

◎特別支援学校（知的障害）

生徒の学びを深めるための効果的な ICT 機器の活用と工夫 ～食育をテーマとした生活単元学習の実践～

1 教科等名及び学部・学年

- (1) 教科等名 生活単元学習
- (2) 学部・学年 高等部 3 年

2 単元のねらい及び計画

- (1) 単元名 「育てて食べよう」
- (2) 単元のねらい

- ・自分たちで野菜を育て、食材に興味を持つ。
- ・栄養のバランスを意識して、献立を考える。
- ・収穫した野菜をもちいて、調理する。

(3) 単元計画

次 (配時)	主な学習活動	活用する I C T 等支援機器・ アプリ名等
一 (8)	・野菜を栽培する。 ・観察日記をつける。	iPhone カメラ
二 (6)	・食べ物の栄養について考え、バランスの とれた献立を作る。	iPad (アプリ「Key note」) T V
三 (4)	・野菜を収穫し、調理をする。	

3 授業での活用実践

(1) 活用のねらい

食べ物の働きを理解して、栄養バランスよく料理カードを選ぶ。

(2) 児童生徒の実態

- ・ B コース（領域・教科を合わせた教育課程）8 名（男子 7 名、女子 1 名）
- ・ 基本的習慣、発語や言語理解、興味・関心、意欲などそれぞれに個人差が大きく、発語のない生徒から、見通しを持って自分から行動する生徒まで実態は幅広い。
- ・ 初めての活動や慣れないことには自信が持てず、活動が滞る場面も多いが、調理など食べ物に関する内容には、興味を示し、意欲的な生徒が多い。
- ・ 繰り返し行うことで見通しをもち、落ち着いて活動できる生徒達である。

(3) I C T 等支援機器の活用方法・工夫点

食べ物の栄養とバランスのとれた献立を考える活動において、iPad で「Key note」のアプリを活用し、食べ物クイズを作成し、実施した。

① 食べ物クイズをする。＜写真 1＞

- ・「Key note」で作成したプレゼンテーションをテレビに映して提示する。

- ・きレンジャー（炭水化物）、あかレンジャー（たんぱく質）、みどりレンジャー（ビタミン群）のキャラクターの説明を提示する。
- ・それぞれの食べ物が、どの色の栄養にあてはまるか、3択クイズをする。
- ・生徒がキャラクターを選び、直接画面にタッチすると、インタラクティブリンクで○×のページにとび、音が出る。（「Pin Boo」を貼りつけて音声を出す）＜写真2＞

② 夕食の献立を考える。

- ・食べもののカードを栄養バランスよく選んでホワイトボードに貼り、夕食の献立を考える。

③ 考えた献立を発表する

- ・献立カードを貼ったミニホワイトボードを iPad で写真に撮り、テレビに映して、自分が考えた献立表を発表する。＜写真3＞

＜写真1＞



＜写真2＞



＜写真3＞



(4) 活用の効果及び課題

- ・食べ物の栄養を考える際に iPad で作成した3択クイズを取り入れたことで、興味を持って活動に生き生きと参加する様子が見られた。
- ・iPad は直接画面にタッチできるので、パソコンでのプレゼンテーション提示よりも具体的で分かりやすく、生徒が実際に操作できるのでよかった。
- ・画面にうまくタッチできないと、他のページにとんでしまったり、反応しなかったりするので、指サックやタッチペン等の活用も必要だった。

4 改善点

(1) 改善したこと

- ・生徒が画面にタッチした時に、誤操作がないように、クイズに答えた時にとぶページへのリンクの貼り方を改善した。
- ・他の生徒にも画面が見えるように、問題に答える生徒が iPad にタッチする位置を変えた。Apple TV を活用すれば、線をつなぐ必要がないので生徒の座席に iPad を持ち運ぶことができ便利であり活用したい。
- ・まだ実践していないが、今後はこのようなクイズを作成する際には、生徒と画像を選びながら一緒に作成し、生徒の関心・意欲をより高めていきたい。

(2) 改善後の効果

- ・生徒の誤操作が減り、授業の進行がスムーズになった。
- ・クイズを繰り返し行うことで、生徒の栄養の理解が少しずつ深まってきた。