新学習指導要領とGIGAスクール構想の関係

2030年の社会と子供たちの未来(平成28年12月中央教育審議会答申から抜粋)

社会の変化が加速度を 増し、複雑で予測困難に



社会の変化にいかに対処して いくかという受け身の観点に 立つのであれば難しい時代



変化を前向きに受け止め、社会や 人生、生活を、人間ならではの感 性を働かせてより豊かなものに

平成29年、30年、31年学習指導要領

前文

これからの学校には、(略)一人一人の児童(生徒)が、<u>自分のよさや可能性を認識</u>するとともに、<u>あらゆる</u>他者を価値のある存在として尊重し、多様な人々と協働しながら様々な社会的変化を乗り越え、豊かな人生を切り拓き、持続可能な社会の創り手となることができるようにすることが求められる。

育成を目指す資質・能力の三つの柱

学びに向かう力、 人間性等

知識及び技能



思考力、判断力、 ____表現力等

資質・能力の育成



授業改善

主体的・対話的で深い学び

学習指導要領 総則 3 教育課程の実施と学習評価

一体的に充実

学習指導要領 総則 第4 児童(生徒)発達の支援

個別最適な学び(教師視点では「個に応じた指導」) 、協働的な学び

主体的・対話的で深い学び、個別最適な学び及び協働的な学びに生かす

GIGA※スクール構想(1人1台端末・高速ネットワーク) 教育・学習におけるICT活用の特性・強みを生かし、新学習指導要領の趣旨を実現するため重要な役割を果たす。

※Global and Innovation Gateway for Allの略

・各教科等で育成を目指す資質・能力の育成

・言語能力、情報活用能力、問題発見・解決能力等の教科等横断的な視点に立った資

質・能力の育成等

教育・学習におけるICT活用の特性・強み(GIGAスクール標準仕様において活用できるソフト・機能(例))

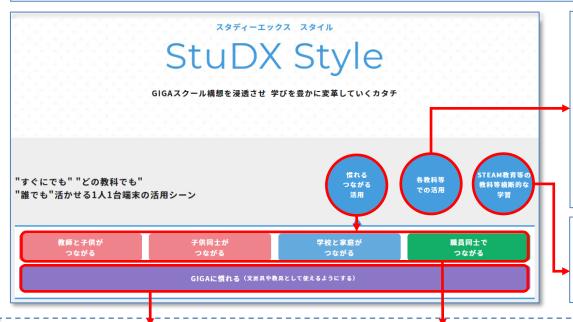
1人1台端末、高速大容量の通信ネットワーク環境下におけるICT活用の 特性・強み	ソフト・機能
① 多様で大量の情報の取扱い、容易な試行錯誤	ウェブブラウザ、文書作成、表計 算、プレゼンテーション、プログラミ ング
②時間的制約を超えた情報の蓄積、過程の可視化	(①のソフト・機能に加え、) クラス管理、写真・動画撮影・編集・保存
③ 空間的制約を超えた相互かつ瞬時の情報の共有(双方向性)	(①のソフト・機能に加え、) コメント、アンケート、チャット、電子メール、ウェブ会議、ファイル共有

教育・学習におけるICT活用の特性・強みを生かすことで、「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けた授業改善や、個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実につなげ、情報活用能力等の従来はなかなか伸ばせなかった資質・能力の育成や、今までの学習方法では困難さが見られた児童生徒の一部への効果の発揮、今までできなかった学習活動の実施が可能になる。

特設ウェブサイト「StuDX Style」について

特設ウェブサイト「StuDX Style」では、1人1台端末の更なる利活用の促進に向けて、全国の学校や自治体から提供いた だいた端末の活用方法に関する優良事例等を数多く紹介しています。

具体的には、活用のはじめの一歩となる「慣れるつながる活用」、各教科等の学習に生かす「各教科等での活用」の事例を紹介 するとともに、各教科等での学習を実社会での問題発見・解決に生かしていく「STEAM教育等の教科等横断的な学習」の取組 事例もあわせて掲載しています。



