Make “IT” Fun

キミの「好き」を楽しもう

須崎市教育変革ビジョン
2024-2027

なぜ教育を変える？

変化が激しく、将来の予測が困難な時代が来ています。
人の数だけ解き方があり、人の数だけ答えがあります。
「同じやり方で」「同じ答えにたどり着く」ことが求められる
そんな画一的な教育では
これからの時代を生き抜く力は、身に付けられません。

そして、学ぶことは学校だけで終わるわけではありません。
社会の変化やライフステージに応じ
私たち一人ひとりが、学び続ける必要があります。

自分の「好き」を見つけ、楽しむ学びへ

Make “IT” Fun

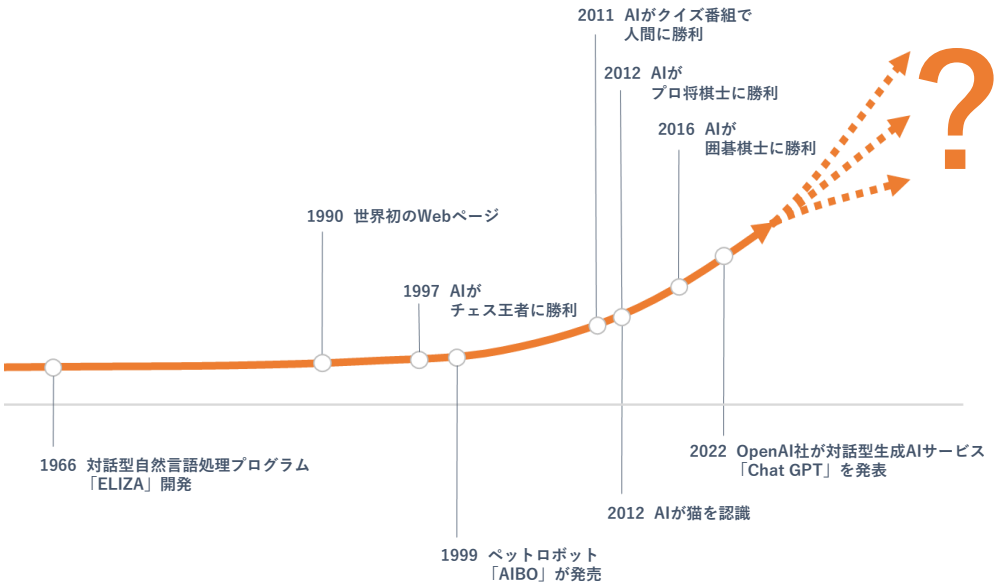
“IT”=「自分の好きなこと」を自分に合った方法で楽しんで学ぶ。
”IT”= 「情報技術（Information Technology）」を使ってさらに楽しく学ぶ。
AIともうまく付き合っていく。

発見、創造、探究、協働…
子どもが「好き」を見つけ楽しむことで、先生もワクワクする。
一人ひとりが「好き」を見つけ楽しんで挑戦する。
教育に関わるみんなが楽しいと感じる。
そして、みんなのWell-being（幸福感）が高まる。

須崎市はそんな「新たな学び」に
チャレンジします

なぜ教育を変える？

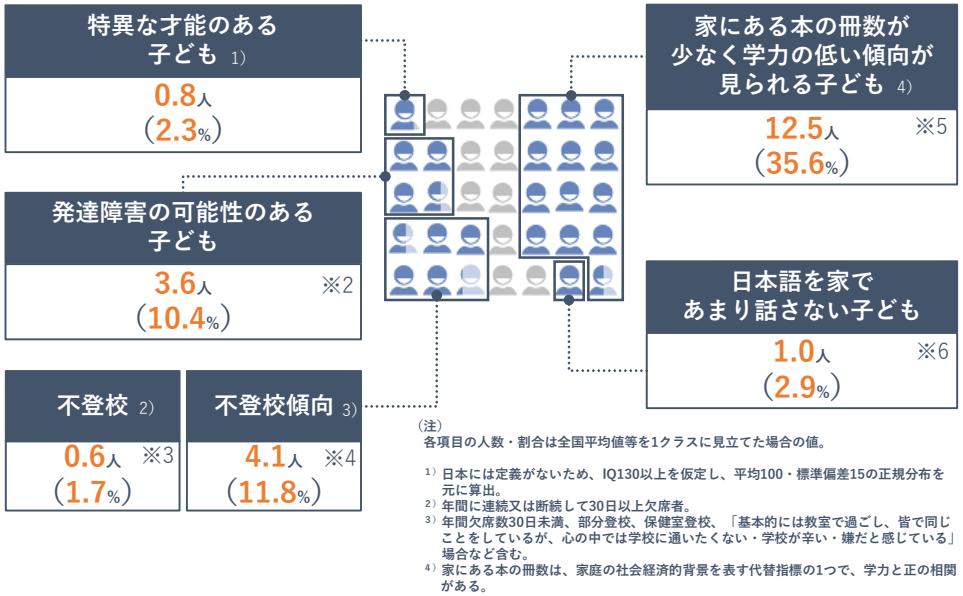
社会が変わり、予測困難な時代へ
社会変革に柔軟に対応する力が求められます



少子化・高齢化・グローバル化・多様化に代表されるように、社会構造・環境も大きく変わり、将来の予測が困難な時代が来ています。特に、テクノロジー・AIの分野においては、進化の速さは急速に増しています。

