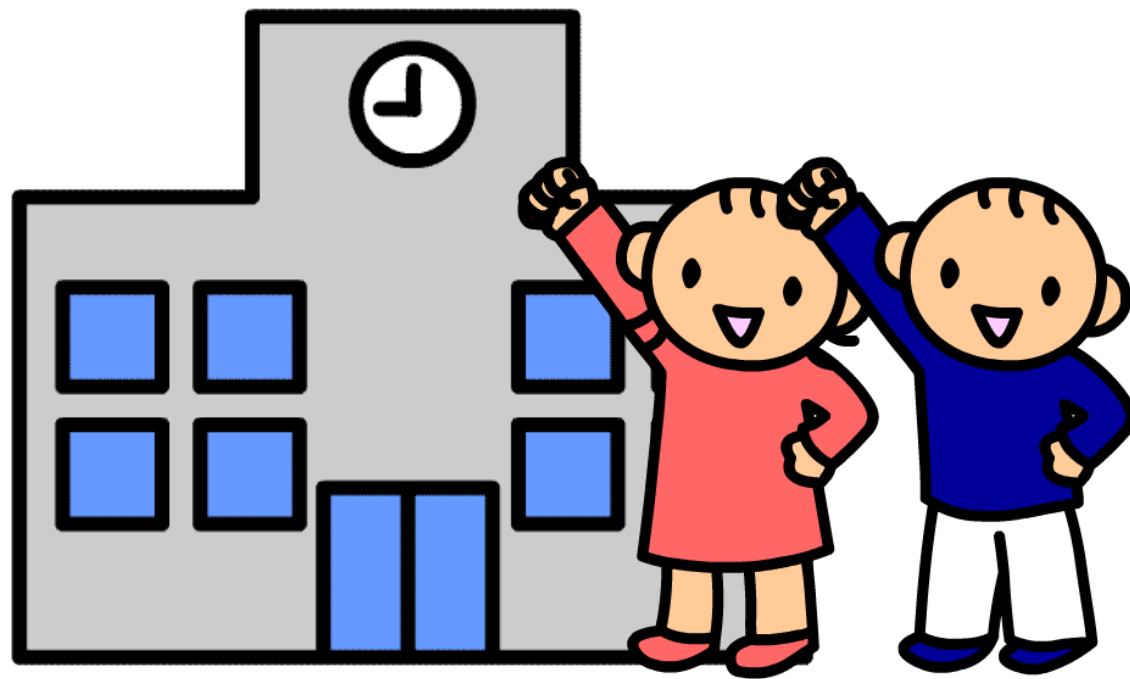










活動支援グループ



1 研究の流れ

- 情報入手支援
- 機器操作支援
- 時間支援

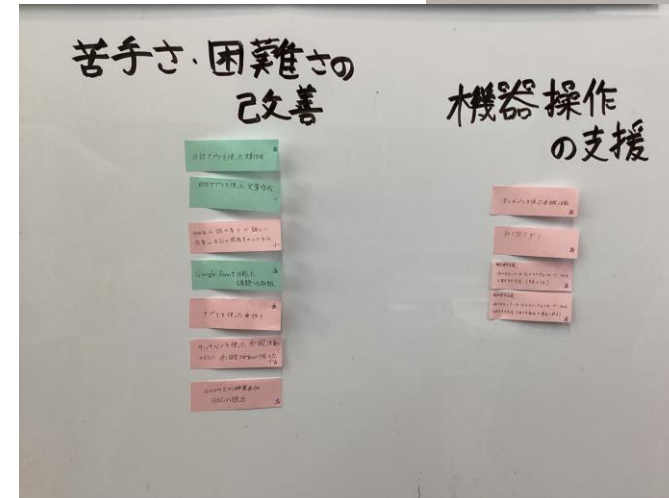
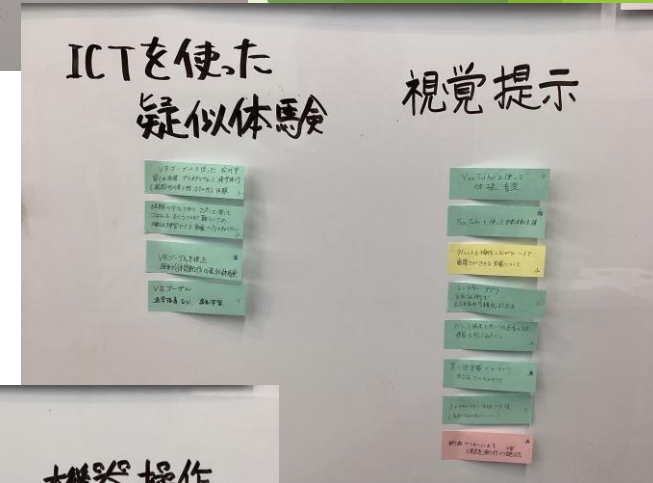
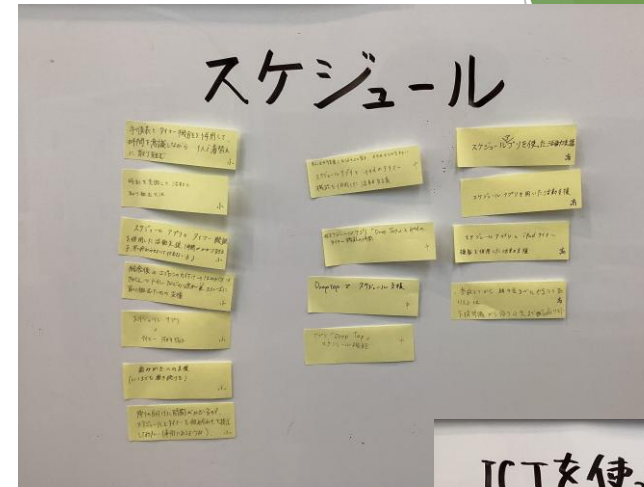
観点	A コミュニケーション支援		B 活動支援			C 学習支援		
	項目	事例	項目	事例	項目	事例	項目	事例
	A1 意思伝達 支援	A2 遠隔 コミュニ ケーショ ン支援	B1 情報入手 支援	B2 機器操作 支援	B3 時間支援	C1 教科学習 支援	C2 認知発達 支援	C3 社会生活 支援
	タブレットPCの文字入力機能を使った実践	タブレットPCの文字入力機能を使った実践	教科書を読む際に、読み上げ音声で内容を理解	タブレットPCで写真を撮る	授業の流れを理解する	タブレットPCとアプリを利用した漢字学習支援	タブレットPCなどを使いながら個々の学習課題を支援した事例	自分の姿を振り返るモニタリング事例
								

1 研究の流れ(1学期)

KJ法による支援内容の選定



- スケジュール
- 視覚提示
- 苦手さ、困難さの改善
にグループ分け



1 研究の流れ(2、3学期)

