

GIGAスクール構想 多様な子供たちを誰一人取り残すことのない、公正に個別最適化された学びを全国の学校現場で持続的に実現させる。

Step1 “すぐにでも” “どの教科でも” 短期目標

“誰でも” 使えるICT ①～④の活用頻度を目標設定

目標

全ての児童生徒、教職員が1人1台端末を文具の一つとして、授業の内外で日常的に活用できるようにする。

①辞書、図鑑代わりに検索サイトを活用



学習者は知りたい情報を進んで調べられる。

→情報活用能力の育成

②教科書等のQRコードからデジタルコンテンツを活用



学習者は動画・音声の情報も活用し学べる。

→校務の効率化(教材準備)

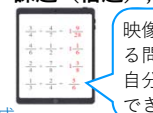
③ワープロ、表計算、プレゼンソフトを共同編集で活用



簡単・多機能。共同編集で学習者の発想を形にして発表。

→協働力、課題解決力の育成

④AI型ドリル教材、映像教材を課題(宿題)、家庭学習等で活用



映像で学び、自動採点される問題に挑戦。自分の進度に合わせて学習できる。

→校務の効率化(採点業務)

⑤苦手を補うために、特別支援の視点で活用

- 1人1台端末の主な特別支援機能 (全ての学習者が自分で調整・活用)
- ◆読むこと支援 ◆書くこと支援 ◆聞くこと支援
- ①音声読み上げ ①タイピング入力 ①ヘッドフォン活用
- ②ハイライト表示 ②音声入力 ②音声メモ
- ③拡大表示 ③ノートの撮影 ◆話すこと支援
- ④ふりがな表示 電子データ化 ①音声録音・再生 等

→情報活用能力、多様性への寛容さを育成

1人1台端末の持ち帰り運用 → 1人1台端末所有化

端末持ち帰り試行期

端末を学校でフル活用 校外や家庭で段階的に活用推進

1人1台端末定着期

Step2 教科の学びを深め、中期目標 学びの本質に迫る

①～③の活用頻度を目標設定(段階的に設定)

目標

全ての児童生徒、教員が協働学習ソフト等を活用した授業を行えるようにする。

協働学習ソフト等を活用し、①児童生徒の成果物を共有、学級で意見交換する

みんなの回答を瞬時に共有。コメントをつけ合う。

②自動採点されるミニテストを作成、評価に活かす

自動採点、すぐに結果をフィードバックできる。

③資料や作成中のレポートを共有、完成させる

ブレンドィッドラーニング※による個別最適化された学びを推進し、学びを効率化。学校においては、対面・つながりの中での学びを重視。効率化された時間で、探究的な学び・STEAM教育※を推進

積極的な活用によりステップアップ

積極的な活用によりステップアップ

Step3 教科の学びをつなぎ、長期目標 社会課題の解決に生かす

目標 ※ 次期学習指導要領を踏まえ、具体目標を設定。

目指す方向性 STEAM教育※、探究的な学びの促進 ICTを含む様々なツール、プログラミングを駆使して課題解決



課題の設定	実社会の問題状況に関する課題、進路や教科等、横断的な課題などを設定
情報の収集	文献検索、ネット検索、インタビュー、アンケート、実験、フィールドワーク等
整理・分析	統計による分析、思考ツール、テキストマイニング等で分析
まとめ・表現	論文作成、プレゼンテーション、ポスターセッション、提言等で発信

小学校での教科担任制、専門スタッフの配置等で教職員だけの学校運営から「開かれた教育課程」へ

- ◇校務負担の軽減 → 情報部門スタッフの拡充へ
- ◇地域人材の積極的な活用 → 学習・校務支援
- ◇ICTによる言語のツール化 → ALTの重要性は異文化コミュニケーションへ

