

# 知的障害特別支援学校中学部における Viscuitを用いた 学部・学年を超えて交流を図る実践

ーViscuitをコミュニケーションのツールにしてー



発表者H.P.QRコード

大阪府立西浦支援学校  
樋井 一宏

# 生徒の実態

知的障がい特別支援学校 中学部3年生

課題別学習グループ 4 展開中 最軽度グループの生徒12名

日常会話 簡単な口頭指示の理解が可能

学習意欲が高く 規範意識も高い

知的好奇心も旺盛

活動によっては自信が持てず消極的になってしまうことも

手指の巧緻性に課題のある生徒も

対象授業：自立活動・道徳（各週1コマ＊50分）

# 使用環境

GIGAスクール 端末 iPad (Apple) 一人一台  
Apple Pencil 学部に10本（必要に応じて貸し出し）  
各教室にWi-Fiルーター

ビスケツト研究授業支援制度活用

# 本時までの取り組み

1 年生からViscuitを使用

2 年生の3月には

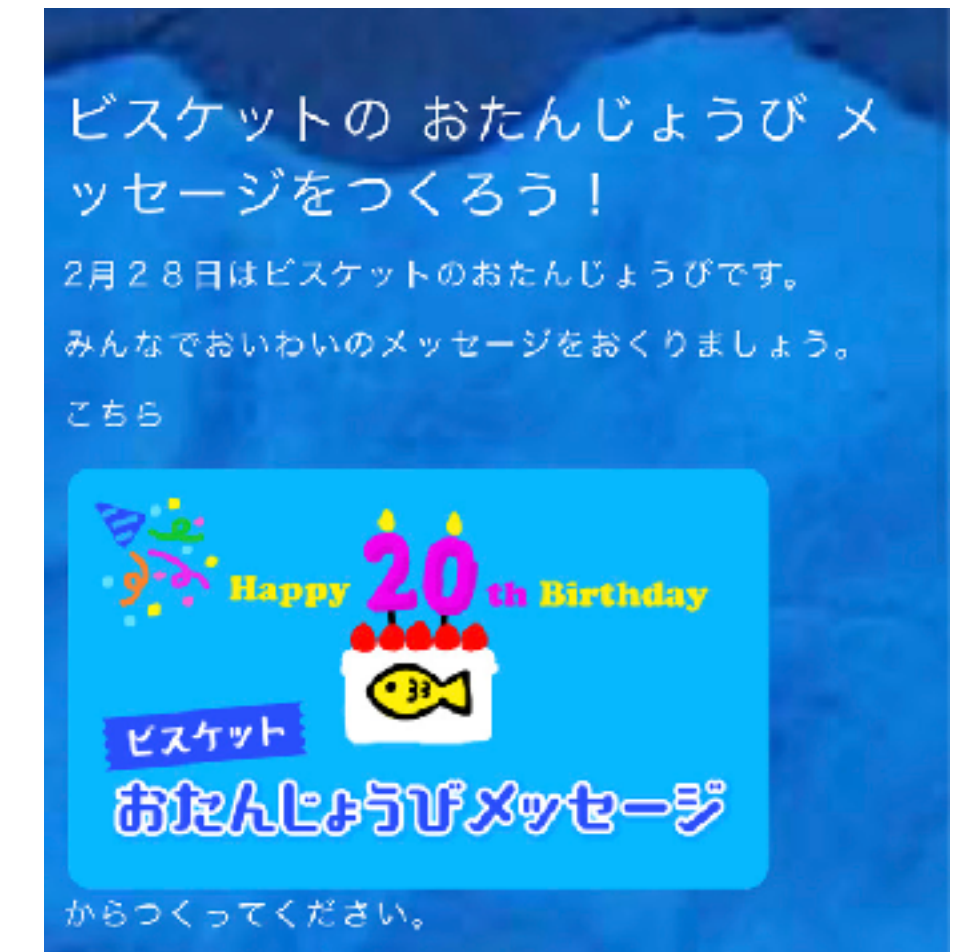
Viscuit H.P.で募集の

お題「おたんじょうびメッセージ」

作成・投稿も経験した。



動画を見ながら作品作り



作品テーマと投稿画面

各自の理解度に応じて作品作りを経験してきた  
基本的な操作（めがねの仕組み・タッチ）は全員可能

# 本実践のねらい

- ・ Viscuitを使うことで自身の思考を可視化する。
- ・ これまで身につけたViscuitのスキルを活用し、  
他グループ・他学年・他学部の子童、生徒を楽しませる。
- ・ 自分が学んだことを他学年の生徒に教える経験を通して  
学びを深める。
- ・ 相手を意識した表現を行う

Viscuitをツールにコミュニケーション

# 単元計画

- I グループの友だちを喜ばせよう（2時間）
  - ・ 作戦会議（1時間） ・ 上映会（1時間）
- 小学部の友だちを喜ばせよう（4時間）
  - ・ 作戦会議（1時間） ・ 上映会（1時間）
  - ・ 作戦会議2（1時間） ・ 体験会（1時間）
- 中学部1年生に教えてあげよう（1時間）
- PTA夏祭りに展示しよう

# I グループの友だちを喜ばせよう①

## 作戦会議

テーマ「楽しい」「リラックスできる」「喜ばせる」

- ・ 同じクラスのIグループの生徒を思い浮かべ  
好きなものなどを共有
- ・ 「リラックス」や「楽しい」「嬉しい」から  
イメージされるものを出し合う
- ・ 試しに作成してみる



