

事例 11 生活単元 学習	防災フェスをしよう
【分類】C1	知的障害 中学部

キーワード

① コミュニケーション ②防災知識の獲得 ③情報収集

使用ツール

Chromebook、Google スライド、電子黒板

1 どんな力をつけさせたいのか

(1) 生徒の実態

- ・普段から YouTube を見るなど、ICT 機器に触れる機会が多い。
- ・ローマ字入力表があれば、キーボードを使って文字を入力できる生徒がいる。
- ・ローマ字は分からないが、ひらがな入力ができる生徒がいる。

(2) つけたい力

- ・自分や身近な人の命を守るための行動や、被災後に避難所での生活についての知識を身につけるとともに、地域など多くの人の協力があることが分かる。【知・技】
- ・実際に災害が起こったことを想定し、避難方法や避難所生活に必要なものや事柄を考えたり、それらのことを整理しクイズを作成したりして、防災フェスで発表することができる。
【思・判・表】
- ・防災フェスに向けた取組を通じて、自らの生活が地域と深く関わっていることやそこに関わっていくことの大切さを自覚することができる。【学・人】

2 使用ツールを生徒が活用するための支援のポイント

- ☐ アルファベット入力ができなくても、ひらがな入力や音声入力ができるため、本学級の生徒が使用するに適しているため、このツールを選んだ。
- ☐ それぞれの生徒の実態に応じて支援を行う。防災クイズを入力する際は、教師が用意した原稿をもとに行う。また全員の進捗状況が分かるように、教師用の Chromebook を電子黒板につなげておく。
- ☐ 文字の入力が難しい生徒にも、画像の選択やコピー・貼り付け、文章の色を変えるなどの役割を与え、全員が ICT に触れられるようにする。

3 指導計画

次・時数	学習活動内容
第1次 (1時間)	防災フェスと防災クイズに関するオリエンテーション (事前学習)

第2次 (4時間・本時)	Chromebook を使った防災クイズ制作
第3次 (4時間)	防災フェス・近隣の学校への防災訓練
第4次 (1時間)	ふりかえり

4 授業の展開

時配	生徒の活動	支援上の留意点
導入 5分	○それぞれの担当の準備をする。	・道具、材料等の置き場所を決めておく。 ・前時までの進み具合と今日の目標を確認する。
防災フェスに向けて、防災クイズを作ろう。		
展開 35分	○担当の作業に取り組む。 〈スライド：A～D〉 ・防災クイズの問題・選択肢・答え・解説をスライドに打ち込む。	生徒A 文字を認識しやすいように、クイズの原稿の言葉を分かち書きする。 生徒B・C Chromebook のキーボードに合わせて、小文字のローマ字入力表を用意しておく。 生徒D キーボードのシフトキーやスペースキーなどが分かるように、シールを貼っておく。またローマ字が分からなくても文字が打てるよう、入力方法をひらがな入力にしておく。
まとめ 5分	○まとめ	・防災クイズの進捗状況を電子黒板で共有・確認する。時間いっぱい作業に取り組めたかどうかの確認を行う。

5 実践を振り返って

(1) なにができるようになったのか

- ・防災クイズのスライド（資料1）を作成する過程で、基本的な文字の入力や編集、インターネット検索などの力が身についた。
- ・習得した防災に関する知識を、どうしたら人に分かりやすく伝えることができるかを考えることができた。

(2) 発展・応用に向けて

- ・各単元のまとめで、Chromebook で Google ドキュメントを活用し、感想や振り返りを記述するようにする。
- ・集会などの活動を Google Meet を活用してリモートで行う。

