


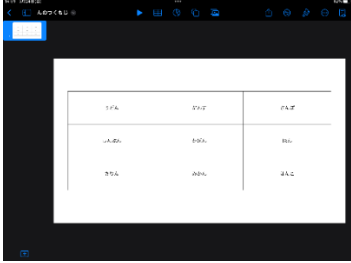



各教科・領域・自立活動等に
役立つ教材・教具



【教材・教具】国語


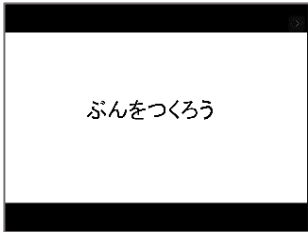


ICT

教科・領域	国語
名称	「ん」のつく文字
写真 使用方法	<p>① 「ん」のつく単語のイラストをモニターに映して見せる。</p>  <p>② 各自に「airdrop」を使って送信した表の中からそのイラストの単語を選び、描画モードにして指先で○を書く。</p>  <p>③ 指導者がそれぞれの回答を確認した後、丸を消す。</p>  <p>④ 以上の手順を繰り返す。</p>
対象児童生徒 学年・グループ	小学部 C 高グループ
素材・作り方等	iPad アプリ「Keynote」
使ってみて (効果・反省等)	<ul style="list-style-type: none"> ● タブレットを使えるということで、週末の疲れなどで文字カードや文字ブロックでは集中が続かないときでも集中力を高めることができた。 ● 「keynote」で単語表を送信し、描画モードにすると指先で書きこむことができるので、筆記具で書くことが難しい児童でも、楽しんで取り組むことができた。丸が書けなくても、触れて色を付けるだけでもいいので、麻痺がある児童には取り組みやすかった。 ● 次年度からは、新しい電子黒板で一度にたくさんの画面表示ができるようになるので、一斉に映して答え合わせができるようになる。
保管場所 又は所有者	本校 小学部 GIGA スクール構想 1 人 1 台端末 iPad



【教材・教具】国語

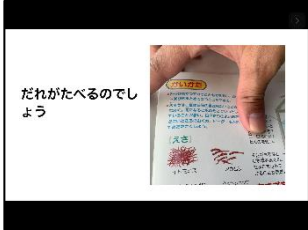

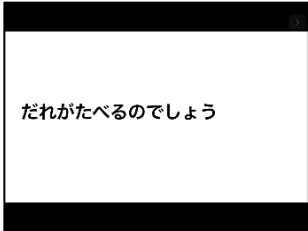
ICT

教科・領域	国語
名称	文を作ろう
写真 使用方法	<p>①絵本『町たんけん はたらく人みつけた』を読み、それを基に短文を考える。</p> <p>②発表したい文に対するイラストを写真で撮り、アプリ「スライド」に載せる。</p>  <p>③写真にあった文を作り入力する。</p>    <p>④完成したスライドを友だちの前で発表する。</p>
対象児童生徒 学年・グループ	小学部 C 高グループ
素材・作り方等	iPad アプリ「Google スライド」
使ってみて (効果・反省等)	<ul style="list-style-type: none"> ● ただ絵本を見て文を考えるという内容でも、「Google スライド」にまとめるとタブレット端末一つで発表し友だちと共有することができた。 ● ひらがなの書き取りに時間がかかる児童でも、キーボード内からひらがなを選ぶことで文字入力することができた。 ● Google スライドは機能がたくさん視界に入ることもあるのか、本グループの児童のみでは手順を覚えにくかった。
保管場所 又は所有者	GIGA スクール構想 1 人 1 台端末 iPad



【教材・教具】国語



教科・領域	国語
名称	「だれが たべるのでしょうか」
写真 使用方法	<p>①国語教科書「だれがたべたのでしょうか」を読み、内容理解を深める。</p> <p>②生き物のえさ等を図書室の本で調べる。</p> <p>③えさと生き物の写真を撮り、アプリ「keynote」に載せる。</p> <p>④写真にあった文を入力する。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>⑤完成したスライドを基に、発表の練習をする。</p> <div style="display: flex; justify-content: center; margin: 10px 0;">  </div> <p>⑥スライドをクイズ形式で発表する。</p>
対象児童生徒 学年・グループ	小学部 C 高グループ
素材・作り方等	iPad アプリ「Keynote」
使ってみて (効果・反省等)	<ul style="list-style-type: none"> ● 調べ学習と発表に焦点を当てて取組んだ。 ● 画面表示がシンプルで、1 度指導者と共に作ると児童も作り方を覚えて作成できた。 ● 表示文に漢字が多く、児童が読んで理解するのは難しかったためイラストやマークを頼りに指導した。 ● 発表の際には、一度画面に触れるだけで次のページへいくため操作が簡単で、発表に集中することができた。 ● クイズ形式にすることで、聞いている側とのやりとりも楽しめた。
保管場所 又は所有者	GIGA スクール構想 1 人 1 台端末 iPad




【教材・教具】国語



教科・領域	国語
名称	ルーレットアプリの使用
写真 使用方法	<div data-bbox="427 589 699 853"></div> <div data-bbox="722 589 1002 853"></div> <div data-bbox="1026 589 1385 853"></div> <p data-bbox="427 862 1433 1008">① ルーレットで決めたい事柄・内容を入力設定しておく。 ② ルーレット画面をタッチすると楽しい音楽と一緒に、当たった事柄・内容の色分けされた名称が表示される。</p> <div data-bbox="427 1070 783 1335"></div> <div data-bbox="922 1070 1353 1335"></div> <p data-bbox="427 1344 834 1377">画面にタッチし注視している様子</p> <p data-bbox="922 1344 1433 1377">手探りしながら画面をタッチしている様子</p>
対象児童生徒 学年・グループ	小学部 AB 低グループ
素材・作り方等	iPad アプリ「Roulette」
使ってみて (効果・反省等)	<p data-bbox="427 1624 1433 1691">朝の会などで GIGA スクール構想 1 人 1 台端末 iPad に触れる機会を設けているので、国語の授業導入段階でも活用できるのではないかと考えた。</p> <p data-bbox="427 1697 1433 1881">型はめパズルのピースを選ぶ前の段階で楽しくパズルのピースを決めることで、型はめパズルの活動の導入に使用した。パネルに直接触れてルーレットを止めるのには触り方にコツが必要だったので、どの児童も何回もやり直して止めることができた。自分が押した画面をよく見て、鳴る音楽も聞いていた。2 回目画面を見せると、ピースを選ぶことを期待する児童も 2、3 人いた。</p>
保管場所 又は所有者	GIGA スクール構想 1 人 1 台端末 iPad



