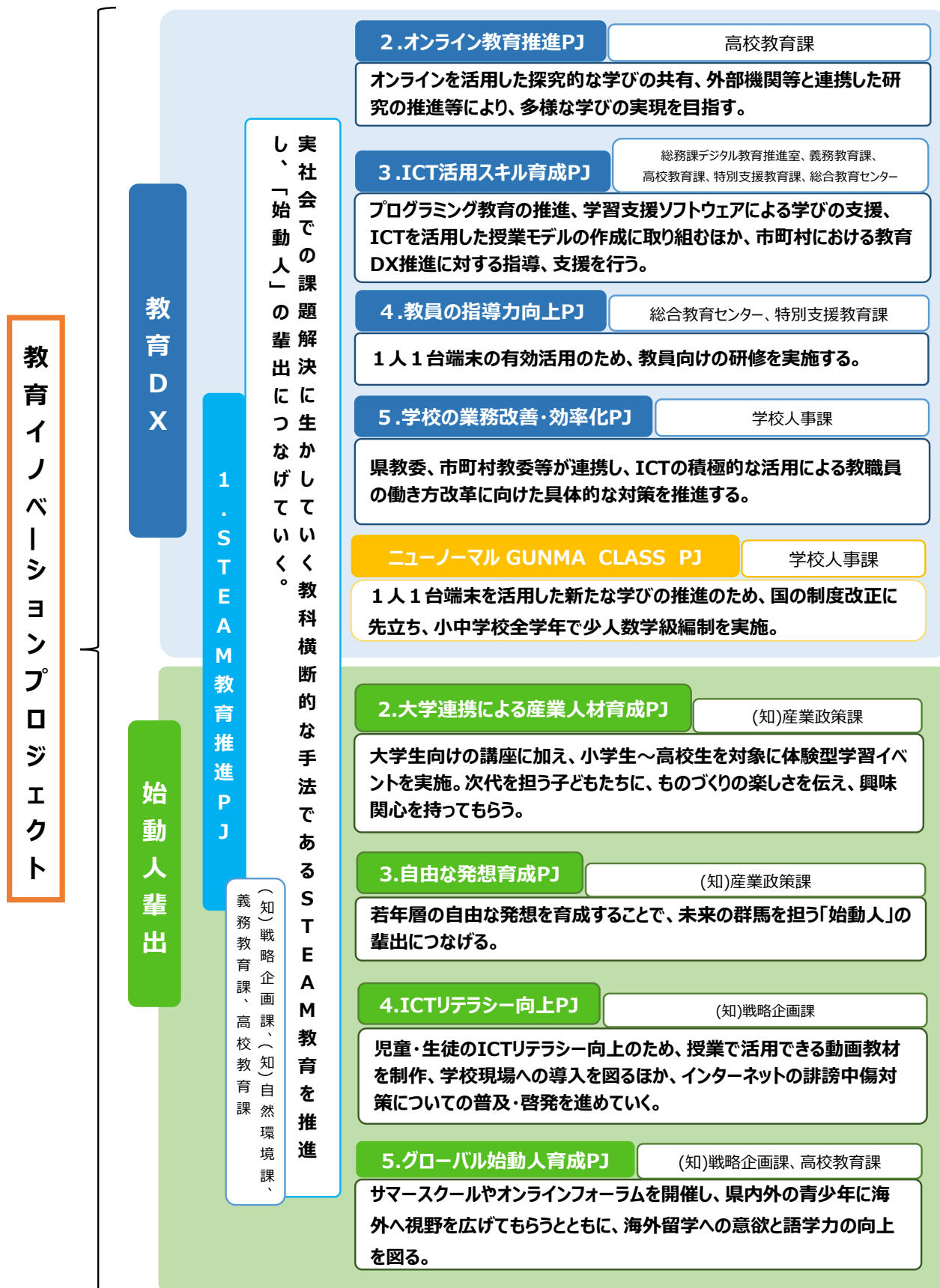


8 教育イノベーションプロジェクトについて

教育イノベーションは、令和2年度にスタートした群馬県の教育改革です。これまでの実践をもとに、「群馬の環境を生かした教育」×「デジタルを活用した新しい教育」による、誰一人取り残さない「群馬ならではの新しい学び」を実現し、「始動人」（自分の頭で未来を考え、動き出し、生き抜く力を持った人）を育てることを目指すプロジェクトです。

