

# 特別支援学校における ICT を用いた子どもの意欲を高める実践の開発

新潟大学大学院教育実践学研究所 教育実践開発専攻 2年 宮田郁矢子

## 1 はじめに

我が国では近年「令和の日本型学校教育の構築」をスローガンに様々な取組が進められている。このうち ICT については、「学校教育の基盤的なツールとして、ICT は必要不可欠なもの」（文部科学省，2021）とされ、活用が強く求められている。

特別支援学校においては ICT の活用により、子どもの特性に応じた指導が可能になり、子どもの困難の改善・軽減につながる実践が見られるようになった（笹方・山中，2014）。しかしながら効果を実証した研究の蓄積はまだ不足している現状である（石田・野村，2021）。

そこで、ICT を用いた実践の開発を特別支援学校において行う。なお、筆者の関心は「子どもたちの意欲的な取組が見られる授業の実現をどう図るか」にあるため、子どもの意欲に焦点を当てた実践開発を行う。

## 2 1年次の研究の概要

### （1）研究1

①目的 プログラミングアプリの活用が、子どもの意欲を向上させるかどうかを調べる。

②方法・対象：A 特別支援学校（知的障害）小学部 3・4 年生 1 クラス（児童 6 名）

・期間/単元：2021 年 6 月 29 日～7 月 8 日/各教科等を合わせた指導「水族館を作ろう」（3 時間）

・手続：1 時間目を「画用紙での創作活動」で、2・3 時間目を「プログラミングアプリ『Viscuit』での創作活動」でそれぞれ行い、児童の「離席の回数」「作品の数」「（作品を全体で共有したときの）目線の数」を各時間間で比較した。

③結果 「離席の回数」が 1 回から 0 回に減少し、「作品の数」が 6 人中 4 人増加、「目線の数」が 3 人から 6 人に増加した。詳しい数字は 2 枚目参照。

④考察 「離席の回数」の減少、「作品の数」と「目線の数」のそれぞれの増加から、プログラミングアプリの活用が児童の意欲を向上させたことが示唆される。

### （2）研究2

①目的 学校・家庭相互でタブレット端末を活用することが、子どもの意欲を向上させるかどうかを調べる。

②方法・対象：B 特別支援学校（知的障害）小学部 2 年生 1 クラス（6 名）

・期間/単元 2021 年 12 月 9 日～22 日/各教科等を合わせた指導「リズムで遊ぼう」（全 7 時間）

・手続：授業で提示した動画を、タブレット端末を活用し帰宅後に家庭でも視聴できるようにし、視聴した児童とそうでない児童の全時間の 1 分当たりの課題従事行動の回数を比較した。

③結果 7 時間分の児童の課題従事行動の回数の増減は、2 枚目のグラフを参照。

④考察 学校・家庭相互でタブレット端末を活用して授業動画の視聴することは、普段学校や家庭で動画を視聴する児童にとって、授業内容の関心を持たせることに有効であることが分かった。意欲の向上、維持に関してはさらなる検討が必要である。

## 3 1年次の課題と今年度の研究計画

1 年次では、ICT を用いた手立てが子どもの意欲向上に有効であることを確認できた。しかし、それは全員ではなく一部の子どもに見られる成果であった。また逆に活動の意欲を維持することができない子どもの姿も見られた。そこで今年度の研究では、全ての子どもの意欲を高め、全ての子どもの成長に貢献していきたい。そのため、個々の子どもの「学びに向かう思い」に応じた実践を開発する。すなわち、子どもの ICT の活用状況を含めた実態を観察・調査により把握し、個別の指導計画に記載された目標も踏まえた上で、個別最適化の視点から ICT の活用を検討していく。特別支援学校（知的障害）の教育課程である各教科等を合わせた指導の中で、子どもたちが自分から学びたいと思えるような授業ができるよう、2 年間の成果と課題をまとめる。

## 1年次の研究の概要 (1) 研究1

- ①目的** プログラミングアプリの活用が、子どもの意欲を向上させるかどうかを調べる。
- ②方法**
- ・対象 A特別支援学校(知的障害)小学部3・4年生1クラス(児童6名)
  - ・期間、単元 2021年6月29日～7月8日、各教科等を合わせた指導「水族館を作ろう」(全3時間)
  - ・手続 1時間目を「画用紙での創作活動」で、2・3時間目を「プログラミングアプリ『Viscuit』での創作活動」でそれぞれ行い、児童の「離席の回数」「作品の数」「(作品を全体で共有したときの)目線の数」を各時間間で比較した。
- ③結果** 「離席の回数」が1回から0回に減少し、「作品の数」が6人中4人が増加、「目線の数」が3人から6人に増加した。詳しい数字は表Iを参照。
- ④考察** 結果は、児童の課題への従事行動が増加したことによるものであると考えられる。