教室には多様な子どもがいます
先生がみんなに、同じことを教える教育は限界

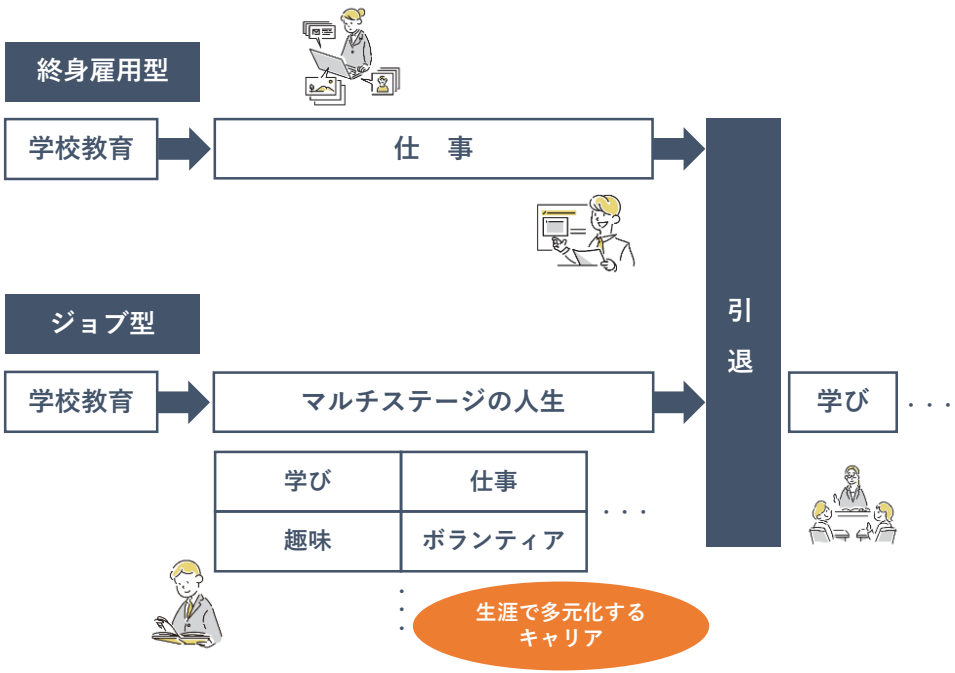
（小学校35人学級の場合）※1



教室にいる子どもは、学力も特性もみんな違います。これまでどおりの、先生が教壇に立ち、子どもに教える「一斉指導型」の授業ではなく、一人ひとりに合った方法やペースで学びを深めていくことが重要です。

なぜ教育を変える？

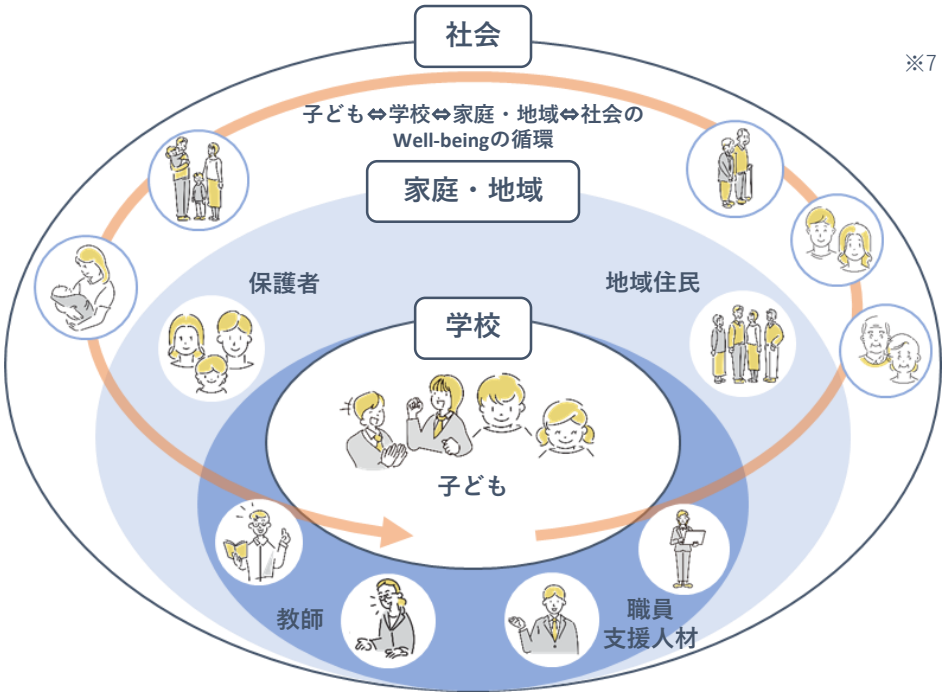
いつでも、何回でも学び直しが必要な時代へ
「教わる」から「自ら学ぶ」への転換が必要



