

教育から実現する デジタルを活用した社会



必須授業内でのデジタル活動のアイデア

国語

作者によるワークショップの実施



デジタル教科書の活用
(デジタル辞書 / 読み仮名)

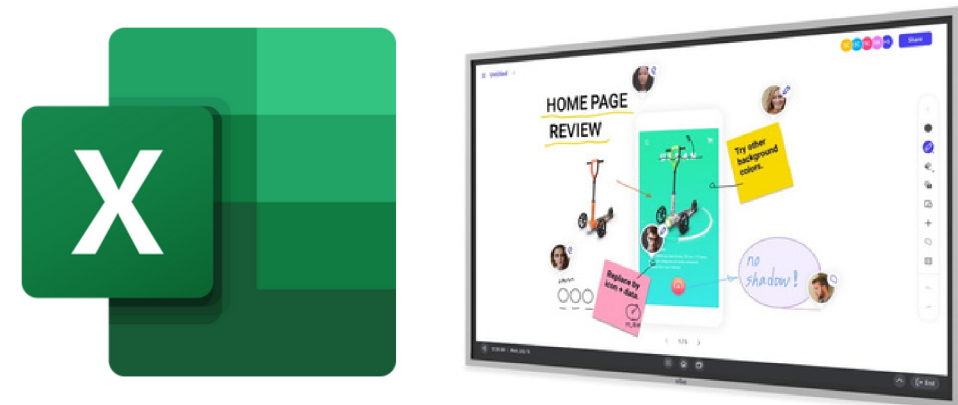


数学

グラフ関数電卓の利用



Excel の利用 電子黒板の活用

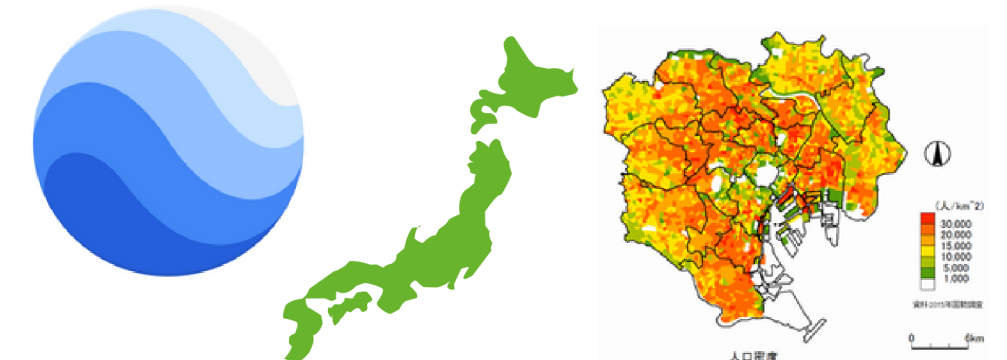


発展的な内容、現実世界への応用。

社会

地理的分野

Google Earth/MANDARAの利用



歴史的分野

専門家



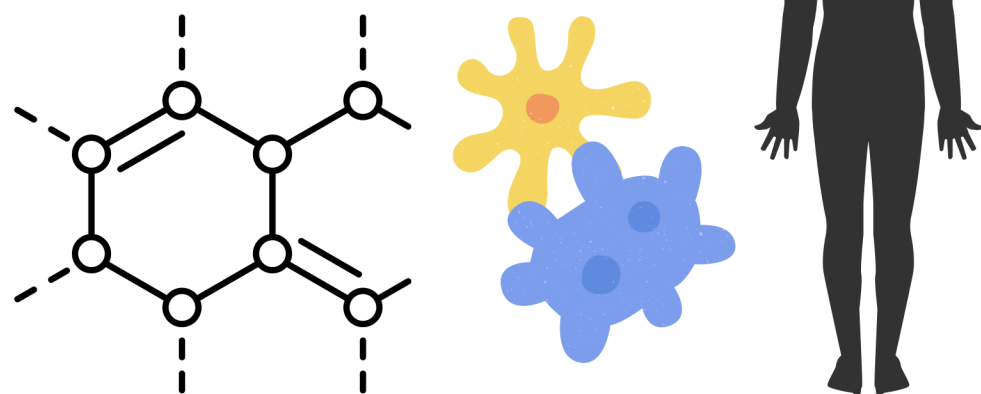
公民的分野

時事問題のリサーチ



理科

学習内容の視覚化 (3D)



