

GIGAスクール構想

～1人1台端末で教育の可能性を切り拓く～

GIGA = Global and Innovation Gateway for All



GIGAスクール構想とは・・・

1人1台端末と、高速大容量の通信ネットワークを全国一律に整備することで、多様な子どもたちを誰一人取り残すことなく、資質・能力が一層確実に育成できる教育環境を実現するという文部科学省の政策です。デジタルコンテンツやデジタル教材等を活用するために、有効なICT活用を支援するGIGAスクールサポーターの活用等による指導体制のもと、学校での学習や家庭での学習において学びの充実を図ることを目的としています。

児童生徒1人1台端末の整備

デジタルコンテンツやオンラインツール等を利用することにより、理解度を深めることができると共に、コロナ禍においてもリモート学習できる等、幅広い学習形態において、教育の充実が図れます。



県域共同調達により、町内小中学校に計330台配備しました。(R2.8末)
※11.6型 重量約1.35kg

校内通信ネットワーク整備

児童生徒1人1台端末を前提とした高速大容量の通信ネットワークを整備しています。

- ・吉野中学校校舎においてGIGAスクール対応LAN工事実施 (R2.9末)
- ・吉野小学校・吉野北小学校においては既存のネットワークシステムの改修で対応。小中一貫校建設時においてLAN整備を実施 (R3)

家庭学習のための通信機器整備支援

学校でのICT教育の充実につなげるため、端末を持ち帰り、家庭での学習習慣づくり等を推進します。

児童・生徒の学びの保障と教育の機会均等の観点から、児童生徒に貸し出し可能なモバイルWi-Fiルータを整備しております。

- ・家庭におけるWi-Fi環境についてのアンケートを実施し、その結果に基づいてモバイルWi-Fiルータを整備。通信費用については、各家庭での負担となります。

GIGAスクールサポーター配置支援

急速な学校ICT化を進めるにあたり、学校におけるICTの活用を支援する人材を配置しています。

・これまでWindowsOS端末を使用していましたが、今回、デジタルコンテンツ等を使った一斉学習や協働学習等の実施に適したChromeOS端末を導入したことから、操作方法や活用方法について、教職員への研修の実施や授業でのサポートを実施。



教職員へのGoogle Classroomの使い方の研修



児童へのログイン方法の説明

※小中学校すべての学年においてG Suite for Education (google) を使用します。

～ 経 緯 ～

令和2年度

- 7月31日 議会承認
- 8月24日 端末納品
- 9月9日～ 教師の研修会 吉小（5回）・吉北（6回）
- 9月23日～ 教師の研修会 吉中（2回）
- 9月30日 吉野中学校LAN整備工事完了
- 10月6日～ 吉中生徒 使用開始
- 10月14日～ 吉小・吉北 使用開始
- 10月23日 吉野小学校～広島の被爆者の方のリモート授業～
- 11月5日 吉野北小学校～広島の被爆者の方のリモート授業～
- 12月22日 貸出用モバイルWi-Fi納品
- 2月15日 よしのこども園・わかばこども園Wi-Fiルータ設置
- 2月17日 「ゆりやんレトリバァ」さんによる1日特別リモート授業
- 2月26日 ミライシード各小中学校へID配布
- 3月12日～ 持ち帰り開始（家庭でのWi-Fi接続確認）

令和3年度

- 4月12日 東京2020オリンピック聖火リレー オンライン鑑賞（園・小・中）
- 4月20日～ 教職員ICT研修計画オンライン会議（ナリス）
- 4月23日 生徒児童アカウント更新及びミライシード年次処理
- 5月20日 吉野小学校（リモート交通安全教室 県警本部、吉野署）
- 7月20日 吉野小学校（リモート終業式）
家庭への持ち帰り（夏休みの課題 音読・英語の発音練習を録画し、オンラインで提出、タイピング練習等）
- 8月6日 吉野小学校（平和登校日 リモートで戦争と平和の話の聞いたり、絵本の読み聞かせを実施）
- 8月25-26日 教員向け集中講座（GIGAスクールサポーター）

