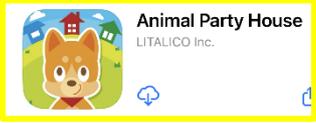


令和5年度 延岡しろやま支援学校 校内研究のまとめ

部門	知的障がい教育部門	学部	小学部
研究テーマ	ICT を活用した子供が楽しく学べる環境づくり		
研究の内容と方法	【研究内容】		
	<p>Society5.0 が提唱され教育現場でも ICT 機器の活用が盛んになってきている。研究当初に行ったアンケートでは「どのような活用方法があるのか」「教科等の時間でどのように ICT 機器を活用すればいいのか」等という声が多く上がった。そのため、知的障がい教育部門小学部では「ICT 機器活用の事例紹介やアプリの紹介等」に重きを置き、研究を進めることにした。今回の研究のねらいを「まずは ICT 機器を活用してみる～発想を変えたり、発展させてみたりして活用してみる」と幅広く取り組みやすいように設定し、すべての職員が ICT 機器を率先して活用できるように研究を進めていった。</p>		
	【研究の実際】		
	<p>研究の前半は、校内研究担当や情報教育担当から、すぐ活用できるアプリの紹介や実践例の紹介をし、後半は事例紹介を参考に各学級での実践を行った。</p>		
	① GIGA スクール構想、Society 5.0 等についての確認、アプリ「えこみゅ」		
<p><u>の紹介</u></p> <p>「えこみゅ」(LITALICO)</p>  <p>気持ちを伝える際に使えるカードアプリ。200 種類の絵カードが音声付きで使用可能。また、自分でカードを制作できる。</p>			
② GoogleEarth の紹介			
<p>「GoogleEarth」(Google)</p>  <p>タブレットやパソコンで使用可能である。パソコン版では、指定した地域の上空で、飛行機を操縦体験できる機能がある。また、自分の住んでいる地域の様子を昔の写真と現在の写真で比べてみることのできる機能もある。</p>			
③ カメラの事例紹介、iPhone や iPad のカメラ使用方法についての紹介			
<p>「iPhone や iPad のカメラ機能紹介」</p>  <p>カメラで撮影した文書の文字をタップすると選択肢が現れコピーすることが可能。また、難しい漢字を選択し、翻訳を選択すると読み上げてくれる。</p>			
④ アプリ「どうぶつまるカード」「Animal Party House」「にゃんタップ」「おかね星人」「こえキャッチ」「じかんコイン」(全て LITALICO 制作) の紹介、実践報告に向けての検討			
     			

	<p>⑤ <u>学級での内容検討・実践</u>  今までの事例紹介やアプリ紹介の中から、児童に合わせてどれか1つを選択し、授業や日常生活の中で実践を行った。</p> <p>⑥ <u>報告会</u>  各学級で実践した内容についての報告を行い、実践内容の共有と、研究成果や今後の課題等についての検討を行った。</p>
<p>研究の成果</p>	<p>今回の研究をとおして、教師側の ICT 機器活用に対する意欲を高めることができたと考える。研修を重ねるうちに会の中で「こうしたらどうだろうか。」「こう使いたい。」と教師間で意見交換を行う様子が多く見られるようになった。</p> <p>始めは研究担当から「楽しみながら使用してみてください。」という声掛けでスタートした研究であったが、実践を進めていく過程で「こうやって発展させてみた。」「もっと良い方法はないだろうか。」と各個人で探求したり、同学年の担任同士で内容を深めたりすることができるようになった。今回の研究で「ただ ICT 機器を使用する」のではなく「児童に合わせて使用する、児童の良いところをより一層伸ばす」という視点で活用できるようになったのではないかと考える。</p>
<p>今後に向けて (課題)</p>	<p>今後は「児童の実態に合わせた活用方法」についてさらに研究を深めていくことが必要であると考え。研究の初め職員に行ったアンケートでは「教科での活用方法」「実態差に合わせた活用方法」が知りたいという意見も上がっていた。個別の児童の実態に対応できる ICT 機器活用方法を見つけるためには、教師間での情報交換や、各自での研修・探求が必要であると感じた。そのために、教師自身が「ICT 機器を恐れず、触れてみて探求する」という意識をもち続け、活用することが大事である。</p>