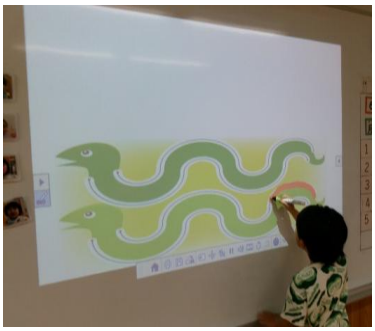
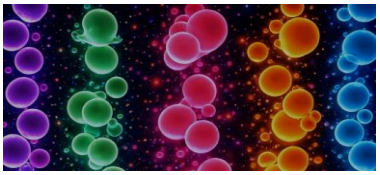
ICT活用事例	学部	小学部	学年	1	クラス	1

科目名	こくご・さんすう
単元名	なぞってみよう！
活用アプリ、機器等	・PowerPoint ・プロジェクター ・タッチペン
ＩＣＴ活用ポイント	・インターネット上にあるなぞりがきプリントをスクリーンショットし、PowerPointに画像として載せる。 ・プロジェクターで投影し、タッチペンでなぞり書きができるようにする。
活用場面 （写真）	 
生徒の反応 （感想、意見、効果など）	・大画面で課題を見ることができるため、注目して取り組むことができる。 ・タッチペンを活用することで、興味を持って運筆をすることができる。 ・なぞりができると、音付きで花丸が出て評価されることで達成感を味わうことができる。

ICT活用事例	学部	小学部	学年	1	クラス	2

科目名	自立活動
単元名	ビジョントレーニング
活用アプリ、機器等	keynote youtube
ＩＣＴ活用ポイント	【ビジョントレーニング】 ・youtubeのビジョントレーニングをkeynote貼り付ける。 ・曜日ごとに決められた内容を電子黒板に映し注視、追視させる。 ・効果音やアニメーション効果で子どもたちの興味関心を引き楽しく学習することができる。 【ラバランプ　リラックス】 ・youtubeのリラックス動画。注視・追視ができ自律神経を整える効果がある音楽が流れている。子どもたちは興味をもって過ごしている。
活用場面 （写真）	   
生徒の反応 （感想、意見、効果など）	【ビジョントレーニング】 ・画面に大きく映し出されることで児童の注目が集まりやすかった。 ・効果音やアニメーション効果で回を重ねるごとに注視、追視ができた。 ・曜日で内容を固定する（一定期間）ことで、「何曜日は〇〇」と楽しみにする児童が見られた。 【ラバランプ　リラックス】 ・いろいろな模様の動画が流れている。バックにはリラックス効果が期待できる音楽が流れており児童も気に入っている。

ICT活用事例	学部	小学部	学年	2	クラス	1

科目名	・算数
単元名	・数字を書こう
活用アプリ、機器等	・はじめてのすうじなぞり ・電子黒板付きプロジェクター
ＩＣＴ活用ポイント	・はじめてのすうじなぞりというアプリを電子黒板に映し、子どもたちの興味関心をひきつける。 ・手元で操作している児童の画面が、電子黒板に反映されるため、周囲の児童もなぞる様子を見て学ぶことができる。 ・効果音やアニメーションで数字を楽しく学習することができる。
活用場面 （写真）	
生徒の反応、指導者の感想など	・画面に大きく映し出される数字に、児童の注目が集まりやすかった。 ・なぞり書きが得意でない児童も、矢印の方向に指を運ぶことに集中していた。 ・なぞり書きの学習が難しい児童も、手指の巧緻性を高める練習として取り入れることができた。 ・決まった効果音や映像が流れるため、安心して学習を進めることができていた。 ・数字を読み上げてくれる機能がないため、あくまでなぞり書きとしての使用になる。

ICT活用事例	学部	小学部	学年	2	クラス	2

科目名	図工
単元名	ひまわりをつくろう（作品作り）
活用アプリ、機器等	**活用アプリ** ・PowerPoint **活用機器** ・ノートPC ・プロジェクター ・i Pad（動画撮影時）
ＩＣＴ活用ポイント	授業の流れをスライドを使って説明していく。教員が作成した手順動画をPowerPointで提示し、制作手順を視覚的にわかりやすく伝える。必要に応じて 動画を繰り返し再生し、児童が見通しをもって活動できるようにする。
活用場面 （写真）	   きょうつかうもの 
生徒の反応 （感想、意見、効果など）	・どのようなアイテムが、どのような作業をして、どのような形になるか 見通しがもてるため、作業に参加しやすい。 ・PowerPointのアニメーション効果を活用することで、どこの作業のことか リンクしやすいため、指示に集中しやすい。

