

活 用 事 例	宮城教育大学附属特別支援学校	佐藤功一教諭
活用事例タイトル	開発アプリを使って発語のない児童生徒同士のコミュニケーションを実現 ～2択質問作成アプリ「選択板」の活用実践～	
対象授業科目/活動	学校生活全般	
授業または活動の概要(目的、実施時期、授業の場合教科名や単元名、対象学年、参加人数、ICTの使用局面など)	<p>■概要</p> <p>知的障害を伴う児童生徒の中には、発語が少ない児童生徒がいる。それらの児童生徒に対しては絵カードや写真カードといった補助教材を常に教師が使いながらコミュニケーションをとっていくなどの工夫が行われている。しかし、必要なカードをすばやく提示したり、発語のある児童生徒と発語のない児童生徒を意思疎通させるまでには課題が多く残されている。</p> <p>そこで文字が読める児童生徒を対象に、音声入力するだけで画面上に2択の文字カードが出現するアプリを開発し、コミュニケーションツールとしての活用を試みた。</p> <div data-bbox="735 752 1481 1240" data-label="Image"> </div>	
ICT活用により期待できる効果 ICT活用のねらい	<p>■タブレットPCが1台持ち込める場所であれば手軽にコミュニケーションが開始できるため、場面を選ばず活用できる。</p> <p>■音声で入力するだけで文字が出現するので、知的障害のある児童生徒でも簡単に操作できる。教師が間に入ることなく児童生徒同士でもコミュニケーションが可能。</p>	
評価、振り返り(活動の評価や児童・生徒の声など)	<p>■授業中はもちろんのこと、普段の教室でのコミュニケーションツールとして使用したところ、教師と児童生徒の間はもとより、児童生徒同士でのコミュニケーション場面が増え、効果を上げている。</p> <p>■このアプリは無線LAN環境下での使用が条件となるが、屋外でも使用できるようにホワイトボード機能も搭載し、教師が手書きでも文字カードを作成できるようになっていることでより利便性を上げている。</p> <div data-bbox="975 1688 1474 2040" data-label="Image"> </div>	
その他	ソレキア(株) http://www.solekia.com/topics/2012-1.htm	