ガラスやがれきをふんだら大変だね！じょうぶなくつをはいて避難しよう！



【資料1 スライド】

事例 12 社会	各地方の特産物あてゲームを作ろう！
【分類】 C1	知的障害 高等部

キーワード	①日本地理 ②プログラミング ③ゲーム
使用ツール	Windows パソコン、Scratch※7、インターネット

1 どんな力をつけさせたいのか

(1) 生徒の実態

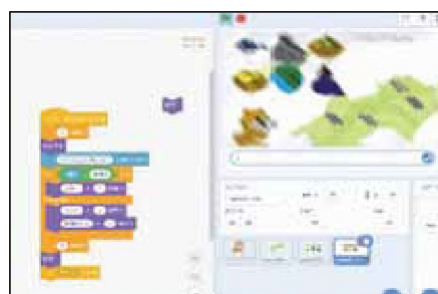
- ・知的障害があり自閉症等を併せもつ生徒が複数おり、口頭指示で活動に取り掛かることができる高等部3年7名である。
- ・7名とも、パソコン等の基本的な操作は身に付きつつあり、ローマ字入力やインターネット検索、検索した画像を Word に貼り付ける等の操作ができる。
- ・社会科は、中学部2段階、高等部1段階を目標に、自分たちの身近な地域や市区町村などについて学習しているが、日本の各地方については、まだあまり学習していない。
- ・都道府県名や位置については、半分近く覚えている生徒とまだ覚えていない生徒がいる。

(2) つけたい力

- ・日本の各地方について調べ、日本の国土の地形や気候の概要を理解して必要な特産物等の情報を書き出してまとめることができる。【知・技】
- ・各地の特産物についてまとめた内容について、自分で考え工夫し、ゲームに盛り込んで発表し、共有することができる。【思・判・表】
- ・自分たちで作成したゲームを使って学習することで、日本の各地方について関心をもち、ニュース等で知った知識と既習の知識と結びつけることができるようになる。【学・人】

2 使用ツールを生徒が活用するための支援のポイント

- プログラミングアプリの Scratch（資料1）を使って「特産物あてゲーム」を作ること、生徒が興味をもって日本地理の学習ができる。
- 画像の取り込みや、ゲームの作り方について分かりやすく視覚的に示す、パターン化して繰り返し同じ作業をするなど、自分たちで活動できるような配慮を行う。



【資料1 プログラミング中のパソコン画面】

3 指導計画

次・時数	学習活動内容
第1次（1時間）	・Scratch について知ろう。

第2次(2時間)	・各地方の有名な物や特産物について検索し画像を取り出してまとめる。 ・各地方の有名な物や特産物の画像を白地図に貼り、発表する。
第3次(3時間)	・Scratch を使って「特産物あてゲーム」を作成する。
第4次(1時間・本時)	・「特産物あてゲーム」に挑戦しよう。

4 授業の展開

授業の展開		指導上の留意点
導 入	① 本時の学習内容と目標を知る。	○板書と PowerPoint を使って本時の流れを理解できるようにする。
展 開	② 各地方の「特産物あてゲーム」を行うルールを知る。	○クイズのルールについて分かりやすいよう視覚的に示す。
	③ 各地方の特産物の検索の仕方について練習を行う。	○検索の仕方について、キーワード「〇〇 有名な県」と打って検索するよう提示する。
	④ 前に出てパソコンを自分たちで操作してクイズを出し合う。	○ペアの友達と協力して自分たちが作成したゲームのクイズを出すことができるよう、教師がロールプレイして示す。
ま と め	⑤ 振り返りをワークシートに記入する。	○ゲームを作ってみて難しかった点や工夫した点、友達の良かった点等を簡単に記入できるようにワークシートを工夫する。
	⑥ 一人一人感想を発表する。	○発表を聞き、それぞれの良かった点等を評価する。

5 実践を振り返って

(1) なにができるようになったのか

- ・授業前と授業後を比べると、各地方の特色や特産物について、全員知識が深まり、知りたい情報をまとめることができた。
- ・Scratch の基本的な操作について理解し、自分の考えたとおりにゲームを実行するために順序だてて考え、試行錯誤しながらゲームを作ることができた。
- ・自分が工夫して作成したゲームを発表することで意欲が高まり、地方の特産物やゲームの作り方について話し合い、お互いが評価しあい、プログラミングの楽しさがわかった。

(2) 発展・応用に向けて

- ・インターネット検索や文字入力の方法など、一人一人に合わせた支援の工夫や興味のある教材選びをして、一人でできることを増やし、自信につなげるよう発展させる。
- ・Scratch は生徒が興味をもてる教材であり、物事を順序だてて考えることや自分たちで創意工夫してゲーム等を作成することなど、各教科学習や余暇活動に応用できる。