ICT活用事例	学部	小学部	学年	3	クラス	1

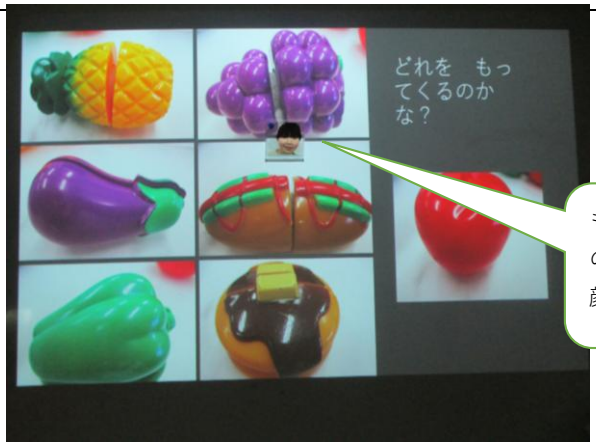
科目名	国語・算数
単元名	絵本の中のキャラクターを探そう
活用アプリ、機器等	・iPad(効果音アプリ) ・電子黒板付きプロジェクター
ＩＣＴ活用ポイント	・ICT機器を学習の中で一人で活用できる。 ・全員が同じ活動に参加し、友だちを意識したり気持ちを表したりできる。 ・提示したキャラクターを探すことが難しい時に拡大表示できる。
活用場面 （写真）	 
生徒の反応 （感想、意見、効果など）	・ICT機器を学習の中で楽しく活用し、一人で操作して活動できた。 ・全員が同じ活動に参加し、友だちを意識できた。 ・「かんたん/むずかしい」を児童自身が選ぶことで、自分に合う方法を考え、決める経験ができた。 ・正解時に友だちから音や反応で認められることで、嬉しく感じたり自信につながったりする様子が見られた。 ・児童が興味を持って活動に取り組むことができた。

ICT活用事例	学部	小学部	学年	4	クラス	1

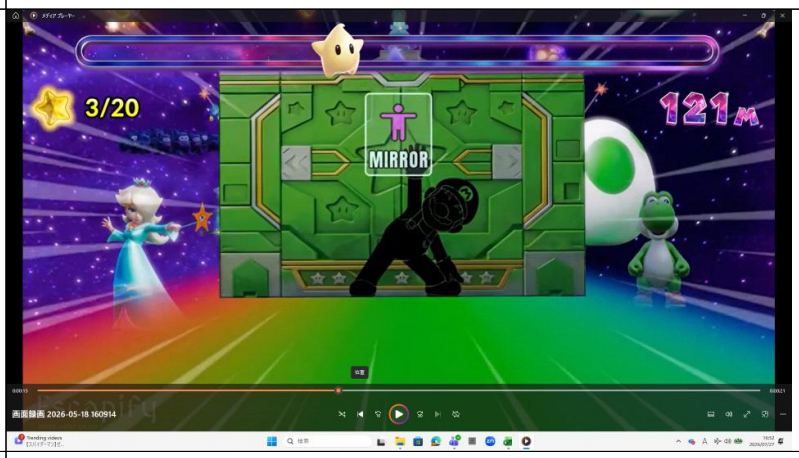
科目名	国語
単元名	おはなしをきこう
活用アプリ、機器等	iPad、スクリーン、プロジェクタ、絵本アプリPIBO
ＩＣＴ活用ポイント	・たくさんの絵本の中から興味のあるものを選び、自分の意志で自己選択・自己決定することができる。
活用場面 （写真）	
生徒の反応 （感想、意見、効果など）	・スクリーンをよく見て、自分の興味のあるものを選ぶことができた。 ・順番を待つ練習にも取り組んでおり、継続して取り組むことで「順番」を少しずつ理解していた。 ・普段は静かに話を聞くことが難しい児童も、しっかりとスクリーンに向いて絵本を見て静かによく聞くことができていた。

