

GIGAの発展活用とともに、児童のデジタル・シティズンシップ育成を目指すプロジェクト。また、R5年度も国研から算数CBTの依頼に協力することが決定。フロントランナーとして、学びレボリューションに挑戦する。

学びのDX

学びのデジタルトランスフォーメーション検討

- Google Workspace活用
- デジタル・シティズンシップ教育
 - ・デジタルシティズンシップ育成プログラム
- 学習者用デジタル教科書実証事業
(小5、6：英語、道徳)

デジタル・ シティズン シップ の育成

プログラミング推進

- プログラミング教材の新規開拓 ・ 情報収集
- プログラミング授業の研究・共有
＜アンプラグド、ビジュアル＞
- プログラミング教材の準備
- レッスンアドバイザーとの連携
- 各教科等やPBLへの活用
- T2 プロジェクションマッピング II の企画

GIGA

- Chromebook管理
- 情報管理

短期集中で業務を
全体で分担

戸ノ小メタバース美術館 「 T2 MUSEUM 」

- ・e-ポートフォリオをメタバース空間に児童が展示
- ・アバターを作成し、鑑賞
- ・アバター子供学芸員による説明

算数CBT

E-Assessment教育課程実践検証協力校事業（国研加配1）

国研の協力で以下のことを行う

【全国50校程度の指定】

- 文科省の算数学力調査官来校による授業参観、関係教員との意見交換
- 学習指導等におけるCBT化に向けた取組の把握及び国立教育政策研究所の開発するCBT方式の問題の実践研究への協力
- 文部科学省が整備する「学びの保障オンライン学習システム(MEXCBT)」の活用
- 実践に関して、助言や成果の検証

なお、本事業は、協力校から調査官等が情報の収集等を行うものであり、特別な研究に取り組むものではない。