

学校経営推進費 評価報告書（2年め）

1. 事業計画の概要

学校名	大阪府立だいせん聴覚高等支援学校
取り組む課題	生徒の自立を支える教育の充実
評価指標	<ul style="list-style-type: none"> ・ 支援学校における児童・生徒、保護者の学校満足度の向上 ・ 支援学校における地域連携と外部への情報の発信
計画名	いつでもVR ～ 聴覚障がい生徒のための授業の視覚化、学習モチベーション向上 ～

2. 事業目標及び本年度の取組み

学校経営計画の 中期的目標	<p>3 教職員の資質・能力・専門性向上</p> <p>(1) ICT 機器(タブレット型端末・文字情報システム・電子黒板等)の活用スキルの向上</p> <p>イ. 「学校経営推進費」を活用した「いつでも VR」事業2年めにより、VR・AR 教材開発・発信を促進する。</p>
事業目標	<p>【本校の現状】</p> <p>聴覚支援学校では、授業や行事等において生徒たちの聴覚障がいの状態に応じた、視覚的情報保障が求められる。本校では、ICT 活用により文字・音声・画像・動画を統合的に発信し、生徒たちは個人のニーズに合わせて情報を取得している。一例としては、文字情報システムによる緊急時放送や、電子黒板やタブレット端末等による授業等がある。</p> <p>こうした取組みをさらに発展させる方法を模索する中で、VR/AR (仮想現実) に着眼した。3D により従来の教材がより視覚化・焦点化し、学習モチベーションの向上にもつながる。また、時間や場所に依存せず個別のゴーグルで学習可能なため、昨今の社会情勢にも即している。GIGA スクール構想の実現に伴い普及する、デジタル教科書等の ICT 教材をフル活用し、最先端な教育を実現する。</p> <p>【事業の概要】</p> <p>VR/AR (仮想現実) により、普段はできない高度な実習、遠隔地の見学や授業への参加、就職活動のトレーニング等を体験し、以下の目的を達成することで生徒たちの学校生活の更なる充実を図る。</p> <p>① 学習モチベーションの向上 — 学校教育自己診断「学校に行くのが楽しい」「授業の内容がわかりやすい」を毎年5%引き上げる</p> <p>② 時間や場所に依存しない授業 — 校内 LAN が行き届いているので、VR ゴーグルを十分に整備し、いつでもどこでも利用できるようにする</p> <p>③ 仮想空間の活用 — 実習系の授業や職場実習前のプレ体験、危険を伴う実習の疑似体験、特別な設備の疑似利用体験等、実際には困難な授業を実施。また、オンラインによる他大学等への授業参加や企業見学、その他交流などを実施</p> <p>④ ICT 教材を活用した授業づくり — GIGA スクール構想に伴い今後普及される、デジタル教科書や VR 動画などの教材を活用した授業を展開し、研究授業や公開授業等で校内外に広めていく</p> <p>職業教育の継承 — 指導ノウハウを VR データ化することで、ベテラン教員からの技術継承に活用</p>
整備した 設備・物品	<ul style="list-style-type: none"> ・ VR ヘッドセット(Oculus Quest2)・編集用パソコン (専用アプリ含む) ・ VR 撮影用 360° カメラ (INSTA360 ONE X2, THETA) ・ アクションカメラ (INSTA 360 G02)

	<ul style="list-style-type: none"> ・ iPad Pro ほか
取組みの 主担・実施者	主担： GIGA スクール構想推進 PT 実施者： 主に情報コミュニケーション科生
本年度の 取組内容	<ul style="list-style-type: none"> ・ VR 活用に関する校内研修の実施（全 8 回） ・ 全教科に VR/AR 活用アイデアを募り、順次実施 ・ 全日本聾教育研究会にて発表・報告 ・ 雑誌「聴覚障害」（ジ アース教育新社発行）に寄稿 ・ Japan Metaverse EXPO 2022 にて発表 ・ 学校説明会にて VR 体験 ・ 授業での活用（情報科、理科等） ・ 大学との連携（同志社大学、大阪工業大学）
成果の検証方法 と評価指標	<ol style="list-style-type: none"> ① 【生徒】学校教育自己診断「学校に行くのが楽しい」、「授業の内容がわかりやすい」を前年度比 5% 上昇 ② 【生徒】同診断「先生は、授業で ICT 機器を使うなど、教え方に工夫している」が 95% ③ 校内で利用率アンケートを実施し、全教員のうち 50% が、VR 教材を利用している
自己評価	<ol style="list-style-type: none"> ① 【生徒】学校教育自己診断「学校に行くのが楽しい」は 65.4% から 76.8% へ 11.4% 上昇と、目標を大きく上回ることができた。「授業の内容がわかりやすい」は 88.5% から 92.9% へ 4.4% 上昇となり、概ね達成することができた。…………… (○) ② 【生徒】同診断「先生は、授業で ICT 機器を使うなど、教え方に工夫している」は 100% と、目標を大きく上回ることができた。…………… (◎) また、【生徒】「学校では、授業や学校行事において、VR や AR 活用に取り組んでいる。」は 78.6% と、学校経営計画で目標としていた 60% を上回ることができた。 ③ 校内で活用状況アンケート（7 月, 3 月）を取り、「自分が授業で使ったことがある。12%（7 月）→18%（3 月）」、「行事等で使ったことがある。10%→16%」、「生徒に使わせたことがある。10%→21%」という結果となった。目標の 50% は下回ったが、利用率は半年間で上昇しているの、引き続き達成に向けて推し進めていく。…………… (△) また、【教員】学校教育自己診断「学校は、生徒の学ぶ意欲の喚起をめざして、授業や学校生活における VR/AR の活用方法を研究している」では、学校経営計画で目標としていた 60% を大きく上回る、89.5% となった。
次年度に向けて	<ul style="list-style-type: none"> ・ 校外向けに成果発表会を開催する。公開授業や専門家の講演などをもって、本校の取組みを発信していく。 ・ 成果報告書を作成し、3 年間の取組みをまとめる。 ・ 授業での活用においては、2 年めに募った VR/AR 活用アイデアをもとに、さらに教科での範囲を広げる。 ・ 行事等では、校外学習の事前指導等で昨年度に作成したコンテンツを利用していく。 ・ VR/AR 関連の取組みをしている大学との連携を、より深めていく。 ・ 2 年めに引き続き、全日本聾教育研究会にて発表・報告をする。