市独自の授業モデル 宇都宮モデルにICTの活用を位置づける

個別最適化され、主体的・対話的で深い学びを実現するために、これまでの対面・つながりの中での学びとICTの有効利用による学びとのベストミックスを図る。



- 【はっきり】動画やアニメーション、音声等を含む教材を体感し、学習課題への理解を深める
- 【しっくり】インターネット等を用い、様々な情報を主体的に収集・整理・分類し、同時編集機能を用いて協力的に問題解決をする
- 【すっきり】デジタルポートフォリオ機能を活用して、活動の記録を蓄積し、自己評価に生かす

教育センターを中心としたICT支援員による学校支援体制

児童生徒及び教職員へのクラウドサービスの活用支援、ICT活用提案及び授業支援、校務支援、保守運用、アカウント管理等で新たな学びの推進をサポート

変容

ICTを教具から日常利用する文具へ

児童生徒



限られた場面でも → 学習者が文具として常用し、教具として使う 学習の基盤となる (学習者の情報活用能力、自己調整力、情報モラルが必須)

プログラミング教育(情報活用能力の育成)

小学校: プログラミング的思考(コンピュータをどう使い、何ができるか分かる) 中学校: プログラミング(論理を解決できる) 高等学校: コンピュータサイエンスの基礎が分かる

教師・学校



授業スタイルの転換 教員主導(履修重視) → 学習者中心(達成度重視) 統制し、使わせる → 児童生徒が各々利用する 答えを教授する → 最適解を学習者が見出す 教育科学に基づくファシリテーションが重要に

学校運営スタイルの転換 教職員のみ

→ チーム学校(専門スタッフ活用) 専門スタッフ: スクールカウンセラー、スクールソーシャルワーカー ICT支援員、部活動指導員等 → 「社会に開かれた教育課程」

平成29・30年度改訂学習指導要領 「主体的・対話的で深い学び」「社会に開かれた教育課程」

これまでの学校教育の蓄積を生かしつつ、能動的な学び手を育成する

家庭・社会



・家庭において学校で1人1台端末、1人1つの公的アカウントを使って学ぶことへの理解 → 教育ビッグデータ、個人情報取り扱いへの理解
・家庭においてwifiが生活インフラになることへの理解 → デジタル教科書、個人情報クラウド利用(校務)への理解
・家庭においてBYOD※への理解 マルチOS、webアプリ中心のインターネット利用が進む

学習者中心の課題解決型の学びへ

基礎的な学力・情報活用能力の確実な定着 (SDGs: 1「貧困をなくそう」4「質の高い教育をみんなに」)

1人1台端末による学習者用デジタル教科書、CBT※の普及 1人1台端末活用による情報量の急増、学校のデジタルシフト

これまでの対面・つながりの中での学びとICTの有効利用による学びとのベストミックスを図る。 → 個別最適化の孤立を防ぐ

社会とつながる探究的な学びへ

STEAM教育※ 社会課題の解決に取り組む探究的な学びの促進 探究のプロセスにおける様々な場面において、ICTを効果的に活用する。 → 文理分断からの脱却

ブレンドィッドラーニング※を推進 知識習得やテストなどにAI型ドリル等を活用した個別学習、ディスカッションや実地訓練などは協働学習で行う

→ 学校外の学びの場(外部人材活用) 外部人材: NPO、地域、民間事業者 → 「公正に個別最適化された学びの実現」

令和9・10年度改訂学習指導要領

個別最適化された学びと学びのポートフォリオ、STEAM※、体験重視



Society 5.0



持続可能な未来社会の創り手を育む

※STEAM教育=Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics等の各教科での学習を実社会での課題解決に生かしていくための教科横断的な教育。 ※ブレンドィッドラーニング=知識習得やテストなどにICTを活用した個別学習、ディスカッションや実地訓練などは協働学習で行う学習形態。 ※CBT=Computer Based Testingの略で、コンピュータで受験する方式のテストのこと。 ※BYOD=Bring Your Own Deviceの略で、私物の情報端末を学校に持ち込み学習等に活用すること ※リカレント教育=生涯にわたり、教育と就労を交互に繰り返すことでスキルを高め続ける教育制度のこと。