各教科等での活用事例

各教科等の指導における1人1台端末の活用事例について 小学校・中学校・高等学校の各教科等のポイントや、各教 科等の特質を踏まえた活用事例を紹介しています。



STEAM教育等の教科等横断的な学習の取組事例

STEAM教育等において、各教科等での学習を実社会での 回露に回 問題発見・解決に生かしていくための教科等横断的な学習 を推進している自治体や学校の取組事例を紹介しています。



GIGAに慣れる活用事例

学習環境づくり等の取り組みやすい事例 や、パスワード指導やルールづくり等の適 切で安全な端末活用の事例などを中心に、 1人1台端末の活用に取り組み始める先生方 へのヒントとして紹介しています。

「つながる」活用事例

「教師と子供がつながる」「子供同士が つながる」「学校と家庭がつながる」「職 員同士でつながる! について、授業等での 活用のヒントが欲しい先生に向けての活用 事例を紹介しています。

各OS事業者との連携



各OS事業者と 連携し、StuDX Styleの事例の使 い方などを紹介 しています。

特集ページ

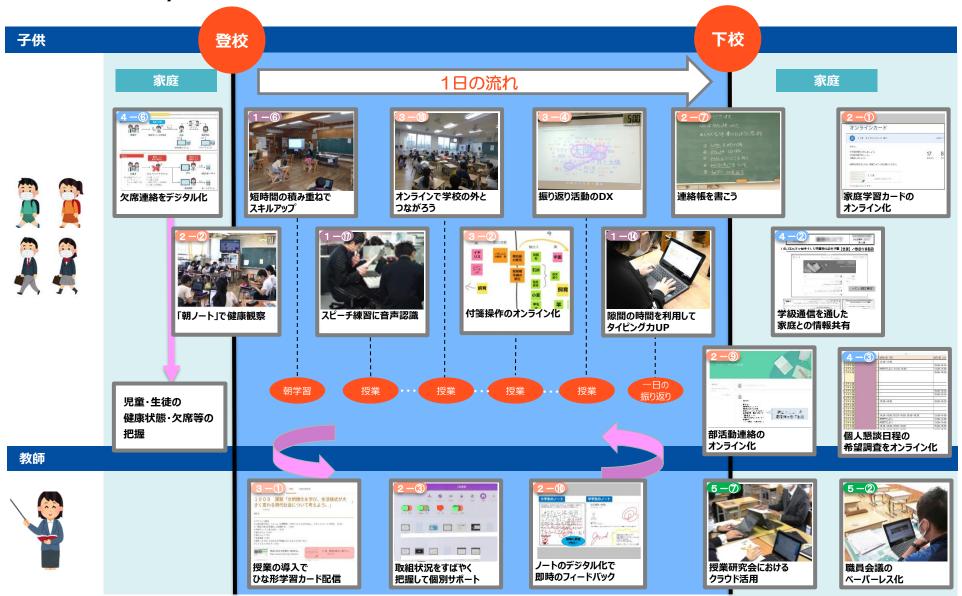
自宅等でのオンライン を活用した学習指導に関 する事例や、先進的に取 り組んでいる自治体の研 修情報やコンテンツ情報 などを紹介しています。

「StuDX Style」"慣れる つながる"掲載事例一覧(R4/1/28時点)