激しい変化の時代においては、ライフステージに応じ、生涯を通して自ら学び続けることが必要になります。

一人ひとりのWell-being※が大切にされる時代へ

※7



※Well-being（ウェルビーイング）
身体的・精神的に健康であるだけでなく、社会的にも満たされ「幸福」である状態。

学校全体のWell-beingを高めることで、子ども一人ひとりのWell-beingが高まります。それが、家庭や地域、社会全体に広がっていき、世代を超えて豊かな未来につながっていきます。

新しいすさきの学び

Make “IT” Fun

キミの「好き」を楽しもう

須崎市がチャレンジする4C PROJECT

#1 Change

「教えるから自ら学ぶへ」プロジェクト

ICTをフル活用して、授業デザインを変えます。
何を学ぶか、どう学ぶか、誰と学ぶか、自分で決めます。
「教えてもらう」から、「自ら学ぶ」への転換で
思考力を育みます。

自分に合った学び方を選択できるようにし、
一人ひとりが伸びる学びへ転換していきます。

#2 Customize

「個別最適な学びを楽しむ」プロジェクト

一人ひとりの「学びたい」を育み、応えます。
学びの場は、教室以外にもどんどん広がります。
ワクワクする環境で居心地よく学びます。

様々な視点から、多様な子どもにとって、
よりよい学びを届けます。

#3 Create

「自分の未来を創造する」プロジェクト

先端テクノロジーを活用した課題解決型・探究型学習を進めます。
様々なホンモノに触れ、体験し、探究する意欲を育みます。
「なぜ」を大切に、一人ひとりが自分の未来を創造します。