【教材・教具】かず・ことば（ことば①）

教科・領域	かず・ことば（ことば①）
名称	線をなぞる
写真 使用方法	
対象児童生徒 学年・グループ	小学部 1 年、C 低グループ
素材・作り方等	運筆の練習。 第 1 段階として、短い直線をなぞる。 次に、短い曲線を取り入れ、円に進めた。数字やひらがなに移行できるように、 いろんな曲線やジグザグの線の練習プリントを作成した。
使ってみて (効果・反省等)	毎日 1 枚はなぞりのプリントを行った。 このプリントでも、繰り返しの成果が見られ、点線からはみ出ることも少なくなり、よく見て、丁寧に線を書けるようになってきた。
保管場所 又は所有者	本校 小学部

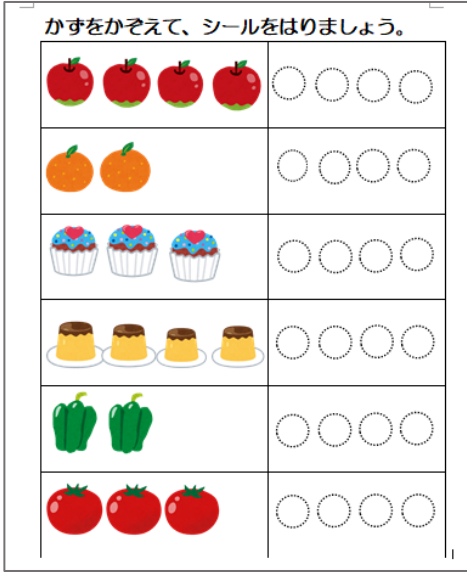


【教材・教具】 かず・ことば（ことば②）

教科・領域	かず・ことば（ことば②）
名称	ひらがな（1画）の練習
写真 使用方法	
対象児童生徒 学年・グループ	小学部1年、C低グループ
素材・作り方等	1画のひらがな（つ・し・く）の練習のプリント。 なぞりプリントがしっかりできるようになってから、少しずつひらがなを練習するように作成した。 挿絵を入れることで語彙を増やすねらいもある。
使ってみて (効果・反省等)	マスのおきさもちょうどよく、丁寧に書けるようになってきた。 1文字ずつ発音しながら書くことができた。
保管場所 又は所有者	本校 小学部

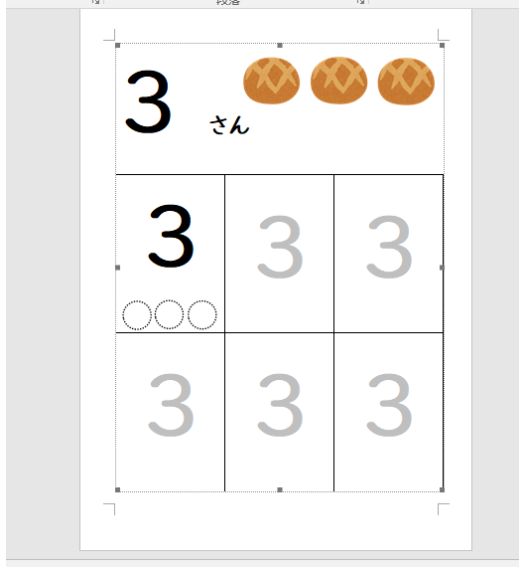


【教材・教具】かず・ことば（かず①）

教科・領域	かず・ことば（かず①）
名称	4までのかずの理解
写真 使用方法	
対象児童生徒 学年・グループ	小学部 1年、C低グループ
素材・作り方等	具体物の数だけシールを○に貼る。 2までのかず、3までのかずの理解と段階的に進めた。
使ってみて (効果・反省等)	1と2の違いを理解するのにかなりの時間がかかったが、そこを理解できると3までのかずはスムーズに理解できた。 具体物と○に貼るシールのかずが同じであると繰り返し学習した。 語彙を増やすために、具体物の名前を発声させた。
保管場所 又は所有者	本校 小学部



【教材・教具】かず・ことば（かず②）

教科・領域	かず・ことば（かず②）
名称	すうじの練習
写真 使用方法	
対象児童生徒 学年・グループ	小学部 1 年、C 低グループ
素材・作り方等	数字の練習のためのプリント。 1 から順に進めた。 1 人では、まだ書けないため、なぞりの形態にした
使ってみて (効果・反省等)	線のなぞりの練習をくり返し行い、丁寧にできるようになってから数字の 1 の練習を始めた。 毎日、必ず書字のプリント学習をおこなうので、いろいろな種類のプリントが必要になり、そのうちの 1 種類である。 挿絵の単語を発声することで、語彙を豊かにすることもねらいである。
保管場所 又は所有者	本校 小学部



【教材・教具】国語（みるきくつたえる）

教科・領域	国語（みる・きく・つたえる）
名称	型はめパズル ～お弁当を作ろう！～
写真 使用方法	 <p>①の状態でラミネートを外して、穴の形だけでマッチングすることも可能。②の状態がすべての型にピースを埋めた状態である。まずは③の状態におにぎりのラミネートを嵌め、児童に提示。型穴は1つ空いた状態からマッチングをスタートさせる。他の型穴はふさいであるので入れられないようにしてある。④のようにできるようになったら、型穴を2つ開けてピースを提示し、2つの型穴とピースの形や色などでマッチングを進めていく。ピースを児童に選択させる機会も設けた。</p>
対象児童生徒 学年・グループ	実物に近いものを、穴の形や色を参考にマッチングする段階にある児童
素材・作り方等	段ボール箱、紙皿、スポンジ、タオル地、綿、フェルト、正方形の箱、色画用紙、ラミネートフィルム、色ガムテープ
使ってみて (効果・反省等)	児童の状態が様々なので、型穴をあける数や、入れるピースの選択肢が児童に合わせて調整できてとても良かった。
保管場所 又は所有者	本校 小学部



