

令和7年度特別支援教育推進研究

特別支援学校における1人1台端末活用事例集

兵庫県立総合教育センター
令和8(2026)年3月

目次

【学習】

- 01 実習先におけるYYProbe（文字起こしアプリ）の活用
- 02 NHK for Schoolによる歴史の学習
- 03 調理レシピを保護者に伝えるためのタブレット端末の活用
- 04 シンキングツールを使って問題解決をしよう
- 05 技能検定PC部門の受検に向けた準備と練習
- 06 校外学習や現場実習の経路確認
- 07 3Dプリンターでモノづくり
- 08 国語・算数の個別課題の実施
- 09 イベント告知広告の作成
- 10 自己紹介クイズ
好きなものプレゼンテーション
- 11 現場実習、校外学習などの経路検索
- 12 ・Keynoteを使用したアニメーションの作成
・生成AIを使って単元の内容の絵本を作成
・1人1台端末を使った振り返りクイズ
- 13 数字や数の学習に意欲を持ちにくい生徒に対しての指導
- 14 学部でのレクリエーションの的当てに参加する
- 15 わからない漢字は、アプリで検索！
- 16 漢字の学習

- 17 Figjamを用いた共同編集によるまとめ
- 18 みんなのふるさとを知ろう・まとめよう
- 19 わくわく、修学旅行のお土産何にしようかな？
- 20 農耕の練習をしよう
- 21 デジタルを活用した作業学習

【支援】

- 22 朝の準備の自立
- 23 視覚障害のある生徒への教科学習支援
- 24 一日の活動を構造化して安定した学校生活を送ろう
- 25 発語が困難な生徒のコミュニケーション支援
- 26 GoogleMeetを活用した別教室での授業
- 27 朝の会と終わりの会で活用できる教材
- 28 iPadを用いた忘れ物チェック
- 29 訪問教育における筋電スイッチとアプリを使った学習
- 30 肢体不自由のある生徒の効果的な学習支援

実習先におけるYYProbe(文字起こしアプリ)の活用 (高等部・聴覚障害)

01 | ねらい

○聴覚障害のある生徒がICT機器を活用し、授業や職場体験実習等において生徒自身が自分で正確な情報を得ることができるようになる。

02 | 使用機器・アプリ

- ・ Lightning-USBカメラアダプタ
(マイク接続のため)
- ・ Lightningコネクタ用マイク
(X-Yマイク方式)
- ・ YYProbe (文字起こしアプリ)

03 | 活用

- ①情報の授業でICT機器の使い方を学ぶ。
- ②職場体験実習における事前あいさつや実習中に生徒がアプリを起動し、実習先の職員が言うことを理解する。

04 | 効果

- ①生徒自身はICT機器を活用すればスムーズにコミュニケーションが取れると思っていたが、実際は「スマホの文字起こし画面を見るよりも口の動きを見た方がスムーズにコミュニケーションが取れた。しかし、文字起こし機能によって、後から見返したり聞き取れなかった部分を確認したりすることができた。」と言っていた。
- ②生徒自身が情報保障のためのICT機器の使い方を知ることによって、卒業後の状況に応じて使える機器の選択肢が増えた。
- ③校内でのコミュニケーション方法は手話、口話が大部分を占めているが、卒業後を見据えてICT機器への興味、関心が深まった。

NHK for Schoolによる歴史の学習

(高等部・聴覚障害、知的障害)

01 | ねらい

○「近代国家をめざすためにどのような政策をつくったのか」をテーマに、生徒が「自分がリーダーになり、新しい国をつくるとしたらどのような政策をつくるのか」考える。

02 | 使用機器・アプリ ・NHK for school

03 | 活用「新しい国をつくるとしたら、どんなルールが必要？」

- ①教師が明治維新のきっかけと時代背景を解説する。
- ②教師が新政府の目標や方針（五箇条の御誓文等）を紹介する。
- ③教師が新政府の政策（身分制度の廃止、地租改正、徴兵制など）が人々の生活にどう影響したかを具体例で紹介する。
- ④「自分が当時の人ならどんな気持ち？」を生徒に考えさせる。
- ⑤生活の変化に注目させる。
- ⑥生徒が「自分が新政府のリーダーだったら、どんなことを大切にしたいか？」を考え、現代風の五箇条の御誓文や政策アイデアをまとめ発表する。

⑦今日学んだことや気づきを共有する。

⑧生徒同士で「新しい時代を作る勇気とチャレンジ精神」について話す。

04 | 効果

○聴覚障害のある生徒は多くの視覚的な支援を要するため、アプリの活用により理解しやすくなる。



NHK for school 「明治維新」

調理レシピを保護者に伝えるためのタブレット端末の活用 (幼稚部・聴覚障害)

01 | ねらい

○聴覚障害のある幼児が畑で育てた大根を収穫し、食べたい大根レシピを調べて家庭に持ち帰り、保護者とやりとりをしながら調理して食べる。

02 | 使用機器・アプリ

- ・ iPad
- ・ Epsonプリンタ
- ・ Epson iPrint

03 | 活用「大根レシピを調べてつくって食べよう」

- ①幼児とやりとりをしながら、レシピを検索し教師と一緒に文字を入力したり音声入力をして、プリンタで画像をプリントアウトする。
- ②ワークシートにプリントアウトした画像を貼り、レシピ名を記入する。
- ③幼児がお迎えに来た保護者に調べたことを伝え、家庭での調理をお願いする。

04 | 効果

- ①自分が調べたい事柄をタブレット端末で調べることができるということを知る機会となった。
- ②自分で調べたレシピで調理して食べたいという気持ちが高まった。
- ③保護者に自分の思いを伝えたり、家庭での調理に参加したりするなど、親子でのやりとりにつながった。
- ④学校で教師とやりとりをしながら検索し、検索したものを家庭に持ち帰り、親子でやりとりをする中で、食材や調理に関する言葉の獲得につながった。



シンキングツールを使って問題解決をしよう (高等部・知的障害)

01 | ねらい

○シンキングツールを使って考えを出し合ってから論理的思考をすることで、問題原因の明確化と課題解決をめざす。

02 | 使用機器・アプリ

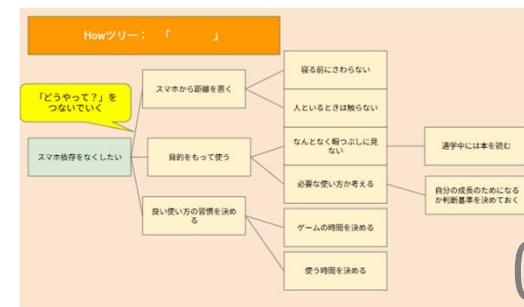
- ・ Google Classroom
- ・ Googleスライド
- ・ Googleドキュメント

