

## 4 授業の展開

授業の展開		指導上の留意点
導入	① 前時の振り返りをする。 <input type="checkbox"/> どの野菜を栽培していたかを確認する。 ② 本時の学習について知る。	○PowerPoint で数種類の野菜のイラストを映し、指差して回答できるようにする。 ○イラストを使って本時の学習の流れを提示する。
展開	③ 前回の写真を見ながら、野菜の名前や成長、変化を確認する。 ④ 大根の間引きをする。 ⑤ 水やりをする。	○大型提示装置の写真と具体物を比較しながら成長や変化を感じられるようにする。 ○イラストを使って、「野菜の数を減らすこと」を伝える。 ○教師が手本を見せたり、指で葉を持つことが難しい場合には手添えをしたりして作業を行う。 ○ビッグスイッチを使って、水やりを行う。
まとめ	⑥ 本時の振り返り <input type="checkbox"/> 活動の様子の写真や間引きしたプランターや抜いた葉を見て学習活動を振り返る。	○本時の学習活動の様子を写真で振り返り、できたことを称賛する。

## 5 実践を振り返って

### (1) なにができるようになったのか

- ・学習内容の説明や野菜の選択などを写真やイラストを使って行うことで、見通しをもって学習に参加できたり、栽培している野菜を指差して選択したりすることができた。
- ・野菜の観察や世話をする活動において、プランターのそばに行くとビッグスイッチを指さして水やりをすることを伝えたり、野菜の成長に気づいて「大きい」「小さい」の言葉で表現したりすることができた。
- ・学習活動をとおして、意欲的に野菜に触れたり観察したり、世話をしたりすることができた。



【資料1 ビッグスイッチを使った水やり機】

### (2) 発展・応用に向けて

- ・野菜に関する質問をする際、提示する野菜の選択肢の数を2つから3つに増やすなど、生徒の実態に応じて難易度を高めていく。
- ・スイッチ式のマウスを活用することで、PowerPoint の進行を生徒が行うなど、さらに意欲的な学習参加が期待できる。

事例 18 美術	iPad でコラージュ作品を作る
【分類】 C1	肢体不自由 高等部

キーワード	① iPad ②写真や画像の切り抜き ③コラージュ
使用ツール	iPad、Photoshop Mix※12

## 1 どんな力をつけさせたいのか

### (1) 児童（生徒）の実態

- ・指先で iPad 等の操作はできるが、筆を持ったり、描いたりするのは難しい。
- ・ハサミ等の刃物を扱うとケガをする恐れがある。
- ・頭の中でイメージをしてから作品を作るのが難しく、具体物を操作しながらイメージを作るなどの手立てが必要。

### (2) つけたい力

- ・モチーフの大きさを変えたり、配置の工夫をしたりして豊かな表現ができることを知る。

【知・技】

- ・モチーフの大きさを変えたり、配置の工夫をしたりして表現の工夫ができる。【思・判・表】
- ・モチーフの大きさを変えたり、配置の工夫をしたりして、より表現を楽しもうとする。

【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

- 指でなぞること写真で切り抜いたり、ピンチやスワイプで大きさや配置を自由に変えたりすることができるアプリ「Photoshop Mix」（資料 1）の使用。
- iPad を操作しやすい角度や、手が届きやすいよう位置の調整をする。



## 3 指導計画

【資料 1 Photoshop Mix 画面】

次・時数	学習活動内容
第 1 次 (4 時間)	アプリで写真や画像を切り抜いて、作品の素材を作る。
第 2 次 (6 時間・本時)	切り抜いた画像の大きさを変えたり、配置を工夫したりしてコラージュ作品を作る。

