

# F

知的障害教育部門  
小学部

## アプリ「IntervalTimer」を使用した実践

### 【IntervalTimerとは？】

- ・計りたいタイムを設定すると、赤いラインが円を描いて表示されるアプリ。
- ・経過時間が視覚的にわかる。
- ・インターバル機能があり、「○秒、△セット」のようにタイマーを設定することができる。



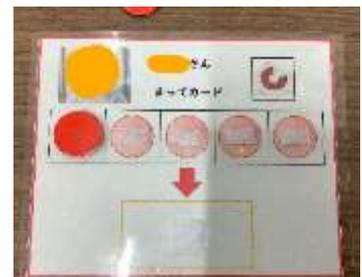
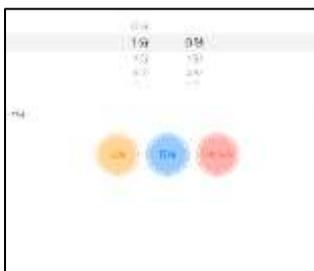
### 【児童生徒の実態とアプリ導入のねらい】

- ・様々な場面で待つのが苦手であり、泣いて怒ることがある。
- ・休み時間はプレイルームでの過ごしがメインなので、教室で過ごすきっかけになるとよい。
- ・視覚的な支援が有効、繰り返し取り組むことで理解が深まる児童である。

### 【実際の活用の様子】

#### ○活動の展開

- 1 給食の片づけ、歯磨きを終える。
- 2 「まってカード」の矢印の下に、プレイルームのカードを貼る。
- 3 「IntervalTime」アプリを使って、視覚的に待ち時間を提示。
- 4 赤ラインが円を描き終えたら、「まってカード」に○シールを貼る。
- 5 インターバル機能がついているので、5回赤ラインが円を描き、カードの○が5つ揃ったら、待ち時間終了。大好きなプレイルームへ！



#### ○児童の様子

- ・はじめは、①待つことへの負担が少なく済むように、②待つことが褒美（プレイルームに行くこと）につながるように、「まってカード」のシールは3か所、タイマーは10秒3セットで始めた。少ない時間なので、待つことを受け入れることができていた。
- ・少しずつタイマーの時間やセット数を増やしていきながら、進めていった。
- ・給食後に毎日繰り返しおこなうことで習慣化され、待つ時間が増えても納得して取り組めるようになった。プレイルームのカードを持って自ら座り、タイマーがスタートするのを待っている姿も見られるようになった。
- ・下校時に放課後等デイサービスの送迎車が来るまで待つ際にも、「まってカード」と「IntervalTime」アプリを用いて、教室で待つことができた。

# F

知的障害教育部門  
小学部

## Bluetooth®スピーカーを使用した実践

### 【Bluetooth スピーカーの利点】

- ・ 手持ちサイズで持ち運びやすく、どこでも使用ができる。
- ・ スマホやタブレットから bluetooth で音声や音楽を飛ばして使用することができる。



### 【児童生徒の実態と Bluetooth スピーカー導入のねらい】

- ・ 音楽絵本（はらぺこあおむし等）や音楽ブックなどに興味を示す児童が多い。
- ・ からだづくりやリトミック等で、歩くスピードに変化を持たせたいときに、曲調の違う音楽を使用し、聴覚面から速さを感じられるようにしたかった。
- ・ 集合の合図やお片付けの合図を音楽で示すことで、児童の自発的な動きを促そうと考えた。
- ・ 学習内容によっては、雰囲気づくりの為、BGM として使用したかった。

### 【実際の活用の様子】

- ・ 学習の始まりや活動の切り替わりで「あつまれ」の音楽を流すようにした。  
はじめは、音楽を流すとともに「座ります」「集まります」と促しを行っていたが、繰り返し行うことで、「あつまれ」の音楽がなったら席に戻ることが理解できるようになり、促す必要がなくなった。
- ・ 体育やからだづくりの授業で、片づける時間を設け、片付け開始の合図として「おかたづけ」の音楽を流した。「あつまれ」の曲で活動を終え、座席に戻り、「おかたづけ」の曲で使った道具を片づけ始めるといった一連の流れを音楽でおこなえるようになった。

◎音楽を聴き分ける力が付き、流れる音楽によって自発的に行動に移せる児童生徒が増えてきている。

# F

知的障害教育部門  
小学部

## Keynote を活用した学習の一例 『券売機やセルフレジを使ってみよう』

### 【児童生徒の実態】

- ・これまでに、自分で切符を買って電車に乗る、自分でお金を入れて買い物をする経験が初めての児童が多かった。

### 【教材作成上の工夫とねらい】

- ・触れる場所によって進む画面を変更する。
- ・実際の券売機やセルフレジの写真や動画、音源を貼り付ける。



より実践的に操作練習ができ、児童の自信につなげることができると考えた。

### 【実際の活用の様子】

- ・券売機の写真や動画、音源を使用することで、楽しく学習に参加することができた。
- ・実際の券売機やセルフレジで買い物をした時も、スムーズにできた。

