

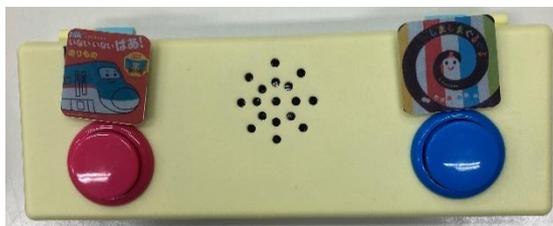
# 令和4年度 ICT 活用事例報告書

<b>学部</b> : 小学部
<b>事例項目</b> : ○人間関係形成・社会形成能力 ・教師や友だちと一緒に集団活動に参加し、楽しく活動する。
<b>事例項目を踏まえた ICT 活用上の工夫</b> 図工や生活単元学習、国語や算数などの時間で、主体的に教師や友だちと一緒に活動に取り組めるよう、タブレットPCを用いたプレゼンテーションアプリやVOCAの活用。
<b>対象学習グループ・児童生徒とその実態</b> ・児童Aは図工や生活科などの学習場面で、一人で活動に取り組むことが難しく、活動の流れを理解するのも苦手な様子が見られる。自分から活動に取り組んだり教師に関わったりする姿勢や友達と関わることが少なかった。 ・学年が上がり、好きなものが変わったり、教師と関わろうとしたりする様子が見られるようになった。意思も強くなり、自分の意思を通そうとする様子が見られるが、教師が写真や絵カードを提示するとじっとみつめ、活動に取り組もうとする様子が見られる。
<b>事例項目を踏まえた ICT 活用の実際と事例項目に係る力の育成について</b>
<b>1 授業の概要</b> ・(1・2学期)授業(国語「きこう、はなそう」)のねらいは「読みたい本を教師に伝えよう」で、これに迫るための活動として、選択ができるVOCAを使って自分の読みたい絵本を選び、教師に伝える活動を取り入れた。 (3学期)授業(国語「きこう、はなそう」)のねらいは「自分のしたい勉強を教師に伝えよう」で、これに迫るための活動として、タブレットのプレゼンテーションアプリを使って行いたい活動を選び、教師に伝える活動を取り入れた。
<b>2 ICT の活用</b> ・(1・2学期)児童Aが主体的に活動できるよう、児童Aの興味のある絵本や活動を用意し、ICTの活用についてはVOCAを使用し、2枚の写真から1枚を選択して教師に伝える活動に取り組んだ。(別添資料「※1 国語の時間に使用した選択できるVOCA」) (3学期)児童Aが主体的に活動できるように、児童Aが興味をもち始めたタブレットPCを使用、ICTの活用に関してはプレゼンテーションアプリで4つの活動の写真から1つ選んで教師に伝える活動に取り組んだ。(別添資料「※2 活動を選択できるようにしたプレゼンテーションアプリ」)
<b>3 事例項目に係る力の学習グループ・児童生徒の変容</b> ・(1・2学期)こうした中、当初は視線だけで自分の意思を伝えることが多かったが、教師とVOCAを使用して、好きな絵本を選ぶ活動などを繰り返して練習する中で、ボタンを押すと自分の気持ちを伝えることができることに気づき、自分からボタンを押して好きな絵本を選ぶことができるようになってきた。 (3学期)こうした中、1・2学期はタブレットPCを眺めるだけのことが多かったが、教師と一緒にタブレットPCを使用することで、触ると画面が変わったり、自分の好きな活動写真が大きく提示されたりすることに気づき、自分から画面を触ろうとする様子が見られるようになってきた。また、上手く操作ができないときは、教師の手を引き、一緒に操作をするように促す様子も見られるようになった。タブレットPCを使って、他の児童の学習内容を説明する際には、タブレットPCに視線を向け、一緒に聞いたり、友達と一緒にタブレットPCをのぞき込んだりする姿も見られるようになった。
<b>ICT 活用に係る今後について</b> ・GIGAスクール構想の下、一人一台のタブレットPCが支給されているため、授業での全体指導で使用していくほかに、児童一人一人の困り感を解消するための手段として使用していくこともできると感じた。 ・今までは、発語が乏しい児童や自分の意思を上手く伝えられない児童への支援として、絵カードや写真などを利用して意思疎通を図ってきたが、タブレットPCを使用することで、伝えたい事をその場で検索をして画像で提示できるという点で、新たなコミュニケーションツールになると感じた。
<b>今後の「キャリア教育全体計画の育てたい力」の育成について</b>

- ・ 次年度以降の方針では、教師だけではなく、友達とのやりとりの中でタブレットPCを使用したり、タブレットPCを使用することで、集団活動に少しでも自分から参加できるようにしたりすることを旨として活動をしていきたい。
- ・ また、一人一台タブレットPCが支給されていることから、友達と一緒にタブレットPCを使ったり、遊んだりして、関わりあう機会を設けることができるようになるとよいと感じた。

## 別添資料

※1 国語の時間に使用した「選択できる VOCA」



※2 活動を選択できるようにしたプレゼンテーションアプリ



①児童の顔写真と選択する4つの活動写真



②児童が操作する画面

児童は自分が行いたい活動の写真タッチする。



③児童が写真を選ぶと選んだ写真が大きく提示される。