



令和7年度 豊かな学びを推進する幸手市GIGAスクール構想 グランドデザイン

GIGA環境・デジタル学習基盤を活用し

Our Purpose

幸せの要(い)場所を創れる子を育成する

GIGA第1期の成果

①GIGA環境活用が学校の「当たり前」に

令和5・6年度に、文部科学省からリーディングDXスクール事業の指定を受けた影響もあり、市内各校で好事例が広がり、どの学校・どの教室でも端末利活用が日常の風景となった。児童生徒・教職員ともに抵抗感なくGIGA環境で学びが進んでいる。

②PBLの浸透・課題解決する意識の醸成

PBL＝課題解決型学習の重要性を教職員がしっかりと理解。総合的な学習の時間を中心に各校で創意工夫のある教育活動を展開するようになった。児童生徒の非認知能力は非常に良好な結果となっている。

③デジタル・シティズンシップ教育の推進

デジタル技術の利点・留意点を意識した学びが進んでいる。外部講師に頼らず、学校が自走して「ICTの善き使い手」を育成しようとしている。

4の窓
4の取組

◆「なりたい自分」を見据えた質の高い学びの実現

- ★チャレンジが必要な課題と見通しをもって取り組む授業
- ★令和の幸手スタンダード授業5の徹底
- ★デジタル学習基盤の活用を前提とした授業
- ★失敗を恥ずかしがらない風土づくり

獲得的幸福感
やってみよう！



自分を高める力

Be the Player

◆自己を振り返り、最適な学びを見極める機会の創出

- ★振り返って次につなげる授業・行事等（自己調整）
- ★道徳のまち さって・ハンドブックの活用
- ★生き方指導の充実
- ★「なら」の「しか」の言葉かけ

内省的幸福感
ありのままに！

自分と向き合う力



誰一人とり残さない

幸せの要場所

情報活用能力

個別最適な学びと協働的な学びの一体的な充実

Society5.0時代の進行
問題発見・課題解決力の希求

言語能力

他者とつながる力



協調的幸福感
ありがとう！

◆異なる考えを組み合わせ、よりよい学びを生み出す体験

- ★発信と受信のある学び合いの授業
- ★話し合いの仕方・聞き方指導
- ★互恵的人間関係の授業づくり
- ★「わからなさ」「困り感」の共感・共有

社会的幸福感
なんとかなる！

◆人とつながり、社会に開かれた学びの実現

- ★PBL・探究的な学習の推進
- ★学習のプロセスとゴールを地域へ
- ★地域の人は応援団＝学校運営協議会の活用
- ★伝説につながる教育活動の創出

地域・社会に貢献する力



Just do it

- ※Purpose=「志」や「社会的な存在意義」
- ※PBL=Project Based learning
- ※DC=デジタル・シティズンシップ教育

デジタル技術の活用が楽しい！

GIGA第1期の課題

①「当たり前」に潜む「格差」の是正

文科省も示すように、GIGA環境の利活用には「格差」が生じている。学校間差・教職員間差等、あらゆる「格差」を埋めるべく、正確な分析を行いつつ、ICT教育専門員等による研修・講座を充実させていく。

②「当たり前」に潜む「浅さ」の是正

児童生徒の学びが表面的に終わっているケースが見受けられる。発表場面はあるが「相手・目的意識」が弱い、自ら「問い」を立てられない等の問題も散見しており、真の課題解決型学習が求められる。

③ストレスフリーな「GIGA環境」の実現

デジタル学習基盤を駆使するには、ストレスを感じないGIGA環境整備が必要不可欠である。ネットワークの脆弱性、端末スペックの低さ、端末交換にかかる時間の長さ等の問題を解決すべく、2ndGIGAでは端末OSの変更も含め改善を図っていく。

2nd GIGA フォーカス4アクション

①教職員の校務利活用の促進 ～教師がデジタルの良さを実感。教師と子供の学びは相似形～

②児童生徒の情報活用能力の育成 ～DCスキルラダーをベンチマークとした資質・能力の育成～

④資質・能力の育成に寄与するGIGA環境の活用 ～デジタルだからこそ実現する主・対・深の学びへ～

③GIGA環境を活用したPBLの一層の推進 ～相手・目的意識をもち、真に課題を解決する学びへと昇華＝非認知能力の向上へ～