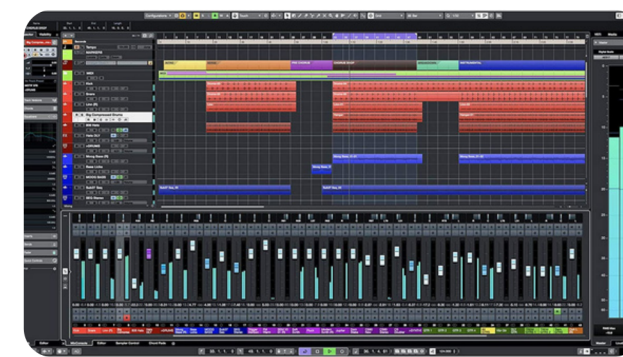
美術

デジタルアートの導入



音楽

ボーカロイド
ソフトの活用



情報

タイピング / プログラミング + 人材



家庭 / 保健

ゲーム感覚で
AED/応急処置



学習内容の視覚化
実践



全科目共通

調べ学習を増やす————→ 調べた内容を活用する課題



POINT

- ・参考文献 / 引用文献の書き方
- ・信頼できる情報源の探し方

必須授業外かつ学校内のデジタル活動

社会 / 環境問題を学ぶ

SDGsの課題研究



THE GLOBAL GOALS



各地の社会教育
団体と連携。

オンラインフィールドワーク

アートフィールドワーク



サイエンスフィールドワーク

国際交流



他国の人々と繋がる機会。

キャリアエデュケーション

外部講師のリモート講演。

- ・企業
- ・地域人材



防災教育



ゲーム感覚で防災を学ぶ

デジタルを用いた自由研究



学校外での学習コンテンツの提案

楽しくて能力開発につながる
コンテンツの開発



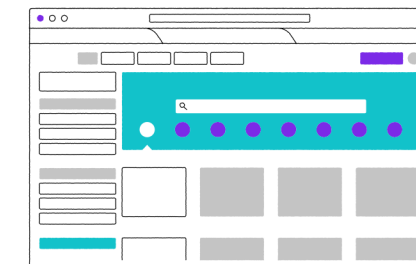
子供向けの新聞



NHKforSchoolの活用



先進的な取り組みをしている団体の紹介HP



家庭学習に利用できる公的な
コンテンツの開発



研究機関や博物館の作成した
コンテンツ



保護者との学習状況の共有



教科書の開設、紹介用の
サイトの開設



都が作る子供向け
コンテンツ



デジタル教育を推し進めていくシステムの提案

生徒で構成された
GIGA推進委員会の設置。



授業展開のアイデアや、質の
高いデジタル学習コンテンツ
の拡充と共有。



非同期型アクティブラーニングの導入

オンラインのプラットフォームを使ってチャット形式でトピックについてディスカッション

先生が予めディスカッションするための質問を投稿。

それに対して生徒が自分の意見を投稿し、他の生徒がそれに返信する形で投稿し、さらに返信する形でディスカッションが進む。

- 意見の圧倒が起きない。
- 場所と時間の制限がない。
- 一つ一つの意見の深さが無制限。
- 評価をつけやすい。
- 不登校/休みの生徒でも参加できる

➡ インクルーシブ教育にも繋がる！

note（ノート）. 「スタンフォード大学のオンラインコースを受講した高校生から全国の先生へ：非同期型アクティブラーニングのすゝめ | R.Shinmi | note」. 参照 2022年11月22日. <https://note.com/ricksh/n/n4e486daa22b9>.

インクルーシブ教育とデジタル化

01



障害のある生徒
(学習障害など)

02



登校ができない生徒
(不登校など)