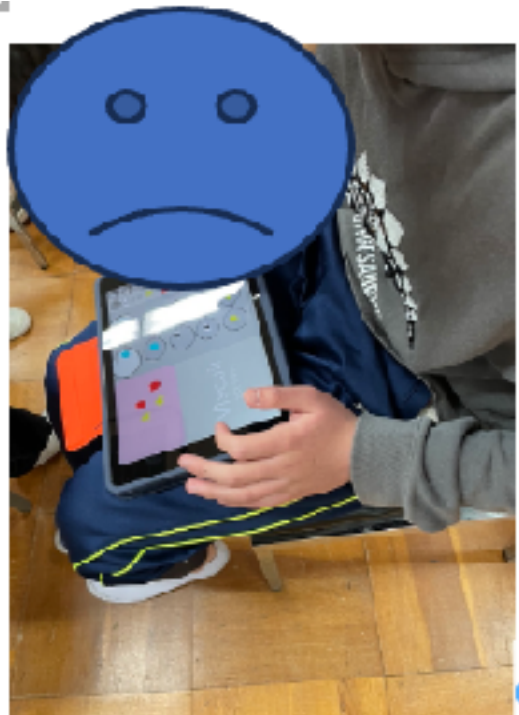
# I グループの友だちを喜ばせよう②

## 上映会

- ・ 個人またはペアで作品制作  
\* Apple Pencilを使う生徒も

- ・ 特別教室のスクリーン、TVモニターに  
作品を投影

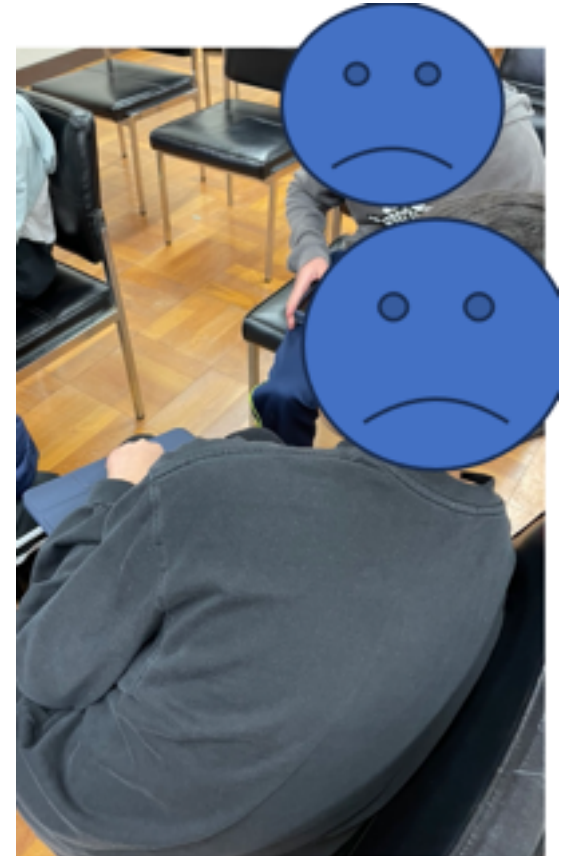
作品例



個人制作



上映会の様子



