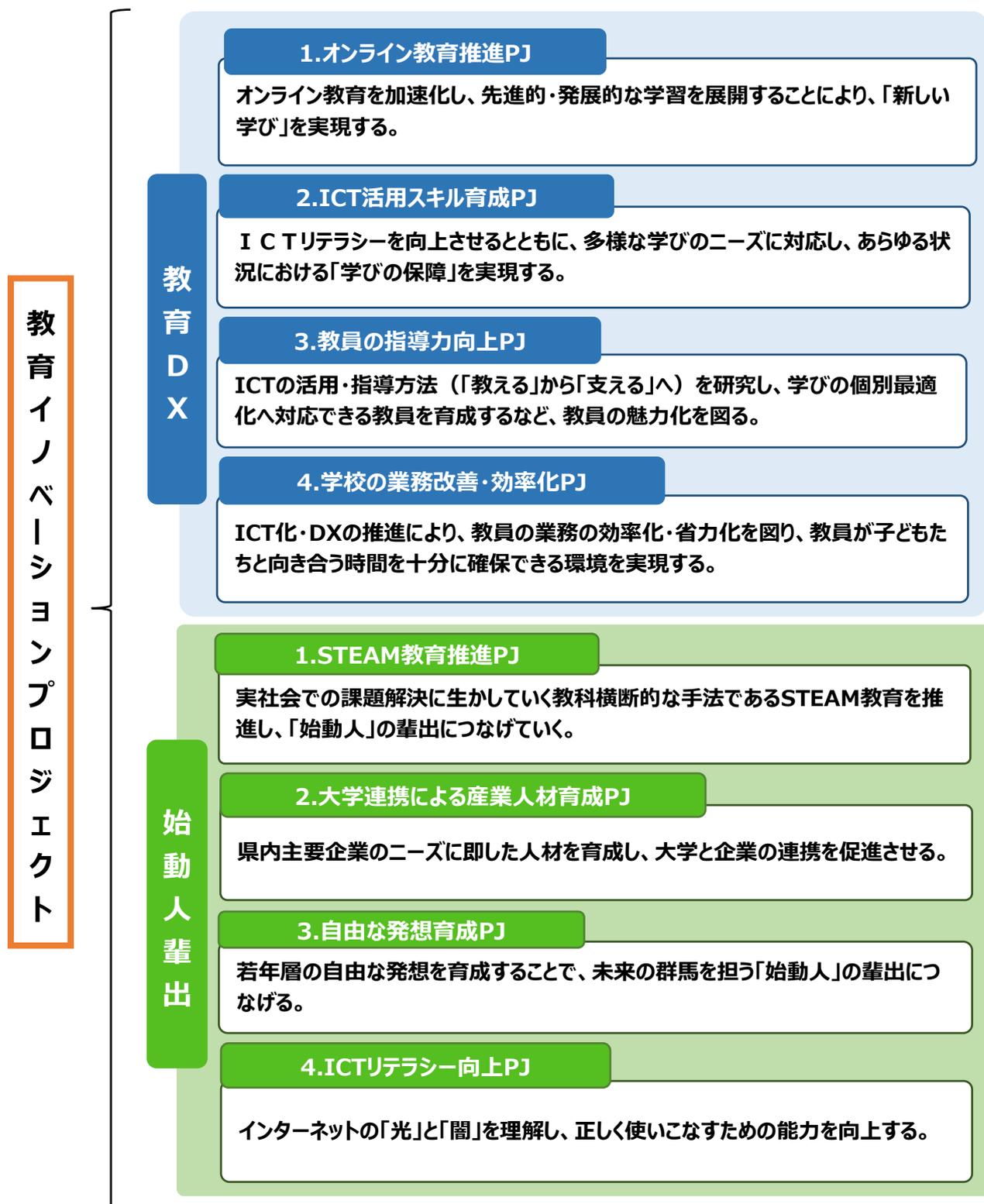


9 教育イノベーションプロジェクトについて

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。これまでの実践を基に、「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2年度における取組実績、成果、課題

