

未来へつなぐ学び推進事業

現状

- ✓ 令和4年度の「高等学校学習指導要領」改定に向けて、小中高大を通じた育成を目指す資質・能力の育成
- ✓ 主体的な学びを実現するために「2020からの新しい授業づくりハンドブック」による授業と家庭学習の効果的な連動の推進
- ✓ ICT機器を活用した「個別最適な学び」と「協働的な学び」の実現

課題

ICTの活用による学びの改革

取組

・EdTech教材の活用 ・STEAM探究活動の推進

EdTech教材	概要
AIDリル	AIDリルによって知識の定着を図り、授業と家庭学習を関連付けて活用する
授業支援アプリケーション	タブレット端末画面の共有・転送、教員のモニタリング
部活動支援アプリケーション	部活動の効率的な運営や活動記録の蓄積等を支援する
地域探究教材1	観光や街データを分析し、施策を作り経済効果を分析することでビッグデータの活用や分析手法等を学べる
地域探究教材2	地域の活性化におけるデータ分析の視点を学び、周遊促進・分析ツールを用いたイベント企画(フィールドワーク)を行うことで、考え方・行動の仕方を体得できる
ロボット教材	人間とロボットの関係性を考え、様々な社会問題解決に取り組む教材
スポーツ課題解決教材	スポーツを科学、数学、情報等の様々な見方で考え、協働して戦略を創造することや、自チームの課題解決に向けてiPadを用いて動画やデータ分析手法を学習する
プログラミング教材1	AI画像分析等について、体験を通して学ぶプログラミング教材
プログラミング教材2	数学、物理、情報などで学ぶ概念を、ロボット動かすプログラミングの体験を通して学ぶ
プログラミング教材3	デザイン(絵画)のアイデアを、数学や情報などで学ぶ概念を活用してプログラミングをしながら学ぶ
グローバルSTEAM/探究学習プログラム	グローバル教育、STEAM/探究教育、起業家精神の3要素を同時に学ぶ
次世代型動画学習コンテンツ	コンピテンシー・ベースの教育を実現する動画コンテンツ