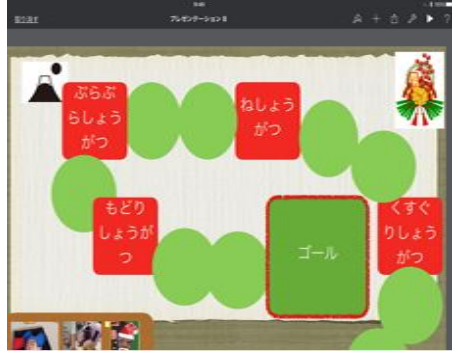


## ◆おしょうがつすごろくをしよう

<p>1 対象児童生徒（対象学級）の実態 小学部児童 6名 重複障害</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・鳴らしていた楽器やタブレット端末から聞こえてくる音が止まると、顔や視線が動くことが多い</li><li>・光や音の刺激を受け止める力はあるが、タイムラグがある</li></ul>
<p>2 指導目標</p> <p>光や音刺激の変化に気付き、体の一部や顔、視線を動かしてアプリのサイコロを転がし、ゲームに参加することができる。</p>
<p>3 取組の中心となる教科・領域等</p> <p>自立活動…「コミュニケーション、環境の把握、集団の学習形態で人とのかかわりや音・光の変化に気づく」</p>
<p>4 使用したアプリ、周辺機器</p> <p>iPad アプリ「カメラ」、「Keynote」、「ダイスふる」</p>
<p>5 指導の経過及び児童生徒の変容</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・指導期間：平成28年1月</li><li>・対象児童は重度重複障害児である。人の働きかけにすぐにその方向を向いて応えることができる児童、働きかけにはゆっくり時間をかければ答えることができる児童、働きかけに応えることができているか判断が難しい児童など、さまざまである。</li><li>・単元「おしょうがつすごろくをしよう」 「Keynote」ですごろくを作成し、子どもたちの写真をコマとして取り込む。子どもは、アプリ「ダイスふる」を使い、自分の身体で得意な部分を動かして、サイコロを振る。</li></ul>  <ul style="list-style-type: none"><li>・児童の変容：「ダイスふる」のサイコロが転がる音がすると、iPadの方を向いたり、何度も顔を動かしたりする様子が見られた。音への反応を促していく、無理に触らせようとしないという二つの点において、有効な方法であった。</li></ul>
<p>6 指導のポイント（変容の要因、効果的な支援方法等）</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・児童一人一人に応じた見えやすい位置への iPad 画面の提示（特に目線の位置に気をつける）</li><li>・音刺激を受け止めやすい環境設定「活動中は教員は話しかけない」「ボリュームを大きめに設定」</li><li>・一度顔を揺らすことでアプリのサイコロが動くことを体験させ、追体験を促すように配慮する。</li></ul>