令和4年度第2回ICTを活用した自立活動の効果的な指導の在り方検討会議 議事録

期日：令和4年10月24日（月）

場所：各所属（テレビ会議システム）

1 開 会

2 報 告

(1) エバンジェリストによる実践報告

ア 小学校での実践事例

イ 特別支援学校での実践事例

(2) 質疑応答

3 協 議

「自立活動に関する情報の一元化をめざした「ひょうごつながるブック（仮称）」について ～ICT活用による、情報の活用と共有に向けて～

○委員

紙媒体及び電子媒体では、同じ内容でまとめられているのか教えてほしい。

○事務局

一枚物で表面の紙媒体で作成しようと考えているが、タイトルがブックになっている。兵庫県にもいろいろな産地の情報を載せた電子媒体のeブックがあるため、eブックのようなイメージで作成し、様々なリンクを貼り、掲載しようと考えている。また学校等にも掲示したい。分かりやすいレイアウトにするためには、リンクの表示を工夫する必要がある。

○座長

中学校からの意見を伺いたい。

○委員

こういったつながるブックがあるとありがたい。学びたいことや知りたいこと等に分類されており、一枚物にまとめれば活動に生かしやすい。

○座長

一枚物に簡潔にまとめることは容易ではないが、二次元コード等で使いやすく工夫されているものを作成してほしい。

○委員

「ひょうごつながるブック」の作成にあたり、2点お伝えしたい。

1点目は、各教員が使いやすいよう、二次元コードの活用等、簡潔にまとめられていること、2点目は、「ひょうごつながるブック」の②の使いたい・使わせたい自立活動のICT技能の部分で、各項目が使用する各教員にとって繰り返し活用しやすい順番になっていることが大切だと考えている。

○座長

構成や順番等も含め、様々な意見を出していただいたと感じている。好事例集が全て好事例なのか、どの順番で見るとよいのか、読む側に立った配慮が必要だと考えている。また、好事例については、②の使いたい・使わせたいの辺りが好

事例集としての形になる。障害種別に応じた支援機器、アプリ、ソフト等、様々な意見を踏まえ順番について考える必要がある。

○委員

紙媒体一枚にまとめることが最も難しく、レイアウトや掲載の仕方、見た目の分かりやすさが重要である。紙媒体であれば文字数が多くなり、文字数が多いと読んでもらえないことを考えると、掲載する内容選びがとても大切になってくる。事務局でもいろいろと考えておられると思うが、横のつながりは教員が実践する教育、カリキュラムにおいて重要である。紙媒体は文字数が多くなってしまい、読む側の負担が懸念される。

○座長

紙媒体では、私たちが書くとどうしても文字がメインになってしまうが、ICT環境、文字媒体だけでなく写真等も入れることで読みやすくなる。紙媒体だけでなく電子媒体にリンクする形になるので、電子媒体の様式についても文字が多すぎると読みにくいということを、各委員から出た意見を元に検討してほしい。

○委員

これまでのICT活用やエバンジェリストの発表等の様々な取組について、これまでなかなか一つにまとめる機会がなかったが、「ひょうごつながるブック」ができることで好事例や指導方法等の取組について各学校現場で教員が活用していけるのではないかと期待している。読む側が読みやすいよう工夫する工程を、もう少し詰める必要がある。

○委員

「ひょうごつながるブック」の名称を最初に聞いた時にイメージができなかったが、詳細を聞くとICT関係のことだということが分かった。標題にICTを入れるとイメージしやすいのではないかと思う。

学校で使うことを想定した場合、紙媒体よりも電子媒体として校内のグループウェア等に情報をあげて、常時アクセスできる形にすれば、より活用しやすくなると想像する。まずは紙媒体ということになるかと思うが、いずれ電子媒体に進化させていってほしい。

今、検索サイトで兵庫県、ICT、学校、事例などと検索すると、教育委員会や県立教育研修所が製作している小中学校の事例等を掲載したホームページが見つかるが、特別支援学校の事例はなかなか見つからない。検索すれば出てくるような形に進化させていってほしいと思っている。

○委員

手元にある案を見せていただくと、すごく情報量が多いと感じる。リンクで飛ぶとしても、目次の情報量が多いと、欲しい情報はあるが入口としては重いと感じる。情報を精査し、現場の教員が一番欲しい情報は何かというところに重きを置いて作ることが重要だと考える。特別支援学校では障害のある児童生徒の特性等によって、欲しい情報が変わってくると思う。

相談したい3番目が自立活動×ICTとなっているが、就学前、卒業後に関する事、労働に関する事等、こういった情報はどこかにある。その情報の場所に

ついて整理していただき、シンプルかつ現場の教員にとって使いやすい形になっていれば本当にありがたいと思うので、ぜひお願いしたい。事例が集まってきやすい枠組みを設定していただければより良いかと思う。