共同制作の様子

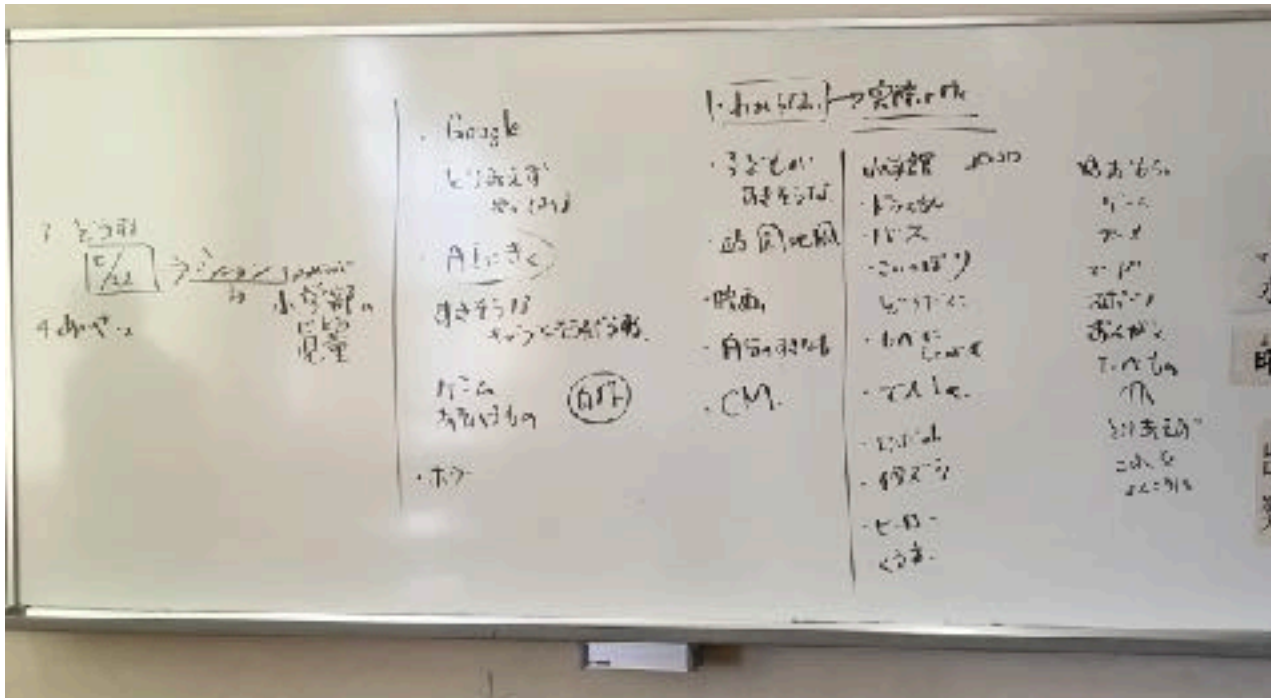


# 小学部の友だちを喜ばせよう①ー1

## 作戦会議

テーマ「楽しい」「喜ばせる」

- ・ 身近な小学生の好きなものをイメージし共有
- ・ 小学部の教室に調査に行く
- ・ AIに聞いてみる＊自分たちの意見の確認
- ・ 試しに作成してみる



作戦会議の結果