1 9.11 2学期間の取り組みの説明
アプリの紹介

2 9.30 教材作成

3 10.30 各グループで実践の共有

4 11.14 各グループで実践の共有

5 1.14 ICT活用事例シートの作成

6 1.30 ICT活用事例シートの共有

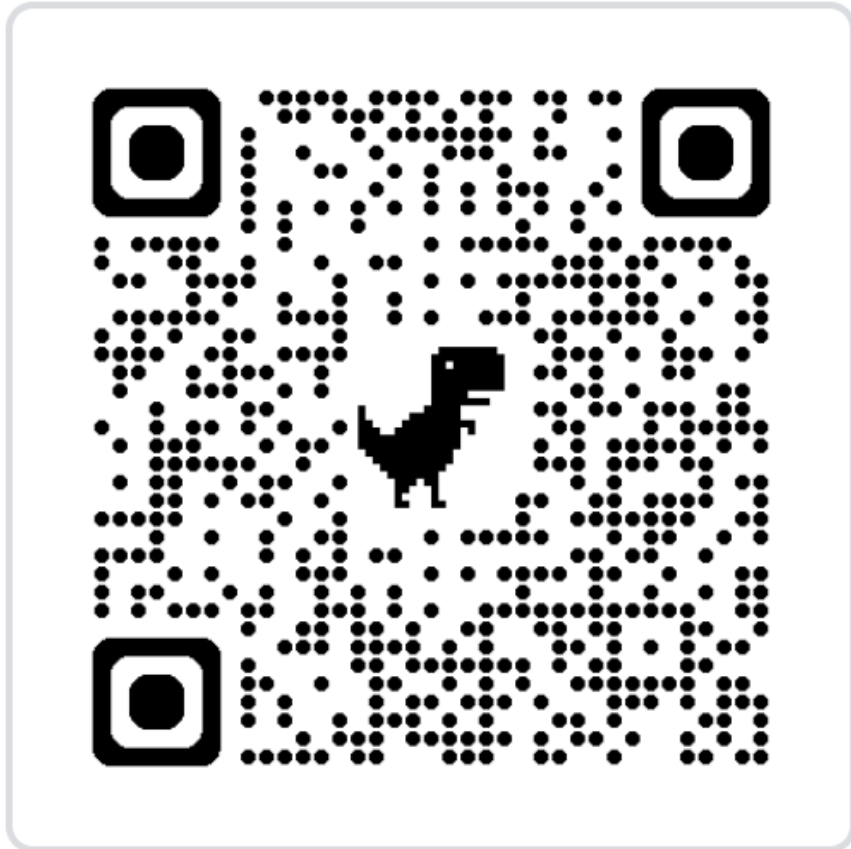


実践



活動支援 アプリの紹介

魔法のプロジェクト



The screenshot shows the website for "魔法のプロジェクト" (Magic Project). At the top right is the "SoftBank" logo. A navigation menu includes "ホーム", "お知らせ", "プロジェクト", "アプリ紹介" (highlighted with a red box), "魔法のお手伝い", and "ソフトバンクのCSR". The main banner features the project logo and a photo of a child running with balloons. Below the banner is a section titled "私たちの活動" (Our Activities) with the text "ICTですべての子どもをしあわせに" (Using ICT to connect all children).



障がい種別とアプリ種別毎の活用想定と、具体的なアプリケーションは、以下からご利用いただけます。

知的障がい、知的障がいを伴う自閉症



高機能自閉症、アスペルガー症候群



読み書き障がい（ディスレクシア、ディスグラフィア）



注意欠損多動性障がい（AD/HD）



肢体不自由



聴覚障がい



構音障がい



視覚障がい



記憶障がい



知的障がい、知的障がいを伴う自閉症



電子メール



音声言語でのやりとりが苦手でも、文字による視覚的なやり取りができる／ゆっくり時間をかけて読み、理解できる

コミュニケーション・エイド



発話や音声言語理解が困難でも、シンボルや文字、録音音声の組み合わせを通じて周囲とコミュニケーションできる

地図 / GPS



自分の居場所や目的地への経路を把握する助けとする／自分の居場所を伝えて支援を求められる（事例7）

カメラ / 画像閲覧



生徒の動作や表情のフィードバックに鏡の代わりにカメラを通した動画を提示する（記録ができる／鏡より安全性が高い）

音楽再生



ことばの理解が難しい生徒にも、音楽やメロディを学習や作業のきっかけとして提示できる

デジタル教科書 / 教材



音声や画像、動きのある教材で障がいのある生徒も読書を楽しむことができる／ページめくりもタッチ操作で容易に行える

シンプルテクノロジー / おもちゃ



画面を触ったり発声すると反応するアプリを使って子どもの周囲への自発的な反応を引き出す

時間管理



先の予定／時間感覚を自分で把握することを助ける

プレゼンテーション / スライド



校外学習や実習などの情報を教師が生徒にわかりやすく伝える／言葉だけではわかりにくい情報をイメージで伝える（事例4）



2 各グループでの実践

14事例

	使用アプリ等	使用場面	指導・支援・評価等
スケジュール	絵カードタイマー	教室での着替え	着替えの服やかごの写真と5分に設定したタイマー提示し、着替えのブース内の机に設置した。時間の経過が視覚的に分かりやすいので見通しをもちやすかった。
	PowerPoint	歯磨き	10秒ごとに画面切り替えを設定しておくことで、画面が切り替わるたびに磨く箇所を変え、一人で全体を磨くことができた。
	DropTap	決意発表会	会の流れをイラストと文字で視覚的に示し、流れに見通しをもてるようにした。回数を重ねることで落ち着いて参加することができた。
	絵カードタイマー PowerPoint	作業的な学習	絵カードタイマーで作業時間を提示したり、PowerPointで作業手順をアニメーションや動画を使用して提示する。タイマーを見ながら、時間いっぱい活動に取り組むことができた。作業が終わると自分から画面に触れ、次の手順を確認する様子が見られた。