保育園から中学校までの学びの連続により、
豊かな創造力を伸ばします。

#4 Collaborate

「みんなと協働」プロジェクト

教育に関わるのは、先生だけではありません。
地域の豊かな学びの資源と様々な人との協働により、
学びの質を向上させます。

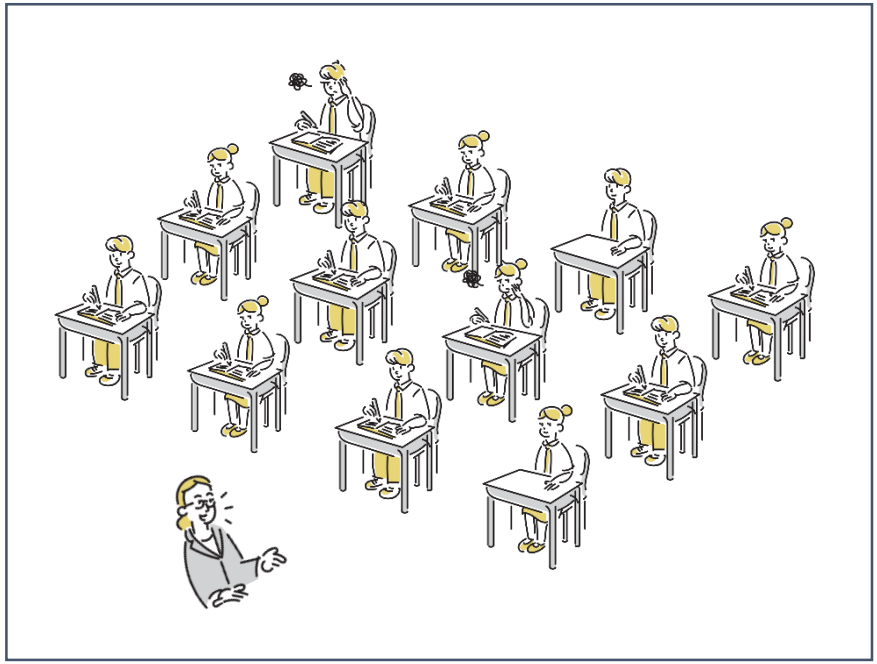
地域の力を活用して学びの機会を広げ、
須崎市ならではの学びを創ります。

#1 Change 「教えるから自ら学ぶへ」プロジェクト

子どもが主役、自分で学ぶ、学び合う

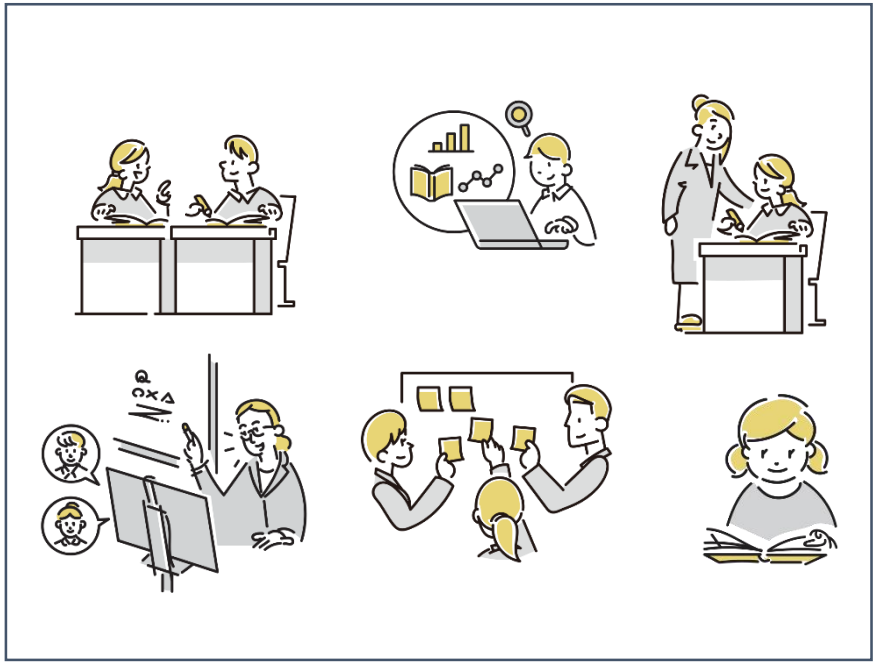
自分のペースで自ら学ぶ。対話して、助け合ってみんなで学び合う。

これまで



みんな一緒に、
同じことを、同じ方法で

これから



何を学ぶか、どう学ぶか、誰と学ぶか
自分で決める

#1 Change 「教えるから自ら学ぶへ」プロジェクト

1 授業改革の支援

■ 子どもの学びを変える新たな授業スタイルを実現するために教員を支援

■ 教職員が相互に学び合う仕組みづくりを推進

どんな授業に変える？

子どもが主体的に学ぶ授業に変えていきます

■ 先生が全員に一斉に教える授業から、子どもが自己決定をしながら学びを進められる授業に変えていきます。

■ 一人でじっくり問題を解く・友達と意見を交わしながら理解を深めるというように、学習方法を自分で選んで学びを進める「複線型授業」や、自分でペースや課題を決めて学びを進める「自由進度学習」等をベースに、子どもや先生に合った授業づくりを進めていきます。

2 ラーニング・コモンズの創造

■ 「ラーニング・コモンズ」を創造し、子どもの主体的・協働的な学びを後押し

「ラーニング・コモンズ」とは？

子どもの主体的な学びを支援する創造的な環境

■ 自分の学ぶ場所が決められた教室ではなく、自分の好きな場所で、好きなスタイルで学ぶことができます。

※8

#1 Change 「教えるから自ら学ぶへ」プロジェクト

3 次世代のICT教育の推進

■ AIを適切に活用し、デジタル社会を生き抜くための教育を推進

■ 学習ログ等、子どもの様々なデータを活用した個別最適な学びを提供

授業でのICT活用はどうなる？

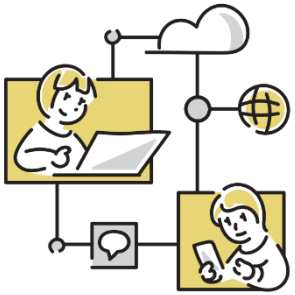
活用しない授業はありえません

■ 1人1台タブレットをはじめとするICTを日常的に活用した教育は、深い学びの実現・情報活用能力の育成の観点からも当然実施すべきものであり、学びを変えるための大前提となります。

