

津和野町 GIGA スクール構想

令和6年4月
津和野町教育委員会

津和野町 GIGA スクール構想

【基本理念】

「世界に通じる津和野人」
～歴史・文化・雲海の町からイノベーション*¹を～

津和野町 GIGA スクール構想の目的

1. ICT を効果的に活用した学びを通して、「対話する力」「行動する力」「課題を見抜く力」を高め、大人になっても、「自ら」学び続けるひとの育成

【対話する力】

- 教材やテーマを共有し、興味関心を持ち自分の言葉で発言することが出来る活動
- 自分の考え示すとともに、他者の考えを知り、比較して話し合いながら、自分の考えをより確かなものにする活動
- 多様な情報を得て、考えたことを資料にまとめたり報告したりする活動

【行動する力、創造する力】

- 事象を情報とその結び付きの視点から捉え、情報および技術を適切かつ効果的に活用する活動（情報活用能力の要素/文科省より）
- 情報技術（デジタル）の役割・影響の理解と情報モラル・セキュリティ*²の理解を深める活動（情報活用能力の要素/文科省より）
- 必要な情報を収集、整理、分析、表現する活動（情報活用能力の要素/文科省より）

【課題を見抜く力】

- 複数の意見を共有して協力し意見整理・問題解決をする活動
- 問題解決・探求における情報活用を多角的に検討する活動（情報活用能力の要素/文科省より）
- 問題解決のため粘り強く試行錯誤する活動

2. 子どもたちを誰一人取り残す事のない、個別最適化された学びや創造性を育む学びの実現

- 児童生徒一人一人の特性や学習進度、学習到達速度等に応じた指導方法・デジタル教材や学習時間等の柔軟な提供・設定
- 児童生徒一人一人の興味・関心等に応じた情報の探索やデータの処理、視覚化などの活動への ICT の効果的な活用

津和野町 GIGA スクール構想の基本的な考え方

1. 目的

この基本的な考え方は、津和野町 GIGA スクール構想の基本理念を実現するために定め、その推進を図ることを目的とします。

2. 役割

津和野町 GIGA スクール構想を実現するためには、家庭・学校・町と連携し児童生徒にとって適切な ICT 環境を整備する必要があります。以下の役割をそれぞれが認識し、達成する必要があります。

● 津和野町教育委員会

- 一人一台の端末を活用した学びのできる環境を、すべての児童生徒に保障
 - ・児童生徒に対し、一人一台端末を整備します。
 - ・教員の端末活用を促進するため、教員へ一人一台端末を整備します。
 - ・指導者用のデジタル教科書を導入し、教員の授業改善を図ることのできる環境及び、教員の授業準備に係る負担を軽減できる環境を整備します。
 - ・学習者用のデジタル教科書の導入は、文部科学省による学習者用デジタル教科書の在り方の検討状況を注視し、各学校と連携し検討します。
 - ・学習ドリルソフト・アプリについては、学習環境の標準化、個に応じた指導の充実を図るため、授業及び家庭学習で使用するため、各学校と連携・検討し導入します。
- 安心安全な環境で、ICT を活用した教育を推進
 - ・児童生徒の各端末及び校内ネットワークにおけるセキュリティ対策を実施します。
 - ・校内及び校外での端末・ネットワーク活用のルールを定め、誰もが安心安全な環境で ICT を利用できるよう情報セキュリティポリシーを整備します。
- ネットワーク環境の無い家庭への対応
 - ・ネットワーク環境が整わない家庭の実態調査を実施し、必要数について町がモバイルルーターを購入し、必要な家庭へ貸与します。【通信料】は、家庭で負担することとします。
- 端末の活用を推進するために、校内ネットワークの整備、教員研修の実施
 - ・随時ネットワークアセスメント^{*3}を実施し、校内ネットワークの適切な環境の確保を図ります。
 - ・教員の研修等については、教員の ICT 活用指導の能力向上にかかる方針を参照
- 保護者等への研修の実施
 - ・家庭での学習利用のための児童生徒の端末持ち帰りに伴い、児童生徒による適切な ICT 活用のため、保護者等への ICT リテラシーや端末持ち帰り時のルールなどの研修を実施します。
- GIGA スクール支援体制の整備
 - ・ICT 支援員を配置し、学校での ICT に係るトラブル対応、効果的な活用の促進等支援体制を整備します。
 - ・機器操作やトラブル発生時の相談窓口として委託業者によるヘルプデスクを設置します。
- GIGA スクール構想推進体制
 - ・津和野町 GIGA スクール構想の推進を図るため、「津和野町 ICT 教育推進検討委員会」を設置し、ICT 機器の導入、活用等の検討を実施します。

