

文部科学省「先導的な教育体制構築事業」
総務省「先導的教育システム実証事業」

佐賀県立中原特別支援学校における プログラミング学習の取組

佐賀県立中原特別支援学校

県内で唯一の病弱・知的障害・肢体不自由のある児童生徒がともに学ぶ特別支援学校

校訓

さわやかに
すこやかに
おおらかに

遠隔授業を取り入れたプログラミング学習

Minecraft Education Editionを使用した授業

- 対象：高等部 2 年生
- 教科：情報 ○科目：社会と情報
- 外部講師：Microsoft社
及びNPO法人CANVAS
- 学習内容：ブロックを組み合わせて「自分だけの家」を作ることにより、自分のオリジナリティーを表現するとともに、3次元の空間を利用するための論理的思考を促す



遠隔授業を取り入れたプログラミング学習の様子①（高等部 社会と情報）

- ・ 導入の授業では、講師に来校してもらい、授業を実施
- ・ 具体的な操作方法について説明



遠隔授業を取り入れたプログラミング学習の様子①

- ・ 東京のCANVAS社のスタッフと遠隔でアドバイスを受ける
- ・ 2回目の授業では生徒がイメージする家についてイラストを作成



遠隔授業を取り入れたプログラミング学習の様子②

- ・生徒がイメージした家を作成
- ・1つの工程を進めるにも、必要なアイテムが決まっているので、自分のイメージに合った工程を組み合わせることが必要



遠隔授業を取り入れたプログラミング学習の様子③

- ・ブロックを積み上げる三次元の感覚が必要で、最初は難しかったが、それぞれ自分の個性を家作りの中に出すことができた。

・ 成果

生徒達の個々の課題に合わせた活用が可能

- ・自分に合った課題に対して、自分のペースで取り組むことができる
- ・コミュニケーションや対面での授業が難しい生徒でも、バーチャルな感覚で授業に取り組むことができる
- ・知的障害の生徒でも、端末を活用することで主体的に活動できる

時間や場所にとらわれない教育活動が可能

- ・学校外の人材を活用することにより、教育の幅を広げることができる