

<作成の趣旨>KTFとは、本校の校訓「輝く・つながる・ふみ出す」のアルファベットの頭文字です。広報誌「KTF」は、病弱・身体虚弱の子供たちへの支援の充実を図ることを目的として作成しています。学校や家庭等が、日々の実践を進める上で直面する、制度や情報等に関する疑問や質問を想定し、それに答える形で発信しますので、ご活用ください♪

第5回「病弱教育におけるICTの活用」について



Q、教科指導等におけるICT活用の意義とは？

A、病弱者である児童生徒に対する特別支援学校における各教科の内容の取扱いについては、「特別支援学校小学部・中学部学習指導要領」（平成29年告示）及び「特別支援学校高等部学習指導要領（平成31年告示）」に以下のように示されています（括弧内は筆者による）。

- (3) 体験的な活動を伴う内容の指導に当たっては、児童（生徒）の病気の状態や学習環境に応じて 間接体験や疑似体験、仮想体験等を取り入れるなど、指導方法を工夫し、効果的な学習活動が展開できるようにすること。
- (4) 児童（生徒）の身体活動の制限や認知の特性、学習環境等に応じて、教材・教具や入力支援機器等の補助用具を工夫するとともに、コンピュータ等の情報機器などを有効に活用し、指導の効果を高めるようにすること。

そこで、参考資料「病弱教育におけるICT活用」（NITS独立行政法人教職員支援機構）・「病気の子どものための教育必携」（ジアース教育新社）・「令和3年度特別支援教育教育課程研究協議会病弱・身体虚弱部会」（文部科学省）に、以下のように実践が示されています



上記（3）に関する実践に、

- ・見学や実験・観察などを直接体験できない場合、360度カメラで撮影した映像を教室や病室でVR(Virtual Reality)ゴーグルを用いて視聴する
- ・体育科では、身体を動かすことに制限があるため、体感型アプリを利用してスポーツの疑似体験を行う
- ・社会科では、地域のことを調査する際に出かけられない場合、Web会議システムを活用して地域の人から話を聞くなどの 間接的な体験をする
- ・理科では、入院中で火気の使用ができない場合、タブレット端末で実験シミュレーションアプリを操作することで疑似体験をする、

などがあります。体験的な学びを通して、学習の効果を高めるようにすることが大切です



上記（4）に関する実践に、

- ・視線入力装置（視線の動きにより、パソコン上の文字等の入力を可能にする装置）を使って、文字を選んだり、やりたいことを決めたりして、様々な表現を可能とする
- ・本人の代わりに分身ロボット（タブレットを操作して動かすことができるロボット。同時双方向での音声通話などができる）が、修学旅行に行くことで、その場の臨場感を味わうことができるようにする
- ・教室の机上にテレプレゼンスロボット（テレビ会議+ロボット+遠隔操作技術を組み合わせたロボット）を置きインターネットで自宅や病室から遠隔操作を行って、授業を受けることができるようにする
- ・音声文字変換システム（音声を文字化し、手元のパソコンに表示するシステム）を使って、授業中の教師の説明を文字として受け取るようにすることで、理解が容易になる、

などがあります。入力支援機器等を活用しながら、指導の効果を高めるようにすることが大切です