～ 端末持ち帰りまでの流れ ～

令和3年5月20日 第1回ICT部会での協議内容とその後の対応

学校備品である1人1台端末を家庭に持ち帰って使用することについての諸問題解決のためのステップ。

- ステップ1 各家庭のWi-Fi環境の確認（整備のお願い）・パソコンの使用（取扱い及び故障時の対応等）承諾
※文書発送 令和3年2月3日 一人一台パソコンを各ご家庭に持ち帰り使用する際の**Wi-Fi環境の整備及びパソコンの使用承諾**に関するお願いについて
- ステップ2 持ち帰り用のケースの準備
※文書発送 令和3年2月19日 一人一台パソコンのご家庭への持ち帰り方について（**ケースの準備**に関するお願い）
- ステップ3 小学1年生への対応
6月から端末の使用を開始した1年生に対して、持ち帰りを想定した各家庭への案内
※文書発送 令和3年5月24日 一人一台パソコンを各ご家庭に持ち帰り使用する際のWi-Fi環境の整備及びパソコンの使用承諾等に関するお願いについて
- ステップ4 個々のパスワードの管理
※文書発送 令和3年6月1日 パスワードの変更についてのお願い（パスワード管理の大切さや保管方法等について）
- ステップ5 **夏休み期間中の端末持ち帰りの実施**
夏休み期間までにパソコン操作にできるだけ慣れておく。
小学2年生以上の学年については、令和3年6月4日～毎週金曜日～日曜日持ち帰りを実施。
小学1年生は7月9日～端末持ち帰り実施。

吉野町立小中学校のICT活用事例（令和3年1学期）

No.	活用事例
事例1	Google Classroomで課題管理 課題や評価問題の配布、回収、返却をすべてclassroom内で行えるので、利活用している。 教員間でも、全体に周知すべき情報や文書をストリームに上げ、配布物を極力減らしている。
事例2	Google Meetで動画配信・視聴 1年音楽科の授業（鑑賞「魔王」）では、生徒は自分の端末を使い、字幕で出てくる詞を追いながら、登場人物の心情と強弱、声の音色の特徴を感じ取ることに集中していた。 音楽科では、全学年でGoogleMusic LabのSong Makerを使って音楽づくりに取り組んでいる。
事例3	Google Jamboardで意見交流 2年生美術科の授業（抽象表現に挑戦）では、授業の導入部分で作品を数点映出し、作品から受ける印象を各自が付箋機能を使って全体に示していた。 自ら考えを整理したり、他者の答えに至るまでの過程を見ることで学級全体で個々の考えを共有できるので、多くの教科で活用が進んでいる。
事例4	Google Formでアンケートや授業改善のための振り返り 学校行事や学校評価のアンケート、授業改善に向けた教員の自己分析等に活用している。 集計が自動的に行われるため、教職員の負担軽減にもつながっている。
事例5	Googleカレンダー 短時間で打ち合わせを終えることができる。非常勤職員も含め情報共有できる。 教務主任による出張・年休等の管理が円滑にでき、他の教職員も互いに予定を確認できる。 自宅からでも連絡事項を書き込める。

学年	学習内容
1年生	夏休みに向けて ・ログイン練習、録音の練習→オクリンクで提出、写真を撮る練習等
2年生	・オクリンク、ムーブノート（季節の言葉集め）、ロイロノート、野菜の成長記録、ペアでの話し合いを録画して振り返り、音読を録音して提出
3年生	・調べ学習、音読を録音してオクリンクで提出、図工の作品を撮影して工夫を書き込む、ドリルパーク
4年生	・総合「さくら博士になろう」、調べ学習→ロイロノートでプレゼンテーション、タイピング練習、国語「新聞を作ろう」、理科「春見つけ」写真を撮り検索する。
5年生	・ドリルパーク、タイピング練習、スプレッドシートの活用
6年生	・図工の作品を写真に撮り、スライドにして発表、タイピング練習、調べ学習、体育の跳び箱の授業で自分のフォームを録画して確認、ミライシード、ムーブノートの広場を活用して意見を出し合う、夏休みの自由研究をグループでする場合のクラスルームの利用の仕方

区分	学習内容
児童	<ul style="list-style-type: none"> ・授業の調べ学習 ・画面上での図形操作 ・学習内容の思考の整理・分析・文章の推敲 ・付箋機能を使っての意見交換 ・自分で作成した文書、画像、映像の編集、保存 ・classroomで学習課題の配信と提出 ・学習内容の復習（ミライシード） ・プログラミング学習 ・ライブカメラを使って交通安全教室や食べ物の講話、 ・児童集会のジェスチャーゲームを教室へライブ配信
教師	<ul style="list-style-type: none"> ・映像資料やサイトの共有など、児童への教材の提示。 ・動画の視聴 ・家庭学習の課題作成（録音機能を使った音読、外国語の発音練習） ・不登校傾向児童とのやり取り ・授業記録、評価ツール
夏休みの課題	<ul style="list-style-type: none"> ・調べ学習（自由研究、平和学習） ・1学期の学習の復習（ミライシード） ・学習動画の視聴、タイピング練習等