＜教育DX＞		
1. オンライン教育推進PJ		担当課 高校教育課、総合教育センター
令和2年度の取組実績	<ul style="list-style-type: none"> ・研究指定校10校に動画配信用機材を配付し、学習成果発表会等を外部へ配信した。 ・将棋プロ棋士、米国大学教授を講師に、オンラインキャリア教育セミナーを実施した。 ・県立女子大学外国語教育研究所と連携し、オンライン英語ディスカッションプログラムを計10回実施した。 	
成果	<ul style="list-style-type: none"> ・学校から外部への動画配信（ライブ・オンデマンド）についての実践が進み、参加者や保護者から利便性についての評価を得られた。 ・生徒は、普段接することが困難な講師と、自宅のPCで直接交流し学ぶことができた。 	
課題	<ul style="list-style-type: none"> ・キャリア教育セミナーやディスカッションプログラムについて、周知や広報について改善を図るとともに、個人申込みに加え学校や学年単位での参加も促す等、より多くの生徒の参加が可能となるよう工夫する必要がある。 	
2. ICT活用スキル育成PJ		担当課 義務教育課、高校教育課、総合教育センター
令和2年度の取組実績	<ul style="list-style-type: none"> ・市町村教委関係者、県教委関係者、外部専門家等を交えた協議会及び作業部会（ワーキンググループ）を設置し、ICT教育の方向性や学習プラットフォーム整備（データ連携）、各教科における活用方法等について協議した。 ・小中学校のモデル校において、1人1台端末を活用した授業公開や実践発表を行い、先進的な取組を県内に周知した。また、オンライン・遠隔学習について実践研究した。 ・「ICT教育イノベーション」オンライン・シンポジウムを開催し、新時代の学びを支える1人1台端末の導入に係る学校経営や授業の在り方について考える機会を設定した。 ・「はばたく群馬の指導プランII ICT活用Version」に係る資料を作成・周知した。 ・高校ではICT教育推進校10校を指定し、ICT教育推進研究協議会を5回開催した。 ・「県立高校ICT活用モデル～Gunma Model Basic～」を策定し、県立高校に配布した。 	
成果	<ul style="list-style-type: none"> ・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。 ・1人1台端末を活用した学びの在り方や学校での指導体制の構築などの必要性などについて周知し、県内のICT教育を促進することができた。 	
課題	<ul style="list-style-type: none"> ・教科ごとの活用方法について研究し、令和3年度に「Gunma Model Advanced」としてまとめたい。 ・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、スタディ・ログ等の教育データを活用した学びの充実など、ICT活用の特性・強みを生かした学びを推進する必要がある。 	
3. 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2年度の取組実績	<ul style="list-style-type: none"> ・1人1台端末の導入や活用に向けたWebセミナー及び集合研修を実施した。 ・障害種ごとにモデル校を6校指定し、外部専門家による研修会を実施した（各校3回）。 	
成果	<ul style="list-style-type: none"> ・定員の制限なく視聴できる、Webセミナーを17回実施することができた。 ・1人1台端末（Chromebook、iPad）の操作体験等の実習を13回実施することができた。 ・市町村の状況に応じた研修支援を18回実施することができた。 ・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、運用することができた。 ・外部専門家の指導助言を基に、ICT機器の授業での具体的な活用について実践研究を進めることができた。 	
課題	<ul style="list-style-type: none"> ・1人1台端末を円滑に活用するための継続的な研修（Webセミナーや市町村の状況に応じた研修）や、ICT活用教育サポートサイトのコンテンツの充実及び周知が必要である。 ・特別支援学校全校での実践を推進するため、モデル校の実践研究の成果を広く周知する必要がある。 	
4. 学校の業務改善・効率化PJ		担当課 学校人事課
令和2年度の取組実績	<ul style="list-style-type: none"> ・業務の省力化や働き方を振り返るための新たなツールを配布した。 ・協議会のワーキングにて、業務改善ツールの方向性等について情報収集・意見交換を行った。 	
成果	<ul style="list-style-type: none"> ・一部の業務について、効率化・省力化を進めることができた。 ・ワーキングを通じ、ICT化によって効率化を図るべき具体的な業務の検討を進めた。 	
課題	<ul style="list-style-type: none"> ・ICT化によって改善が可能な業務について、職種ごとに研究を進める必要がある。 ・ICT化と並行して、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。 	