03 | 活用

- ①論理的に考えることが苦手な生徒がGoogleスライドを使ってブレインストーミングにより考えを出し合う。
- ②KJ法によるグループ分けをし、ロジックツリー（Whatツリー）で論理的思考を視覚化することで、問題の原因を明確にする。
- ③問題解決のために、ブレインストーミングでアイデア出しとKJ法によるグループ化を行う。また、ロジックツリー（Howツリー）により解決策を視覚化することで解決策を具体的に導き出す。

04 | 効果

- ①書くこと、話すことに抵抗がある生徒でも、文字入力で意見の入力や発信ができるので思考活動に集中できる。
- ②出たアイデアの保持や思考プロセスを視覚的に理解でき、論理的に考えることができた。
- ③グループワークをスライドアプリの共同編集で行うことによって、発想が苦手な生徒でも他者の意見を共有することでアイデアが浮かび、話し合い活動の促進と思考の拡張ができた。
- ④クラウドにデータが保存でき、アイデアをいつでも参照できる状態で学習に利用できるので、学習したことを振り返りつつ学習を進めることができた。



技能検定PC部門の受験に向けた準備と練習 (高等部・知的障害)

01 | ねらい

○技能検定PC部門を受験するための生徒の基本知識や基本技能の習得をめざした指導

02 | 使用機器・アプリ

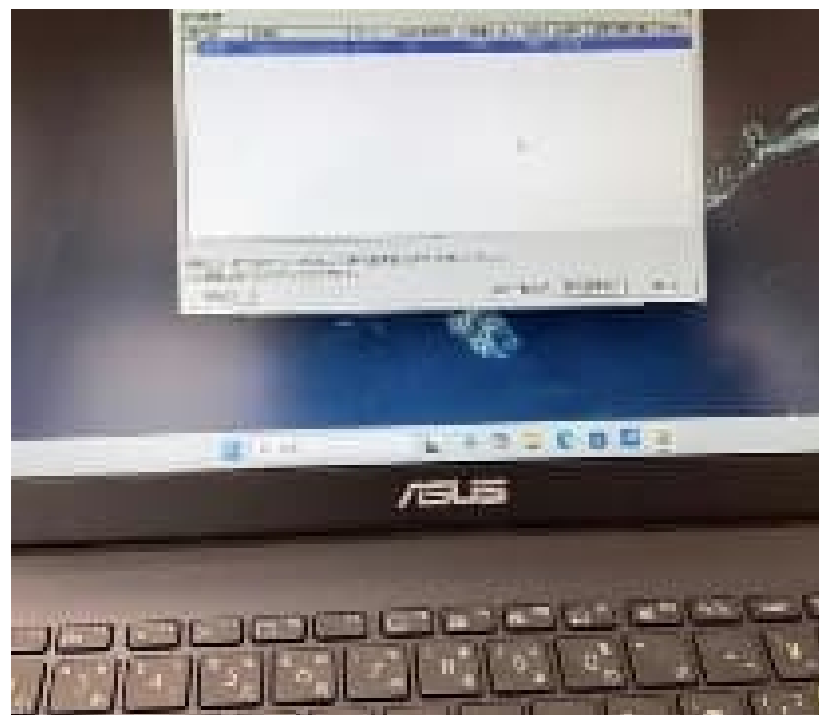
- ・Word（文字入力）
- ・「やってみよう！パソコンデータ入力」（データ入力）

03 | 活用

- ①1年生 iPadでタイピング練習し、文字入力部門を受験
- ②2年生 ノートPCでタイピング練習し、文字入力部門を受験
- ③1年生 文字入力部門の1級を取得した生徒は文書作成部門を受験
- ④3年生 ノートPCでデータ入力部門の練習をし、データ入力部門を受験

04 | 効果

- ①目標検定級を各自で設定し、目標級以上の取得をめざし、「職業」の時間以外にも朝の学習の時間や休み時間などで練習するといったことも見られた。
- ②多くの生徒が練習初期より高い級を取得することができ、日頃の練習や努力の大切さを実感することができた。



校外学習や現場実習の経路確認 (高等部・知的障害)

01 | ねらい

○文字を書くこと等が苦手な生徒が、文字入力によって作業時間を短縮する。

02 | 使用機器・アプリ

- ・ Teams
- ・ Word

03 | 活用

- ① iPadで検索した経路を手書きでプリントに記入する際に、枠の中に丁寧な字で記入することが難しかったり、訂正する際に取り乱したりする生徒が活用した。
- ② Teamsの課題（経路検索入力用のWordデータ）を開く。
- ③ iPadなどで経路を検索し、Wordに入力する。
- ④ 担任のチェック後、提出する。

04 | 効果

- ① Teamsの課題の説明を読み、行事に必要な経路検索入力用のWordデータを開くことができた。
- ② 経路をWordに入力できるようになったことで、字を書くことが苦手な生徒もスムーズに入力できるようになり、訂正が苦手な生徒もこれまでより落ち着いて訂正ができるようになった。
- ③ WordとTeamsを併用することで、提出までの時間が短縮された。

【行き(往路)】

| | 出発場所 | 出発時刻 |
|---|--------------------|-------|
| 1 | 兵庫立阪神特別支援学校 分教室 | 12:25 |
| 2 | 武庫荘 | 12:36 |
| 3 | 武庫之荘 | 13:00 |
| 4 | 下三 | 13:13 |
| 5 | 石橋 阪大前 | 13:29 |

手書きの経路

【行き(往路)】

| | 出発場所 | 出発時刻 |
|---|---------------------|-------|
| 1 | 兵庫県立阪神特別支援学校 分教室 | 13:14 |
| 2 | 武庫荘総合高校前 | 13:17 |
| 3 | 阪急武庫之荘(北側) | 13:29 |
| 4 | 阪急武庫之荘(南側) | 13:45 |
| 5 | 七松町3丁目 | 14:05 |

Wordに入力した経路

3Dプリンターでモノづくり (高等部・知的障害)

01 | ねらい

○新しいICT技術で、これまでに体験したことのないモノづくり（デジタルファブリケーション）を通じて、学びの幅を広げる。

02 | 使用機器・アプリ

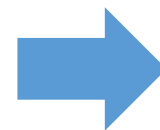
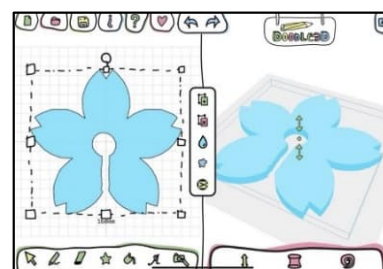
- ・ ApplePencil
- ・ 3Dプリンタ
- ・ WindowsPC
- ・ MacPC
- ・ Doodle 3D (3Dモデル作成)
- ・ FlashPrint (3Dスライサーソフト)