## 4 授業の展開

授業の展開		指導上の留意点
導入	① 前時の確認をする。iPad を使って切り抜いた画像を確認する。本時はその素材を使って新しい技術を覚える練習をすることを伝える。	○前回までの授業で使用していたスライドを見せることで、授業の内容を思い出せるようにする。 ○ iPad を操作しやすい角度や、手が届きやすい位置の調整をする。
展開	②切り抜いた画像の大きさを変えてみる。ピンチで画像の大きさが変わることを確認する。  ③画像の位置を変えてみる。画像をスワイプすることで場所を変えられることを確認する。さらに重なった画像の前後の入れ替え方も確認する。  ④演習：二つの方法を使って「びっくりする」ように表現を工夫する。	○手本が全員に見やすいように大きな画面で見せる。(手元も見せられるとなおよい) ○ひとつひとつの操作を生徒と一緒にを行い、体験的に理解できるようにする。 ○片手でのピンチが難しい生徒には両手を使ってピンチする方法を教える。
まとめ	⑤それぞれが工夫した画像を発表しあい、感想発表をして講評を聞く。 ⑥この方法を使ってコラージュ作品を作ることを伝えて終わる。	○小さい人が大きい口に食べられる、アリを大きくして像を小さくするなどの見本を見せる。 ○考えるだけではアイデアが出にくい生徒には、モチーフの大きさを変えて試すよう促す。 ○アイデアを考えることが難しい生徒には、いくつかの例から選択できるようにする。

## 5 実践を振り返って

### (1) なにができるようになったのか

- ・モチーフの大きさや位置を変えることで面白い表現ができることが分かった。
- ・モチーフの大きさや位置を工夫して表現できるようになった。

### (2) 発展・応用に向けて

- ・モチーフを操作しながら思考できるので、イメージすることが難しい場合、アイデアスケッチや下書きとしても使える可能性がある。

## 事例 19 自立活動

### Tobii (視線入力装置)を使った意思表示の取組

【分類】A1

肢体不自由 高等部

#### キーワード

① コミュニケーション支援 ② 達成感 ③ 自己選択・自己決定

#### 使用ツール

Tobii (視線入力装置)※10、パソコン、トビー・コミュニケーター5 ※13

## 1 どんな力をつけさせたいのか

### (1) 生徒の実態

- ・上肢下肢に障害があり、全面介助によって車いすで移動している。
- ・全身の緊張が強く腰の痛みが起こりやすいため、約 60 分の活動後は 30 分程度ベッドで横になり、体の緩めや痛み緩和のためのストレッチ等を行っている。
- ・学校生活における指示はほとんど理解でき、時事問題やスポーツニュースにも関心が高い。
- ・発語でコミュニケーションをとることが難しく、「はい」の時は「ちっ」という舌打ち、「いいえ」の時は「べー」と舌を出すことで意思表示をする。
- ・発語で伝わりにくい時は 50 音表を使って文字を選び、単語や短文にして伝える。
- ・発声が思い通りにできないことから、コミュニケーション面においてほとんど受け身であるが、限られた空間で声が届きやすい所で、特定の慣れた関係の相手にはスムーズに発声、発語ができることもある。

### (2) つけたい力

区分：コミュニケーション

- ・視線入力装置 Tobii を使って、自分の意思を表出し伝えることができる。
- ・相手に伝えたいことを思い浮かべ、考えることができる。
- ・すすんで話をしようとしたり、意思を伝えようとしたりする。

## 2 使用ツールを生徒が活用するための支援のポイント

最も視線が安定しやすい姿勢にするため、背もたれの角度やパソコンとの距離、画面の角度を調整した(資料1)。本人の主体性を大切にするために、活動時間や内容をできるだけ本人が選択、決定できるようにした。活動中は肯定的な声掛けを意識し、意欲の向上や楽しい雰囲気づくりを行った。



【資料1 Tobii の位置調整】

## 3 指導計画

次・時数	学習活動内容
第1次 (10時間)	<p>〈活動環境を整備し、Tobii の特徴を知り自分で使ってみよう〉</p> <p>①カメラの角度や姿勢の調整など活動しやすい環境設定をし、視線のコントロールや入力の仕方について学習する。</p> <p>②言語聴覚士や ICT 支援員から言語に関するアセスメントや支援方法についてアドバイスを受け、Tobii を使って実態に応じた意思表示を学習する。</p>

第2次 (14時間)	<p>〈Tobii を使って意思表出をしよう〉</p> <p>①眼球運動ゲームアプリを利用し視線のコントロールができるようにする。</p> <p>②視線入力装置を使って身近な内容の質問に回答し言語のやりとりをする。</p>
第3次 (46時間・本時)	<p>〈伝えたいことを文字入力して発表しよう〉</p> <p>①伝えたいことを考え、簡単な文章にする。</p> <p>②50音表の文字入力ソフトを使用し、簡単な文章を入力する。</p>

