



発表者HP
QRコード

2022年度 日本特殊教育学会第60回大会

日々の授業の中で生徒と作る デジタルシティズンシップ教育

～生徒の疑問を宣言と行動につなげるための実践～

大阪府立西浦支援学校 中学部 教諭 樋井一宏

本日の流れ

- ①生徒たちの実態
- ②学校のICT環境と課題
- ③授業のねらい
- ④過去の経験
- ⑤授業と生徒の様子1年～2年
- ⑥まとめ

生徒たちの実態

知的障害支援学校 中学部 1年・2年生 10名

課題別学習グループ 4グループ中 最軽度のIVグループ

自立活動・道徳 週1コマ（50分）

学習意欲が高く 規範意識も高い 学習経験にばらつき

自信がない 手指の巧緻性に課題のある生徒も

学校のICT環境

GIGAスクール端末 iPad 約1人1台

持ち帰りはなく 学校保管 学部別の保管庫で一括管理

授業のたびに持ち出し→返却 各教室にWi-Fi

アプリは決められた物のみインストール可能

番号で管理→年度末にリセット



各教室にWi-Fiルーター



中学部 保管庫

授業のねらい

大人が使うように使える

必要なときに必要なだけ 自分で決めて使うことができる

わからないことはすぐ質問

禁止ではなく「どう使うか」「オープンに使う」

心身の機能を拡張する 表現のツールにする

生活に結びつける

苦い思い出

「禁止」のルールや「怖い事例」ベースの授業



大人の知らないところでSNS等のトラブル

その都度「指導」するが改善せず

問題は深刻化する一方



アプローチを変える必要性

授業①ー1

Keynoteで自己紹介

iPadを配布 見本を見せて完成形をイメージ

特に禁止事項などは伝えない

基本的な操作だけを伝えて、あとは触りながら習得

自分で発見する喜び→学習意欲の向上



50音入力



キーボードで
ローマ字入力

生徒たちの反応

入力方法について

「ローマ字知らんねんけど・・・」

「50音」「ローマ字」「音声」「フリック」

＊同じ方法でなくとも良いという安心感

禁止事項がなくとも

他のアプリを起動する生徒は居なかった



キーボードを分割して
フリック入力



筆箱を
キャラクター化

授業の様子②-1

著作権と個人情報



キャラクターに
吹き出しをつけて

