式を利用した四角形の面積と直方体の面積 ・Word を利用した図形の作図の基本的な理解	1時間
(2) 図形の作図実践	・Word を使った図形(四角形)の作図   ・エクセルを使った図形(直方体)の作図 ・見本と同じ作図をする。	1時間
(3) 凸凹のある図形の面積	・Word を使って、凸凹のある四角形を作図する。・四角形をどのように作図したか紹介する。 ・自分はどの考え方があっているかを発表する。・公式を使って凸凹のある面積を導き出す。	1時間
(4) 直方体の作図と公式を使った体積の求め方	・Excel を使って、直方体を作図し、回転させる。・直方体の見方は、多面的に考えられることに気付かせる。・自分たちが描いた図形を用いて、公式「縦×横×高さ」に合わせることができること。 ・答えの導き方は変わったとしても、体積の値は同じになることに気付かせる。 ・まとめ	(本時) 1時間

ICT 機器及びアプリケーション		
名 称	PC HDMI ケーブル アダプター モニター アプリケーション(Excel・Word)	
ICT 活用のポイント		児童生徒の様子
・公式は理解していても、どのように使えばよいか分からないので、Word を使い、自分が作図することで考え方を視覚化できるようにする。	・凹凸のある面積の出し方が理解できず、解答を導き出すことが難しい。	

本時の目標
・Word を使って、凹凸のある図形を作成することができる。
・面積の出し方に気付き、公式を使って、凹凸のある図形の面積を出すことができる。

指導過程			
時間	学習内容および学習活動	指導上の留意点	準備物
1分	1 始めの挨拶	・姿勢を正し、挨拶をする。	
5分	2 前時の振り返り ○ 面積の考え方 ○ 面積の公式	・前時を思い出せるよう学習活動の振り返りを行う。 ・	
4分	3 PC を使って、四角形を作図する。	・Word を立ち上げ、モニターで作図方法を見せながら、口頭で、説明を行う。	・教師用 PC
10分	4 凹凸のある図形の作図方法を考え、パソコンで作図する。 5 プリントの図形を作図し、公式を使って面積を導き出す。	・師範せず、口頭で説明するだけにして、自分でどうすればよいかを考えさせるようにする。 ・プリントを準備して、凹凸のある図形をWord で作図させ、考え方方に気付かせるようになる。	・生徒用 PC モニター HDMI ケーブル アダプター
15分	6 凹凸のある図形のプリント問題を解く。	・早く終わった生徒には、白板で凹凸のある図形の問題を作り、Word で作図させながら、面積を導き出させるようにする。	学習プリント
10分		・解答の導き出し方を確認し、問題を解くことができているか、机間巡回を行い、確認する。	
4分	7 本時のまとめ（振り返り） ○ 答え合わせをする。	・姿勢を正し、挨拶をする。	
1分	8 終わりの挨拶		

成果と課題・改善点	授業の様子
<p><b>【成果】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 凹凸のある図形の面積の出し方が分かり、解答することができた。</li> <li>○ パソコンを使った学習には、意欲的に取り組む生徒が多い。</li> </ul> <p><b>【課題】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ パソコンで解いた問題は、全員解答できたが、パソコンを使わず、プリント問題のみになると苦戦する生徒が多い。そのため、解けるという自信をもたせるため、パソコンを活用して、練習問題ができるだけ数多く行う必要性がある。</li> <li>○ プリント問題に苦手意識を感じている生徒が多いため、パソコンで取り組んだ時の応用が利きづらく、解答できない生徒も見られる。</li> <li>○ 繼続した学習を続けていかなければ、内容は定着しづらいことが考えられる。</li> <li>○ 一人1台のパソコンが渡らず、2人1台で取り組まなければならなかった。</li> <li>○ ICTの環境（パソコン室が整備されていない）が整わず、パソコンを起動させるまでに時間をかかりすぎる。</li> </ul>	 <p>○ 意欲的に取り組み、解答しようとするとする生徒がほとんどであった。 ○ 理解が進んだ生徒もあり、自信をもって取り組む様子が見られた。 ○ プリント問題を解く際、パソコンを活用しない場合は、同様問題に苦戦して、問題が解けない生徒も数名見られた。</p>

教科・領域名	音楽	対象学部・学年	小学部4・5年
単元名・題材名	秋の音楽を楽しもう(9月・10月)		

学習の目標及び実態		
単元・題材の目標	○曲名や曲想と音楽のつくりについて気付くとともに、感じたことを音楽表現するために必要な技術を身に付けることができる。 ○感じたことを表現することや、曲や演奏の楽しさを見いだしながら、音や音楽の楽しさを味わって聴くことができる。 ○音や音楽に楽しく関わり、協働して音楽活動をする楽しさを感じるとともに、身の回りの様々な音楽に親しむ態度を養い、豊かな情操を培うことができる。 【知識及び技能】 【思考力、判断力、表現力等】 【学びに向かう力、人間性等】	
対象児童生徒の実態	・ 音楽の授業が好きで、特に歌ったり踊ったりする活動が好き。 ・ タブレット端末では YouTube やゲームで使っていたが多い。また、自由に操作をすることが好きな児童が多い。 ・ タップやドラッグ、拡大、縮小など、タブレット端末の基本的な操作はできる。 ・ 演奏の力加減を調整するのが難しい。	
指導計画		時間
(1)秋の音楽を楽しもう(9月)		7時間
(2)秋の音楽を楽しもう(10月)		7時間

ICT 機器及びアプリケーション	
名称	タブレット端末 (iPad) パソコン 大型テレビ or モニター HDMI ケーブル アプリケーション (PowerPoint ・ GarageBand ・ Real Drum ・ YouTube ・ カメラ)

ICT 活用のポイント	児童生徒の様子
<ul style="list-style-type: none"> <li>動画を活用することで、曲の背景や歌詞のイメージをもちやすくすることができる。</li> <li>タブレット端末を活用することで、音楽室以外でも楽器の音色を聴いたり、楽器の練習をしたりすることができる。</li> <li>タブレット端末を活用してリズム打ちの練習をすることで、主体的にかつ意欲的にリズム打ちの練習をすることができる。</li> <li>楽器で音を鳴らす力が弱い児童や、失敗が怖くて消極的になってしまう児童、人前での発表が苦手な児童でも、音量を調整したり、録音機能を使ったりすることで、不安を解消することができる。</li> <li>自分たちの活動を動画で振り返ることで、リズムを正しく打つことができているかどうかを客観的に知ることができる。また、授業中の自分の様子を振り返ることができる。</li> <li>アクセスガイド機能を活用し、指定された箇所のみの操作を可能にすることで、学習目的のみでのタブレット端末使用を促す。</li> </ul>	

本時の目標
○秋の歌や身近な音楽に親しみ、部分的に歌ったり、演奏したりして楽しむことができる。
○楽器やタブレット端末を使って、教師や友達と一緒に簡単なリズム打ちや音楽をつくることができる。
○共に音楽を作る中でメロディや友達の歌声、演奏を楽しみながら参加することができる。

指導過程		※斜字は、音楽室での授業	
時間	学習内容および学習活動	指導上の留意点	準備物
5分	1 はじまりのあいさつ 「はじまるよ はじまるよ」 「さあ はじめよう」	・スライドをモニターに映して、全体に大きく示すことができるようにする。 ・「はじまるよ はじまるよ」の曲に合わせて手遊びをし、音楽の授業が始まるなどを知らせる。	PC HDMIケーブル
7分	2 歌唱 9月「きのこ」 「もりのくまさん」 10月「まっかなあき」 「小さい秋みつけた」	・映像や歌詞をモニターで見ながら、部分的に歌ったり曲に合わせて身体を動かしたりして楽しく活動できるように、見本を見せたり言葉掛けをしたりする。	TV モニター ・歌詞カード ・写真 ・動画 ・イラスト
17分	3 器楽 9月「やまのおんがくか」 「しょじよじのたぬきばやし」 10月「むらまつり」 「虫の声」 通し「ヒゲのテーマ」「にじ」	・楽器を演奏するときの約束を確認する。 ・複数の楽器の中から本時に挑戦したい楽器を選択する。 ・教師の見本や動画、リズムカードを提示することで、曲に合わせて楽器を鳴らせるようにする。 ・都きり祭で発表するリズム打ちの練習に意欲をもって取り組むことができるよう、初めにタブレット端末の GarageBand を使ってリズムを覚えられるようにする。 ・リズムを覚えてきたら、実際に楽器を使用してリズム打ちをするように促す。 ・児童が振り返ることができるように、練習や発表の様子を動画撮影しておく。	タブレット端末 (iPad) リズムカード 楽器 ・タンバリン ・小太鼓 ・シンバル ・竹太鼓 ・トライアングル ・鈴 ・グロッケン ・ウッドブロック ・ギロ
8分	4 身体表現 9月「だいくのきつつきさん」 「やまごやいっけん」 10月「すすきオレ!」 「おばけのばけちゃま」	・自分なりの表現を楽しむことができるよう、一緒に踊ったり、称賛したりする。 ・友達や教師と一緒に身体を動かして、踊ることの楽しさを味わうことができるよう言葉掛けをする。	
6分	5 鑑賞 9月「ふしぎなポケット」 「子犬のワルツ」 10月「さつまのおいも」	・約束を守りながら、友達と一緒に、楽しく鑑賞できるよう、座る順番や並びを調整したり、言葉掛けをしたりする。 ・一緒に歌ったり手を動かしたりできるところは、音楽に合わせて歌ったり動かしたりするように、促す。	
2分	6 おわりのあいさつ 「グーチョキパーがやってきた」	・曲に合わせて手を動かすように促す。	

成果と課題・改善点	授業の様子
<p><b>【成果】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>映像を見ながら歌うことで、歌詞の世界をイメージすることができた。</li> <li>教室のように楽器がなく狭いスペースでも、一人一台使うことができて、子どもの意欲を維持することができた。</li> <li>タブレット端末を自由に触りたい児童も、特定の音だけしか鳴らすことができないと理解すると、その部分だけをタッチしてリズム打ちに集中することができた。</li> <li>狙ったところにタッチすることが難しい児童でも、特定の音だけ鳴らすことができるので、成功体験を積みながら学習することができた。</li> <li>練習動画を確認することで、自分の演奏を振り返ることができ、次に何を意識して練習するかを確認することができた。</li> <li>上手にできた様子を動画で確認することで、自信がつき、次の意欲を高めることができた。</li> </ul> <p><b>【課題】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>タブレット端末では、楽器本来の音の響きや振動を感じることは難しい。</li> <li>タブレット端末の操作方法と、楽器の鳴らし方が違うことから、タブレット端末での練習とリズム打ちの練習につながりをもてない児童もいた。</li> </ul>	

教科・領域名	音楽	対象学部・学年	小学部2年生
単元名・題材名	秋の曲を楽しく表現しよう!		

学習の目標及び実態		
単元・題材の目標		<ul style="list-style-type: none"> <li>・秋の歌に親しみ、部分的に歌ったり、演奏して楽しんだりすることができる。 【知識及び技能】</li> <li>・教師の動きを見て模倣したり、自分なりの表現で身体を動かしたりすることができる。 【思考力、判断力、表現力等】</li> <li>・自分なりに鑑賞を楽しむことができる。 【学びに向かう力、人間性等】</li> </ul>
対象児童生徒の実態		<ul style="list-style-type: none"> <li>・音楽に対しての興味関心が高く、好きな歌を部分的に歌うことができる。</li> <li>・音楽に合わせて、簡単なリズム打ちをすることができる。</li> <li>・様々な楽器の音への興味関心が高い。</li> <li>・手で叩いて音を鳴らす打楽器（タンバリンやコンガ等）を好み、教師の支援無しで演奏に取り組むことができる。</li> <li>・手で握るものは投げるので、すずや鳴子等の楽器やバチを使用する楽器の演奏に教師の支援無しで取り組むことは難しい。</li> <li>・好きな曲を聞くと、自分なりの表現として上肢を上下左右に動かす。</li> <li>・基本的に静かに鑑賞することができるが、楽しいときには「わ～！」と声を出したり、オルゴール等の静かな曲の時は泣いたりする。</li> </ul>
指導計画		時間
・秋の曲を楽しく表現しよう!		7時間 (5/7(本時))

ICT 機器及びアプリケーション		
名称	タブレット端末 (iPad) iPad タッチャー スイッチ スピーカー アプリケーション（しゃべるんです。）	

ICT 活用のポイント	児童生徒の様子
<ul style="list-style-type: none"> <li>・児童にとって難しい「吹く」・「拍手」等の動作によって表現できる音を、児童の得意な「手のひらで叩く」・「人差し指でボタンを押す」動作によって表現することができる。</li> <li>・児童の得意な「手のひらで叩く」・「人差し指で押す」動作でスイッチを押すことで、自分の好きな音を出すことができる。</li> </ul>	

### 本時の目標

- ・自分の好きな音の出るスイッチを押し、楽しんで演奏をすることができる。
- ・教師と一緒に、手本の動きを模倣して身体を動かすことができる。
- ・リラックスをして鑑賞することができる。

### 指導過程

時間	学習内容及び学習活動	指導上の留意点	準備物
10分	1 はじまりのあいさつ 「はじまるよ はじまるよ」 「あなたのおなまえは」	○全員が挨拶に取り組みやすいように、ゆっくりとした速さで号令を掛けたり、歌ったりする。	
15分	2 器楽・身体表現 「アロハ・エコモ・マイ」 「おやさいサンバ」 「ソーラン節」 「小さな世界」	○児童の実態によっては、教師が手添えをするなどして演奏や曲調を楽しむことができるようとする。	タブレット端末 iPad タッチャー スイッチ スピーカー
8分	3 歌唱 「お月見団子」 「まつぼっくり」	○綿で作った団子やまつぼっくりなど、具体物を見たり触ったりすることで、より秋や秋の歌に親しむことができるようとする。	綿団子 まつぼっくり
5分	4 身体表現 「うさぎのダンス」	○実態に応じて、教師と一緒に体を動かして、曲の楽しさや踊ることの楽しさを感じることができるようにする。	うさぎの帽子
6分	5 鑑賞 「月の光」	○「月の光」は、部屋を暗くし、月の映像やライトを見ながら、リラックスして鑑賞できるようする。	月の映像 ステージライト
1分	6 おわりのあいさつ	○全員が挨拶に取り組み易いように、ゆっくりとした速さで号令を掛ける。	

成果と課題・改善点	授業の様子
<p><b>【成果】</b></p> <p>○スイッチを押すことで様々な音を出すことができるようになると、笑い声が増えたり、「わ～！」と声を出しながらスイッチを押したりと、より楽しんで器楽に取り組む様子が見られた。</p> <p>○自分でスイッチを押して音を出すことができるようになると、速く押したり、ゆっくり押したりと、自分の好きなタイミングで音を出して楽しむ様子が見られた。</p> <p><b>【課題】</b></p> <p>○出力する楽器の音は、録音した音なので、本物の音とは少し異なる。</p> <p>○スイッチの長押しに対応できるアプリや連打に対応できるアプリを見つけることが難しい。「しゃべるんです。」は長押しや連打に対応しているが、録音した音をトリミングなどの編集ができない。</p> <p>○タンブリンやコンガは、叩く力で音の大きさ等が変わると、スイッチでは出力される音に変化を出すことが難しい。</p>	

