

支援機器等教材活用実践事例フォーマット

実践年度・タイトル		令和(元)年度
		幼児の集団での片づけ行動の促進—Visual Timerを使用した相互依存型集団随伴性の支援—
授業について	教科名等	<input type="checkbox"/> 国語 <input type="checkbox"/> 社会 <input type="checkbox"/> 算数/数学 <input type="checkbox"/> 理科 <input type="checkbox"/> 生活 <input type="checkbox"/> 音楽 <input type="checkbox"/> 図画工作/美術 <input type="checkbox"/> 家庭/技術・家庭 <input type="checkbox"/> 体育/保健体育 <input type="checkbox"/> 特別の教科 道徳 <input type="checkbox"/> 外国語/外国語活動 <input type="checkbox"/> 総合的な学習の時間 <input type="checkbox"/> 特別活動 <input type="checkbox"/> 自立活動 <input type="checkbox"/> 各教科等を合わせた指導 <input type="checkbox"/> その他の教科 ■その他(生活・身辺自立・行動の切り替え)
	単元・題材名	
	授業の目標	自由あそびを終えて片づける場面で、終了の合図に気づき、あそびをやめて自主的に片づけを行う 集団全体で、時間内に片づけることに取り組む
	学力の3要素	<input type="checkbox"/> 「知識及び技能」 ■「思考力・判断力・表現力等」 ■「主体的に学習に取り組む態度」
学習集団と子供の実際	学校・学部・学年・人数	■通常の学級 <input type="checkbox"/> 通級による指導 <input type="checkbox"/> 特別支援学級 <input type="checkbox"/> 特別支援学校 ■就学前 <input type="checkbox"/> 小学生 <input type="checkbox"/> 中学生 <input type="checkbox"/> 高校生以降 <input type="checkbox"/> 特定されない (年少5人、年中8人、年長3人) インクルーシブ教育を行う幼稚園
	対象の障害	<input type="checkbox"/> 視覚障害 <input type="checkbox"/> 聴覚障害 ■知的障害 <input type="checkbox"/> 肢体不自由 <input type="checkbox"/> 病弱・身体虚弱 <input type="checkbox"/> 言語障害 ■自閉症 <input type="checkbox"/> 情緒障害 ■LD(学習障害) ■ADHD(注意欠陥/多動性障害) ■その他
	子供の困難さ	<input type="checkbox"/> 見ること <input type="checkbox"/> 聞くこと ■話すこと <input type="checkbox"/> 読むこと <input type="checkbox"/> 書くこと <input type="checkbox"/> 動くこと ■コミュニケーションをすること ■気持ちを表現すること ■落ち着くこと・集中すること ■概念(時間、大きさ等)を理解すること <input type="checkbox"/> 学習(計算、推論等)すること ■その他
	活用	Aコミュニケーション支援(<input type="checkbox"/> A1意思伝達支援 <input type="checkbox"/> A2遠隔コミュニケーション支援) B活動支援(<input type="checkbox"/> B1情報入手支援 <input type="checkbox"/> B2機器操作支援 ■B3時間支援) C学習支援(<input type="checkbox"/> C1教科学習支援 <input type="checkbox"/> C2認知発達支援 <input type="checkbox"/> C3社会生活支援) D実態把握支援(■D1実態把握支援)
支援機器等教材の活用について	活用の意図	・残り時間が色で示されるタイマーを用いて、時間を幼児にわかるように示す。 ・行動の切り替え(あそびをやめてかたづけること)を、自主的に設定時間内に行う。
	使用した支援機器等教材の名称と画像	<input type="checkbox"/> タブレット(iPad) <input type="checkbox"/> VisualTimer(アプリ「絵カードタイマー」)
授業展開	授業展開・支援の手立て	<p>ベースライン:片づけのルールとして、ブロックでつくった作品は、2つ以上に分解して小さくしておもちゃ箱に入れることを、見本をみせて説明した。子どもたちには測定していることを知らせず、片づけ音楽が鳴り始めから、遊び場内にあったおもちゃが、おもちゃ箱などに入れられる(誰も手におもちゃを持っておらず床にも落ちてない状態)までの時間を計測した。教職員は、一人だけ遊び場に残り、片づけ開始時におもちゃ箱の設置だけを行い、片づけはすべて子どもたちだけで実施した。ベースラインでは、片づけのルールを教示した日の片づけは3分台、その後は5分台が1日、6分台(最長6分57秒)が4日続いた。</p> <p>介入1:介入初日のみ、自由遊び時間の途中で子どもたちに「今日から、タイマーの赤い部分がなくなる前に片づけができれば、全員におたのしみプレゼントがあります。」と教示した。その後、自由遊びを再開し、約5分経過したところで、片づけ音楽を流し、タイマーを遊び場に設置した。 制限時間は6分の設定で開始した。介入2日目以降は、教示は行わず、片づけ音楽を流しタイマーを設置した。設定時間内に片づけが完了したら、全員に菓子を提示した。菓子の種類は、チョコ、グミ、スナック、せんべい、クッキーなど日替わりとし、条件が達成されたときに、お楽しみボックスから今日のお菓子を提示した。</p> <p>介入2:介入1の時間を第2ベースラインとして、タイマーの時間を4分30秒で設定した。その他は介入1と同条件で実施した。</p>
		効果・評価

