

活 用 事 例	草津市立草津小学校	中川広紀教諭
活用事例タイトル	みんなで「デジタルコンテンツ」を楽しもう	
対象授業科目/活動	自立活動	
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)	授業日時：平成24年5月25日 3校時前半(20分間) 授業内容：NHK キッズワールド (http://www.nhk.or.jp/kids/game/index.html)より①「この音なあに? 楽器編」②「パッコロリンパズル」③「ムテ吉のお掃除ゲーム」の3つのデジタルコンテンツを、特別支援学級の“みんなで”楽しむ。 授業目的：特別支援学級に在籍する2年～5年までの7名の児童は、1人ひとり特性が異なり、障害の程度にも大きな差が見られる。そこで、1人ひとりの特性に対応できるよう、複数の ICT 機器を組み合わせ、デジタルコンテンツを“みんなで”楽しもうと考えた。 授業の展開：電子黒板(写真奥)とタッチパネルモニター(写真手前)とに同じ画面を表示させ、両方で画面操作ができるようにした。 「この音なあに? 楽器編」は、画面上のボタンをタッチすると、楽器の音が鳴り、その楽器が何かを当てるというもの。ここでは、指導者がタッチパネルモニターを操作し、児童は電子黒板の画面を見て問題に答えた。これにより、プロジェクターの光源の前に立つと生じる影ができないので、画面が「見えなくなる」ことへのストレスを児童に感じさせずに、スムーズに進めることができた。 「パッコロリンパズル」は、ジグソーパズルの要領で、画面上のピースを型抜きしてある部分にクリック&ドラッグではめ込むというもの。ここでは、児童を2人ペアにし、電子黒板とタッチパネルモニターに分かれて、交互に1人ずつ活動させた(写真はこの活動のもの)。以前、電子黒板だけでペア学習を行った時には、自分の操作にばかり意識が向き、相手の様子を見て待つことがなかなか難しかった。今回は、自分の活動後は相手の活動の様子を見るようになり、相手の活動を待ってから自分の活動に移る等、互いを意識する姿が見られるようになった。 「ムテ吉のおそうじゲーム」は、画面上のデッキブラシを操作して、汚れたところを擦り、キレイにしていくというもの。ここでは、電子黒板とタッチパネルモニターのどちらで活動したいかを、特性やその場の気持ちを考慮しながら、児童本人に選択させた。電子黒板の電子ペンとタッチパネルモニターのペンでは、微妙に操作感が違うし、それぞれの画面の大きさや機器の配置場所(壁上・机上)も違うので、その違いを楽しみながら活動することができた。	



ICT 活用により 期待できる効果 ICT 活用のねらい	ICT 活用により期待できる効果 複数の ICT 機器を効果的に組み合わせることで、それぞれの ICT 機器の強みを生かした授業を展開することができた。また、デジタルコンテンツを“みんなで”楽しむという目的に対して、①児童 1 人ひとりの学習意欲を高め、②児童が互いを意識し合い（コミュニケーションをとり合い）ながら、③個々の特性や感性に応じた学習を行うことができた。
評価、振り返り（活動の評価や児童・生徒の声など）	・楽しかった。・友だちがやっている様子がよくわかった。 ・また、みんなで電子黒板とタッチパネルモニターで遊びたい。
その他 （関連 WEB サイト等ありましたらご記入ください。）	NHK キッズワールド（http://www.nhk.or.jp/kids/game/index.html）