(1) プロジェクトの概要



(2) 令和3年度における取組実績、成果、課題 ※教育委員会の取組のみを掲載しています。

＜教育DX＞		
2. オンライン教育推進PJ	担当課	高校教育課
令和3年度の取組実績	<ul style="list-style-type: none"> ・オンラインキャリア教育セミナー 県立高校3校で実施した。 ・オンライン英語ディスカッションプログラムを計3期(15日間)実施した(のべ50名参加)。 	
成果	<ul style="list-style-type: none"> ・遠隔地の講師や多忙な企業人からの講義をいただくことができたり、生徒が県内各地から参加できたりするなど、オンラインの良さを生かして生徒に学びの機会を提供できた。 	
課題	<ul style="list-style-type: none"> ・英語ディスカッションプログラムについては、より幅広い生徒の参加が可能となるよう、日程等について検討する必要がある。 	
3. ICT活用スキル育成PJ	担当課	総務課デジタル教育推進室、義務教育課、高校教育課、特別支援教育課、総合教育センター
令和3年度の取組実績	<p>【ICT教育推進研究協議会】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・学校種ごとに別々に設置していたICT教育推進研究協議会を統合して開催するとともに、傘下の3ワーキンググループ(共通プラットフォーム活用、新時代の学び推進、業務改善推進)を開催し、ICT教育の方向性等について検討を行った。 <p>【教育DX推進センター】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・各教育事務所に教育DX推進コーディネーターを配置し、指導主事等とともに学校を訪問し、市町村教委や学校の現状把握を行った上で、ICTを活用した授業づくりへの助言や支援を行った。 ・県内小中学校へDX推進スタッフを配置し、児童生徒の操作支援をするなど、学校のICTを活用した学びが円滑に行われるようにした。 <p>【ICT活用促進プロジェクト(モデル校事業)】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・県内の小中学校のモデル校(拠点校4校、実践推進校23校)において、1人1台端末を活用した授業公開や実践発表(参集での公開22校、動画での公開5校)を実施し、先進的な取組を県内に周知した。オンライン・遠隔学習についても実践研究した。 ・小中学校4校を指定校とした委託事業において、(株)リクルートと連携し、「ICTを活用した家庭と学校の学びをつなげた授業の推進事業」として、算数・数学の授業実践を行った。 ・「はばたく群馬の指導プランⅡ ICT活用Version」に係る授業実践をまとめた「実践事例集」をモデル校での実践を中心に作成し、周知した。 ・「県立高校ICT活用モデル～Gunma Model Basic～」を各校に周知し、各種研修等で活用した。 ・各教科でのICT活用方法をまとめた「県立高校ICT活用モデル～Gunma Model Advanced～」を作成した。 ・特別支援学校6校を指定し、障害種に応じた専門家を招へいた研修会の開催やICTを活用した授業モデルづくりに取り組んだ。 <p>【先進プログラミング教育推進プロジェクト】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・モデル校事業を推進するとともに、オンラインによる大学教授や企業の専門家を講師とした集中セミナーを、小学生部門、中高生部門ともに3日間実施した。 	