教科・領域名	音楽	対象学部・学年	小学部 3年生
単元名・題材名	秋の曲を楽しく表現しよう		

学習の目標及び実態			
単元・題材の目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・秋の歌に親しみ、部分的に歌ったり、演奏して楽しんだりすることができる。 【知識及び技能】</li> <li>・教師の動きを見て模倣したり、自分なりの表現で身体を動かしたりすることができる。 【思考力、判断力、表現力等】</li> <li>・自分なりに鑑賞を楽しむことができる。 【学びに向かう力、人間性等】</li> </ul>		
対象児童生徒の実態	<ul style="list-style-type: none"> <li>・音や音楽が流れるごとに音源の方に顔を向ける。</li> <li>・聞き慣れた音楽には表情が緩むが、新しい音楽を聞くと硬い表情になる。</li> <li>・教師と一緒に体を動かしたり、楽器を鳴らしたりする活動を繰り返し経験すると、笑顔が出来るようになる。</li> </ul>		
指導計画		時間	
○ 秋の曲を楽しく表現しよう。		7 時間 (本時6/7)	

ICT 機器及びアプリケーション	
名称	タブレット端末 (iPad) 2 台、タブレットホルダー、アーム、三脚 アプリケーション(Google Meet)

ICT 活用のポイント	児童生徒の様子
<ul style="list-style-type: none"> <li>・痰の吸引等でケアが多いときに、音楽室に移動しなくとも、教室のベッドで横になり楽な姿勢で、音楽の授業に参加することができる。</li> <li>・合同音楽の雰囲気を感じながら、学習に参加することができる。</li> </ul>	
本時の目標	
<ul style="list-style-type: none"> <li>・タブレット端末の方に視線を向け、教師の説明や音楽を集中して聞くことができる。</li> <li>・音楽に合わせて、教師と一緒に体を動かしたり、自分なりに手足を動かしたりすることができる。</li> <li>・合同学習の雰囲気を感じながら、体調に合わせて活動することができる。</li> </ul>	

指導過程			
時間	学習内容および学習活動	指導上の留意点	準備物
10分	1 はじまりのあいさつ 「はじまるよ はじまるよ」 「あなたのおなまえは」	・「はじまるよ はじまるよ」をタブレットからモニターに映し出し、模倣しながら身体を動かすように促す。 ・曲の途中で児童名を呼び、返事などの反応を促す。	タブレット端末 TV モニター HDMI ケーブル
15分	2 器楽・身体表現 「アロハ・エ・コモ・マイ」 「おやさいサンバ」 「ソーラン節」 「小さな世界」	・楽器を演奏するときの約束を確認する。 ・好きな楽器を選択できるよう目の前に提示する。 ・楽器を鳴らす順番が来るまで待ち、教師の合図に合わせて演奏できるようにする。	学級用タブレット端末
8分	3 歌唱 「お月見団子」 「まつぼっくり」	・児童の実態によっては教師と一緒に演奏したり、曲調を楽しんだりする。 ・TV モニターを見ながら、曲に合わせて声を出したり身体を動かしたり楽しく活動できるように促す。	団子の模型 まつぼっくり
5分	4 身体表現 「うさぎのダンス」	・教師の動きを模倣して、曲に合わせて楽しく身体を動かすように促す。 ・友達や教師と一緒に体を動かして、踊ることの楽しさを味あわせる。	うさぎの耳
6分	5 鑑賞 「月の光」	・車椅子を倒して上を見ながら、静かに曲を聴いたり、ライトを見たりしてリラックスさせる。	
1分	6 おわりのあいさつ	・全員が挨拶に取り組みやすいようにゆっくりとした速さで号令をかけるように促す。	

成果と課題・改善点	授業の様子
<p><b>【成果】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・本人にとって楽な姿勢で参加できたので、笑顔が多かった。また、突然の音に驚くことも少なかったので、体を硬直させる場面が少なぐりリラックスして参加できた。</li> <li>・タブレットから聞こえる教師の声や友達の声を聞いて、笑顔が見られ合同学習の雰囲気を感じていた。</li> <li>・授業中に吸引する場面があったが、中断をすることなく授業に参加できた（学習保障ができた）。</li> </ul> <p><b>【課題】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・接続環境の影響で、途中音楽や話が途切れることがあった。</li> <li>・通信の時差が生じて、待つ状況が出てくる。</li> </ul>	 

教科・領域名	音楽	対象学部・学年	高等部 1年
単元名・題材名	心を合わせて表現を楽しもう		

学習の目標及び実態			
単元・題材の目標	対象児童生徒の実態	指導計画	時間
		(1) 曲を知り、旋律の一部を歌う。	1時間
		(2) 曲全体を歌い、メロディが重なる部分を知る。	1時間
		(3) パートごとに分かれて歌い、録音する。	1時間
		(4) 録音・録画したものを見て、改善できるところがないかを話し合う。	1時間 (本時)
		(5) これまでの学習で身に付けたことを発揮させるように歌う。	2時間

ICT 機器及びアプリケーション		
名称	iPad HDMI ケーブル アダプター モニター カメラ アプリ「ウゴトル」	
ICT 活用のポイント ・口形や姿勢など、自分の姿を客観的に見て改善することができる。 ・記録に残し、達成感を味わうことができる。 ・自分達の声で旋律の重なりをイメージすることができる。		

### 本時の目標

- ・声の重なりに耳を傾け、友達と一緒に活動する楽しさを感じ取ることができる。
- ・意見を出し合い、お互いを認め合いながら表現の技能を高める。

### 指導過程

時間	学習内容および学習活動	指導上の留意点	準備物
10分	1 始めの挨拶 2 前時の振り返り	<ul style="list-style-type: none"> <li>・録音した音源を聴いて自分のパートを確認するように促す。</li> <li>・各パートの音源を「ウゴトル」で動時に流し、音の重なりを聴くように促す。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・タブレット端末</li> <li>・モニター</li> <li>・HDMI ケーブル</li> </ul>
25分	3 全体で歌う前に各パートで歌い確認をする。 4 全体で歌い、録画する。 5 録音したものを聴いて意見を出し合う。 6 意見をまとめ、再度歌い録画する	<ul style="list-style-type: none"> <li>・発声に気をつけながら自分のパートを丁寧に歌うように言葉かけをする。</li> <li>・相手のパートを聴きながら歌うように意識させる。</li> <li>・2つのメロディの重なりを聞き取ることができるか</li> <li>・言葉がはっきり伝わるか</li> <li>・姿勢、口形は正しいか</li> </ul> <p>等の視点を示し、いろいろな意見が出るように促す。</p>	
10分	7 一回目で歌った様子と比較し、良かった点を発表する。 8 終わりの挨拶	<ul style="list-style-type: none"> <li>・口形が良くなったか</li> <li>・全体の響きがまとまったか</li> <li>・視線がまっすぐ前を向いていたか</li> </ul> <p>等の視点を示し、良くなったところを意識した発表を促す。</p>	

### 成果と課題・改善点

【成果】音取りの段階で、各パートで録音したものをウゴトルで同時に再生することで、自分達の声の重なりをイメージすることができた。

#### 【課題】

本来は音楽のためのアプリではないため、タイミングを合わせたり演奏のテンポを合わせたりする編集作業に手間がかかった。

### 授業の様子



教科・領域名	保健体育	対象学部・学年	中学部(Ⅱ課程)
単元名・題材名	陸上競技		

学習の目標及び実態	
単元・題材の目標	対象児童生徒の実態
・教師の支援を受けながら、楽しく走・跳の基本的な運動をすることができる。	【知識及び技能】
・走ったり、跳んだりして体を動かすことの楽しさや心地よさを表現することができる。	【思考力、判断力、表現力等】
・簡単なきまりを守り、友達とともに安全に楽しく、走・跳の基本的な運動をしようとことができる。	【学びに向かう力、人間性等】
指導計画(全10時間)	時間
(1)オリエンテーション 単元の学習内容の確認	1時間
(2)記録会(走る、跳ぶ)	1時間
(3)いろいろな姿勢と動き①	3時間(本時)
(4)いろいろな姿勢と動き②	
(5)いろいろな姿勢と動き③	
(6)いろいろな動き(サークット)	4時間
(7)バトンパス練習①	
(8)バトンパス練習②	
(9)試走	
(10)記録会(走る、跳ぶ)	1時間

ICT 機器及びアプリケーション		
名 称	ICT 活用のポイント	
iPad HDMI ケーブル モニター Keynote google フォーム スプレッドシート カメラ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・画像や映像を見て、活動を選ぶ。</li> <li>・撮影した写真や画像を見て、活動を振り返る。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自分がしたいことや興味があるもの活動を見たり、選んだりすることができる。</li> <li>・振り返りのときに、自分が頑張ったことを伝えることができる。</li> </ul> 

本時の目標	
・基本的な体の動きを知ることができる。	【知識及び技能】
・体を動かすことの楽しさを表現することができる。	【思考力、判断力、表現力等】
・簡単なきまりを守り、友達とともに安全に運動をしようとすることができる。	【学びに向かう力、人間性等】

指導過程			
時間	学習内容および学習活動	指導上の留意点	準備物
5分	1 5分間歩	・音楽に合わせて、決められた場所、時間を歩くように促す。	タブレット端末
1分	2 あいさつ	・はじめりを伝える。	・教師用
3分	3 体操	・動きが難しい生徒には、必要な支援を行なながら体操をする。	・生徒用 モニター
5分	4 学習の流れ ① 前時の振り返り ② いろいろな姿勢と動き ③ リレー	・本時の内容を写真やイラストを用いて伝える。 ・前時で行った学習活動を写真や映像で振り返りができるようにする。	HDMI ケーブル アダプター イラスト 写真
20分	5 いろいろな姿勢と動き ・いぬあるき ・くまあるき ・あざらし ・かめあるき など	・写真や映像で、姿勢や動きのポイントを確認する。 ・姿勢や動きが難しい生徒は、教師が模倣したり、必要な支援をしたりしながら行うようになる。	ゼッケン コーン スクーターボード
5分	6 リレー	・順番が分かりやすいようにゼッケンを着する。 ・時間設定をしてタイマーがなるまでにリレーが終われるようにする。	
5分	7 片付け	・片付ける場所がわかるように写真やイラストを掲示する。	
5分	8 振り返り	・自分が頑張ったことや楽しかったことを伝えられるように、映像や写真、google フォーム等を用いながら行う。	
1分	9 あいさつ	・おわりを伝える。	

成果と課題・改善点	授業の様子
【成果】・教える側が、同じ視点で指導することで、一貫した授業ができ、子どもたちの学習の成果が出てきた。	
【課題】・ICT 機器にこだわる場面があった。 ・準備や起動するまでに時間を要した。	

教科・領域名	保健体育	対象学部・学年	高等部 1・2・3年
単元名・題材名	陸上競技「投擲」(ジャベリックスロー)		

学習の目標及び実態		
単元・題材の目標	・正しい握り方や助走、フォームを身につけ、ジャベリックスローの楽しさや喜びを味わうことができる。【知識及び技能】 ・記録を伸ばす上での自他の課題に気付き、友達と伝え合いながら学習に取り組むことができる。【思考力、判断力、表現力等】 ・きまりやルールを守り、準備や片付け等を行いながら、自主的に運動に取り組むことができる。【学びに向かう力、人間性等】	
対象児童生徒の実態	○ジャベリックスローについては、投げた経験がある生徒もいるが、触れたことがないという生徒も多い。正しいフォーム等については全体的に未習得である。 ○日常の学習を通して、タブレット端末の基本的な操作はできるが、活用するアプリについては、初めて触れるものもある。	
指導計画		時間
(1) 導入、自分の動きと記録を知る。	・動画配信アプリを活用して、北口選手、ジュニアオリンピックの動画を視聴する。 ・障がい者スポーツ大会公式種目であることを伝える。 ・「カメラ」のスロー機能を用いて、自分の投擲フォームを撮影する。 ・記録用紙に記録し、授業の終わりに「Grapho」に入力する。	全8時間 1/8 時間目 2/8 時間目
(2) 正しい握り方、フォーム	・見本動画を確認し、握り方の練習をする。 ・友達同士で撮影し合いながら、握り方に着目して振り返る。 ・フォームの見本動画を見て練習・撮影し、振り返りを行う。 ・記録用紙に記録し、授業の終わりに「Grapho」に入力する。	3/8 時間目 (本時) 4/8 時間目
(3) 助走、発声、実践	・見本動画を確認し、助走・発声の練習をする。 ・友達同士で撮影し合いながら、助走・発声に着目して振り返る。 ・これまで練習した内容を思い起こしながら(握り方、フォーム、助走、発声) 実践練習に取り組む。 ・記録用紙に記録し、授業の終わりに「Grapho」に入力する。	5/8 時間目 6/8 時間目
(4) 記録会、振り返り	・振り返りシートを確認し、投擲の際のポイントを意識して投げる。 ・グループ内で撮影をしながら、記録会を行う。 ・記録を「Grapho」に入力し、これまでの記録の伸びを視覚的に確認する。 ・基礎的な練習の積み重ねが、記録と結びつくことについて知る。	7/8 時間目 8/8 時間目

ICT 機器及びアプリケーション	
名称	iPad HDMI ケーブル モニター Keynote、写真、Grapho、YouTube、カメラ

ICT 活用のポイント	児童生徒の様子
<ul style="list-style-type: none"> <li>スロー再生で自分の動きを確認できることで、動きの細部に着目することができる。</li> <li>様々な発達段階の生徒において、記録が視覚的にとらえやすく、次の意欲につながりやすい。</li> </ul>	
<b>本時の目標</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>ターボジャブの正しい握り方について学習し、実践することができる。【知識・技能】</li> <li>タブレット端末を活用して、意見を伝え合い、友達と協力しながら活動することができる。【思考力・判断力・表現力等】</li> </ul>	

指導過程			
時間	学習内容および学習活動	指導上の留意点	準備物
3分	0 準備運動 1 始めの挨拶 2 前時の振り返りと本時の学習内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>・グループ毎に準備運動に取り組む。</li> <li>・姿勢を正しくさせ、動作を揃えてあいさつするように指導する。</li> <li>・前時の動画を流して、ジャベリックスローのことを想起させ、本時は握り方に着目して練習することを伝える。</li> </ul>	・スピーカー
10分	3 正しい握り方	・見本の動画や静止画を見て、グループ毎に練習に取り組む。	・タブレット端末(生徒用)
20分	4 握り方を意識しての実践、撮影 5 撮影した動画の確認	<ul style="list-style-type: none"> <li>・助走の際も、握り方を変えないように、言葉かけをする。</li> <li>・撮影者は手元に焦点を置いて撮影するように声かけする。</li> <li>・撮影した動画を見て、正しい握り方ができているか確認するよう言葉かけをする。</li> </ul>	・ターボジャブ
10分	6 本時の振り返り	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自分や友達のことについて、気付いたことを伝え合うよう促す。</li> <li>・前時と本時を比較し、気付いたことを発表するよう伝える。</li> </ul>	
5分	7 次時の予告	<ul style="list-style-type: none"> <li>・次時は、フォームを確認し、測定することを伝える。</li> </ul>	
2分	8 終わりの挨拶	<ul style="list-style-type: none"> <li>・姿勢を正しくさせ、動作を揃えてあいさつをするよう声かけする。</li> </ul>	