2 各グループでの実践

	使用アプリ等	使用場面	指導・支援・評価等
視覚提示	PowerPoint	いじめに関する授業	テレビに映し、全体で内容を確認したり、生徒用タブレットを活用し、個々のペースで考えるようにすることで一人一人の学習が深まった。プリントだと文量が多くなるが、PowerPointのスライドは短く区切りながら自分のペースで読むことができるため、文章理解には効果的であった。
	DropTap	耳鼻科検診	健診時に成功体験を積むことができた動画や耳鼻科（学校医）の院内の様子を示す。写真等、耳垢除去の動画の3種類をボードに提示する。話題に触れられることにも抵抗があった状態から、自ら動画を視聴できるようになった。
	DropTap 時計	日生 朝の日課活動	iPadのsplit view機能により、DropTapのスケジュールと時計のタイマー表示を同時に提示し、時間をより意識することができるように時間提示支援を行なった。日課活動を時間内に終わらせようとする意識を促すことができた。指導者の言葉掛けがなくとも自分で活動をこなすことができている。

2 各グループでの実践

	使用アプリ等	使用場面	指導・支援・評価等
視覚提示	DropTap	朝の会 帰りの会での司会	スケジュール機能を使用し、司会の手順に沿ってイラストと音声を入力したものを1番から順にタップし司会をする。スムーズにiPadを使用しながら司会を進めることができた。
	DropTap 時計	日生 朝の日課活動	iPadのsplit view機能により、DropTapのスケジュールと時計のタイマー表示を同時に提示し、時間をより意識することができるように時間提示支援を行なった。日課活動を時間内に終わらせようとする意識を促すことができた。指導者の言葉掛けがなくとも自分で活動をこなすことができている。
	DropKit	休み時間の 過ごし方を伝える	昼休みの余暇活動時に、自分がやりたいことを指導者に伝える際に使用する。本人の好きな活動の画像をあらかじめ用意しておく。生徒が得意そうな表情で画像をタップし選択することができていた。

2 各グループでの実践

	使用アプリ等	使用場面	指導・支援・評価等
視覚提示	カメラ(スロー) PowerPoint	体育 (武道：剣道)	授業の導入で事前に撮影した素振りの動画を見る時間を設ける。動きをスロー再生でも流し、気をつけるポイントを示しながら説明する。グループを作り、交代しながら互いにタブレット端末で動画を撮影した。テレビ画面に注目し、集中して説明を聞くことができた。素振りや竹刀打ちの動きが上手にできるようになった。動画再生を見ながら動きの良し悪しを確認することで、自分で改善すべきポイントに気づくことができた。
苦手さ困難さ	DropTap	朝の会での 給食献立の発表時	あらかじめ献立の写真に音声を録音し、写真をタップすると献立の名称が分かるようにする。少しずつ指差しや言葉掛けを少なくし、主体的に動くことができるように支援する。繰り返すことで操作方法を覚え、アプリが読み上げた献立を模倣して言うことで本日の給食献立を発表し、一人で係活動に取り組むことができた。

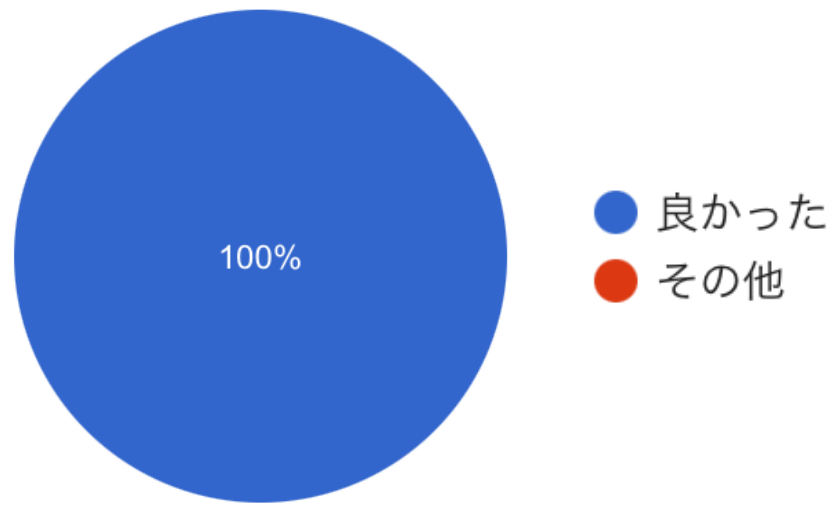
2 各グループでの実践

	使用アプリ等	使用場面	指導・支援・評価等
苦 手 さ 困 難 さ	VOCA-PEN	朝の会 帰りの会での司会	朝の会や帰りの会の流れを書いたシートを見て、順番にペンで押さえて司会の原稿を読み上げるようにする。読み上げのマークをよく見てペンで押さえられるようになり、音声を最後まで聞いて伝えることができている。自分から道具を準備するなど主体的に活動することが増えた。VOCA-PENから流れる音声を聞いた後、友達を指名したり先生を呼んで話をしてもらったりすることができるようになった。
	カード	休憩時間 帰りの準備の時間	自分の動きと言葉、活動の意図をつなげていくことができるようにするために、カードを使用して学習を行った。自分でカードを取ったり、近くにいる指導者に腕を伸ばしてカードを差し出して要求を分かりやすく伝えることができた。帰りの準備の時間に、時間割ボードの前に行き、指導者が「はがすよ」と言葉掛けをすると、目の前に貼っている教科カードをはがし、かごの中に入れていくことができた。