## 4 授業の展開

授業の展開		指導上の留意点
導入	<p>①ウォーミングアップをする。</p> <p>●眼球の準備運動</p>	<p>○差し棒の先を目で追うように口頭で指示し、眼球の動きを観察してうまくコントロールできていることをほめて意欲を高める。</p>
展開	<p>②対象場所に視線を送り、機器の操作をする。</p> <p>●ゲームアプリを使った対象物を追う活動を通して、眼球運動による操作を行う。</p> <p>③眼球運動による文字入力の操作をする。</p> <p>●50音表の文字入力ソフトを使い、文字入力をする。</p> <p>④簡単な文章を作成する。</p> <p>●伝えたい文章を教師と一緒に作成する。</p> <p>⑤作成した文章を入力する。</p> <p>⑥入力した文章を音声出力して確認する。</p>	<p>○課題をクリアできるまでのタイムを計測、記録し、取り組み過程をほめるようにする。</p> <p>○簡単な質問に回答、正解することで達成感をもたせる。(クラスメイトの名前や給食のメニューなど身近な内容を取り入れる)</p> <p>○帰りの会で発表する「今日のふり返し」の文章を自分で考えることで自己決定し、Tobii を使って入力し音声出力で発表することで達成感をもつことができるようにする。</p>
まとめ	<p>⑦本時の振り返りをする。</p> <p>●自己評価を Tobii を使って発表する。</p> <p>●自己評価の内容から、次時に取り組む目標を教師と一緒に設定する。</p>	<p>○普段使っている自己評価段階表(5段階)も使用する。</p> <p>○自己評価を自分でできるように活動内容を言葉にして伝える。</p>

## 5 実践を振り返って

### (1) なにができるようになったのか

- ・機器の操作ミスや文章作成時に文字を間違えることは多いが、学習活動を重ねることで、単語やあいさつ、簡単な文章を視線で文字入力し、帰りの会で発表することができるようになった。
- ・自分で意思を入力し表出して伝える場面を経験することで充実感や達成感が得られ、学校生活の中で新たな自信が生まれ、学習場面で発声による意思や意見を表出することが増えた。

### (2) 発展・応用に向けて

- ・日常生活や学習場面で一層活用できるようにするには、入力の速さや正確性に加え、できるだけ Tobii の前で活動できる体力をつけるとともに、本人が安易に入力できる方法も取り入れる。
- ・成功体験や達成感をもつことで前向きな姿勢の継続や日常生活への活用につながると考える。



## 事例 20 国語

漢字書字が苦手な児童への漢字習得のコツを見つけるための支援

【分類】 C 1

病弱 小学部

### キーワード

①書字困難 ②筆順アプリ ③学習評価

### 使用ツール

iPad、Chromebook、筆順アプリ、Google Classroom、Google フォーム

## 1 どんな力をつけさせたいのか

### (1) 児童の実態

・漢字の読みは身に付いているものの、書字は下学年の漢字でも書けない字があった。形がいびつであったり、はねないところではねていたり、線が1本抜けたりすることが見られ、本児も漢字は苦手であると教師に伝えていた。

NPO 法人スマイルプラネットのホームページにある「読み書きスキル漢字アセスメント」は、漢字の書字に強い弱さがあり、視覚的イメージが乏しい学習材料の記憶学習では難しさがあるとの結果であった。

### (2) つけたい力

- ・漢字が書けるようになるためのコツを身に付ける【知・技】
- ・漢字が書けるようになるために自分に合った方法を考え、見つける【思・判・表】
- ・分からないときは、教師に困っていることを説明し、聞くことができる【思・判・表】
- ・自分の学習についてふり返りができる【学・人】

## 2 使用ツールを児童（生徒）が活用するための支援のポイント

- ・iPad の使用の仕方、アプリの使用の仕方について説明し、使用方法を練習した。
- ・Chromebook について、担任が使用について説明し、文字のローマ字入力 of 学習も行った。
- ・ICT 機器を学習に組み込み、毎時間繰り返し使用することで活用力の向上を目指した。

