

Osmo 実践報告書

記入日： 2023年 11月 1日

学校名	埼玉県立蓮田特別支援学校
氏名	苅田 龍之介 先生

■モニター利用について

利用した Osmo の種類と個数	ジーニアス・コーディング・ピザ
学年	小学部・中学部・高等部
人数	小学部 6 名・中学部 5 名・高等部 5 名
実施期間	9月中旬～11月下旬まで
授業時数	小学部 4 コマ・中学部 3 コマ・高等部 3 コマ
学習指導要項における項目	自立活動・課題別学習
単元名	小学部「Osmo で遊んでみよう」 中学部・高等部「Osmo で苦手克服！？チャレンジ！」
育てたい力	・見る力（画面上と具体物の相互理解力） ・動かす力（視覚で得た情報を形にする力） ・考える力（視覚から得た情報をもとに答えを考える力）
授業の目的	・ゲーム的活動を通して、空間認知能力などを育む。

■授業の展開（小学部）

学習活動	<ul style="list-style-type: none"> ① ピザを使用し、Osmo でどうゲームができるかを知る。 ② タングラム・ニュートン・マスターピースなどを使用し、空間認知や画面上と具体物の操作をねらいに個別課題に取り組む。 ③ 回数を重ね、ステップアップした課題を検討する。
授業内容	ピザ（1人ずつ交代しながら取り組む）→ニュートン（個別に手元で活動）→タングラム（実態に応じて）といった流れで週1回
児童の学習の様子	<p>日常的な授業ではわからなかった「どのように視えているか」「手先の器用さ」「本人の得手不得手」など新しい発見が多くあった。このようなツールを利用したからこそわかったことであると考えている。</p> <p>デジタルネイティブな子供たちにとって新しく興味をもって継続して取り組めそうな内容が多く、自立活動分野においても継続することで成長が見込まれる。</p>

■授業の展開（中・高）

学習活動	<ul style="list-style-type: none"> ① ピザ・ニュートン・ナンバーズ、タングラムそれぞれの課題に取り組み、担任が学習課題とは別に苦手意識があるジャンルについて検討する。 ② 苦手意識があるとされる個別課題について難易度を検討し、個別で取り組む。
授業内容	個別の課題学習の時間等を利用し、教室内に OSMO スペースを展開する。身体の学習や個人の活動などに取り組みながら、交代で OSMO の活動に触れ、実態把握を踏まえながら、教員と一緒に取り組む。
児童の学習の様子	<p>苦手意識をもって学習に取り組むより、とても前向きに、積極的に学習要素に触れることができたと思う。</p> <p>普段の自立活動ではわからない本人の得意分野を知ることができた。継続して活動に取り組んでみたい。</p>

■まとめ

成果	<p>日常的に取り組んでいる「個別の課題学習」や「日常生活学習」のなかでは測りきれない、見ることのできなかつた視点で新しい児童生徒の力を発見することができたと感じている。</p> <p>またこの活動を継続することで、苦手、不得手としていたジャンルにも挑戦できるのではないかと考えている。デジタルネイティブの子供たちにとって、ICT に触れながら、楽しみながら取り組める活動はとても貴重だと感じている。</p>
課題	全体的にアプリ側が海外向けであることは少し課題になる部分があるとは感じている。たとえばピザの金銭がドルの考えであることなど。

	<p>インターフェースは変わらないと思うので、実態に応じた部分を展開していくことで特に大きな課題ではないかと思う。</p>
児童の変容	<p>すでに数回の授業で「楽しい」「こんなことができる」と理解している。 楽しみながら学習に取り組むことで、知的障害によるパニックや不安定さなども軽減したうえで学習に取り組んでいる。</p>