ワクワク！デジタル作品コンテスト 作品作りと応募

アバターを喋らせよう

写真を撮ってキャラクター化→セリフを考えてKeynoteでまとめる

アニメーションをつけて動画化する

生徒たちからの疑問

インターネット上の画像を使いたい

著作権は？



教員のHPを例に

Googleのクリエイティブコモンズライセンス検索

応募の際の個人情報とは？

個人情報とは何かを伝え、応募要項を見せ

ペンネームの使用など

生徒たちの宣言

著作権

- ・ クリエイティブコモンズライセンスを確認してから
- ・ 今は難しいからやめとく

個人情報

- ・ SNSでペンネーム
- ・ アバターの使用

ペンネーム	ポケモン大好きクラブ
タイトル	ポケモンバトル
おススメポイント	アニメーションをがんばったよ

応募票 ペンネームを使って

授業①ー2

授業でどう使いたいかを考えよう

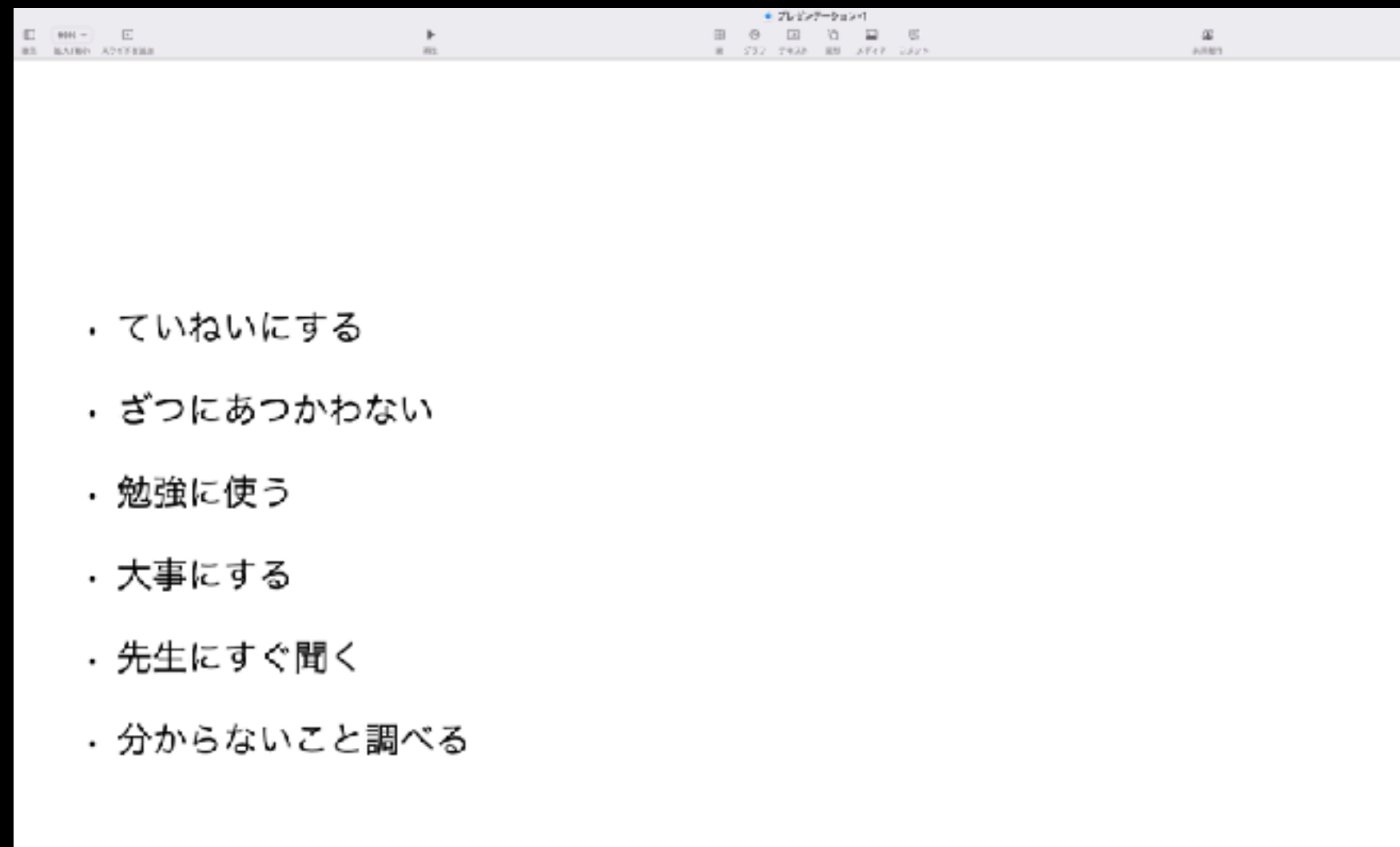
STEAMライブラリー

「GIGAスクール時代のテクノロジーとメディア～デジタル・シティズンシップから考える創造活動と学びの社会化」

動画視聴

