

LEARN WITH ソフトバンク ～魔法のプロジェクト～ インクルーシブ教育 実践事例

事例の活用について

※本事例の知的財産は投稿者に留保されます、使用される際には出典として
「LEARN WITH ソフトバンク ～魔法のプロジェクト 組織名」を記載ください。

■基本情報

組織名：栃木東中学校

所在地：栃木県栃木市

※都道府県・市区町村

氏名：大出ゆき

投稿月日： 令和8年2月18日

■インクルーシブ対応を検討するきっかけとなった児童・生徒（※以下「対象の子ども」と略）について

対象の子どもの学齢 小・・高 1 年

13 歳

障害種別：

- 知的障がい、知的障がいを伴う ASD
高機能自閉、アスペルガー症候群 読み書き障がい
注意欠損多動性障がい (AD/HD) 肢体不自由
聴覚障がい 構音障がい 視覚障がい 病弱
重度重複障がい その他 ()

主訴（主な困り）

- 読む 書く 聞く 見る 話す 記憶する 移動する
その他 ()

その他補足

大好きな恐竜のことは雄弁に話せるのに、文字にしようとするときけなくなる。文字を思い出す負担を音声入力で解消したことで、本人の豊かな知識を形にすることができた。音声入力というツールを導入したことは、「正確に文字を書くプロセス」から「自分の考えをまとめ、伝える本質」へと転換させる大きなきっかけとなった。

■対象の子どもが利用している ICT について

①利用端末（ハード） タブレット PC その他（ ）

②OS Windows MacOS Chrome Android iOS その他

③使用した ICT の機能やアプリを教えてください。複数あれば、ボックスを追加して記載してください。ネイティブアプリ（最初から搭載されているアプリ）の URL は記載不要です。

名称：音声入力
紹介 URL：

名称：Canva
紹介 URL：

名称：ibispaintX MY 図鑑
紹介 URL：

④上記の ICT を活用して、対象の子どもの困りをどのように軽減されたかを詳しく記載ください。

文字を思い出す負担を音声入力で解消したことで、思考をスムーズに文章化できるようになり、自ら誤字を訂正する意欲も生まれた。さらに、ibisPaint や Canva といったアプリを組み合わせることで、自分のイメージ通りに図鑑や新聞を作る楽しみを実感することができた。

■インクルーシブ対応状況について

1 インクルーシブ対応の検討の 児童生徒は、どの範囲まで利用が可能ですか？

教科	<input checked="" type="checkbox"/> 全ての教科で使用可能 <input type="checkbox"/> 特定の教科のみ使用可能
場所	<input type="checkbox"/> 通級等のみ <input type="checkbox"/> クラス限定 <input type="checkbox"/> 学年限定 <input checked="" type="checkbox"/> 学校全体
利用シーン	<input checked="" type="checkbox"/> 宿題 <input checked="" type="checkbox"/> 授業中 <input type="checkbox"/> 小テスト <input type="checkbox"/> 定期テスト <input type="checkbox"/> その他 ()

2 周囲の児童生徒が ICT を使用するにあたり、個別の許可が必要ですか？

はい いいえ

■インクルーシブ対応に向けての工夫について

①前問で、「いいえ」と回答された方にお伺いします。環境整備に向けた実施事項/工夫点について記載ください

実施事項/工夫点

様々な特性のある生徒や外国籍の生徒が共に学ぶ教室では、タブレット活用を日常のものとしている。翻訳機能も使いながら積極的にコミュニケーションを図っている。学習面では、紙かデジタルかを選べるワークシートや、写真と文字入力で工夫する掲示物作成などを通じて、言葉や学習上の壁をICTで柔軟に対応している。こうした環境の中、生徒同士が自然に教え合っており、誰もが自分に合った方法で安心して同じゴールを目指せる実践を続けている。

■その他

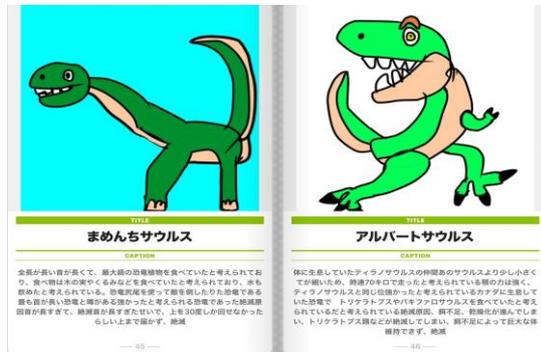
参考になる写真があれば、こちらに添付してください。

※個人の写真が含まれる場合、事前に保護者の許可が得られているものに限りま。詳細は投稿要綱をご確認ください。



日本を代表するサクラ

中には、オウゴンザクラ、オウゴンザクラ、カミズクラ、オウゴンザクラ、ムトヒザクラ、オウゴンザクラ、オウゴンザクラ、オウゴンザクラ、オウゴンザクラ、オウゴンザクラの10種類を4年間で100種類以上の写真を撮影しています。



■変化や効果について

①対象の子どもにどのような変化がありましたか

自分の知識が目に見える形になったことで、学習そのものが楽しくなり、より深く知りたいという探究心が加速した。自ら図書館で本を借りたり、購入したりして没頭するようになり、その成果として読書感想文や ICT 作品コンテストで受賞することができた。この成功体験が、「自分にもできる」という大きな自己肯定感に繋がり、さらなる意欲を育むという、好循環が生まれている。

②対象の子ども以外の児童・生徒や、学校全体にどのような変化がありましたか

対象生徒が ICT を活用して素晴らしい作品を完成させたことは、周囲の生徒に「鉛筆で書くことだけが表現の正解ではない」という新たな視点を与えた。その作品は、他の生徒に「自分もやってみたい」という意欲を刺激した。生徒の中には、家庭でも自らアプリを使いこなすといった自主的な学びの広がりが見られた。