○委員

本日の発表を聞かせていただき、ICT活用について各教員が児童生徒の持てる力を引き出そうと一生懸命やっておられる様子が伝わり、すごく嬉しく思う。驚いたのはプログラミングの指導もされているとのことで、卒業後の就労生活の中で学んだスキルを生かすことができるようになれば良いなと思う。卒業後の生活はとても長く、3番目の相談については企業先の理解や福祉サービスの事業所等にも関わってくると思うので、リンク先として必要かと思う。また、2番目の障害理解体験については、特別支援学校は障害種別によって必要な情報が異なるので、こういったブックはできたらいいなと思う。

情報量が多過ぎると活用する各教員が大変だと思うので、シンプルな形で入っていきやすいよう工夫をしてほしい。学校卒業後の生活は本当に長いので、一生懸命学校の中でやっていることをしっかりと生かせる形にしてほしい。

○委員

1点目は、「ひょうごつながるブック」について、何を目的に発信するのかというところが端的に伝わるのが、このハンドブックの成功にとって必要なことかと思う。いろいろ伝えたいことはあるかと思うが、伝えることができる限界はもう2、3個というのが通説である。2、3個入れるものとしては、「自立活動の大切さ及び魅力（ICTの部分をもっと深く）」というところになると思う。それが一つ。そして、「つながる」というところ、「どうすればつながれるか」という部分の情報提供、つまりつながろうと思ったならどこに頼ればいいのか、またどうすればいいのかの二つに集約されると思う。そういう意味では、自立活動とICTの魅力を伝えるだけでは難しく、つながることの魅力、つながることの意味を端的に分かりやすく伝えることが一つ重要になると考えている。全部伝えようとすると失敗してしまう。

2点目は、先程の紙媒体での入口の話であると思うが、去年のパンフレット以上に情報量を少なくしても良いかと思う。二次元コードをかざしたくれば十分なので、15文字でも十分かと思う。15文字で少ない場合は、ツイッターの投稿くらいの文字量で、読む側に何だろうと思わせれば成功だと思う。スマートフォンを取り出したくなるような、キャッチフレーズを準備できるかどうか。二次元コードでいかに誘導させることができるか、その点では紙媒体を使って作成する際はデザインがどうなるのか気になる。例えばyoutubeではサムネイルのデザインが重要で、気になってクリックさせられるかどうか大切。また、クリックした後1分以内に動画内で得られる情報が端的に掲載されている場合とそうでない場合では、動画内の滞在時間が変わってくる。情報量をいかに集約するか、いかに削っていくかということが重要になってくる。

2つ目の観点として、ICTが強調されるが、今日の各教員の実践の凄みはそれではない。ロボットや遠隔等ICTの活用はあったが、各教員が子どもたちに寄り

添い、彼らに最適な解決策を検討されているというところ、そこに尽きると思う。

本日の不登校支援の話の中で、選択肢として「何でもいいよ」を追加されたという話があったが、とても感銘を受けた。あのような指導の際に、「何でもいいよ」を入れることができる教員は少なく、「A」か「B」かどちらにするという選択肢のみを提示しているケースがほとんどである。ICT面としてはシンプルにMicrosoft Teamsを使っているだけなのだが、そこに含まれている検討量がすごかった。今回のハンドブックでは、どういう検討をしたかというところがうまく伝わればいいのかと思う。正直ICTは新しいテクノロジーではなく、皆普段の生活の中でスマートフォンを使用しており、使い方は大体分かっている。使い方はわかるが、そこをどう検討すればいいのか分からない。同じようにその検討のところで、各教員が悩んでいるはずで、そのためアプリ集や事例集が各教員にあまり受けない。どのようにしてこの事例を構築したかというのがシンプルに分かりやすい情報としてあれば、私にもできるという感覚を各教員が持つことができ、結果見ていただくことができると思う。好事例はハードルが高過ぎて、私には関係無いとなってしまうことが最も怖い。ぜひご検討いただければと思う。

○座長

例えばロボットでは、レゴが使っているマインドストームは使用が難しく、工業高校等では使われたがなかなか一般化されなかった。しかし今は、小学校段階からプログラムを組むことができるようになってきており、プログラミングを通して物を動かすことの楽しさを感じることができている児童が増えてきている。昨今は価格の安いものも含め様々なロボットが出てきており、プログラミングの学習を通してロボットの動かし方を学ぶといったことも、一つの方法だと思う。

また今回オンラインで話す中で思ったのは、どのような形でうまく音声を伝えていくのかというところが気になった。子どもたち同士でネットワークを介して話をする場合でも音声が必要な必要があり、何気ないことかもしれないが、実は重要なことだと考えている。

私たち自身はコンピュータを触るといって何か難しく感じてしまうことが多いが、先程委員から話があったように「私たちには関係無い」と思われてしまうことが往々にしてあるため、比較的簡単に導入できるところから始めていただきたいと思う。

私たちが学校等で生徒に教える時は、まず動画からと伝える。自分が鏡を見ているかのような動画を見せたり、その動画をスローモーションで、タイムラプスで記録したりする等、簡単なところから導入を始め、興味があればもう少し難しいことを考えていこうと話をしている。各教員がスマートフォンを持って、タブレット端末に移行し始めている今、敷居を低くして、ぜひともいろいろな方々が活用できるような環境を整え、方法を考えていただけたらありがたい。