|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **学校経営推進費　評価報告書（最終）** | | | | |
| **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** | * 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** | 「令和３年度学校経営推進費」（約 500 万円）を活用した「いつでも VR」事業が最終年となることから、360°カメラや VR ヘッドセットなどを活用して VR・AR 教材開発し、全日本聾教育研究大会などでその成果を全国に広く発信する。 | | | |
| **事業目標** | 【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。  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、ディジタル教科書等のICT教材をフル活用し、最先端な教育を実現する。  【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。   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ゴーグルを充分に整備し、いつでもどこでも利用できるようにする 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 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、ディジタル教科書や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 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 | | | |
| **整備した**  **設備・物品** | * 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 GO2) * 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** | ・本校４学科にヘッドマウントディスプレイを配布し、授業等での活用をさらに推進。  ・「VR難聴疑似体験」の活用。校内で公開研修、府立山田高校で出前研修、大阪府教育センター主催の研究フォーラムで体験会を実施した。  ・全日本聾教育研究会にて、前年度に引き続き発表。  ・1/29(月)に、本校にて研究成果発表会を開催。 | | | |
| **成果の検証方法**  **と評価指標** | ・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  ・公開研修及び実践報告会を計３回実施  ・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 | | | |
| **自己評価** | ・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」は前年度より３％上昇 (△)  「学校に行くのが楽しい」は満足度80.4％で、前年度から３％上昇となった。３年間では15％増。「授業の内容がわかりやすい」は満足度93％で、前年度から増減なしであった。３年間では６％増。  ・公開研修及び実践報告会は計５回実施 (◎)  　　本校にて公開研修(4/6)、府立山田高校にて出前研修(8/22)、本校にて研究成果発表会(1/22)、みせるばやおにて地域向けに体験会(10/6)、大阪府教育センターにて体験会(12/25)  ・同研修及び報告会に関係機関を招聘し、計22団体が参加 (△) | | | |
| **事業のまとめ** | * VR/ARを活用した取組みは、授業のほか、行事や部活動、研修、来校者への体験等、多岐にわたって実施することができた。特に、総括となる研究成果発表会は、岡山や青森といった遠方の聴覚支援学校からも参加があった。発表会では、VR/AR活用の事例として３つの研究授業と、取組報告を実施し、さらに大阪工業大学の矢野准教授から講演を賜り、参加者にはその成果を充分に還元することができた。本取組は研究成果報告書に取りまとめて発行し、府内の高校や関係各所に配布した。また、学校ホームページにも掲載して府外の聴覚支援学校含め、広く発信した。 * 生徒たちの反応は、普段見慣れない機器ということもあり、取組みには前向きに参加していた。教材や研修素材作成のための撮影等にも協力的で、新しい取組みや学びには非常に積極的であった。 * 次年度以降は、「高等学校DX加速化推進事業」に申し込み、いくつかあるICT活用の取組みの１つとして活用を続けていきたい。 | | | |