4 働き方改革・校務DX※の推進

■ ICT・クラウドサービス等を活用した校務の効率化を推進

■ 負担の大きい業務の見直し・効率化を推進



※DX（デジタルトランスフォーメーション）

デジタル技術を活用することで、生活や社会を変革すること。
仕事においては、デジタル技術を活用することで、業務そのものを変革し、新たな価値を創出すること。

#1 Change 「教えるから自ら学ぶへ」プロジェクト

なぜ働き方改革で学びが変わる？

学びを変えるためには、授業を変える

■　授業を変えるためには、教材研究や準備を行う必要があります。

　働き方改革の推進により、そのための時間を確保し、学びの変革につなげていきます。

ワクワクやWell-beingを先生にも

■　先生のWell-beingが高いと、子どものWell-beingも高く、逆に先生が精神的に苦しいと、子どもの心の健康にも影響があるという研究もあります。※9

　働き方改革により、先生の心の余裕を生み、先生が楽しく授業をすることで、子どもも学びが楽しいと思える環境を作ります。

Make “IT” Fun

キミの「好き」を楽しもう

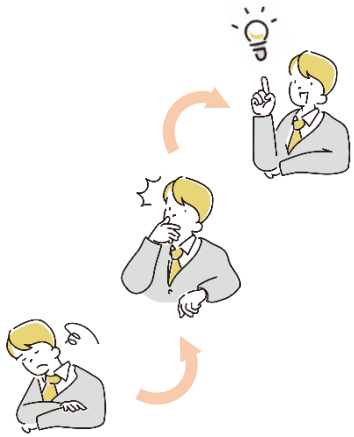
#2 Customize 「個別最適な学びを楽しむ」プロジェクト

安心して自分に合った学びに向かう

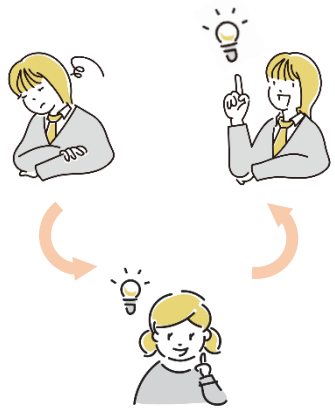
興味関心はさまざま。必要な学びを、一人ひとりに届ける。

一人ひとりが学びの中心

つまずいたところは
何度でも



分からないところは
さかのぼって



安心して学びに向かう

教室以外の場所でも
学ぶ

須崎市
教育支援センター

声を拾い
必要な支援を届ける

きもちメーター

学びの土台
学びに向かう力

心理的安全性

#2 Customize 「個別最適な学びを楽しむ」プロジェクト

1 ICTを活用した学習支援等の充実

- デジタルコンテンツ等を活用し、一人ひとりに最適な学びを提供
- デジタルコンテンツ等を活用し、メタ認知能力の強化に向けた取り組みを推進
- 子どもの心の健康状態を把握し、子どものSOSを確実に拾う環境を整備

メタ認知能力とは？

自分の思考や行動を客観的に把握し認識する力

- メタ認知能力が育成されると、自分自身を客観的に捉えるとともに、課題の本質を見抜くことができるようになります。そのことにより、学習指導要領で求められる「主体的・対話的で深い学び」が実現します。

2 誰一人取り残さない学びの環境整備

- 学校内で、教室以外で過ごせる場を拡充
- 子どもに必要な支援を届けられるよう校内体制を強化
- 子どもが気軽に安心してSOSを発信したり、他の子どもと違うことに気後れしたりすることなく、自らの学びに向かうことができるよう心理的安全性を担保
- 安心して過ごすことができる子どもの居場所・不登校の子どもの支援拠点として、教育支援センターの機能を強化