事例 13 国語	重度重複障害児のコミュニケーション手段の獲得に向けて ～ I C T 機器を使った朝の会の取組～
【分類】 C2	肢体不自由 小学部

キーワード	①得意な身体の動きの活用 ②達成感 ③コミュニケーション力の向上
-------	----------------------------------

使用ツール	iPad、でき iPad 2。※8 P P S スイッチ（ピエゾニューマティックセンサースイッチ）※9
-------	--

1 どんな力をつけさせたいのか

（1）児童の実態

- ・小学部 3 年男児である。在籍学級は、2 年男児 1 名と 3 年男児 2 名で編成されている。
- ・けいれんや不随意運動、全身の筋緊張、頻回なたんの吸引、呼吸状態に配慮が常時必要であり、体調によっては休憩を入れながら学習に参加し、医療的ケアを行いながら学校生活を送っている。
- ・聴覚優位であり、視覚は物を捉えることが難しい。身体機能面では身体の動きに制限があり意図的に身体を動かす等は難しい。人との関わりの中でも受け身になる場面が多く、表現の一つとして身体全体に力を入れたり、手先や手首を内側に動かしたりする動きが見られる。

（2）つけたい力

- ・働きかけに注意を向け、興味や関心をもつ力【知・技】
- ・リラックスした状態で自分の気持ちを伝える力【思・判・表】
- ・簡単な因果関係が分かり、意欲的に取り組む力【学・人】



【資料 1】 P P S スイッチとでき iPad 2。の接続

2 使用ツールを児童が活用するための支援のポイント

- P P S スイッチ（資料 1）を使用するときは、呼吸状態の安定、筋緊張を軽減し自発的な指先や手首の動きが出しやすくするため、抗重力姿勢でリラックスした状態を保持する。
- 身体の力が抜けてリラックスした状態であれば、指先や手首のわずかな動作が見られるため、センサ部のエアバッグの空圧を手の形状に沿うように調整し、指先から手首までを乗せる。
- 筋緊張のために上肢に力が入ってスイッチが長押しになったり、不随意運動により連続してスイッチを押したりしてしまうため、iPad のスイッチコントロールの機能を本児に合わせて設定する。

3 指導計画

学習活動内容
本児の得意な手の動きを活用してスイッチを押すことで iPad に入れたアプリケーション (Bitsboard) を操作し、教師と一緒に朝の会の司会をしたり主体的に応答や要求の表出をしたりする。

4 授業の展開

授業の展開		指導上の留意点
導入	①準備（始まりの曲を聞く） ②号令	○テーマ曲を流し児童の姿勢や位置を整える。 ○「あいさつをします。△くんお願いします」の言葉掛けとともに右手に軽く触れ、スイッチを押すよう促す。
展開	③みんなで「おはようの歌」を歌う ・iPadに入っている歌を流す。 ④呼名・お楽しみの活動（回転） ・iPadに入っている友達の名前を呼ぶ。 ・名前が呼ばれたらスイッチを押したり、口や身体を動かしたりして返事をする。 ・返事ができたらお楽しみの活動（回転）をする。	○「歌を歌います。△くんお願いします」の言葉掛けとともに右手に軽く触れ、スイッチを押すよう促す。 ○「名前呼びをします。△くんお願いします」の言葉掛けとともに右手に軽く触れ、スイッチを押すよう促す。 ○児童からの主体的な発信を待つため、呼名の後は静かな間を取り、声掛けをしたり身体に触れたりしない。 ○応答や要求の表出があれば、すぐにフィードバックを行う。 ○呼名に対する応答があれば、教師が他の児童に対象児童が登校していることを伝える。
まとめ	⑤号令	○「終わりのあいさつをします。△くんお願いします」の言葉掛けとともに右手に軽く触れ、スイッチを押すよう促す。