【教材・教具】 せいかつ



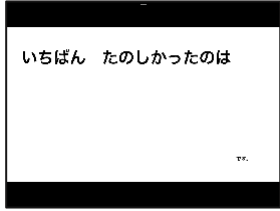


教科・領域	せいかつ
名称	授業進行スライド、作物の成長動画
写真 使用方法	<p>【調理実習】</p>   <p>【交通ルール】</p>  <p>【作物成長動画】</p>  <p>成長の様子を写真におさめた。変化が大きく分かりやすい写真をつなげ動画にした。</p>
対象児童生徒 学年・グループ	小学部 C 低グループ
素材・作り方等	iPad アプリ「Keynote」
使ってみて (効果・反省等)	<ul style="list-style-type: none"> ● 「調理の工程」、「信号の点滅や車両の動き」を動画で見ることで、調理の一部を体験する際や、教室で横断歩道を渡る体験をする際にイメージが付きやすいようであった。 ● 成長動画をみて、「なんか（芽）出てきた」「長ーい」「大きくなった」と変化に気づいた発言があった。
保管場所 又は所有者	本校 小学部



【教材・教具】生活

ICT

教科・領域	生活
名称	1年間を振り返ろう
写真 使用方法	   <p>⑤ 行事ごとに自分たちの写真が入ったスライドを見て、一番楽しかった行事を選ぶ。</p> <p>⑥ 選んだ行事の写真と、作成発表フォームを「AirDrop」を使用して各自に送信する。</p> <p>⑦ 「Ketnote」を使用して送られた写真とフォームを使い、発表資料を作成する。（フォームに写真を貼り付ける）</p> <p>④作成した資料をモニターに映し、発表する。</p>
対象児童生徒 学年・グループ	小学部 C 高グループ
素材・作り方等	iPad アプリ「Keynote」
使ってみて (効果・反省等)	<ul style="list-style-type: none"> ● 「keynote」に自分たちが映った写真を取り込んでスライドを作成したことで、行事を思い出したり、頑張ったことや楽しかったことを話したりしていた。思い出がよみがえり、細かいことを思い出している児童もいた。 ● すぐに選んだ写真を送信したことで、楽しかったことを思いだしたまま、資料作成することができ、作成意欲が高まった。フォームも送信したことで、作成が簡単になった。写真取り込みの方法を聞き、すぐに取り込もうとしていた。 ● 作った資料をテレビに映したことで、発表が苦手な児童も写真が手掛かりとなったり、楽しかった思いが支えになったりして、笑顔で発表ができた。 ● 描画モードも取り入れると、ペンや指先を使って自分でイラストや文字を記入でき、さらに自分らしい発表資料を作ることができるようになる。
保管場所 又は所有者	GIGA スクール構想 1人1台端末 iPad



【教材・教具】生活（家庭）



教科・領域	生活（家庭）
名称	「買い物名人になろう」
写真 使用方法	<p>① 行くお店を iPad アプリ「DropTap」を使用して選び、発表する。</p>   <p>② 店で買いたいものを「DropTap」を使用して選び、発表する。 発表の際には、大型モニターにミラーリングして映しておく。</p>     <p>③ 買い物の練習をする。 ④ 実際に、自分たちで決めたお店に、自分たちで決めたものを買に行く。 ⑤ 買ったものを食べる。</p>
対象児童生徒 学年・グループ	小学部 C 高グループ
素材・作り方等	iPad アプリ「DropTap」
使ってみて (効果・反省等)	<ul style="list-style-type: none"> ● 「DropTap」を使用することで、選択肢が明確で児童にとって選択がしやすかった。画面に触るのみで意思表示ができるため、発音不明瞭の児童であってもみんなにわかりやすく意見を伝えることができた。 ● その場で意思表示をすることはできるが、画面が消えてしまうと記録に残らないため、スクリーンショットで残した。 ● 大勢の前で発表すると緊張してしまう児童も、自分で話さなくてもできるため、抵抗なく発表できた。 ● 「DropTap」と大型テレビとのミラーリングという内容を繰り返し行ったため、児童もやり方を覚えることができた。
保管場所 又は所有者	GIGA スクール構想 1 人 1 台端末 iPad





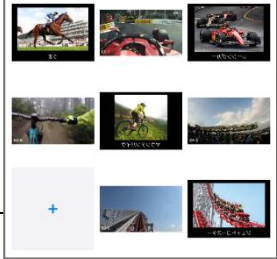

【教材・教具】からだ・体育

教科・領域	からだ・体育
名称	手洗い
写真 使用方法	  <p>電子黒板を使い、上のイラスト等で手洗いの大切さについての話をした。</p>   <p>説明後に実際の手洗い練習場面で手の甲や手の平など児童によって「おててポン」を押す場所を決め、練習を行った。洗う時や流水で流す時にみんなで15秒数えて取組んだ。その後、みんなに手を見せ確認をしながら取組んだ。</p>
対象児童生徒 学年・グループ	小学部 1～6年生、C低・C高グループ
素材・作り方等	おててポン（メーカー：シャチハタ株式会社）
使ってみて (効果・反省等)	普段手洗いの時に、手を濡らし、泡を付けられるが、手をこすらずにすぐに流してしまう児童や水が冷たく洗いたがらない児童などに、まずは電子黒板を使って、手洗いの大切さの話をした。その後、実際の手洗い練習場面で「おててポン」を押すとしっかりと手をこすり消そうと取組めた。
保管場所 又は所有者	本校 小学部