心理的安全性とは？

自分の気持ちや考えを安心して表現できる状態

- 心理的安全性が担保された状態では、主体性や創造力が発揮され、子どもの多様な意見や行動につながります。

#2 Customize 「個別最適な学びを楽しむ」プロジェクト

3 学びに向かう力の育成

■ 保育園・小学校低学年での遊び・活動等を通じ、「非認知能力」を育成

「認知能力」と「非認知能力」とは？

認知能力

■ 記憶力・思考力・注意力・推論力・判断力・計算力といった、テストで測定できる能力のことを言います。

■ 認知能力を高めることにより、自己効力感の向上等の効果が見込まれます。

非認知能力（社会情動的スキル）

■ 創造性・責任感・積極性・協調性・忍耐力・自己肯定感といった、人の心や社会性に関する力です。

■ 大人になってからの成功や幸福度に影響があると考えられています。

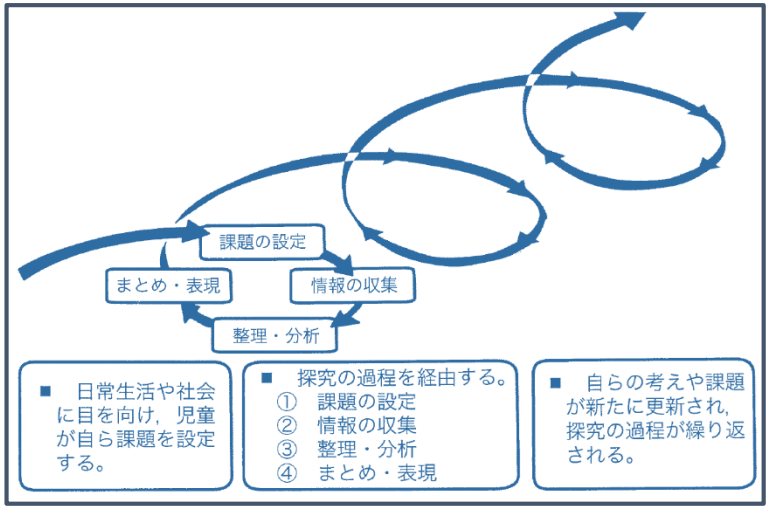
Make “IT” Fun

キミの「好き」を楽しもう

#3 Create 「自分の未来を創造する」プロジェクト

ホンモノの学び、深い学びを通じ、未来を創造する

ホンモノに触れ、探究する。学びを通じて、自分たちの未来を創造する。

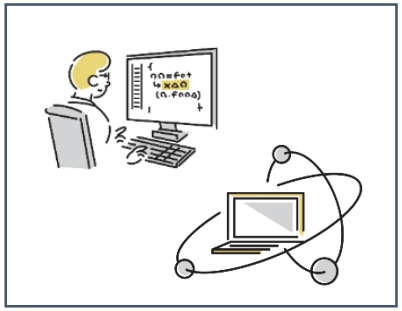


※10

探究的な学び

×

ICT・プログラミング・AI



**グローバル
コミュニケーション**

＝

**ひらめきは
無限大**

#3 Create 「自分の未来を創造する」プロジェクト

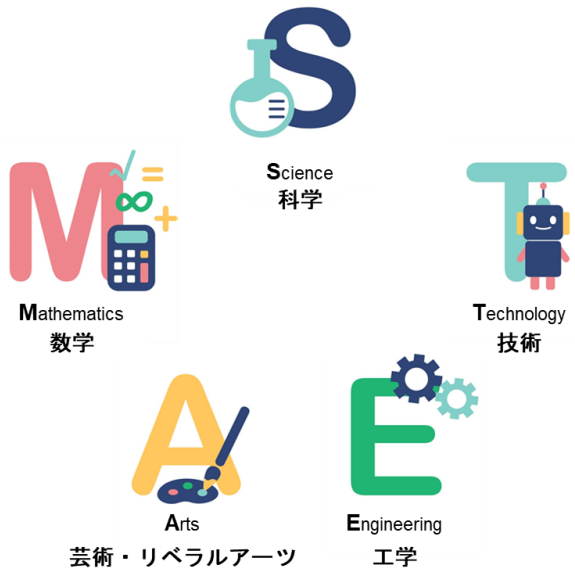
1 切れ目のないSTEAM教育の推進

■ プログラミングを軸とし、保育園から小・中学校を通して切れ目のない STEAM教育を推進し、探究的な学びや課題解決型学習をさらに推進

■ 保育園において、遊びや活動の中でプログラミング的思考を育成する取り組みを推進

■ 学びの成果発表や自分の考えを発表する機会を創出

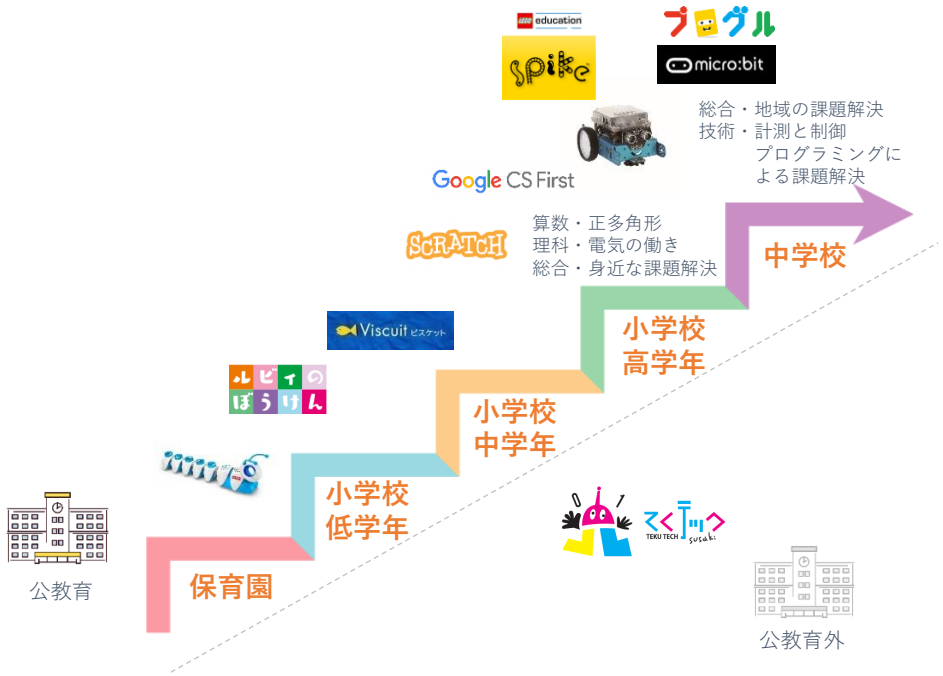
STEAM教育とは？



■ STEAM教育とは、科学（Science）、技術（Technology）、工学（Engineering）、芸術・リベラルアーツ（Arts）、数学（Mathematics）の５つの領域の頭文字をとってつけられた、テクノロジーに限らず、様々な分野・教科等での学習を実社会での問題発見や解決に活かしていく探究型の学習です。

#3 Create 「自分の未来を創造する」プロジェクト

どうやってプログラミング教育を進める？



■　保育園ではおもちゃを使ったプログラミング的思考力の育成、中学校ではセンサーを使った機械制御のプログラミング等、発達段階に合った教材やアプリを使用しながら進めます。