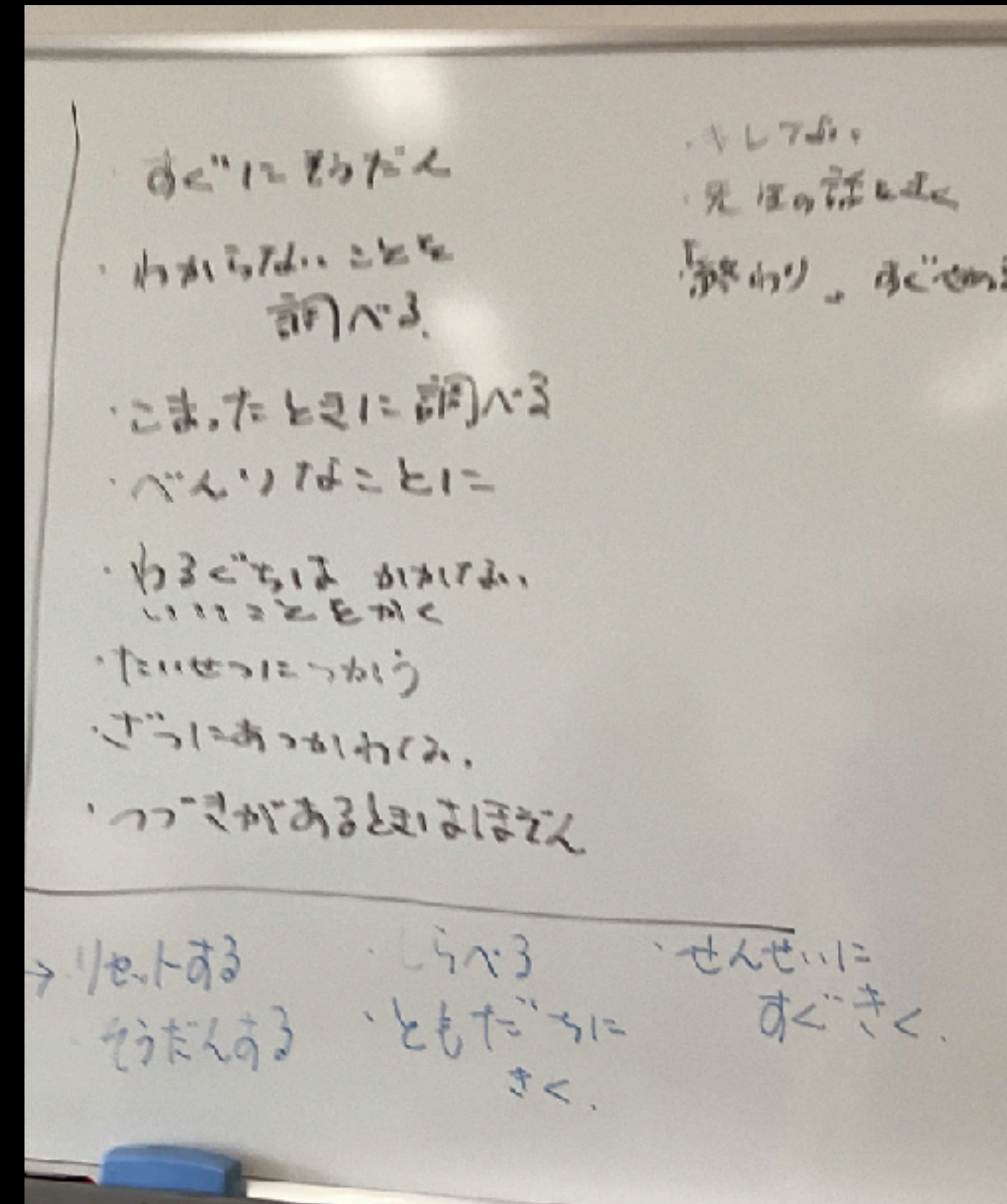
自分の考えを記入→意見共有→追記

生徒たちの反応



自分の考えをスライドにまとめる

それぞれの考えをまとめて
意見を出し合い、追加する



意見を出し合い 交流

授業の様子②-2

「壁紙かえて いいですか？」

自分だけのiPadにしよう

壁紙の設定

自分の好きな壁紙を設定しよう

自分のものとすることで、
愛着を持ち大切に扱えるように

生徒たちからの疑問

インターネット上の画像を使いたい
著作権は？

クリエイティブコモンズライセンスとかあったような・・・

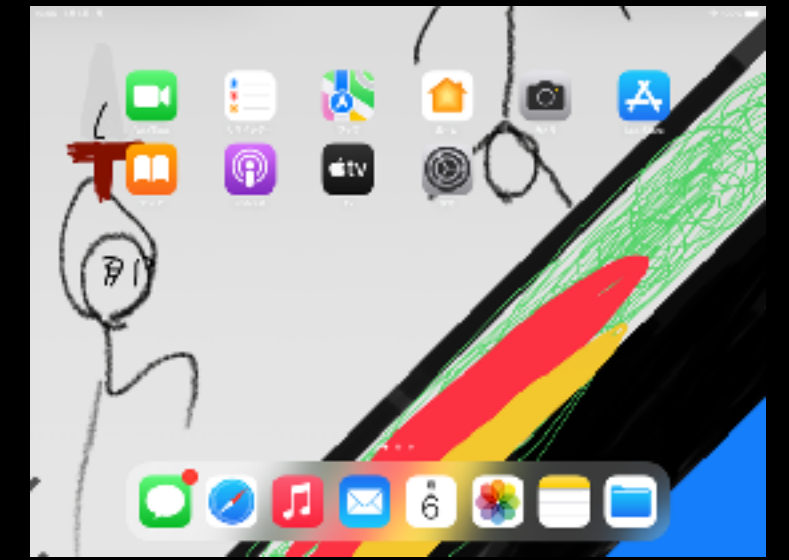
自分の絵や写真に著作権は？



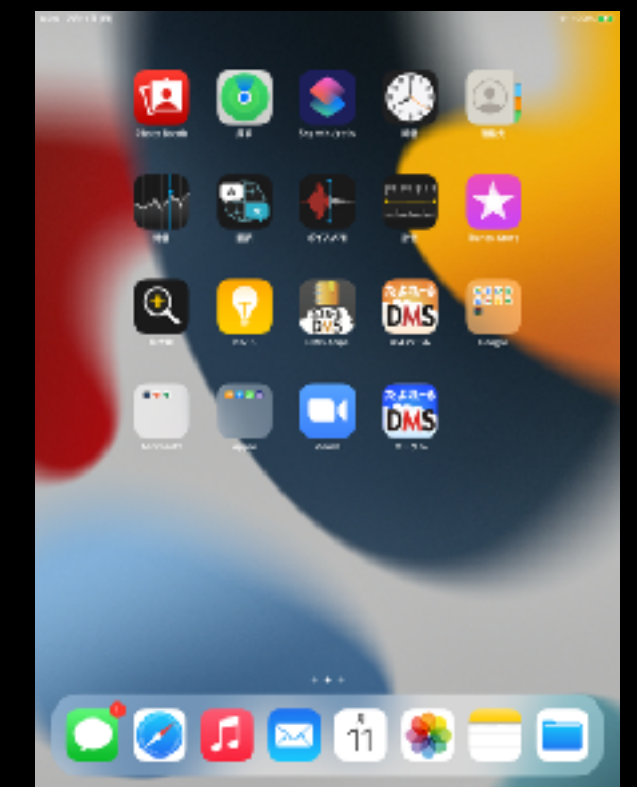
NHK for School 動画視聴

生徒たちの反応

- ・ 最初から入っている画像を使う
- ・ 自分の撮った写真（好きな先生とのツーショット）
→相手の先生にお願いしてから使う
- ・ クリエイティブコモンズライセンス検索して
- ・ 自分の絵をスクリーンショット



