



A分科会の 発表 構成

- ① 3か年の 目的
- ② 3か年の 計画
- ③ 1-2年目の 成果と 課題
- ④ 今年度の テーマと 到達目標
- ⑤ 到達目標別の 活用実践動画
- ⑥ 今年度も 含めた 総括的な 評価
- ⑦ 成果を受けての 今後の 展望



① 3か年の 目的

城南特別支援学校の児童・生徒の
運動機能と知的発達に合った
ICT活用授業アイデア



② 3か年の計画

1年目

好きなものと嫌いなものの分岐

2年目

ICT機器を授業の中で、どう取り入れるか。

3年目（**今年度**）

ICT機器を授業の中心で取り入れる。

③ 1年目の 成果と 課題

「成果」

児童・生徒の実態に即したアプリを見つけ、
実態把握に活かすことができた。
教員のICT知識の向上に繋がった。

「課題」

継続して計測したデータの収集による
児童・生徒の変化を読み取っていく。
ICT機器の活用アイデアをまとめていく。

③ 2年目の成果と課題

「成果」

児童・生徒に身に付けてほしい力を明確にできた。
児童・生徒がICT機器を使用に興味・関心をもてた。
繰り返し取り組むことで主体的な学びに繋がった。

「課題」

一人の時間を楽しみすぎて、コミュニケーション
ツールとして活用することが難しかった。
タブレット端末のアプリやICT機器を活用しながら、
友達や教職員と一緒に遊ぶ楽しさを伝えていく。

④ 今年度の テーマ

ICT機器を授業の中心で取り入れる。

到達目標

1. 継続して計測したデータの収集による
児童・生徒の変化の読み取りと報告。
2. 授業の中心でICT機器を活用した授業の
実践報告。

⑤ 到達目標別の活用実践動画

到達目標

1. 継続して計測したデータの収集による
児童・生徒の変化の読み取りと報告。

- ・TRさん 小学部 小高1 グループ
- ・IKさん 小学部 小低1B グループ

小学部 小高1グループ

教科等：自立活動

視線入力装置：tobii

視線入力訓練アプリ：EyeMot Sensery

下方に眼球が止まっている時には「見る」ことができる可能性が高いと考察の上、目の動きを記録したヒートマップを比較した。



児童の視線がモニターを注視した時は、画面の右下に眼球がとどまっていることが多く、「見た」ことを定量的に確認することができた。

小学部 小低1Bグループ

教科等：国語・算数

アプリ：Keynote

実物の絵本で読み聞かせる場合と、
Keynote教材（ページの切り替え時にめく
りのアニメーションのみ追加）したもので
読み聞かせる場合とでは、注目の仕方に違
いがあるか観察した。