5 実践を振り返って

（１）なにができるようになったのか

- ・iPad を介し自分で発信した音声に対して友達から応答があると、身体の動きを止めてその方向に注意を向け、友達を意識するような場面が増えた。
- ・身体に力が入るような表出が見られることが多かったが、わずかな表出でも自分の気持ちを共感してもらえたり、要求が叶ったりすることを繰り返し学習していく中で、リラックスした状態でタイミング良く、指や手首を動かしてスイッチを押したり、声を出す、目を開け続けるといった場面が増えた。
- ・「おはようの歌」が終わったり、お楽しみの活動（回転）で身体の動きが止まったりすると、PPS スイッチに乗せた右手をゆっくりと内側に動かして iPad のアプリケーションに入っている音声（せんせーい）で教師を呼び、自分から気持ちを伝える場面が増えた。

（２）発展・応用に向けて

本児は日々の体調によって異なることはあるものの、自分からの発信が伝わったと感じる場面では、目が大きく開き、納得したように穏やかな表情になることが増えてきた。本児が次に国語科で目指す姿として、日常生活における簡単な言葉を、アプリケーションソフトを活用し、自分の言葉として発信する。この時に丁寧に意味付けを行う学習を重ねていくことで、本児が他者に伝えたい言葉として、意識を向けていくことにつながるのではないかと考える。そのためには、自分から伝える手段としての PPS スイッチを活用するための身体の動きを定着させる。また、外界へ意識を向けることができるように心身の状態を整えられるよう、自立活動で指導を行う。それらの活動を通して、自分の思いが伝わり納得できる場面が増えれば、言葉への興味関心の広がりにつながると思う。

事例 14
特別活動

居住地校交流でリモート交流をしよう！

【分類】A2

肢体不自由 小学部

キーワード

① 交流及び共同学習 ② 友達との関わり ③ 遠隔交流

使用ツール

Chromebook、Google Classroom、Google Meet

1 どんな力をつけさせたいのか

(1) 児童の実態

- ・小学部男子児童 A、児童 B の 2 名が在籍している。
- ・児童 A は、快不快を発声や表情で表す段階である。身近な大人に興味をもち始め、アイコンタクトをして笑顔になる様子がみられる。教師と一緒に物を介して遊んだり、やりとりをしたりする学習に取り組んでいる。
- ・児童 B は活発でいろいろなことに興味があり、発声やしぐさで身近な大人と簡単なコミュニケーションをとることができる。遊びたいものや行きたい場所をカードや仕草で要求でき始めた段階の児童である。
- ・地域における小学校の友達と出会い、集団での活動を経験してきた。いつもと違う環境や集団の中で楽しく活動することを目標に年に 2～3 回居住地校交流を実施している。

(2) つけたい力

- ・活動する友達を意識し、画面を通じて双方のやりとりができることを知る。【知・技】
- ・友達からの呼びかけに注目したり、発声や笑顔で応じたりすることができる。【思・判・表】
- ・集団活動の中で見通しをもって活動したり、司会などの役割を果たそうとしたりすることができる。【学・人】




2 使用ツールを児童が活用するための支援のポイント

居住地校に行き、直接交流を行う予定だったが、コロナ禍のため間接交流を昨年度から実施している。昨年度は DVD を使ってメッセージ交換を行った。テレビ画面を見て楽しむことができたが、動画を見るだけになってしまい、双方のやりとりはできないことが課題だった。そこで、今年度は Chromebook の Google Classroom や Google Meet を使ってリモートでの交流を設定した。これにより、子どもたち同士がリアルタイムでやりとりが可能になり、より興味をもって活動に参加できると考えた。支援のポイントは、名前を呼び合い、あいさつをしたりするなど双方にコミュニケーションをとる機会を設定すること、場所が離れていても一緒にできる遊び（よさこいやじゃんけん）を取り入れること、見通しをもつことができるように簡単なスケジュール設定をし、進行などを役割分担することの 3 点である。

3 指導計画

次・時数	学習活動内容
第 1 次（1 時間）	リモート交流をしよう①よさこいおどり・特別支援学校探検
第 2 次（1 時間・本時）	リモート交流をしよう②じゃんけんゲーム・小学校探検・風船ベットの紹介