- 学校・教員

- 情報活用能力を身につけた、主体的に学び、創造的に表現できる人材を育成。

- ①授業における活用

- ・【対話する力】【行動する力、創造する力】【課題を見抜く力】を育成する学びの視点に立った学習プロセスの中で ICT を効果的に活用するために、常時児童生徒の机の上や手元に端末がある状況を整えます。
- ・一人一人の習熟度に応じた学びを支える学習ドリルソフト・アプリや協働的な学びを支える学習ソフトを積極的に活用し、個別最適な学びや協働的な学びの実践に取り組みます。
- ・MEXCBT^{*4}等の CBT^{*5}の活用に取り組みます。
- ・学習者用デジタル教科書の効果的な活用方法を検証し、文部科学省による学習者用デジタル教科書の在り方の検討状況を把握したうえで、津和野町教育委員会と連携し導入の検討をします。

- ②家庭学習における活用

- ・児童生徒端末の持ち帰りを実施し、宿題や調べ学習等家庭学習に児童生徒端末を活用します。
- ・児童生徒端末の持ち帰りにおいての使い方の約束（利用時間等）について、津和野町教育委員会が定める端末持ち帰りに関する規程を踏まえ各学校で定めます。

- ③個別指導における学習履歴の活用

- ・ICT 機器を利用して学習した児童生徒の学習履歴を把握し、児童生徒一人一人の実態を把握し、学習指導や学習評価、進路指導等において活用します。

- 臨時休業等における活用

- ・臨時休業等には、端末を用いてオンライン学習ができる体制を整備し、児童生徒の発達段階に応じた指導を行います。

- 情報セキュリティの確保

- ・津和野町教育委員会が定めるセキュリティポリシーを理解したうえで、児童生徒・家庭へ端末の利用時の決まりなどを指導・周知し、安心安全な環境の確保に努めます。

- 随時開催される研修への参加

- ・ICT 活用の理解を深め、授業等での効果的な ICT 活用の実践を行う能力を向上させるため、島根県・津和野町などが実施する研修に参加します。

- ICT を活用した授業の企画と実施

- ・津和野町教育委員会が配置する ICT 支援員と連携し、ICT を活用した効果的な授業の企画と実施を行います。

- 家庭（保護者等）

- 子どもの適切な ICT 活用に対する家庭の理解

- ・家庭での学習のために児童生徒端末の持ち帰りを実施するにあたり、各学校で定める持ち帰りにおいての約束（利用時間等）を児童生徒、保護者が共通理解し、各家庭で適切な利用に努めます。

- 学校での ICT 活用・推進の理解と協力

- ・社会のあらゆる場面において、ICT 技術を日常的に使いこなしていく時代が訪れてきています。この情報化の流れに遅れをとらず、子ども一人一人に適した個別最適な学びを実現し、持続していくために ICT 技術を学校に取り入れていくことが必要です。

- 子どもたちが ICT 技術を適切に利用・活用できるよう町・学校が連携し開催する情報リテラシー等の研修に参加し、ICT 活用・推進への理解向上に努めます。

- 通信料







- ・家庭で使用する際の SIM カードの契約及び通信料は、家庭で負担することとします。

整備計画

本町教育委員会においては、一人一台端末と通信ネットワークを一体的に整備することで、特別な支援を必要とする子どもを含め、多様な子どもたちを取り残すことなく、個別最適化に資質・能力が育成できる教育環境の実現を進めています。

既に、一人一台端末の整備や電子黒板の整備は完了していることから、今後は端末を活用した他校とのオンライン授業や学習アプリの活用、ICTリテラシー研修等、これまでの教育実践とICTのベストミックスを図ることにより、教師と子どもたちの力を最大限に引き出すことを目指しています。

