

ICT活用授業実践報告書

【 H24年度3年目研修 】

実施学年	小学部 4年	実施教科 (科目)	自立活動「かだい」	実施日	H24. 9. 3
単元名	自立活動「かだい」～たっちゃんのコネク島をしよう～				
本時の内容 (項目)	好きな生き物を選んで遊ぶ				
本時の目標	・好きな生き物を選ぶことができる。 ・画面を注視して、手を伸ばすことができる。				
授業場所	17号室	ICT活用時の 授業形態	一斉学習・個別学習・グループ学習		
ICT活用場面	導入・展開・まとめ・他()		ICTの主な 活用者	教師・児童	
活用するICT 機器	パソコン、スピーカー、タッチパネルディスプレイ				
ICTを活用する 目的・ねらい・予想される 効果	・音や鮮やかな色を手がかりに画面に注目でき、興味・関心を引き出すことができる。 ・触ると「かえる」や「ひよこ」が飛び上がることが理解でき、自分から触りたいと手を伸ばすことができる。				
児童生徒の情報活用能力を 育てる指導場面・指導内容	・自立活動「かだい」の時間の1対1の個別学習のなかに、パソコンを取り入れ、「やりたい」という意欲を引き出すことができる。 ・画面を注視して、自分から手を伸ばすことができる内容にする。				
利用するコン 텐츠名・サイ ット等	パソコンソフト「たっちゃんのコネク島」				
参考にしたサ イト・文献 等					
事前の準備	パソコン机、クッション(姿勢保持のため、手を動かしやすくするため) ブラインドを下ろす(視覚刺激を減らす)				

指導計画（授業の展開）	<p>1 始まりのあいさつ あいさつをすることが分かるように、「よい姿勢、ピッ」の合図であいさつをする。</p> <p>2 上半身を中心に身体の弛めをする 腕や手指が動きやすいようにする。</p> <p>3 パソコンソフト「たっちゃんのコネク島」をする パソコンの音を聞いて授業のはじまりを理解する。姿勢に配慮する。</p> <p>4 触りたい生き物（かえる・ひよこ）から選択する 両方を少しみて、反応を見て判断する。</p> <p>5 『カエルの歌』や『ひよこの歌』を場面に応じて歌いながら、楽しい雰囲気でする授業ができるようにする 手が伸びるように肘を支える。 画面を注視しすぎて、発作が起きないように気を付ける。</p> <p>6 授業のまとめ がんばった姿やよかった点を褒めたり認めたりして、次回へとつなげていく。</p> <p>7 終わりのあいさつ 授業がおわったことがわかるようにする。</p>	（※情報モラルの指導内容） 学習意欲を喚起させる、ソフトを選択する。 すぐに授業が始められるようにパソコンを立ち上げて準備しておく。
ICT を活用した授業時の教師側（指導上）の留意点	<ul style="list-style-type: none"> ・授業が始まる前にパソコンを立ち上げて、児童を待たせることなく授業が始められるようにする。 ・授業中に画面を注視しすぎて、発作が起きないように部屋の明るさなど環境に配慮する。 	
ICT を活用した授業時の児童生徒の反応	<ul style="list-style-type: none"> ・「かだい」の時間にパソコンの前に座ると、楽しい活動が始まることを期待して、机をポンポン叩いて活動を要求する様子が見られた。 ・パソコンのタッチパネルにさわると、かえるやひよこが飛び上がることがわかり、「おー」と口を大きく開けて画面に注視する姿が見られた。 	
ICT を活用した授業後の評価（実践の手応え）	<ul style="list-style-type: none"> ・パソコンを活用することで音と映像に興味・関心をもち、自分から手を伸ばすことができた。また、授業準備をしっかりとしたこと、他に興味・関心を移すことなく集中して活動できた。 ・本児の年間指導目標であった、手指を使った活動につなげることができる効果的な内容となりよかった。 	
今後の課題	<ul style="list-style-type: none"> ・実態にあった使いやすいソフトを調べたり、作ったりする。 ・パソコン操作しやすい、姿勢やスイッチを考える。 ・発作を誘発しないように、クールダウンの時間を作る。 	

※情報モラルを指導したときは、その指導事項及び指導内容を記入する。