

障害のある児童・生徒一人一人のできる可能性を引き出すべく、ICTを活用するとともに、これまで取り組んできたスポーツ教育、芸術活動、読書活動などの直接経験をさらに充実させ、STEAM教育等の各教科等横断的な学習を推進し、確かな生きる力を身に付けていける活気あふれる学校を構築する。さらに、地域生活、卒業後の生活を主体的に豊かにし、自ら未来を切り開く力を育成するキャリア教育を組織的に取り組む。

STEAM教育（スティーム教育）とは？

科学 (Science)、技術 (Technology)、工学 (Engineering)、芸術・リベラルアーツ (Arts)、数学 (Mathematics) の5つ領域を対象とした**創造性教育**のこと

1 目指す学校

- (1) 児童・生徒が自ら学ぼうとする力と生きる力を身に付ける学校
- (2) 保護者が信頼して子供を託せる、安全・安心な学校
- (3) 地域に貢献し、信頼される学校
- (4) 子供を中心に、教職員が連携しやりがいをもって働ける学校

2 中期的目標と方策

- (1) 児童・生徒一人一人が生き生きと学び、**健やかな体と豊かな心を育てる教育**を展開する。
 - ① 「東京都教育ビジョン（第5次）（令和6年3月策定）、「未来の東京」戦略（令和3年3月策定）、「東京人材グローバル人材育成計画 ‘20」（平成30年2月策定）、「東京グローバル人材育成指針」（令和4年3月）等に基づき、デジタル技術を活用した教育の推進に関する取組を含め、東京2020レガシーとしてICT教育の積極的推進、スポーツ教育及び芸術・文化教育の充実を図る。
 - ② 「TOKYOACTIVE PLAN for students」（令和4年3月策定）（総合的な子供の基礎体力向上方策（第4次推進計画））に基づき、児童・生徒一人一人の発達段階、障害の状態、体力の実態等に応じ、見通しをもって体力向上の取組を推進する。
 - ③ 保護者や地域関係者と連携を図り、基本的な生活習慣や健康三原則（栄養・運動・休養）の確立に努めるとともに、体力の必要性や運動・スポーツの楽しさを保護者に啓発し、学校、家庭、地域が連携した体力向上の取組を推進する。
 - ④ 優れた舞台芸術の鑑賞や文化芸術活動の体験を通して、児童・生徒の興味・関心を広げ、豊かな心を育む教育を推進する。
 - ⑤ 「東京都特別支援教育推進計画（第二期）第二次実施計画」、東京都教育施策大綱（令和3年3月）に基づき、特別支援教育の充実を図ると共に、「誰一人取り残さず、すべての子供が将来への希望をもって自ら伸び、育つ教育」を目指して、病院訪問学級における指導の充実と、教育のインクルージョンを推進する。
- (2) 教職員が特別支援教育の**専門性を高め**、連携、協力して**組織的な教育活動**を推進する。
 - ① 児童・生徒の一人一人に応じた教材・教具を活用し、授業内容の充実を図る。そのために児童・生徒の実態把握に努め、授業を3観点（知識・技能、思考・判断・表現、主体的に学習に取り組む態度）評価し改善していく。
 - ② 教員と学校介護職員・病弱教育支援員との協働による教育活動を効果的に行う。
 - ③ 児童・生徒のコミュニケーション力を高め、豊かな感性と創造性を育む教育を推進する。

- ④ 訪問学級を置く病院との連携を深めて教育環境を整えるとともに、教員の専門性を高め、指導及び支援内容の充実を図る。
- ⑤ 自殺対策基本法（平成18年法律第85号）及び自殺総合対策大綱（令和4年10月14日閣議決定）に基づき、児童・生徒に命や思いやりを大切にする心を育む教育の推進と、SOSの発信に関する教育を実践する。

(3) **地域との連携**を深め、保護者や地域の方々に厚く**信頼される教育活動**を推進する。

- ① キャリア教育や進路指導を充実させ、一人一人の地域生活を充実させる。
- ② 多様な支援を可能にする支援体制・支援方法を充実させる。
- ③ あらゆる関係機関との連携を推進し、自立と社会参加に向けた教育活動の充実を図る。
- ④ 地域に開かれた学校として、保護者や地域住民、関係機関等と連携・協力して児童・生徒の育成に取り組む。

