

令和5年度 とやま新時代創造創造プロジェクト学習推進事業
実施報告書【学校課題実践校用】

学校番号	40
学校名	富山県立富山視覚総合支援学校

学校の現状と課題	<p>①高等部普通科の病弱生徒は、不登校の経験があるため登校が継続しにくい面がある。また、コミュニケーション能力や社会性を育んだり、自己肯定感を高めることが課題となっている。病弱生徒の多くが自宅でゲームやイラスト描き等をして余暇を過ごしている実態がある。</p> <p>②本校専攻科保健医療科・理療科生は、本校を卒業後、あん摩・マッサージ・指圧師、はり師・きゅう師として理療の現場ですぐに活躍できるよう、臨床能力の向上が課題となっている。学校においても、外来の臨床実習を行っているが、患者のほとんどが高齢者で偏りがある。</p>		
テーマ(特色)	<p>①ICTを活用した学習活動の充実</p> <p>②校外での臨床実習の充実</p>		
設定した「テーマ」の達成状況	<p>①病弱生徒の関心が高い内容に関するアプリやソフト等を充実させ、それを活用した学習を展開する。</p> <p>②校外の事業所で様々な職種や年齢層の方を対象とした臨床実習を行った。また、臨床実習での学びをフィードバックすることで、校内での理療に関する学習を充実させることができた。</p>		
実施内容 (具体的に記入する)	<p>①ホームルームの時間を中心に、他のクラスの生徒とのゲーム機を主に用いた活動を通して、協働的な学びの場を設定した。準備や片付け、順番や役割、どのゲームを行うか等については、生徒たちの話し合いで決めるようにし、主体性を発揮しながら活動するようにした。また、iPadにイラストアプリを搭載し、apple pencilを用いてイラストを描ける環境を整え、休憩時間等に活用できるようにした。</p> <p>②校外の事業所へ出掛け、教員の指導の下、様々な職種の幅広い年齢層の方に対して問診やあん摩施術を年3回行った。日々の学習では、教師がタブレット端末のアプリを用いて3Dの解剖図等を拡大して様々な角度から提示したり、アニメーションで関節や筋肉の動く様子を提示したりする等、生徒の見えにくさに応じて人体や医療・理療に関する視覚情報を提供した。</p>		
取組による成果(プロジェクト学習推進の観点から)	<p>①日頃、他者とのコミュニケーションを避けたり、対人関係において過度な緊張をしている病弱生徒ではあるが、ゲームを用いた活動の中で自然な形で互いに話しかけたり教え合ったりする姿や教師にアドバイスを求める姿、積極的に協力し合って準備や片付けを行う姿がみられ、生徒たちの課題であるコミュニケーション能力や社会性を育んだり、主体性や自己肯定感を高めたりすることに取り組む機会となった。また、笑顔になったり、首をかしげたりなど、普段みられないような生徒の豊かな表情を教師が確認することができた。病弱生徒のもう一つの課題である、安定して継続的に登校する習慣の形成への効果を検証するには長期的な取組が必要である。しかし、県内の一部の高等学校にはe-スポーツ部があり、その中で中学校時代に不登校であった生徒が活躍を見せているように、ゲーム機を用いた活動を積み重ねる中で展開を工夫していくことで、本校の病弱生徒の継続的な登校につながる可能性があると思われる。iPadに搭載したイラスト用アプリの活用については、病弱生徒においては活用がみられなかったが、絵を大きく書くことや形を正確に捉えて描くことが難しい視覚障害生徒にとって使い勝手が良い面があるため、休憩時間に主体的にイラストを描く姿がみられた等の予想外の成果があった。</p> <p>②これまで対象としたことのない年齢層の患者の訴えに対して、症状の軽減を図れるよう、授業の中で学習した理療に関する知識・技能を総動員して取り組む機会となった。また、校内で定期的に施術をしている患者とは違い、校外臨床実習では初診で対応しなければならないため、臨機応変な施術の必要性や接遇の仕方を学ぶことができた。また、3Dの解剖図アプリ等の活用では、骨と筋肉の重なりや、その隙間を通る神経を拡大し、様々な方向から確認したり、骨と筋肉を動かしながら見たりすることで、特定の場所に特有の症状が見られる理由について生徒の理解を促すことができた。</p>		
対象者(学年・人数など)	高等部普通科病弱級1～3年(6名)、高等部専攻科理療科2年(2名)		
実施計画	4月	特別活動等と中心とした時間でのICTを活用した学習	
	5月		
	6月		県内事業所での臨床実習①
	7月		
	8月		
	9月		
	10月		
	11月		県内事業所での臨床実習②
	12月		
	1月		
2月	県内事業所での臨床実習③		
3月			