03 | 活用「3Dプリンタで小物づくり」(カードスタンド、キーホルダー、ランプシェードなど…)

- ①生徒が各自でモデル作成のアプリを用い、タブレットとスタイラスペンで好きな形をデザインする。(自由に描画する、図形を取り込む)
- ②自動で作成される3Dデータのサイズ指定や変形操作をタブレットで行う。
- ③スライサーソフトで、印刷データにする。

04 | 効果

- ①絵を描くだけで3Dデータが作成できるので取り組み易く、それが立体物になって出てくることに興味関心をもつことができた。
- ②データを少しずつ修正したり、自由な発想でデザインを試行錯誤しながらタブレットやスタイラスペンの操作を学ぶことができた。
- ③3Dプリンタの導入により、これまで経験し得なかったデジタルでのモノづくりという新しい体験ができ、学びの幅につながった。
- ④製品という位置づけでの作品づくりを通して、品質(丁寧に作る、完成度)を意識して、活動に取り組むことができた。



カードスタンド キーホルダー ランプシェード 07

国語・算数の個別課題の実施 (小学部・知的障害)

01 | ねらい

○学習の初めの段階としてまだ鉛筆やペンを持ってない児童や、情緒面で着席や授業に取り組むことが難しい児童が興味関心を持ったり、感覚的に操作したりすることができる。

02 | 使用機器・アプリ ・すくすくプラス

03 | 活用

- ①初めは、手本として教師が行っている画面録画したものを見せた。
- ②一人ずつ行うが、ミラーリングでTVに映し出し、他の児童もTVを見ることができるようにする。
- ③児童の実態に応じて、同じ形合わせでもレベルを選択し、指名する順番を工夫して難易度を変える。
- ④できた際には、音が出るので児童にもわかりやすい。

04 | 効果

- ①初めは爪で画面を操作したり、形を移動させる際に指を離してしまったりしていた児童も、段階的に取り組めるようアプリの中から順番を厳選することで、自分で操作できるようになった。
- ②形合わせは、方法がわかると重度重複障害の児童もスムーズに取り組むことができた。
- ③数字やひらがなのなぞり書きは、始点をわかりやすく繰り返し示すことで児童自身が始点を見つけることができ、簡単な線なぞりやなぞり書きに取り組むことができた。



TVの画面でなぞり書きをしている児童



できた際に、音が出ている様子

イベント告知広告の作成 (高等部・知的障害)

01 | ねらい

○見てもらう相手に分かりやすい表現を考える。

02 | 使用機器・アプリ

・Canva

03 | 活用

①生徒がCanvaを活用し、校内喫茶の告知と青空市場で使用する販売物のメニュー表を作成した。

②たくさんのテンプレートからイメージを選び、表現できた。

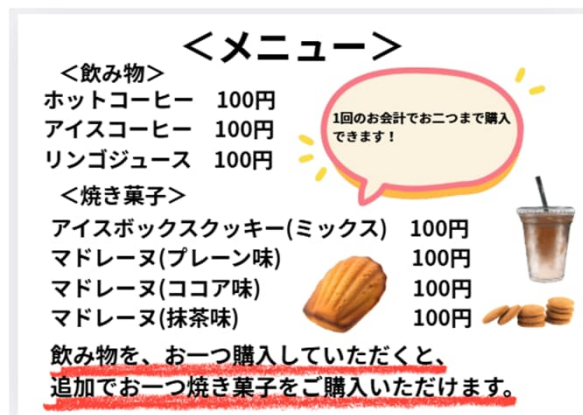
04 | 効果

①指示書を示すことで、作業内容を理解し、与えられた作業に集中して取り組めた。

②無数にあるテンプレートから生徒がイメージに近いものを選ぶことができた。複雑な操作がないため、指先を使った操作でイラストや文字の配置を考えられた。

③制作物は、用紙掲示やTeamsアプリを使ってデータ配信を行った。

④制作物を見た教員からの「よかったね」「上手にできたね」などの声かけにより、制作した生徒は達成感を感じた。



自己紹介クイズ・好きなもののプレゼンテーション (高等部・知的障害)

01 | ねらい

○自分自身のことを知り、他者へ発表することができる。

02 | 使用機器・アプリ

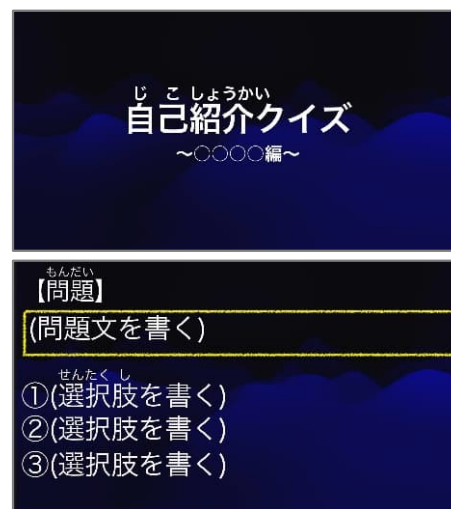
・Keynote

03 | 活用

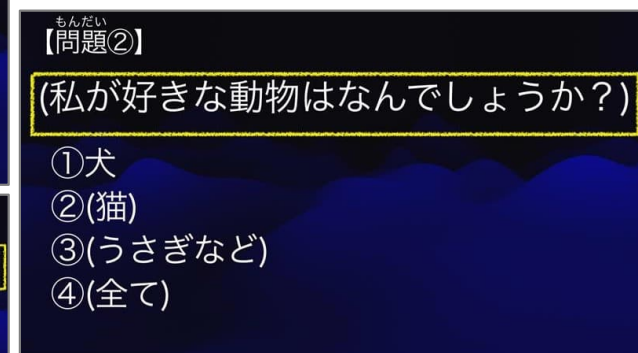
○あらかじめ教師がkeynoteでテンプレートを作成し、生徒へ配布した。それを基に自己紹介クイズ(自分自身に関する3択クイズ)を作成し、互いに発表しあった。

04 | 効果

○Keynoteのテンプレートを配布したため、最初は内容のみに集中して取り組むことができた。活動を進める中で、編集技術が上がり、「見せ方」「提示方法(アニメーション等)」等まで考え編集する生徒がいた。テンプレートを取り入れることにより、生徒の実態に合わせた活動が展開できた。



テンプレート



生徒が作成したスライド

現場実習、校外学習などの経路検索 (高等部・知的障害)

