

学校経営推進費 事業計画書

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. 事業計画の具体的内容

学校経営計画の 中期的目標	<ol style="list-style-type: none"> 1 公の中で個を磨く教育の推進 <ol style="list-style-type: none"> (1) 「知・徳・体」バランスのとれた教育の推進 <ol style="list-style-type: none"> ア 普通科及び専門学科の特色を生かした確実な知識・技能の修得を図る。 (2) キャリア教育の充実・発信 <ol style="list-style-type: none"> ア 進路関係機関と適切に連携し、より正確な情報による進路実現を図る。 イ 生徒・保護者の進路ニーズに応じたキャリア教育を推進する。 3 教職員の資質・能力・専門性向上と働き方改革の推進 <ol style="list-style-type: none"> (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 <ol style="list-style-type: none"> ア 教職員の ICT スキル、個人情報保護を含めた情報モラル向上の一層の促進を図る。 (2) 授業力及び指導力育成の一層の充実 <ol style="list-style-type: none"> ア 聴覚障がい教育における授業改善のあり方を研究し充実を図る。 イ 外部人材等の有効な活用を一層促進する。 ウ 教職員研修の一層の充実を図る。
事業目標	<p>【本校の現状】 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】 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> <ol style="list-style-type: none"> 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 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>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内外に広めていく</p> <p>⑤ 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>
取組みの概要	整備する設備・物品	<ul style="list-style-type: none"> ・ VR ゴーグル ・ 編集用パソコン（専用アプリ含む） ・ プロジェクタ ・ VR 撮影用カメラ ・ 等身大スクリーン（3面）
	前年度	<p>【ICT 教育に関する取組み】</p> <p>令和2年度はコロナ禍のため、オンラインの活用に主眼を置いた取組みが中心となった。</p> <p>① YouTube による授業動画の配信（4, 5月）</p> <p>② オンライン授業推進 PT による G Suite の活用（6月～） ガイドライン作成、使用マニュアル作成、実施方法の検討、生徒向け説明会、教員向け研修、休業期間中の試行、オンライン健康調査</p> <p>③ ZOOM を活用した遠隔学習（8月～） 長期欠席者への授業配信、オンライン共同学習、災害ボランティアにて東北福祉大学と交流</p>
	初年度	<p>【教材コンテンツの充実】 GIGA スクール構想推進 PT を中心に</p> <p>① VR/AR コンテンツの教材作成 デジタル教科書や外部団体によるコンテンツを収集して精査し、各教科での授業活用の方法を立案</p> <p>② 情報コミュニケーション科生徒による VR/AR コンテンツの作成 「課題研究」「卒業研究」等の科目で、卒業制作として VR/AR 作品を制作</p> <p>③ 外部機関との連携 VR による企業見学やオンライン授業、オンライン共同学習の実施</p> <p>④ 校内への活用の周知 教員研修や研究授業等を通じて、作成した教材や授業案を周知</p>
	2年め	<p>【校内への定着】 全校としての活用</p> <p>① 各教科における VR/AR 教材を活用した授業 各教科で VR/AR 教材を活用し、ノウハウを身につける</p> <p>② ベテラン教員の指導ノウハウを VR 化 ベテラン教員や特殊技能を持った教員の技術を VR 教材化</p> <p>③ 保護者や地域、見学者への紹介 学校説明会や体験授業等で活用事例を紹介し、本校を PR</p>
	3年め	<p>【校外への発信】</p> <p>① 事例集の作成 校内で VR/AR の活用事例集を作成</p> <p>② 校外向け公開研修及び実践報告会の開催 校外に向けて事例集を配付し、公開研修及び実践報告会を開く</p>
	取組みの 主担・実施者	<p>主担： GIGA スクール構想推進 PT</p> <p>実施者： 主に情報コミュニケーション科生</p>
	初年度	<p>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」を前年度より5%上昇</p> <p>② VR/AR 教材を20個以上作成（外部機関による教材の活用を含む）</p>

成果の 検証方法 と 評価指標	2 年 め	<ul 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」を前年度より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
	3 年 め	<ul style="list-style-type: none"> ① 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」を前年度より5%上昇 ② 公開研修及び実践報告会を計3回実施 ③ 同研修及び報告会に関係機関を招聘し、計30以上の団体に参加してもらう