【教材・教具】 体育



教科・領域	体育、自立活動、特別活動	
名称	VR 風セラピーボール・アクティビティ	
写真 使用方法	<p>ピーナツ型セラピーボールに跨り、前方のスクリーンにプロジェクターで上映された各種乗り物の『主観』視点の映像動画に合わせて、上下に弾む、左右に傾くなどして疑似体験を楽しみながら、姿勢変換や体重移動などを学習する。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>【動画コンテンツ】</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ジェットコースター（ライド動画） ● レーシングカー（車載映像） ● 馬（ライド動画） ● マウンテンバイク（車載映像） 	
対象児童生徒 学年・グループ	小学部 1 年生	
素材・作り方等	<p>【準備物】</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 短焦点プロジェクター ● 動画コンテンツ（YouTube から収集） ● ピーナツ型セラピーボール 	
使ってみて (効果・反省等)	<ul style="list-style-type: none"> ● 従来から、ピーナツ型セラピーボールを使った運動を、バスや乗馬などのごっこあそびや見立てあそびを通して行う方法があった。暗室と大型スクリーン、プロジェクターを用いることで、さらに没入感を高めることができる。 ● どの児童も画面を注目して、乗り物に乗ったような気分になって、揺れや姿勢変換を楽しみながら運動することができていた。 ● 近年では VR ゴーグルを用いた実践事例も各地で発表されているが、本実践では、学校既存の機器でできることと、専用コンテンツが不要でインターネット上で素材収集できるという手軽さがある。また、VR ゴーグルとは異なり、怖かったらスクリーンから目をそらす余地があるということが、小学部低学年期の児童には、むしろ心理的にも適切であるように感じた。 	
保管場所 又は所有者	<ul style="list-style-type: none"> ● 短焦点プロジェクター（視聴覚室保管） ● 動画コンテンツ再生用端末（iPad、私物） ● ピーナツ型セラピーボール（小学部） 	



【教材・教具】 図画工作



教科・領域	図画工作		
名称	視覚支援教材		
写真 使用方法	<p>「とんぼをつくろう」</p>  <p>「オリエンテーション」</p> 	<p>「くりをつくろう」</p>  <p>「ねんどであそぼう」</p> 	
対象児童生徒 学年・グループ	小学部 1～3年、C低グループ		
素材・作り方等	見本を作りながら写真を撮り、iPad アプリ「Keynote」で制作の手順を示すスライドショーを作る。		
使ってみて (効果・反省等)	見本を大画面で確認することができ、一斉指導を行いやすい。		
保管場所 又は所有者	本校 小学部		




【教材・教具】ふれる・えがく

教科・領域	ふれる・えがく
名称	消しゴムはんこ
写真 使用方法	 <p>持ち手を握って、普通のハンコのようにスタンプ台につけて押す。 布用スタンプ台につけることでバンダナに模様をつけて、修学旅行におそろいの色と柄で行くことができた。 “なつつつどい”の店のスタンプにも活用することができた。 他学年がシールの中、世界に一つだけのスタンプを押すことができた。</p>
対象児童生徒 学年・グループ	小学部6年生、AB高グループ
素材・作り方等	消しゴムに写し絵の紙で柄をつけてデザインナイフで彫る。 彫ったものに子どもが握りやすいように紙粘土で持ち手を作ってくっつける。
使ってみて (効果・反省等)	子どもが手元を見てはんこを押すことができた。 もう少し大きいとより見やすく使いやすいのではないかと思う。
保管場所 又は所有者	GIGA スクール構想 1人1台端末 iPad



【教材・教具】家庭

教科・領域	家庭
名称	ぷるぷる石鹸
写真 使用方法	 <p><特徴></p> <ul style="list-style-type: none">ゼリーのようなプルプルした手触りの石鹸冷蔵庫で冷やして固めるため、使う際はひんやり。(室温が高いところに長く置いておくと溶けてくるので、夏場であれば使うまで冷蔵庫に入れておくのが良い。)
対象児童生徒 学年・グループ	小学部 AB 高グループ
素材・作り方等	<p><材料> (一人分 石鹸3個分程度)</p> <ul style="list-style-type: none">ゼラチン 5g ・お湯 (80℃以上) 50cc ・水 100ccボディソープ (今回はフレッシュ系 or フローラル系の2種の香り) 50cc食紅 ・透明カップ ・ジップロック <p><作り方></p> <ol style="list-style-type: none">(1) ゼラチンをお湯に入れて溶かしたものに水を加えてよく混ぜる。(2) 好きな香りのボディソープを加えて混ぜる。(3) 好きな色の食紅を加えて混ぜる。(4) 液体を、透明カップに分け入れる。(5) 冷やしてできあがり <p>※ (1)～(3)の混ぜ方は、児童の課題に合わせて設定。今回の授業では、チャック付き袋に材料をいれて混ぜた。“もむ”、“おす”、“にぎる”など、児童にさせたい動き、または得意な動きで混ぜることができるよう、言葉かけや袋を持つ支援を行った。香り選びは、嗅ぎ比べて表情等で好みを伝えて決めた。</p>

～後日、固まった石鹸を使ってみた様子～

- できあがった石鹸の感触を楽しむ…つるつる滑るがつかもうと何度もチャレンジする。手をたくさん動かしてゼリーを崩す感触を味わう。指先でなでて感触を確かめる。ぷるぷるした石鹸を手のにのせてもらい笑顔になる。「そっと」「やさしくね」の言葉かけで、そっと扱うことができる。など、児童それぞれの反応がみられた。



使ってみて
(効果・反省等)

- 泡立てて感触や香りを楽しむ…自分でたくさん触って泡がたつ。真似て手をこすり合わせる。一緒に泡立てマッサージしてもらいリラックスする。教師にマッサージしてもらうことでやり方が分かり、自分でも腕をさする。触れることに敏感な児童が泡やマッサージを受け入れる。等、笑顔やリラックスする様子が見られた。