	カテゴリ	事例番号	事例タイトル	対象校種	URL
1	GIGAに慣れる-導入にあたって	1-①	学習環境づくり	小学校以上	https://www.mext.go.jp/studxstyle/skillup/10.html
2	GIGAに慣れる-導入にあたって	1-②	最初の指導を少人数で	小学校以上	https://www.mext.go.jp/studxstyle/skillup/2.html
3	GIGAに慣れる-導入にあたって	1-3	端末利用のルール決めと意識化	小学校以上	https://www.mext.go.jp/studxstyle/skillup/9.html
4	GIGAに慣れる-導入にあたって	1-④	はじめてのパスワード指導	小学校以上	https://www.mext.go.jp/studxstyle/skillup/1.html
5	GIGAに慣れる-導入にあたって	1-⑤	個に応じた操作スキルの支援	小学校以上	https://www.mext.go.jp/studxstyle/skillup/11.html
6	GIGAに慣れる-導入にあたって	1-6	短時間の積み重ねでスキルアップ	小学校以上	https://www.mext.go.jp/studxstyle/skillup/6.html
7	GIGAに慣れる-導入にあたって	1-⑦	応用的な活用は子供たちの教え合い学び合いで	小学校以上	https://www.mext.go.jp/studxstyle/skillup/14.html
8	GIGAに慣れる-導入にあたって	1-®	家庭と連携した児童生徒の健康への配慮	小学校以上	https://www.mext.go.jp/studxstyle/skillup/18.html
9	GIGAに慣れる-使ってみよう	1-9	見付けたものを撮影して紹介しよう	小学校以上	https://www.mext.go.jp/studxstyle/skillup/12.html
10	GIGAに慣れる-使ってみよう	1-10	デジタル付箋を使ってみよう	小学校以上	https://www.mext.go.jp/studxstyle/skillup/13.html
11	GIGAに慣れる-使ってみよう	1-11	画面表示の工夫	小学校以上	https://www.mext.go.jp/studxstyle/skillup/16.html
12	GIGAに慣れる-使ってみよう	1-12	ブラウザのブックマークをカスタマイズ	小学校3学年以上	https://www.mext.go.jp/studxstyle/skillup/15.html
13	GIGAに慣れる-使ってみよう	1-13	ローマ字テストとタイピング	小学校3学年以上	https://www.mext.go.jp/studxstyle/skillup/5.html
14	GIGAに慣れる-使ってみよう	1-4	隙間の時間を利用してタイピングカ U P	小学校3学年以上	https://www.mext.go.jp/studxstyle/skillup/4.html
15	GIGAに慣れる-使ってみよう	1-15	毎日の記録を手軽にグラフ化	小学校3学年以上	https://www.mext.go.jp/studxstyle/skillup/17.html
16	GIGAに慣れる-使ってみよう	1-16	話し言葉と書き言葉の指導	小学校 5 学年以上	https://www.mext.go.jp/studxstyle/skillup/3.html
17	GIGAに慣れる-使ってみよう	1-17	スピーチ練習に音声認識	小学校 5 学年以上	https://www.mext.go.jp/studxstyle/skillup/7.html
	GIGAに慣れる-使ってみよう	1-08	オンラインコミュニティへの投稿	小学校 5 学年以上	https://www.mext.go.jp/studxstyle/skillup/8.html
	GIGAに慣れる・使ってみよう	1-19	デジタルドリル	小学校以上	https://www.mext.go.jp/studxstyle/skillup/19.html
20	GIGAに慣れる・使ってみよう	1-20	家庭でのICT端末の使い方を考えよう	小学校以上	https://www.mext.go.jp/studxstyle/skillup/20.html
21	GIGAに慣れる-使ってみよう	1-20	自分の情報は自分で守る	小学校以上	https://www.mext.go.jp/studxstyle/skillup/21.html
22	GIGAに慣れる・使ってみよう	1-22	他人の情報の扱い方を考えよう	小学校3学年以上	https://www.mext.go.jp/studxstyle/skillup/22.html
23	GIGAに慣れる・使ってみよう	1-23	コミュニケーションツール(チャット等)の設定の工夫と指導	小学校以上	https://www.mext.go.jp/studxstyle/skillup/23.html
_					
24	GIGAに慣れる-使ってみよう	1-29	整理した情報をもとに自分自身を振り返る	小学校 3 学年以上	https://www.mext.go.jp/studxstyle/skillup/24.html
25	教師と子供がつながる	2-①	家庭学習カードのオンライン化	小学校 3 学年以上	https://www.mext.go.jp/studxstyle/teacher-student/2.html
26	教師と子供がつながる	2-②	「朝ノート」で健康観察	小学校 3 学年以上	https://www.mext.go.jp/studxstyle/teacher-student/1.html
27	教師と子供がつながる	2-③	取組状況をすばやく把握して個別サポート	小学校以上	https://www.mext.go.jp/studxstyle/teacher-student/4.html
28	教師と子供がつながる	2-④	自分だけのスライドと共有するスライドの使い分け	小学校 2 学年以上	https://www.mext.go.jp/studxstyle/teacher-student/3.html
29	教師と子供がつながる	2-⑤	翻訳機能を使ってサポート	小学校以上	https://www.mext.go.jp/studxstyle/teacher-student/5.html
30	教師と子供がつながる	2-6	中学校教師による小学校の学習の遠隔支援	小学校以上	https://www.mext.go.jp/studxstyle/teacher-student/6.html
31	教師と子供がつながる	2-⑦	連絡帳を書こう	小学校以上	https://www.mext.go.jp/studxstyle/teacher-student/7.html
