

## Osmo 実践報告書

記入日：2023年 10月 24日

学校名	埼玉県立越谷西特別支援学校（知的障害教育部門）
氏名	佐藤 裕理 先生

### ■モニター利用について

利用した Osmo の種類と個数	OSMO Genius、little Genius、Cording、Pizza Company
学年	小学 5 年生、小学 6 年生、中学 2 年生
人数	4 人（小 5）、1 人（小 6）、1 人（中 2）
実施期間	9 月 1 日～9 月 28 日
授業時数	12 回（小 5）、4 回（小 6）、4 回（中 2）
学習指導要項における項目	国語、算数、自立活動
単元名	「朝学習（正しく数を数えよう、タングラムを完成させよう、落ち着いて学習に取り組もう、足りないピースを先生に伝えよう、など実態に応じて単元は様々です）」
育てたい力	<ul style="list-style-type: none"><li>・手がかりを見て同じ色や形の分類をする。</li><li>・10 個までのものを 1 対 1 対応させる</li><li>・生活の中で必要な数を数えたり、入力したりする。</li><li>・指示を聞いて従って行動することができる。</li><li>・学習に自分から取り組む意欲を持てるようになる</li></ul>
授業の目的	<p>（小 5）国語や算数の各々の課題内容に対して Osmo のアプリを活用し、障害による学習上の困難に対して積極的に取り組む力をつける。</p> <p>（中 2）Osmo のアプリを活用し、他者の意図に応じたり、自ら他者に関わったりする力を身に付ける。</p>

### ■授業の展開

--	--

<p>学習活動</p>	<p>(小5)  【生徒A】朝学習 (国語、算数、自立活動)  【生徒B】朝学習 (国語、自立活動)  【生徒C】朝学習 (自立活動)  (小6、中2)  1対1の自立活動</p>
<p>授業内容</p>	<p>(小5)  【生徒A】  ①Cording のオービーを使い、画面上のタイルを数えて必要な数字のブロックを選んで操作する。  ②Pizza company を使い、画面上に表示される客の注文を理解し、好みの食材のみを選択して提供する。  【生徒B】  Little Genius の Squeeze Magic を使い、素材を使ってキャラクターの顔を表現する。  【生徒C】  Genius の tangram を使い、学校での活動に関心を高め、学習活動に参加する意欲を高める。</p> <p>(中2)  ①タッチベルで相手に合わせる  (1) 音刺激 (テンポ) を捉えて、テンポに応じてベルを鳴らす。  (2) 他者の動作を捉えて、動作に応じてベルを鳴らす。  ②カードを活用した二／三語文の構成  イラストに応じた、カードを選択肢、二／三語文を構成し、言葉を発する。カードが足りない状況を把握し、カードを用いて他者に伝える。  ③Osmo でタングラム  見本の形を捉えて、タングラムを構成する。形が足りない状況を把握し、カードを用いて他者に伝える。  ④足裏の体操  つま先の操作に必要な土踏まずへの刺激入力及び足裏全体の操作を行う。  ⑤上肢の体操  棒を用いた腕上げ及び体幹のひねり動作を行う。上方に設置したフックに向けて腕を交互に伸ばし、輪っかかける。  ⑥机押し</p>

	<p>重りの乗った机を力を入れて押す（体幹の姿勢保持、腕の支持性、足裏の踏みしめ、力の入力（固有覚）へのアプローチ）。</p>
<p>児童の学習の様子</p>	<p>★文言と併せて写真の貼付をお願いいたします。</p> <p>(小5)</p> <p>【生徒 A】</p> <p>①タイルを一つずつ数えて取り組み、間違えてもイライラせず数え直し、「3だった！」と気づいて正解できると達成感を感じている様子が見られた。</p>  <p>②ルールを理解し、客の注文を聞く、支払いフェーズに移動する（支払いはオートにした）の流れを随時切り替えて取り組むことができた。好みと苦手を正しく確認し、「～を出すのか」と好みの食材を選んで載せることができた。</p>  <p>【生徒 B】</p> <p>画面上に表示されるキャラクターの特徴を掴み、手元のピースを組み合わせて耳や目、口、鼻などを表現できた。教員が枠を作ることで、その中に収まるようにパーツを配置することができた。</p>  <p>【生徒 C】</p> <p>Genius の tangram に強く関心を示し、形を正確に認識して色なしの難易度まで 1 人で解くことができた。活動に集中し、授業の最後まで取り組むことができた。</p>  <p>(中2)</p> <p>Osmo 部分のみ抜粋、Genius のタングラムを利用。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・タブレットからの光刺激があることで、前庭覚や固有覚に由来する自己刺激行動が減り、活動自体に集中して取り組んでいた。</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>・画面の見本に沿って、タングラムを構成することができていた（カラーがすべて表示されているレベルから、真っ黒の状態のレベルに至る）。</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>・完成した際の画面上の音や映像で、本人ができたことを実感している表情を見とれた。</li> <li>・形が足りない時やレベルが上がって難しい時に、カードを用いて「てつだってください」とTに自ら伝えることができてきた。</li> </ul> <p>→カードの使用方法が定着してきたので、今後学級で同様のカードを日常生活場面で活用する予定。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・今回のケースでは、タングラムの構成（空間把握）の部分ではなく、タングラムを用いてコミュニケーションの部分へアプローチを主としている。</li> </ul>
--	---



■まとめ

<p>成果</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・見本の色付き、色なし、枠なしで難易度を上げられるので、子どもの実態に応じて提示することができる。</li> <li>・具体物操作があることで、可変性が生まれる。タングラムで言えば、形が一つ足りない状況（本人にとって分かり易い困った状況）を作って、コミュニケーションの表出課題としても取り組むことができる。</li> <li>・学習に向かう意欲や気持ちがまだ育っていない児童や生徒にとって、ゲーム感覚でありかつアナログとデジタルが組み合わさる本製品は、ただの遊びでなく学習であるという意識を持って取り組む</li> </ul>
<p>課題</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・タングラムで、全てのピースを使わないバージョンがあると、全て使うのは難しい児童生徒も取り組むことができる。</li> <li>・タングラムの難易度変更の提案機能があるが、児童がわからず OKを押してしまい、難易度が上がって解けなくなることがあった。提案機能をオフにできると良い。</li> </ul>
<p>児童の変容</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・画面内の操作で完結せずに、具体物操作が入っているため、活動への取り組みやすさがある（初回でもルールをすぐに理解し、一人で取り組むことができた）。</li> <li>・タブレット画面の視覚刺激が効果的に作用して、自己刺激行動が軽減され、集中して取り組む様子が見られた。</li> <li>・Osmo の活動を通して学習に取り組む意欲や姿勢が身につく、Osmo が無くなっても学習活動に継続して取り組んでいる。</li> </ul>