

葛飾区の教育情報化が進んでいます

子どもたちがこれからの社会で生きていくために必要な資質・能力を育むためにも、学校の生活や学習において日常的にICTを活用できる環境を整備していくことが必要です。
本区では学校と教育委員会が連携を図りながら、教育の情報化を推進し、学校教育の質の向上に取り組んでいます。
教育指導課 ☎03-5654-9857

<ICTを活用した「主体的・対話的で深い学び」の実現>

GIGAスクール構想により1人1台タブレット端末が導入されてから4年目を迎え、学校では協働学習や調べ学習、家庭では宿題や自主学習など、さまざまな学習活動において、児童・生徒が主体的に端末を活用し、学びの道具として定着しています。

今後も、ICTを活用した「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けた授業改善を進め、児童・生徒の自ら学ぶ力や他者と協働する力、情報活用能力等、新しい時代に必要となる能力の育成に取り組んでいきます。



子どもたちが協働学習に取り組む様子

<ICTの活用による教員の働き方改革の推進>

教員の長時間労働が問題となる中、本区では教員の校務事務に係るシステムの入れ替えや、保護者連絡アプリケーションの導入など、学校のシステム環境を充実させてきました。令和5年度の教員向けアンケートでは、約半数の教員がICTの活用による校務事務の効率化を実感しています。

今年度は、学校の印刷環境の見直しや、中学校でのデジタル採点システムの導入等、ICTを活用した教員の働き方改革を更に推進し、教員が児童・生徒と向き合う時間を増やすことができるよう取り組んでいきます。



資料のデジタル化の推進に取り組んでいる例

「かつしか教育情報化推進プラン(令和6(2024)年度~令和10(2028)年度)」を策定しました

教育委員会では、人工知能(AI)やビッグデータ、IoT等の高度な技術が社会を大きく変えていく中で、未来の創り手となる子どもたちが、これからの時代に求められる資質・能力を確実に身に付けることができる学校教育を実現するため、令和6(2024)年度から令和10(2028)年度を計画期間とする「かつしか教育情報化推進プラン(令和6(2024)年度~令和10(2028)年度)」を策定しました。

策定した計画に基づき、学校と教育委員会が教育の情報化の考えや方向性等のビジョンを共有し、一体となって教育情報化の推進に取り組んでいきます。

本計画のコンセプト

子どもや先生一人一人の可能性を引き出すICT環境で、
かがやく未来をつくる力をはぐくみます

本計画では、誰もが自分らしく学ぶことができ、誰一人取り残さずに、一人一人の可能性を最大限に引き出せるICT環境を整備し、子どもたちのかがやく未来をつくる力を育てていきます。

基本方針

基本方針1 ICTを活用した「主体的・対話的で深い学び」の実現による子どもたちの資質・能力の育成

「個別最適な学び」と「協働的な学び」を一体的に充実させ、「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けた授業改善を行うため、ICTを必要不可欠なツールとして日常的に活用し、児童・生徒一人一人の資質・能力を最大限に引き出す教育を推進します。

基本方針2 教員の能力を最大限に発揮するためのICTを活用した働き方改革の推進

教員が自らの能力を最大限発揮するとともに、児童・生徒と向き合う時間を創出するため、ICTを活用した働き方改革を推進します。

基本方針3 教育DXを推進するための環境整備とICT推進体制の確保

児童・生徒や教員が日常的にICTを活用できるよう、環境の充実を図るとともに、確実にICT教育を進めていくための体制の整備を行い、教育DXを推進します。

詳しくは区ホームページをご覧ください ▶



「葛飾区embotプログラミングコンテスト」を実施しました

本区では、小学校のプログラミング教育を推進するため、小学校にプログラミングロボット「embot」を教材として導入しています。毎年、小学5年生の児童が制作・プログラミングした作品のコンテストを実施し、令和5年度は右の作品が入賞しました(敬称略。学年は令和5年度時点)。

令和6年度は本コンテストに加え、小学6年生と中学生を対象に「かつしかチャレンジプログラム」の一つとして、プログラミングコースを実施し、プログラミング教育を更に充実させていきます。

最優秀賞受賞者
インタビュー
根岸 勇太郎くん



目覚ましエムボットは
どんな作品ですか？

朝、明るくなると自動的に音楽が鳴る目覚まし時計です。
ただ、スピーカーの音が小さいという問題があったので、紙をくっつけてメガホンのようにして、音が大きくなるようにしました。

なぜ目覚ましを作ろうと思ったのですか？

寝坊してしまって、学校に行くのが遅くなってしまったことがあったので、役に立つものを作ろうと思ったからです。

どんなところを工夫しましたか？

最初は見た目が地味だったんですが、友だちの作品のデザインがすごかったので、歯車やベルをつけて目覚まし時計のような見た目になりました。

大変だったことは何ですか？

自分で音楽を作ったのですが、長いプログラムになってしまったのでプログラミングするのが大変でした。

表彰区分	学校名	氏名	作品名
最優秀賞	東金町小学校	根岸 勇太郎	目覚ましエムボット
特別賞	清和小学校	中村 大地	海賊の戦い
		田中 瑞記	
特別賞	木根川小学校	宮崎 彩	エムボットすごろく
優秀賞	渋江小学校	大橋 花実	ベートーニヤン
優秀賞	渋江小学校	稲村 安栖	プロゴルファーさる
		下山田 才蔵 田口 優空	
優秀賞	末広小学校	トゥグドルル ヘルレン	目ザ・マシーン
優秀賞	水元小学校	河内 太雅	マクドナルドで働く店員さん
優秀賞	清和小学校	宇野 茉莉	ハッピー太鼓
優秀賞	東金町小学校	陳 優淇	森を守る白い鹿

プログラミングは好きですか？

すごく好きです。自分でゲームが作れたり、作ったゲームで友だちが遊んでくれて面白かったと言ってくれたりすると、嬉しい気持ちになります。

授業でプログラミングを教わったのが楽しくて、その後も家でプログラミングしていたら、だんだん作れるゲームの幅が広がるようになりました。

どうしてコンクールに応募しようと思ったのですか？

embotの授業が楽しかったからです。ゲームは画面上だけでなく、embotは実際に動くから面白かったです。最優秀賞をもらった時は嬉しかったです。

将来の夢や、やってみたいことは何ですか？

将来はロボットクリエイターになりたいです。ゲームを作るのも好きだけど、embotも楽しかったし、生活の役に立つ介護ロボットや買い物のときに荷物を運んでくれるようなロボットを作りたいです。