32	教師と子供がつながる	2-®	学びの足跡を共有	小学校以上	https://www.mext.go.jp/studxstyle/teacher-student/8.html
33	教師と子供がつながる	2-9	部活動連絡のオンライン化	中学校以上	https://www.mext.go.jp/studxstyle/teacher-student/9.html
34	子供同士がつながる	3-①	授業の導入でひな形学習カード配信	小学校 5 学年以上	https://www.mext.go.jp/studxstyle/students/1.html
35	子供同士がつながる	3-②	付箋操作のオンライン化	小学校 5 学年以上	https://www.mext.go.jp/studxstyle/students/5.html
36	子供同士がつながる	3-③	アウトプットを共有して互いのよさを発見	小学校以上	https://www.mext.go.jp/studxstyle/students/10.html
37	子供同士がつながる	3-④	振り返り活動のDX	小学校3学年以上	https://www.mext.go.jp/studxstyle/students/6.html
38	子供同士がつながる	3-⑤	チャット機能で情報共有	小学校3学年以上	https://www.mext.go.jp/studxstyle/students/3.html
39	子供同士がつながる	3-⑥	共同編集で学習のまとめを作成	小学校以上	https://www.mext.go.jp/studxstyle/students/9.html
40	子供同士がつながる	3-⑦	コメント機能を活用した学び合いの活性化	小学校3学年以上	https://www.mext.go.jp/studxstyle/students/4.html
41	子供同士がつながる	3-®	いろいろな意見を出し合って互いの考えを深めたり広めたりしよう	小学校以上	https://www.mext.go.jp/studxstyle/students/8.html
42	子供同士がつながる	3-9	カレンダーで予定の共有	小学校以上	https://www.mext.go.jp/studxstyle/students/2.html
43	子供同士がつながる	3-10	オンラインで学校の外とつながろう	小学校以上	https://www.mext.go.jp/studxstyle/students/7.html
44	子供同士がつながる	3-11	作成スライドを分担した後で協働的に解決	小学校 5 学年以上	https://www.mext.go.jp/studxstyle/students/11.html
45	子供同士がつながる	3-12	児童会・生徒会活動の共同作業に活用しよう	小学校5学年以上	https://www.mext.go.jp/studxstyle/students/12.html
46	子供同士がつながる	3-13	グループで話し合ったことを記録しておこう	小学校以上	https://www.mext.go.jp/studxstyle/students/13.html
47	子供同士がつながる	3-14	「〇〇調べ」をひな形カードで蓄積	小学校3学年以上	https://www.mext.go.jp/studxstyle/students/14.html
48	学校と家庭がつながる	4-①	保護者へのお手紙	小学校以上	https://www.mext.go.jp/studxstyle/school-home/1.html
49	学校と家庭がつながる	4-②	学級通信を通した家庭との情報共有	小学校以上	https://www.mext.go.jp/studxstyle/school-home/4.html
50	学校と家庭がつながる	4-3	個人懇談日程の希望調査をオンライン化	小学校以上	https://www.mext.go.jp/studxstyle/school-home/2.html
51	学校と家庭がつながる	4-④	懇談会における対面とオンラインのハイブリッド化	小学校以上	https://www.mext.go.jp/studxstyle/school-home/3.html
52	学校と家庭がつながる	4-⑤	プレゼンテーションを動画配信してみよう	小学校 5 学年以上	https://www.mext.go.jp/studxstyle/school-home/5.html
53	学校と家庭がつながる	4-6	欠席連絡をデジタル化	小学校以上	https://www.mext.go.jp/studxstyle/school-home/6.html
	職員同士でつながる	5-①	まずは教員がスキルアップ	小学校以上	https://www.mext.go.jp/studxstyle/teachers/8.html
	職員同士でつながる	5-②	職員会議のペーパーレス化	小学校以上	https://www.mext.go.jp/studxstyle/teachers/1.html
	職員同士でつながる	5-3	データ共有の様々なメリット	小学校以上	https://www.mext.go.jp/studxstyle/teachers/6.html
57	職員同士でつながる	5-4	業務の情報共有にグループチャットを活用	小学校以上	https://www.mext.go.jp/studxstyle/teachers/9.html
58	職員同士でつながる	5-⑤	調査の事務作業を効率的に	小学校以上	https://www.mext.go.jp/studxstyle/teachers/4.html
	職員同士でつながる	5-6	離れていてもクラウドを活用して情報共有	小学校以上	https://www.mext.go.jp/studxstyle/teachers/4.html
60	職員同士でつながる	5-⑦	授業研究会におけるクラウド活用	小学校以上	https://www.mext.go.jp/studxstyle/teachers/3.html
61	職員同士でつながる	5-®	端末を使った授業の相互参観	小学校以上	https://www.mext.go.jp/studxstyle/teachers/5.html
		5-8			
	職員同士でつながる		クラウドを活用した職員研修の質の向上	小学校以上	https://www.mext.go.jp/studxstyle/teachers/7.html
63	職員同士でつながる	5-10	教員同士、教師と指導主事がつながるプラットフォーム	小学校以上	https://www.mext.go.jp/studxstyle/teachers/10.html

