

◎特別支援学校（知的障害）

児童一人一人が自ら進んで学ぶための効果的な ICT 機器の活用と工夫 ～語彙を豊かにする国語科の実践～

1 教科等名及び学部・学年

- (1) 教科等名 国語科
- (2) 学部・学年 小学部 2 年

2 単元のねらい及び計画

- (1) 単元名 「ことばとかずについてしよう」
- (2) 単元のねらい

- ・自らすすんで活動する。
- ・文字チップを操作し、絵や写真の名前を構成する。

(3) 単元計画

次 (配時)	主な学習活動	活用する ICT 等支援機器 (アプリ名) 等
一 (5)	・音声を聞き絵を見て、見本の文字 (Visual Hints) のとおり文字チップを選択する。 (2～4 文字)	iPad (アプリ「Bitsboard」)
二 (5)	・音声を聞き絵を見て、文字チップを構成する。(2～4 文字)	iPad (アプリ「Bitsboard」)
三 (5)	・音声を聞き絵を見て、見本の文字 (Visual Hints) のとおり文字チップを選択する。 (2～8 文字)	iPad (アプリ「Bitsboard」)
四 (5)	・音声を聞き絵を見て、文字チップを構成する。(2～8 文字)	iPad (アプリ「Bitsboard」)

3 授業での活用実践

(1) 活用のねらい

- ・音声と絵をヒントにして文字チップを並べ単語を構成する。

(2) 児童の実態

- ・小学部 2 年 3 名 (男子 3 名)
- ・基本的な生活習慣、発語や言語理解、興味・関心、意欲など、それぞれ個人差はあるが、学校生活は見通しをもって活動することができる。
- ・タブレット端末に対しては 3 名とも興味・関心を持っており、タップスワイプ等の基本的な操作を行うことができる。

(3) ICT 等支援機器の活用方法・工夫点

- ・個別学習は、それぞれの児童に適したいくつかの課題を教材用棚に準備しておき、各自、自分のペースで取り組めるようにした。
- ・一つ一つの課題は、集中して取り組めるよう数分でできるものにした。
- ・iPad の課題は意欲的に学習ができるよう最後に設定した<写真 1><写真 2>
- ・iPad の課題ではアプリ「Bitsboard」の「Word Builder」を使用した<写真 3>

- ・このアプリは、ランダムに並んだ文字チップを、音声と写真を手掛かりに正しく並べ替えるもので、内容は自由に作成できるので、本単元では遠足で見た動物園の動物を取り入れた。
- ・iPad の操作に関しては、児童がなるべく自分から学習に取り組めるようスイッチを入れるとすぐにアプリが使用できるようにした。
- ・誤操作を避けるためアプリにはあらかじめアクセスガイドをかけておいた。ある程度学習が進み正答率が上がってきたら、見本の文字列 (Visual Hints) を消して行った。
- ・このアプリは次から次へと問題が出され終わりが分かりにくいので、タイムタイマーを活用し、学習が終わる合図とした。



<写真 1>



<写真 2>



Visual Hints <写真 3>

(4) 活用の効果及び課題

- ・声かけしなくても、自ら学習をすすめていくことができた。
- ・大好きな iPad での課題が最後にあるため、他の学習にも集中して取り組むことができた。
- ・文字を一つずつ拾い読みしていた児童が、日常的な単語であれば文字列を見て理解し、読むことができるようになってきた。
- ・学習を重ねるにつれ iPad の課題に対する興味が薄れてきた。それにともない他の課題に対しても意欲が薄れる傾向がみられるようになった。

4 改善点

(1) 改善したこと

- ・iPad での学習内容を少しずつ増やし、iPad を使用する学習の時間を 5～10 分程度に短くした。
- ・アプリの内容を動物から、児童の興味のあるアニメのキャラクターや怪獣の名前に変更した。

(2) 改善後の効果

- ・iPad での学習時間を短くしたことで、次回もまた行いたいという気持ちが育ち「勉強するよ」の声かけに「でっかい携帯は？」と iPad を要求することもあった。iPad 以外の課題にも、集中して取り組むようになった。
- ・アニメのキャラクターや怪獣を内容に取り入れたことで、興味を持って学習に取り組めるようになった。