成果と課題・改善点	授業の様子
<p><b>【成果】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>見本の動画を参考にして、他者と意見を伝えあいながら学習に取り組む姿が見られた。</li> <li>学年を超えて共通の教材を活用したことで、教師間の連携や、次年度以降の学習の積み上げが容易になった。</li> </ul> <p><b>【課題】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>生徒の実態に応じて、より発展的な教材を作成する必要があった。</li> <li>ICT 機器だけでなく、身体的な動きも含めて指導していくことの重要性を感じた。</li> </ul>	 

教科・領域名	美術	対象学部・学年	高等部 2 年
単元名・題材名	作品を見て感じる～いろいろな作品展から～		

学習の目標及び実態		
単元・題材の目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・形や色彩、光、空間や遠近感、アングルなどの効果や、被写体の印象や特徴などを基に、全体のイメージで捉えることができる。【知識及び技能】</li> <li>・造形的なよさや美しさ、作者の心情や意図と表現の工夫、美と機能性の調和、生活における美術の働きなどを感じ取り見方や感じ方を深めることができる。【思考力、判断力、表現力等】</li> <li>・造形的なよさや美しさなどを鑑賞する学習活動に、主体的に取り組もうとすることができる。【学びに向かう力、人間性等】</li> </ul>	
対象児童生徒の実態	<ul style="list-style-type: none"> <li>・造形的な活動を好み、ICT を活用した学習に意欲的である。</li> <li>・基本的な読み書きのできる生徒が多い。</li> <li>・タブレット端末の操作能力が比較的高く、場面を変えて活用できる。</li> </ul>	
指導計画		時間
(1) オリエンテーション	小・中学校での図画工作・美術の学習を振り返り、自分の心の中を見つめたり、気づかなかった自分の考えに気づいたりして、自分の美術を見つけていく学習のイメージを持つ。いろんな人の作品や多様な表現があることを知り、美術の学びの意味や広がりについて考える。 ・美術作品の種類等を知る。⇒平面作品 立体作品 具象 抽象 映像作品 ・具体的な鑑賞の方法を知る。⇒美術館 作品展 画集 画像 動画	(1時間)
(2) アート展の作品を鑑賞する。	・作品展の様子や展示されている作品を動画鑑賞する。 ・作品展の様子を知り、芸術作品に触れる機会があることを知る。 ・感想をレポートにまとめる。⇒ワークシート	(1時間)
(3) 都きり祭の作品展を鑑賞する。	・作品展でのマナーや作品鑑賞のポイントについて知り、互いの作品を鑑賞する。 ・感想をレポートにまとめる。⇒ワークシート	(1時間)
(4) 横市文化祭の作品展を鑑賞する。	・作品展の様子や展示されている作品を動画鑑賞する。 ・感想をレポートにまとめる。⇒ワークシート	(1時間)
(5) 個展の作品展を鑑賞する。	・作品展の様子や展示されている作品を動画鑑賞する。 ・感想をレポートにまとめる。⇒ワークシート	(1時間)
(6) 1年間のまとめ	・感想のレポートを振り返り、お互いに発表する。	(1時間)

ICT 機器及びアプリケーション等						
名称	タブレット端末(iPad) HDMI ケーブル アダプター モニター アプリケーション等(YouTube、PowerPoint、Keynote)	YouTube	PowerPoint	Keynote		
ICT 活用のポイント			生徒の様子			
<ul style="list-style-type: none"> <li>実際に作品展にいなくても、作品展の様子や展示されている作品を鑑賞することができる。</li> <li>参考教材として、様々な作品をストックすることができる。</li> <li>作品をデジタルデータ化することで、様々な場面で活用することができる。</li> </ul>						
本時の目標						
<ul style="list-style-type: none"> <li>教師の個展作品のVR映像を鑑賞することで、実際に個展に足を運んだような疑似体験を味わわせる。</li> <li>個展会場の雰囲気も含めた感想をレポートにまとめることができる。</li> <li>VR映像に即したワークシートを作成する。</li> </ul>						

(5) 個展の作品展を鑑賞する。

時間	学習内容及び学習活動	指導上の留意点	準備物
	<p>1 はじまりのあいさつ</p> <p>2 本時の学習について知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>教師の個展のようすを VR動画と静止画像で鑑賞する。</li> <li>感想をまとめて発表する。</li> </ul> </div> <p>3 動画・静止画像の鑑賞 (教師の解説を入れる。)</p> <p>4 感想(ワークシート)の記入</p> <p>5 感想の発表</p> <p>6 実物の作品を見せる。</p> <p>7 本時のまとめと次時の予告をする。</p> <p>8 おわりのあいさつ</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>揃ったらリーダーに号令を促す。</li> <li>ホワイトボードの提示した本時の流れを指し示しながら説明する。</li> <li>わからないことや聞きたいことの有無を声かけする。</li> <li>開催時期、場所、作品制作のエピソードなどを伝える。</li> <li>生徒の実態に合わせてワークシートを作成する。</li> <li>良かった点を称賛する。</li> <li>現実の作品のよさを再認識させる。</li> <li>姿勢を正すよう声かけする。</li> </ul>	タブレット パワーポイント ワークシート 50号の作品

成果と課題・改善点	授業の様子
<p><b>【成果】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>VR映像の効果として個展会場に疑似的にいる感じを味わえた。</li> <li>具体的な感想を述べる生徒が増えた。</li> <li>映像を見せた後、実物を見ることで実物の良さを再確認できた。</li> </ul> <p><b>【課題】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>作品の大きさや表面の肌触りは、実感しにくいようだ。</li> </ul>	

教科・領域名	美術		中学部1年
単元名・題材名	作品展から感じよう～いろいろな作品を見よう～		

学習の目標及び実態		
単元・題材の目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>表現の仕方や材料による印象の違いなどに気付き、言葉や文章で自分の感想を表すことができる。【知識及び技能】</li> <li>様々な作品の鑑賞を通して、作品のよさや面白さに気付き、自分の見方や感じ方を広げることができる。【思考力、判断力、表現力等】</li> <li>それぞれの作品のよさや美しさなどを鑑賞する学習活動に、主体的に取り組もうとすることができる。【学びに向かう力、人間性等】</li> </ul>	
対象児童生徒の実態	<ul style="list-style-type: none"> <li>読み書きできるが、文字を書くことや文章表現が苦手な生徒が多い。</li> <li>ICTを活用した学習に意欲的である。</li> </ul>	
指導計画		時間
(1) オリエンテーション	美術で学ぶ内容を知り、多様な表現や技法を学んでいくことをイメージする。いろんな人の作品や多様な表現があることを知り、様々な価値観があることについて考える。 ・美術作品の種類、素材の違い等を知る。 ・具体的な鑑賞の方法を知る。	(1時間)
(2) 運動会キャラクター投票、パネルつくり【4~5月】	・団のキャラクターを考え、一人ずつ描く。 ・全学年で取り組んだ各団のキャラクターを貼り、好きな作品を選んで投票する。 ・各団のキャラクターの中から、投票数の多かったキャラクターを大きなパネルにし、みんなで協力して貼り絵に仕上げる。	(1時間)
(3) 作品展の様子を鑑賞する。「宮崎二紀絵画展」【9/6(金)】	・作品展の様子や展示されている作品を動画や写真で鑑賞する。 ・感想を発表する。アソリ…[ふきだしくん]	(1時間)
(4) 都きり祭の作品展を鑑賞する。【10/25(金)】	・作品展でのマナーや作品鑑賞のポイントについて知り、互いの作品を鑑賞する。 ・好きな作品を選び、感想を発表する。	(1時間)
(5) アート展の作品を鑑賞する。【11月】	・作品展会場の様子や展示されている作品をスライドショーや動画で鑑賞する。 ・作品展の様子を知り、様々な学校の美術の取り組みや作品について知る。 ・好きな作品を選び、感想を発表する。	(1時間)
(6) 横市地区文化祭作品展の作品を鑑賞する。	・作品展の様子や展示されている作品を動画や写真で鑑賞する。 ・感想を発表する。	(1時間)
(7) 「ときりんアート展」の様子を鑑賞する。【12月】	・作品展の様子や展示されている作品を動画や写真で鑑賞する。 ・感想を発表する。	(1時間)
(8) 1年間のまとめ	・自分の1年間の美術作品を振り返り、感想を発表する。	(1時間)

ICT 機器及びアプリケーション等			
名称	タブレット端末(iPad)、HDMI ケーブル、アダプター、モニター、 アプリケーション(ふきだしくん、Power Point)	ふきだしくん	Power Point
ICT 活用のポイント			生徒の様子
<ul style="list-style-type: none"> <li>実際に作品展にいけなくても作品展の様子や展示作品を鑑賞することができる。</li> <li>参考教材として、様々な作品や作品展の様子を保存することができる。</li> <li>作品をデジタルデータ化することで、様々な場面で活用することができる。</li> </ul>			
本時の目標			
<ul style="list-style-type: none"> <li>作品展の様子や作品を見て、会場の様子や多くの作品を鑑賞することができる。</li> <li>「ふきだしくん」のアプリを使い、作品の感想を書くことができる。</li> </ul>			

#### (5) 個展の作品展を鑑賞する。

時間	学習内容及び学習活動	指導上の留意点	準備物
	1 はじまりのあいさつ 2 本時の学習について知る。 3 モニターで「都きり祭作品展」の写真を鑑賞する。 4 タブレットで(ふきだしくん)のアプリを使い、自分の感想を記入する。 5 モニターに表示されたみんなの感想を確認し、自分と違う見方や感じ方があることに気付く。 6 本時のまとめと次時の予告をする。 7 おわりのあいさつ	<ul style="list-style-type: none"> <li>揃ったら当番に号令を促す。</li> <li>ホワイトボードに提示した本時の流れを指示しながら説明する。</li> <li>Power Point を使いモニターに「都きり祭作品展」の写真を映す。</li> <li>作品写真と番号を示した模造紙を貼る。</li> <li>タブレットを配り、(ふきだしくん)のアプリの説明をする。感想記入に際して、絵文字の使用を説明し、提示しておく。</li> <li>モニターに表示されたみんなの感想を読み上げる。</li> <li>作品の鑑賞では、様々な感じ方や着眼点の違いがあることを説明する</li> <li>姿勢を正すよう声かけする。</li> </ul>	ホワイトボード PC、モニター 模造紙 タブレット

成果と課題・改善点	授業の様子
<p><b>【成果】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(ふきだしくん)アプリを使った感想の記入方法を取り入れることで、文字を書くことが苦手な生徒もより自由に感想を書くことができた。</li> <li>文章での記入が苦手な生徒には絵文字での表現を取り入れたため、気持ちの表現がしやすくなった。</li> <li>作品と共に番号を写し、それと同じ写真を貼った模造紙を掲示することで、自分の好きな作品を探しやすくなった。また、どの作品に対する感想か説明しやすくなった。</li> <li>作品に対する友達の感想を見ることにより、それまで気付かなかった作品の魅力、見方を知ることができた。</li> <li>タブレットを使うことで授業に意欲的に取り組んでいた。</li> </ul> <p><b>【課題】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>「〇〇くん大好き」や「楽しいです」など作品の感想と違う内容を書いてしまう生徒がいた。</li> <li>単に「すごい」「よかった」など感想が多く、自分の気持ちを表現するための文章力や鑑賞のポイントなどを身につけることが必要だと感じた。</li> </ul>	 

教科・領域名	職業	対象学部・学年	高等部 2 年
単元名・題材名	理想の一人暮らしに向けて家計簿を作つてみよう～めざせ〇〇万円貯金～		

学習の目標及び実態	
単元・題材の目標	対象児童生徒の実態
<ul style="list-style-type: none"> <li>・暮らしや金銭管理についての基礎的・基本的な知識や技能を身に付けることができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>【知識及び技能】</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>・一人暮らしについて、自分や友達の考えを話し合うことで価値観や考え方の違いに気付き、一般的な金銭感覚を身に付けることができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>【思考力、判断力、表現力等】</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>・将来の自己実現に向けて具体的な目標や課題を見つけることができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>【学びに向かう力、人間性等】</li> </ul>
指導計画	
(1)一人暮らしに必要なことは何?	1時間
・どんな力が必要か考える。	
(2)一人暮らしでかかる費用は何がある?	2時間
・生活費の種類を知る。	
・光熱費とは何か知る。	
(3)一ヶ月にいくらかかるか調べてみよう	2時間
・一ヶ月の生活費を予想する。	
・実際のレシートを元に計算をする。	
(4)家の間取りを知り、理想のアパートを探してみよう	2時間
・間取りについて知り、理想を友達と話し合う。	
・Web サイトを利用し、実際にアパート探しをする。	
(5)一人暮らしでかかる費用を予想と比較してみよう。	2時間
・費用をワークシートに記入し、何にどれくらい使われているか知る。	(本時 1/2)
・自分の予想との違いについて考える。	
(6)貯金について考えよう	2時間
・貯金はなぜ必要なのか、どのようにするのかを考え、目標設定を行う。	
・いくら貯金できるかを考え、目標の貯金額まで何年かかるかを計算する。	
(7)まとめ	1時間
・学習を通して見つかった課題や目標について話し合う。	

ICT 機器及びアプリケーション	
名称	タブレット端末 モニター ミラーリング機器 アプリケーション (Keynote、家計簿!簡単お小遣い帳、スプリットビュー、写真)

ICT 活用のポイント	児童生徒の様子
<ul style="list-style-type: none"> <li>・視覚的に分かりやすくするためにデータを元にグラフ化する。</li> <li>・簡単に画像やグラフの挿入ができるように学習した内容を Keynote にまとめ、資料として振り返る。</li> <li>・項目ごとに自動で計算ができるように家計簿アプリを使用する。</li> </ul>	
本時の目標	
<ul style="list-style-type: none"> <li>・生活に必要な項目や、費用の割合について知ることができる。</li> <li>・予想と結果のデータから一ヶ月にかかる費用を比較し、自分の金銭感覚の違いに気付くことができる。</li> </ul>	

指導過程			
時間	学習内容および学習活動	指導上の留意点	準備物
1分	1 始めの挨拶	・姿勢を正し、前を向いているかを確認し、日直に号令を促す。	タブレット端末
5分	2 前時の振り返り	・前時で扱った教材等を使ってこれまでの学習を振り返る。	・教師用
3分	3 本時の学習について知る。 ・各種費用のデータを入力する。 ・予想との比較をする。	・本時の流れを説明する。	・生徒用
15分	4 データを入力する。 ・グラフを作成する。	・グラフ作成の手順を確認しながら入力する。 ・項目ごとに色分けし、分かりやすく作成するよう促す。	モニター ミラーリング 機器
20分	5 資料やグラフから予想との比較をする。 ・全体の予想と比較する。 ・必要最低限の項目の占める割合と費用について調べる。	・個人で比較する時間と、友達と共有し他者の意見を聞く時間を設ける。 ・完成したグラフから必要最低限の項目の割合と費用について調べる。	
5分	6 本時のまとめ(振り返り)	・本時の資料を使って、一ヶ月の費用や項目ごとの費用を振り返る。 ・Googleform を使って振り返るよう促す。	
1分	7 終わりの挨拶	・姿勢を正し、前を向いているかを確認し、日直に号令を促す。	