【教材・教具】家庭



教科・領域	家庭
名称	防災ランタン
写真 使用方法	<p>懐中電灯やタッチライトなど、そのまま点けると明かりが強すぎてまぶしく照射範囲も狭いが、水入りのペットボトルをのせることで光が拡散し、やわらかく部屋をともし明りになる。(100円均一ショップのライトを防災グッズに入れておけば、災害等で停電が続くとき、水入りペットボトルをのせて簡単にランタンが作ることができる。)</p> <p>ペットボトルに直接マジックでお絵かきするのは難易度が高いので、iPadで模様を描いた紙を、カバーとして作成した。</p> 
対象児童生徒 学年・グループ	小学部 AB 高グループ
素材・作り方等	<p><使用したもの></p> <ul style="list-style-type: none"> ・iPad 無料アプリ「キラキラお絵かき」 ・A4 コピー用紙（白、うす桃色など） ・プリンター ・100円均一ショップのタッチライト ・水入りのペットボトル（500ml サイズ） <p>※「キラキラお絵かき」は、描くたびにピコピコ！キラキラ！などかわいい音が鳴る、目と耳で楽しめるお絵かきアプリ。 虹色のペンやきれいなスタンプが選べ、背景は白と黒がある。</p> 


	<p><手順></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. iPad アプリ「キラキラお絵かき」で模様を描く。 2. お絵かきできた児童から、順次 A4 用紙に印刷。 3. 印刷した紙を筒状に丸め、水入りペットボトルと共にタッチライトの上に置く。
<p>使ってみて (効果・反省等)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● iPad の設定で「アクセスガイド」をオンにしておき、アプリを使用する際にホームボタンまたはサイドボタンをトリプルクリック（3 回押す）してアクセスガイドを開始させると、お絵かきに集中できる。（ほかの画面に切り替わってしまうことを防ぐ。） ● ライトを灯すと、みなよく見ていた。背景を白にした場合、ほんのり全体が明るく照らされる。背景を濃色にした場合は、模様がはっきり浮かび上がる。





【教材・教具】 道徳



教科・領域	道徳
名称	「だいじな おはなし」(性教育)
写真 使用方法	 <ol style="list-style-type: none"> ① iPad アプリ「keynote」を使って、男女のちがい、体の清潔、プライベートゾーン、約束事等の入ったスライドを作成する。 ② スライドを見ている途中で、人形を使って実際に動作をやって見せたり、絵本を読み聞かせたりする。 ③ 実際に逃げる練習として、「やめて」という練習をする。
対象児童生徒 学年・グループ	小学部 C 高グループ
素材・作り方等	<ul style="list-style-type: none"> ・ iPad アプリ「keynote」 ・ 性教育いらすと（無料素材サイト） ・ 無料イラストサイト ・ 性教育を扱った絵本 ・ 人形
使ってみて (効果・反省等)	<ul style="list-style-type: none"> ● 「keynote」を使用し、大事な約束事（人前で大きな声で話さない、人前では触らない、プライベートゾーンは見せない・触らせない・人前で触らない、逃げる、困ったら大人に相談する、診察や介助は構わない）を確認した。一度に全てを理解できなくても、後日習ったことを話して、「これはあかん」と言っていた。 ● 最後は「素敵なお姉さんになろう」という終わり方にして、こんなお姉さんになりたいと憧れを持てるようにした。成長を喜べるように取り組むとよい。 ● 定期的に繰り返し取り組み、大切なことを理解させ、できるだけ定着させたい。
保管場所 又は所有者	本校 小学部



【教材・教具】特別活動





ICT

教科・領域	特別活動
名称	iMovie (iPad アプリ) で自己紹介
写真 使用方法	 <ul style="list-style-type: none">● iPad アプリ「iMovie」に、児童が撮影した写真や動画を貼り付け、動画を作成する。● イラスト作成アプリ「ibis Paint」を使用して描いたイラストも適宜使用する。● 写真や動画の説明をテロップで入力する。● テロップの内容を読み上げ、録音する。● 必要に応じて BGM を挿入する。
対象児童生徒 学年・グループ	小学部 C 高グループ (5年生)
素材・作り方等	
使ってみて (効果・反省等)	<ul style="list-style-type: none">● iMovie を使用したことのない児童だったが、作業を細かく分けて指導することにより、自分で考えながら動画を作成することができた。● 作成しながら都度、動画を再生して見返すことで、少しずつ作業が進んでいることが実感でき達成感にも繋がった。● 今後は、動画の構成を児童自身が考えられたり、効果を入れたりしてより
保管場所 又は所有者	GIGA スクール構想 1 人 1 台端末 iPad



【教材・教具】 自立活動





教科・領域	自立活動
名称	iPad アプリ「ごじゅーおん」
写真 使用方法	    <p>発語が難しい児童や発音が不明瞭な児童のコミュニケーションツールとして活用する。入力後に読み上げ機能もあるため相手に伝えることや確認することができる。</p>
対象児童生徒 学年・グループ	小学部6年、C高グループ（発語が不明瞭な児童）
素材・作り方等	iPad アプリ「ごじゅーおん」
使ってみて (効果・反省等)	<p>発語が不明瞭な児童とともに日常的なあいさつの入力を行った。入力後に読み上げ機能を使ったときに、一文字抜けていたり、間違っていたりした場合に確認すると児童にとっては正しいと思っていることが多くあった。</p> <p>今後に向けて伝わりにくさを解決するために50音表の練習で活用したが、児童が普段どのように聞こえていて、発しているかを確認する良い機会となった。</p>
保管場所 又は所有者	GIGA スクール構想1人1台端末 iPad



