

これは某特支学校小学部の低学年用に制作された教材です。

特支学校小学部用の教材は知的にあるいは情緒的に多くの支援が必要だと思われます。

かつて私も支援学校小学部で担任をしましたが、どのような学習ができるかという計画や予想が難しかったです。この教材は自分ではなく他者が使うことを想定した教材です。

これは生活単元で「忍者になろう」という遊び要素を含んだ体育的活動です。

プレールームに行き、仮設アスレチックで楽しんで鬼を倒して終了という活動です。

活動の前後にネットアクセスで予習復習することができることを想定しました。

実際に校舎の見取り図から校舎内を参画できる3DRPGとして制作しました。アプリとして活用していただいたものの、どこまで効果的な教材として使えたか難しかったと思います。

特支学校小学部で学習活動の中でアプリを活用する、ということの難しさを再認識しました。同時に楽しく音楽室に行き音楽を楽しむために3DRPG「音楽室に行こう」も作成しました。ネット世界の仮想空間の校舎で散策できることの発展性を模索しました。

実際の校舎模倣して、タブレット、スマホを通じて入れる仮想空間として構成し、散策することで学習活動やその支援に活用することができました。

今後のICT活用の参考にしたいだければと考えます。

END

・特支学校小学部の授業模索

低学年の3D仮想空間を
活用した学習の模索

理解 操作等の課題もある

校舎の仮想空間をどう活用するか

特支教育の中の有効性

- ・アプリの活用
 - ・仮想空間の可能性
 - ・メタ・バースの可能性
- 知的支援? 情緒支援? 身体支援?

学校を3D仮想空間化

「忍者になろう」

「音楽に行こう」

仮想空間の校舎散策

生活単元等で活用

学校を仮想空間にして