成果と課題・改善点	授業の様子
<p><b>【成果】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ICT 機器やアプリを継続的に活用したことで、基本的な操作を身に付けることができた。また、操作をしながら気付いた機能を活用することもできた。</li> <li>・作成した資料を入力する際、複製機能やスプリットビューを活用したことは、作業の効率アップに繋がった。</li> <li>・生活費をグラフ化することで、費用の割合や優先順位について知ることができたり、活発な話し合いに繋げたりすることができた。</li> </ul> <p><b>【課題】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・授業の振り返りができるように板書をしたり、ワークシートに記入をしたりする活動も取り入れながら、ICT 機器を効果的に活用できるとよい。</li> <li>・グラフ化することで予想と結果の金額の違いに気付くことができたが、お金に対する価値観や使い方などについては、今後も学習を重ねていく必要性がある。</li> <li>・生活経験が乏しいことから、生活費の相場を予想したり、一人暮らしに掛かる費用をイメージしたりすることが難しかった。今後、学習の振り返りや卒業してもデータで見直すことができる方法などを検討していきたい。</li> </ul>	 

教科・領域名	情報科	対象学部・学年	高等部
単元名・題材名	情報処理検定の練習をしよう!(端末の持ち帰り)		

学習の目標及び実態		
単元・題材の目標		<ul style="list-style-type: none"> <li>キーボードでかな文字やローマ字で入力する技能を高めることができる。</li> </ul> <p style="text-align: right;">【知識及び技能】</p>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>持ち帰りのルールを分かって、管理に気をつけながら使用することができる。</li> </ul> <p style="text-align: right;">【思考力、判断力、表現力等】</p>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>毎日入力練習に取り組むことができる。</li> </ul> <p style="text-align: right;">【学びに向かう力、人間性等】</p>
指導計画	対象児童生徒の実態	時間
(1) 端末の持ち帰りを希望するかの情報処理検定を受験する生徒に確認する。		給食後の昼休みの時間帯に行った。
(2) 希望のあった生徒に対して、持ち帰りの端末に関するルールを伝える。 <ul style="list-style-type: none"> <li>文字入力アプリのみ使用する。</li> <li>家庭等の wi-fi には接続しないこと。</li> <li>21 時には保護者に持ち帰り4点セットを返却すること。</li> <li>端末は毎日学校に持ってくること。</li> <li>使った後は充電すること。</li> </ul>		
(3) 情報処理検定終了後、端末の持ち帰りに関するアンケートを実施する(生徒・保護者)。		

ICT 機器及びアプリケーション		
名 称	持ち帰り4点セット(iPad 有線キーボード 充電器 充電ケーブル) Pages(文字入力練習用のアプリケーション)	
ICT 活用のポイント	児童生徒の様子	
<ul style="list-style-type: none"> <li>第1回(7月)と第2回(10月)の情報処理検定において、計6名の生徒が5日間ずつ端末の持ち帰りをした。</li> <li>持ち帰り4点セットは一つのトートバッグに入れ、番号で照合ができるように配慮した。</li> <li>iPad の設定アプリで、自動で文字の漢字変換がないように、「ライブ変換」を無効にした。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>持ち帰りの端末のルールを伝えてる際には、真剣に聞くことができていた。</li> </ul>	

## 持ち帰りアンケートの結果

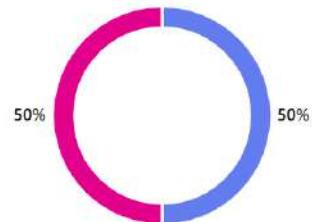
(第1回・第2回 合わせて6名中5名の回答)

1. タブレット端末の持ち帰りについて、1日にどのくらいの時間検定の練習にとりくみましたか。

[詳細情報](#)

生徒

- 1分～30分 2
- 30分～60分 2
- 60分より長い時間 0



(第1回・第2回 合わせて6名中5名の回答)

2. タブレット端末の持ち帰り及び管理について、負担感について選択してください。

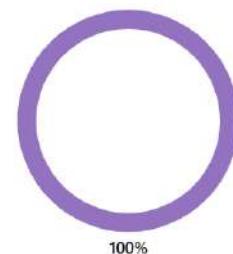
[詳細情報](#)

保護者

3. 2の項目で、「少し負担があった。」「とても負担があった。」と回答された方、具体的にはどのように負担がありましたか。

[詳細情報](#)

- 毎日の入力練習で、手伝いが必要だった。 0
- 保護者が預かって管理をすることが負担だった。 0
- 充電などで保護者の手伝いが必要だった。 0
- 登下校の際、故障や紛失等がないか心配だった。 1
- その他 0



## 成果と課題・改善点

### 【成果】

- ・ 紛失や破損、盗難等なく端末の持ち帰りを安全に5日間ずつ実施できた。
- ・ アンケートの結果から、生徒は毎日入力練習に取り組むことができた。

### 【課題】

- ・ 第1回と第2回ともに、担任に返却を忘れてしまう生徒が1名ずついた。
- ・ 高等部の生徒の端末は個人の端末であるため、生徒本人が持ち帰って破損事故があった際には、本校が加入している統合賠償責任保険(ビジサポ)が適用されない。そのため、保護者向け文書の中に破損事故があった際には自己負担があることを明記した。
- ・ 今回はオンラインで、入力練習に限定した使用の仕方で実施した。生徒の中には別の学習でも使用したいという希望がアンケートで挙がっていた。今後の持ち帰りの進め方については段階的に行う必要があると考える。

教科・領域名	日常生活の指導	対象学部・学年	小学部・3年
単元名・題材名	おはよう、さようなら		

学習の目標及び実態	
単元・題材の目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>教師と一緒に日課に沿って朝の会、帰りの会の司会進行をすることができる。 【知識及び技能】</li> <li>健康観察で自分の体調を伝えたり、写真を見て当番の友達を呼んだりすることができる。 【思考力、判断力、表現力等】</li> <li>朝の会、帰りの会に見通しをもって主体的に参加することにより、意欲や自信をもって学ぼうとすることができる。 【学びに向かう力、人間性等】</li> </ul>
対象児童生徒の実態	<ul style="list-style-type: none"> <li>発語がない児童や不明瞭な児童、自信がなくて曖昧に発言する児童が在籍しているが、意欲的に会に参加することができる。</li> <li>これまでの会の進行は、日直が教師と一緒に会順表に沿って行い、項目が終わるごとに会順表を取って進めていた。</li> <li>タブレット端末で動画や写真を見て、タップやスワイプができる児童と複数の指でタップする児童がいる。</li> </ul>
指導計画	時間
(1)朝の会、帰りの会の司会に慣れよう。 <ul style="list-style-type: none"> <li>キーノートのオーディオアイコンをタップすると、音声が流れ自分で進行できることが分かるとともに、1回タップして操作することに慣れる。</li> <li>項目ごとに当番を割り振っているため、順番が来たら次の項目の当番である友達にタブレット端末を渡す。</li> </ul> (2)見通しをもって主体的に進行しよう。 <ul style="list-style-type: none"> <li>教師の指さしを受けてタップするのではなく、会順表の絵や文字とアイコンをマッチングしたり、教師が発する単語のアイコンをタップしたりする。</li> </ul> (3)健康観察で呼ぶ友達の順番を自分で選び、表現しよう。 <ul style="list-style-type: none"> <li>複数の画像からひとつ選ぶ経験を通して画像と名称の理解を深める。</li> </ul>	2週間

ICT 機器及びアプリケーション					
名称	iPad アプリケーション (Keynote、カメラ、写真、ネズミタイマー)	Keynote	カメラ	写真	ネズミタイマー

ICT 活用のポイント	児童生徒の様子
<ul style="list-style-type: none"> <li>Keynote のスライドの中に、ネズミタイマーを画面録画したものを探入することで、アプリ間を行き来することなく円滑に進行できるようにした。</li> <li>スライドショーで進行しようとすると、オーディオ再生アイコンが消えてしまい、音声を思うように流れなかったため、プレビューの画面で進行を行うようにした。</li> <li>児童が、教師に確認して平仮名を読むのではなく、スライドの音声で自ら読み方を確認し、日付や時間割を読むことができるようにした。</li> </ul>	

本時の目標
・タブレット端末を使用して、朝の会の進行をすることができる。
・項目ごとに当番の友達を呼んだり、タブレット端末を渡したりすることができる。

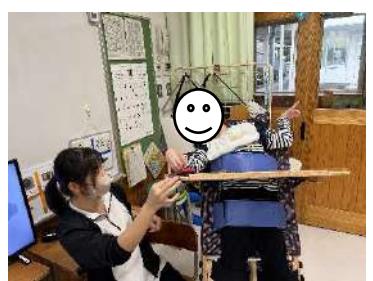
指導過程			
時間	学習内容および学習活動	指導上の留意点	準備物
1分	1 はじめのあいさつ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・朝の会1分前にタブレット端末を机に置き、日直にネズミタイマーの動画を再生するよう促す。</li> <li>・日直が次の会順が分からないときは、日直が自分で考えて進行できるように必要に応じて言葉掛けをする。</li> <li>・日直が項目ごとに当番の児童を確認し、その児童に横に座るよう呼んでもらう。</li> </ul>	タブレット端末 日付カード 天気カード 時間割表 給食カード 持ち物カード
1分	2 あさのあいさつ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・当番が、アイコンをタップして音声を確認し、起立、気をつけ、礼、着席の号令をかけることができたときは称賛する。</li> </ul>	
1分	3 けんこうかんさつ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・スライドのクラスメイトの写真を見て、当番に誰から呼名するか選んでもらう。</li> <li>・呼ばれた児童は、当番の声やスライドの音声を手がかりに、返事をするよう促す。</li> </ul>	
1分 1分	4 ひづけとてんき 5 じかんわり	<ul style="list-style-type: none"> <li>・黒板に掲示してある日付や天気、時間割と、スライドに表示してある数字やイラストをマッチングさせながら、正しい音声を再生するよう促す。</li> </ul>	
1分 2分	6 きゅうしょく 7 もちものかくにん	<ul style="list-style-type: none"> <li>・スライドに表示してある給食やイラストを見ながら、音声を確認し、メニューや持ち物を読み上げてもらう。</li> </ul>	
3分	8 せんせいのはなし	<ul style="list-style-type: none"> <li>・よかった点、頑張った点を称賛し、次回への意欲につなげる。</li> </ul>	
1分	9 おわりのあいさつ		

成果と課題・改善点	授業の様子
<p><b>【成果】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・タブレット端末で朝の会を行うことで、朝の会前の片付けをはやく行うなど、意欲的に参加しようとする様子が見られた。また、朝の会のスライド(時間割)を見て、「着替えが必要なのではないか?」と質問する児童もいた。</li> <li>・自分で音声を確認して、時間割や給食を読み上げることで、自信をもって声を出すことができた。</li> <li>・タブレット端末を使うことで、教師の支援がなくても一人で進行できた児童もいる。</li> </ul> <p><b>【課題】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・タブレット端末の画面に注意が向きすぎて、他児の顔を見ずにタブレット端末に向かって話してしまうことがあるため、音声を確認したら前を見て、みんなに伝えることを意識できるように言葉掛けを行う必要がある。</li> </ul>	

教科・領域名	日常生活の指導	対象学部・学年	小学部 3.4 年 2 組
単元名・題材名	帰りの会をしよう		

学習の目標及び実態	
単元・題材の目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>教師と一緒に、日課に沿って帰りの会の司会進行ができる。 【知識及び技能】</li> <li>写真を見て一日を振り返り、何が楽しかったかを選ぶことにより、考えたことを表現することができる。 【思考力、判断力、表現力等】</li> <li>帰りの会に見通しをもって主体的に参加することにより、意欲や自信をもって学ぼうとことができる。 【学びに向かう力、人間性等】</li> </ul>
対象児童生徒の実態	<ul style="list-style-type: none"> <li>発語が不明瞭であるため、これまでの司会進行はタブレット端末を操作しながら進めしており、教師が代読している。</li> <li>タブレット端末で動画や写真を見て、自分が写っていることに気づくことができている。</li> <li>教師が指にかけると、ストリングスイッチを引いて操作することができる。</li> </ul>
指導計画	時間
(1) 教師と一緒に帰りの会の進行や楽しかったことの選択などをしよう。 <ol style="list-style-type: none"> <li>音楽が流れることによって、帰りの会が始まることに気付く。</li> <li>スイッチを押すことによって会が進行することに気付く。</li> <li>2枚の振り返りの写真から楽しかった写真を選ぶことに気付く。</li> <li>明日の時間割を聞いて、どのような授業があるかに気付く。</li> </ol>	2週間～ 1ヶ月程度
(2) 自分から進んで帰りの会の進行や楽しかったことの選択などをしよう。 <ol style="list-style-type: none"> <li>音楽が流れることによって、帰りの会が始まるなどを意識して準備する。</li> <li>教師の言葉掛けを受けながら、スイッチを押すと次の流れに進むということを理解して会を進行する。</li> <li>2枚の振り返りの写真から自分の思いに合った楽しかったことを選択する。</li> <li>明日の時間割を確認し、どのような授業があるかを知り、明日へ期待をもつ。</li> </ol>	2・3学期

ICT 機器及びアプリケーション					
iPad モニター	iPad タッチャー	スイッチ	Apple TV	Keynote	写真

ICT 活用のポイント		児童生徒の様子
Apple TV	・アダプタを使わなくてもタブレットと接続し、テレビの大きな画面で映像を見ることができる。	
Keynote	・文字入力だけでなく音声入力も簡単にを行うことができる。発語が難しい児童でも会を進行することができる。	
各種スイッチ	<ul style="list-style-type: none"> <li>iPad タッチャーと繋ぎ、スイッチを押すことで Keynote を操作することができる。</li> <li>押す、引くなど、児童の動きに合わせたスイッチを使うことで、自分でスイッチを操作することができる。</li> </ul>	

本時の目標
・自分でスイッチを操作して、会の進行をすることができる。
・写真を見て、1日の活動を振り返り、楽しかった写真を選ぶことができる。

指導過程			
時間	学習内容および学習活動	指導上の留意点	準備物
1分	1 はじめのあいさつ ・当番がスイッチを押す	・時間になったら音楽をかけて、帰りの会が始まることを意識できるようにする。 ・全員の準備ができていることを確認してから、当番にスイッチを渡す。	タブレット端末 iPad タッチャー スイッチ モニター Apple TV
4分	2 きょうのふりかえり ・当番がスイッチを押す ・授業や1日の活動の写真を見て、楽しかった方を選んで、声を出す、手を挙げる、表情などで表現する。	・写真や動画を見せながら、活動の様子を説明し、1日の活動を思い出すことができるようする。 ・選択肢が多くなりすぎないように写真は2枚に絞り、提示する。(選んだ写真は「アルバム」内に入れておき、提示しやすくする)	写真 動画
3分	3 あしたのじかんわり ・当番がスイッチを押す	・明日の時間割を伝え、学習に期待感を持つことができるようする。  ・簡潔にわかりやすく伝える。	時間割カード
1分	4 せんせいのはなし ・当番がスイッチを押す	・モニターの画面を暗くして、教師を注視できるようする。	
1分	5 かえりのあいさつ ・当番がスイッチを押す	・元気よく挨拶ができるように言葉掛けをする。	

成果と課題・改善点	授業の様子
<p><b>【成果】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・自分がスイッチを押したことで画面が変わり、会を進行できることに気づきつつある。</li> <li>・指一本を伸ばして、スイッチを押そうとすることができるようになってきた。</li> <li>・楽しかった写真の方に反応できることが増えつつある。</li> </ul> <p><b>【課題】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・機器の接続トラブルで、スムーズに進行できないことがある。</li> <li>・選択するための写真を準備する時間の確保が難しい。</li> <li>・姿勢の関係で注視が難しいことがある。</li> <li>・スイッチとモニターの角度や距離など、位置調整が難しい。</li> </ul>	