# 小学部の友だちを喜ばせよう①ー2

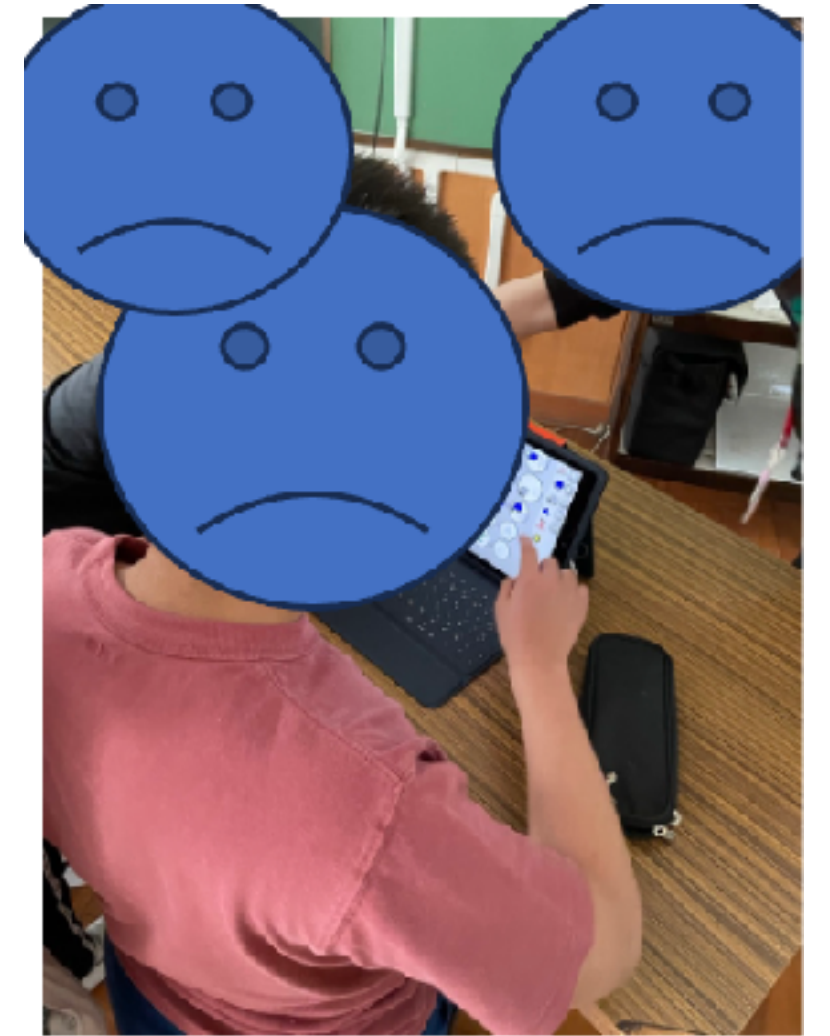
## 上映会

小4～小6（33名）

- ・ 個人またはペアで作品制作
- \* Apple Pencilを使う生徒も



上映会の様子



小学部児童に説明する様子

- ・ 特別教室のスクリーン、TVモニターに作品を投影
- ・ 児童から質問され丁寧に教えてあげたり、体験をさせてあげる様子も
- ・ 児童の反応を見てその場で改変する生徒も