【教材・教具】 自立活動

ICT

教科・領域	自立活動
名称	情報モラル
写真 使用方法	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"><div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"><p>ほかのひとに おしえない</p></div><div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"><p>しゃしん イラスト おんがく どうが</p></div></div> <p>小学部低学年で、ある程度 1 人でタブレット端末を操作できる児童向けに作成した。</p> <p>情報モラル教育の導入段階として身近に起きるトラブルを考え「パスワードの管理」と「著作権・肖像権」の 2 点について例を交えながら Powerpoint でスライドを作成し、指導に使用した。</p>
対象児童生徒 学年・グループ	小学部 2 年、C 低グループ
素材・作り方等	Microsoft Powerpoint で作成
使ってみて (効果・反省等)	<p>実際に授業で使用者 Powerpoint では、人物イラストを本児の写真に変えることで、児童自身が自分の話として聞くことができた。</p> <p>例の後に、どういう行動をとればよかったのかの設問を作ることで自ら考え発言していた。</p> <p>各テーマを 1 回ずつ授業した。まだ、定着はしていないようなので繰り返しの指導が必要。家庭に個人で使えるタブレット端末やゲーム機を所持していないので 1 人 1 台端末 iPad を使用する際に継続した指導が必要。</p> <p>学年が上がっていくにつれ、情報モラルについて段階を追っての指導が必要。</p>
保管場所 又は所有者	本校 小学部



【教材・教具】 自立活動

ICT

教科・領域	自立活動
名称	「どこに行きますか？」(視覚支援教材)
写真 使用方法	 <p>今まで行きたい場所をカードで選んでいた児童が、タブレット端末を使って行先を選ぶことができるように作った。 提示されている画像を見て、タップするというものである。</p>
対象児童生徒 学年・グループ	小学部 AB 高グループ
素材・作り方等	iPad アプリ「Keynote」
使ってみて (効果・反省等)	もっと使用しやすいように改良する余地がある。
保管場所 又は所有者	GIGA スクール構想 1人1台端末 iPad



【教材・教具】 自立活動



教科・領域	朝の会
名称	スイッチを活用した進行
写真 使用方法	  
対象児童生徒 学年・グループ	小学部 AB 低グループ
素材・作り方等	iPad、マウス、スイッチ iPad アプリは Droptap を使用
使ってみて (効果・反省等)	<ul style="list-style-type: none"> ● 音声の手段として活用できる。 ● 重度肢体不自由児でも、スイッチに触れて音声を出すことで当番として進行をすすめることができる。 ● 他の児童たちにも当番を認識することができる
保管場所 又は所有者	本校 小学部



【教材・教具】 自立活動



教科・領域	課題活動
名称	クイズ「せんせいのなまえ」
写真 使用方法	   
対象児童生徒 学年・グループ	小学部 1～3年、C低グループ
素材・作り方等	<ol style="list-style-type: none"> ① アプリ「Kahoot」を端末にダウンロードする。(児童生徒のひとり1台端末にも無料でダウンロード可能) ② 好きなテーマで写真や文字を用いたクイズを作成する。(無料版では2～4択問題、○×問題の作成可能) ③ 作成したクイズはシングルプレイのほか、データを共有して複数の端末で同時に回答することもできる。 <p>※ クイズ自体を他のユーザーに配付し、受け取ったユーザーが編集を行うこともできる。</p>
使ってみて (効果・反省等)	<ul style="list-style-type: none"> ● 正誤のフィードバックを音や表示で即時に受けることができるが、児童によってはわかりにくい場合がある。 ● 児童の実態や授業の進度に応じて随時内容の編集ができた。
保管場所 又は所有者	本校 小学部



【教材・教具】 自立活動



ICT

教科・領域	課題活動
名称	スイッチ端子つきマウス
写真 使用方法	 <p>児童・生徒が操作しやすいスイッチを繋げて操作する。 ビッグスイッチや、棒スイッチなどの補助スイッチを使って、ICT 関連のパソコンやタブレット端末を利用するために、効果的な教具として作成した。既製品は高額であり、簡単な部品と改造スキルがあれば安価に準備できるものとして取り組んだ。またギガスクールサバイバルのための試作品としての面もあった。作成した bluetooth マウスについては本校の酒巻先生に提供し、日々の学習活動に活用いただいている。</p>
対象児童生徒 学年・グループ	小学部 AB グループ他
素材・作り方等	スイッチ操作できるように分解・改造し、各種スイッチを繋げることのできる端子（モノラルミニ端子）を増設する。 必要な物： 半田ごて、半田線、モノラルミニ端子、ケーブル、各種工具 本校の自主研修会「ギガスクールサバイバル第七回」において、希望者に制作の研修を行い、7名の受講者全員が、完成させることができた。
使ってみて (効果・反省等)	iPad タッチャーを使わずにタブレット端末にスイッチで操作できるようになった。 その他、タブレット端末をスイッチ操作できることになり、スイッチ操作による因果関係の理解につながる学習ができる。 また、スイッチ端子を増設する研修(ギガスクールサバイバル第七回)を行ったことで、教員のスキルアップにもつながり、授業等で活用させるケースが増えてきた。
保管場所 又は所有者	本校 小学部



