

【取組内容③】 端末持ち帰りの習慣化と情報活用能力に関わる技能の育成

ねらい

児童が一人一台端末を日常的に活用する場面的を意図的に設定することで、端末を活用するために必要な基礎的な知識や技能を身に付け、端末の文具化を目指す。

AIドリル
×
タイピングソフト

リーディングDXスクール事【実践事例】 吉川市立旭小学校(埼玉県)
【取組内容③】 端末持ち帰りの習慣化と情報活用能力に関わる技能の育成

端末をいつでも文房具のように使用するために → まずは持ち帰る習慣をつくる → AIドリル × タイピングソフト

端末持ち帰り率(週2以上～毎日)は県内平均値より63ポイント上がった
今後は...

ICTを使うための基礎的な知識やスキルを習得し、情報活用能力を向上させるための拠点を築く。今後は、宿題等の進め方に着目し、自己で学びを進める方を研究していく。

タブレットの文具化につなげるための端末の持ち帰り

情報を適切に活用・編集・発信できる

本取組を通して吉川市が子供たちにつけたい力



学校外の人・モノ・コトと積極的に繋がることできる

自分を肯定し主体的に行動できる

成果

一人一台端末の文具化を推進するためには、まず児童・生徒が日常的に端末を扱い、端末を活用するための基礎的な知識や技能が必要となってくる。旭小では、宿題として「AIドリル」を日常的に扱うことで、端末の持ち帰りの常態化と端末活用に必要な基礎的な知識や技能が身に付いた。

課題

今後は、自分で学びを進めることが課題となる。そのため、現在の「AIドリル」のみならず、端末を活用した自主学習の推進等、自ら端末を活用する習慣を身に付ける必要がある。「必要な場面」で「効果的に活用」することができるよう、校内研修等を通して、児童への指導方法を研究していく必要がある。