

教材・支援機器活用実践事例【ICT】

自発的な選択を促すための ICT 活用 「クイズ（難易度・ジャンルを自己選択）」

子どもについて	所属・学年	特別支援学校・小学部 3・4 年
	障がい名等	知的障がい（自閉症）
	子どもの実態 （学習上又は生活上の困難さ等）	・どちらか一つを選択することが難しい。選択肢を提示されると両方を選んでしまう。「好きな方はどれ？」「どっちがいい？」などの問いかけを受けると、おうむ返しをしてしまう。
授業について （教材・教具を使用した授業や指導場面）	教科名等	生活単元学習生活単元学習
	単元(題材)名	単元名「クイズゲームをしよう！」
	単元(題材)の概要	・ ICT 機器を活用したクイズゲームに学級のみinnで取り組み、得点を競う。自分でクイズの種類や難易度を選べるようにすることで、ゲームに勝つために自分で選択したり、決定したりできる場面を設定する。
教材・教具支援機器について	教材・教具 支援機器	タブレット端末、アプリ（Google スライド）、テレビモニター、○×ブザー、絵カード、得点用の具体物 等 
	ねらい・工夫点	〈ねらい〉 ○具体物や言葉だけでは選択することが難しい児童が、「触ると変化が起きる」「視覚的・聴覚的に結果がわかりやすい」教材を使うことで、自分で選んだことで結果が変わる経験をし、選ぶことの意味を体験的に学ぶことができる。 〈工夫点〉 ・選んだ選択肢によって正解・不正解がはっきり分かるようにした。 ・選んだ内容がすぐに iPad、モニターに出てくるようにした。 ・実態に応じて問題の難易度を設定した。対象児の好きなテーマをもとに、答えやすい問題を用意した。 ・最初にどのようにクイズに答えるのか、見本を示したり、体験したりする機会を設定した。
	材料・作成方法等	タブレット端末、アプリ（Google スライド）
子どもの変容や評価		・答えをタップすると、「○」「×」のイラストが表示され、ブザーの音でも正解か不正解かであることが伝わることで、選んだ答えで結果が変わることが分かり、正解の選択肢を選ぶようになってきた。また、自分の興味のあるジャンルの問題だけでなく、やってみたいと感じたクイズを自分で選ぶ、自己選択することが増えてきた。