

【半田市】

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

「探究的」な学びの導入により、児童生徒の主体性や個性を重視し、従来の知識伝達型偏重の教育から脱却し、児童生徒の発達の段階を考慮し、言語能力、情報活用能力（情報モラルを含む）等の学習の基盤となる資質・能力を育成します。

また、誰もが個別に最適化された学びにアクセスできるよう、ICTによる個々の児童生徒の学習状況や心身の状況の一元的な把握、障害のある児童生徒や、外国人児童生徒等、経済的支援が必要な児童生徒、不登校児童生徒、特異な資質・能力をもつ児童生徒等への支援、ICTの活用等、教育におけるICTの活用を進めます。

2. GIGA第1期の総括

2019年12月に国が公表した「GIGAスクール構想」により、本市においても小中学校の児童生徒への1人1台端末の配備、小中学校への高速・大容量の校内情報通信ネットワークの整備等、学校のICT環境は急速に拡充されました。今後は、多様な児童生徒の資質・能力を育成するため、個人情報管理を適切に行いながら、様々な学習活動でICTを活用し、個別最適な学びと社会とつながる協働的な学びを実現していくことを目指します。

GIGA第一期の課題として、校種間、学校間で利活用及び教職員のICTリテラシーと活用に対する意識において差があることが挙げられます。この課題に対して、半田市では「3. 1人1台端末の利活用方策」に示した2つの観点から課題解決を図ります。

3. 1人1台端末の利活用方策とそれに伴う能力の育成

(1) 主体的・対話的で深い学びの推進と個別最適できめ細かな指導の充実

(ア) 現状の課題と計画の方向性

子どもが主体的でない授業があれば改善し、一斉授業スタイルから、個々の理解状況や適性に合わせた授業を目指します。また、これまでの「教える」から「子どもの伴走者となる」スタイルへの進化が求められ、ICT活用で個別最適な学びの実現を進めます。

(イ) 計画の展開

学校を”子ども”が主語になる学びの場へ変容させるため、探究的な学びを重視した授業デザインに取り組みます。

探究的な学びとは、子ども自らが課題を設定し、解決に向けて情報を収集・整理・分析したり、教師や友達と意見を交流し協働的に学び合ったりしながら進めていく学習活動です。

その実現に向けて半田では「探究的な学びが普通の授業」となる小中学校を目指します。

(ウ) 個別最適な学びの実現に向けて

A I を利用した総合型ドリル教材「Q u b e n a」の有効活用を図ります。それにより児童生徒は実践したデータの蓄積を可視化でき、積み重ねによる自らの成長を実感できます。また、A I のサポートにより、自己調整学習へのスタートが切れます。

(2) 情報活用能力の育成と I C T 活用教育の推進

(ア) 現状の課題と計画の方向性

情報リテラシー、情報モラル指導共に、学校間、教員間で格差があり、また小中学校間の連携が困難です。そういった環境で発生する履修内容の重複、漏れを解消します。

(イ) 計画の展開

情報活用能力は現行学習指導要領で「学習の基盤となる資質・能力」と明確に位置づけられその育成が求められます。

半田市では小中 9 年間を通じた、現行の情報活用能力育成、I C T リテラシー、情報モラルそれぞれのカリキュラムを充実させ、改善を図ります。

情報は授業において読み書きと同様に必要にもかかわらず系統的に習得する方策が用意されていませんので、モジュール授業による I C T の時間を設けるなど、計画的な習得の時間を設けます。

(ウ) 汎用的な I C T リテラシーの習得

現在、WEB サービス「ロイロノート」が市内授業で活躍しています。児童・生徒への指導が容易で使いやすいために全国的にも人気があります。ただ、その便利さに依存するのはよくないと考えます。

例えば、ローカル、ネットワーク共有といったファイルフォルダ操作や汎用的なアプリケーションの操作方法といった I C T リテラシーの習得は欠かせません。2022 年度より、現行高等学校学習指導要領に基づき、共通必修科目「情報 I」が新設され、全ての生徒がプログラミングやネットワーク、データベースの基礎等について学習することとなり、大学入試共通テストの科目にもなりました。

(エ) タッチタイピング練習の実施

今後、文部科学省の学力状況調査のデジタル化（C B T）が計画されており、アカデミックな長文を記述する際にタッチタイピングの習得は不可欠です。

(オ)プログラミング教育の実施

2020年度から小学校でプログラミング教育が必修化され、中・高等学校を通じて実施されます。高度情報化社会の現代において、コンピュータをより適切、効果的に活用していくためには、その仕組みを知ることが重要です。

コンピュータは人が命令を与えることによって動作します。端的に言えば、この命令が「プログラム」であり、命令を与えることが「プログラミング」です。プログラミングによって、コンピュータに自分が求める動作をさせることができるとともに、より主体的に活用することにつながります。

生成A Iに自分の意図する指示（プロンプト）ができるリテラシーは“プロンプトエンジニアリング”と呼ばれ、プログラミングの技術や思考がなくてはできません。A Iを使うためにもプログラミング教育の充実が重要です。

あらためて初歩のグラフィックプログラミング言語を習得活用し、子どもは順次処理、分岐処理といったプログラミング的思考を身につけ、教科書掲出のプログラミング課題をアンプラグド（タブレットを使わない状態）で終えないだけでなく積極的な活用を図ります。