3 結果と課題(アンケートより)

1 活動支援グループでの取り組みについて

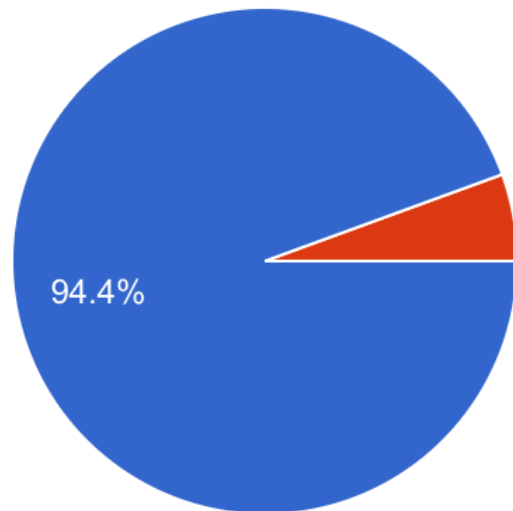
①KJ法を用いた支援内容の選定、グループ分け



3 結果と課題(アンケートより)

1 活動支援グループでの取り組みについて

②担当したグループ(スケジュール・視覚提示・ 苦手さ困難さの改善)での教材作成 共有



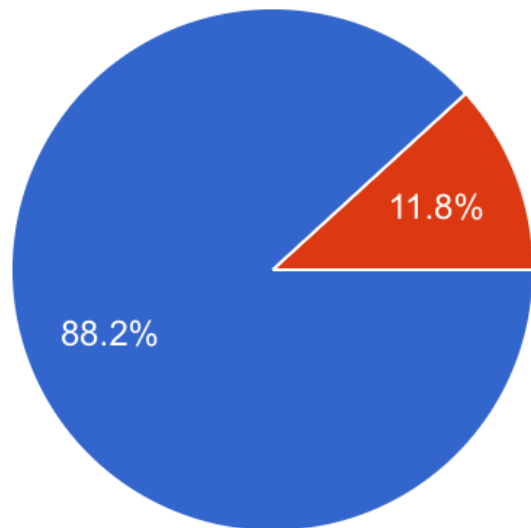
- 良かった
- その他

ICTの教材を作成することに対する意識のばらつきがあった。

3 結果と課題(アンケートより)

1 活動支援グループでの取り組みについて

③ICT活用事例シートの作成



- 良かった
- その他

- ・年度末の作成ではなく、教材の作成と合わせてシートも考えていければよかった。
- ・作成には取り組んだが、まとめきることができなかった。

3 結果と課題(アンケートより)

2 活動支援を中心とした教材を作成・実践したことで児童生徒のどのような学びに繋がったか

- アナログとタブレットの両方の良さを考えるきっかけとなり、実態に合わせた支援を心掛けることができた。
- 苦手意識の克服としてアプローチすることに繋がったように思う。
- 主体的な活動に繋がった。
- タブレットで視覚的に提示することで、児童が活動の見通しをもち落ち着いて学習に取り組むことができていた。
- 自分から要求を伝えようとする姿が見られるようになった。数年前よりも生徒の成長を感じることができた。
- 自分の力で活動に取り組むことができるような手立てをすることができた。

3 結果と課題(アンケートより)

2 活動支援を中心とした教材を作成・実践したことで児童生徒のどのような学びに繋がったか

- ・自分の力で活動に取り組むことができるような手立てをすることができた。
- ・ICT機器を用いて活動を支援するということで、すぐに結果として現れる部分があった。うまくいかない部分に関してもすぐに修正できることが多くあり、児童生徒の困り感を解消することが増えた。
- ・生徒の困難さやつまずきを改めて考えるきっかけになった。また、新たな教材を知る機会にもつながった。
- ・どこに困難を感じているのか考え直すきっかけになった
- ・ICTを活用した視覚提示を行ったことで、児童の実態に応じてすぐに作り直して変更ができるようになった。

