

# I T活用自立活動学習指導案

作成者 教育センター指導主事

---

- 1 校 種 盲・ろう・養護学校
- 2 対象生徒 肢体不自由養護学校 高等部
- 3 教科等 自立活動
- 4 単元名 「楽しくコミュニケーションしよう」
- 5 単元の指導計画(総時数 35 時間)
  - 第一次 コミュニケーションに慣れよう
    - 一時 いろいろなコミュニケーションエイドを使おう(3 時)
    - 二時 コミュニケーションボードを使おう(5 時)
    - 三時 コンピュータを使おう(4 時、本時 1/4)
  - 第二次 コミュニケーションをしてみよう (14 時間)
  - 第三次 楽しくコミュニケーションしよう(9 時間)
- 6 本時の学習
  - (1) 題目 コンピュータを使おう
  - (2) 本時のねらい
    - ・ コミュニケーションボードを使って身近な事柄を伝える。【技能・表現】
    - ・ コンピュータを使って文字入力の方法を知る。【知識・理解】
  - (3) I T教材を使う意図

肢体不自由養護学校における重度重複障害のある児童生徒の割合は高い。そういった中で、個々に応じた支援や関わりを考える時、コミュニケーションの問題は大きな課題になってくる。

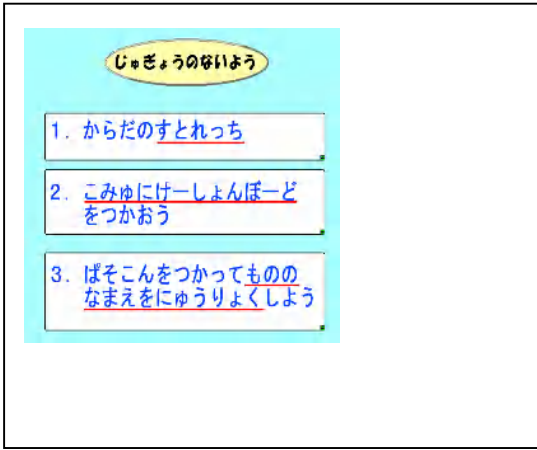
コミュニケーションとは、受信と発信を交互に繰り返す過程である。コミュニケーションが課題である生徒に対して、自分の考えをできるだけ確に伝達すること、さらに話し手の言っていることを聞く態度を形成すること、そして受信した内容を理解することが大事な視点となる。

肢体不自由養護学校では、脳性麻痺による運動障害や音声言語による意思表示が難しいため、それに代わるコミュニケーション手段の獲得が必要である。身体の中のどの部分が容易に動かせるかを探り、その部位を使うことで文字や音声に置き換わるコンピュータやコミュニケーションエイド等の活用・工夫をしていくことが大切である。

授業では、重度重複障害のある生徒に対して、音声だけでなく IT 教材を活用することでより理解を深め、意欲を持たせることができると考えた。そして、授業の中で受信者と発信者がやりとりを通してコミュニケーションの楽しさを味わうことで、コミュニケーション手段の獲得や能力の向上につなげていきたいと思う。
  - (4) 使用ソフト
    - ・ ソフトウェア Mayer-Johnson 社「Speaking Dynamically Pro」
    - Microsoft 社「Powerpoint : mac2001」

