

令和 8 年度

肢体不自由教育部門 小学部

算数の表やグラフを作成する課題の中でプログラミングロボットとGIGA端末を活用しました。プログラミングロボットが投げるボールがかごに入ったかどうか、よく注目し、課題に集中して取り組んでいました。ICT機器を活用することにより、児童の課題への意欲が高まっています。

意欲を引き出す学び