<p>成果</p>	<p>【ICT教育推進研究協議会】 ・協議会での検討の結果、教育データ利活用の調査研究、ICT教育実践モデルの普及、ICTツールを活用した業務改善の試行等につなげることができた。 ・「ICTを活用した群馬ならではの学び」について共通理解を図ることができた。</p> <p>【教育DX推進センター設置】 ・教育DX推進コーディネーターの活用について周知を図ることで、小中学校、市教育委員会への支援を拡大することができた。 ・教育DX推進コーディネーター、受託業者、事務所指導主事等と定期的にオンライン会議を行い、情報共有を図ることで、県内の教育DX推進状況について把握し、適切な支援につなげられた。 ・県内小中学校に配置したDX推進スタッフは、児童生徒への支援を行い、一人一台端末の授業での活用を推進することができた。</p> <p>【ICT活用促進（モデル校事業）】 ・ICTを効果的に活用した授業に加え、「家庭と連携した学び」や「オンラインを活用した学び」、「教育データを活用した学びの充実や業務改善」などを推進することができた。 ・臨時休校や分散登校時も全ての学校においてオンライン授業を実施することができた。 ・教育活動の様々な場面でのICT活用を推進することができた。 ・県内特別支援学校27校に向けて成果報告会等をオンラインで開催することができた。その中で、モデル校の取組について授業実践動画を作成・発表し、県内の全特別支援学校において共通の理解を図ることができた。</p> <p>【先進プログラミング教育推進プロジェクト】 ・モデル校事業（プログラミング）では、テキストプログラミングについて教員研修を行い、総合的な学習の時間において授業実践を進め、全県に向けて公開授業を実施することができた。</p>
<p>課題</p>	<p>【ICT教育推進研究協議会】 ・協議会における検討を通じて、ICTを活用した「個別最適な学び」、「協働的な学び」の一体的な充実を目指す。</p> <p>【教育DX推進センター】 ・R4年度は、家庭学習との連携を図った学びや不登校児童生徒へのオンライン授業配信、授業でのICTのより発展的な活用を図る等、「ICTを活用した群馬ならではの新しい学び」を具現化するため、市町村教育委員会や学校に対して現状を把握した上での支援を充実する必要がある。</p> <p>【ICT活用促進プロジェクト（モデル校事業）】 ・ICTを活用した授業実践は増えてきてはいるが、今後は教科の特性に応じたICTの活用を図れるよう、資質・能力を育成できる学びを推進していきたい。 ・授業におけるICTの活用状況について、地域間・学校間で差が見られるため、県全体のポトムアップを図っていきたい。 ・授業における実践事例が少ない科目があるため、今後の研究が必要である。 ・教員によって、ICT活用に対する意識や指導力の差が見られるため、教員の指導力向上のための指導資料や研修を充実させていきたい。 ・ICTの活用に向けた研修のさらなる充実を図り、より多くの教員が積極的にICTを活用した授業を行えるようにしていく必要がある。 ・入出力支援装置を含むICT機器の効果的な活用を推進し、児童生徒の主体的な意思表出をより一層促進していく必要がある。</p> <p>【先進プログラミング教育推進プロジェクト】 ・モデル校事業（プログラミング）では、総合的な学習の時間における実践内容の発展や、対象学年の拡充に向けて、支援を継続する必要がある。 ・先進プログラミング教育集中セミナーでは、プログラミングに継続して取り組む意欲を高められるよう、制作したアプリケーションを発表する場を充実させるなどの工夫が必要である。</p>

4. 教員の指導力PJ		担当課	総合教育センター、特別支援教育課
令和3年度の取組実績	<ul style="list-style-type: none"> ・障害種ごとに6校のモデル校を設定。専門家を招聘し、ICTの有効的な活用方法について助言を受け研究を推進。モデル校の取組状況について、中間及び成果報告会を開催。 ・1人1台端末の活用に向けたWebセミナー2回及び市町村への研修支援を16回実施した。 ・1人1台端末の活用に向けて、教職員を支援するWebサイト（ICT活用教育サポートサイト）を構築し、運用した。 		
成果	<ul style="list-style-type: none"> ・県内全ての特別支援学校参加の元、報告会を開催。モデル校における入出力支援装置やICT機器を活用した実践について、3分程度の実践事例動画の視聴・説明で共有。 		
課題	<ul style="list-style-type: none"> ・県内全ての特別支援学校においても、R3年度モデル校の実践や成果を参考にしながら、ICTの有効活用についてさらに実践を積み重ね、その情報を共有していくこと。 ・1人1台端末の円滑な活用するための継続的な研修（Webセミナーや市町村や学校の状況に応じた研修）が必要である。 ・個別最適な学びや協働的な学びを充実するための研修が必要である。 ・ICT活用教育サポートサイトのコンテンツ充実や周知が必要である。 		