## 3 指導計画

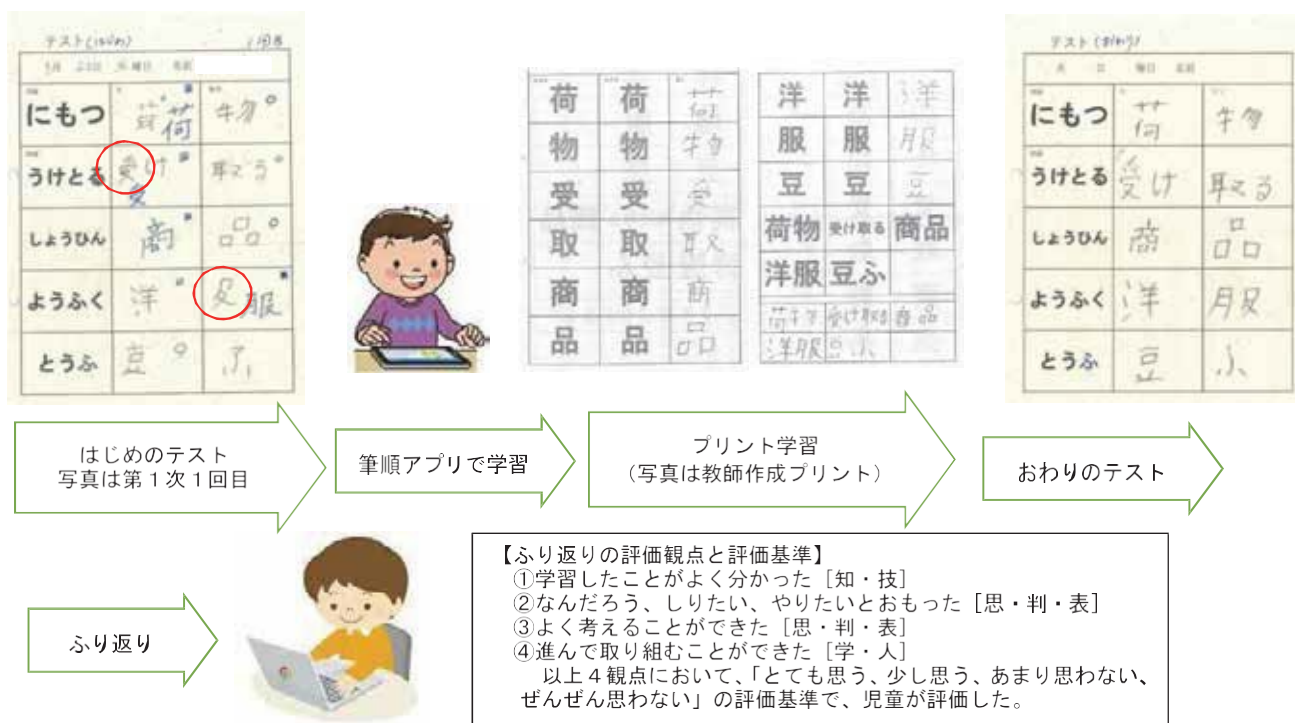
次・時数	学習活動内容
第1次（6時間1コマ30分）	漢字の書きのテスト、筆順アプリでの練習、プリント（担当教師作成）、確認テスト、ふり返り（Chromebook・Classroom）★6時間目は最終テスト（5回分の漢字全部）
第2次（6時間1コマ30分）	漢字の書きのテスト、筆順アプリでの練習、プリント（※スマイル式ブレ漢字プリント）、確認テスト、ふり返り（Chromebook・Classroom）★6時間目は最終テスト（1次・2次で学習した漢字全部）

★NPO 法人スマイルプラネット作成「教科書準拠版ブレ漢字プリント」<https://smileplanet.net/>

## 4 授業の展開

	授業の展開	指導上の留意点
導入	①本時の学習の流れと、注意事項について確認する	○今日が何日で、何曜日なのかカレンダーを見て確認する ○プリントの名前に記入漏れがないように伝える
展開	②はじめのテスト ③iPad（筆順アプリ）で間違えた文字を5回ずつ練習する ④プリントで練習する ⑤おわりのテスト	○教師は、声掛けを控え、筆順や苦手なところを確認する ○磁石を使って回数を数える ○「縦、横、横・・・」等、唱えて確認しながら書く ○間違いやすいところを確認する ○うまくできたところ、良くなったところを称賛する
まとめ	⑥ふり返り 自分で Chromebook を準備し、Classroom から振り返りアンケートを記入する	○児童が自分で操作をし、分からなかったり、できなかったりした場合に支援を求めるように伝えておく

