狭山市

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

狭山市 教育の基本理念 『夢をかなえ 人をつくる 狭山の教育』

学校教育の基本方針 『生きる力を備え 未来へはばたく“さやまっ子”の育成』

子供たちが複雑で予測困難な社会の変化を前向きに受け止め、生きる力をさらに伸ばし、夢や志を持ち、可能性に挑戦するために必要となる力を身につけることを目指す。

子供たちが、変化の激しい社会を生き抜く力を身につけることができるよう、一人一人の学力を確実に伸ばしていくことが必要である。そのために主体的・対話的で深い学びによる授業改善を通じて確かな学力の育成、質の高い学びを実現していく必要がある。GIGAスクール構想第2期に基づく一人一台端末を活用した教育を推進し、持続可能な社会づくりの担い手を育む学習を展開することにより、これからの複雑で予測困難な社会の変化に対応しながら、一人一人が輝き続けていけるような力を育成していくことを目指す。

2 GIGA第1期の総括

主な成果

- ◎GIGAスクール構想第1期は、児童生徒への一人一台端末の整備、教員及び授業に関わる職員への指導用端末の整備を行い、授業に参加する誰もがPC端末を活用できるように環境を整備することができた。
- ◎市内小中学校全校の校内通信ネットワークを整備することができた。
- ◎端末利用のルールを整え、学びの道具の一つとして学習に利用できるように整備できた。
- ◎臨時休校等の学びの保障や不登校対策として、オンライン会議システムの利用や学習支援ツールの活用、デジタルドリル等を整備し、学びを止めない環境づくりを行うことができた。
- ◎ICT環境の整備として、従来から導入していた大型TVに加え、令和6年度から段階的に電子黒板の導入及び書画カメラの追加導入を始めることができた。

- ◎学習支援ツール研修会を年2回、学校ごとのニーズに合わせて実施したり、市外からの転入者や新規採用教職員に対して研修を実施したりと、活用研修を充実させることができた。
- ◎多くの教職員が指導者用デジタル教科書を活用して授業を行うことができた。
- ◎ICTの利用が児童生徒にも学びの道具として定着してきている。
- ◎十分な予備機を準備していたため、端末が不足し、学びを保障できない事態になることはなかった。

主な課題

- ・児童生徒用端末の起動の遅さにより、授業の中では用意に時間かかり手軽に活用できないという声が多く、端末の利用を停滞させる要因となっていた。
- ・授業実態に対し、児童生徒用端末のカメラスペックが不足し、授業での活用が困難であった。
- ・校内ネットワーク通信に不安定な状況が発生し、学習支援ツールの利用時やCBTの際に通信が行き届かないことがあった。
- ・端末の授業での利用にあたっては、教師と児童生徒のやり取り、児童生徒同士のやりとりする場面での活用に課題が見られた。

活用場面	割合 (%)	活用場面	割合 (%)
児童生徒が自分で調べる	78.5	児童生徒同士がやり取りする	25.4
児童生徒が自分の考えをまとめ、発表・表現する	63.8	児童生徒が自分の特性や理解度・進度に合わせて課題に取り組む	51.2
教師と児童生徒がやり取りする	46.5	あまり活用できていない	12.7

教職員アンケート：普段の授業で、どんな場面で学習者用端末を活用しているか。R6. 7

3 1人1台端末の利活用方策

(1) 端末整備について

児童生徒用端末については、十分な予備機を含めて適切に更新し、1人1台端末環境を引き続き維持する。加えて、指導者用端末についても教職員数に応じて適切に配備し、授業での活用に支障がないように整備を行う。