5. 学校の業務改善・効率化PJ		担当課	学校人事課
令和3年度の取組実績	<ul style="list-style-type: none"> ・協議会のワーキンググループにおいて、校種別、職種別の業務改善の方向性等について情報収集・意見交換を進めた。 		
成果	<ul style="list-style-type: none"> ・ワーキンググループにおける協議を通じ、ICTの活用によって効率化を図るべき具体的な業務の検討を進めることができた。 		
課題	<ul style="list-style-type: none"> ・ICTの活用によって改善が可能な業務について、引き続き検討を進めていく必要がある。 ・業務自体の見直し、改善も引き続き進めていく必要がある。 		

ニューノーマル GUNMA CLASS PJ		担当課	学校人事課
令和3年度の取組実績	<ul style="list-style-type: none"> ○少人数学級編制の実現のため、以下のとおり加配教員を配置した。【R3新規】 ・小学校1・2学年30人学級編成に138人 ・小学校3～6学年35人学級編成に181人 ・中学校1～3学年35人学級編成に231人 		
成果	<ul style="list-style-type: none"> ・感染症対策として、教室の「密」を防ぐことができた。 ・一人一台PCの効果的な活用により、「個別最適な学び」「協働的な学び」を推進することができた。 ・全教室にゆとりが生まれ、児童生徒が落ち着いた雰囲気での学習できた。 ・児童生徒の興味、関心、意欲等を踏まえたきめ細かな指導及び支援ができた。 ・成績処理や採点業務などにかかる時間が減少した。 ・いじめや不登校、問題行動への対応を丁寧に行えた。 		
課題	<ul style="list-style-type: none"> ・小中学校の全学年を35人以下学級編成とする利点を最大限生かし、一人一台端末を活用した「個別最適な学び」と「協働的な学び」をより一層推進していくこと。 		

＜始動人輩出＞		
1. STEAM教育推進PJ	担当課	義務教育課、高校教育課
令和3年度の 取組実績	<p>【小中学校】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・県内の中学生や高校生が、STEAMの各分野の専門家や科学者、技術者等の講義をもとに、課題解決型のワークショップに取り組むことで、知識の枠を越えた学びを広げるとともに、未来に向けて新しい価値を創造するための資質や能力を育成することを目的とし、「ぐんま中高生ミライづくりワークショップ」を実施した。 ・県内の中学生や高校生が、美術をSTEAM教育の視点から捉え直す体験的な学びを通じて、学校や地域、社会における美術との関わりの中で、よりよい社会を創造するための発想力や表現力などの資質・能力を育成することを目的とし、「デジタルアートでキラメキワールド」を実施した。 ・本県におけるSTEAM教育の捉えや系統性を示した資料と、義務教育段階においてSTEAM教育実践の中心となる「総合的な学習の時間」の見直しに係る資料を作成した。 <p>【高等学校】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ぐんまサイエンスリーダープログラムを実施し、群馬県高校生数学コンテストに18校513名、群馬県高校生数学キャンプに27名、群馬県高校生科学コンテストに13校98名の生徒がそれぞれ参加した。 	
成果	<p>【小中学校】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「ぐんま中高生ミライづくりワークショップ」では、参加者が「群馬に人を集めるために」というテーマのもと、データを活用した探究活動と提言・提案を行った。 ・「デジタルアートでキラメキワールド」については、新型コロナウイルス感染症拡大により動画配信に変更となったが、3名の講師の講義「プログラミングを活用した幾何学模様制作」「自然科学からみる造形美」「社会生活と美術の関わり」を、参加者だけでなく、県内の中高生を対象に配信した。 ・本県におけるSTEAM教育の捉えや系統性を示した資料と、「総合的な学習の時間」の見直しに係るリーフレット「総合的な学習の時間で楽しく探究」を、県内教育関係者に配布するとともに、「『はばたく群馬の指導プランⅡ』ICT活用Version」にWeb掲載した。 <p>【高等学校】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「STEAM教育」推進の一環として、数学や科学の知識・技能を活用し、未来に向けて新しい価値を創造するための力を育成するプログラムを実施することができた。 	
課題	<p>【小中学校】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ワークショップ等で得た知見を、各学校で行われる教育活動に反映していく。 ・講義や発表の動画を、各種研修で活用し、データサイエンスの必要性や授業等での扱い方を周知していく。 ・モデル校において、リーフレット「総合的な学習の時間で楽しく探究」を参考に、STEAM教育の視点を踏まえて総合的な学習の時間の充実を図り、その取組成果を全県に周知する。 <p>【高等学校】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・社会と学問との繋がりをより重視した取組となるよう、講師の選定やプログラムの運営方法について検討する必要がある。 	
5. グローバル始動人育成PJ	担当課	高校教育課
令和3年度の 取組実績	<ul style="list-style-type: none"> ・新型コロナウイルス感染症拡大の影響に加え、文部科学省による令和3年度国際文化交流促進費（高校生国際交流促進費）補助金事業で計画が不採択となり、実施しなかった。 	
課題	<ul style="list-style-type: none"> ・他部局が実施する事業との差別化や、予算の確保が課題である。 	