教科・領域名	日常生活の指導	対象学部・学年	高等部2年8組
単元名・題材名	朝の会で元気にラジオ体操をしよう		

学習の目標及び実態		
単元・題材の目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>主体的に朝の会の司会進行ができる。</li> </ul> <p style="text-align: right;">【知識及び技能】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ラジオ体操を行うことで、その日の体の調子を確かめ、体をほぐすことができる。</li> </ul> <p style="text-align: right;">【思考力、判断力、表現力等】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>映像を観ながら、ラジオ体操を朝の会で楽しく行うことで、体と心を整え、スムーズに一日をスタートすることができる。</li> </ul> <p style="text-align: right;">【学びに向かう力、人間性等】</p>	
対象児童生徒の実態	<ul style="list-style-type: none"> <li>タブレット端末の操作は未熟だが、ICT 映像を活用した活動に興味がある。</li> <li>言語よりも視覚優位である。</li> <li>自閉症、強度行動障がいであり、情緒の安定が一番の目標である。</li> <li>ひらがな、かたかなを読み書きできる。</li> </ul>	
指導計画		時間
(1) ホワイトボードに貼ってある朝の会用のカードを順序よく発表し、スムーズに司会進行することができる。 (2) ラジオ体操の時、教師からタブレット端末を受け取り、自分でできる操作を行うようにする。		通年

ICT 機器及びアプリケーション		
名称	タブレット端末 (iPad) 動画配信アプリ (YouTube)	

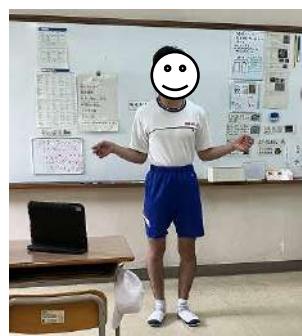
ICT 活用のポイント	児童生徒の様子
<ul style="list-style-type: none"> <li>YOUTUBE アプリケーションの中から自分の好きな映像を選ぶことで、活動の意欲が高まる。</li> <li>映像や音声を活用することで、楽しく体を動かすことができる。</li> </ul>	 

### 本時の目標

- ・朝の会の司会が主体的にできる。
- ・映像を観ながら、ラジオ体操を朝の会で楽しく行うことで、体と心を整え、スムーズに一日をスタートすることができる。

### 指導過程

時間	学習内容および学習活動	指導上の留意点	準備物
1分	1 始めの挨拶 2 日付、曜日、時間割の確認	<ul style="list-style-type: none"> <li>・元気に挨拶できるように促す。</li> <li>・黒板（ホワイトボード）のカードを見ながら、声を出して確認できるようにする。</li> </ul>	タブレット端末
3分	3 ラジオ体操 4 終わりの挨拶	<ul style="list-style-type: none"> <li>・アプリケーションの中から自分の好きな映像を選べるようにする。</li> <li>・生徒、職員一緒に楽しくラジオ体操を行う。</li> <li>・元気に挨拶できるように促す。</li> </ul>	

成果と課題・改善点	授業の様子
<p><b>【成果】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・タブレット端末を使用して、自分の好きなラジオ体操の映像を選び、朝の会で毎日楽しく行うことで、スムーズに一日をスタートすることができた。</li> </ul>	
<p><b>【課題】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・自分で、タブレット端末が操作できるようになる。</li> <li>・映像がワンパターンにならないようにできるとよい。</li> </ul>	

教科・領域名	生活単元学習	対象学部・学年	小学部6年
単元名・題材名	修学旅行に行こう		

学習の目標及び実態			
単元・題材の目標	修学旅行について期日や日程、宿泊先、見学先等について知り、見通しをもつことができる。 公共交通機関や公共の施設の利用に必要なマナーや集団行動でのルールについて考え、実践することができる。 友達や教師と一緒に、安全で楽しい修学旅行にしていこうという意欲をもつことができる。		【知識及び技能】 【思考力、判断力、表現力等】 【学びに向かう力、人間性等】
対象児童生徒の実態	ICT 機器の活用はゲーム的な活動が好きで、学習場面での使用に慣れていない。 どの学習にも意欲的に取り組むことができる。		
指導計画		時間	
(1)修学旅行に行こう(オリエンテーション) ①「いつ」「どこへ」「だれと」「なにで」 ②「修学旅行マップをつくろう」(学級での学習)		1時間 2時間(1/2 本時)	
(2)お小遣いについて		2時間	
(3)修学旅行のやくそく		1時間	
(4)荷物の確認		1時間	
(5)事前学習のまとめ		1時間	

ICT 機器及びアプリケーション	
名称	iPad、プリンター パワーポイント、えにっき(アプリ)

ICT 活用のポイント	児童生徒の様子
・ 文字を書くことを苦手に感じている児童も、キーボードや音声で言葉を入力できるので、意欲的に取り組むことができる。 ・ 調べてまとめたものをすぐにプリントアウトすることで、成果物として確認しやすく、達成感を味わうことができる。	
本時の目標	
・ インターネットで調べたことを、「えにっき」を使って簡単にまとめることができる。 ・ タブレット端末の機能の活用を通して、ICT 機器のよさを知ることができる。 ・ 学習への取組を通して、ICT 機器に慣れ親しむことができる。	

指導過程			
時間	学習内容および学習活動	指導上の留意点	準備物
1分	1 はじまりのあいさつ	・ 当番児童に号令を促す。(T1)	
5分	2 これから学習について知る。  「しゅうがくりょこう まっぷ」をつくろう		パソコン パワーポイント モニター 旅行ガイド等の見本 模造紙 タブレット端末
	【この時間】 ○ しらべる。 ○ まとめる。 ○ プリントアウトする。 【つぎの時間】 ○ 「しゅうがくりょこうまっぷ」を完成させる。	・ 児童が調べ学習で使用しているアプリ「えにっき」を活用することを説明する。(T1)	
5分	3 本時の学習について知る。 ○ 「【この時間】」の内容を再確認する。 ○ まとめたものをプリントアウトする方法について知る。	・ まとめたものをスクリーンショットして、係の友達にエアドロップでデータを送信しプリントアウトを依頼する流れを、ロールプレイで示す。(T1、T2)	タブレット端末
29分	4 調べ学習・プリントアウト ○ 見学先について調べ、まとめる。(A、B、C、D児) ○ まとめたもののプリントアウトを依頼したり、されたりする。 ○ 依頼されたデータを教師と一緒にプリントアウトする。(E児)	・ 児童の質問や支援の要請に応える。(T2)	タブレット端末 プリンター
3分	5 次時の学習について知る。 ○ プリントアウトしたものを「マップ」に貼って完成させる。	・ E児と一緒に別室のプリンターでプリントアウトを行い、一連の操作等分かりやすい言葉で説明する。(T1)	
1分	6 おわりのあいさつ	・ 宮崎市の形が示された模造紙を提示し、見通しをもたせる。(T1) ・ 当番児童に号令を促す。	模造紙

成果と課題・改善点	授業の様子
<p><b>【成果】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>児童が親しんでいる「えにっき」のアプリケーションを活用することで、写真の貼り付けや文章入力をスムーズに行うことができた。</li> <li>スクリーンショットやエアドロップの活用で作業時間の短縮を図ることができた。</li> <li>ICT機器への関心をあまり示さなかったプリントアウト係のE児も、タブレット端末を操作すると、プリンターから印刷物が出てくる様子を見て興味を示し、意欲的に自分の係の仕事に取り組むことができるようになった。</li> </ul> <p><b>【課題】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>「えにっき」で作成したものをそのままプリントアウトすると、文字の大きさや改行がバラバラになってしまい、マップ上にレイアウトするのが難しくなった。まとめのしやすさには「えにっき」でよかったが、他にも使いやすく汎用性のあるアプリを検討する必要があった。</li> </ul>	  

教科・領域名	生活単元学習	対象学部・学年	小学部・6年
単元名・題材名	レッツゴー宮崎!～修学旅行に向けて～		

学習の目標及び実態		
単元・題材の目標	・目的地や旅行先での活動内容を知り、見通しをもつことができる。 【知識及び技能】 ・各場所での過ごし方を考えることができる。 【思考力、判断力、表現力等】 ・修学旅行への意欲を高めることができます。 【学びに向かう力、人間性等】	
対象児童生徒の実態	・慣れない場所や苦手な場所では不安定になったり、拒否したりすることがある。 ・ICT 機器の操作は難しいが、タブレット端末を使用して動画視聴をすることを好み、教師に操作を依頼することができる。	
指導計画		時間
(1)修学旅行に行こう ・日程や行き先、活動内容を確認する。	1時間	
(2)買い物をしよう ・買い物をする場所を確認する。 ・買い物の仕方を知る。	2時間	
(3)ウォークラリーをしよう ・長い距離を先生や友達と一緒に歩く。 ・移動時の約束事を確認する。	2時間	
(4)宮崎市フェニックス自然動物園に行こう ・動物園がどんな所かを知る。 ・どんな動物がいるかを知る。	2時間 (本時1/2)	
(5)ホテルで過ごそう ・ホテルや部屋割りについて知る。 ・着替え、洗顔、就寝の練習をする。	2時間	
(6)最終チェックをしよう ・学習したことの確認を行う。	1時間	

ICT 機器及びアプリケーション	
名 称	タブレット端末 (iPad) 動くぬいぐるみ BGM (動物の鳴き声) VR 動画(熊本市動植物園) アプリケーション(写真 Youtube keynote)

ICT 活用のポイント	児童生徒の様子
・ICT を活用することで興味関心が高まり、主体的に学習に取り組むことができる。 ・安心できる場所(教室)から学校外の場所に何度も簡単にアクセスすることができる。 ・360度全方向見ることのできる VR 動画を活用することで実際の体験に近い活動をすることができる。	

本時の目標
・動物園がどんなところかを知ることができる。
・興味のあるものを自分で選択しながら、教師と一緒に体験することができる。

指導過程			
時間	学習内容および学習活動	指導上の留意点	準備物
1分	1 始めの挨拶をする。	○姿勢を正すように促す。	
3分	2 本時の流れを知る。	○本時の流れを提示し、説明をする。	タブレット端末 写真カード
2分	3 修学旅行の行き先を確認する。	○前時のスライドを活用しながら行き先を確認する。	
5分	4 動物園について知る。	○写真や動画を使用して紹介する。	
28分	5 動物園ウォークラリー ・動物を見る①(写真) ・動物を見る②(VR動画) ・ふれあい体験(動くぬいぐるみ)	○各コーナーを回って、動画視聴をしたり擬似体験をしたりすることを説明する。 ○児童が選択するのを見守り、その都度言葉掛けや賞賛をする。	動物 VR動画 動物写真 ぬいぐるみ 動くぬいぐるみ タブレット端末
5分	6 本時のまとめ(振り返り)	○写真や動画を活用して振り返りをする。	(動物の鳴き声・ 動物園の音声)
1分	7 終わりの挨拶をする。	○姿勢を正すように促す。	餌

成果と課題・改善点	授業の様子
<p><b>【成果】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 写真に比べて動画や具体物が動く方が注視や追視をする時間が長く、興味を示す様子がみられた。</li> <li>○ 少しずつ動物に興味を示したり慣れる様子が見られたため、継続して学習することで理解に繋がるのではないかと感じた。</li> </ul> <p><b>【課題】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 接続不良で映像が乱れることがあった。VR動画が視聴できなかった場合に備えて端末に動画を保存していたが、画面を操作して360度映像を見るることはできなかった。→接続環境を整える。</li> <li>○ タブレット端末の操作は難しく、主体的な活動への促しができなかった。→画面に触れて楽しめるアプリを活用して、画面操作に慣れる。選択肢を2つに絞り、じっくりと選択する時間を設ける。</li> <li>○ タブレット端末を屋外に配置することは、端末の安全管理の問題があり難しかった。→飼育員役として職員を配置し、管理を行う。</li> <li>○ 対象に視線を向けることが難しかった。→映像には視線が向きやすかったため、様々な高さにタブレット端末を配置したり、大きい動物は大型の画面に、小動物が小型の画面に映し出したりして実際の動物園に近い状況を作り、継続して学習していく。</li> </ul>	

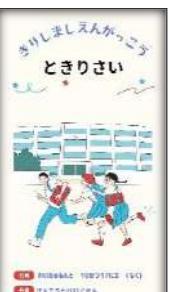
教科・領域名	生活単元学習	対象学部・学年	中学部1～3年Ⅱ課程
単元名・題材名	都きり祭 WEEK		

学習の目標及び実態		
単元・題材の目標	・Canva を使って、ポスターをつくることができる。 ・見る人のことを考えて、ポスターのレイアウトを決めることができる。 ・目標達成に向けて、責任をもって自己の役割を果たし、協力して作業に取り組むことができる。	【知識及び技能】 【思考力、判断力、表現力等】 【学びに向かう力、人間性等】
対象児童生徒の実態	・読み書きは困難だが、ICT を活用した学習に意欲的である。 ・タブレット端末の操作に、興味関心をもって使用している。	
指導計画		時間
(1) 都きり祭 WEEK について知ろう。 ・10月の行事を確認する。 ・都切り祭 WEEK の日時や内容を知る。 ・過去の内容を動画や写真で振り返る。 ・実施日までの予定を立て、見通しを持つ。		1時間
(2) 招待状を作ろう。 ・自分達の作品や販売等の予定を確認する。 ・ポスターや招待状の意味や役割を知る。 ・PRしたい内容や相手を、話し合い招待状を作る。		1時間
(3) ポスターを作ろう。 ・前回の招待状作りを振り返る。 ・いろいろな素材を選んでタブレット内にレイアウトする。 ・クラスで1枚のポスターを作る。		1時間(本時)
(4) ポスターを校内に貼りに行き都きり WEEK について発信しよう。 ・校内のどこに貼れば、来校者の目につくかを話し合いながら場所を探す。 ・他学部の児童・生徒の教室や廊下に貼る。		1時間
(5) 作品作り ・画用紙、折り紙、絵の具等を使って季節や自分たちのテーマに向けて作品を作る。		3時間
(6) 発表の練習をしよう。 ・学年のテーマに沿った発表の練習を、グループに分かれて行う。 ・予行練習		6時間
(7) 都きり WEEK に参加する。 ・販売や作品展示の準備に取り組む。 ・自分の役割がわかり、活動に取り組む。		1時間
(8) 都きり WEEK を振り返る。 ・自分や友達の取り組む姿を認め、称賛し合う。		1時間

ICT 機器及びアプリケーション	
名称	iPad HDMI ケーブル アダプター モニター アプリケーション (Canva)

ICT 活用のポイント	児童生徒の様子
・文字を書くことが苦手な性とでも一緒に参加でき、ポスターができる喜びを仲間と共有することができる。	・タブレット端末を使い、文字や数字を打ち込むことを楽しみ、ポスターが完成した喜びを共有することができた。
<b>本時の目標</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>・Canva を使って、ポスターをつくろう。</li> <li>・協力して決められた作業に取り組もう。</li> </ul>	