吉野
中学校

吉野
小学校

吉野北
小学校

吉野町立小中学校のICT活用事例（令和3年2学期）

吉野
中学校

学年	活 用 事 例
1 年 生	1年生「音楽」ムーブノート 【ねらい】曲を聴いて情景を思い浮かべよう ・曲の強弱、歌詞を見ながら「浜辺の歌」を鑑賞、情景を思い浮かべる ・ムーブノートログオン、思い浮かべた情景を、テキスト、色、絵など様々な方法でカードに描く ・広場へ共有、友だちの作品を自由に見る ・わかりやすい表現、いいと思う表現に「拍手」ボタンを押す
	1年生「美術」Google Jamboard 【ねらい】「現実にはありえない」作品について考える ・Jamboardを開き、数枚の絵画作品から好きなものを選ぶ ・絵画を鑑賞して第一印象を付箋にしてJamboardに出す ・理由をワークシートに記入、数人が発表 ・作者や「シュルレアリスム」について説明を聞く ・「ダブルイメージ」の絵画を見て、グループで話し合い、発表 ・Jamboardの自分の番号のページを開き、画像を確認 ・学校の画像を使って次回作品を作成予定、説明を聞く
2 年 生	2年生「外国語」Google Map 【ねらい】道案内をしよう ・新出単語の確認、復習 ・プリントを見ながら道案内で使える英文の練習 ・先生とALTの先生の道案内の見本を確認 ・Google Mapを開きペアになる ・一人が目的地を決めてペアの人へ学校からの道案内を行う
	2年生「技術」Scratch（プログラミング） 【ねらい】プログラミング学習 ・ChromebookでScratchを検索し起動 ・先生作成のサンプルプログラミングをWindowsモニタに提示 ・Scratch画面、基本操作について説明 ・説明を聞きながらプログラミングに取り組む
3 年 生	2年生「技術」プログラミング 【ねらい】プログラミング学習 ・Windowsコンピュータで10分間入力テスト ・ChromebookでScratchを検索し起動 ・先生作成のサンプルプログラミングをWindowsモニタに提示 ・命令のブロックについて説明 ・説明を聞きながら見本のプログラミングに取り組む ・完成したら様々な命令のブロックを追加して動きを確認
	3年生「技術」プログラミング 【ねらい】プログラミング学習 ・プログラミングについて説明を聞く ・ChromebookでScratchを検索し開く ・生徒機コンピュータに提示されたScratchの画面の説明を聞く ・見本を見ながら各自でプログラミングに取り組む ・背景、スプライト、動きの追加など、自由にプログラミング
3 年 生	3年生「国語」Google Jamboard 【ねらい】説明文を観点別にまとめよう ・Google Jamboardを開き、グループ別のページに入る ・本文を読み取り、ページの観点別の表にグループで付箋を出し合う ・意見をまとめ、観点別表の上段を完成させる ・最後のページに全員で「これからの時代に大事なこと」を考え付箋をだす ・互いの意見を確認、先生よりまとめ
	3年生「道徳」Google Jamboard 【ねらい】ドナーについて考えよう ・Google Jamboardを開き、「自分が脳死の時、ドナーになるか」について賛成、反対の枠に名前の付箋をはる ・「賛成」「反対」「迷っている」それぞれの理由を数人が発表 ・同様に家族の場合についても付箋をはり、理由を発表 ・教科書のエピソード2つを読む ・配付されたワークシートの設問に記入 （エピソードを読んだ設問、感想など） ・2つのエピソードの作者が大切にしていることは何だと思うかを記入し、数人が発表 ・ドナー提供者の家族の動画を視聴、先生よりまとめのお話
	3年生「理科」デジタル教科書 【ねらい】金星の見え方の変化について ・デジタル教科書をプロジェクタで黒板に提示、金星の動きについて確認 ・黒板に提示された金星の動きにチョークで補足の書き込み ・前時に学習した月の動きと金星の動きを比べて考える ・それぞれの動きで、同じところ違うところを発表 ・先生より解説