03



日本語に
ルーツがない生徒

障害のある生徒とデジタル活用

AccessReadingの活用



使用資料における色彩のコントラストを強く



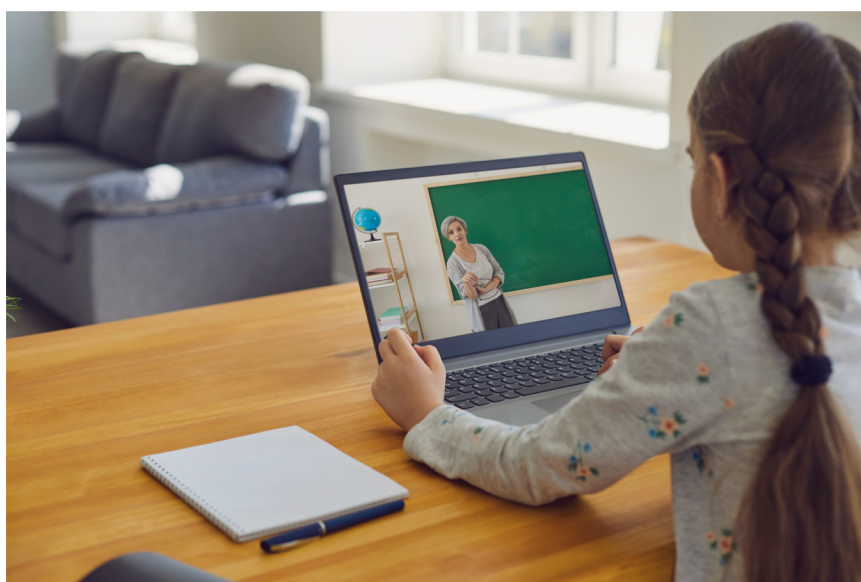
ワープロソフト 授業内使用許可



登校ができない生徒（不登校など）

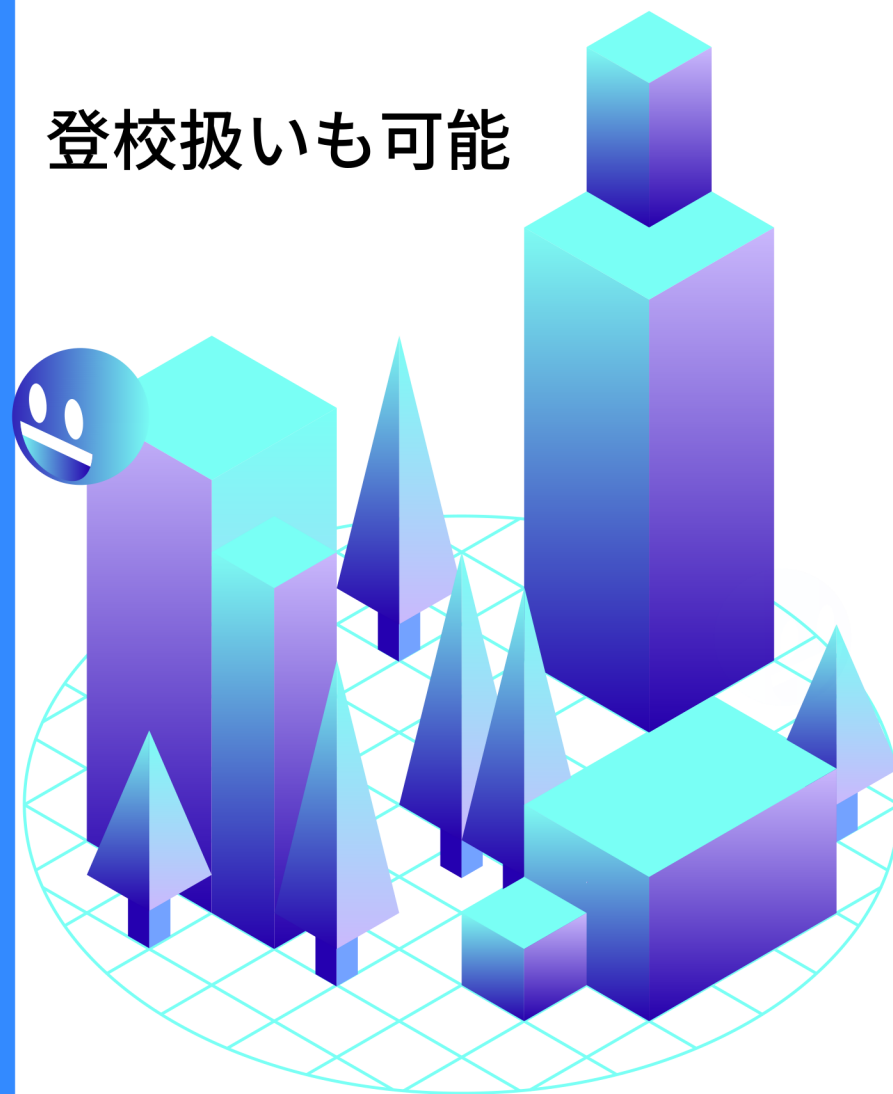
オンラインで
授業に参加

登校扱いも可能



メタバース登校
（メタバース内での
オンライン交流）

登校扱いも可能

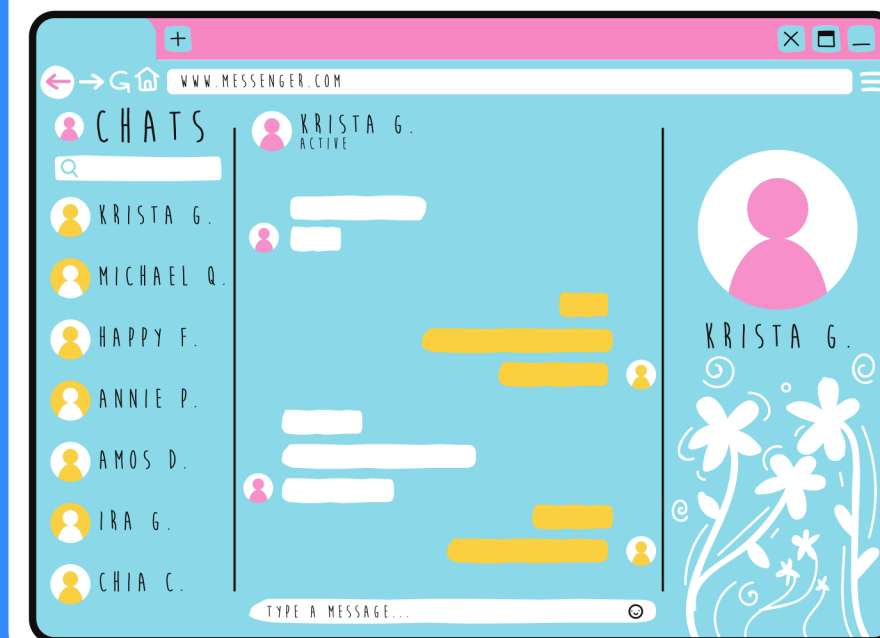


デジタル教材を
利用した自宅学習



登校扱いも可能

チャットツールで
先生や生徒と
コミュニケーション



外国人生徒・日本語にルーツ のない生徒の支援

多言語絵本



デジタル教科書の活用



**デジタルを活用して
実現**

生徒本人が
やりたい事

やる必要のある事

