

令和4年度 教育の情報化推進部会の取組について

1 GIGAスクール推進校の取組

(1) これまでの実践について

- 6月3日(金) 第1回GIGAスクール推進校連絡会の実施
6月30日(木)まで 各学校の研究テーマの設定、情報活用能力実態調査の先行実施

(2) 各学校の研究テーマ(仮)

学校名	テーマ
錦ヶ丘小学校	「とにかく使ってみよう」のその先を目指して ー校内研究を軸にしたGIGAスクール推進の取組ー
館小学校	ICTを活用した授業づくりの推進 ー情報活用能力育成を目指した系統的な指導の工夫ー
東仙台中学校	生徒の表現力の向上を目指して ー児童生徒が、ICTを『当たり前・日常的』に活用しながらー
台原中学校	さらなる環境整備を推進しながら、既存のアプリでできる教育実践 ーハード面の整備とアプリを活用した授業の蓄積を図るー
仙台高等学校	総合的な探究の時間を軸とした学びの地図の具現化 ー教科横断を意識した端末の活用を通してー

(3) 情報活用能力の実態調査の先行実施

実施期間	令和4年6月13日(月)～令和4年6月30日(金) 各学校が設定
対象	小学校1～6年生の児童 中学校1～3年生の生徒
方法	Google Formsを利用した調査
調査項目	「仙台版 情報活用能力 学習目標リスト」A1～D7の30項目について 4段階で評価

(4) 今後の予定

- ① 計画に基づいた校内実践の実施
- ② 実践内容の発信 (GIGAスクールサポートサイト等に掲載)

2 プログラミング・STEAM教育推進校の取組

(1) これまでの学校全体のSTEAM教育としての教科等横断型の授業提案の取組について

① 向陽台小

6月28日(火)	3学年 算数:地図上の長さをはかり最短距離の道のりを探す内容の実践
7月19日(火)	6学年 図工

② 向陽台中

7月6日(水)	1学年(4学級)数学:絶対値と素数について、数学とプログラミング
7月7日(木)	(Technology)とのつながりに関する実践

(2) プログラミング・STEAM教育の実態調査

実施期間	令和4年7月1日(金)～令和4年7月21日(木) 各学校が設定
対象	小学校1～6年生の児童 中学校1～3年生の生徒
方法	Google Formsを利用した調査
調査項目	プログラミング・STEAM教育に関する30項目について5段階で評価

(3) 今後の予定

- ① 小中学校ともに、市導入教材のアーテックロボ2.0を活用した授業実践を計画。
- ② 小学校では、プログラミング教材のおとぴかを活用した授業実践を計画。
- ③ 実践内容の発信 (GIGAスクールサポートサイト等に掲載)