

令和7年度高等学校DX加速化推進事業(DXハイスクール)事業計画(2年次)

肢体不自由児にとってのデジタルの分野の重要性

- ・入力・移動の問題の克服
- ・卒業後の社会参画
- ・生涯にわたって生活の質の向上



全体主題研究において、複数年次で情報活用能力の育成をテーマとし、児童生徒の障がいの状態に応じた適切な情報機器の活用と、きめ細かなフィッティングを行いながら、教員の授業力の向上を図っていく(令和6年度～)

今までの郡山支援学校の取り組み

- ・スイッチ教材等のAT(アシスティブテクノロジー)
- ・情報Ⅰを標準より多い4単位に設定して機器の操作時間を確保
- +
- ・令和6年度より選択科目情報Ⅱを実施
- ・コンピュータ室の充実(3Dプリンター、レーザーカッター、電動スクリーン等)

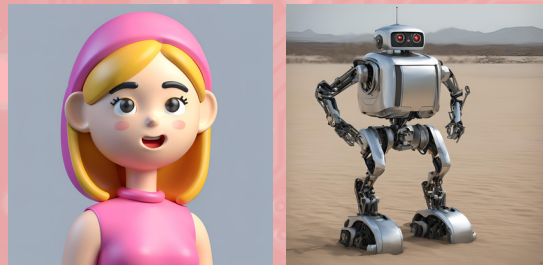


令和7年度の取り組み

高等学校に準ずる教育課程

情報Ⅱ等の各教科や総合的な探究の時間等で対話的・協働的な学びをとおして情報活用能力を育成する

- ・プログラミングロボットを用いた問題解決・英会話
- ・メタバースを活用した体験学習やワールド作成
- ・メタバース上での成果発表
- ・各種大会への参加
- ・公的機関の外部専門人材等によるAI・IoT、データサイエンス、情報モラル等の授業
- ・課外活動としてのパソコン部
- ・福島県特別支援学校作業技能大会への参加や各種検定取得(継続)
- ・個別最適な学び
- ・paizaラーニング学校フリーパスによるプログラミング学習(継続)



知的教科代替の教育課程

職業科の授業(継続)

- ・利用者のニーズを把握して問題解決に取り組みながらものづくりの企画を考える
 - ・3Dプリンターやレーザーカッターを用いたものづくり
 - ・成果や結果の発表
- ロボット・AI・IoTの活用体験

購入予定物品

3Dスキャナー	ネットワークハードディスク
360度カメラ	IoTスイッチ
プロジェクター	3Dプリンターカラーシステム
ワイヤレスアンプ	高性能タブレットPC
3DCADソフト	AIスピーカー
	等

共通：eSportsの利用

外部専門人材等による教員向け研修(継続)