(5) 本時の展開

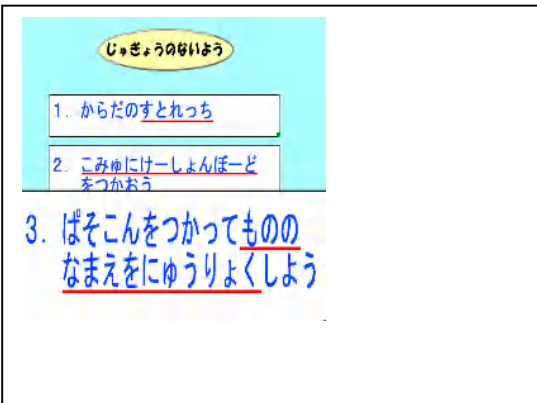
時間	学習過程	生徒の学習活動	教師の指導・支援	評価規準
導入 7分	1 あいさつ 学習内容の 確認する	<ul style="list-style-type: none"> <li>VOCAのスイッチを押す</li> <li>再生音声に合わせて発声をする。</li> <li>理解できたら返事をする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>スイッチを押すことと大きい声を出すことを知らせる。</li> <li>大きく発声できたら誉める。</li> <li>①本時の授業内容を提示して、見通しを持たせる。</li> </ul>	
展開 15分	2 上肢のストレッチをする	<ul style="list-style-type: none"> <li>力を抜いてストレッチを受け入れる。</li> <li>緊張を緩め、手の平や腕肩、体の動きを感じる。</li> <li>自分の体の動きを確認する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>声を掛けて各部位を動かすことで、不安な気持ちを取り払いリラックスした状態にする。</li> <li>各部位の動きや生徒の表情を確認しながら取り組む。</li> <li>体の動きを自分でも確認できるように視線の位置に配慮する。</li> </ul>	
10分	3 コミュニケーションボードを使用する	<ul style="list-style-type: none"> <li>カテゴリーごとに作成したボードを使用する。</li> <li>日常的な事柄について、ボードで指し示す。(曜日、時間割など)</li> <li>答えを示した時は、顔を上げて「はい」と伝える</li> <li>休日の出来事について、ボードで指し示す。(誰と、どこへ行ったか)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>表情に配慮しながら、ボードの位置をずらしたり、手の動きを支援する。また、指すことが難しい時はヒントを与えたり、質問を変更したりする。</li> <li>②曜日ボード、時間割表などを提示して、指し示す事柄を理解できるようにする。</li> <li>的確に指せた時は、大いに誉めて自信を持たせる。</li> <li>質問によってボードを差し替える。</li> <li>ボードに表記されていない答えは、50音ひらがなボードを使用する。</li> </ul>	【技能・表現】 身近な事柄を伝える。 (行動)
10分	4 コンピュータを使用する	<ul style="list-style-type: none"> <li>コンピュータ上の50音ひらがなボードの使い方を理解する。</li> <li>入力スイッチの位置について、返事をする。</li> <li>ひらがなボードを使用して、提示された物の名前を入力する。</li> <li>入力が終了したら、音声フィードバック機能で読みあげ、入力した内容を確認する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>コンピュータの使い方を説明する。</li> <li>操作しやすい位置を確認して、入力スイッチを置く。</li> <li>身近な見慣れた画像を提示する。</li> <li>③コンピュータでの文字入力の方法を理解できるようにする。</li> <li>④写真を提示する。</li> <li>⑤物の名前を入力して、音声フィードバックで確認する。</li> <li>入力が難しい時は、音声情報や文字を提示したり、入力のタイミングを支援したりする。</li> <li>入力画面の変更や音声フィードバックの操作は教師が行う。</li> <li>正しく入力した時は、大いに誉めて自信を持たせる。</li> </ul>	【知識・理解】 コンピュータ上での文字入力の方法を知る。 (行動、入力画面)
まとめ 3分	5 振り返り あいさつ	<ul style="list-style-type: none"> <li>頑張ったことに返事をする。</li> <li>VOCAのスイッチを押す。</li> <li>再生音声に合わせて発声をする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>授業での頑張りを認めて誉める。</li> <li>スイッチを押すことと大きい声を出すことを知らせる。</li> </ul>	