2 先端技術を体験する機会の創出

■　「てくテックすさき」であらゆる子どもが施設を訪問し、最新のテクノロジーを体験できる機会を創出

「てくテックすさき」とは？

最新のテクノロジーに触れ、自己表現ができる居場所

■　3Dプリンタやデジタル楽器、映像制作機材等の最新のテクノロジー機器を使って、好きな時に創作活動ができます。

■　何かを教えてもらうのではなく、自分がやりたいことを決め、成し遂げていくための施設です。

#3 Create 「自分の未来を創造する」プロジェクト

3 探究的な学びの推進

- 小・中学校の「総合的な学習の時間」において探究的な学びを推進
- 探究的な学びを通じて、社会とつながる機会を創出

4 生きた外国語教育の推進

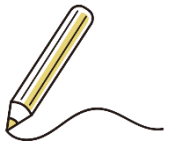
- コミュニケーションの手段としての外国語に触れ、質の高いインプット・アウトプットの機会を創出
- 異文化への関心を高め、多様性への理解と高い言語能力の習得を目指し、保育園段階から異文化交流や外国語教育を実施
- 英語4技能を中心に、客観的データに基づく授業改善を推進

英語4技能とは？

英語4技能とは、以下の能力のことをいいます

- リスニング（聞く）
- リーディング（読む）
- スピーキング（話す）
- ライティング（書く）

リスニング・リーディングは、英語により情報を取り入れる「インプット」能力、スピーキング・ライティングは、英語により表現をする「アウトプット」能力に分類されており、4つの技能をバランスよく、総合的に育成することが重要です。



#3 Create 「自分の未来を創造する」プロジェクト

学びの連続性について

■ 本市では、長い間取り組んできた読書活動に加え、外国語教育とプログラミング教育を大きな柱として、以下のように、保育園から中学校までの「学びの連続性」を重視した教育を推進していきます。

