

教育推進モデル実証事業の概要

1 背景

- 令和2年度、新型コロナウイルス感染拡大の影響に伴う休校対応や感染防止の観点から文部科学省のGIGAスクール構想が加速したこともあり、八丈町及び希望のあった町村において、1人1台端末の導入等ハード面の取組を支援（端末は休校を想定し、家庭の通信環境に影響されにくいLTEモデルを採用）
- 令和3年度は導入した端末を活用したソフト面での取組を実施

2 実証事業の内容

- 実証に賛同した島しょ4町村（利島村、三宅村、御蔵島村、八丈町）の小中学校が対象
- EdTech サービス（アダプティブ教材、プログラミング学習教材）の導入
- STEAM 教育（プログラミング学習と Project Based Learning（課題解決型学習）を組み合わせた『CPBL（Creative PBL）』）の実施（一部の中学校）
- 授業支援ツール（G-Suite for Education）の活用モデルの構築
- 上記を実施するための教職員のサポート等、人的支援

3 本実証事業における事業者の役割

(株)ボストン・コンサルティング・グループ	実証事業全体のマネジメント 授業支援ツールの活用モデルの構築支援 https://www.bcg.com/ja-jp/press/7july2021-bcg-ict-project-support-for-tokyo-islands
(株)すららネット	アダプティブ教材（AIドリル「すらら」）の導入、活用支援 https://surala.jp/information/210707/
ライフイズテック(株)	プログラミング学習教材「ライフイズテックレッスン」の導入、活用支援 STEAM 教育の実施支援 https://life-is-tech.com/news/news/210707_littlelesson

4 今後の予定

令和3年8月まで

各種ツールの導入に向けた教職員向け研修等の実施

令和3年9月～令和4年3月

実証期間

令和4年1月～3月

実証の振り返り、成果の取りまとめ