

(別添4)

【和歌山市】 1人1台端末の利活用に係る計画

1 1人1台を始めとするICT環境によって実現を目指す学びの姿

○ 目指す学び

(1) 主体的・対話的で深い学びの実現

デジタル教材や学習支援ソフトを活用し、児童生徒が主体的に学び、思考力・判断力・表現力等の資質能力を育成する。

(2) 個別最適な学びと協働的な学びの実現

1人1台端末の活用により、児童生徒一人一人の個性や学習状況に合わせて、最適な学びを実現させる。

(3) 多様な学びの機会の提供

クラウドを活用することにより、時間や場所に縛られない、多様な学びの機会を提供する。

(4) 探究学習の深化

デジタルツールを活用し、児童生徒が自ら課題を発見し、解決策を模索する探究学習を深化させる。

(5) グローバルな視点を持った人材育成

デジタル教材を活用し、グローバルな課題を共有し、国際的な視野を持った人材を育成する。

○ 目指す子供の姿

(1) 自ら学び、考え、行動できる力

デジタルツールを活用し、自ら課題を発見し、解決策を模索する力、そして主体的に学習を進める力を身につける。

(2) 情報活用能力の向上

情報を収集・分析・評価し、適切に活用する能力を身につけ、デジタル社会を生き抜く力を養う。

(3) 創造性と問題解決能力の向上

デジタルツールを活用し、新しいアイデアを生み出し、複雑な問題を解決する能力を身につける。

2 GIGA第1期の総括

文部科学省によるGIGAスクール構想に基づき、本市においても令和2年9月より「和歌山市GIGA スクール構想」を始動し、1人1台のタブレット端末や教室に高速無線ネットワークの整備を行った。

その際、保護者向けに「和歌山市GIGAスクール構想リーフレット」を作成し、学校に対しては、活用のタイムスケジュール案や、ChromebookCanDoリスト、長期休業中の家庭学習例を提示するなどの支援を行った。

これらの取組の主な成果として、以下の点が挙げられる。

(1) 児童生徒の端末活用に関する意識

令和5年度全国学力・学習状況調査児童生徒質問において、「学習の中で、PC・タブレットなどのICT機器を使うのは、勉強の役に立つと思う」と回答する児童生徒の割合と答える児童生徒の割合が小学校6年生で95.5%、中学3年生で92.9%となっている。

(2)個別最適で協働的な学びの実現

令和5年度全国学力学習状況調査児童生徒質問において、「話し合う活動を通じて、自分の考えを深めたり、広げたりすることができている」と回答する児童生徒の割合が、小学校6年生で83.2%、中学校3年生で72.2%と学習者主体の協働的な学びへと教員の意識が向上している。

(3)学習eポータルへの導入

多様な学習リソース（デジタル教科書・教材、各種ツールなど）の互換性のあるデータを一覧的に可視化して活用することができる機能を活用し、教育データの利活用に向けた基盤の構築を行った。

一方で主な課題として、以下の点が挙げられる。

(1)児童生徒の端末活用状況

令和5年度全国学力学習状況調査児童生徒質問において、「小学5年生まで(中学1、2年生のとき)に受けた授業で、PC・タブレットなどのICT機器を週3回以上使用」と答える児童生徒の割合が小学校が小学校6年生で43.1%、中学校3年生で37.5%となっており、小・中学校ともに、全国、県と比較して低い。半面、「月1回以上」と回答する児童生徒の割合が、全国、県と比較して高い。

(2)学校間の格差

市内全体の端末活用率の低さとともに、学校間の格差の拡大が課題である。解消に向けて、文部科学省の実証事業である「リーディングDXスクール」指定校の取組例を横展開するなど、デジタル環境を基盤とした授業改善に取り組むべきである。

3 1人1台端末の利活用方策

1人1台端末等を円滑に活用した児童生徒への学習指導の在り方や、教科書、教材の在り方について検討を行い、その結果を踏まえ、必要な取組を進める。

○目指す学び

(1)主体的・対話的で深い学びの実現

成果指標・目標

指標名	現状値(2023年度)	目標値(2028年度)
「授業では、課題の解決に向けて、自分で考え、自分から取り組んでいた」と答える児童生徒の割合	【小学校】77.8% 【中学校】75.9%	【小学校】80% 【中学校】80%

・各教科において、児童生徒が興味を持ち、自ら学びを深められるようなデジタル教材を導入する。個々の学習状況や興味に応じて選択可能な教材を使用し、主体的な学びを促進する。

・思考力や判断力を高めることを目的として学習支援ソフトを活用し、児童生徒が自分のペースで学べる学習環境を整備する。

・対話的な学びの実現のために、クラウド環境を活用する。これにより、子供同士や教員との間での意見交換や協働作業を促進し、コミュニケーションや表現力を育成する。

・児童生徒が自身の学びの過程を記録するポートフォリオをデジタル化することで、より効果的に自己評価能力や表現力を向上させる。

・学校全体で十分にICTを活用できるように、教職員に対して研修や学習会を実施する。

(2)個別最適で協働的な学びの実現

成果指標・目標

指標名	現状値(2023年度)	目標値(2028年度)
「小学5年生まで(中学1、2年生のとき)に話し合う活動を通じて、自分の考えを深めたり、広げたりすることができ	【小学校】83.2% ※81.8%	小中学校ともに全国平均以上にする。

ていると答える児童生徒の割合 「当てはまる」と「どちらかといえば、当てはまる」の割合)	【中学校】 72.2% ※79.7%	
---	--------------------------------	--

