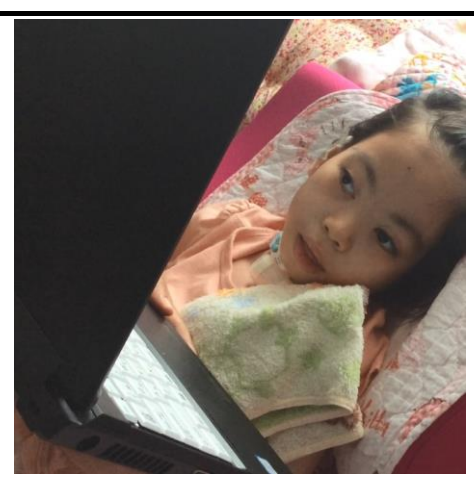
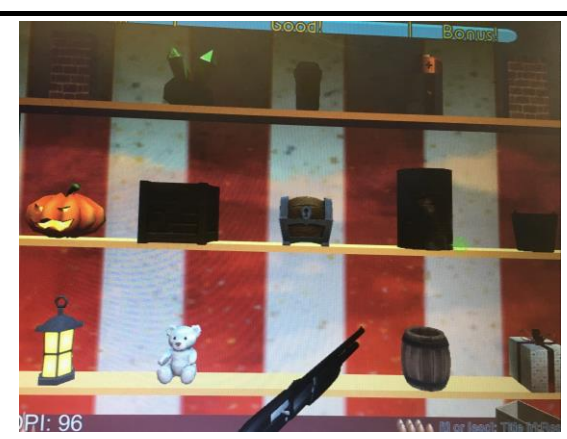
教材・支援機器活用実践事例（特別支援学校版）

	実践名（実践年度）	
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	
	授業の目標	
	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 子どもの実態	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 〇重度重複で、四肢麻痺があるため、活動を行う際は常に支援が必要である。 〇周囲の様子を観察する力があり、興味のあるもの対しては視線を送ったり、見て楽しむことができる。 〇テレビやipadなどの映像を見て楽しむことができるが、受け身の生活であるため自分で何かを操作する経験が乏しい。
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。）	〇視線入力装置「tobii　eyex」 〇PC「fujitsu　LIFEBOOK」
	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） PCに設定した視線入力装置「tobii　eyex」を使って、PC画面にあるマウスを操作し、自分の意志と視線を動かす力で簡単なゲームを楽しむ。また、マウスを動かすと何かが起こるという因果関係に気付けるようにする。
	活用方法	〇対象児童生徒は、常に寝たきりの状態であるため仰臥位姿勢で行う。 〇PCはSTの教師がもち、児童生徒のポジショニングに合わせて位置を決める。 〇操作するゲームの内容は児童生徒の実態に合わせて選ぶ。 〇対象児童生徒の状態を観察しながら、使用時間を決めていく。
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	PC画面に興味を持ち、注目するようになった。しかし、長時間実施すると眼精疲労も生じるため教師は児童生徒の状態を観察しながら行う必要がある。今回は、高等部生徒に関してはとても興味を持って実施することができたが、PCを固定するアクセサリーの充実など環境設定が課題である。今年度は授業での活用について、継続した取り組みができなかったため、次年度は計画的に授業へ活用していく。
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。）	 視線入力装置を使っている児童  視線入力装置で遊べるソフト（射的）