## 【学習の流れ】



テスト①										テスト②									
ひらがな					かな					ひらがな					かな				
ぺんぎん	勉強	なみ	波	おいかける	追いかける	てつ	鉄	にもつ	荷物	ところ	戸	おきる	起きる	もの	牛	おちる	落ち	そだつ	育つ
かんじ	漢字	みずうみ	湖	たいおん	体温	ぎん	銀	うけとる	受け取る	おもて	表	むかう	向かう	きし	岸	ひらく	平	しらべる	調べ
えのぐ	絵の具	かきこおり	かき氷	おんど	温度	いそぐ	急ぐ	しょうひん	商品	つかう	使う	めん	面	さま	様	かんじ	漢字	やくしよ	役所
ぜんいん	全員	ながれぼし	流れ星	あつい	暑い	むく	向く	ようふく	洋服	は	葉	かんじる	感じる	ならう	習う	へいわ	平和	しんちょう	身長
がっきゅう	学級	たいよう	太陽	さむい	寒い	はやい	速い	とうふ	豆腐			みどり	緑	いけん	億	えき	馬		
												まめ	豆	やかた	食	つく	着		

【資料 第2次終了時の最終テスト】

## 5 実践を振り返って

### (1) なにができるようになったのか

指導期間内で学習した漢字は形をとらえ、筆順を意識して書くことができるようになった。アプリをなぞることで、筆順だけでなく、留めやはねについても意識が向くようになった。形に意味を付けたり、「縦、曲がって、横横横」等と唱えたりと、漢字書字のためのコツを見つけることができた。

振り返りは、ChromebookでGoogle Classroomを使い、Google フォームに記入した。自分で知識・技能の習得、態度等についてその都度考え、記入することができた。

本指導では、該当学年よりも下学年の漢字を扱った。既習の漢字であったこともあり、短期間で定着できたと考える。学習で見つけた「コツ」を使い、今後も漢字の習得に役立ててほしい。

### (2) 発展・応用に向けて

授業で児童生徒が ICT を活用するためには、教師自身の活用指導力の向上が必要不可欠である。そのためにも、フォーマルな研修会にとらわれず、職場内で聞きたいときにすぐに聞くことができ、教師同士が教えあえる環境を作り、指導力向上を目指したい。児童生徒の実態に応じた ICT の活用の仕方、アプリの選択について今後も検討していきたい。

事例 21  
理科

植物の実や種子の作り方 ～Chromebook を活用した観察日記～

【分類】C1

病弱 小学部

キーワード

①植物の観察日記 ②カメラ・ファイル機能 ③音声入力

使用ツール

Chromebook、カメラ機能、Google Classroom、Google ドキュメント  
学習者用デジタル教科書

## 1 どんな力をつけさせたいのか

### (1) 児童の実態

- ・理科の問題を自分で見つけて解決することは難しいが、観察や実験への関心はある。
- ・気持ちをコントロールしたり、学習に集中したりすることに課題があり、経験が不足している。
- ・人との関わりを好み、運動やカードゲームなどは工夫しながら楽しむことができる。

### (2) つけたい力

- ・アサガオの花のつくりについて、観察して理解することができる。【知・技】
- ・観察結果を基に、花のつくりを観察日記に表現してまとめることができる。【思・判・表】
- ・自分で課題を見つけて、粘り強く問題解決し、時間いっぱい学習できる。【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

- 本単元は植物の結実について、栽培、観察、実験を行い、得られた結果を絵や文に表現してまとめる力を育てることをねらっている。登校時間が少ない児童にとっては、時季を逃すと学習困難な活動が多いので、必要な植物の画像はカメラで記録することが有効になる。
- さらに、一人一台端末でオリジナルの写真を挿入した観察日記（資料1）として表現できれば、児童が達成感を味わうことができる。写真挿入の方法は、教師も一緒に操作し経験を重ねたい。
- 児童が観察日記の文章を作成する際、ローマ字入力に未習得のため、音声入力の方法をとる。ローマ字入力への移行を考え、ローマ字表記一覧表の活用ができるように、児童の手元に準備しておく。