▶ 保育園・小学校低学年時に、学びの下支えになる「非認知能力」を育成し、生涯にわたる主体的な学びにつながる教育を推進

▶ 保育園から中学校卒業時まで、発達段階に応じ、異文化や外国語への関心を高める活動や授業を実践し、外国語教育を充実

▶ 発達段階に応じた教材を用いたプログラミング教育を充実

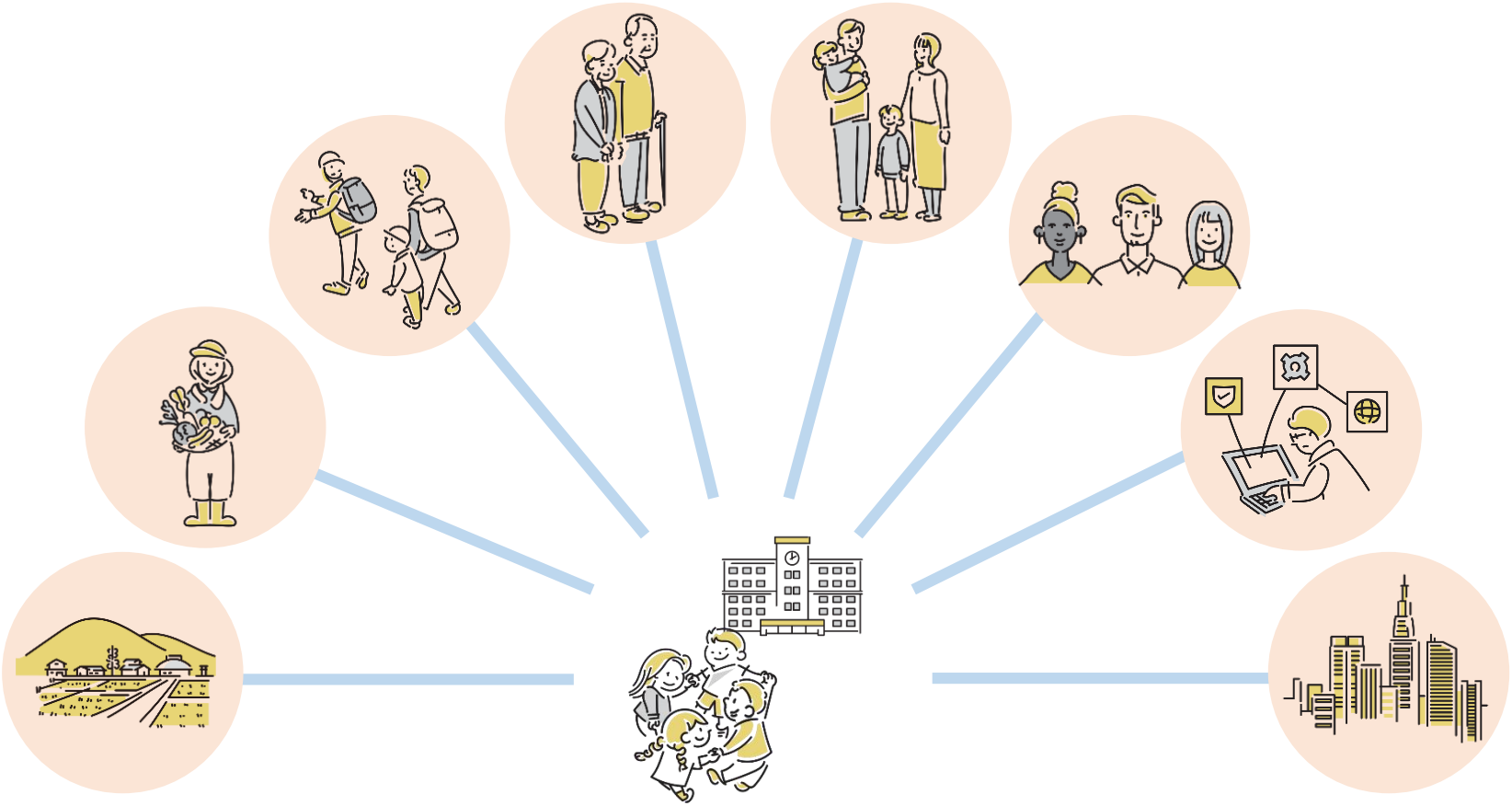
Make “IT” Fun

キミの「好き」を楽しもう

#4 Collaborate 「みんなと協働」プロジェクト

すさきのチカラを学校のチカラに

社会とつながる。多様な人々との協働で、質の高い学びを実現する。



#4 Collaborate 「みんなと協働」プロジェクト

1 多様な人との協働

■ 外部人材と連携し、学びの変革を推進

■ ALTやCIRと連携した外国語教育を一層推進

■ 外部アドバイザーやてくテックすさき等と連携したICT教育・テクノロジー教育を一層推進

2 地域との連携の充実

■ 地域との連携を強化し、ふるさと教育や地域キャリア教育等を一層推進

■ 地域と連携し、学校図書の充実や読み聞かせ活動の実践を通し、学びの下支えとなる読書活動を一層推進

■ 新たな部活動の形を各種団体等の動きと合わせて検討

読書活動について

地域と連携し、読書活動を推進しています。

■ 「日本で一番子どもたちが本を読むまちをつくる会」と連携し、子どもの豊かな読書活動を推進するために、保育園から中学校まで全ての子どもに本を寄贈しています。

■ 全ての学校で読書の時間を毎朝設定しています。また、地域のボランティアによる読み聞かせを実施しています。

※11

#4 Collaborate 「みんなと協働」プロジェクト

3 教育への理解を深める機会の創出

■ 新しい教育の理解を進めるための講演会や親育ち研修会等の実施

■ ホームページ等を通じた情報発信・広報

4 未来を生きる防災教育の推進

■ 地域の特性や地理的条件等を考慮し、地域に根ざした防災教育を推進

■ 「防災」を切り口とした探究的な学びを通じ、リスクマネジメント力やレジリエンス（立ち直る力）を高める教育を推進

Make “IT” Fun

キミの「好き」を楽しもう

出典

※1　内閣府　総合科学技術・イノベーション会議
「Society5.0の実現に向けた教育・人材育成に関する政策パッケージ」（令和4年6月2日）より抜粋・一部改変

※2　文部科学省　「通常の学級に在籍する特別な教育的支援を必要とする児童生徒に関する調査」（令和4年12月）

※3　文部科学省　「令和4年度　児童生徒の問題行動・不登校等生徒指導上の諸課題に関する調査」（令和5年10月）

※4　日本財団　「不登校傾向にある子どもの実態調査」（平成30年12月）

※5　国立教育政策研究所　「令和6年度　全国学力・学習状況調査報告書　質問紙調査」

※6　国立教育政策研究所　「令和3年度　全国学力・学習状況調査報告書　質問紙調査」

※7　文部科学省中央教育審議会
「次期教育振興基本計画について（答申）参考資料・データ集」（令和5年3月8日）より抜粋・一部改変

※8　文部科学省　学校施設の在り方に関する調査研究協力者会議
「新しい時代の学びを実現する学校施設の在り方について」最終報告（令和4年3月）

※9　Sarah Harding, Richard Morris et al. Is teachers’ mental health and wellbeing associated with students’ mental health and wellbeing?. Journal of Affective Disorders. 253 (2019) 460–466

※10　文部科学省
「小学校学習指導要領（平成29年告示）解説　総合的な学習の時間編」（平成29年7月）より抜粋・一部改変

※11　須崎市　「10月すさきニュース」（https://www.city.susaki.lg.jp/life/detail.php?hdnKey=3344）（平成30年12月19日）

自分の「好き」を見つけ、楽しむ学びへ

須崎市はそんな「新たな学び」にチャレンジします

Make “IT” Fun

キミの「好き」を楽しもう

© 2024 Susaki City Board of Education