4 授業の展開

授業の展開		指導上の留意点
導入	① はじめのあいさつ（小学校）	○リモートができるか、あいさつや名前を自由に呼び合って、やりとりができているか確認をする時間をとる。
展開	② じゃんけんゲームをする ・じゃんけんゲームの練習 ・リモートじゃんけん大会  ③ 小学校探検（DVD 視聴） ④ 風船ベットの紹介をする ・児童A・・・遊び方の紹介 ・児童B・・・遊び方の手本 	○じゃんけんで何を出したか相手校に分かるように、カードやサイコロを用意する。やりとりの仕方が分かるように練習をしてから取り掛かる。 ○風船ベットの紹介では、児童Aがマイクで紹介や質問がないか聞くようにする。小学校の友達に寝たらどうなるか予想してもらった後、児童Bが実際にベットに寝るようにする。 
まとめ	⑤ ふりかえり ⑥ おわりのあいさつ（児童B）	○楽しかったこと良かったことは何か尋ねる。次回は来年交流を実施することを伝える。 ○それぞれの学校の準備が整っているか確認してから号令をかけるようにする。 ○おわりのあいさつの後、呼びかけたり、手を振ったりするなどして自由にやりとりができるように促す。

5 実践を振り返って

（１）なにができるようになったのか

・画面を見て楽しむだけでなく、相手校の友達をリアルタイムで意識したり、自分が手を振ると相手が手を振り返してくれる、自分が言葉を発すると友達が言葉を返してくれるということに気付いたりすることができた。

・「〇〇くん！」「おはよう！」など相手の呼びかけに気付き、画面に注目し、自分から笑顔や発声で応じたり、ゲームでは居住地校の児童もやりとりをしたりすることができた。

・交流を進める中で、見通しをもち最後まで参加したり、自らマイクを持って声を出すなど意欲的に活動したりすることができた。直接交流に勝るものはないが、リモート機能を使うことで、同じ時間を共有して活動できた。また、画面を見ることで「今何をしているのか」「何をするときなのか」がより分かりやすいという良さがあった。

（２）発展・応用に向けて

今後も直接交流が難しい場合は、Google Meet を使用した遠隔交流を計画したい。また、この機能を使い、教師が計画した交流日だけでなく、子どもたち自身が休み時間などにやりとりをするなど、自由に交流の機会をもつことができるのではないかと考えている。本校児童からの発信はまだ難しいが、居住地校の子どもたちから「交流をしたい！」と自発的に考え、これらの機能を使って自由に交流することも今後できるのではないだろうか。これまで以上に交流が深まり、同じ居住地に住んでいる仲間として成長できるように ICT を活用できたらと考えている。

事例 15 自立活動	Tobii を使用した視線入力の実習
【分類】 C1	肢体不自由 小学部

キーワード	① Tobii ②視線による操作 ③楽しみながらの学習
-------	-----------------------------

使用ツール	Windows パソコン、Tobii (視線入力装置)※10、ゲーム (射的、ブロック崩し等) パソッテルまたは miyasuku スタンド(パソコンスタンド)
-------	--

1 どんな力をつけさせたいのか

(1) 児童の実態

- ・非常に強い緊張で、意図的な身体操作は難しく、気持ちが高ぶると緊張が入りやすい。また、本人の意思とは逆方向への動き(例：本人は右を見たいが、左に顔が向いてしまう)をしてしまうこともある。
- ・口頭での会話ができるが、口唇閉鎖が難しく非常に不明瞭である。強緊張の場合は頸の位置補正の支援が必要となる。
- ・平仮名ボードから文字を選択し、単語の構成をすることができる。

(2) つけたい力【選定した項目】

- ・Tobii を活用して視線での文字入力を行うことができる。【4 環境の把握(3)感覚の補助及び代行手段の活用に関すること】
- ・視線で文字を入力し、自分の思ったこと等を伝えることができる。【6 コミュニケーション(4) コミュニケーション手段の選択と活用に関すること】


2 使用ツールを児童が活用するための支援のポイント

- 視線入力を安定して行える姿勢づくり及び姿勢保持を行う。
- パソッテルまたは miyasuku スタンドを使用し、Tobii が付いたパソコンの固定を行う。
- 児童の視線に合わせ、Tobii が付いたパソコンの高さや距離をスズランテープを使用して測定し、調整する。