①- 1について

授業の内容について説明をする。

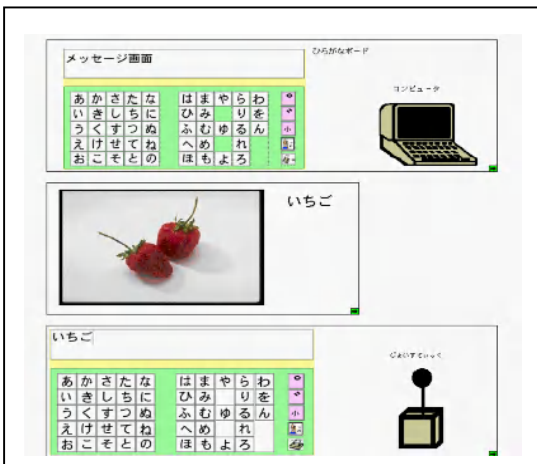
生徒が見通しを持てるように、具体的に説明をする。



①- 2について

それぞれの項目にマウスを移動させると、項目がポップアップして拡大表示される。

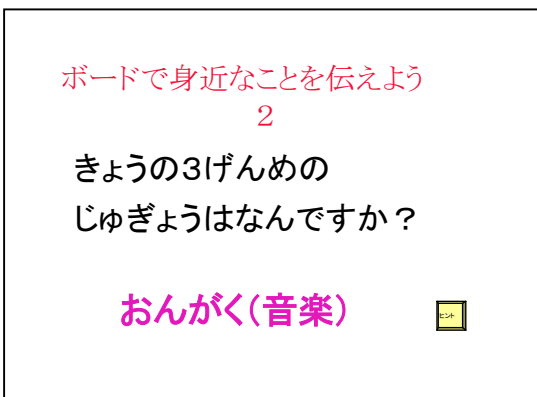
拡大表示することで、生徒が注視できる。



①- 3について

ポップアップした項目をクリックすると具体的な内容が表示される。

取り組む内容を具体的に見ながら説明することで理解を深めてもらう。



②- 1について

コミュニケーションボードを使って、指し示す課題を提示する。わからない時は、ヒントを提示する。



②- 2について

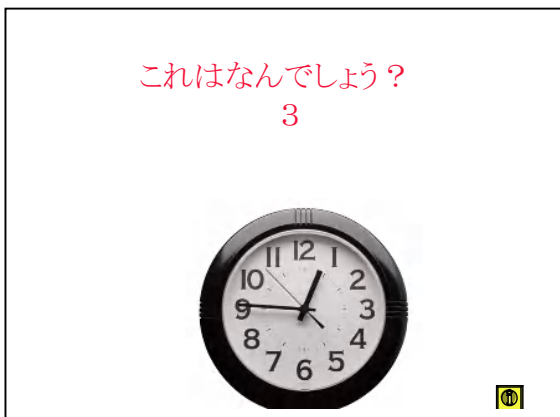
わからないときは、ヒントを提示して理解させる。



③について

コンピュータのひらがな50音ボードで、課題を見て、物の名前を入力することを伝える。

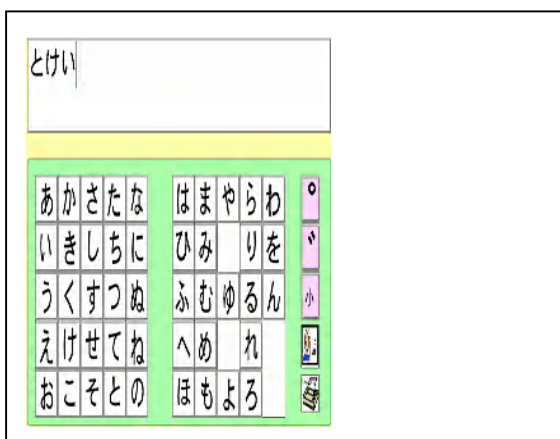
入力スイッチは、自在スイッチであることを提示する。使い方について説明をした後、少し操作してみる



④について

課題を提示して、物の名前を考えさせる。

名前を入力するときは、画面をひらがな50音ボードに切り替える。



⑤について

コンピュータの画面に入力できたら、音声フィードバックで確認してみる。