ICT活用事例	学部	小学部	学年	4	クラス	2

科目名	図工
単元名	あじさいを作ろう
活用アプリ、機器等	電子黒板付きプロジェクター、パソコン、パワーポイント
ＩＣＴ活用ポイント	・作り方や作るものに関する歌の動画などを取り入れることによって、児童が注目しやすくわかりやすくできる。
活用場面 （写真）	
生徒の反応 （感想、意見、効果など）	前の画面に注目でき、その後の活動内容がわかりやすいため、活動がスムーズにできた。

ICT活用事例	学部	小学部	学年	5	クラス	1 （授業は学年合同）
科目名	国語					
単元名	おつかいをしよう					
活用アプリ、機器等	パワーポイント、教室のプロジェクター					
ＩＣＴ活用ポイント	・音声のみよりも視覚的に情報を与えることで、持ってくるべきものがより分かりやすく、記憶にも残りやすくできる。 ・教室で待っている児童も、友だちが同じものを持って帰ってきたか、そうでないかが分かる。					
活用場面 （写真）	 					
生徒の反応 （感想、意見、効果など）	・自分が持ってくるものを指さしで確認する児童もいた。 ・自分が持ってきたいと思うものを指さして伝えてくる児童もいた。 ・待っている児童も、友だちが持ってきたものと照らし合わせて合っていると歓声を上げたり、拍手したりと反応を示すことができた。 ・活動を繰り返す内に、しっかり確かめて間違えずに持って帰ってくることができるようになった。					

ICT活用事例	学部	小学部	学年	5	クラス	2

科目名	**自立活動**
単元名	**タイミングよく体を動かそう**
活用アプリ、機器等	**パソコン、プロジェクター**
ＩＣＴ活用ポイント	**画面に映る動画を観ながら能動的に体を使った動きができる。 楽しみながら体を動かすことができる。**
活用場面 （写真）	
生徒の反応、指導者の感想など	**児童は、とても楽しみながらジャンプしたりしゃがんだりと積極的に体を動かすことができている。画面を見ながら集中して取り組むことができている。 普段の体を使った活動では、こちらから動きをさせるように求めることが多いが、この動画を使うことで自分から意欲的に体を動かすことができており自分から進んで学ぶ意欲的な活動になっている。**

ICT活用事例	学部	小学部	学年	6	クラス	1

科目名	自立活動
単元名	みつけてタッチ！
活用アプリ、機器等	教室備え付けのプロジェクター パワーポイント
ＩＣＴ活用ポイント	・大画面で、キャラクターや問題が表示されるため、子どもの注意を一瞬で惹きつけることができる。 ・子どもたちが大好きなキャラクター（アンパンマンやしまじろうなど）が登場することで、ゲーム感覚で楽しく課題に取り組むことができる。 ・自分の身体を動かして参加するため、集中力が持続しやすい。 ・前面に大きく映し出されているため、今その子がどこを触ろうとしているのか、何を考えているのか全体に共有できる。 ・「できた！」の共有により、子どもの自己肯定感や達成感を高めることができる。
活用場面 （写真）	 
児童の反応 （感想、意見、効果など）	・「自分が選んだ大好きなキャラクターを探す」ことで、見通しと目的意識を持って、最後まで意欲的に探していた。 ・画面にキャラクターが大きく映し出された瞬間、画面をしっかり注視する児童が多かった。

ICT活用事例	学部	小学部	学年	6	クラス	2
科目名	国語					
単元名	どーれかな？					
活用アプリ、機器等	タブレット端末					
ＩＣＴ活用ポイント	個別課題で、それぞれの課題や実態が違う中、今までは、同じ内容のアプリを使っていたが、それぞれの課題に合わせて、教員実態に合わせた課題をアプリの中で作ることができる。また、文字や図形など５種類のアプリに分かれており、一人ひとりの実態に合わせてアプリ内で作ることができたり、学校生活の中のものも写真を撮ったり、単語を設定したりして、身近なものも課題学習に使用することができる。					
活用場面 （写真）	 					
児童の反応 （感想、意見、効果など）	・問題に間違ってしまうことが嫌な児童に合わせて、間違っても続きから取り組むことができたり、始めからやり直すことができたりするので、安心して問題に取り組む様子が見られた。学校の中の物や友だちの名前など身近なものが問題になっているので、取り組む活力になっている様子がうかがえる。					