

■ はじめに

毎年度最初の号は、コラム的に特別支援教育でのICT活用について書いています。

ヘッダーロゴの中に「ICT」「AT」「AAC」「DX」という言葉があります。まずは、それらについて簡単に解説します。

- 【ICT】Information and Communication Technology：情報通信技術

一般的にネットワークにつながったパソコン（タブレット端末）、スマートフォンなどの機器を指します（ICT機器）。
- 【AT】Assistive Technology：支援技術

障害による物理的な操作上の不利や障壁（バリア）を、機器を工夫することによって支援しようという考え方であり、そのための支援技術を指しています（文部科学省「教育の情報化に関する手引」より）。専用の機器のほか、パソコンやタブレット端末のソフトウェア（アプリ）もあります。
- 【AAC】Augmentative and Alternative Communication：拡大・代替コミュニケーション

話し言葉以外の手段を使って、コミュニケーションを行う方法のことを指します。【AT】とも密接に関連しており、コミュニケーションを支援するための専用の機器（VOCA：音声出力型コミュニケーション支援機器）のほか、パソコンやタブレット端末のソフトウェア（アプリ）もあります。ただし、機器等を用いたものだけではなく、身振りやジェスチャー、サイン、絵カード、指差しなども【AAC】に含まれます。
- 【DX】Digital Transformation：デジタル変革

デジタル技術を用いて社会や暮らしがより便利になるように変革することを指します。単純にアナログをデジタルに置き換えるだけではなく、デジタルの特長を生かして、より効果や効率を向上させていくことが【DX】と言えます。学校教育においても、学習用の1人1台端末や製品、サービス等を活用して教育の質を高めることを【教育DX】と表すことがあります。



さて、特別支援教育での【ICT】の活用について、文部科学省は次のように視点を整理しています。

<div><視点1></div> <div>教科指導の効果を高めたり 情報活用能力の育成を図ったりする</div>	<div><視点2></div> <div>障害による学習上又は生活上の 困難さを改善・克服する</div>
<div>この2つの視点を、本校では2年間の研究において、視点1を「分かる授業」、視点2を「できる学習」としました。</div>	
<div><視点1></div> <div>分かる授業</div> <div>(教師の活用の視点)</div> <div>学習の目標（ゴール）が分かる</div> <div>学習内容が分かる</div> <div>学習方法が分かる</div> <div>何をするのか、どうするのかが分かる</div> <div>友達の考えが分かる</div> <div>など</div>	<div><視点2></div> <div>できる学習</div> <div>(児童生徒の活用の視点)</div> <div>学習目標に向かった活動に取り組むことができる</div> <div>問い掛けや問題に答える（応える）ことができる</div> <div>記録や記憶ができる</div> <div>表出・表現、実行できる</div> <div>友達と考えを共有したり、比較したりすることができる</div> <div>など</div>

いくつか例を挙げましたが、このように2つの視点は、切り離すことができません。例えば、発語が困難な児童に対し、ある授業で教師がどんなに「分かる」手段を講じても、児童の「できる」表出方法を保障しなければ、児童は「できた!」という達成感を味わえないでしょう。また、表出が難しいことで「分かっていない」と評価される場合もあります。【ICT】の活用のみに対して当てはまることではありませんが、特に【ICT】を活用する上では、デジタルの特長を生かしながら教師が「分かる」授業の工夫を行うとともに、【AT】や【AAC】として児童生徒が「できる」学習環境をつくるのが、特別支援教育における【教育DX】となるのではないのでしょうか。

■ 1 令和7年度 ICTを活用した教育における取組目標

取組目標Ⅰ 【ICTを用いた「分かる」「できる」環境づくり】

県立学校では、1人1台端末やデジタル教科書等を積極的に活用して、主体的・対話的で深い学びの視点から授業改善に取り組み、「個別最適な学び」と「協働的な学び」の充実を目指しています。特別支援学校では、ICTを活用した取組目標の1つを「1人1台端末を活用した子ども主体の学びの実現に向けた取組」の観点から設定しています。

「■ はじめに」で掲載したように、特別支援教育では、ICTを活用するときに2つの視点から整理することで、「分かる」「できる」ための活用の目的や方法を明らかにすることができます。本来ならば、より具体的な目標設定が望ましいと思いますが、本校は“本校舎、分校舎の2つの校舎があり、小学部、中学部、高等部がある”こと、“病弱、知的障害、肢体不自由のある児童生徒が学び、かつ教育課程が様々である”ことを考慮し、大枠としての目標を設定しています。この目標のもと、各校舎、各学部、各学級で児童生徒に応じた「分かる」「できる」につながる具体的な活用を行います。

取組目標Ⅱ 【校務における生成AIの活用】

「個別最適な学び」と「協働的な学び」の充実の実現のためには、「教職員が多様な視点から子どもたちと向き合える環境を実現するために事務作業の見直し等による教職員の働き方改革を推進する」ことが必要とされています。これは、単に校務作業を削減することだけではありません。そこで、今年度は、特別支援教育に求められる専門性を押さえながら、効率よく、よりよい教育活動につなげることができる校務を目指した生成AIの活用について取り組んでいきます。

■ 2 取組紹介

令和6年度 教育におけるICT活用事例発表

教科学習におけるゲーミフィケーションのためのICT活用

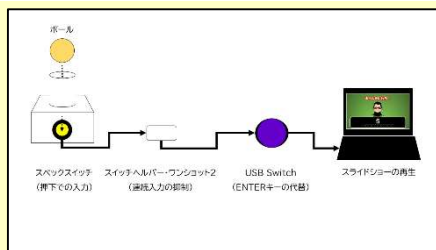
達成感を味わえる個別最適な学習環境づくり



対象児童は病弱通常の学級に在籍する小学部3年生。第1学年時から、本児の心身の状態や特性に応じて登校時刻や学習環境を調整し、週に1コマの登校日を設定している。しかし、就学前からの学校に対する強い不安感や心身の不調により、実際に登校できた日数はわずかであり、大きな学習空白がある。このような児童に対し、本児が好む体を動かす遊びなどを通してレポート形成を図り、徐々に学習活動にも取り組むことができるようになってきた。

算数の学習では、「数と計算」の内容に向けたアセスメントにより、数や数量を理解していることが分かったが、学習に対する疲労感等による意欲の低下が見られた。そこで、自閉スペクトラム症のある子供の学習状況の把握の観点から本児の学習の様子を整理し、①本児が好きな「体を動かすこと」ができる、②学習内容を押さえられる、③達成感を味わうことができるを目的に、ゲーミフィケーションのためのICT活用を取り入れた。

ゲーム要素のある自作のソフトウェアやハードウェアを使った具体物を操作する学習を通して、数に着目しながら意欲的に算数の学習に取り組み、「できた」ことへの達成感を味わうことができた。



特別支援教育でのICT活用に係るご相談、研修依頼にも応じます

「ICTを使った学習支援、生活支援を知りたい」「機器やアプリを体験してみたい」など
お気軽にお問い合わせください。

【電話】 0942-94-3575

【メール】 nakabarutokubetsushien@education.saga.jp

【窓口】 地域支援部 原野 ※お問い合わせの際に「ICT活用に係る相談」とお伝えください。