(3) 教育イノベーションに関する参考指標の状況、令和4年度の方向、点検・評価委員会の主な意見

参考指標の状況

教育イノベーションについては、第3期群馬県教育振興基本計画における指標がないため、「新・群馬県総合計画（基本計画）」の指標を「参考指標」として掲載します。

参考指標		策定時		目標値	2022.4月末時点の最新値		進捗率	備考 (進捗が芳しくない場合 や数値に大幅な上下が あった場合等、説明を記 入)
項目	細目	数値	年度		数値	年度		
児童生徒のICT活用を適切に指導する能力が身に付いている教員の割合 (「学校における教育の情報化の実態等に関する調査」より)		71.7%	2019	95.0%以上	70.6%	2020	-4.7%	1人1台端末の本格導入により、ICT活用のための教員に求められるスキルが変化したため。
ICTを活用した授業をほぼ毎日行っている教員の割合 (「全国学調・学校質問紙」より)	小	27.0%	2019	100.0%	42.8%	2021	21.6%	左記最新値は端末整備を全県で実施中であった2020年度の実態が反映されているもの。本年7月に公表された2022年度4月調査(2021年の実態を反映)では ・小 63.0% ・中 71.4% となり、大幅に数値が改善した。
	中	40.5%	2019	100.0%	47.6%	2021	11.9%	
課題の解決に向けて、自分で考え、自分から取り組んでいたと思う児童生徒の割合 (「全国学調・学校質問紙」より)	小	79.7%	2019	95.0%以上	79.4%	2021	-2.0%	
	中	76.2%	2019	95.0%以上	81.3%	2021	27.1%	

令和4年度の方向

- ・1人1台端末の有効活用によって学びの枠組みを広げ、生活や社会との接続が図られた学びを推進する。
- ・地域差なく、個人差なくICTを活用した学び実現できるよう、教育DX推進コーディネーターと学校に配置したオンライン学習サポーターの連携を図るため、年3回程度の研修会を実施する。
- ・ICTを活用した日々の授業作りや各学校における研修で活用できるようにするため、「はばたく群馬の指導プランII ICT活用Version」の周知・活用を図るとともに、各地域の拠点となるモデル校の実践をもとに動画資料等の充実を図る。
- ・「県立高校等ICT活用モデル～Gunma Model Advanced～」を各校に周知し、令和3年度に配布した「Gunma Model Basic」と併用して、各種研修会や協議会、校内研修等で活用し、授業でのICT活用を推進する。

「群馬県教育委員会の点検・評価委員会」の主な意見

- ・教育DXの推進について、DX推進コーディネーターの導入、情報モラル教育の充実等が図られ、全国的に見ても先進的な取組が行われている。
- ・STEAM教育を取り入れ、教科横断的に知性・感性を育む教育がなされていることは、児童生徒にとって有意義である。
- ・指標「ICT活用した授業をほぼ毎日行っている教員」について、小中ともに全国平均を下回っており、課題である。