"すぐにでも" "どの教科でも" "誰でも"活かせる1人1台端末の活用シーン(例)

StuDX Style掲載の事例から考えられる学校や家庭における1人1台端末を活用した1日の流れの一例



「1コマの授業の流れ」を意識した1人1台端末の活用シーン(例)

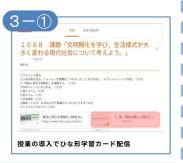
StuDX Style掲載の事例から考えられる学校での1人1台端末を活用した1コマの授業の流れ

導入

展開

終末

めあて



教師がプレゼンテーション ソフトで作成した学習カー ドのひな型を配信

メールを受信したらプレゼ ンテーションソフトを開き、 めあてや学習内容を確認

個人



デジタル付箋に思い付く 言葉をたくさん書き出す

付箋を並び替えて 仲間分け

グループごとに名前を付 けて情報を整理

ペア・グループ



教師が「学習のまとめ」用 のプレゼンテーションのひ な型を配信

隣の児童生徒とペアに なって共同編集

完成後はグループをつくり 他の考えを見合う

まとめ



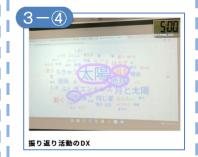
めたり広めたりしよう

デジタルホワイトボード ソフトに自分の考えを 入力

クラス全員と効率的に 考えを共有

他の児童生徒の考え に触れる中で、自らの 考えを深めたり広げた りする

振り返り



アンケート機能を活用し 振り返りの記述を提出

全員の回答が瞬時に 共有

教師による即時評価

ICT端末について、授業における活用シーンに着目して整理すると、特定の教科や単元の内容に関わらず、汎用的かつ日常的に 活用することができます。児童生徒が日常的にICT端末を活用することで、情報活用能力の育成にもつながります。

あくまで一例であり、単元や題材のまとまりの中で、各教科等の特質を踏まえて1コマを位置づけることも重要です。