墨田区における１人１台端末の活用「すみだ GIGA スクール構想」授業改善ロードマップ

令和３年１月
墨田区教育委員会事務局指導室

「すみだ GIGA スクール構想」の目的

タブレット端末を「学びのパートナー」として主体的に活用し、学びを深め、確かな学力を身に付け、高度情報化社会をリードしていく人材を育成する。

１人１台
タブレット端末の活用

＋

今までの授業実践

教員の創意工夫次第で、児童・生徒の学びの可能性は無限大！

ステップ１

（R3．4月～　）

ステップ２

ステップ３

教科等の学びをつなぎ、
社会問題等の解決策を考える

STEAM 教育

環境問題、災害、貧困、経済、人権　等

ステップ χ

一人一人の夢の実現へ
～多様な人々がともに生きる社会の実現～

ステップ０

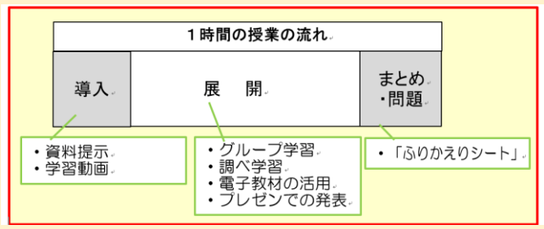
（R3．1～3月）

まずは、「できるところ」から使い、タブレット端末に慣れ、操作を楽しむ

【朝の会、帰りの会】
健康観察、前日の宿題等の確認、めあての確認、一日の予定の確認、日直スピーチで絵や写真を提示、教員からの配布物の確認

「いつでも」、「どこでも」、タブレット端末を使って、学ぶ習慣が身に付く

【授業】
資料の提示
動画(NHK for school)、画像、
電子教材の活用
教科書の２次元コードの活用
調べ学習、プレゼンテーション、
電子模造紙
プログラミング教育



【休み時間、放課後】
学習アプリの活用、日本語学習支援
調べ学習、タイピング練習

【クラブ・委員会活動・部活動】
お知らせ、予定、出欠の確認

【当番・係活動】
清掃活動の流れを共有、お知らせの確認

「どの教科等でも」、学びを深めるために、効果的に活用する

【グループ学習を核とした学習過程】（道徳→各教科→総合的な学習の時間で実践）

個人 → グループ → 全体 → 個人

知識や技能を相互に関連付け、次の学習問題へつなげる。

深い学びへ

「ジグソー学習」の活用も考えられる。

情報活用能力　自己有用感　協調性　表現力　論理的思考力

授業支援クラウドを活用した学習過程の工夫

※　STEAM 教育…Science、Technology、Engineering、Art、Mathematics 等の各教科での学習を実社会での課題解決に生かしていくための教科横断的な教育
※　ジグソー学習…学習者同士が協力し、話合いなどを通して教え合いながら学びを深めていく学習方法の一つ