【教材・教具】 自立活動


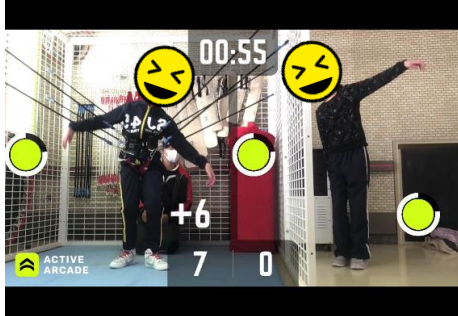

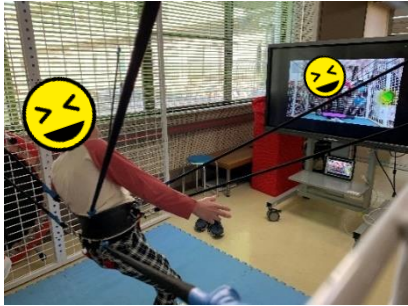



教科・領域	自立活動	
名称	ディスコライト & ミュージック (光と音の因果関係を理解するスイッチ教材)	
写真 使用方法	<p>【ルール】</p> <ol style="list-style-type: none"> ① スイッチを押すと、ディスコライトが点灯し、音楽が流れる ② (指導者が) ライトと音楽を途中で予告なく停止する ③ ライトが消え、音楽が止まったことに気づき、スイッチを押す <p>【使用方法】</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ディスコライトと『ウゴキング』(AC スイッチアダプター) を組み合わせることで、児童生徒が使い慣れたスイッチで点灯できるようにする。 ● 音楽再生に使うスマートフォンまたはタブレットを Bluetooth スピーカーに接続する。 ● 児童生徒がスイッチを入力して、ライトが点灯/消灯するのに合わせて、音楽を再生/停止する。 	 
対象児童生徒 学年・グループ	小学部 AB 低グループ	
素材・作り方等	<p>【準備物】</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ホームパーティー用ディスコライト ● 『ウゴキング』(AC スイッチアダプター) ● 音楽配信アプリや音楽データのついたスマートフォン・タブレット ● Bluetooth スピーカー 	
使ってみて (効果・反省等)	<ul style="list-style-type: none"> ● 光源を意識しやすいように教室に暗幕を用い、照明を消して実施した。暗い中でもスイッチを認識しやすくするために、蓄光テープを貼ったスイッチを用いた。 ● Bluetooth スピーカーを用いることで、ディスコライトの傍に設置して音楽再生することで光源と音源を一致させ、注意を向けやすくすることができた。 ● 繰り返し取り組む中で、どの児童も音と光の因果関係を理解してスイッチ操作を行うことができた。スイッチを設置したテーブルに自分で移動して押す活動にも取り組むことができ、移動・運動面へのアプローチも行うことができた。 	
保管場所 又は所有者	<ul style="list-style-type: none"> ● ホームパーティー用ディスコライト (小学部教材：窯業室) ● ウゴキング AC スイッチアダプター (各学部 1 台ずつ保管) ● Bluetooth スピーカー (各学部・グループ) ● 音楽配信アプリ、音楽データ (私物) 	



【教材・教具】 自立活動



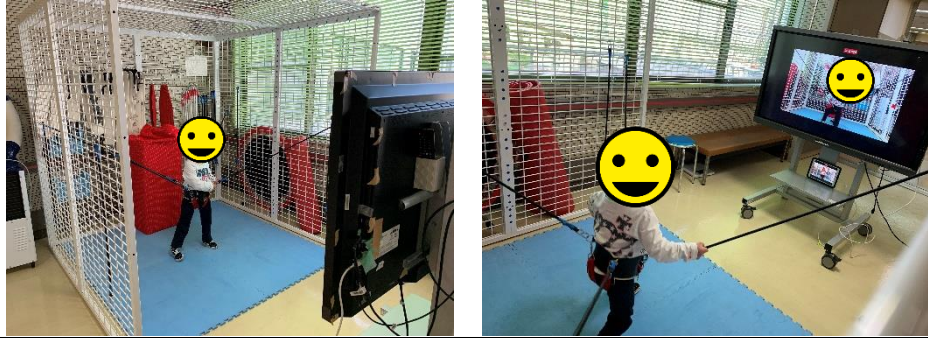
教科・領域	自立活動、課題学習
名称	GIGA スクール iPad × スパイダーシステム (AR フィットネスゲームアプリと電子黒板を用いて)
写真 使用方法	<p>スパイダーシステムで安定した姿勢をつくった状態で、電子黒板にミラーリングした iPad アプリ『Active Arcade』をプレイする。 児童生徒はゲーム画面に映っている自身の姿や動きを認識しながら、画面上に表示されるターゲットに手足を伸ばす運動に取り組む。</p>   <p>ゲームの得点を記録したり、リプレイ動画を写真アプリ等へ書き出したりすることで、活動の振り返りを行う</p>  
対象児童生徒 学年・グループ	小学部 C 低・高グループ、中学部・高等部 FG グループ
素材・作り方等	<p>【準備物】</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 一人一台端末 (GIGA スクール iPad) ● アプリ『Active Arcade』 (AR 拡張現実のフィットネスゲームアプリ) ● 電子黒板 ● Lightning AV アダプター または Apple TV 

<p>使ってみて (効果・反省等)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● スパイダーシステムを用いることで、児童生徒は指導者の介助から離れて「自分自身で」ゲームをプレイする実感を持って活動することができた。指導者にとっても、児童生徒の活動自体に注意を向けることができた。 ● 転倒の恐れがないため、体幹から離れた左右のターゲットにも身体を傾けて思い切って手を伸ばすことができる。立位や独歩可の児童生徒にとっても、安心して左右に足を踏み込めるなど、ボディイメージを育てることができた。 ● ターゲットに触れた成果が得点として表示される他、ゲーム画面を動画記録する機能があり、児童生徒自身や指導者が活動の記録や履歴を後で振り返ることができる。取り組み回数を重ねるごとに、より思い切った動きが引き出されて、ゲームルールの理解も伴って、得点にも反映されていった。 ● 一人一台端末を用いることで、当該の児童生徒のデータのみを残すことができる。 ● ある程度の（自身を客観的に認知できる）発達段階の児童生徒でないと活用は難しい。
<p>保管場所 又は所有者</p>	<p>GIGA スクール iPad 充電保管庫、ICT 支援機器貸出口ッカー、各学部管理の電子黒板</p>