(4) 児童・生徒及び保護者にとって**安全・安心な学校**を構築する。

- ① いじめや体罰、不適切な指導を許さない職場環境を整える。
- ② いじめ・体罰・自殺防止会議を実施し、未然防止、早期発見・早期解決に努める。
- ③ 体罰を禁止・根絶のため、教職員研修の徹底、体罰チェック機能の強化等を実践する。
- ④ 児童・生徒の自尊感情や自己肯定感を高めるとともに、他人を思いやる気持ちを育む取組を、教育活動全体を通して意図的・計画的・組織的に進めていく。
- ⑤ 児童・生徒の呼称を「苗字+さん」と徹底する。
- ⑥ 挨拶の奨励と全教職員ですべての児童・生徒を指導・支援する意識の徹底を図る。
- ⑦ 医療的ケアについては、保護者や看護師と連携し、実施要項に基づいて安全に実施する。

(5) **教職員一人一人**がやりがいや充実感を感じながら仕事上の責任を果たす環境を整える。

- ① 「学校における働き方改革推進プラン」（平成30年2月策定）及び、「学校における働き方改革の推進に向けた実行プログラム」（令和6年3月策定）に基づき、長時間労働になっている職員に対する指導・助言や産業医面接の実施、学校閉庁日や定時退庁日の設定などにより、ライフ・ワーク・バランスの実現に向けて、職場環境を整える。
- ② 教職員の仕事の効率化が図れるように業務を見直し、生き生きと児童・生徒の指導に向き合うことができるよう、働きやすい環境作りを目指す。

3 今年度の取組目標と方策

(1) 教育活動の目標と方策

- ① 直接体験およびICTを使った「**新しい学び**」の充実を図る。

GIGAスクール端末（小・中）、一人1台端末（高等部）が配備された。新しい時代の学校教育の基盤が急速に整備され、児童・生徒が自分のICTを「どのように使用していくのか」「何を学ぶのか」「どんなことを学ぶのか」が求められている。これまで本校が培ってきた肢体不自由・病弱教育の専門性を基に、児童・生徒たちがICTを使って効果的に学習し、Society5.0に向けたデジタル教科書、他校とつながるオンラインを通じた共同学習も積極的に進めていく。

「新しい学び」を進めるにあたり、ICTを活用した指導方法における以下のような6分類を行う。6つの分類に関しては、指導案にその番号を記し、授業の中でどの様式で行うものかを示し、児童・生徒に分かりやすい指導を進めていく。

- | | |
|---|----------------|
| 1 | 提示型様式 |
| 2 | ドリル演習様式 |
| 3 | チュートリアル様式 |
| 4 | シミュレーションとゲーム様式 |
| 5 | 情報検索様式 |
| 6 | 問題解決様式 |

分類については別紙参照

② 特色ある教育活動を発展させる。

芸術活動では、東京藝術大学と連携した芸術教育推進事業では新たな題材を通じた表現活動が広がった。心の中に内在する個々のイメージを表出し、多面的にアプローチをすることによって情操教育を推進していくとともに、様々な美術コンクールに出展していく。

I C Tを用いた児童・生徒の学び、発信力を高めていく。これまでの取組を充実させるとともに、プログラミング学習、視線入力装置等を活用し、コミュニケーションを深めていく。

「八東ライブラリー」は児童・生徒の読書活動の基盤となっている。読書活動を組織的に取り組むことで、今年度は魅力ある図書室づくり、読書活動の推進、一人一人に応じた読書媒体の充実の3本を柱に進めていく。

③ 開かれた学校に向けて、「地域とのつながり」、「情報発信」の充実を図る。

この地域で育ち、暮らしていく子供たちのために、本校の児童・生徒や本校の教育を知ってもらい、共生社会実現のために地域に寄与・貢献する取組を積極的に進めていく。

東京都では、子供の学びや育ちを社会全体で支える社会づくりを進めている。直接交流はもとより、重い障害があり直接交流が難しい場合や、直接交流が難しい状況となった場合も、オンラインによる技術を最大限に活用し、地域とのつながりを途切れることなく育んでいく。