自分の描いた絵を壁紙にした生徒



デフォルトの壁紙から選んだ生徒

その他の授業の様子

- ・インターネット検索の活用
- ・Googleマップを家庭でのお出かけにも活用
- ・調べ学習の際



Googleマップで調べ学習

毎回ネットに切り替え、スクリーンショット、二画面操作

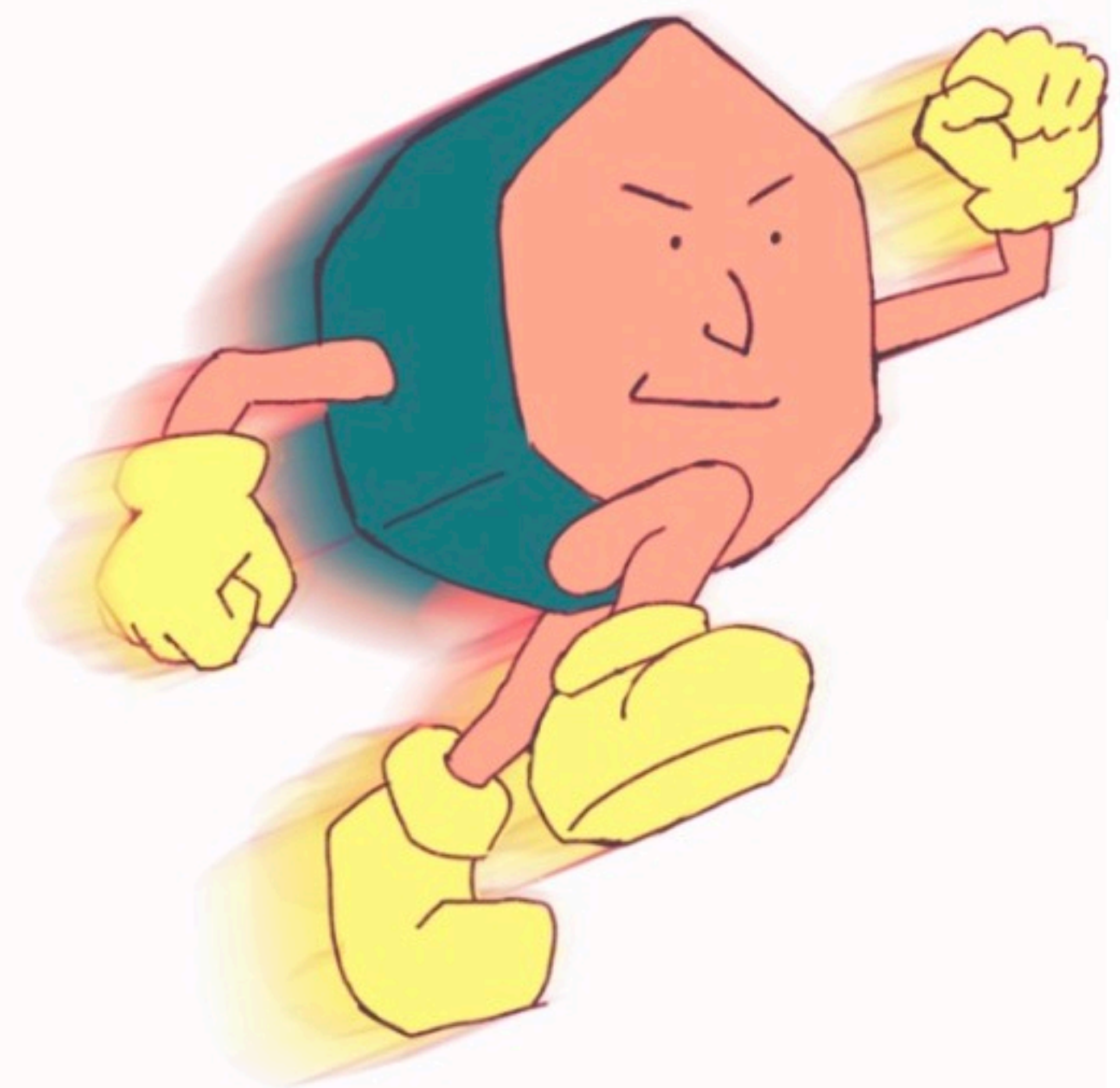
＊それぞれ使いやすい方法での使用

まとめ

- 禁止ではなく「どう使いたいのか」
自分で考え、友だちの意見を取り入れ宣言する
- 困ったときに隠さず相談できる環境づくりと経験
- 使う中で学習していくことの重要性
- 繰り返し学習することで変化が見られる
- 違いを当たり前にする環境づくり

今後の課題

- 学習の継続による変化と深化
- 「善き使い手」となるためのカリキュラムの構築
- 他の学習グループでのデジタルシティズンシップ
- 生活状況と結びついた学習
- 家庭との連携
- 大人の意識改革
- 大人も子どもも「シティズンシップ」



ダッシュニン！！

発表者モチーフのゆるキャラ「ダッシュニン」

ご清聴
ありがとうございました！！



発表者HP
QRコード