指導過程			
時間	学習内容および学習活動	指導上の留意点	準備物
1分	1 始めの挨拶	<ul style="list-style-type: none"> <li>・スライドをモニターに映して、全体に大きく表示することができるようする。</li> <li>・当番の生徒に言葉掛けをし、号令を促す。</li> </ul>	タブレット端末 ・教師用 ・生徒用 モニター HDMI ケーブル アダプター
3分	2 授業内容の確認	<ul style="list-style-type: none"> <li>・活動に見通しを持てるよう、授業の流れを説明する。</li> <li>・前時を思い出せるよう前回作成した招待状を提示する。</li> </ul>	
15分	① 前回の確認招待状作りを振り返る。		
25分	3. ポスターを作る。 ① ポスターを作る意味 ② 選んだテンプレートに、文字や数字をうちこむ。 ③ 全員で一枚のポスターを仕上げる。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ポスターを作る意味や役割を伝え、ポスターを作成する意欲を引き出す。</li> <li>・生徒が自由に表現できるように、適宣言葉掛けを行う。</li> </ul>	
5分	4 できあがったポスターを見る。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・全員で達成感を味わえるよう作成したポスターを見て、提示する。</li> <li>・次回の流れとして、掲示することを伝える。</li> </ul>	
1分	5 終わりの挨拶	<ul style="list-style-type: none"> <li>・当番の生徒に言葉掛けをし、号令を待つ。</li> </ul>	

成果と課題・改善点	授業の様子
<p><b>【成果】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・実態の違う生徒達が、一つの課題を全員で取り組んだことで、一体感がうまれた。</li> <li>・招待状にポスターを貼ることで、保護者と生徒が都きり祭への期待感を持って、当日望むことができた。</li> </ul> <p><b>【課題】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・生徒それぞれの作業量に差が出てしまった。</li> </ul>	 

教科・領域名	生活単元学習	対象学部・学年	中学部 2 年通常
単元名・題材名	都きり祭 WEEK		

学習の目標及び実態	
単元・題材の目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・カレンダーで予定を管理したり、招待状やポスターで集客をしたりすることができる。</li> </ul> <p style="text-align: right;">【知識及び技能】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・作品作りの中でタブレットを使用して自分の好きなものを表現し、楽しんで作品を作ることができる。</li> </ul> <p style="text-align: right;">【思考力、判断力、表現力等】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・都きり祭 WEEK の準備や参加を通して、自分のこれまでの学習を振り返ったり友達を認めたりすることができる。</li> </ul> <p style="text-align: right;">【学びに向かう力、人間性等】</p>
対象児童生徒の実態	<ul style="list-style-type: none"> <li>・タブレット端末に興味、関心が高いが、動画、写真を見る受動的な使い方が多い。</li> <li>・文字を書くことが苦手な生徒もおりタブレット入力の方がよい生徒もいる。</li> </ul>
指導計画	時間
(1) 都きり WEEK について	1時間
(2) 舞台発表の準備をしよう	10時間
・舞台発表の練習	
・舞台発表の背景・小道具(うちわ)・衣装作り	
(3) 都きり WEEK に来てもらおう	4時間
・招待状作り	(本時)
・ポスター作り	
(4) 都きり WEEK 本番	2 時間
(5) 都きり WEEK のふりかえり	1時間

ICT 機器及びアプリケーション	
名 称	iPad HDMI ケーブル アダプター モニター アプリケーション (Canva)
ICT 活用のポイント	児童生徒の様子
<ul style="list-style-type: none"> <li>・文字を書くことが苦手な生徒でも一緒に参加でき、ポスターができる喜びを仲間と共有することができる。</li> <li>・タブレット端末を使って作品作りをすることによって多くの選択肢の中から自分の好きな画像を選択することができる。</li> <li>・デザインの選択、文字の大小、フォント、画像の挿入など、生徒自身で考えながら作成することができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・タブレット端末をすることで多くのアイディアが出てきていた。</li> </ul> 

本時の目標
・タブレット端末を使ってポスターを作成することができる。 ・ポスター作成にむけて協力して作業に取り組むことができる。

指導過程			
時間	学習内容および学習活動	指導上の留意点	準備物
5分	1 始めの挨拶	・スライドをモニターに映して、全体に大きく示すことができるようする。	タブレット端末 ・教師用 ・生徒用
5分	2 前時の振り返り	・前時を思い出せるよう学習活動や招待状を提示する。	モニター HDMI ケーブル
3分	3 本時の確認	・活動に見通しを持てるように授業の流れを説明する。	アダプター
22分	4 ポスターをつくる	・二次元コードを読み取り共同編集の準備をする。 ・Canva のアプリを使って、デザインをする。 ・グループで分担して作成する。 ・できたら写真を撮影して、ポスターの中に文字やイラストを組みこむ。	
10分	5 ふりかえり	・本時のポスターのできたところを発表する。	
5分	6 終わりの挨拶	・次回の学習内容を確認する。 ・当番の生徒に言葉かけをし、号令を促す。	

成果と課題・改善点	授業の様子
<p><b>【成果】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・みんなで協力して1枚のポスターを作ることができ達成感がある。</li> <li>・ほかの人の入力状況を把握しながら作業ができる。</li> </ul> <p><b>【課題】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・端末が小さいため、間違ってほかの人が挿入したものを消してしまったことがある。</li> <li>・全員分、Canvaでログインする必要があり、練習が必要。</li> </ul>	 <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: flex-end;"> <div style="flex: 1;"> <p>10月17日(木曜日) 都城さりしま支援学校 中学部2年 総合の発表 ダンス 都さり祭 踊 時間 9時 30分から</p> </div> <div style="flex: 1; text-align: right;">  </div> </div>

教科・領域名	生活単元学習	対象学部・学年	高等部3年
単元名・題材名	卒業後の自立を目指して ～自分ができることは自分でやってみよう～		

学習の目標及び実態		
単元・題材の目標	対象児童生徒の実態	
<ul style="list-style-type: none"> <li>必要な情報を、正確にタブレット端末に入力することができる。</li> </ul> <p>【知識及び技能】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>入力した情報を活用し、実習に必要なことを準備することができる。</li> </ul> <p>【思考力、判断力、表現力等】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>身近なタブレット端末を活用しながら、ひとりでできることを増やし、社会生活への自信とチャレンジの姿勢を持つことができる。</li> </ul> <p>【学びに向かう力、人間性等】</p>		
指導計画	時間	
(1)「自立」について、考えてみよう。 <ul style="list-style-type: none"> <li>社会生活、職業生活に必要な力</li> <li>今までの実習を振り返る。</li> </ul> (2)実習中の生活について考えてみよう。 <ul style="list-style-type: none"> <li>実習中の生活、準備物、健康面などを振り返る。</li> <li>準備物をひとりでできるように、どんな工夫があるが考える。</li> </ul> (3)アプリケーションを活用して、準備物リストを作ってみよう。 <ul style="list-style-type: none"> <li>準備物を確認する。</li> <li>アプリケーションの使い方を知る。</li> <li>入力の練習を行う。</li> </ul> (4)友達にアプリを紹介しよう。 <ul style="list-style-type: none"> <li>アプリの使い方を振り返る。</li> <li>紹介チラシを作る。</li> </ul>	1時間	

ICT 機器及びアプリケーション	
名 称	アプリケーション(シンプル To Do リスト)
ICT 活用のポイント	児童生徒の様子
<ul style="list-style-type: none"> <li>簡単な操作機能であるアプリケーションを用いることで、入力作業への苦手意識を軽減することができる。</li> <li>iPad から携帯へ移行して、日常生活で活用することができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>教師が実際に携帯電話で、このアプリの活用例を見せてることで、より興味関心が高まったようであった。自分もやってみたい、と意欲的な面がみられた。</li> </ul>

### 本時の目標

- ・アプリケーションの操作を習得し、ICT 機器の様々な活用法を知ることができる。
- ・アプリケーションの情報を共有しながら、分かりやすく周りに伝えることができる。

### 指導過程

時間	学習内容および学習活動	指導上の留意点	準備物
14:10	1 始めの挨拶をする。	・生徒の姿勢を確認し、前方に注目するように促す。	iPad モニター
14:11	2 本時の流れを知る。	・前時の学習を振り返るとともに、本時の確認を行う。	HDMI ワークシート
14:15	3 アプリケーションの入力作業の練習をしよう。 ○ カレーの材料をリストにしてみよう。	・入力作業の練習を重ねることで、操作方法の定着を促す。 ・リストを元に、カレー作りの買い物に行く設定をし、材料をそれぞれ入力させる。 ・入力方法、削除の方法などモニターで再度確認しながら、注意点などを明確に伝える。 ・作製例として、他のアプリケーションの紹介チラシを提示し、どのように伝えたらよいか、伝えるキーワードを明確に提示する。	
14:25	4 紹介チラシを作ろう ○ 2人組のグループに分かれる。	・2人組で1枚チラシを作製させる。 ・これまでの入力作業や、ワークシートを元に、話し合いを進めるように促す。 ・各グループの紹介チラシを披露しながら、分かりやすい点などを称賛する。	紹介チラシのサンプル はさみ のり 色鉛筆
14:55	5 本時の振り返りをする。	・アプリケーションの使い方、自宅での様々な活用法などに関する質問をしながら振り返りを行っていく。	マスキングテープ
14:58	6 終わりの挨拶をする。	・生徒の姿勢を確認し、前方に注目するように促す。	

成果と課題・改善点	授業の様子
<p><b>【成果】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・操作が簡単なため、少ない支援でアプリケーションを活用することができ、ひとりでできる楽しさを味わえていたようである。</li> <li>・リストのテーマを変えながら操作の練習を重ねたことで、確実に操作方法を習得し、チラシ作りへ意欲を高めることができた。</li> <li>・2人組でチラシ作りを行ったことで、友達との普段みられないコミュニケーションがみられた。</li> </ul> <p><b>【課題】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・学校生活の中でも、習得したアプリケーションを活用する場面を設定することで、よりアプリケーションの良さを感じることができるのでないか。</li> </ul>	

教科・領域名	生活単元学習	対象学部・学年	高等部Ⅱ課程
単元名・題材名	コーヒードリップパックを作ろう		

学習の目標及び実態			
単元・題材の目標	指導計画		時間
・教師と一緒にICT機器を操作し、コーヒードリップパックを完成させることができる。 【知識及び技能】 ・シールや包装のデザインや色彩を自分で選択することができる。 【思考力、判断力、表現力等】 ・自分の役割を果たし、協力して活動に取り組むことができる。 【学びに向かう力、人間性等】			
・読み書きは難しいが、簡単な指示は理解し、行動することができる。 ・繰り返し活動することで、活動内容を理解することができる。			
(1) ドリップコーヒー作りのオリエンテーション(9月10日(火)5校時) ・全体の目標を立てる。 ・コーヒーづくりの流れやシールデザインの作り方、道具の使い方、注意事項などを確認する。		1時間	
(2) シールデザインを考えてみよう ・iPadを使ってアプリケーションやiPadペンシルでデザインする。 ・デザインの背景をスクリーンショットし、Wi-Fiひむかにデータ共有する。 ・ドリップ袋の裏面に貼る注意事項の作成をする。		8時間 (本時)	
(3) よってみらんね都きりの準備を行う ・ドリップ袋にデザインしたシールを貼る。 ・ドリップ袋の裏面に注意事項のシールを貼る。 ・豆を挽き、シールの貼ってある袋に豆を入れ、シーラーをかけて袋を閉じる。 ・販売に向けてドリップコーヒーを複数作る。 ・コーヒー提供の看板をつくる。 ・お酌ロボットを使って提供の試運転を行う。 ・よってみらんね都きりの当日の役割分担、係決めをする。		6時間	
(4) よってみらんね都きりでドリップパックの提供とコーヒー試飲を行う。 ・デザイン係や接客係、袋づくりに分かれて活動する。		2,3時間	

ICT 機器及びアプリケーション	
名称	iPad HDMIケーブル アダプター モニター アプリケーション たっち色、キラキラ、フリーボード お酌ロボット スイッチ

ICT 活用のポイント	児童生徒の様子
<ul style="list-style-type: none"> <li>自分でデザインしたシールがコーヒーカップやドリップコーヒーの袋になることが分かる。</li> <li>自分のできることを最大限に活かし相手に提供することで自信や達成感につなげることができる。</li> </ul>	 
本時の目標	
<ul style="list-style-type: none"> <li>iPad のアプリケーションを使用してデザインシールを作ることができる。</li> </ul>	

指導過程			
時間	学習内容および学習活動	指導上の留意点	準備物
5分	1 始めの挨拶	<ul style="list-style-type: none"> <li>スライドをモニターに映して、全体に大きく示すことができるようにする。</li> </ul>	タブレット端末 ・教師用 ・生徒用 モニター
5分	2 前時の振り返り	<ul style="list-style-type: none"> <li>前時を思い出せるよう学習活動や学習プリントを提示する。</li> </ul>	HDMI ケーブル アダプター
25分	3 デザインの作成	<ul style="list-style-type: none"> <li>自分に合った iPad のアプリケーションを使ってデザイン制作を作るよう促す。</li> <li>できあがったデザインは教師がスクリーンショットをして保存・編集をする。</li> </ul>	・シール台紙
13分	4 デザインシールを貼る	<ul style="list-style-type: none"> <li>仕上がったデザインシールを生徒と確認し、教師と一緒に紙コップに貼る。</li> <li>デザインした紙コップを一人一人報告し合い、お互いに称賛する。</li> </ul>	
2分	5 後片付け 終わりの挨拶	<ul style="list-style-type: none"> <li>教師と一緒にできた紙コップを収納したり、いらない紙をゴミ箱へ捨てたりする。</li> <li>終わりの挨拶をする。</li> </ul>	

果と課題・改善点	授業の様子
<p><b>【成果】</b>iPad を使ってデザインシールの作成を行うことで、障がいの重い生徒でも画面を見て手で画面に触れて作成することができた。また、できたデザインを教師と一緒に選ぶことができた。</p> <p><b>【課題】</b>iPad を使ったことのみが残ってしまわないように、シールの活用や他の人に見てもらい、デザインを褒めてもらうことが本人の記憶に残り、やりがいや達成感を含めて学習の積み重ねになると考える。</p>	 

教科・領域名	生活単元学習	対象学部・学年	高等部 2 年
単元名・題材名	修学旅行事前学習		

学習の目標及び実態		
単元・題材の目標	・集計作業をし、タブレット端末やノート PC に入力することができる。 【知識及び技能】 ・集計結果をみて、行動計画を立てることができる。 【思考力、判断力、表現力等】 ・集計結果を仲間に伝えるなど、班での事前学習において自ら積極的に意見等を述べることができます。 【学びに向かう力、人間性等】	
対象児童生徒の実態	・タブレット端末やノートパソコンの基本操作ができる。 ・ICT 機器を使った授業をすることで積極的に参加することができる。	
指導計画		時間
(1) 公共交通機関について ・宮崎と東京の違い。 ・支払い方法を知る。 ・支払い方法を体験する。		2時間
(2) ディズニーランドについて ・アトラクションの種類や待ち時間を調べる。 ・時間を考慮した行動計画を立てる。		2 時間 (本時2/2)
(3) 班別研修について ・どんな建物があるか見てみる。 ・移動時間を考える。		2 時間

ICT 機器及びアプリケーション			
名称	ICT 活用のポイント		児童生徒の様子
iPad ノートパソコン HDMI ケーブル アダプター モニター アプリケーション Excel・DisneyResort・Pages	<ul style="list-style-type: none"> <li>○タブレット端末等の機器を扱うことで、生徒の興味・関心を引きつけることができる。</li> <li>○写真や文字の拡大が容易にできることで、認知能力の支援につなげることができる。</li> <li>○板書にかかる時間を短縮することができる。</li> <li>○話合い活動で、積極的な活動を促すことができる。</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>○教師の指示を聞いて、正確に端末の操作を行うことができる。</li> </ul>