ここでは、それぞれGIGAスクール構想の目的を達成するために必要な計画を示しています。

No.	項目	R5	R6	R7	R8
1	GIGA スクール構想	策定	実施 		
2	端末整備 (電子黒板含む)	整備済み (台数)		整備	
3	端末持ち帰り	整備済み (台数)	実施 		
4	学校ネットワーク整備	整備済み 速度調査	ローカルブレイクアウト ^{*6} 検証		
5	学習用アプリ等	インストール 環境整備	実施 		
6	デジタル教科書		既存のデジタル教科書の活性化		
7	まなびポケット活用	実施 			
8	小中統一端末の整備	端末選定	整備計画	端末整備	端末活用
9	ICT活用研修 (教員)		随時実施		
10	ICTリテラシー研修 (児童生徒・保護者)		随時実施		
11	MEXCBT	運用中 			
12	ICT支援員	配置済み 			

【教員の ICT 活用指導の能力向上にかかる方針】

教員は、島根県教育センターが主催する ICT 活用指導力研修に積極的に参加することによって ICT 活用指導力の向上に努めるものとし、必要に応じて本町教育委員会が開催する研修に参加しなければならない。ただし、前記の研修に参加が困難な場合においては、別に開催される校外研修において ICT を活用するために必要な能力の向上を図るものとする。

【チェックリスト】※項目：「教育の情報化に関する調査」参照

<評価>4：できる、3：ややできる、2：あまりできない、1：ほとんどできない

	指導能力	内容等	評価			
A	教材研究・指導の準備・評価・校務などに ICT を活用する能力					
1	教育効果を上げるために、コンピュータやインターネットなどの利用場を計画して活用する。	年間指導計画などに ICT の活用を組み込んだ計画を立てる	4	3	2	1
2	授業で使う教材や校務分掌に必要な資料などを集めたり、保護者・地域との連携に必要な情報を発信したりするためにインターネットを活用する。	校務における ICT 活用	4	3	2	1
3	授業に必要なプリントや提示資料、学級経営や校務分掌に必要な文書や資料などを作成するために、ワープロソフト、表計算ソフトやプレゼンテーションソフトなどを活用する。	校務における ICT 活用、Google・office 等の活用	4	3	2	1
4	学習状況を把握するために児童生徒の作品・レポート・ワークシートなどをコンピュータなどを活用して記録・整理し、評価に活用する。	Google classroom 等の活用	4	3	2	1
B	授業に ICT を活用して指導する能力					
1	児童生徒の興味・関心を高めたり、課題を明確につかませたり、学習内容を的確にまとめさせたりするために、コンピュータや提示装置などを活用して資料などを効果的に提示する。	電子黒板、書画カメラの活用、QR コードを端末で読み込ませ動画を閲覧	4	3	2	1
2	児童生徒に互いの意見・考え方・作品などを共有させたり、比較検討させたりするために、コンピュータや提示装置などを活用して児童生徒の意見などを効果的に提示する。	電子黒板、Google のホワイトボード等の機能の活用	4	3	2	1
3	知識の定着や技能の習熟をねらいとして、学習用ソフトウェアなどを活用して、繰り返し学習する課題や児童生徒一人一人の理解・習熟の程度に応じた課題などに取り組ませる。	デジタル教材等（アプリ）の活用、生徒個々へ Google classroom で課題の配布等	4	3	2	1
4	グループで話し合っって考えをまとめたり、協働してレポート・資料・作品などを制作したりするなどの学習の際に、コンピュータやソフトウェアなどを効果的に活用させる。	プレゼンテーションソフトでのプレゼン、Google 等の共同編集機能の活用	4	3	2	1
C	児童生徒の ICT 活用を指導する能力					
1	学習活動に必要な、コンピュータなどの基本的な操作技能（文字入力やファイル操作など）を児童生徒が身につけることができるように指導する。	学校に整備されている機器の基本的な操作技能指導	4	3	2	1
2	児童生徒がコンピュータやインターネットなどを活用して、情報を収集したり、目的に応じた情報や信頼できる情報を選択したりできるように指導する。	情報活用能力・情報の活用方法に関する指導	4	3	2	1
3	児童生徒がワープロソフト・表計算ソフト・プレゼンテーションソフトなどを活用して、調べたことや自分の考えを整理したり、文章・表・グラフ・図などに分かりやすくまとめたりすることができるように指導する。	ドキュメント、スプレッドシート、スライド、Jam ボード等の活用	4	3	2	1
4	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。	電子黒板、書画カメラの活用、Jam ボードの活用	4	3	2	1
D	情報活用の基盤となる知識や態度について指導する能力					
1	児童生徒が情報社会への参画にあたって自らの行動に責任を持ち、相手のことを考え、自他の権利を尊重して、ルールやマナーを守って情報を集めたり発信したりできるように指導する。	教育活動の中で、必要に応じた指導	4	3	2	1
2	児童生徒がインターネットなどを利用する際に、反社会的な行為や違法な行為、ネット犯罪などの危険を適切に回避したり、健康面に留意して適切に利用したりできるように指導する。		4	3	2	1
3	児童生徒が情報セキュリティの基本的な知識を身に付け、パスワードを適切に設定・管理するなど、コンピュータやインターネットを安全に利用できるように指導する。		4	3	2	1
4	児童生徒がコンピュータやインターネットの便利さに気付き、学習に活用したり、その仕組みを理解したりしようとする意欲が育まれるように指導する。		4	3	2	1