※2023全国値

- ・児童生徒の学習を即時に収集・分析し、個々の理解度や学習の進捗を把握する。これに基づき、児童生徒それぞれに最適な教材や課題を提示することができる。
- ・視覚、聴覚、運動など、様々な認知特性に対応する多様なデジタルコンテンツを用意し、児童生徒が自分の学びやすい方法で知識、技能を身に付けられるようにする。
- ・クラウド環境を活用し、児童生徒同士が協働で学べる環境を作る。対話や協働作業を通じて、学びの深化とコミュニケーション能力の向上を図る。

(3)多様な学びの機会の提供

成果指標・目標

指標名	現状値(2023年度)	目標値(2028年度)
「小学5年生まで(中学1、2年生のとき)に受けた授業で、PC・タブレットなどのICT機器を週3回以上使用」と答える児童生徒の割合	【小学校】 43.1% ※62.4% 【中学校】 37.5% ※61.1%	小中学校ともに全国平均以上にする。

※2023全国値

- ・クラウドを活用して、オンライン授業やオンデマンド授業を提供する。児童生徒はそれらのリソースにいつでもアクセスでき、何度も見ることで復習も可能になる。
- ・興味や学習進度に応じて、児童生徒がデジタル教材を適切に利用できるようにする。これにより一人学習を充実させる。
- ・クラウド環境を活用することで、児童生徒同士や教職員とのオンラインでの学習が行えるようにする。これにより、多様な考えやアイデアの共有を行うことができる。

(4)創造性と問題解決能力の向上

成果指標・目標

指標名	現状値(2023年度)	目標値(2028年度)
「小学5年生まで(中学1、2年生のとき)に受けた授業で、問題の解決に向けて、自分で考え、自分から取り組んでいる」と答える児童生徒の割合 (「あてはまる」と「どちらかといえばあてはまる」と回答する割合)	【小学校】 77.8% ※78.8% 【中学校】 75.9% ※79.2%	小中学校ともに全国平均以上にする。

※2023全国値

- ・デジタルツールを活用し、情報活用能力の育成を図る。発達段階に応じた、目指すべき情報活用能力や、思考ツールの活用方法について提示する。
- ・クラウド環境を活用して、問題解決的な学習活動を実施する。課題の設定、情報の収集、整理・分析、まとめ・表現の学習過程の、総合的な学習の時間に見られるような学習過程の充実を目指す。
- ・一人一台端末を活用して、プログラミング的思考を培う。

○目指す子供の姿

(1)自ら学び、考え、行動できる力

成果指標・目標

指標名	現状値(2023年度)	目標値(2028年度)
「小学5年生まで(中学1、2年生のとき)に受けた授業で、各教科で学んだことを生かしながら自分の考えをまとめ	【小学校】 70.6% ※74.4%	小中学校ともに全国平均以上にする。

る活動を行っている」と答える児童生徒の割合 (「あてはまる」と「どちらかといえばあてはまる」と回答する割合)	【中学校】 59.7% ※69.1%	
---	-----------------------	--

※2023全国値

- ・児童生徒の興味関心に基づいた探求型の学習を実施する。デジタルツールを活用して情報収集、データ分析、プレゼンテーションを行い、自ら課題を発見し、解決策を見いだせるようにする。
- ・情報検索や調査の手法を身に付けることを目指す。信頼できる情報源の見つけ方や、情報を批判的に評価する力を育む。
- ・ICTを活用して、児童生徒が自己評価を行えるようにし、教師からの支援を受け取れるようにする。これにより、自分の学びを振り返り、学習を調整する習慣を身に付ける。
- ・児童生徒がオンライン上で多様な他者と学び合える環境を構築できるようにする。異なる視点やアイデアを持つ他者と課題解決に取り組むことで、協働的に問題を解決する力および主体的な学びを促進する。

(2)情報活用能力の向上

成果指標・目標

指標名	現状値(2023年度)	目標値(2028年度)
小学5年生まで(中学1、2年生のとき)に受けた授業で、問題の解決に向けて、自分で考え、自分から取り組んでいると回答する児童生徒の割合 (「あてはまる」と「どちらかといえばあてはまる」と回答する割合)	【小学校】 77.8% ※78.8% 【中学校】 75.9% ※79.2%	小中学校ともに全国平均以上にする。

※2023全国値

- ・デジタルツールを用いた効率的な情報収集の方法や、信頼性のある情報の選び方について学べるようにする。より具体的な演習を通じて実践的なスキルを身に付ける。
- ・収集したデータを整理し、分析する能力を養い、選択・決定を行えるようにする。
- ・情報収集から、整理分析、まとめ表現を含む問題解決学習に取り組む。実際の問題を教材として扱うことで、情報の評価と活用のプロセスを体験し、社会生活における応用力を高める。
- ・各種メディアの特徴や目的を理解し、情報リテラシーを養う。
- ・情報を適切に他者と共有し、総合的に分析・評価する力を育てる。

(3)創造性と問題解決能力の向上

成果指標・目標

指標名	現状値(2023 年度)	目標値(2028年度)
学習の中で、PC・タブレットなどのICT機器を使うのは、勉強の役に立つと思うと回答する児童生徒の割合 (「あてはまる」と「どちらかといえばあてはまる」と回答する割合)	【小学校】 95.5% ※95.1% 【中学校】 92.9% ※93.3%	【小学校】 100% 【中学校】 100%

※2023全国値

- ・プログラミングやビデオ編集などのクリエイティブな活動を行うことで、児童生徒が自らのアイデアを視覚化し、実現するプロセスを学ぶ。
- ・問題解決学習に取り組み、複雑な問題に対して協力して解決方法を考え出す機会を提供する。その際に、デジタルツールを使用してプレゼンテーション等の表現を行うことで協働作業と論理的思考のスキルを高める。