01 | ねらい

○個人端末を用いて、各自が自宅から実習先までの経路検索を行えるスキルを身につける。

02 | 使用機器・アプリ

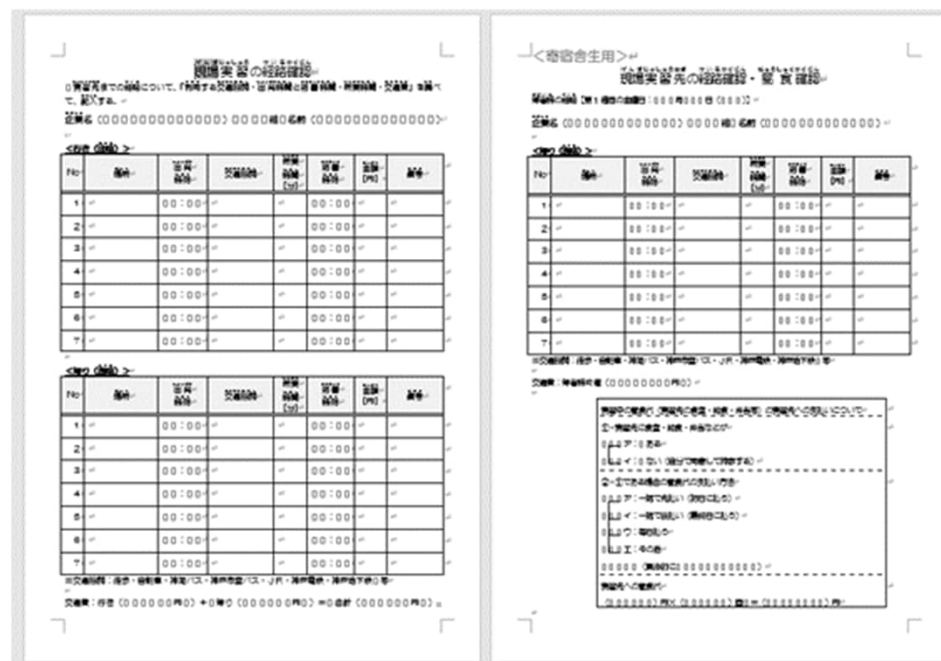
- ・ Google Maps
- ・ 神姫バスnavi
- ・ 経路検索webツール

03 | 活用

- ①高等部1年生の11月から行われる現場実習を皮切りに、3年間を通して行う各種実習への経路検索について、総合的な探究の時間や情報の授業で指導をしていく。
- ②生徒が探索する経路は基本的に実習先への通勤方法である。発展的な内容としてはGoogleのストリートビューを活用し、実習先の最寄り駅などから実習先までの経路を確認し、より具体的な経路をイメージすることにも取り組んでいる。
- ③実習のみならず余暇活動時の経路検索や将来的な旅行などでの交通機関の活用方法なども合わせて指導を行っている。

04 | 効果

○3年間を通して行っていることで、年々調べる効率が上がってきていると実感している。また、生徒の余暇活動でも活用されていると報告を受けている。



- ・Keynoteを使用したアニメーションの作成
- ・生成AIを使用した単元の内容の絵本を作成
- ・1人1台端末を使った振り返りクイズ
(中学部・知的障害)

01 | ねらい

- ①アニメーションや絵本を作成し、足し算がどのような計算か分かるようにする。日常生活でよくある場面をアニメーションや絵本で取り上げ、足し算がどのような場面で使われ、私たちの生活に関係しているのかを知ることができるようにする。
- ②1人1台端末を使用し、クイズの回答をすることで全員が参加し、ワクワクできるような授業にする。

02 | 使用機器・アプリ

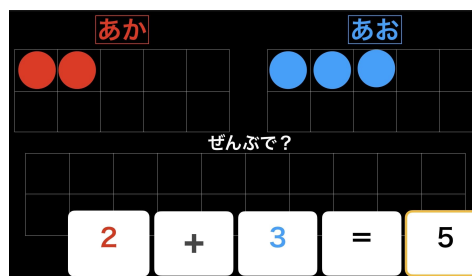
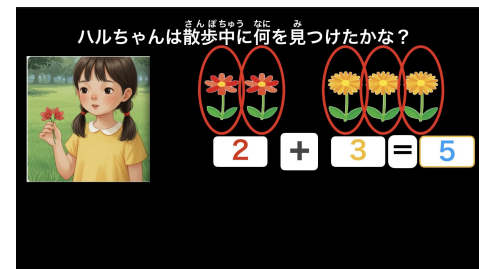
- ・Keynote
- ・ChatGPT
- ・Gemini
- ・Kahoot!

03 | 活用

- ①生徒がKeynoteで教師や生徒の顔写真を使用し、アニメーションを作成した。足し算の基礎を学ぶ内容では、教師二人が遊んでいるところに生徒が何人か遊びに来て、全員で何人になったでしょう？という内容でグループのメンバーの顔写真を使ってアニメーションを作成した。
- ・AIの絵本作成では「合わせていくつ？」というタイトルの絵本を作り、導入で読み聞かせを行った。
- ・Kahoot! を使い授業の最後に足し算の振り返りクイズを行った。電子黒板に問題を出し、生徒は4択で回答するという活動を行った。

04 | 効果

- ・導入でアニメーションや絵本を見せることで生徒の興味関心を高めることができた。その後の活動でも集中できる時間が続き、導入で見た内容と、今活動している内容が繋がって学習に取り組めた。画面の中に自分たちや教師が出てくるので、架空のキャラクターよりも興味を高めることができた。
- ・Kahoot! を使った振り返りクイズを行うことで、生徒はワクワクした気持ちでiPadを触りながらクイズに参加することができた。



数字や数の学習に意欲を持ちにくい生徒に対しての指導 (中学部・知的障害)

01 | ねらい

○生徒が意欲的に数字や数の学習に取り組むことができることをめざした指導

02 | 使用機器・アプリ ・かずあそび

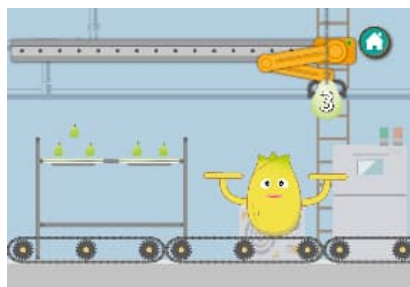
03 | 活用



- ①表示される絵をタップすると数えてくれるのでいくつあるか確認しやすい。
- ②小さい数字から問題が提示され、少しずつ難易度が上がるように設定されるため実態に応じた問題に取り組みやすい。選択肢をタップすると自動的に数えながら確認してくれるため正解か間違いかを確認しやすい。

04 | 効果

- ①具体物だと自ら数えることをしなかったが、自然と声を出して数える姿が見られた。
- ②リラックスして取り組むことができたため、間違っても落ち込むことなく次の選択肢を選ぶことができていた。
- ③間違っても数唱することがあったが、正しい数唱で数えながら点つなぎをしている姿が見られた。



