

ICT 学習環境整備事業

学びの改革支援課
特別支援教育課

1 高校教育における ICT 活用

(1) 現状と課題

- R4から「情報Ⅰ」が必修化、大学入学共通テストに出題 → 「情報Ⅰ」の指導法の確立が必要
- 各校の探究の学びの実現状況に差がある → 総合的な探究の時間等の具体的な実践方法の支援が必要
- AI 活用人材の育成について先進的に学べる学校がない → AI の実例と活用法を学ぶプログラムが必要

(2) 目的

「情報の発展」や「探究の進化」を目指す学校の学びのDXを後押しし、各校が独自に学びの改革を推進する素地をつくるとともに、その取組を県全体に共有及び普及し、長野県教育にDXを起こす

(3) 事業内容

「情報の学びのDX」→ 情報Ⅰの必修科目化に対応し、教科学習を充実するためのカリキュラムを実践
※導入教材例：Life is Tech、Monaca Education のプログラム

「探究の学びのDX」→ 総合的な探究の時間等の中で、生徒の探究する力を育成するカリキュラムを実践
※導入教材例：Inspire High のEdTech 教材活用プログラム

「AI 活用による先端の学びのDX」→ AI を活用した課題解決を体験するカリキュラムを実践
※導入教材例：Softbank のAI チャレンジプログラム

2 特別支援教育における ICT 活用

(1) 現状と課題

- 小、中学部生は、「学習者用デジタル教科書普及促進事業」に参加し、効果を検証中
→ 高等部生もニーズに応じたデジタル教科書の使用について検討・検証が必要
- 障がいの状態や特性に応じた「ICT 個別指導計画」を策定する上での効果的な方法の知見がない
→ ICT 機器やデジタル教材の利活用の実践を積み、好事例を各校で共有していくことが必要

(2) 目的

障がいのある人もない人も共に生きる公正な社会を実現するため、障がいのある児童生徒が入手する情報を保障し、個々の力を最大限伸ばす個別最適な教育を実現する ICT 教育を推進する

(3) 事業内容

デジタル教科書（高等部での効果検証）

→ 高等部において電子黒板と連動したデジタル教科書の使用について効果検証

プログラミング教育用ロボット

→ 学習の習熟度に応じ、楽しみながら学ぶプログラミング学習を実践

VRゴーグル

→ 様々な活動のきっかけとして、児童生徒の障がいに合わせた臨場感のある疑似体験的な学習を実践

3 生徒への学習状況フィードバックシステムの構築

個々の生徒の学習状況を即時フィードバックするとともに補充問題を提供することを通して、自らの学習を調整して自律的に学ぶ生徒を育成

4 GIGA スクール運営支援センターの設置

ICT 機器の運用面の対応を支援するため「GIGA スクール運営支援センター」を設置し、その業務を民間事業者
に委託

5 令和4年度予算額 7,311 万円