# 小学部の友だちを喜ばせよう②ー1

## 作戦会議

前回の上映からどうすればもっと楽しめるかを考える

→「みんなに遊んでもらせる」

＊タッチで遊べるアニメーションを楽しんでいた様子から

きょうしつでビスケット 本「タッチのきほん」 復習

YouTube「ビスケットキッズ公式」から学ぶ生徒も



# 小学部の友だちを喜ばせよう②ー2

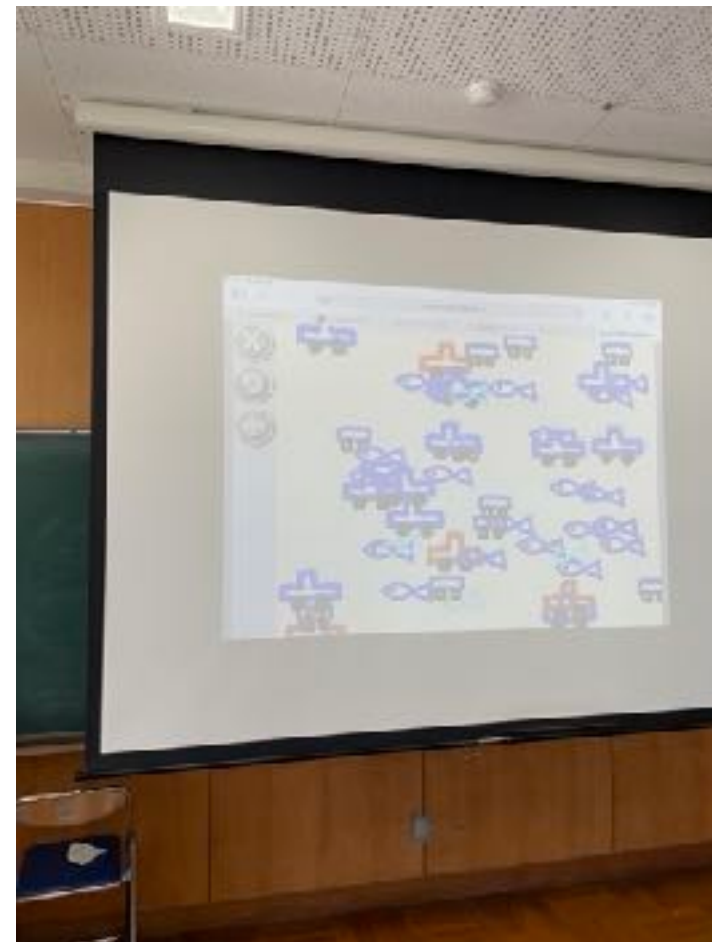
## 体験会

小4～小6（27名）

- ・ 特別教室のスクリーン、TVモニターに作品を投影
- ・ 生徒たちが児童に遊び方を説明し遊んでもらう



爆弾を避けるゲーム



タッチするとランダムでイラストが表示される



- ・ 児童の興味にあったゲームやアニメーション
- ・ 説明し遊んでもらい、喜んでいる様子を見て自信を持つことができた生徒
- ・ その場で難易度を調整し、より楽しんでもらえる工夫をした生徒