④ 教職員のライフ・ワーク・バランス実現に組織的に取り組む。

ニューノーマルな学校に向けての新しい取組も加わり、教職員の負担感は少なからずある。管理職が業務の精選・効率化を図ることも大切だが、細かい部分、日常の中の業務の精選・効率化をできるのは、実際に業務に携わっている教職員一人一人である。各々が業務の効率化を図り、自らライフ・ワーク・バランスの実現に向けていけるよう、意識を高めていく。

管理職が目配り、組織的に人を動かし、チームとして効率的な学校運営を行っていく。人は宝であり、健やかな教職員だからこそ、健やかな児童・生徒を育てることができる。

(2) 重点目標と方策 (数値目標)

① 人権教育

- | | | |
|---|------------------------------------|------------|
| ア | 体罰の禁止・根絶やいじめの未然防止・早期発見・早期対応 | 体罰0、いじめ0 |
| イ | いじめ、体罰防止等に関わる校内職員研修の実施 | 年間5回 |
| ウ | 「いじめ・体罰・自殺」防止会議の実施 | 毎週1回 |
| エ | 乱暴な態度やことばによる関わり、実態に合わない指導等言語環境の適正化 | 不適切な指導0 |
| オ | 児童・生徒の呼称を「苗字+さん」 | 全教職員 |
| カ | 「命の尊さ」についての道徳授業 | 準ずる教育課程で実施 |

② 学習指導

- | | | |
|---|----------------------|---------------------|
| ア | 3観点を踏まえた授業づくりと評価 | 全教職員 |
| イ | 視覚教材、I C Tを活用した授業の実践 | 全教職員 |
| ウ | 読書活動の推進 | 年間20冊以上の読書 全校で10人以上 |
| エ | 全校研究会の実施 | 毎月1回 |
| オ | 外部専門員による特別支援教育専門性の向上 | 2500時間以上 |

- ③ 生活指導
- ア 児童・生徒、保護者のニーズに応じた適切な指導と連携 個別面談年間3回
 - イ ヒヤリハットの収集や研修による教職員の危機管理意識の向上 研修年2回以上
 - ウ 摂食機能の適切な実態把握と校内研修の推進 年間2回
 - エ 地域と連携した防災・災害時対応の充実 防災教育推進委員会年間2回
 - オ 宿泊防災訓練を通じた災害時の対応能力の向上 年1回
- ④ 進路指導
- ア キャリア発達の視点を生かした年間計画作成と授業づくり 通年
 - イ 挨拶運動、身近な社会貢献活動の推進 各学部年2回以上
 - ウ 実業意欲向上プログラムによる高等部作業販売 年2回以上
 - エ 児童・生徒及び保護者の希望に沿った進路先の決定 100%
 - オ 児童・生徒の資格取得の推奨（PC検定、漢検、英検等） 全校で5人以上
- ⑤ 特別活動
- ア 東京2020レガシーとしてスポーツ大会への参加、作品展示会等への出品 通年
 - イ 地域交流校との交流及び共同学習の実施 年間5回以上
 - ウ 部活動の充実（スポーツ、文化的活動） 通年
- ⑥ 健康・安全
- ア 衛生指導、感染症予防及び健康教育に関する研修会の実施 年間2回
 - イ 児童・生徒、教職員の安全の確保 事故0件
 - ウ 医療的ケア実施時の安全 事故0件
 - エ 職員検診受診率 100%
 - オ 児童・生徒の体力向上 通年
- ⑦ 特別支援教育のセンター的機能
- ア 学校公開の実施 年間2回
 - イ 公開講座、ボランティア講座の実施 年間2回
 - ウ 地域の小・中・高と連携したコーディネーター連絡会の開催 年間3回
 - エ ホームページの更新 年間100回以上
- ⑧ 学校経営・組織体制
- ア サービスの厳正、個人情報保護等に関する研修会の実施 年間10回
 - イ 定時退庁日の設定（マイ定時退庁日の実施） 週1回
 - ウ 教職員の超過勤務の上限 1か月45時間以内 年360時間以内
- ⑨ 訪問学級における指導の充実
- ア 在宅訪問学級のスクーリングの実施 随時
 - イ 病院訪問学級の医療スタッフとの連携会議の実施 年間2回
 - ウ 管理職による授業観察・指導助言 授業者一人につき年1回以上
 - エ タブレット端末等のICT機器を活用した授業内容の充実 通年
 - オ 病院訪問学級に在籍する児童・生徒の復学不安軽減のための原籍校訪問 通年