- *1 イノベーション・・・モノ、仕組み、サービス、組織、ビジネスモデルなどに新たな考え方や技術を取り入れて新しい価値を生み出し、社会に変革をもたらすことです。
- *2 情報モラル・・・情報化社会で適切に活動するための倫理のことです。
- *2 情報セキュリティ・・・情報の機密性・完全性・可用性を維持することです。
 - 機密性：情報へのアクセスを認められた者だけが、その情報にアクセスできる状態を確保すること
 - 完全性：情報が破壊、改ざん又は消去されていない状態を確保すること
 - 可用性：情報へのアクセスを認められた者が、必要時に中断することなく、情報及び関連資産にアクセスできる状態を確保すること
- *3 ネットワークアセスメント・・・ネットワーク上の通信の詳細を調査・可視化すること。（通信ネットワーク環境の評価）
- *4 MEXCBT・・・児童生徒が学校や家庭において、国や地方自治体等の公的機関等が作成した問題を活用し、オンライン上で学習やアセスメントができる CBT のことです。
- *5 CBT・・・Computer Based Testing の略で、コンピュータを用いるテスト形式のことで、MEXCBT は文部科学省が作成した CBT システムです。
- *6 ローカルブレイクアウト・・・特定の通信を振り分けて各拠点（学校）から直接インターネットに接続できるようにする機能のことです。通信回線の負荷が少なくなり、インターネットにつながりにくい状態を避けることができます。

津和野町ICT利活用計画（日常化へ向けたイメージ）

触れる

- タブレット端末を様々な学習場面で使ってみる
 - ・教科書等のQRコードからデジタルコンテンツページにアクセスして活用する
 - ・プログラミング教育を行う
 - ・GoogleMeetの起動・終了の方法を理解し、学習活動に生かせる機能について知る
 - ・写真やデータの共有方法について学ぶ
- タブレット端末を大型提示装置（電子黒板、大型モニター、プロジェクタ等）との有線/無線を介した接続がスムーズに行える

慣れる

- タブレット端末を活用する場面を広げ（授業に限らずクラブ活動や委員会活動などにも）児童生徒がより主体的に端末を活用できるようにする
- 授業公開日等の機会に児童生徒が授業でタブレット端末を活用している様子を保護者や地域住民に公開する
- 研究授業の際、必要に応じてタブレット端末を活用する場面を設け、研究協議時の話題とする

日常化

- 学校での実践を積み重ね、それらを『児童生徒用端末を活用した学習場面例』に基づき分類・整理していくことで、より効果的なICT利活用の学習場面を探る
- MeetやWeb会議システムを活用し、遠隔地をはじめとする郊外の人や組織と積極的に関わる学習を進めることができる
- タブレット端末の家庭への持ち帰りを実施し、家庭学習で学習ドリルソフトを活用したり臨時休業時にはオンラインでの学習に取り組んだりすることができる
- 端末やクラウド上に蓄積された学習ノートや画像・動画等のデータを次学年に引き継ぐ必要の是非を検討した上で保存/削除し、学習が円滑に進められるようにする
- 全ての教員がタブレット端末を操作でき、タブレット端末と電子黒板を組み合わせたり、学習支援ソフトを活用する等の授業を実施することができる
- デジタル教科書やデジタル教材などを効果的に活用した学習を行うことができる

