

令和4年度 特別支援学校寄贈物品 使用状況報告書 【2年目】

P T A名	静岡県立浜松みをつくし特別支援学校 P T A	
学 校	対 象	<input type="checkbox"/> 視覚障害 <input type="checkbox"/> 聴覚障害 <input checked="" type="checkbox"/> 知的障害 <input type="checkbox"/> 肢体不自由 <input type="checkbox"/> 病弱
	設 置 部	<input type="checkbox"/> 幼稚部 <input checked="" type="checkbox"/> 小学部 <input checked="" type="checkbox"/> 中学部 <input checked="" type="checkbox"/> 高等部
	全校児童・生徒数	小学部 98人 中学部 50人 高等部 106人 合計254人

1. 使用状況

寄贈物品名	プロジェクター&音響機器一式
使用学年及び人数	中学部生徒 50人
使用頻度	週に1回程度以上
使用状況	<p>現在、下記の授業で活用している。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・中学部3年生の総合的な学習の時間「防災学習」で地震や火災についてビデオ視聴をして学びを深めることができた。 ・中学部1、3年生が合同で行っているクラブ活動でiPadの画面をスクリーンに投影してクイズゲームを行ったり、間違い探しゲームを行ったりすることができて生徒の興味、関心を高めることに活用することができた。 ・作業学習の手工芸班で活用した。学部の縦割りで行っているので、生徒たちが意見を打ち込んだ共有ノートアプリの画面を提示できたことで話し合い活動を活発に行うことができた。
物品の使用による変化や効果 ※1年目との違いを含めご記入ください。	<p>人数が多い場合に、大画面に写真や動画、資料を投影することで、どの生徒からも見やすく、学習の理解や意欲を高めることができた。また、音響機器を使用することで映像に臨場感が生まれ、生徒の興味、関心を高めることができた。</p> <p>クラブ活動では、生徒がスクリーンに映し出された映像を指差ししながら、活動の進行をすることができた。</p> <p>昨年度は活用場面が限られていたが、今年度は様々な授業で活用することができている。</p>
今後の活用の見通しや課題	<p>寄贈していただいた機器を活用することで、ICTを使った教育活動が有効であると改めて認識することができた。</p> <p>今後は、大画面を利用したリモート交流や音響機器を活用した芸術鑑賞や劇の発表などに活用して多くの場面に活用を広げていきたい。</p>
その他 希望や所感など	<p>寄贈していただいた機器が、本校の学びの場で大いに役に立っている。スクリーンに映像を映すことで、見やすく、分かりやすいため生徒たちにも喜ばれ、活動への意欲が増したと感じる。</p>

2. 活用の様子

ゲームクラブでの活動の様子



クラブが始まる前にゲーム音楽を音響機器で流して、活動を楽しみにして待つ様子



ゲームの案を画面に提示し、一人ずつやりたいゲームを選択している様子



音響機器を使って、音楽を流して椅子取りゲームをしている様子



「Kahoot!」というクイズゲームアプリをスクリーンに投影して活動している様子



スクリーンに映した画像からお題を選んで、ジェスチャーゲームをしている様子

※一部肖像権の関係で画像を加工しています。