3 指導計画

次・時数	学習活動内容
年間 ※児童の体調等に 合わせて行う	Tobii を使用して文字入力やゲームに取り組む。

4 授業の展開

授業の展開		指導上の留意点
導入	①視線での操作の正確性を高めるために、キャリブレーション(Tobii に児童の視線情報を取得させる)を行う。	○児童の視線情報が入りやすいように、まず児童の姿勢づくりを行った上で、児童の姿勢の視線に合わせて視線入力装置を固定する。
展開	②視線による操作練習をする。 ・視線による文字入力(自分の名前) ・ゲーム(射的、ブロック崩し等) 	○対象物を見ようとした時に強い筋緊張が入り、視線がそれてしまった場合は、Tobii の認識範囲内に収まるよう、頭を固定する必要がある。 ○かなり強い筋緊張が入った時には、パンダ(小児用座位保持装置)での座位姿勢が崩れていることが多いため、姿勢が崩れた時には、座りなおす等をする。 ○筋緊張が入り過ぎた時等、児童の負担が大きい時には様子を見ながら活動の時間配分を行う。
まとめ	③好きな動画を見たり、姿勢変換をしたりして身体の緊張をゆるめる。	○Tobii を使用している間は、多少なりとも筋緊張が入っているため、最後に身体をゆるめ、心身ともにリラックスする時間を設ける。 ○動画を見る時にも筋緊張が入っている場合、パンダ(小児用座位保持装置)から児童を降ろし、身体の緊張をゆるめる。

5 実践を振り返って

(1) なにができるようになったのか

- ・文字入力のソフトの内容(デザイン等)を児童の実態に合わせて改善したことにより、文字入力(自分の名前)が少しずつスムーズになってきた。
- ・課題をクリアしたら動画を見ることができたり、ゲームをしたりと、楽しんで活動に取り組むことによって、あまり筋緊張を入れずに視線による操作ができるようになってきた。

(2) 発展・応用に向けて

- ・現在よりも筋緊張が入らず、児童にとって楽に視線入力ができるようになった場合、視線入力を使用してのコミュニケーションをとったり、教科学習の際にも筆記の代わりに視線入力をしたりと、児童ができることの幅が広がってくると思われる。

事例 16

国語

スピーチ・構成を工夫して魅力を伝える

【分類】C1

肢体不自由 中学部

キーワード

①Chromebook ②文章の構成 ③主体的、対話的

使用ツール

Chromebook、Google Classroom、Google Jambord、Google フォーム

1 どんな力をつけさせたいのか

(1) 生徒の実態

- ・解き方や法則を明示し、それに則って思考を進めていく学習方法が効果的である。その際、本人に法則を考えさせたり、本人なりの解き方を認めたりして、課題に取り組ませることも効果的である
- ・コミュニケーション面の指導においても、臨機応変な態度や相手の気持ちの理解を求めるよりも、社会におけるルールとして明示し、理解を促す方が効果的である。その際、視覚的情報を活用し、端的な表現で指導する配慮も必要である。
- ・本人が、自分の得意な方法を知り、成功や活躍できたという経験を積み重ねることも必要である。

(2) つけたい力

- ・原因と結果、意見と根拠など、情報との関係について理解している。【知・技】
- ・「話すこと・聞くこと」において、自分の考えや根拠が明確になるように、話の中心的部分と付加的な部分、事実と意見との関係などに注意して、話の構成を考えている。【思・判・表】
- ・言葉がもつ意味を理解するとともに、進んで読書をし、我が国の言語文化を大切にして、思いや考えを伝え合おうとする。【学・人】

2 使用ツールを生徒が活用するための支援のポイント

□入力や操作の手順の見本を示す。(主)

□Classroom で画面共有をすることで、自分や他者の意見を視覚化する。(対)

3 指導計画

次・時数	学習活動内容
第1次 (1時間)	『日常生活の中から話題を探す。』 1、学習目標と学習の流れを確認し、学習の見通しをもつ。(Classroom) 2、スピーチのテーマや伝えたいことを考える。(フォーム)
第2次 (2時間)	『自分の考えが明確になるように、構成を工夫する。』 1、スピーチの構成を考える。(Jamboard) 2、スピーチの原稿を作る。(フォーム)
第3次 (2時間)	『聞き手の反応をふまえながら、表現を工夫して話す。』 1、スピーチの練習をする。 2、スピーチをする。3、相互評価する。 4、学習目標をもう一度確認し、学んだことを自分の言葉でまとめる。