＜始動人輩出＞		
1. STEAM教育推進PJ		担当課 (知)戦略企画課、義務教育課、高校教育課
令和2年度の取組実績	<p>【ぐんま中高生ミライづくりワークショップ】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・データサイエンスを切り口にした探究活動を通じ、新たな価値の創造を図るワークショップをオンライン配信により実施した。 <p>【音楽で開け！STEAMのトビラ！】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・音楽をSTEAM教育の視点から捉え直すため、物理学や脳科学等の専門家による講義や群馬交響楽団によるワークショップをオンライン配信により実施した。 <p>【STEAM教育を取り入れた探究型学習「群馬モデル」構築事業】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・吾妻中央高校において、「STEAM×健康×温泉」を実施。地元住民や企業と連携しながら四万温泉でのフィールドワークと仮説・検証探究を行い、プログラミング教育の一環として歩数計製作を行う等、教科横断的な学習を実施した。 	
成果	<ul style="list-style-type: none"> ・STEAMの各分野の専門家との交流を通じた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ができた。 	
課題	<ul style="list-style-type: none"> ・モデル校における実践結果を分析し、県内全域でSTEAM教育を展開していく必要がある。 	
2. 大学連携による産業人材育成PJ		担当課 (知)産業政策課
令和2年度の取組実績	<p>【自動車関連産業における産業人材育成講座】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自動車関連産業の未来を牽引する人材育成として、県内大学生、大学院生向けの公開講座を実施した（56名が参加）。 	
成果	<ul style="list-style-type: none"> ・次世代自動車（AIの活用やEV化等）に関するオンライン講座や、自動車関連産業で働く若手社員との交流会、PBL型講座等を行った。 	
課題	<ul style="list-style-type: none"> ・学生の学部や専攻にとらわれず、幅広い学生に対して受講を促し、継続的に取り組んでいく必要がある。 	
3. 自由な発想育成PJ		担当課 (知)産業政策課
令和2年度の取組実績	<p>【始動人Jr. キャンプ】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・県内中高生を対象にした地域課題解決型学習プログラムである「始動人Jr. キャンプ」を実施した（22名が参加）。 	
成果	<ul style="list-style-type: none"> ・参加者はグループごとに農業や教育、地域産業、福祉などの課題に対し、人工知能（AI）などの先端技術を活用した課題解決策を取りまとめ、成果発表会で報告した。 	
課題	<ul style="list-style-type: none"> ・参加者の裾野を広げていくとともに、将来の始動人輩出に向けて、継続的に取り組んでいく必要がある。 	
4. ICTリテラシー向上PJ		担当課 (知)戦略企画課、義務教育課
令和2年度の取組実績	<ul style="list-style-type: none"> ・学校現場等で活用する動画教材の作成に取り組んだ。動画はリアリティのある再現ドラマ形式とし、「被害者にならない」、「加害者にならない」、「依存しない」のテーマごとに制作した。 ・1人1台端末での利用を想定し、1人1人が自分の判断で選択肢を選びながら物語を読み進めるマルチエンディング形式の「ネットリテラシー学習アプリケーション」の開発に向け構成等準備を進めた。 	
成果	<ul style="list-style-type: none"> ・1人1台端末の整備と並行して教材を作成・開発することで、端末の本格活用と併せて学校現場で速やかに導入できるように準備することができた。 	
課題	<ul style="list-style-type: none"> ・令和3年度に動画及びアプリ教材を学校現場へ導入するに当たり、教材を通して児童生徒が効果的にICTリテラシーについて学べるよう、活用法を広く周知する必要がある。 	

(3) 教育イノベーションに関する参考指標の状況、令和3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	2021.4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		71.7%	2019	95.0%以上	71.7%	2019	0.0%	2020年度調査については、2021年秋頃速報値を公表予定
ICTを活用した授業をほぼ毎日行っている教員の割合	小	27.0%	2019	100.0%	27.0%	2019	0.0%	2020年度調査未実施
	中	40.5%	2019	100.0%	40.5%	2019	0.0%	
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	小	79.7%	2019	95.0%以上	79.7%	2019	0.0%	2020年度調査未実施
	中	76.2%	2019	95.0%以上	76.2%	2019	0.0%	

令和3年度の方向

- ・地域差や個人差なくICTを活用した学び実現できるようにするため、教育事務所に教育DX推進コーディネーターを、学校に教育DX推進スタッフを配置する。
- ・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基に取組の改善・充実を図る。
- ・令和2年度に策定した「県立高校等ICT活用モデル～Gunma Model Basic～」の周知を図り、教育の様々な場面において全ての教職員がICTを日常的に活用できるようにする。さらに、「県立高校等ICT活用モデル～Gunma Model Advanced～」を研究開発し、授業においてICTを効果的に活用できるようにして、生徒の学びをより深められるようにする。
- ・個々の障害の状況に応じた入出力支援装置等の活用により、学びの意欲と主体的な活動を引き出すための授業について、モデル校における実践を基に研究を進める。

「群馬県教育委員会の点検・評価委員会」の主な意見

- ・感染症対応による負担も大きい中、プロジェクト開始初年度から様々な取組が積極的に行われた。
- ・「はばたく群馬の指導プランⅡ ICT活用Version」には紙ベースの指導案が掲載されているが、授業実践例を動画にして掲載すると、より使い勝手が良くなる。「群馬県ICT活用教育サポートサイト」に掲載されているような動画を、さらに増やしていくとよい。
- ・教育イノベーションプロジェクトにおける始動人輩出の取組は、「始動人Jr. キャンプ」等を例に挙げても、本県の抱える課題について自由な発想により解決策を検討するという実践的な内容になっており、今後も継続していくべきである。
- ・ICTリテラシー向上に関する動画は、生徒にとって分かりやすい物語構成になっており、教材として積極的に活用してほしい。