表I 研究1の結果(1時間目と2時間目の比較)

比較項目		時間	
		1時間目	2時間目
Aさんの離席の回数		1回	0回
(作品を全体で共有したときの)目線の数		3人	6人
作品の数	Aさん	2個	8個
	Bさん	10個	7個
	Cさん	6個	9個
	Dさん	3個	8個
	Eさん	1個	5個
	Fさん	6個	5個

【1時間目の作品(水族館を作ろう)】



【2時間目の作品(水族館を作ろう)】



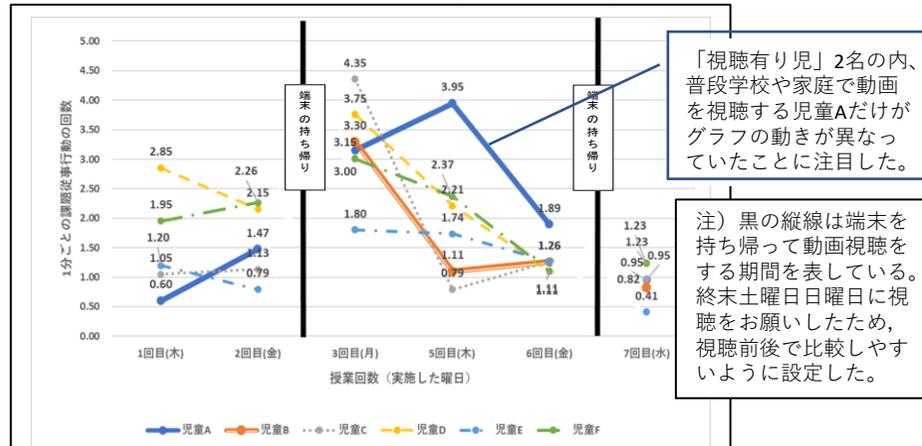
【3時間目の作品(お化け屋敷を作ろう)】



## 1年次の研究の概要 (2) 研究2

- ①目的** 学校・家庭相互でタブレット端末を活用することが、子どもの意欲を向上させるかどうかを調べる。
- ②方法**
- ・対象 B特別支援学校(知的障害)小学部2年生1クラス(6名)
  - ・期間、単元 2021年12月9日～22日、各教科等を合わせた指導「リズムで遊ぼう」(全7時間)
  - ・手続 授業で提示した動画を、タブレット端末を活用し帰宅後に家庭でも視聴できるようにし、視聴した児童とそうでない児童の全時間の1分当たりの課題従事行動の回数を比較した。
- ③結果** グラフIを参照「視聴有り児」は、児童A・Bの2名、「視聴無し児」は、児童C・D・E・Fの4名
- ④考察** 結果は、授業動画の視聴は、普通学校や家庭で動画を視聴する児童にとって、授業内容の関心を持たせることに有効であることが分かった。

グラフI 研究2の結果(授業動画「視聴有り児」「視聴無し児」の課題従事行動増減の比較)



【授業の様子】



下の授業動画を提示し、リズム遊びを通して身体表現を楽しむ活動

【授業動画(持ち帰り動画)】



1本2分程度の動画を6本作成。授業にでも使用した動画を家庭でも視聴できるようにした。

## 2年次の研究の概要

- ①目的** 「子どもの興味関心を高め続けられるような単元構想」「ICT機器活用の実態を考慮した手立てを考えること」の2点を踏まえてICT機器を活用することが、子どもたちの意欲を向上させるかどうかを調べる。
- ②方法**
- ・対象 B知的特別支援学校(知的障害)中学部2年生1クラス(6名)予定
  - ・期間、単元 2022年6月28日～7月2日、各教科等を合わせた指導「季節を調べよう」(全5時間)
  - ・個別の指導計画内の単元の目標をもとに生徒1人1人の課題従事行動を設定。単元前と単元中の生徒の行動回数を比較する。