学校経営計画別紙 「学習ソフトウェアの諸様式」

令和6年4月

都立八王子東特別支援学校

ICT教材を活用するにあたり、それぞれの児童・生徒に応じながら①～⑥の複数の様式に分類して指導に資することとし、知的好奇心を引き出す授業づくりに努めること。

- ① 提示型様式 (Presentation mode)
- ② ドリル・演習様式 (Drill and Practice mode)
- ③ チュートリアル様式 (Tutorial mode)
- ④ シミュレーションとゲームの様式 (Simulation and Game mode)
- ⑤ 情報検索様式 (Inquiry mode)
- ⑥ 問題解決様式 (Problem Solving mode)

学習指導案、個別指導計画等にS①～⑥と記入し、その授業で取り扱われる活用様式を児童・生徒、保護者にも分かりやすいように明記すること。

①提示型様式 (Presentation mode)

提示型のパワーポイントを使った教材。この様式は、一番多用されていると思います。これは、児童・生徒も容易に作成することができ、ICT教材の入り口とも言えます。

②ドリル・演習様式 (Drill and Practice mode)

学習者に「繰り返し練習する課題を与えて、学習者が技術を高め、記憶を定着させることをねらうタイプ」。ドリルとは、御存知のように「ドリル・きり」です。丁度、「きり」で穴をあけていくためにもみこんでいくように、意味を理解した概念・法則や技術を幾度も繰り返して学習させて迅速でかつ確実な学習行動が形成されるように構築したコースウェアの様式です。

③チュートリアル様式 (Tutorial mode)

「教師が生徒に個別授業するように、コンピューターが課題や説明を与え、学習者がそれに応答しながら系統的に学習を進めるタイプ」。学習者の反応によってプログラムがいくつかに分かれ、学習者個人の応答状況に対応した学習を可能にする方法です。教師 (Tutor) の働きをパソコンやタブレットが受け持ち、対面している学習者に対して、画面をとおして直接説明や解説をして問いかけたり、問題提起をして回答を求めたりします。画面上で賞賛、激励 (KR 情報: Knowledge Result) を与えて自ら確認しながら進めていく様式です。

④シミュレーションとゲームの様式 (Simulation and Game mode)

「実際に観察できにくい事象や、条件によって変化する事象などに条件を与えながら模擬的に提示したり、学習ゲームの要素を加味したりするタイプ」。早くから鉄道や航空機の操縦訓練では、学習者に本物そっくりの景気が装備された操縦室等で臨場感をもって操作できる装置が開発されてきました。これをシミュレーター（模擬装置）と呼びました。理科の実験等で危険が伴うものや学校では設備が整わないもの、あるいは目に見えない（天気図）などを、模擬的に実験してみることが可能です。カラーグラフィックによる動的なシミュレーションは学習者を魅了し、現実世界と酷似することが非現実と現実を錯覚させてしまう危険性もあることに留意して御指導いただけますと幸いです。

⑤情報検索様式 (Inquiry mode)

「様々なテーマに関する事実や資料などを百科事典を引くような形で情報検索をしながら学習を進めるタイプ」。パソコンやタブレットにアプリケーションソフトを入れて調べたり、インターネットを利用して辞典や図書館の役割をもたせるもので、修学旅行や宿泊行事の事前学習などに用いられたり、「総合的な探究（学習）の時間」などで用いられることが多いかと思います。学校に居ながらにして、これから行く予定の目的地を調べることなどに利用される様式です。

⑥問題解決様式 (Problem Solving mode)

「問題状況やそれに対する仮設などをコンピューターが提示し、シミュレーションを加えることなどによって学習者に考えさせ、問題解決をさせようとするタイプ」