4 授業の展開

授業の展開（第1次）		指導上の留意点
導入	①学習の見通しをもつ。	○学習目標を確認し、学習の見通しをもてるようにする。
展開	②スピーチのイメージをつかむ。 ③スピーチのテーマを決める。 ④スピーチで特に伝えたいことを考える。	○有名なスピーチ映像の動画を見ることで、イメージをつかめるようにする。 ○Classroom 内でフォームを使い、テーマや伝えたいことを選択することで、具体的に考えられるようにする。
まとめ	⑤学習を振り返り、次時の見通しをもつ。	○画面共有を行い、本時の振り返りを行う。
授業の展開（第2・3次）		指導上の留意点
導入	①前時の学習を振り返り、本時の見通しをもつ。	○前時に作成した Classroom のフォームをもとに学習を振り返り、本時はスピーチの構成を考えることを伝える。
展開	②自分の考えが明確になるように、構成を工夫する。 ・スピーチの構成を考える。 ・スピーチの原稿を作る。（フォーム）	○Jamboard を使い、テーマに沿って、付箋に伝えたい内容を書きだしていく。 ○フォームを使ってスピーチ原稿を作成する。
まとめ	③学習を振り返り、次時の見通しをもつ。	○画面共有を行い、本時の振り返りを行う。



【資料1 Jamboard】



【資料2 フォーム】

5 実践を振り返って

（1）なにができるようになったのか

- ・構成を考える時のポイントを視覚化することで、原因と結果、意見と根拠など、情報との関係について理解することができた。
- ・画面共有を行うことで、他者の意見を踏まえて、自分の考えや根拠を明確に見直すことができ、話の構成を考えることができた。
- ・生徒自ら画面上の付箋の色分けや配置を考え、積極的にスピーチの内容を考えることができた。

（2）発展・応用に向けて

- ・生徒の実態に応じた設問を考案し、活用を行う。選択式から記述式に展開するなど、スモールステップの視点をもつ。

事例 17 理 科	野菜博士になろう
【分類】 C1	肢体不自由 高等部

キーワード ① 興味・関心 ② 内容理解 ③ 達成感

使用ツール Windows パソコン、PowerPoint、ビッグスイッチ※11、大型提示装置

1 どんな力をつけさせたいのか

(1) 生徒の実態

- ・高等部3年男子。歩行に不安定さがある。発語は少ないが、単語または2語文でごく身近な内容について伝えることができる。言葉での指示を補うために、写真やイラストカードなど使うと理解しやすい。道具を投げたり、蛇口で水遊びをしたりすることがある。
- ・高等部1年女子。車いす使用。日常的にけいれん発作がある。体調が良く、教師の支えがあれば、歩いて移動できる。動きはゆっくりだが、物をつまんだり、プットインしたりすることができる。ごく身近な事柄について、単語、指さし等で自分の意思を伝えることができる。言葉での指示を補うために、写真やイラストカードなど使うと理解しやすい。

(2) つけたい力

- ・教師の支援を受けながら野菜を見たり触れたりして栽培している野菜が分かり、名前を聞いて、写真やイラストカード、実物を選ぶことができる。【知・技】
- ・教師と一緒に世話をする活動をとおして、水やりをすることや野菜の成長の変化に気づいて指差しや言葉で表現することができる。【思・判・表】
- ・教師と一緒に興味をもって野菜を見たり触れたり、関心を持って世話をしたりしようとしている。【学・人】

2 使用ツールを生徒が活用するための支援のポイント

- PowerPoint で学習の順番や内容を写真やイラストを交えて大型提示装置に提示し、注目を促して内容が理解しやすいようにする。
- じょうろを持つことが難しいため、ビッグスイッチを使用し、押すと水やり機から水が出るようにする(資料1)。ビッグスイッチと水やり機の因果関係の理解を促し、日常的に世話ができるようにする。

3 指導計画(全4時間)

時数	学習活動内容
1	季節の野菜を知り、定植をする。
2	野菜を観察し、さまざまな野菜を比較する。
3	野菜を観察し、成長を比較する。
4(本時)	野菜を観察し、間引きをする。