大人気で児童に囲まれる生徒



小学部児童に操作説明する様子



遊ぶ様子を見ながら難易度を調整する

# 中学部1年生に教えてあげよう

これまでの自分たちの制作経験を活かして、  
下級生に教えてあげながら、共に作品作りを行う

上映会に来てくれた中1生徒（III G）

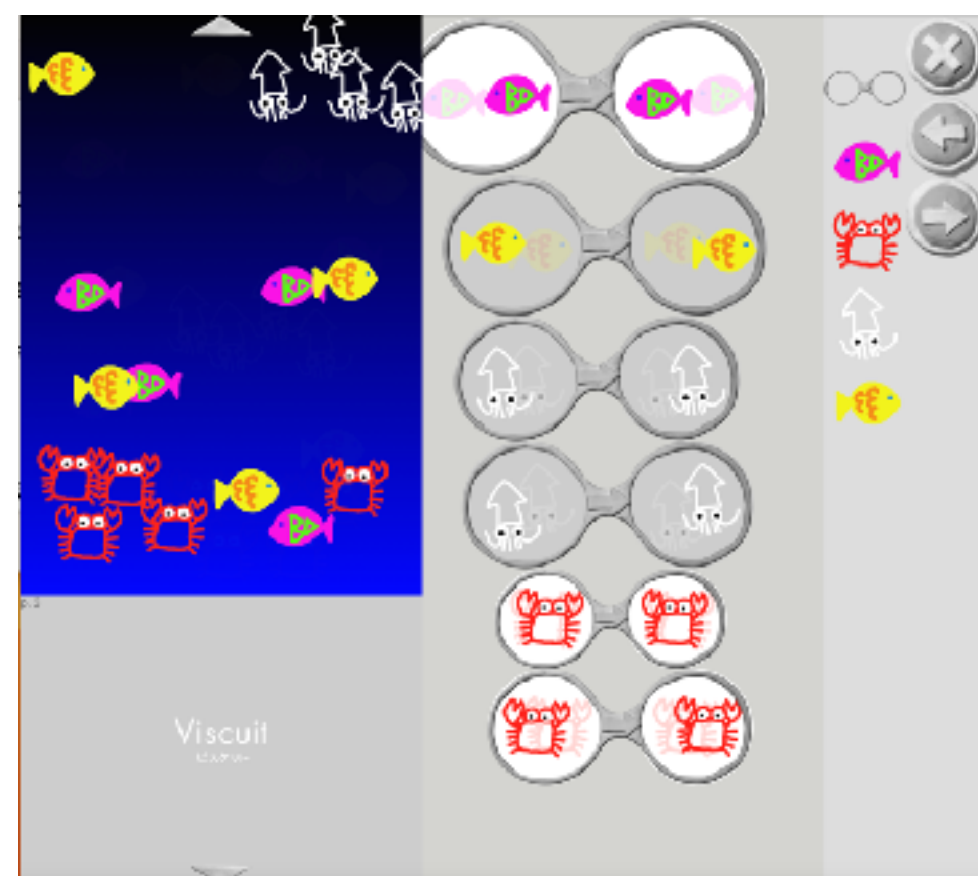


基本的な操作（絵を描く・動かす・速さを変える）  
を教員が説明



中3、中1生徒がペアでやってみる（ビスケットの基本）

中3生徒が教えてあげる姿が見られた。



動かす練習



# 夢のテーマパークを作ろう

中3・中1ペアで「夢のテーマパーク」をテーマに作品作り

- ・ 交代で絵を描いて動かす生徒たち
- ・ 中1生徒の絵を動かしてあげる中3生徒
- ・ 中1生徒の好きなものを描いてあげる中3生徒

それぞれの形で共同制作を行なった



最後は全員の作品を集めてモニターに表示



操作を教えてあげる生徒



全員の作品を集めてできた  
「夢のテーマパーク」

# ふりかえり

プログラミングをおしえてみよう

名前 [REDACTED]

誰を? [REDACTED]

どうやった? [REDACTED]

理由は? [REDACTED]

夏・夏祭りと言えば? [REDACTED]

名前 [REDACTED]

誰を? [REDACTED]

どうやった? [REDACTED]

理由は? [REDACTED]

夏・夏祭りと言えば? [REDACTED]

プログラミングをおしえてみよう

名前 [REDACTED]

誰を? [REDACTED]

どうやった? [REDACTED]

理由は? [REDACTED]

夏・夏祭りと言えば? [REDACTED]