有意な差は、みられなかった。
しかしながら、これらを使用した繰
り返しの学習を通して、注視する時
間が伸びたことが、確認できた。



⑤ 到達目標別の活用実践動画

到達目標

2. 授業の中心でICT機器を活用した授業の実践報告。

- ・ 中学部 1 グループ
- ・ 中学部 2 グループ
- ・ 中学部 3 グループ
- ・ 高等部 1・3 グループ
- ・ 高等部 2 グループ



中学部 1グループ

教科等：国語・数学
アプリ：Dropkit

指導のねらい
色の弁別ができる。
言葉と色のマッチングができる。



背景を色だけにして、着目できるように配慮。
音を聞き、マッチングできる場面が増えてきた。



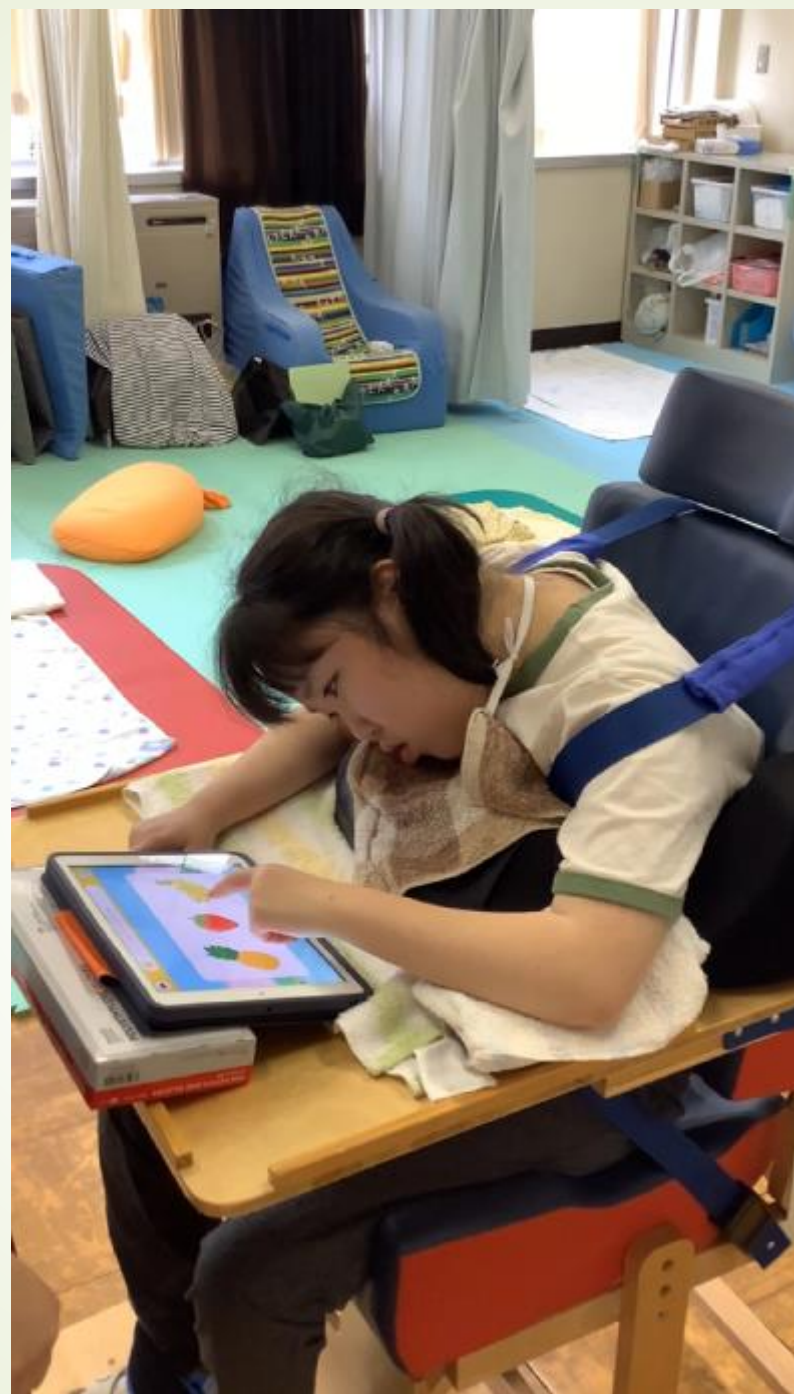
中学部 2グループ

教科等：自立活動、国語・数学

アプリ：たっちゃんのコネク島、すくすくプラス

指導のねらい

操作の正確性を高め、自分の意思に合った動きを一層引き出す。



画面の対象物の
タップと起因する
効果を覚え、期待
感をもって操作し
ようとしていた。

音声に合うイラスト
の選択を行い、
3つのイラストへ
の注視とタップで
の選択による正解
ができた。



中学部 3グループ

教科等：自立活動

アプリ：ドロップタップ

指導のねらい

好きな動画を選べるようになるのである。

楽しい期待がもてる動画（パブリカ動画）
と、そうではないと思われるイラスト（イ
カ）を選択肢とした。



好きな選択肢の選択の強化につながった。



高等部 1・3グループ

教科等：自立活動

アプリ：コネク島タッチ・プレイ、DropTap

指導のねらい

手元を見る（机を見る）という機会が増える。



目で見て正確にタッチをする
ようになってきた。他教科等
でも少しずつ手元を見て活動
する時間が増えた。



高等部 2グループ

教科等：自立活動

アプリ：たっちゃんのコネク島、
Pocket Ponds、NHK forSchool

指導のねらい

画面を触ろうと手を動かしたり、画面を注目したりする。



画面を触ろうと自発的に手を動かしたり、
画面を注目したりすることが増えた。

⑥ 今年度も 含めた 総括的な 評価

到達目標 1.

継続して計測したデータの収集による
児童・生徒の変化の読み取りと報告。

EyeMot Senseryを使用した際に、
対象児童の目線がモニターを注視した時は、画面の右下に眼球がとどまっていることが、多いということが、記録された。
「見た」ことを定量的に確認することができた。

実物の絵本で読み聞かせる場合とKeynote教材で、有意な差はみられなかった。
これらを使用した繰り返しの学習を通して、注視する時間が伸びたことが確認できた。電子絵本にアニメーションの動きや効果音を取り入れることで、注視する力のさらなる向上の可能性を探っていく。

⑥ 今年度も含めた総括的な評価

今年度の到達目標 2.

授業の中心でICT機器を活用した授業の実践報告。

電子化した絵本、Dropkit、DropTap等のアプリケーションを環境設定や配置を配慮した上で、繰り返し使用することで、対象児童・生徒のねらいを概ね達成できた。
繰り返し取り組むことで、主体的な学びに繋がった。
教員のICT知識の向上に繋がった。

⑦ 成果を受けての 今後の 展望

ICT教材の使用の拡がりを図るべく、

児童・生徒の実態や事例に対する、一つの具体的な指導アプローチの情報を集積する。

集積された情報を、前者に関するキーワードで検索することで、後者の情報を知り得るような「見出し」の仕組みをしていく。

教員同士で授業を見合ったり、座談会を設けたりして、教材観の情報の共有や交換をしていく。