- ③数字と数量を天秤に載せるような動きをすることで、「等しい」ということが視覚的にわかりやすい。
- ④数量の選択肢をクレーンゲームのような動きで運ぶため、楽しんで取り組むことができる。



- ⑤数字の点つなぎを少ない数から取り組むことができる。
- ⑥クリアするごとに新しい絵が表示されるので、楽しみながら取り組むことができる。

不正解でも「×」や「ブー」など嫌な効果が出ないため、「失敗した」と強く印象づけることはない。

学部でのレクリエーションの的当てに参加する (中学部・肢体不自由)

01 | ねらい

iPadでおもちゃのピッチングマシンを操作して玉入れゲームに参加する。

02 | 使用機器・アプリ

- ・おもちゃのピッチングマシーン
- ・MaBeee

03 | 活用

- ①ピッチングマシーンにMaBeee電池を挿入する。
- ②iPadでMaBeee(アプリ)を操作し、スイッチのON、OFFをする。



04 | 効果

- ①生徒がMaBeeeアプリを活用することで、ピッチングマシーンを動かして投球することができた。
- ②ピッチングマシーン以外でも乾電池で作動するおもちゃであれば、活用できるので、肢体不自由のある生徒に効果的である。
- ③Bluetoothの無線接続なのでコードが絡まる等のわずらわしさが無い。



わからない漢字は、アプリで検索！

(中学部・知的障害)

01 | ねらい

○情報機器の操作に慣れる。アプリの機能を理解し、検索から解答までを生徒が自分でできるようになり、他者からの支援を少なくする。

02 | 使用機器・アプリ

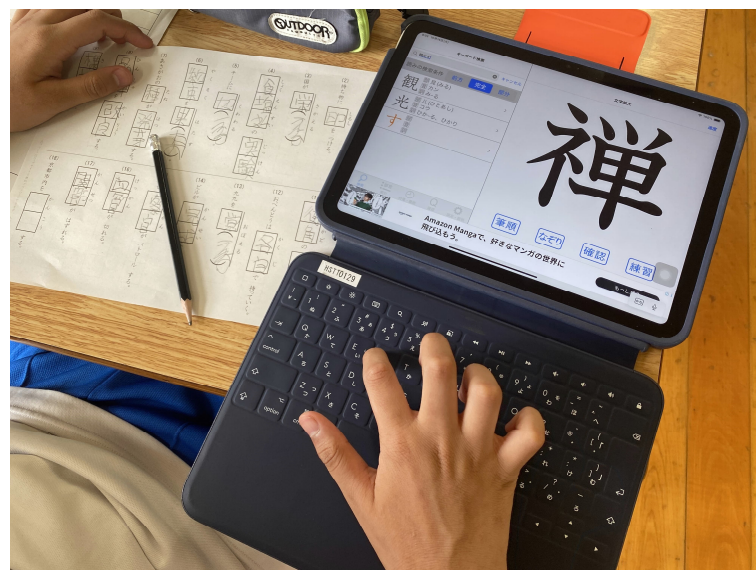
・新・筆順辞典

03 | 活用

- ①教師が毎朝机の上に学習プリントを置いておき、すべきことに見通しを持たせる。
- ②生徒が解答できない問題を教師に質問した時に、教師がiPadを用意してアプリの操作方法を示す。
- ③操作に慣れてきた頃から、生徒の机の上にiPadを置いておき、生徒自身で学習プリントを完結できるようにしていく。

04 | 効果

- ①教師に答えを聞いて解答していた。あるいは空欄にしていたが、生徒は自分で調べて解答する手段ができたことで、学習を生徒自身で完結できるようになった。
- ②手段を得たことで、学習意欲が高まった。
- ③教師の対応として、学習プリントの準備と添削のみになり、他生徒への対応ができるようになった。



漢字の学習

(中学部・知的障害)

01 | ねらい

○漢字の書き順と読み書きを覚える指導

02 | 使用機器・アプリ

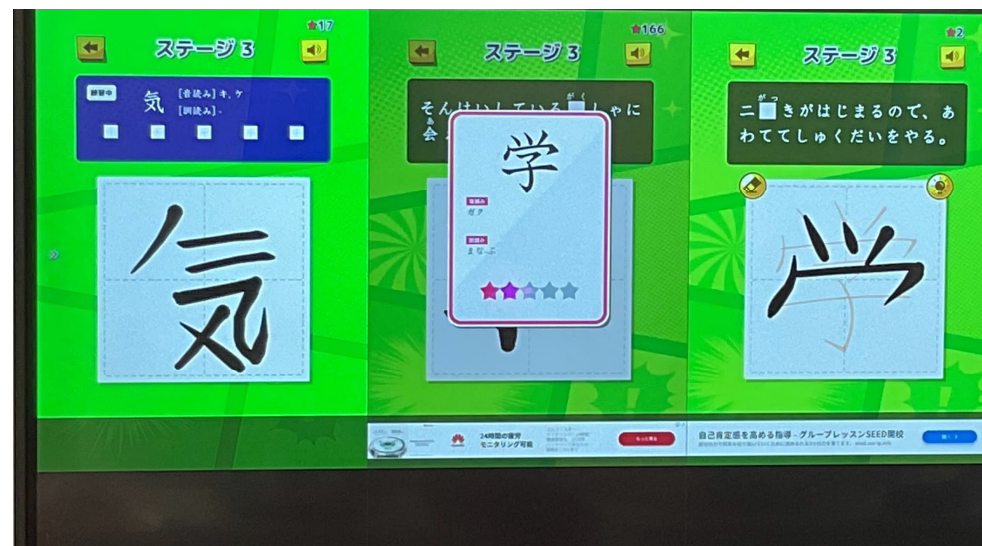
・「おもしろひとコマ漢字」

03 | 活用

- ①学習する漢字を生徒が事前に紙に筆記する。
- ②生徒全員がテレビのミラーリングでiPadのアプリを画面共有する。
- ③漢字5つがランダムに出る、同じ問題番号を生徒全員に選ばせ、問題に取り組ませる。
- ④漢字が分からない場合は、書き方が少しの間出てくるので参考にできる。

04 | 効果

- ①答え合わせの時に、漢字の使い方のイラストが出てくるので参考になる。
- ②書き順通りに書かないと、正解にならないので書き順の学習になる。



Figjamを用いた共同編集によるまとめ (中学部・知的障害)