学年	学 習 内 容
1年生	1年生「生活」プログラミング (Viscuit) 【ねらい】 描いた絵を動かそう (プログラミング体験) <ul style="list-style-type: none"> ・プログラミングについて説明を聞き、Viscuit起動 ・絵の描き方、動かし方の説明後、各自で作成 ・どうしたら早く動かすことが出来るか考えて発表 ・もう一つ絵を2つ描き、交互に絵が変わるプログラミングに取り組む
2年生	2年生「生活」【ねらい】 「吉野町のすてき調査隊」発表準備 <ul style="list-style-type: none"> ・町探険を思い出して発見した「吉野町のすてき」を各自でワークシートにまとめる (前時の続き) ・町探険で撮影したインタビューや様々な場面の動画を参考にする ・グループでクイズ形式、新聞形式、などまとめ方を考える
3年生	3年生「総合」Google Meet 【ねらい】 木育の作品発表 (オンライン交流) <ul style="list-style-type: none"> ・Google Meetで吉野北小学校と接続 ・お互いにあいさつと先生より始めの言葉 ・一人づつ前に出て、木育の作品を見せながら作品の説明と工夫したところを発表 ・発表を交代、吉野北小学校の子供たちの発表を聞く ・交流終了後、先生よりまとめと今後の活動について説明
4年生	4年生「総合」Google earth 【ねらい】 旅行プランを紹介しよう <ul style="list-style-type: none"> ・前回作成したGoogle Earthプロジェクトを開く ・グループの代表の子供は旅行プランのテーマを発表 ・プロジェクトをプレゼンテーションモードでプロジェクトに投影 ・それぞれの旅行先について説明 ・代表者が全員発表後、1番行きたいと思ったプランを拍手で決定
5年生	5年生「社会」ムーブノート 【ねらい】 これからの食料生産について考えよう <ul style="list-style-type: none"> ・ムーブノートを起動 ・輸入食品と国産食品、日本の恵まれた漁場について復習 ・魚を買うなら国産、輸入どちらにするか選択し理由とともに提出 ・広場を確認、選択肢で集計、同意する意見に拍手ボタンを押す ・回転寿司の原材料の表を確認、気づいたことを発表 ・国産が安全なのに、なぜ原材料に輸入品が多いのか予想し広場へ提出 ・これからの食料について気をつけることを話し合う
6年生	6年生「家庭科」【ねらい】 テーマを決めて給食の献立を考えよう <ul style="list-style-type: none"> ・栄養士の先生より実際の給食の献立を考える時のポイントを聞く ・グループに分かれてテーマを決める ・Classroomに張られた参考サイトや自由に検索し、テーマにそった献立を考える ・決まった献立がテーマにそっているか、再度グループで確認 ・献立が決まったら、栄養成分についても調べ、ワークシートにまとめる

吉野
小学校

区分	学 習 内 容
1年生	1年生「国語」オクリンク 【ねらい】 かたかなを探そう <ul style="list-style-type: none"> ・オクリンクを開き、カメラの操作の復習 ・教室、廊下でかたかなの文字を探し、カメラで撮影 ・教室に戻り、撮影したカードをつないで提出 ・提出されたカードを説明を聞きながら、みんなで確認
2年生	2年生「算数」プログラミング (Viscuit) 【ねらい】 かけ算プログラムを作ろう <ul style="list-style-type: none"> ・Viscuitを起動、クリックしたら絵が変わるプログラミングの説明 ・クリックしたら九九の問題から答えに代わるプログラムを3問作成 ・答えが小さい順になるように考えて順番にクリック ・同様に友達の問題に取り組む ・プレゼントの箱をクリックしたら絵が飛び出すプログラミングに自由に取り組む ・友達の作品を鑑賞しあう
3年生	3年生「総合」【ねらい】 Meet接続練習 <ul style="list-style-type: none"> ・クラスコードを入力し「吉野北小学校」のClassroomに入る ・「3年1組」のClassroom「吉野北小学校」のClassroom切替練習 ・マイクをオフにしてMeetに接続 ・画面レイアウトの変更方法など説明を聞いて練習
4年生	4年生「算数」プログラミング (Scratch) 【ねらい】 四角形の性質を思い出してプログラミングしよう <ul style="list-style-type: none"> ・正方形の性質について復習 ・Scratchの操作説明後、正方形を描くプログラムに取り組む ・出来た子供は長方形のプログラミングに取り組む ・黒板に正方形の性質、長方形の性質をヒントとして先生が書き出す ・回転する角度を変えて様々な模様を自由に描く ・友達の作品を鑑賞しあう
5年生	5年生「算数」プログラミング (Scratch) 【ねらい】 正多角形を描くプログラムを考えよう <ul style="list-style-type: none"> ・Scratchの操作説明後、正方形を描くプログラムに取り組む ・気づいたことを発表、繰り返しが使えることに気づく ・正三角形のプログラムを考え取り組む ・正しく描けなかった子供は、どこを変えたらいいか考える ・プリントの正多角形の表に書き込み、他の正多角形の描き方を考える
6年生	6年生「社会」ムーブノート 【ねらい】 3人の戦国武将を一人選んで理由を発表しよう <ul style="list-style-type: none"> ・ムーブノートに配付されたカードを確認 ・3人の戦国武将で家来になりたい武将を選択肢より選ぶ ・教科書や今まで調べた内容より理由を記入し提出 ・広場に出された全員の意見を確認 ・全員の意見の中から、それぞれの武将を選んだ理由を発表 ・先生が黒板にまとめる・いいと思った意見に拍手ボタンを押す

吉野北
小学校