【教材・教具】 自立活動




教科・領域	自立活動、課題学習
名称	GIGA スクール iPad × スパイダーシステム (カメラアプリと電子黒板を用いて)
写真 使用方法	<ul style="list-style-type: none"> ● スパイダーシステムを用いた活動を、iPad の『カメラ』アプリで動画撮影する。 ● 動画撮影中画面を電子黒板にミラーリングすることで、電子黒板を姿見鏡のように使用する。 ● 児童生徒は画面に映っている自身の姿や動きを認識しながら、スパイダーシステムで普段取り組んでいる身体運動に取り組む。 ● 写真アプリに保存された動画を再生し、電子黒板で提示することで活動の振り返りを行う。 
対象児童生徒 学年・グループ	小学部 AB 低・高グループ (中学部・高等部 DE グループ)
素材・作り方等	<p>【準備物】</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 一人一台端末 (GIGA スクール iPad) ● 標準カメラアプリ ● 電子黒板 ● Lightning AV アダプター または Apple TV
使ってみて (効果・反省等)	<ul style="list-style-type: none"> ● 別頁の事例である AR ゲームアプリ『Active Arcade』のプレイが認知的に難しい児童生徒でも、標準のカメラアプリに切り替えて iPad のインカメラで動画撮影をすることで、活動記録をつけることができた。 ● 大画面を前にした児童生徒は、大きな姿見鏡を前にするように、画面に自分の姿が映っていることに気づいて注視し、自分の姿勢や動きを確かめるように動くことができていた。 ● カメラアプリの録画時間表示が、時計代わりに使用することができたのも非常に便利であった。 ● 一人一台端末を用いることで、当該の児童生徒のデータのみを残すことができる。
保管場所 又は所有者	GIGA スクール iPad 充電保管庫、ICT 支援機器貸出口ッカー、各学部管理の電子黒板



【教材・教具】 自立活動


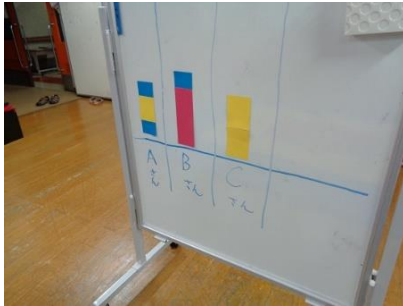
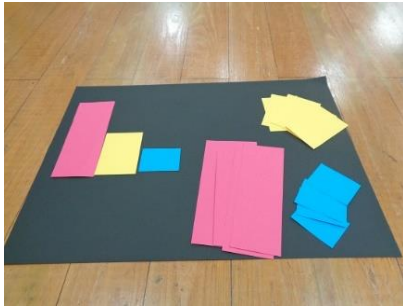
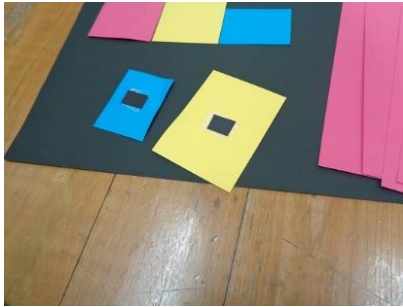
ICT

教科・領域	自立活動、特別活動
名称	シャボン玉マシン × MaBeee (シャボン玉を活用した因果関係を理解するスイッチ教材)
写真 使用方法	<p>【ルール】</p> <ol style="list-style-type: none"> ① スイッチを押すとマシンが動き、シャボン玉が発生する ② (指導者が)シャボン玉マシンを途中で予告なく停止する ③ シャボン玉が止まったことに気づき、スイッチを押す    <p>1 ← このボタンでMaBeeeをえらんでね!</p> <p>【使用方法】</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 乾電池駆動のシャボン玉マシンと IoT 乾電池『MaBeee』を組み合わせることで、iPad でシャボン玉マシンの操作ができるようにする。 ● 児童生徒が使い慣れたスイッチやスイッチインターフェイス (フックプラスやスイッチ改造 Bluetooth マウスなど) を組み合わせることで、操作や因果関係の理解がしやすい環境をつくる。  
対象児童生徒 学年・グループ	小学部 AB 低グループ

<p>素材・作り方等</p>	<p>【準備物】</p> <ul style="list-style-type: none"> ● シャボン玉マシン（玩具） ● IoT 乾電池『MaBeee』 ● GIGA スクール iPad ● アプリ『MaBeee コントロール』 ● スイッチ・スイッチインターフェイス（フックプラス、スイッチ改造 Bluetooth マウス、i+Pad タッチャー） 	
<p>使ってみて (効果・反省等)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● マシンとスイッチ周辺機器をワイヤレスで接続できることで、教材の設置に関して自由度が増し、便利だった。 ● 繰り返し取り組む中で、どの児童もスイッチ入力とシャボン玉の因果関係を理解して操作を行うことができた。スイッチを設置したテーブルに自分で移動して押す活動にも取り組むことができ、移動・運動面へのアプローチも行うことができた。 ● 行事や劇あそびなどにおける演出にも利用でき、児童生徒が役割をもって活動する場を設定することもできる。 	
<p>保管場所 又は所有者</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● シャボン玉マシン『バブルエッグスプロードー』（小学部教材：AB 低グループ） ● IoT 乾電池『MaBeee』（情報教育部：ICT 貸出口ッカー） ● GIGA スクール iPad（一人一台端末充電保管庫） ● スイッチ・スイッチインターフェイス『フックプラス』（情報教育部：ICT 貸出口ッカー） 	



【教材・教具】 自立活動

教科・領域	自立活動、体育（からだ）
名称	カラーボッチャ（仮）
写真 使用方法	   
対象児童生徒 学年・グループ	量的概念の獲得段階にある児童・生徒
素材・作り方等	色画用紙、テープ、ブルーシート、マグネットシート
使ってみて (効果・反省等)	<p>本校のボッチャの取り組みでは、数字の記されたシートにボールを転がし、点数を得る形で行われていることが主流で、スポーツの集いでも同様の形で実施されている。AB 高グループの児童の実態としては、数字による量の概念の理解までは難しく、グループ内で最も理解が進んでいる児童でようやく数唱ができるかどうかというレベルである。本教材は自分の投げたボールの止まった位置の色に合わせて、色カードを得点として受け取り、ホワイトボードに貼ることで、自分のスコアが量的に見えることを目指して作成した。</p> <p>同時に、「どこに狙って投げればいいのか」ということも視覚的にわかりやすく、目と手の協応動作の向上にも役立つ教材として活用できればと考えている。投擲に関しては、自ら投げる、ランプを使うなど、ボッチャのボールや補助具をそのまま使用できるようにしている。</p>
保管場所 又は所有者	本校 小学部