【資料1 観察日記】

## 3 指導計画

次・時数	学習活動内容
第1次（4時間）本時4/4	花のつくり（①アサガオの花と実）花の種とり、写真撮影 （②野菜の種・花・実）秋野菜の種まき、写真撮影 （③いろいろな花のつくり）観察日記の作成2回
第2次（3時間）	受粉の役割（花粉の顕微鏡観察、受粉の実験）観察日記の作成



## 4 授業の展開

授業の展開		指導上の留意点
導入	①アサガオの花のつくりを予想する。【予想】 デジタル教科書で問題を知り、予想する。	○これまでの学習を振り返って画像を板書し、 デジタル教科書を開いて問題の確認を促す。
展開	②花のつくりを調べる。【観察】 花(アサガオ、オクラ)の実物を観察する。 花の実物を分解する。 花を分解した写真を撮る。 花の各部の名前を教科書、インターネット、 書籍で調べる。 ワークシートに分かったことを記入する。  ③観察日記の作り方を知る。 ④花のつくりの観察日記を作る。【結果】 Chromebook—Classroom—観察日記を開く 日付を入力する。 写真データを貼り付ける。 記述欄に気付いたことを音声入力する。	○花を分解して、部分の形や数などを調べるよう伝える。 ○ピンセットや虫眼鏡の使用を助言する。 ○レイアウトの参考として、事前に教師が撮った写真を示す。 ○必要に応じて図鑑の使用を助言する。 ○「がく」「花びら」「おしべ」「めしべ」を記入しているか確認する。 ○見本を板書し、モニタで作り方を説明する。 ○タブレットの操作を必要に応じて助言したり、入力ミスの修正を支援したりする。 ○キーボードでの数字入力を促す。 ○ファイルからデータコピーの仕方を伝える。 ○音声入力ができるように助言する。 ○文章作成の参考になるような単語のローマ字表記を数個準備しておく。
まとめ	⑤「がく」「花びら」「おしべ」「めしべ」「花粉」についておさえる。	○第2次の受粉の学習につなげるため、花粉やおしべ・めしべのつくりの再確認を促す。

## 5 実践を振り返って

### (1) なにができるようになったのか

- ・本単元を実践した時期は、児童の登校リズムが改善し、体調も安定していたため、学校の花壇で花や野菜の栽培・観察を直接体験して、植物についての理解を深めることができた。
- ・観察結果を記録・表現するための Chromebook の使用は、教師の支援を受けながら徐々に慣れることができていた。文章作成はまだ難しいが、カメラ機能を楽しんでいる段階である。
- ・学習課題に粘り強く取り組んで問題解決しようとし、時間いっぱい活動できるようになった。

### (2) 発展・応用に向けて

- ・カメラ機能は ICT の基本操作として多様な活用場面が考えられるので、いろいろな学習活動や日常生活で経験を重ねることでスキルアップできる。撮影した写真データの整理・活用・プリントなどができるように、段階的に取り組みたい。
- ・本児は、国語でローマ字習得を進めているので、その力を生かしてローマ字入力のレベルアップを図ることが将来的にも有効であると考ええる。

## 使用ツール解説

番号	ツール名	説明	掲載事例
※1	i+Pad タッチャー 	スイッチを接続できる電源部と、静電気スイッチとで構成されているツール。iPad や Chromebook などのタッチパネルに、静電気スイッチを貼り付けることで、スイッチでのタッチ操作を可能とする。 販売元：アシステック・オンラインショップ <a href="https://assistech-lab.com/">https://assistech-lab.com/</a>	事例1 (P6～7)
※2	ジェリービーンスイッチ 	正式名称はジェリービーンスイッチツイスト。押すことで入力できる、ちょうどいい大きさの入力用スイッチ。 ブランド：エーブルネット	事例1 (P6～7)
※3	UD ブラウザ 	慶應義塾大学中野研究室が作成しているPDF 版拡大図書。iPad にダウンロードして使用する。 教科書を採択したうえで、申請することにより無料で児童生徒が使用できるアプリケーション。 「UD ブラウザ」のホームページ <a href="https://psylab.hc.keio.ac.jp/app/UDB/">https://psylab.hc.keio.ac.jp/app/UDB/</a>	事例2 (P8～9)
※4	絵本クリエーター 	iPad で使用できるアプリケーション。絵が描けなくても簡単に絵本が作れる。 開発元：ZAIZEN Co., Ltd	事例3 (P10～11)
※5	OurStory 2 	iPad で使用できるアプリケーション。デジタル絵本を作れる。 開発元：The Open University	事例3 (P10～11)
※6	CoeFont	AI 音声合成ができ、様々な声で読み上げることができる音声出力アプリ。 開発元：CoeFont Co.,Ltd <a href="https://www.yellston.com/">https://www.yellston.com/</a>	事例8 (P20～21)
※7	Scratch 	シンプルなビジュアルインターフェースを持ったコーディング言語で、ゲームなどが作れる。 開発元：非営利団体 Scratch 財団 <a href="https://scratch.mit.edu/">https://scratch.mit.edu/</a>	事例12 (P28～29)

