

【鹿児島県指宿市】

1人1台端末の利活用に係る計画

1 1人1台端末を始めとするICT環境によって実現を目指す学びの姿

学習指導要領及び中央教育審議会答申「『令和の日本型学校教育』の構築を目指して～全ての子供たちの可能性を引き出す、個別最適な学びと、協働的な学びの実現～」（令和3年1月）等の内容並びにこれらに引き続く政府の議論等では、

「個別最適な学び」と「協働的な学び」を一体的に充実させることで、「主体的・対話的で深い学び」を実現し、子供たちの資質・能力の育成することを求めています。これらにおいて、1人1台端末の活用は重要な役割を担っています。

本市では、「心の豊かさや生きがいを求める活力ある指宿市の教育と文化の創造」を基本理念とした「未来を切り拓くための能力を伸ばし、社会で自立する力を育む教育の推進」のため、教育の情報化に取り組んでおります。

具体的には、児童生徒が学校及び各家庭において、コンピュータ等に十分触れ、情報活用能力の育成が図られるよう、小中学校に整備した1人1台端末や、デジタル教科書などの多様な学習活動に対応したICT環境の整備・充実を図るとともに、授業等でICTを十分に活用した取組を推進しております。また、児童生徒の発達段階に応じたICTの効果的な活用及び情報モラル教育を充実するとともに、プログラミング的思考や情報技術を活用した問題解決力の育成が図られるよう、プログラミング教育を推進しております。

2 GIGA第1期の総括

GIGAスクール構想を踏まえ、令和2年度から1人1台端末及び通信ネットワークの整備に取り組み、令和3年7月には市内小学校9校、中学校5校の整備が完了しました。これらICT環境の整備に加え、児童生徒が1人1台端末に触れる機会の拡充を図るため、教員がICT機器や校務支援システム、学習支援アプリ等を研修する機会を設け、教員のICT活用指導力の向上に努めてきました。教員のICT活用指導力等の実態調査結果を見ると、「教材研究や指導の準備、評価や校務などにICTを活用する能力」及び「授業にICTを活用して指導する能力」が向上しています。しかし、「児童生徒のICT活用を指導する能力」については、『あまりできない』や『ほとんどできない』との回答が未だに散見されます。特に、児童生徒が互いの考えを交換し共有して話し合いなどができるように、コンピュータやソフトウェアなどを活用することを指導することに不安を抱えているということが分かりました。

授業における1人1台端末の活用については、調べ学習や学習のまとめ、AI

ドリルを中心に利用しておりますが、自分の考えを他の子供と情報共有したり、比較・検討したりするなどの「学習者主体の授業づくり」への転換を今後より一層推進していく必要があります。また、端末の持ち帰りについて、保護者の理解を得ながら、授業と連動した家庭学習に取り組むことで子供たちの学習意欲が維持・向上できるよう努めます。

運営支援については、令和5年度からICT支援業務を事業者へ委託し、トラブル等の早期解決や各学校への派遣等、児童生徒の学習環境に支障が生じないように努めてきました。しかし、一部の学校ではネットワークの接続が不安定となり、端末が利用できない状況も発生しました。今後も委託業者と連携しながら、各学校のネットワーク環境を点検したり、1人1台端末のアップデート作業等を支援したり、児童生徒が使いたいときにスムーズに使えるよう、ICT環境の充実に努めていきます。

