

町田市のICT教育

～2021年度からの取り組みについて～

町田市では、これからの社会の変化を見据え、子どもたちに未来の社会で活躍することができる力を育成するために、ICTを活用した教育活動を進めています。そこで2021年度から、町田市立小・中学校に通うお子様に一人一台のタブレット端末※を貸与し、学校やご家庭での学習で活用しております。保護者の皆様には、ICTを活用した新たな学びについてご理解、ご協力いただきますよう、よろしくお願いいたします。

※本市では、タブレット端末としてChromebook（クロームブック）を導入しております。

ICTの活用でできること・身に付く力

タブレット端末を活用した学び

タブレット端末の機能を使い、課題に対して、友達と意見を交換したり、共有したりすることが簡単にできるようになり、自分で問題解決する力が身に付きます。プレゼンテーションの資料を作成ことができ、自分の考えを発信することも容易になります。



個別最適化

一人一人の理解に応じた学習問題を出題するクラウド型小中一貫学習支援ソフトを導入します。自分の力に合った問題を解き、学習の履歴をデータとして残すことで、学力を伸ばします。

情報活用

インターネットを使った情報収集とその活用が学校でも家庭でもできるようになります。



身に付く学力

問題発見・解決力
情報発信力
情報活用能力

町田市のICT教育

2021年度からの取り組みについて



<https://youtu.be/QhBYAmjg9Bo>

ICTを使った新しい学びの様子を動画で配信しております。QRコードから、ぜひご覧ください。

学校やご家庭での学び方が変わります

学校で

授業中、先生の質問に対して



手を挙げて
いるけど、
なかなか
当たらない。



みんなの前
で発表する
のは、緊張
する。



自分の意見
をいつでも
みんなに伝
えられる。
友達の考え
もよくわか
るよ。



大きな声で
発表するのは
苦手だけど、
これなら自分
の考え方を伝
えやすいよ。



ご家庭で



問題が難しく
て、一人では
わからない。

もっと難しい問題に
挑戦したい。



間違えても、
説明してく
れる機能があるから分
かりやすい。



自分に合
った問題
を宿題で
できるから、学習が
楽しい。

小山中央小学校のICT活用について

本校では、GIGA スクール構想の推進に向け、授業だけでなく、生活の中でもICTの活用が進めてきました。クラスルームでは、朝会や児童集会、そして、行事の練習用の動画に、課題の提出など様々な場面で活用が広がってきています。また、出欠確認、保護者アンケートなど家庭と学校とをつなぐためにも活用しています。

ICT 機器を取り扱う際に身に付けたい情報モラルや、個人情報の管理については6年間を通じて学ぶことができるように計画をしています。画面の向こう側には、自分と同じように喜んだり、悲しんだりする人間がいることをしっかりと感じ取り、安心して学び合えるように、対話する大切さも日々、指導しています。

低学年の実践 1年国語科「知らせたいな、見せたいな」

- ・家の人に知らせたいものを、カメラ機能を使って、写真に撮りました。周囲の友だちなどが映りこまないように配慮したりする姿が見られました。
- ・Jamboard に写真を貼って、ペン機能で特徴を書き込みました。家に持ち帰って保護者に知らせた後、コメントをもらうという宿題にも活用しました。



中学年の実践 3年社会科「学校のまわり」

- ・発表が苦手な児童も、同時編集できる Jamboard を使うことで自分の考えを発表し、伝え合うことでアイデアを広げることができました。
- ・Jamboard の背景に地図を設定し、町の情報を付箋で紹介する活動を行いました。学校周辺の理解に加え、方位の理解にもつながりました。



高学年の実践 5年理科「ふりこ」

- ・実験の結果はスプレッドシートに入力し、ノートだけでなく、データで記録を残しました。平均の計算は未習段階だったため、児童が数値を入力したら自動的に計算される関数を入れました。計算でつまづくことなく、スムーズに実験に取りかかることができました。

実験A 「ふりこの長さ」によって、ふりこが1往復する時間はかわるのだろうか。							
変える条件		変えない条件					
ふりこの長さ	おもりの重さ	ふりこのふれ幅					
▶25 cm	▶全減半	▶30°					
▶50 cm	▶全減半	▶30°					
	前	1回目	2回目	3回目	4回目	5回目	(平均)
ア: 25cm(入力)	10.59	10.53	10.72	10.34	10.65	10.65	
振り子の長さ(計算)	1.06	1.05	1.07	1.03	1.06	1.07	→ 1.06
イ: 50cm(入力)	14.66	14.65	14.72	14.5	14.65		14.6
振り子の長さ(計算)	0.00	1.47	1.47	1.47	1.45	1.45	→ 1.47

* 必ず、単位を入力しましょう。

特別支援学級・教室(サポートルーム)「ジェスチャーゲーム」

- ・Google Meet をコロナ禍においても教室と教室をつなぎ、対人関係スキルを高める授業を実施しました。異なる教室であっても同時並行でジェスチャーを考えたり、発表したりすることで円滑に活動ができました。



結びに子供たちにとって『考える楽しさ』味わえる授業とは何か。ICT を効果的に生かすためには、どのようにすればよいのか、子供たちの「分かった!」「できた!」という声が、たくさんあがるような授業を目指して、教員一同、日々、研鑽を積んでいきます。