※8	でき iPad 2。 	お好みの外部スイッチを利用して iPad など を操作できる Bluetooth スイッチインター フェイス。 開発販売元：Dekimouse Project <a href="https://dekimouse.org/wp/">https://dekimouse.org/wp/</a>	事例 13 (P30～31)
※9	PPS スイッチ 	正式名称はピエゾニューマティックセン サースイッチ。圧電素子(ピエゾ)と空圧(ニ ューマティック)の 2 種類のセンサを選択 することができるスイッチ。 ブランド：パシフィックサプライ <a href="https://www.p-supply.co.jp/">https://www.p-supply.co.jp/</a>	事例 13 (P30～31)
※10	Tobii 	アイトラッキング(視線計測)の技術によ り、視線を使ってパソコンを操作するこ とができる入力装置。 ブランド：トビーダイナボックス	事例 15 (P34～35) 事例 19 (P42～43)
※11	ビッグスイッチ 	正式名称はビッグスイッチツイスト。大 きくて押しやすい入力用スイッチ。 ブランド：エーブルネット	事例 17 (P38～39)
※12	Photoshop Mix 	写真の切り抜きや合成、レイヤーの加工 などを専門としており、知識がなくても簡 単に使用できる画像加工のアプリケーショ ン。 開発元：Adobe	事例 18 (P40～41)
※13	トビー・コミュニケーター 5	視線、スイッチ、タッチで意思疎通、会話 ができるソフトウェア。 ブランド：トビーダイナボックス	事例 19 (P42～43)

ホームページ最終閲覧日 2022 年 3 月 10 日

## 引用・参考文献 等

- \* 特別支援教育で ICT を活用しよう  
(平成 28 年 11 月 国立特別支援教育総合研究所)
- \* 特別支援学校幼稚部教育要領 小学部・中学部学習指導要領  
(平成 29 年 4 月 文部科学省)
- \* 特別支援学校高等部学習指導要領  
(平成 31 年 2 月 文部科学省)
- \* I・G・T・K～いい学校作ろう計画 授業実践編～  
(平成 31 年 3 月 高知県立高知若草養護学校 4 校合同実践集録)
- \* 金森克浩「ハジメテ先生のための ICT 活用授業づくり入門④」LD, ADHD  
& ASD 学び方の違う子へのサポート, p46-47.  
(2022 年 1 月 一般社団法人特別支援教育士資格認定協会編, 明治図書)

## 協力校一覧 (15 校)

高知県立盲学校  
高知県立高知ろう学校  
高知県立山田特別支援学校  
高知県立山田特別支援学校田野分校  
高知県立日高特別支援学校  
高知県立日高特別支援学校高知みかづき分校  
高知県立中村特別支援学校  
高知県立高知若草特別支援学校  
高知県立高知若草特別支援学校土佐希望の家分校  
高知県立高知若草特別支援学校子鹿園分校  
高知県立高知江の口特別支援学校  
高知県立高知江の口特別支援学校国立高知病院分校  
高知県立高知江の口特別支援学校高知大学医学部附属病院分校  
高知市立高知特別支援学校  
高知大学教育学部附属特別支援学校

## 編集協力

高知大学教育研究部 教授 松本 秀彦 氏

# 特別支援教育 ICT 実践事例集

令和4年3月作成

編集・発行 高知県教育委員会

〒780-0850 高知市丸ノ内1丁目7-52

TEL (088) 821-4741 (特別支援教育課)