(2) 1人1台端末の積極的活用

- ・教職員がICT活用の目的を理解し、ICT活用指導力を向上できるよう、ICT活用に関する研修を計画的・定期的実施していく。
- ・ICTの専門的な知識を有するICT支援員を継続的に配置し、支援体制を整える。
- ・端末の家庭への持ち帰りを日常化し、デジタル教科書、デジタルドリル、学習支援ツール等を校内及び家庭学習で活用できるようにする。
- ・狭山市情報活用能力育成指標～学習者用タブレットを活用して9年間で育成する情報活用能力～（令和5年8月 狭山市教育委員会作成）を基に、発達段階に応じた端末の基本操作・探求スキル、プログラミング・情報モラルの学習を実施し、情報活用能力を培っていく。

狭山市 情報活用能力育成指標 ～学習者用タブレットを活用して9年間で育成する情報活用能力～ 令和5年8月作成 狭山市教育委員会

	低学年 (小1 小2)	中学年 (小3 小4)	高学年 (小5 小6)	中学校 (中1 中2 中3)	
基本操作	学習内容 めあて	機器や学習ソフトから機能の基本的な操作ができる。	機器や学習ソフトから機能の基本的な操作ができ、学習に活用することができる。	機器や学習ソフトから機能の基本的な操作の仕方をつけ、積極的に学習に活用することができる。	機器や学習ソフトから機能の基本的な操作の仕方をつけ、適切に学習に活用することができる。
	学習者用タブレット OS:Windows	1 文字入力ができる。(かな、フリック) 2 カメラ機能を使って写真の撮影ができる。 3 カメラ機能を使って動画の撮影ができる。 4 キーボードの着脱ができる。	5 ローマ字入力ができる。 (1分間に20文字程度) 6 フォルダを作成し、名前をつけることができる。 7 検索して得られた文字や写真等をコピーして貼り付けることができる。	8 ローマ字入力ができる。 (1分間に40文字程度) 9 文章作成ソフトで簡単な文章が作成できる。 10 作成したファイルをフォルダにまとめることができる。	11 ローマ字入力ができる。 (1分間に80文字程度) 12 表計算ソフトで簡単なグラフを作ることができる。表計算ソフトで目的に応じたグラフを作ることができる。
	スカイメニュークラウド	1 パスワードを入力し、接続できる。 2 ポジショニングを使って、考えを表現することができる。 3 作成した発表ノートを提出箱に提出することができる。	4 発表ノートに写真や動画を貼り付けることができる。 5 シンボルプレゼンを使って考えを端的にまとめ発表できる。 6 フローワークができる。	7 気付きメモを使うことができる。	
Microsoft365	1 先生が作成したTeamsのチームにアクセスできる		2 グラフノートブックを使って自分の考えをまとめて協働的に学んだりすることができる。 3 Forms を使って簡単なアンケートやクイズに回答することができる。 4 パワーポイントを使って考えをまとめ発表することができる。	5 Forms を使ってアンケートやクイズを作成することができる。 6 クラウドを理解し、クラウド上でのファイル管理ができる。	
探求スキル	めあて	情報収集の方法を理解し、簡単な説明ができる。	情報収集、比較、分類、整理し、自分の考えを説明できる。	情報収集、比較、分類、整理し、自分の考えをわかりやすく表現できる。	情報収集、比較、分類、整理、統合し、自分の考えを具体的に表現できる。
	情報収集 比較 分類 整理	1 インターネット検索を活用して情報を収集することができる。 2 カメラ機能を使って、身近な情報収集をすることができる。 3 簡単な思考ツールを使って、同じところや違うところを整理することができる。	4 インターネットで検索した情報から必要な情報を選ぶことができる。 5 思考ツールを使って比較・分類し、情報の価値から自分の考えを持つことができる。 6 収集した情報を今後の学習に使えるように整理することができる。	7 引用の仕方や出典を認識して情報を追うことができる。 8 目的に応じて思考を使い分けて比較・分類し、情報の価値や傾向から自分の考えを持つことができる。 9 作成したファイルをフォルダにまとめることができる。	10 信頼性や信ぴょう性を考えて情報を追うことができる。 11 情報を適切に比較・分類したり、統合したり情報の特徴や傾向から自分の考えを持つことができる。 12 フォルダを分類・整理するなどして、適切に管理できる。