3 結果と課題(アンケートより)

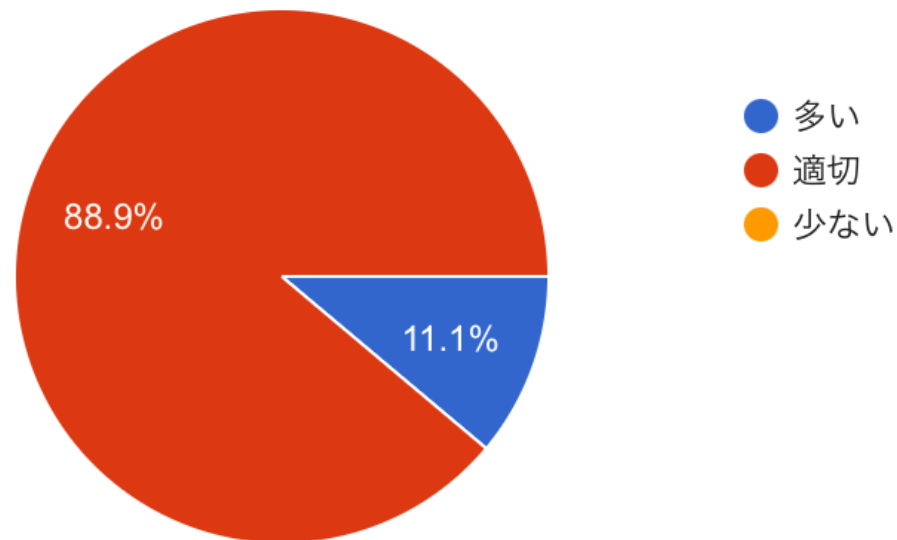
2 活動支援を中心とした教材を作成・実践したことで 児童生徒のどのような学びに繋がったか

- ・自分の担当する児童の困難さについて考えるきっかけになった。
- ・やるべきことを自分で進めていく学習にはなったが、完全に言葉掛けが不要になることがなかったことと、慣れと興味の薄れがでるため、都度教材の改善が必要だと感じた。
- ・みんなの前で司会をする機会ができ、自信につながった

3 結果と課題(アンケートより)

3 今年度の現教の回数、進め方(コミュニケーション、活動支援、学習支援に分かれての取り組み)について

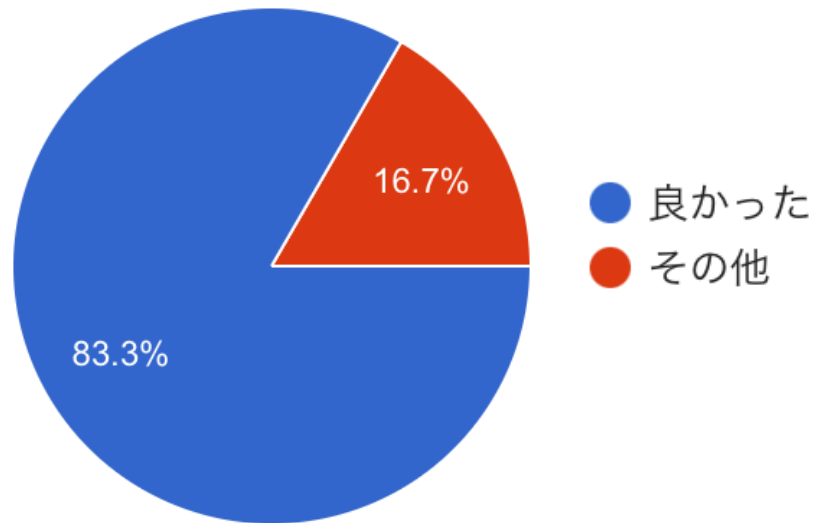
①回数について



3 結果と課題(アンケートより)

3 今年度の現教の回数、進め方(コミュニケーション、活動支援、学習支援に分かれての取り組み)について

②進め方について



- ・アプリや事例の紹介を見聞きしてから教材を作成・実践という流れで負担なく取り組み、児童生徒への指導に活かせる内容だったので良い現職教育だった。
- ・知識のないアプリが多かったので、もう少し研修の機会が欲しかった。
- ・同じ学部内で3つのグループの実践共有の場があればよかった。
- ・現教の取り組み方の自由度が高く、負担感は少なかったが教員間で現教に対する意識のばらつきがあったと思う。