１人１台端末の活用による実践事例

（特別支援学校）

学校名	岡山県立岡山盲学校	実践者名	渡邊　和英
実践場面 （教科、領域、行事等）	中学３年　技術		
単元・題材名	プログラミングによる模型の制御		
学習目標・ねらい	条件に合うプログラムを作成する。		
対象の児童 生徒の実態	視覚障害者１名（弱視）		

活用の概要（使用アプリ名を含む）　※写真も掲載する

●使用するアプリ

TrueTrue アプリ・TrueTrue カラーカードアプリ・TruebotStep アプリ

・メリット

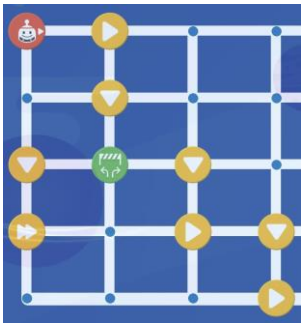
プログラムを iPad を利用して作成できる。
プログラムをカードやアイコンを並べることで作成できるのでわかりやすい。
カードの表示が大きくて、さらに iPad の機能で拡大や白黒反転もできるので弱視の生徒でも活用できる。
作ったプログラムを Bluetooth で飛ばして、すぐに模型を動かすことができる。

・デメリット

読み上げ機能がないので、全盲の生徒には利用が難しい。

●授業の流れ

（１）生徒の iPad にアプリをダウンロードする。
（２）アプリを使ってプログラミングする。



（３）実際に模型を動かして、計画通りに動いているか確認する。
（４）順次処理、分岐処理、繰り返しなど段階的にプログラム作成の課題を出す。
（５）実際に模型を動かして、計画通り模型が動いているか確認する。

活用のポイント・改善策等

・１人１台端末を活用し、個人のペースで活動でき、プログラミングを身近に感じられる。
・作ったプログラムをすぐに確認できるので、フィードバックしやすい。