01 | ねらい

○Figjamを用いて共同編集を行うことにより、コミュニケーション能力や分担して作業を行う能力を育てる。

02 | 使用機器・アプリ ・ Figjam

03 | 活用

- ①総合的な学習の時間に、昨年度から続けているSDGsの授業を行った。
- ②生徒たちは「安全な水とトイレをすべての人に」をテーマにチームに分かれて調べ学習を行った。
- ③チームで調べたことをアプリ「Figjam」を用いて、一枚のボードで共同編集した。
- ④チームでどのようなことを調べるかを決定した後、各自で内容を検索し、一時的にWordやメモ帳でまとめ、Figjamにコピー＆ペーストするという流れで進めた。
- ⑤最後の発表も、iPadを用いアプリを見ながら行った。

04 | 効果

- ①一枚のボードで共同編集を行うことで、お互いに「私は〇〇を調べるから、あなたは〇〇をお願い。」などのコミュニケーションが活発となった。
- ②それぞれの得意な点をお互いに知り（デザインが得意、作業が得意など）、活動をすることができるようになった。



みんなのふるさとを知ろう・まとめよう (中学部・知的障害)

01 | ねらい

○自分たちの住んでいる地域について、iPadで調べてまとめることができる。

02 | 使用機器・アプリ ・フリーボード

03 | 活用

- ①生徒が自分たちの住む地域について調べ、「フリーボード」のアプリに入力する。
- ②文章を打ち込んだり、写真を貼り付けたりして一人ずつまとめを作る。
- ③模造紙に貼り、グループでまとめる。

04 | 効果

- ①長押しすると簡単に「フリーボード」に貼り付けられるため、iPad操作が難しい生徒も自分で操作を覚えて使うことができるようになった。
- ②字を書くことが苦手な生徒も、iPadを使うことによって文章をコピー＆ペーストすることができるため苦手意識を軽減できた。
- ③iPad操作を得意とする生徒もいるため、困っている生徒がいたら進んで助けようとする姿が見られた。



わくわく、修学旅行のお土産何にしようかな？ (中学部・知的障害)

01 | ねらい

○修学旅行に向けてお土産を調べ、予算に合わせて買えるものを決める。

02 | 使用機器・アプリ

- ・ Keynote
- ・ Google
- ・ 読み上げ機能

03 | 活用

①Keynoteで調べ方を確認する。
(Googleでの検索方法の確認をする)

04 | 効果

- ①写真や動画でお土産の実物を見せることで、言葉だけでは伝わりにくい形や色、大きさなどを具体的にイメージできる。
- ②読み上げ機能を使えば、お土産の説明文を音声で聞くことができ、文字を読むのが苦手な生徒も内容を理解しやすい。



農耕の練習をしよう

(高等部・知的障害、肢体不自由)

01 | ねらい

○作物の種まきや育成の様子をシミュレーションする。

02 | 使用機器・アプリ ・ Minecraft Education

03 | 活用

- ①教師がMinecraft内に作物を植えるための空間を作る。
- ②生徒がグループに分かれ、Minecraftの中に種を植えたり、水をあげたりする。
- ③作物が育つ様子を観察し、育成方法を改善する。

04 | 効果

- ①作物を植えるシミュレーションができた。
- ②作物が育つためには何が必要か相談したり、調べたりしながら考えることができた。
- ③グループ内で話し合い、協力して取り組むことができた。
- ④実際に作物を植える際に、スムーズに取り組むことができた。



デジタルを活用した作業学習 (高等部・知的障害、肢体不自由)

01 | ねらい

○実践的なICTスキルを身に付ける。

02 | 使用機器・アプリ

- ・ iPad
- ・ 3Dプリンター
- ・ Scaniverse

03 | 活用

- ①生徒が粘土で作成した模型を、Scaniverseを使用して立体データに変換する。
- ②変換したデータは、生徒用ファイルサーバを経由してPCに移行する。
- ③PC上のアプリケーションで立体データに色を塗り、3Dプリンターに送信する。
- ④3Dプリンターで立体作品を製作する。

04 | 効果

○自分のアイデアが形になる体験を通して、ICTスキルの習得に積極的に取り組む生徒が増加した。



朝の準備の自立 (小学部・知的障害)

01 | ねらい

○できるだけ教師の支援を減らし、一人で朝の準備と更衣、朝学習まで終えることをめざす。

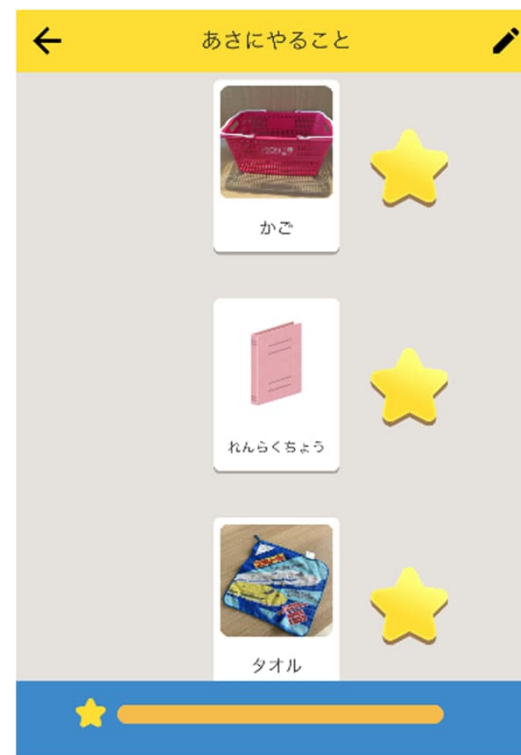
02 | 使用機器・アプリ ・やることリスト

03 | 活用

- ①生徒が朝の準備から学習までの流れを項目ごとにチェックできる。
- ②写真をタップすると音声が出る。
- ③項目を終えると☆に触れ、黄色になる。
- ④すべてを終えるとプレゼントを開けアニメーションを見ることが出来る。

04 | 効果

- ①やるべきことが分からずに注意散漫になっていた生徒が、ツールを導入してから自分でできるようになっていった。
- ②アニメーションを励みに、意欲的に朝学習できるようになった。



視覚障害のある生徒への教科学習支援

(中学部・視覚障害)

01 | ねらい

- 生徒が支援アプリを使用しながら教科書の英文を読み、海外の伝統行事に関する情報を理解することができる。

02 | 使用機器・アプリ

- ・UDブラウザ

03 | 活用・効果

- ①拡大縮小機能：ルーペの様に拡大と縮小ができる。場所を探す時は縮小し、読む時は拡大して使用する。
- ②書き込み機能：メモや問題文への解答など自由に書きこむことができる。



一日の活動を構造化して安定した学校生活を送ろう

(高等部・知的障害)