学習形態別学習例

【一斉学習】

- 教師が提示する教材を児童生徒端末で共有する。
- 児童生徒端末の画面を大型提示装置を使って共有する。
- 児童生徒のノート等紙の教材を写真に撮り、回答内容等を大型提示装置を使って共有する。
- 児童生徒が端末に書き込んだノートや回答を集約したり、可視化する等で双方向の授業を展開する。



【個別学習】

- デジタル教材等を用いて、個々の特性に応じて、各自のペースで理解しながら学習を進めて知識・技能を習得する。
- 朗読、書写、運動、演奏、探求などの活動の様子や作品などを記録・再生することで、自己の課題を見つけることや、知識・技術の習得・向上を図る。



【協働学習】

- 児童生徒が1つのノート（スライド等）を児童生徒端末で共有し、同じグループの学習者同士で同時にノートを編集することで、複数の意見や考えを共有し、思考を深めそれぞれの意見を整理する。
- グループ内の複数の意見を書き込んだ発表ノートやスライド等を大型提示装置を使って共有することで、それぞれの考え方を視覚的に認識し、議論を深める。
- インターネットを活用した調べ学習やWeb会議システムにより校外の人や施設と繋がることで知識・技能を習得する。



学びの目安と活用例

学びの基礎（目安：小学校）

応用・活用（目安：中学校）

【対話する力】



互いの意見・考えを静止画・動画を使って説明し、自分の考えを整理



専門家や他校、地域の人々との交流、情報収集



自分やグループの考えを、プレゼンテーションソフトや学習支援ソフトを使ってまとめて発表・共有



コメント機能やチャットなどを活用し、自分の意見・考えに対しコメントをもらいさらに内容を深める場面などで活用

【行動する力】



協働学習で情報を共有しながら共に作業を行う



タブレット端末画面を示しながら発表



個に応じた課題に取り組みそれぞれのペースに合った調査活動に端末を活用



学んだ知識を組み立て電子黒板やタブレット端末などを使って学級全体に分かりやすく発表

【創造する力】



インターネット等での調査、情報収集、引用、要約



発音、朗読、書写、運動、演奏の記録写真、動画などを撮影、保存



写真や動画を撮影し、自分の動きや表情、しぐさ、声量等、客観的に見て確認するメリットが多い場面で活用



自分やグループで集めた、写真や動画・コンテンツなど、様々な情報の整理・分析に活用

【課題を見抜く力】

タイピング

（目安：低学年）
音声入力、かな入力

（目安：中学年）
ローマ字入力

（目安：高学年）
1分間に日本語20文字

1分間に
日本語45文字あるいは英字76文字

情報モラル

コンピュータなどを利用するときの基本的なルールを知りそれを踏まえて行動しようとする

情報の発信・やり取りする場合のルールやマナー、健康への影響などについて知りそれを踏まえて行動しようとする

通信ネットワーク上のルールやマナー、生活の中で必要な情報セキュリティなどについて知りそれを踏まえて行動しようとする

社会は互いにルール・法律を守ることによって成り立っていること、情報セキュリティの確保のための対策・対応の必要性について知り、それを踏まえて行動しようとする

クラウド活用

アカウントやパスワードがあることを知る

アカウントやパスワードを大切にすることができるインターネット上の情報検索ができる

先生からの課題を受け取り、提出のできるインターネット上でAND、ORを用いた検索ができる

クラウドを用いた協働作業ができる

プログラミング

コンピュータを用いずに行う指導/コンピュータを活用しながら行う学習

算数科
5年生：多角形の作図
理科
6年生：電気の利用

技術・家庭科（技術分野）
2年生：ネットワークを利用した双方向性のあるコンテンツのプログラミングによって解決する活動
3年生：計測・制御のプログラミングによって解決する活動