	発表 表現	1 写真を使って簡単な説明をすることができる。	2 発表ノートやシンボルプレゼンを使い、自分が大事だと思うことを強調して伝えることができる。 3 相手を意識し、情報を整理して発表することができる。	4 友達や先生との対話的な活動を通して、協働的に発表資料の改善をすることができる。 5 スカイメニュークラウドやパワーポイント等を使い、目的や意図に応じた表現方法で発表ができる。	6 分類整理された情報の中から、必要な情報を選び、根拠を明らかにしながら発表することができる。
プログラミング	めあて	プログラムの基礎的な経験をする。	自分の意図した簡単なプログラムを組むことができる。	自分の意図したプログラムを作ることができる。	プログラム構成を工夫し、複数立案することができる。
	活用できるアプリ等 【Scratch3】 【ルービー】 【LEGO WeDo2.0】 【LEGO Spike】	1 簡単なブロックプログラムをつくり、PC上のキャラクターを操作することができる。 【ルービー】	2 自分の意図したことを試行錯誤してプログラムを組み表現することができる。 【マイクロビット】【Scratch3】	3 自分の意図したプログラムを運動させた動きを表現できる。 【マイクロビット】 4 Scratch と LEGO を連携させて自分の意図した表現をすることができる。 【LEGO WeDo2.0の活用】	5 自分の意図したプログラムを一般化することができる。 6 自分の意図したプログラムが運動するように工夫することができる。 【LEGO Spikeの活用】
情報モラル	めあて	健康やマナーに気をつけて情報機器を使うことの大切さを知る。	個人情報の大切さやマナーについて理解し、気をつけることができる。	個人情報の大切さやマナーについて理解し、気をつけることができる。	情報モラルの必要性を理解し、責任をもって情報を使うことができる。
	ルール・マナー	1 自分のタブレットを大切に使うことができる。 2 他人の作品を大切に扱うことができる。	3 相手のことを考えた情報発信をすることができる。	4 著作権を扱うときには、出典を明らかにすることができる。	5 著作権等を配慮した情報の取り扱いができる。
	個人情報	1 写真を選ぶときには、目許可を得ることができる。	2 個人情報についての扱いに注意することができる。 3 パスワードの必要性を理解することができる。	4 セキュリティーの必要性を理解することができる。 5 個人情報について理解し扱い方を意識して管理することができる。	6 個人情報について理解して、適切に管理することができる。
健康と安全	1 時間を決めて使用ができる。	2 画面から顔を離し、姿勢に気をつけて使用することができる。	3 視力の低下などの健康面に配慮して使用することができる。	4 健康面を総合的に配慮して使用することができる。(依存、視力、姿勢等)	

(GIGAスクール構想第2期においては、選定のOS及び学習支援ツール等、変更の場合あり)

(3) 「個別最適・協働的な学びの充実」

児童生徒が主体的に1人1台端末を学習道具の一つとして使用することで、授業における学習課題に対して、個々の理解度や学習進度に合わせた個別最適な学びを進めていく。また、「調べる」「発表する」「表現する」「やりとりする」という授業場面に応じた端末活用を進めていくことで、協働的な学びの充実を図っていく。

(4) 「学びの保障」

特別な支援を要する児童生徒や不登校児童生徒等に対して、一人一人の実態に応じた端末活用を支援し、学びを止めない環境づくりを行っていく。具体的な取組として、一点目に、Microsoftアカウントを児童生徒及び全ての教員及び業務上必要な職員に対して付与し、MicrosoftTeamsのチャット機能やウェブ会議システムを活用したオンラインでのつながりができる環境を整えていく。二点目に、学習支援ツールの活用により、児童生徒と教職員が双方向に関わり合いながら学び合える環境を整えていく。三点目に、デジタルドリルの活用により、個別最適な学びができる環境を整えていく。