3 1人1台端末の利活用方策

(1) 1人1台端末の積極的活用

ア 市教育委員会主催「ICT活用研修会（年1回）」の実施及びICT支援員による「個別研修会（年2回）」の実施

イ 具体的な活用事例の情報共有等

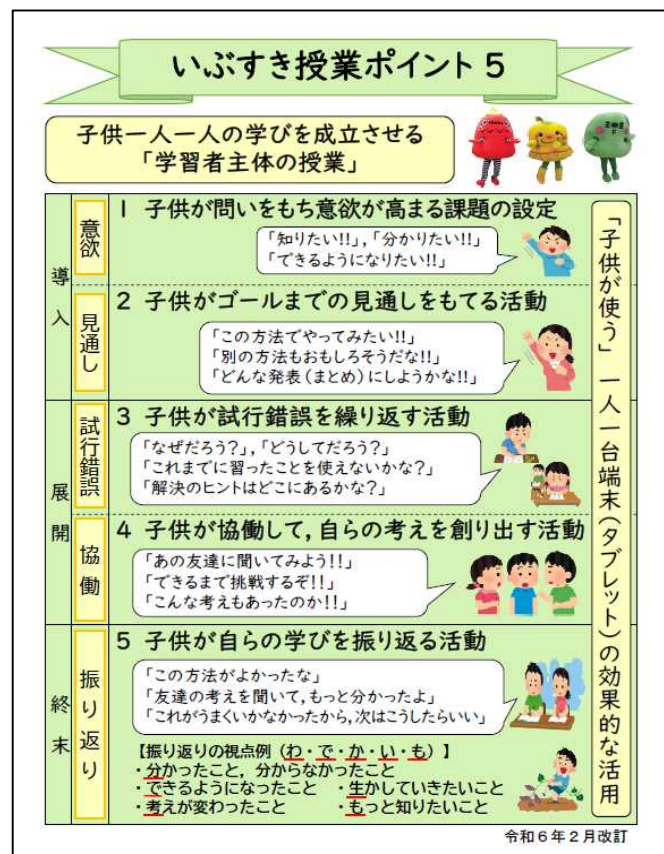
(2) 個別最適・協働的な学びの充実

ア 学習者主体の授業づくり

令和5年度にこれまでの授業ポイント10を各学校の管理職と担当職員とともに検討を重ね、「いぶすき授業ポイント5」に改訂しました。

- ① 意欲
- ② 見通し
- ③ 試行錯誤
- ④ 協働
- ⑤ 振り返り

各学校においては、授業が5つのポイントを意識したものへと転換されつつあります。これを基に、各学校が創意工夫した授業づくりを進めていきます。



イ 学習場面に応じた I C T の効果的活用

「教師が活用する」から「児童生徒が活用する」へ

子供たち同士が教え合い学び合う協働的な学び

学習場面	分類例	指宿市の I C T 機器等の活用例
A 一斉学習	A1 教師による教材の提示	テレビ, プロジェクター, スクリーン, 書画カメラ, 電子黒板, AppleTV, 指導者用デジタル教科書等
B 個別学習 他者参照	B1 個に応じる学習	学習者用デジタル教科書, e ライブラリアドバンス (AI ドリル) 等
	B2 調査活動	【インターネットやデジタル教材等】 Google Chrome, Microsoft Edge 等
	B3 思考を深める学習	【デジタル教材, 動画コンテンツ等】 NHK for school, MEXCBT, アプリ等
	B4 表現・制作	【写真, 音声, 動画等】 iPad (カメラ, ボイスメモ) Microsoft (Word, Excel, PowerPoint) Google (ドキュメント, スプレッドシート, スライド) Apple (Pages, Numbers, Keynote, iMovie)
	B5 家庭学習	Microsoft (Teams), Google (Classroom) e ライブラリアドバンス
C 協働学習 他者参照	C1 発表や話し合い	Google (Jamboard→Figma), iPad (Airdrop 機能) ※ロイロノート
	C2 協働での意見整理	【クラウドサービス】 Google (Jamboard→Figma), Microsoft (Teams) ※ロイロノート
	C3 協働制作	Microsoft (Teams), Google (Classroom)
	C4 学校の壁を越えた学習	【オンライン会議】 Zoom, Microsoft (Teams), Google (Meet)

参考：文部科学省『教育の情報化に関する手引（追補版）』令和2年6月

(3) 学びの保障

ア 希望する児童生徒への端末を活用したオンライン授業の提供

イ 児童生徒がいつでも心の悩みを相談できる環境の構築

(学習 e ポータル「まなびポケット」を活用した心の健康観察)