まなびポケット等の利用

まなびポケット内にあるe-boardを用いるなどの学習ソフトを個人学習や自習時間に活用

児童生徒用端末を活用した学習場面とその例①

教科・領域 学年	小学校 1・2年	小学校 3・4年	小学校 5・6年	中学校 1～3年
国語	音読アプリを活用して、自分の声を録音して再生したり、音読の速さや正確さを測定し、練習を効果的に行う。	発表の練習を動画で撮影し、伝えたい事柄や相手に応じて、声の大きさや速さなどを工夫する。	文章全体の校正や書き表し方に注目して、意見等を整える。言葉がもつ良さを認識するとともに、進んで読書をし、国語の大切さを自覚して、思いや考えを伝え合おうとする。	文章作成等のアプリを活用して作文を書くことで、作文の校正や表現力を高める。スペルや文法チェック機能を活用する。書いた文章を共有し、コメント機能を用いて確認し合う。
	音読アプリ、リピート再生アプリ	カメラアプリ	電子黒板、Jamボード	ドキュメント
算数・数学	計算アプリを使って計算を解くことで、自分のペースで計算の練習を進めることができ、間違った問題を繰り返し解くことで計算力を向上する。アプリを活用することで、積極的に問題に取り組む姿勢をつける。		資料をもとに、目的に応じたグラフを選択し、表では数字として表されているものを視覚的にすることで、特徴を考えることができる。グラフの種類も考える（円？縦棒？）	クラスの学習時間の現状を把握する等の課題に対して、アンケートを実施し、そのアンケートの結果をグラフ化する。データ分布の傾向を読み取る。
	計算アプリ、計算ドリルアプリ、計算クイズ		スプレッドシート	Google Form、スプレッドシート
社会・地理歴史・公民		わたしたちの町というテーマで、グループに分け、どういったことを調べるか話し合いをし、選定したテーマによって、場所の撮影や町民の方へのインタビューを行う。テーマと結果を全体に共有し発表し合う。	テーマを決めて、そのテーマに対してのまずは自分の意見を付箋に記入していく。記入したものを共有し、同じ意見のものを関連付け整理する。グループでまとめたものを発表し合う。	石見地方の伝統行事にはどのようなものがあるのかというテーマで、動画等を検索、情報を収集し、気がついた点を発表し合う。発見した課題について、どのような取り組みをしたらよいかまで発展させる。
		カメラアプリ、電子黒板	電子黒板、Jamボード（付箋アプリ）	動画検索、Jamボード
理科		身近な木や動物の成長の予想と結果を考察するため、観察結果を写真や動画として記録。予め想定していた予想どおりに成長しているか、予想と違う結果になったのか、グループで話し合い発表し合う。大雨のときに発生する事象などを予想し、流れる水の速さや量にどのような変化があるのか、土地の変化などを動画で記録し、予想と違う結果になったのか、グループで話し合い発表し合う。（土地に似せたものを作成し水を流し検証）		複雑なものや危険な実験をアプリを活用して実施し、実験の原理や仕組みを理解する。または、科学の実験を動画で撮影し、反応が起きるまでの経過の観察やまとめに活用する。
		カメラアプリ、Jamボード		理科アプリ、カメラアプリ

