

## リーディングDXスクール事業【実践事例】

幸手市立幸手中学校

## 【取組内容⑤】PBL×DCを意識した『ICTサロン』の開催 ～生徒が主体となり、学びを地域住民等に発信～

## 概要

探究的な学びの過程を意識し、「ICTの善き使い手」をテーマに、生徒が市民に対して、デジタル・シティズンシップについて伝え、共有する機会を創出。

## ねらい

予測困難な時代において、問題発見・課題設定をしながら、物事を探究し、新たな価値を創造していく力を身に付けた生徒を育成していきたい。

また、グローバル化の進展や絶え間ない技術革新等の中でも、自ら考え意思決定できる「ICTの善き使い手」の視点をもった生徒を育成していきたい。

PBLとDCをセット化したプロジェクトの実施で上記生徒の育成を図ることをねらいとする。

## 成果

「生徒がICTについて大人に教える、共に語り合う」という活動は、子供達にとって非常に心躍るミッションであった。それゆえ、従来行われがちであった、大人から子供に一方的に伝える情報モラル教育とは一線を画し、知識としての定着も、当事者意識をもった学びも実現できた。

探究の過程では、共に実践したさかえ小学校児童との協働的な学びも生まれ、ねらいの達成が図れた。

## Before



ソコスト 情報セキュリティ教育

危険性偏重のモラル教育  
トラブルは他人事  
有用性を学ぶ機会が不足

## After

「ICTについて今まで学んだことを、市民に伝え、共に語り合う」というProject

当事者意識の醸成に成功



まずは仲間の小学生に教える



## 課題・展望

参加者の大人達からも非常に好評であった本取組。今後どう活かすか、市内はもとより全国にどのように広がっていくかが課題である。

対象者の拡大、オンライン実施、生徒が社会に出て普及等様々な方法が考えられる。生徒の自主性と意欲を尊重し、教員も生徒と共に探究しつつ、既存のやり方等のモデルから新しい価値への再定義を図ることも検討していく。



Point!

ICTサロン実施後、参加者に対してDX推進コーディネーターが講演