01 | ねらい

○一日の流れを視覚支援ツールを使って理解しやすくし、落ち着いて学習活動に取り組めるようにする。

02 | 使用機器・アプリ

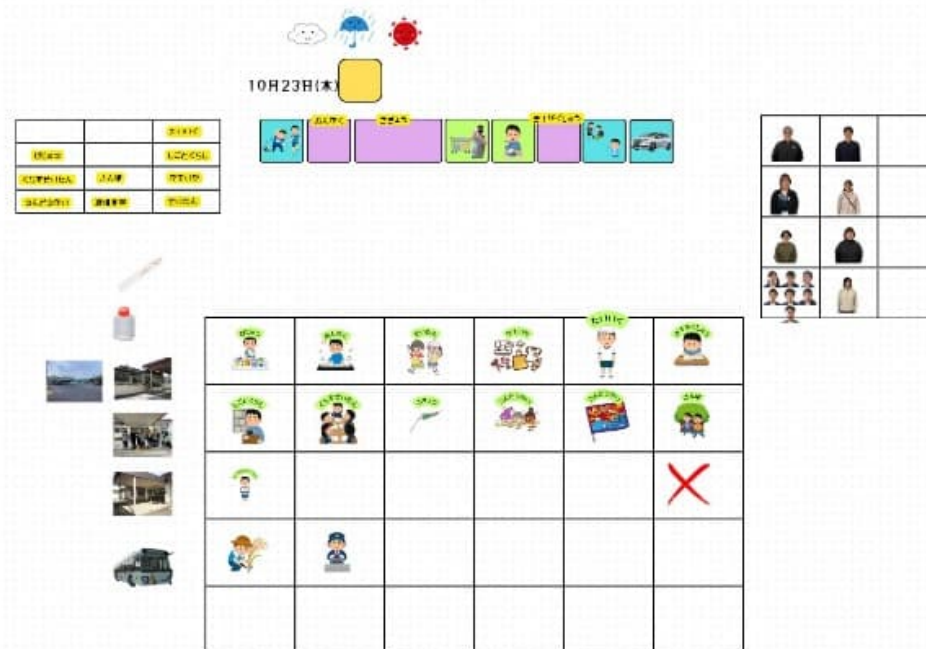
・Canva

03 | 活用

- ①Canvaのホワイトボードを端末、あるいは電子黒板に表示
- ②日常生活の指導「朝の会」で一日のスケジュールを確認
- ③生徒自身が各授業のコンテンツを移動させてより理解を深めさせる。
- ④行事等のイレギュラーなイベントは、随時写真等を挿入して活用する。

04 | 効果

○以前は、1日のスケジュールを示すだけだったが、生徒自身がスケジュールを構成することで、より理解が深まり学習活動に積極的に参加できるようになった。



発語が困難な生徒のコミュニケーション支援 (高等部・知的障害)

01 | ねらい

○発語の難しい生徒が主体的にコミュニケーションをとることができる。

02 | 使用機器・アプリ

・ DropTap

03 | 活用

①教師が場面ごとにシンボルを選び画面を用意する。

(シンボルは自立活動の要求場面を想定)

②シンボルをタップすると音声が出てくる。

③生徒の実態に応じて、単語のみの表出か1文での表出かを選択できる。

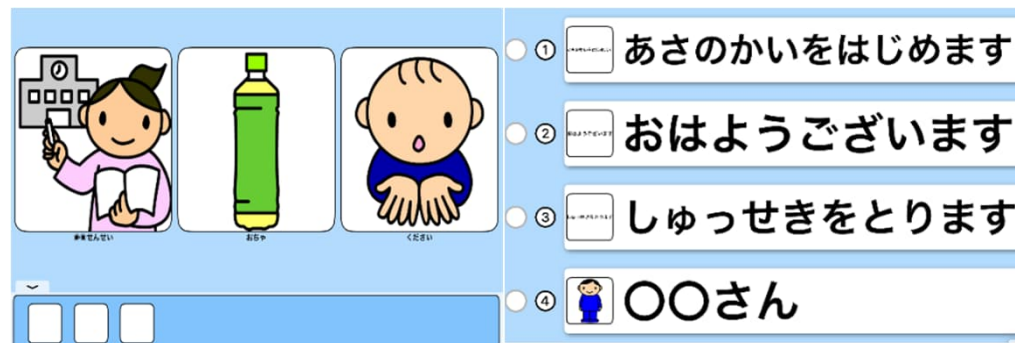
⑤スケジュールモードを利用することで見通しを持たせる支援も可能である。

04 | 効果

①意思の伝達手段として手や指でサインを使用していた生徒が、DropTapを利用して自分の要求を伝えることができるようになった。

②教師が用意したシンボルを並べた画面に要求したい事柄が見当たらない時には、サインでその旨を伝え、教師と一緒にDropTap内にあるシンボルを探し、意思伝達することができた。

(※アプリ内には大量のドロップスシンボルが収録されている)



シンボルを並べた画面
(シンボルをタップすると音声が出る)

スケジュール(あさのかい)を表示した画面

GoogleMeetを活用した別教室での授業

(中学部・知的障害)

01 | ねらい

○多人数の教室に入りにくい生徒が別教室で授業を受けることができる。

02 | 使用機器・アプリ

・GoogleMeet

03 | 活用

①障害の特性により、多くの生徒がいる教室では授業を受けにくい生徒が、GoogleMeetを用いて別教室で授業を受けることにより、授業参加できるようにする。

②リモート授業であれば音声のみでの参加も可能であり、気持ちや体調がすぐれない時には、音声を消した状態での参加も可能としている。

04 | 効果

①当初は別室で別の学習をしていたが、GoogleMeetを用いたことで授業を受けようとする姿勢へと変容した。

②授業の雰囲気慣れ、徐々に実際の教室での授業に参加できるようになってきた。



朝の会と終わりの会で活用できる教材 (高等部・知的障害)

01 | ねらい

○発語のない生徒が朝の会と終わりの会で司会ができることをめざした指導

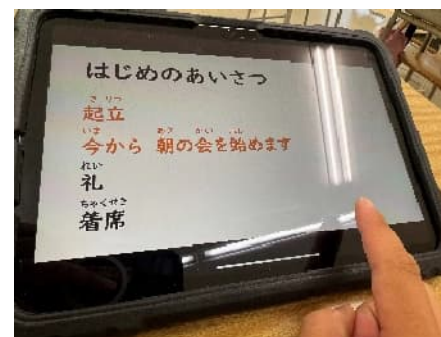
02 | 使用機器・アプリ ・ PowerPoint

03 | 活用

- ①漢字が読めない生徒のために教師がふりがなを入れている。
- ②イメージを持ちやすいように教師がイラストを入れている。
- ③発語のない生徒が端末の読み上げ機能を活用する。
- ④進め方が同じになるため、生徒が慣れてくると教師の支援を減らすことができる。
- ⑤モニターに映してみんなで画面を確認して進めることもできる。
- ⑥見ている側も今どこまで進んでいるか見通しが持てる。