本時の目標	
○アトラクションに乗るまでにかかる時間の違いに気づくことができる。	
○時間を有効的に使うために、どのアトラクションから乗るのか考えることができる。	

指導過程			
時間	学習内容および学習活動	指導上の留意点	準備物
1分	1 始めの挨拶をする。	○日直が号令をする。姿勢を正すように促す。	
2分	2 本時の流れを知る。	○モニターに注目し、本時の流れを教師と確認する。	
10分	3 平均待ち時間の算出結果の説明を聞く。	○平日の待ち時間データをどの様に入力したのか見せる。 ○算出した時間帯ごとの平均待ち時間を見せ、Excel が使えると複雑な計算が簡単にできることを伝える。	モニター ノートPC ケーブル
20分	4 話合いをする。 ・ペアを作る。 ・資料を受け取る。 ・乗る順番を考える。	○教師から授業で使う資料を AirDrop で受け取り、資料の編集方法の説明をした後に話し合いに入る。 ○平均待ち時間のデータを大型モニターに映し出し、話し合いに活用する。	iPad
5分	5 話合いの結果を発表する。	○2人のうち、1人が発表する。 ○順番を決めた根拠を説明するように伝える。 ○説明に苦労している様子が見られる場合は教師がフォローする。	
5分	6 本時のまとめ(振り返り)	○Excel がどんな場面で使えるか問う。 ○iPad で資料を作る際のアプリケーションはどれか問う。 ○計画的に行動することの重要性を確認する。	
1分	7 終わりの挨拶		

成果と課題・改善点	授業の様子
<p><b>【成果】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○目標を達成するための活動に時間をかけることができた。</li> <li>○主体的に行動する姿が多くみられた。</li> <li>○アトラクションの平均待ち時間が数値で分かり、根拠のある計画を立てることができた。</li> </ul> <p><b>【課題】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○行動計画を立てる際に、待ち時間のみで判断しており、アトラクションの場所まで考慮することができず、情報提供が足りなかつたと感じた。</li> <li>○教師から生徒のタブレット端末に資料を送った際に、開けない生徒がおり、時間がかかった。</li> <li>○どのグループはどのように計画を立てているかリアルタイムで分かるようなアプリケーションを使うことで、さらに活発な話し合いがされるのではないか。</li> <li>○発表が口頭のみで、情報の共有に欠ける。</li> </ul>	<p>○興味・関心が高い状態で授業に参加する様子がみられた。</p> <p>○平均待ち時間のデータを見たときには「へえー」や「おおー」とアプリケーションの便利さを知ることができた様子だった。</p>  <p>○活発な生徒と物静かな生徒をペアにすることで、意見交換が活発に行われた。</p> 

教科・領域名	作業学習(手工芸班)	対象学部・学年	中学部 1年生
単元名・題材名	友達と協力して紙漉きをしよう		

学習の目標及び実態		
単元・題材の目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>作業課題が分かり、作業の持続性や手指巧緻性などを身に付けることができる。 【知識及び技能】</li> <li>作業に当たり安全や衛生について気付き、工夫することができる。 【思考力、判断力、表現力等】</li> <li>作業や実習等で達成感を得ることができる。 【学びに向かう力、人間性等】</li> </ul>	
対象児童生徒の実態	<ul style="list-style-type: none"> <li>読み書きはできるが、発語が不明瞭であり意思疎通が苦手な為、イラストカードを使用しコミュニケーションをとることができる。</li> <li>タブレット端末の操作能力が高く、場面を変えて活用する。</li> </ul>	
指導計画		時間
(1) 2学期の作業内容について知ろう。	<ul style="list-style-type: none"> <li>カレンダーの枚数を確認する。</li> <li>都きり祭までに、販売する部数を決める。</li> </ul>	3時間
(2) 9, 10月のカレンダーのデザインを決めよう。	<ul style="list-style-type: none"> <li>和紙が何枚必要か考える。</li> <li>紙ちぎり、紙漉きを行う。</li> </ul>	3時間 (本時)
(3) 11, 12月のカレンダーのデザインを決めよう。	<ul style="list-style-type: none"> <li>和紙が何枚必要か考える。</li> <li>紙ちぎり、紙漉きを行う。</li> </ul>	3時間
(4) 都きり祭に向けて	<ul style="list-style-type: none"> <li>カレンダーの販売準備を行う。</li> </ul>	3時間
(5) 小物作りをしよう	<ul style="list-style-type: none"> <li>企業から出る廃材で、コースターを作る。</li> </ul>	3時間
(6) 紙漉きをしよう。	<ul style="list-style-type: none"> <li>来年のカレンダーの準備に向けて、みんなで協力し紙漉きを行う。</li> </ul>	12時間

ICT 機器及びアプリケーション		
名 称	児童生徒の様子	
タブレット端末(iPad) アプリケーション(絵カードタイマー)		
ICT 活用のポイント	児童生徒の様子	
<ul style="list-style-type: none"> <li>自分の撮影した写真を使うことで、モチベーションも高まり、自分から率先しタブレット端末を操作することができる。</li> <li>作業途中にデジタイマーの残量を確認しながら、終わる時間をイメージすることができる。</li> </ul>		

本時の目標	
・デジタイマーの残量を確認し、自分のペースで作業に取り組むことができる。	

指導過程			
時間	学習内容および学習活動	指導上の留意点	準備物
1分	1 始めの挨拶	・全員そろったら、出席確認後、当番に号令を促す。	・タブレット端末
10分	2 本時の学習について知る。 ・前時の振り返り ・作業の役割の確認	・ホワイトボードに提示した本時の流れを指示しながら説明する。 ・前回の振り返りを兼ねて、学習活動の様子を写真で提示する。	・生徒用モニター ・HDMI ケーブル ・アダプター
45分	3 紙ちぎり作業 ・紙ちぎりの準備 ・タイマーのセットを行う	・タブレット端末を自分で設定し、読み書きタイマーをセットするよう声掛けを行う。 ・作業に必要な道具を準備するよう声かけを行う。	
20分	4 休憩	・作業を前半と後半に分け、途中休憩を行う。読み書きタイマーで 20 分休憩を入れるよう促す。	
45分	5 紙漉き作業 ・紙漉きの説明を行う ・役割を決める ・やることリストで確認しながら、作業を行う。	・自分が担当したい箇所に、拳手をし役割を理解できるように実際に模倣しながら説明を行う。 ・タブレット端末で工程を確認しながら作業を進める。 ・使用した道具を綺麗に拭き上げ元の位置に片づけるよう声掛けを行う。	
8分	5 本時のまとめ（振り返り） 6 終わりの挨拶	・作業日誌を記入後、生徒全員が口頭で反省を行う。 ・次回は……を学習することを伝える。	
1分			

成果と課題・改善点	授業の様子
<p><b>【成果】</b></p> <p>・作業が始まる前に、教師が「35 分」と言うと絵カードタイマーを自分でセットし、作業に意欲的に取り組むことができた。</p> <p><b>【課題】</b></p> <p>・作業学習だけではなく、他の授業でもデジタイマーを取り入れていきたい。</p>	

教科・領域名	作業学習(手工芸班)	対象学部・学年	高等部1年
単元名・題材名	自分の方法で伝えよう「報告・連絡・相談」		

学習の目標及び実態		
単元・題材の目標	○ 使用する道具や材料の特性や扱い方を理解し、作業課題に応じて正しく扱うことができる。 【知識及び技能】 ○ 必要な場面に応じて挨拶をしたり、分からぬことを尋ねたり報告したりすることができる。 【思考力、判断力、表現力等】 ○ 目標達成に向けて、責任をもって自己の役割を果たし、仲間と協力して作業に取り組むことができる。 【学びに向かう力、人間性等】	
対象生徒の実態	○ 会話によるコミュニケーションが苦手である。 ○ 指示されたことは理解し、作業に丁寧に取り組むことができる。 ○ 教師からの促しにより、タブレット端末の音声読み上げ機能を使って教室の出入りの際の挨拶をすることができる。	
指導計画		時間
(1) オリエンテーション ・ 作業班の仲間と作業内容を確認する。 (2) 目標をたてよう(各学期) ・ 班の作業内容を知る。 ・ 自分の目標を考える。 (3) 一閑張りの作品製作 ・ 道具の名前や作業工程を知る。 ・ 準備から片付けまで、班の仲間と協力して取り組むことができる。 ・ 自分の得意な作業に意欲的に責任もって取り組む。 ・ 苦手な作業にも挑戦する。 (4) 外部販売に向けて ・ できた製品の種類と個数を確認して、納品書をつくる。 ・ 班で話し合い、商品の値段を決める。 ・ 売れた商品を確認して、決算報告をつくる。 (5) ふりかえり(各学期) ・ 自分のたてた目標に対して振り返りを行い、次に頑張ることを考える。		

名称	タブレット端末:iPad アプリケーション:keynote、読み上げアプリ(かわりにしゃべる)、緘黙症サポート(コミュサポ)	keynote	読み上げアプリ かわりにしゃべる	緘黙症サポート コミュサポ
----	---	---------	---------------------	------------------

ICT 活用のポイント	児童生徒の様子
<ul style="list-style-type: none"> <li>タブレット端末を活用してコミュニケーション支援アプリを使うことで、挨拶や必要な報告、連絡をスムーズに行うことができる。</li> <li>自分にあったアプリケーションを使用し、使い方に慣れることで作業学習以外の学習活動や、現場実習等でも活用し、自信を持って主体的に取り組むことができる。</li> <li>コミュニケーション支援アプリは数多くあるため、本人に合った使いやすいアプリケーションを模索する。</li> </ul>	

(本時の)目標

- ・タブレット端末を自分で操作して、教室の出入り等において必要な挨拶をすることができる。
- ・必要な場面において、自らタブレット端末を操作することができる。

時間	学習内容及び学習活動	指導上の留意点	準備物
1分	1 教室への出入り・あいさつ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・タブレット端末を準備する。</li> </ul>	タブレット端末
10分	2 はじまりの会 <ul style="list-style-type: none"> <li>・本時の作業内容について知る。</li> <li>・挨拶の練習</li> </ul> 3 作業 <ul style="list-style-type: none"> <li>・手工芸班の作業場所に移動し、作業を開始する。</li> <li>・作業中にわからないところがあった場合は自分から質問や確認をする。</li> <li>・指示された作業が終わったら報告する。</li> </ul> 4 おわりの会 <ul style="list-style-type: none"> <li>・本時の振り返りを各自発表する。</li> <li>・まとめと次時の予告をする。</li> </ul> 5 おわりのあいさつ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・階段→職員室→縫製室への挨拶を、本人が操作してスムーズに行うことができるよう促す。</li> <li>・ホワイトボードに提示した本時の作業内容を指し示しながら説明する。</li> <li>・縫製室→職員室→階段への挨拶を、本人が操作してスムーズに行うことができるよう促す。</li> <li>・必要に応じて、わからないことや聞きたいことの有無を声かけする。</li> <li>・階段→職員室→縫製室への挨拶を、本人が操作してスムーズに行うことができるよう促す。</li> <li>・タブレット端末を使って振り返りの発表をするように促す。</li> </ul>	タブレット端末 ホワイトボード タブレット端末

成果と課題・改善点	授業の様子
<p><b>【成果】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・本人に適した操作性をもつアプリケーションを使用することにより、スムーズに挨拶や当番の仕事をすることができるようになった。</li> <li>・アプリケーションの利用を通して友達とのコミュニケーションが広がった。</li> </ul> <p><b>【課題】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・今後、個人用タブレット端末を持つにあたって、必要な会話を自分で入力する等、使用の仕方に広がりを持たせたい。</li> <li>・コミュニケーションの広がりにより、言葉による会話の可能性も広げていきたい。</li> </ul>	

教科・領域名	作業学習(農業班)	対象学部・学年	高等部1~3年
単元名・題材名	コミュニケーションを取り意欲的に活動しよう(報告・連絡・相談)		

学習の目標及び実態	
単元・題材の目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>○農機具・用具類の正しい扱いを知り、安全に使用することができる。 【知識及び技能】</li> <li>○状況に応じた挨拶・返事・報告ができる。 【思考力、判断力、表現力等】</li> <li>○自分の決められた役割を責任もって取り組むことができる。 【学びに向かう力、人間性等】</li> </ul>
対象児童生徒の実態	<ul style="list-style-type: none"> <li>○家庭菜園の経験がある生徒から、初めて農業を体験する生徒がいる。</li> <li>○教師の指示を理解して意欲的に行動する生徒から、教師の支援を必要とする生徒がいる。</li> <li>○野菜を栽培する工程を理解して意欲的に行動する生徒がいる。</li> <li>○暑さや草抜きなど体力を使う活動を嫌がり活動をしない生徒がいる。</li> </ul>
指導計画	時間
(1) オリエンテーション <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 野菜や花の栽培について確認する。</li> <li>・ 野菜や花の販売することを確認する。</li> <li>・ 具体的な作業を確認する。</li> </ul> (2) 目標をたてよう(各学期) <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 何の野菜や花を育てるのかを考える。</li> <li>・ 活動に対して具体的な目標を考える。</li> </ul> (3) 野菜や花の栽培 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 農具の名前や作業工程を知る。</li> <li>・ 準備から片付けまで、友だちと協力して取り組むことができる。</li> <li>・ 自分の役割を責任もって取り組むことができる。</li> <li>・ 苦手な作業にも挑戦する。</li> </ul> (4) 校内・外部販売に向けて <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 販売する野菜を収穫して、販売準備をする。</li> <li>・ 班で話し合い、納品する野菜のグラム数を決める。</li> <li>・ 栽培した野菜や花を袋詰めして納品する。</li> <li>・ 販売する野菜の広告を作成する。</li> <li>・ 売れ残った野菜や花などを確認し、今後どうするのかを考える。</li> </ul> (5) ふりかえり(各学期) <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 目標に対して振り返りを行い、現場実習や就労につなげる。</li> <li>・ 次に頑張ることを考える。</li> </ul>	

ICT 機器及びアプリケーション			
名称	タブレット端末(iPad) HDMI ケーブル アダプター モニター	PC エクセル パワーポイント	計算機+

ICT 活用のポイント	児童生徒の様子
<ul style="list-style-type: none"> <li>視覚的な資料(農場の写真や野菜の写真・グラフ等)を用いることで、活動の流れをイメージすることができる。</li> <li>タブレット端末を活用して、生徒の活動の様子を記録して自己評価することができる。</li> <li>挨拶や報告の仕方などを記録して、終わりの会で記録したものを観て自己評価や他己評価を行い、次の活動意欲を高める。</li> </ul>	
本時の目標	
<ul style="list-style-type: none"> <li>作業内容を理解することで、作業意欲を高め、コミュニケーションを取ることができる。</li> <li>画像や動画を観ることで、自己評価することができる。</li> </ul>	

