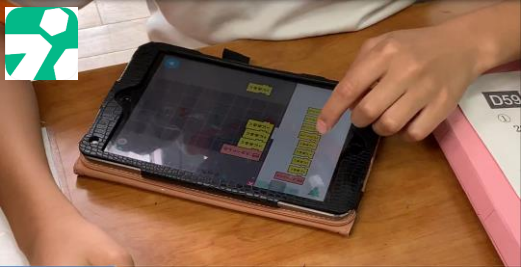


教材・支援機器活用実践事例(特別支援学校版)

	実践名(実践年度)	プログラミングを楽しもう(平成30年度)
参加する 授業について	教科名等 (該当する教科名等を選択。当てはまらない場合はその他を選択し、次の単元・題材名の欄に記入。)	☐ 国語 ☐ 社会 ☐ 算数/数学 ☐ 理科 ☐ 生活 ☐ 音楽 ☐ 図画工作/美術 ☐ 家庭/技術・家庭 ☐ 体育/保健体育 ☐ 道徳 ☐ 外国語/外国語活動 ☐ 総合的な学習の時間 ☐ 特別活動 ☒ 自立活動 ☒ 各教科等を合わせた指導 ☐ その他の教科 ☐ その他()
	単元・題材名	プログラミング
	授業の目標	アプリを使ってプログラミングを楽しむ。配列等を行い動かす。
	観点別学習状況の評価の観点 (教科の特性により設定した観点がある場合は「その他」を選択し記載。)	☒ 「知識・理解」 ☒ 「技能」 ☐ 「思考・判断・表現」 ☒ 「関心・意欲・態度」 ☐ その他()
	自立活動の要素	☐ 健康の保持 ☐ 心理的な安定 ☐ 人間関係の形成 ☐ 環境の把握 ☐ 身体の動き ☐ コミュニケーション
学習 (集団)の実態	学部・学年・人数	☐ 通常の学級 ☐ 通級による指導 ☐ 特別支援学級 ☒ 特別支援学校
		☐ 就学前 ☒ 小学生 ☐ 中学生 ☐ 高校生以降 ☐ 特定されない
	対象の障害	☐ 視覚障害 ☐ 聴覚障害 ☒ 知的障害 ☐ 肢体不自由 ☐ 病弱・身体虚弱 ☐ 言語障害 ☐ 自閉症 ☐ 情緒障害 ☐ LD(学習障害) ☒ ADHD(注意欠陥/多動性障害) ☐ その他
子どもの実態	子どもの課題 (特性・ニーズ)	☐ 聞く ☐ 読む ☐ 見る ☐ 話す ☐ 書く ☐ 運動と姿勢 ☐ 計算する ☐ 推論する ☐ 日常生活活動 ☐ 社会性・コミュニケーション ☒ 不注意 ☒ 多動性・衝動性 ☐ 覚える・理解する ☐ 時間的・空間的・人的交流の制約 ☐ その他
		小学2年生程度の国語算数を理解している。プログラミングに興味関心がある。不注意なところや多動が見られる。言語での指示理解が苦手。好きなことや興味のあることに集中して取り組むことができる。
ICT活用について	使用した支援機器・教材の名称 (使用した支援機器・教材の名称を記載。なお、特定の製品に特化した実践の場合は製品名を記載。)	iPad、アプリ「ScratchJr」、「プログラミングゼミ」、  
	活用のねらい (概要)	A コミュニケーション支援(☐ A1意思伝達支援 ☐ A2遠隔コミュニケーション支援) B 活動支援(☐ B1情報入手支援 ☐ B2機器操作支援 ☐ B3時間支援) C 学習支援(☐ C1教科学習支援 ☐ C2認知発達支援 ☒ C3社会生活支援) アプリ「ScratchJr」、「プログラミングゼミ」を活用し、プログラミングを楽しむ。 ビジュアルプログラム言語を使い、ブロックを並べプログラミングの基礎を理解する。
	活用方法	iPadのアプリ「ScratchJr」、「プログラミングゼミ」を活用した。 1回10分～15分程度の時間活用。 「ScratchJr」はキャラクターや画面を動かすプログラミングを自由に組み確認することができる。 「プロゼミ」では、キャラクターを動かして、目的地まで動かす問題に取り組む。
効果・評価	ICTを活用した授業での 子どもの様子や変容および授業の評価	ビジュアルプログラミングで児童が理解しやすようだった。楽しみながらプログラミングについて学ぶことができた。色々と自分で考えてブロックを並べ試行錯誤することができ、達成すると喜んでいた。児童の実態を見てアプリを段階的に変えて行った。初めに「ScratchJr」から取り組んでみた。「ScratchJr」はキャラクターや画面を動かすプログラミングを自由に組んで楽しんでいた。 「プログラミングゼミ」では、キャラクターを動かして、目的地まで動かす問題に取り組み、試行錯誤しながら命令を組んでいた。少ない命令でできると評価が上がり、星が増えるというシステムなので、一度たくさん組んで動かして減らし、星が増えるように考えていた。 どちらのアプリもパソコン上に作品などが紹介されていて、取り組みやすく児童にあった活用法を探しやすく今後、発展させやすいと感じた。
資料	図・写真・表等 (生徒の写真は個人情報公開の確認を取っているものとする。)	 ブロック(命令)を並べて、自由にキャラクターを動かすことを楽しむ。 ゴールや正解を目指してブロック(命令)を並べる。