## ₹—<u>/</u>

青梅第四小学校 授業改善集団指導

特別支援教室ひまわり

日時:5月6日(金)4校時(4月27日(水)2・4校時、5月6日(金)2校時も実施)

対象: 2~6年生 6~7人

コミュニケーション活動「タブレットで自己紹介クイズ」 「喋らない協力ゲーム ザ・マインド」

本時のねらい

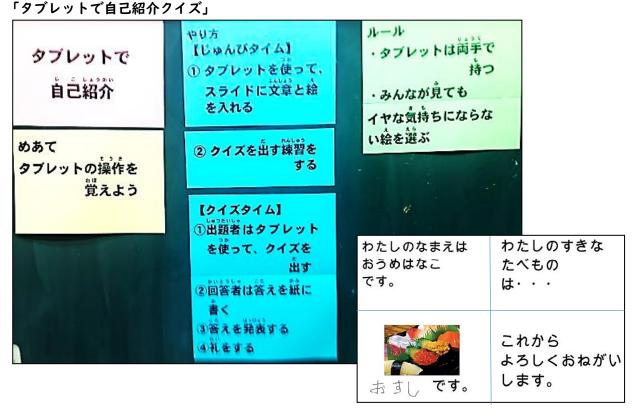
OChromebook (タブレット) の操作を覚える

- 本時のチャレンジ! 〇Chromebookの活用で、発表が苦手の児童の支援に!
  - ○1年生からでも使える文字入力の方法を教える!
  - ○急なICT機器のトラブルにも対応できるようプランBの想定!
  - ※前時には、自己紹介カードを作成し、グループ内で発表を行った。
  - ※今回のクイズは前時で発表した内容をクイズにする。

学習活動	指導・支援(○) 評価(☆)
1.「集中タイム」をする。 30秒ストップ・肩回し・深呼吸	〇休み時間からの切り替えができるように行う。
活動名:タブレット	- で自己紹介クイズ
めあて:タブレットの操作を覚えよう	
2. 今日の活動・めあて・やること・ルールを聞く。	〇めあてに沿って活動することをおさえさせる。
3. 【じゅんびタイム】 タブレットを使ってジャムボードに文章と絵を入れる。	<ul> <li>○事前に各曜日のクラスルームを作成しておく。</li> <li>○特別支援教室は電子黒板・大型モニタ・プロジェクタの配当が無いため、直接タブレットの画面や拡大印刷した紙で提示する。</li> <li>○児童の実態によって、ペン入力・手書き入力・タイピング入力のやり方を説明し、実践させる。</li> <li>○早く終わった児童は、もう一つクイズが出せるようにしておく。</li> <li>☆タブレットの操作を知り、自分に合った方法で文字入力をすることができる。</li> </ul>
4.【クイズタイム】 出題者はタブレットを使ってクイズを 出す。	〇発表が苦手な児童や場面緘黙がある児童については、 タブレットを動かすだけでクイズが出せるよう支援 する。
5. 振り返りをする。	〇めあてに沿って振り返りをさせる。
活動名:ザ・マインド めあて:☆ルールを守ろう ☆楽しめマスターを目指そう	
6. ルール説明を聞く。	○活動が難しい児童は教員とペアを組む。
7. 振り返りをする。	〇めあてに沿って振り返りをさせる。
ウラあり	

- ●ICT機器におけるよくあるトラブルを想定して、プランBを考えておく。
  - ☆児童がタブレットを忘れてしまった!不具合が起きた!
  - ⇒教員機を臨時で使用できるようにしておく。
  - ☆児童がアカウントやパスワードを忘れてしまった!
  - ⇒事前にアカウントとパスワードの一覧表を作成しておき、児童に教える。
  - ☆児童が課題のジャムボードを崩してしまって使えなくなってしまった!
  - ⇒変更履歴から初期の状態に戻る。

掲示・操作画面・活動の様子



## 「ザ・マインド」