時間	学習内容及び学習活動	指導上の留意点	準備物
1分	1 入室後、出勤簿や自分の活動内容、活動目標を確認して、ノートに記入する。	・モニターを確認し主体的に活動できるように言葉かけをする。	モニター
5分	<p>2 はじめの会を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・挨拶の練習を行う。</li> </ul> <p>3 本時の学習について知る。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・農場での活動を具体的に知る。</li> <li>・準備するものを知る。</li> </ul> <p>4 農場へ移動する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・必要な道具を確認し準備する。</li> </ul> <p>5 農場で再度活動内容を確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・各自の役割の活動を行う。</li> </ul> <p>6 片づけをして学校へ移動する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・忘れ物が無いかを確認する。</li> <li>・農機具を洗う。</li> </ul> <p>7 おわりの会を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ノートに活動の振り返りを記入し教師へコメントをしてもらう。</li> <li>・モニターで活動の写真や動画を観て自己評価を行う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・揃ったら当番に号令を促す。</li> <li>・正しい姿勢や声の大きさを示す。</li> <li>・モニターに提示した本時の流れを指示しながら説明する。</li> <li>・わからないことや聞きたいことの有無を声かけする。</li> <li>・友達同士が会話できるように、見届ける。</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>・教師からの言葉かけを少なくして、主体的に活動できるように見届ける。</li> <li>・当番が終了の合図を出せるようにタイマーや時計を準備する。</li> <li>・忘れ物が無いかを確認できるように言葉かけを行う。</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>・揃ったら当番に号令を促す。</li> <li>・各班の代表者の発表を聞くように促す。</li> <li>・姿勢を正すよう声かけする。</li> </ul>	HDMI PC タブレット端末 タブレット デジカメ

成果と課題・改善点	授業の様子
<p><b>【成果】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 見通しをもつことで、主体的な活動の場面が多くなった。</li> <li>○ 自分の役割が明確になり、コミュニケーションを取り意欲的に活動する場面が多くなった。</li> </ul> <p><b>【課題】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 活動に慣れてくると、主体的な活動ができない場面があった。</li> <li>● 教師からの指導支援を受ける場面が後半みられた。</li> <li>● さらに生徒が意欲的な活動ができるように、指導支援の工夫やPDCAを行う必要がある。</li> </ul>	

教科・領域名	自立活動	対象学部・学年	小学部2年
単元名・題材名	「シャボン玉を自分で出してみよう」		

学習の目標及び実態			
単元・題材の目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>スイッチを押したり、ipad を動かしたりして機器を作動させることができる。 【知識及び技能】</li> <li>自分の動作から起こる変化に気付き、自発的に行動することができる。 【思考力、判断力、表現力等】</li> <li>繰り返しの活動を通して、見通しをもって活動に取り組むことができる。 【学びに向かう力、人間性等】</li> </ul>		
対象児童生徒の実態	<ul style="list-style-type: none"> <li>側湾があり、コルセットを着用している。歩行が少し不安定で上半身の動きにぎこちなさがある。重度の知的障害があり、自発的な行動は特定の場面でしか見られない。</li> <li>興味関心のあること・もの（食べる、パウパトロール、シャボン玉、散歩、体育館、音楽の授業）</li> <li>よく見られる自発的な動き（物を手で押して倒す、握って引っ張る、机を叩く、立ち上がる、物を持ち上げて落とす、口に物を運ぶ）</li> <li>ipad に関する可能な動作（5本指で画面をタッチする、ipad を倒す、スイッチを押す）</li> </ul>		
指導計画			時間
自立活動 月曜 5 校時、木曜 5 校時、金曜 5 校時) 3時間/週 日常生活の指導 毎日 1 校時と 4 校時 10時間/週 (1) 好きなことは何かな ○先生とのやりとりの中で好きな物、好きなことを探そう。 (例) ボールやおもちゃの受け渡し場面、いないいないばあの絵本、 動画視聴、パネルシアター (2) スイッチで動く物を見てみよう。 ○先生がスイッチを押すと好きなおもちゃが動くよ。見てみよう。 (例) タッチで動くライト、シャボン玉の機械、タブレット操作場面、 Ipad タッチャー (3) スイッチで動くおもちゃに触ってみよう ○たまたま触ってみると動いた、という体験を増やしていこう (例) タッチで動くライト、シャボン玉の機械操作、タブレット操作による 動画視聴、Ipad タッチャー <u>※以下同様の物を使用した。</u> (4) 動かしてみよう ○意図的に触ってみようとするけれど、うまく触れなくて動いたり動かなか かったり。動いたときに嬉しい体験を増やしていこう。 (5) スイッチで動くおもちゃで遊ぼう ○スイッチに手を伸ばして触ったら動くよ			1 学期 時間
			2 学期 時間 (本時)

ICT 機器及びアプリケーション		
名 称	ICT 活用のポイント	児童生徒の様子
<ul style="list-style-type: none"> <li>タブレット端末 (iPad)</li> <li>MaBeee (アプリ)</li> <li>タブレットタッチャー</li> <li>スイッチ</li> <li>KyeNote</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>スイッチやアプリを活用することで、自力で機器を作動させ ることができる。</li> <li>自分の動作により、機器が作動するという因果関係が分か りやすい。</li> <li>繰り返しの学習の中で因果関係に気づき、自発的な動き が見られるよう支援する。</li> </ul>	

### 本時の目標

- ・スイッチを押したり、大きな声を出したり、ipad を動かしたりしてシャボン玉機器を作動させることができる。
- ・繰り返しの活動を通して、見通しをもって活動に取り組むことができる。

### 指導過程

時間	学習内容および学習活動	指導上の留意点	準備物
1分	1 はじまりのあいさつ	・授業を始める声掛けをする。	
5分	2 本時の学習について知る。	・『シャボン玉』の曲を流し、今から始まる活動を想起しやすいようにする。	・IPad
10分	3 シャボン玉遊びをする。 ・友だちの手本を見る。 ・実際にシャボン玉遊びをする。	・友だちが活動する様子を見て、活動を楽しみにする気持ちを高める。 ・自ら行動する様子が見られない場合は、教師が数回支援をして自発的な行動を引き出すようにする。 ・「MaBeee」の「かたむき」での作動がうまくいかない場合には、「MaBeee」の「スイッチ」で IPad タッチャーを使用して作動できるようにする。	・ファイル ・スイッチ ・IPad タッチャー
20分	4 かたづけをする。	・『おかたづけ』の曲を流し、活動の終わりが近づいていることを伝える。	・IPad ・スイッチ ・IPad タッチャー
25分	5 おわりのあいさつ	・授業を終わる声掛けをする。	・IPad タッチャー

### 成果と課題・改善点

**【成果】**教師が ipad とシャボン玉の機械を取り出すと、自分から立ち上がり近くに寄ってくることが増えた。職員が手本をみせると、因果関係を感じている様子で注目して待つ場面などが見られた。押す動作やタッチするという動作は、自発的に手は動くがうまく力加減ができなかつたため意図的に動かすことはできなかつたが、声に反応するスイッチについては、大きな笑い声で反応することがわから、さらに笑って機械が動くことを認識できていた。

**【課題】**タッチで動くライトについてはタッチしようとする様子が見られたが、音がなく、数回で飽きてしまった。動画視聴のためのKeynote操作はタッチして操作しようとしたが、微妙なタッチの加減が難しく、画面を数回触ってたまたま開始して喜ぶ場面は見られた。タブレット画面のロックなどアクシビリティ機能をセットしていなければミスマッチが起こってしまうため必要であった。シャボン玉の機械操作についてはタブレットを倒す動作はまれにみられることがあり多少は因果関係(特定の自分の動きにより変化が起こる)を理解しての自発的な動きがみられたが、動作面で加減することの難しさがみられた。今後も学習を継続することで手指の巧緻性が高まり、タッチの力加減ができれば作動できる可能性はあると考える。

### 授業の様子



教科・領域名	自立活動	対象学部・学年	3年4・7組
単元名・題材名	なかよし健康タイム		

学習の目標及び実態		
単元・題材の目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>順番を知り、守ることができる。</li> </ul> <p style="text-align: right;">【知識及び技能】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>自ら好きな運動を選び、他者に伝えることができる。</li> </ul> <p style="text-align: right;">【思考力、判断力、表現力等】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>教師や友達と協力して、主体的に運動を取り組むことができる。</li> </ul> <p style="text-align: right;">【学びに向かう力、人間性等】</p>	
対象児童生徒の実態	<ul style="list-style-type: none"> <li>ICT機器の興味があり、簡単な操作ができる。</li> <li>肢体不自由で車椅子と装具を使用しており、日常的な下肢の機能維持向上が必要である。</li> </ul>	
指導計画		時間
1. 通年／週1回 (1) 準備運動 4月～7月 ラジオ体操 ストレッチマン 9月～12月 ラーメン体操 ストレッチマン 1月～3月 こすれこすれ ストレッチマン (2) ウォーキング、踏み台昇降 4月～7月 校舎内(1、2棟) 9月～12月 校舎周辺(1、4棟) 1月～3月 運動場、体育館 (3) アプリを活用した有酸素運動 アクティブアーケード(もぐらたたき)、YouTube を活用し意欲的に運動に取り組めるよう設定する		

ICT機器及びアプリケーション		
名 称	iPad HDMIケーブル アダプター モニター アプリケーション(Canva、Active Arcade)	児童生徒の様子
<ul style="list-style-type: none"> <li>ゲームに参加する生徒が自分で直接タブレットを操作し、ゲームが開始したらモニターに表示し全生徒がゲームの様子を見ることができるようにしている。</li> <li>モニター表示することにより、応援する生徒も積極的に活動に参加することができるようとする。</li> </ul>		<p>使いたいゲームを自分で選択して学習に見通しがもてるようしている。</p>

本時の目標	
・楽しみながら運動することができる。	
・順番を守りながら協力をして、体を動かしたり応援したりすることができる。	

指導過程			
時間	学習内容および学習活動	指導上の留意点	準備物
5分	1 始めの挨拶	・活動の流れのスライドをモニターに映して生徒たちに大きく示す。	・タブレット端末
5分	2 本時の確認	・スライドで本時の流れを確認し見通しがもてるようにする。	・モニター ・HDMI ケーブル
10分	3 準備運動 ラーメン体操 ストレッチマン		・アダプター ・遠隔接続機器
10分	4 ウォーキング	・静止して待つことが難しい生徒は、教師と活動をしながら順番を待つようする。	
10分	5 なかよし健康タイム アクティブアーケード (モグラたたき)	・教師が、今日のゲームを発表する ・くじをひき、ゲームの順番をきめる。 ・友達の応援を教師と一緒にするように、言葉掛けをする。	
10分	6 本時の振り返り	・スコアボードをみて、勝敗を確認して次への意欲につなげる。	・スコアボード
5分	7 終わりの挨拶	・次回の活動内容を伝える。	

成果と課題・改善点	授業の様子
<p><b>【成果】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・授業の流れを統一し毎回同じ流れにすることで、生徒が見通しを持てるようになり、進んで活動の切り替えができるようになった。</li> <li>・くじ引きで順番を決めて、自分の番まで待つことができるようになった。</li> </ul> <p><b>【課題】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・友達の順番の時に待つことができる場面が増えたが、応援など全ての活動に意欲的に参加することは、まだ難しいことが多い。</li> </ul>	 

教科・領域名	自立活動	対象学部・学年	中学部3年
単元名・題材名	チャレンジタイム～eye パワーアップ！～		

学習の目標及び実態	
単元・題材の目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>視線入力やビジョントレーニングを通して、見る力を高めることができる。 【知識及び技能】</li> <li>見たものを正しく認識して、相手に伝えることができる。 【思考力、判断力、表現力等】</li> <li>日常や学習場面において、目で正しくとらえ、手元を見て活動することができる。 【学びに向かう力、人間性等】</li> </ul>
対象児童生徒の実態	<ul style="list-style-type: none"> <li>視覚的な情報をとらえるのが得意であるが、必要な視覚情報に注目することは難しい。</li> <li>ボールを相手の方向へ力を調整して投げることができるが、キャッチすることは苦手である。</li> <li>手先は器用ではあるが、学習や活動時に、周りが気になり手元を見ないで行うことが多い。</li> </ul>
指導計画(全32時間)2学期の週2回	時間
<p>※ 授業への集中力や持続力を継続するために、以下のように毎時間、短い活動を多く準備し、展開するようにする。流れを同じにすることで、本児にとても分かりやすく、指導者も変化に気付きやすい。</p> <p>(1) 日常や学習場面で、正しく見て主体的に学習を進めていく力を伸ばす。 → 学習の流れをアプリ「keynote」に示し、自分で操作しながら進めるようにする。</p> <p>(2) 注視する力を伸ばす。 → イラストや動画を見て、手と一緒に動かす「レッツ手話！」。</p> <p>(3) 眼球運動を促す。 → EyeMot3D(風船割り)を活用した「eye パワーアップ講座」 ※組み合わせを考え、変えていく。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>【難易度】100%・81%・63%・43%・25%    【ターゲットの大きさ】100%・200%・300%・400%・500%</p> <p>【ターゲットの数】8個・9個・10個    【注視時間】0.3秒・0.5秒・0.8秒・1.0秒</p> <p>【ゲーム時間】30秒・40秒・50秒・1分</p> </div> <p>(4) 目と手の協応を高める。 → ビジョントレーニングのプリントを行う。 → 具体物操作の学習(パズル、キャップはめ、割りばし袋入れなど)</p> <p>(5) お楽しみ(教室を出て、校内散策。発見したものを1枚写真に撮る。)</p>	32時間

ICT 機器及びアプリケーション	
名称	iPad、アプリケーション(Keynote、カメラ、EyeMot3D)、視線入力装置(Tobii)
ICT 活用のポイント	児童生徒の様子
<ul style="list-style-type: none"> <li>視線入力装置を活用する際は、視線の動きをカメラ等で記録する。</li> <li>目への負担と集中力が続く工夫として、「みる」アプリを使用する時間は短時間にする。</li> </ul>	

### 本時の目標

- 教師と一緒に、「みる」学習や活動に、集中して取り組むことができる。
- 目と手を上手に使って、課題に取り組むことができる。

### 指導過程

時間	学習内容および学習活動	指導上の留意点	準備物
1分	1 はじめのあいさつ	・ ついたてをするなど集中できるよ うな環境設定を行う。	・ついたて
2分	2 今日の学習のながれを知る。	・ 学習の流れをスライドで示し、自 分で操作できるようにする。	・タブレット
4分	3 レッツ!手話! ・ あいさつの手話 ・ うた 「手話ソング きみといっしょに」 新沢としひこ曲	・ 好きな音楽を通して、目で映像 を見て、同じように手を動かすこと ができるようにする。	
15分	4 eye パワーアップ講座	・ 目への負担を考え、取り組みの 途中で目を休める時間をとる。	・パソコン ・トビー
15分	5 課題学習にチャレンジ	・ 集中が続くように、短い時間で できる課題を多く設定する。	・自立課題教材 (パズル等)
10分	6 車いすをこいで、○○かんさつ	・ 目的をもって車いすをこぐことが できるように、発見したものを写真 にとるようにする。	
2分	7 今日のふりかえり	・ 最後まで活動できたことを十分 に称賛する。	
1分	8 おわりのあいさつ		

### 成果と課題・改善点

### 授業の様子

#### 【成果】

- 視線入力やビジョントレーニングなど繰り返し学習する中で、成功体験を積む  
ことができ、意欲的に取り組むことが多くなった。その結果、一定時間注視するこ  
とができるようになり、画面に集中する時間が増えた。
- 他の学習場面においても、手元を見て行うことが増え、文字や数のマッチング  
などが正確にできるようになった。



#### 【課題】

- 視線入力について、今回は風船割りのゲームに取り組んだが、今後も目標を明  
確にしつつ、段階的に指導をしていくようにしたい。
- 視線入力の記録の仕方について、教師が継続的に記録したり、フィードバック  
できたりするような書式などの検討が必要である。