児童生徒用端末を活用した学習場面とその例②

教科・領域 学年	小学校 1・2 年	小学校 3・4 年	小学校 5・6 年	中学校 1～3 年
外国語・外国語活動	絵本の読み聞かせアプリを活用して、外国語に興味を持ってもらう。日本語版の絵本が外国語になっているものもあるので、親しみやすく導入しやすい。	自分の好きなものについて、絵や言葉を使って表現し、自己紹介シートを作成する。それを活用して、自己紹介するところを動画で撮影し、発音などを確認する。	テーマを選定し、遠隔学習を活用して、他校の生徒へテーマに沿った発表をする。他校の生徒にもテーマに沿った発表をしてもらい、相互にやり取りを行う。	学習用デジタル教科書を活用したシャドーイングを通して、聞く力と話す力を向上する。テーマを選定し、ALTとテーマに沿った会話をする。録画などを活用し、気が付いたことをまとめる。
	絵本読み聞かせアプリ	カメラアプリ	Google Meet	デジタル教科書、カメラアプリ
生活・家庭・技術	野菜の成長を写真で記録し、撮影した写真に気がついたことを記入し、記録をする。葉っぱがどのようなになっているか、虫は？実の成長は？などを整理する。	普段の給食を撮影し、どのような材料が使われているのか、栄養素や調理方法について、グループで考察する。考察した内容をグループごとに発表し、グループごとに違いを比較する。	物や金銭の大切さを理解するために、商品を購入する際に大切だと思う点をグループごとに発表する。どういった部分に着目したのかを端末を活用して写真撮影し、その部分について発表する。（金額？産地？）	レシピをアプリから参照し、必要な材料、費用、栄養素などを計算し、材料の購入から調理までを行う。レシピ通りにできたか、なぜこのレシピを選んだか、感想などをまとめることができるように写真撮影する。
	カメラアプリ	カメラアプリ、Jamボード	Web検索、カメラアプリ、Jamボード	カメラアプリ、スライド
音楽・美術		音楽で学習する楽曲をグループごとに選択し、その曲の曲想や音楽の構造を理解する。感じ取った曲想を絵や言葉、図で表現したり感じたことをグループ内で話、意見をつなぎ合わせ、整理し、発表する。	音楽で学習する楽曲をアプリの楽器を活用してグループで演奏する。楽器は多くグループ内で役割を決めて練習に取り組む。楽曲の選定理由、楽器の組み合わせの理由を発表する。	課外授業で訪れるところの芸術作品等を事前に調べ、どのような特徴があるものなのか、制作の経緯といったことを理解する。実際に鑑賞した際に感じたことをスライドにまとめて発表する。
		音楽検索、スライド or Jamボード	音楽制作アプリ	Web検索、スライド
保健体育		授業で学習する動きで自分で上手くできないと思った動作を調べて、動画で確認し、自分の動きとの違いを理解する。動画の動きと同じ動きをした場合にどのような結果になったか記録しておく。	チーム競技などを授業で行う際に、対戦していないチームは試合中のチームの動きを録画等し、試合をするときにどのような作戦でいくか相談する。作戦通りにできたか、相手が作戦に対応してきたか考察する。	飲酒、喫煙、ODにおける健康被害について、個人で情報収集し、グループで集まって情報共有する。共有された情報を元にグループの情報や意見をまとめて、全体に向けて発表する。
		動画検索、カメラアプリ	カメラアプリ、ホワイトボード機能	Web検索、スライド、Jamボード

児童生徒用端末を活用した学習場面とその例③

教科・領域 学年	小学校 1・2年	小学校 3・4年	小学校 5・6年	中学校 1～3年
道徳		読み物資料などから自分の考えを端末の共有機能などを活用することによって、他者に見てもらおうとともに自分以外の考え方もあることを感じることができる。考え方は1つではなく多様であることが理解できる。道徳的価値について、多方面・多角的に考えられる。		私たちの道徳より、法やきまりの意義を理解する。法やきまりを守らなかった場面や状況を想像し、自身の意見をまとめましょう。その後、グループワークを通して意見交換する。
		電子黒板、Jamボード、スライド		
総合的な学習の時間		地域の防災マップを作成することを通して、どんな危険があり、どのような防災設備があるかを情報収集する。実際に校外でマップを作成するエリアを観察し、必要に応じて写真を撮影、マップに反映させる。	町の現状や地域の方、協力隊で町にいられている方を取材し、活動を調査してまとめる。 町に対しての想いなどを実施にヒアリングし、動画にまとめて発表する。	職場体験に向けて働くことについて調べる。町にはどのような仕事があるのか、Web検索などを通して情報を集める。メールやWeb会議を通して、仕事についてヒアリングし、その結果をまとめて発表する。
		カメラアプリ、Web検索	カメラアプリ、動画編集アプリ	Web検索、Google Meet、Gmail
プログラミング	身近な生活でコンピュータが活用されていることや問題の解決には必要な手順があることに気付くこと。Scratch等のブロックプログラミングを活用し、自分で作成した命令が正常に動作するかを確認する。その動作が正常に動作しなかった場合、命令したどの部分が間違っていたのかを確認し修正して再度実行するところまでを実施する。			社会におけるコンピュータの役割や影響を理解するとともに、簡単なプログラミングを作成できるようにする。ネットワークを利用した双方向性のあるコンテンツ、計測、制御プログラミングを学習する。
	プログラミングアプリ (Scratch、Viscuitなど) 教育コンテンツ			キット等の活用
情報モラル	インターネットの情報は正しいものなのか、インターネットを使うときのルールや守らなかったときのトラブルについて学習する。AIの活用についても同様で、AIが生成した情報が正しいものか、公開しても問題ない情報かを見極める必要がある。 ネットのゲームに対しての課金ルールや利用時間、マルウェア等のウイルスについても理解する。			義務前期の内容に加えて、SNSの適切な利用方法、不適切な情報発信といったことを理解する。SNS依存にならないためにこういったことに気をつけるのが学習する。
	情報モラル教育の開催			