04 | 効果

- ①生徒がイラストやひらがなを讀んで朝の会と終わりの会を進めることができる。
- ②音声データを入れた端末の読み上げ機能により、教師の代読がなくても進めることができる。



iPadを用いた忘れ物チェック (中学部・知的障害)

01 | ねらい

○卒業後を見据え、自立を図る。

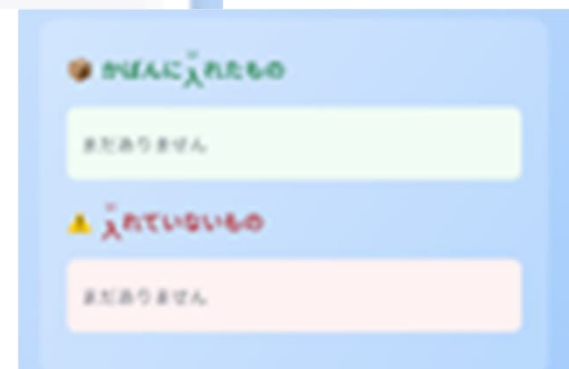
02 | 使用機器・アプリ ・自作のWebサイト

03 | 活用

- ①自作したWebサイトにアクセスできるよう二次元コードを読み取り、ページにアクセスする。
- ②持ち帰る物を選択し、鞆の中に入れた物をチェックしていく。
- ③チェックし終えた後は、鞆の中に入れた物の一覧がポップアップ表示されるように設定する。
- ④生徒が画面を教師に提示し、教師とともに確認を行う。

04 | 効果

- ①1人1台の端末(iPad)の活用により、自発的に持ち帰る物を鞆に入れる習慣が身に付き、忘れ物の減少につながった。
- ②Formsの機能と比べると二度押しの防止ができ、操作の形骸化を防止できる。



訪問教育における筋電スイッチとアプリを使った学習 (中学部・肢体不自由、病弱)

01 | ねらい

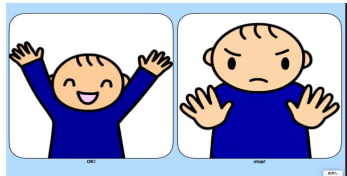
○重度重複障害の生徒が学習場面で意思表示や感情表現ができることをめざした指導

02 | 使用機器・アプリ

・ニューロノード (iPadを連携して使用)

03 | 活用

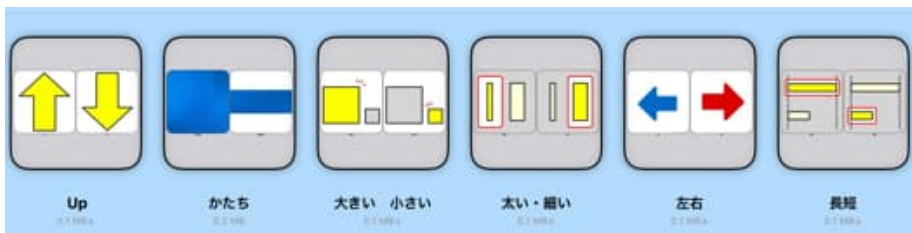
①自立活動では、快、不快が表せるように、「OK!」「Stop!」の2択から選べるようにする。



②終わりの会では今日頑張ったことや感想を5つの中から選べるようにする。



③俳句を読んでイメージを膨らませる学習では、色画用紙の大きさ、形、色、配置等を順番に選ばせ、国語科で学習した俳句のイメージを教師と一緒に表現することができた。

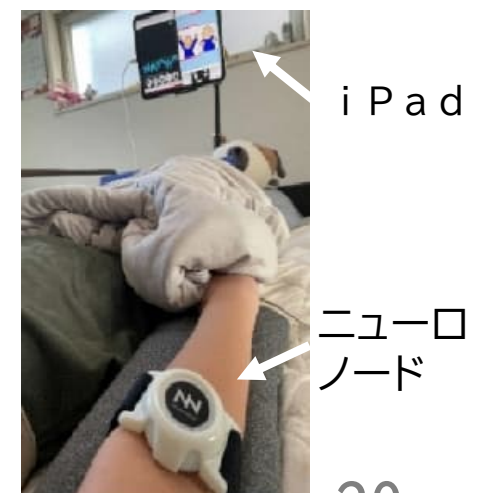


04 | 効果

- ①教師が生徒の気持ち (快・不快) を読みとったり、学習場面で複数の選択肢の中から1つ選んで意思表示したりすることができた。
- ②コミュニケーションの意欲が高まり、生徒本人から教師や家族にニューロノード・アプリを通して呼びかけることが増えた。
- ③教師が予想していない時に生徒からの反応があることで、もう一度説明したり、待ったりする等、教師と生徒がやりとりをしながら授業を進めることができた。
- ④ニューロノードの筋電図から生徒の覚醒レベル等の情報を読み取り、授業に活かすことができた。



生徒が制作した色面構成



iPad

ニューロノード

肢体不自由のある生徒の効果的な学習支援

(高等部・知的障害、肢体不自由)

01 | ねらい

○発語のない肢体不自由の生徒がタブレット端末を用いて意思の表出をしたり、朝の会や終わりの会の司会に取り組んだりする。

02 | 使用機器・アプリ

・大型TV ・AppleTV ・外部スイッチ ・DropTap

03 | 活用

①活動の目的

- ・司会進行を体験することで自己表現の機会を増やす。
- ・スイッチ操作やタップによる意思表出を支援する。
- ・友達や先生とのコミュニケーションを促進する。

②活動の流れ

- ・DropTapで「朝の会の流れ」をボード化（例：あいさつ → 出席確認 → 天気 → 今日の予定など）したり、各項目に音声とシンボルを設定（例：「おはようございます」「今日の天気は晴れです」）したりする。
- ・児童がスイッチで「おはようございます」などを選択・再生する。出席確認では、DropTapに登録されたクラスの友だちの名前をタップして呼びかけを行う。天気の発表では、DropTapの天気シンボルを選んで音声で伝える。先生や友達の顔写真をDropTapに登録し、指名しやすくする。

04 | 効果

- ①アプリでは、たくさんの記号等の中から好きなものを選び、表示することが可能である。例えば、○、×のような記号やシンボルを選んで表示すれば、2択の意思表示が可能になる。
- ②意思表示をすることが困難な児童生徒が意思表示の意義やそのやり方を直感的に理解してもらいやすくなる。
- ③外部スイッチと連携することで、より肢体不自由の生徒が使いやすくカスタマイズすることが可能である。