「たのしかった」との感想が多く書かれていた



# PTA夏祭り

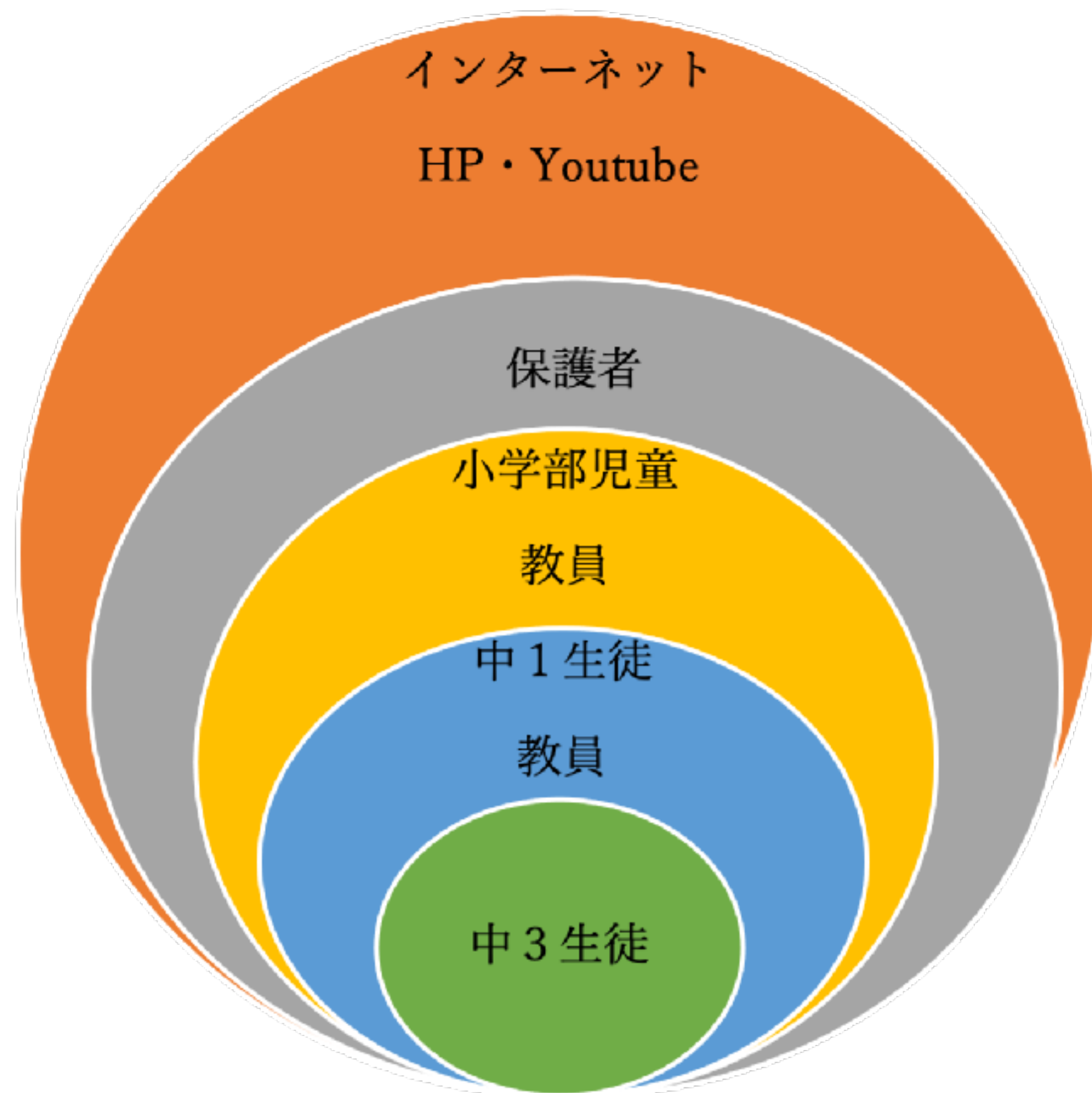
「夏・夏祭り」をテーマに  
アニメーション・ゲームを制作、展示  
多くの人を対象に作品作りを行なった





# まとめ

- ・ 作戦会議、上映会を通じて相手を意識した表現活動を行うことができた
- ・ 誰かを喜ばせる経験が自信につながった
- ・ 他学年の生徒に教えることでこれまでの学びを深めることができた
- ・ インターネットを通じて学ぶこと、発信できることを学ぶことができた



Viscuitをツールにしたコミュニケーションの広がり

Viscuitをツールにコミュニケーションが生まれ  
広がった



ありがとうございました



発表者H.P.QRコード



発表者YouTube

