

令和6年度GIGAスクール構想推進本県  
第2回  
**中学校  
部会通信**  
3月13日

教師も子供も

「いつも・ちょっと・楽しく」

端末を活用するヒントを掲載!!



## 1. 中学校重点目標について

- ・主体的なICT活用による学びの深化  
～児童が自立的に学びを進める学習をめざして～
- ・情報を正しく安全に利用できる能力の育成

### 取組状況

「すだちくん1分間Studx」紹介  
タイピングアプリ「らっこたん」導入  
「GIGAワークブックとくしま」推進



詳細は、  
徳島県GIGAスクール構想ホームページ  
をご覧ください。  
<https://gigaschool.tokushima-ec.ed.jp/>

DALL-E 3により作成

## 2020年の必修化から4年、履修の再確認を!!

## 2. プログラミング教育の3つのねらい

### POINT 1

「**プログラミング的思考**」  
を育む



プログラミング的思考とは  
自分が意図する一連の活動  
を実現するために、どのよ  
うな動きの組合せが必要で  
あり、一つ一つの動きに対  
応した記号を、どのように  
組み合わせたらいいのか、  
記号の組合せをどのように  
改善していけば、より意図  
した活動に近づくのか、と  
いったことを論理的に考え  
ていく力

### POINT 2



- ・ **プログラムの動きやよさ、情報  
社会がコンピュータをはじめと  
する情報技術によって支えられ  
ていることなどに気付くことが  
できるようにすること**
- ・ **コンピューター等を活用して、  
身近な問題を解決したり、より  
よい社会を築いていこうとする  
態度を育むこと**

### POINT 3



**各教科等の内容を指導する  
中で実施する場合には、  
各教科等での学びをより  
確実なものとする**



中学校のプログラミング教育  
の主な目標は何ですか？

主な目標は、簡単なプログラムの  
作成とコンピュータの役割の理解  
を通じて、論理的思考力や問題解  
決能力を育成することです。



具体的にはどのようなプログラ  
ミング活動が行われますか？

1つは、ネットワークを利用した  
双方向性のあるコンテンツのプロ  
grammingです。例として、学校  
紹介のWebページにQ&A方式のク  
イズを追加するなどがあります。

次に、計測・制御のプログラミ  
ngです。例として、灌水管を自  
動化する栽培ロボットのモデルを  
開発するなどがあります。



プログラミング教育を通じてどの  
ような能力が育成されますか？

プログラミング教育を通じて、情報活  
用能力や実践的な態度が育成されま  
す。これにより、情報技術を適切かつ  
誠実に活用する力が身につきます。

### 3. ICT活用モデルの好事例紹介

#### ＼お互いを評価／



第1学年の国語科の書写の学習において、タブレットでアニメーションを利用した手本を見たり、自分の作品を撮影したりしました。撮影した作品を他の生徒に見てもらい、よかったところに印をつけて評価してもらうようにしていました。デジタルなので気軽に作品に評価等を書き込むことができ、友達同士で評価し合っていました。また、作品を簡単に保存することもできます。  
(由岐中学校)

#### ＼実験計画を立てる／



第1学年の理科の授業では、水槽の中を光がどのように進むのかを調べるため、水槽と光源を使って実験を行いました。生徒たちは、指示を受けることなく、これまで学習した内容を踏まえ、自分たちでどのようにすれば光の進み方を検証できるかを考え、主体的に実験に取り組みました。また、実験の検証方法と結果を画面共有し、発表をしました。  
(板野中学校)

#### ＼情報の共有／



第3学年の理科の授業では、「惑星移住計画に向けて、調べた情報をまとめ、移住できそうな惑星を考えよう」をテーマに授業を進めました。まず、8班に別れ、それぞれ異なる太陽系の惑星について調べ、まとめたことをクラスで共有しました。共有したことを基に、地球から移住するのなら、どの惑星が現実的かを班で話し合い、意見をまとめました。  
(富田中学校)

11月の「とくしまGIGA推進月間」に、各学校のホームページに掲載いただいた「1人1台端末」を活用した実践例をまとめました。取組の参考として御活用ください。

徳島県GIGAスクール構想 ポータルサイト 徳島ICT活用モデル推進チームHP  
URL [https://gigaschool.tokushima-ec.ed.jp/setting/page\\_20240910004839](https://gigaschool.tokushima-ec.ed.jp/setting/page_20240910004839)



### 4. 生成AIの校務での活用の事例

#### 卒業文集の校正

##### プロンプト例

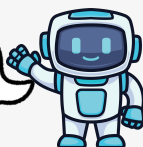
文章: [校正する文章を入力]

個人が特定されるような情報は、入力しないようにお気をつけください。

＃下記の操作を行い、修正点ごとに全て出力してください。

- ・修正1: 誤字脱字、タイプミス
- ・修正2: 言葉、数字の表記にばらつき
- ・修正3: 慣用句やことわざの表現に誤り
- ・修正4: 主語と述語の組み合わせが間違っている
- ・修正5: 文末の表現は全て「です、ます」調に統一
- ・修正6: 句読点の打ち方に不自然な点がある場合

生成AIは先生の仕事を助ける可能性を秘めた便利なツールです。



#### 生成例

修正内容まとめ

修正1: 誤字脱字、タイプミス

- ・「すごして」→「過ごして」(誤字)
- ・「大すき」→「大好き」(誤字)

修正2: 言葉、数字の表記にばらつき

- ・「ぼく」→「僕」に統一 (表記揺れ)
- ・「3年生」→「三年生」に統一 (数字の表記揺れ)

修正3: 慣用句やことわざの表現に誤り

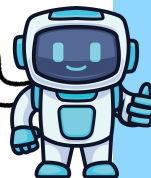
- ・「二階から目撃」→「七転び八起き」(努力が報われることを表す場合)

修正4: 主語と述語の組み合わせが間違っている

- ・「リレーで友達にバトンをわたしたとき、ぼくのおかげで勝った!」と思いました。」  
→ 主語が曖昧。「リレーで友達にバトンをわたしたとき、チームが勝って嬉しかったです。」に修正

修正5: 文末の表現を「です、ます」調に統一

生成AIは「回答には誤りを含む可能性がある」から確認しようね。



教師が作文を添削すると、子供はそれを「正解」と思いがちです。でも生成AIなら、自分に合ったアドバイスをくれても、批判的に受け止めることもできる点に価値があるのではないのでしょうか。

#### すだちくん1分間Studx (スタディーエックス)

約60秒の授業紹介動画です。

デジタル教科書  
(マイ黒板)



教育DX推進事業II  
鳴門市里浦小学校



[https://gigaportal.tokushima-ec.ed.jp/setting/home/page\\_20240909021350](https://gigaportal.tokushima-ec.ed.jp/setting/home/page_20240909021350)

#### 情報モラルコンテンツ (GIGAワークブック)



ダウンロードはこちら

徳島県情報モラル教育サポートサイト

<https://j-moral.tokushima-ec.ed.jp/>



問い合わせ  
教育DX推進課  
☎: 088-621-3099